

Skymningshem

3: Regler

Introduktion
 Rollpersoner
 Attribut
 Färdigheter
 Egenskaper
 Utförande
 Strid
 Magi
 Övriga regler
 Appendix

Ändrat sedan beta 3 RC1

- Rollpersonsförslag kommer inte att lyftas in i det här kapitlet.
- Nya vapenfärdigheter.
- Nya vapen.
- Rester från Västmark borttagna.
- Bortfallen mening rättad i skadeberäkningen.
- Tabellerna omnumrerade.

Hedersskuld

Det första som Shayuna lade märke till när hon klev upp för stegen till piren var folkmassan. Det var få saker som kunde orsaka en sådan folksamling. En allmän festdag var en av dem, men det var inte en sådan dag. En annan var en 'shai-match.

Shayuna var inte särskilt förtjust i 'shai. 'Shai var för henne mest ett uttryck av det meningslösa våld och blodtörst som iynisin alltid kämpat mot. Men var och en blir salig på sitt, sägs det, och Shayuna hade ingen tanke på att ställa till någon onödig konfrontation på grund av en onödigt blodig lagsport. Problemet skulle snarare bli att finna en taverna eller matställe som var öppet. Hon tänkte i alla fall försöka att finna en öppen taverna, trots att de flesta värdshusvärdar förmodligen hade stängt sina etablissemang för att titta på matchen.

*Ljudet från flera hårda slag och stönande från en person drog Shayunas uppmärksamhet från sökandet efter ett matställe till en gränd. Hon tittade in för att se två personer klå upp en yngre man. En av dem såg henne och drog fram en kniv och viftade hotfullt med den. Shayuna hade ingen större lust att dras in i närstrid. **Försök inte**, sade hon rakt in i hans sinne.*

"Fan, en häxa!" ropade han förskräckt när han insåg att han aldrig hört rösten i sitt huvud, utan att den hade kommit in dit ändå, "vi drar!" Hans kamrat släppte den unge mannen och de sprang in i gränden och ut på en gata på andra sidan. Shayuna brydde sig inte om att följa efter dem, utan



började ta hand om den unge mannens skador. Han hade bruten näsa, flera hemska blåmärken i ansikte och på underarmar, och vid en närmare undersökning visade det sig att flera revben var brutna. Först då gav mannen några livstecken ifrån sig och stönade av smärtan från revbenen. "Hör du mig?" frågade hon. Mannen nickade och grimaserade av smärta. Hans pupiller var olika stora – förmodligen hade han fått en hjärnskakning också.

"Segan..." stönade han, "leta upp... Segan..."

Namnet "Segan" skar till längs med håret på ryggen på Shayuna. För henne var det ett namn från det förflutna och ett som hon mindes med både saknad och avsky, men det sade henne var pojken hörde hemma. Hon drog upp honom på fötter och gick ut på gatan och fick en äldre man att hjälpa henne att bära bort honom till spelplanen där 'shai-spelet skulle komma igång om ett tag.

Det tog inte lång stund att finna Segan i det inhägnade området avsett för spelare. Segan stack alltid ut ur mängden. Han var lång och senig, med kortklippt vitt hår och ett fårat och ärrat ansikte. Han var från början legosoldat, men hade "bättrat sig" och blivit 'shai-spelare istället. Nåja, det var i alla fall ett steg åt rätt håll. Hellre 'shai-spelare än legosoldat. Segan tog tid på sig att upptäcka Shayuna. När han vände sig om verkade det som att han inte visste vem han skulle ge uppmärksamheten åt, pojken eller Shayuna. "Vad har han råkat ut för?" frågade han till sist.

"Två män misshandlade honom."

"Helvete!" Det framgick inte riktigt om det var av medlidande för mannen eller av personliga skäl.

"Han är din kvick, eller hur?" frågade Shayuna.

"Du har då alltid gått rakt på sak" svarade Segan och lät sårad. "Jo, Jolion är min kvick. Han är också en lagkamrat och en vän, om det är det du undrar. Jag har ingen större lust att se honom skadad." Shayuna försökte se på Segans ansikte om han sade det för att hon ville höra det, eller om han sade det för att han faktiskt menade det. Enda sättet att få reda på det var att göra intrång i hans sinne, och hon ville inte göra det intrånget i Segans privatliv. Kanske vågade hon inte heller. Det fanns allt för många spöken i deras gemensamma förflutna för att hon skulle vilja åkalla dem.

Shayuna lade ner sin börda på marken och en annan man, av kroppsskydden att döma en av Segans medspelare, böjde sig ner för att undersöka honom. "Han kan inte spela" var hans bedömning.

Segan tittade ut över publikhavet vid spelplanen. "Helvete" svor han igen. Han funderade en lång stund innan han vände sig mot Shayuna igen och såg på henne med nästan bedjande blick.

Hon reste på sig. "Du vet vad jag tycker om det här spelet" sade hon innan han hann fråga. Segan gav Shayuna en anklagande blick. "Jag behöver inte sorry för att veta vad du tänker be mig om" tillade hon. "Så pass mycket vet jag om människor."

"Du är skyldig mig en tjänst" påminde han henne efter en lång paus.

"Jag vet" svarade Shayuna. "Är det detta som du vill att jag ska återgälda tjänsten med?"

"Jag har inget val" sade Segan. "Om vi inte spelar så kommer..." – Segan tvekade med ordvalet – "...en del personer att förlora en ansevärd mängd pengar. Jolion blev säkert misshandlad för att dessa personers fiender vill skada dem genom att vi inte spelar, och i slutändan kommer det att innebära att vi kommer att ligga pyrt till om de förlorar pengarna. Så jag behöver en kvick och jag tror inte att jag kan finna en här innan matchen börjar."

Shayuna nickade och tog av sig rocken. "Jag förstår. Jag hoppas att ni har kroppsskydd som passar."

"Jolions borde passa" sade den knäböjande mannen som höll på att fixera Jolions bröstskorg. "Jag ska ta fram dem."



Shayuna nickade och fortsatte att klä av sig. När hon enbart hade underkläder och arm- och benlindor på sig hade mannen letat upp Jolions kroppsskydd. Det var enkla kroppsskydd – armbågs- och knäskydd, ett huvudskydd och ett skydd för bröstkorg, mage och underliv, alla tillverkade i kraftigt läder och hårt stoppade. Shayuna drog på sig skydden, snörde fast dem och var synnerligen noga med att de vare sig skulle hindra eller glida. När hon var klar böjde hon sig ner vid Jolions sida och lade handen på hans panna. "Var med mig därute på planen" sade hon. Sedan gick hon tillsammans med de andra in på planen.

Motståndarlaget bestod av tre människor som vakt och påkar och två thrakinde som kvick och krok. Shayuna vände sig till mannen som hade tagit hand om Jolion och som skulle spela påk i matchen. "Du..."

"Ged" sade mannen. Han vinkade med handen mot den andre påken och vakten. "Det här är Tomis och Sadana." Shayuna nickade åt deras håll och de återgäldade hälsningen.

"Ged, jag vill ha dig precis bakom mig. Om deras kvick kommer förbi mig med bollen, fäll honom och håll fast honom."

Ged nickade. "Fast det där är ett jobb för en krok."

Shayuna skakade på huvudet. "Segan, jag vill ha dig till höger. Så fort klockan slår ska du fram och rensa väg. Jag kommer till höger om dig och korsar din väg bakom dig."

"Radikal taktik" sade Segan och log. "Det kommer att bli uppskattat av publiken. Tomis, du får vara beredd att hjälpa mig eller Ged. Sadana, du vet vad du ska göra – håll Tomis rygg fri om stolpen är ohotad." Spelarna nickade som tecken på att de förstått deras lagkaptens instruktioner. Segan vände sig mot Shayuna. "Du har inte haft lång tid att förbereda dig på" sade han lågt.

"Det räcker" svarade Shayuna och började en kort meditation inför spelet, inte så mycket som en bön som ett sätt att behålla den självkontroll som hon skulle komma att behöva i matchen. Hon hoppades innerligt att det skulle räcka som hon hade sagt.

Shayuna märkte knappt hur publikmumlet tystnade när Segan sträckte ut armarna och manade till tystnad. Hon hörde bara nätt och jämt hur Segan med hög röst förkunnade att Shayuna spelade kvick istället för Jolion för att betala tillbaka en hedersskuld. Hon var tacksam för den deklamationen och när applåderna dånade in över planen drogs hon långsamt tillbaka till verkligheten.

Hon ställde sig i mittcirkeln, tre fot från bollen och sex fot från motståndarnas kvick. Thrakinden höjde höfterna och sänkte huvudet, piskade med svansen och väste i trots. Hon förstod hans språk tillräckligt bra för att förstå hans morrande förolämpning. **[Du är för gammal för att spela kvick! Du kommer inte att bli äldre!]** Shayuna svarade med en kort föraktfull fnysning så gott som hennes stämband klarade av hans språk, **[vi får väl se!]**.

Hon kastade en kort blick i sidled mot Segan som nickade och en kort blick bakåt mot Ged som höjde påken. Sadana ställde sig redo med kroken framför sig vilande mot marken. Högerhanden var fri och redo. Hon skulle komma att behöva den.

Så ringde klockan! Shayuna pressade sin kropp framåt och all den energi som hon laddat upp i lärmusklerna exploderade framåt i ett sudd av rörelse. Hon och thrakinden slog i varandra precis samtidigt, rakt ovanför bollen, och kände hur hennes vänstra axel pressades in i thrakindens kropp. Thrakinden skrek ett knorrande skrik av smärta och slog ut med vänsterarmen. Hans klor grävde sig in i Shayunas högerarm. Smärtan utlöste det raseri som Shayuna hade försökt att hålla tillbaka – hon slog ett hårt handlovsslag med högern, trots smärtan i överarmen, och följde upp med ett likadant handlovsslag med vänstern. Hennes fot tryckte till mot thrakindens högra ben och pressade det ur led, samtidigt som hon rev med sina egna mindre klor över thrakindens ansikte. Hon grep tag i bollen och lät sitt rörelsemoment föra henne över thrakinden och mot målet. Segan



hade redan fällt motståndarens krok och höll nu på att låsa en av deras påkar. Ged var på väg framåt för att gå emot den andre. Shayuna rusade framåt över spelplanen mellan Ged och Segan. Hon var inte mer än vagt medveten om att Tomis sprang framåt för att låsa fast motståndarens krok som nu var på väg upp på fötter igen. Påken till vänster försökte fälla henne, trots Segans låsning, men hon fintade och tog sig förbi honom utan problem. Hon bromsade in tillfälligt för att synkronisera sig med motståndarvakten, sen sköt hon återigen framåt och sprang upp i luften. Kroken fick grepp om hennes skadade högerarm när hon vred sig, men det var för sent – med en torr smäll träffade Shayunas högerfot vakten i skallen och fällde honom medvetslös till marken. Hon tumlade runt och kom upp på fötter igen. Hon gjorde sig fri från kroken och gick lugnt och helt ohotad de sista metrarna till målstolpen. Högerarmen var nästan dragen ur led och rivsären från thrakinden brände som eld. Shayuna såg ut över planen en kort stund innan hon lugnt och säkert satte en av bollens sex öglor över målstolpen. Det hade varit en bra match. Publikens jubel var öronbedövande när Shayuna vann den åt Segan och betalade igen sin hedersskuld.

Introduktion

Ursprungligen var *Skymningshem* skrivet som en värld till Eon. Allt eftersom tiden gick så insåg jag dock en del saker. För det första så var det inte säkert att alla rollspelare skulle tycka om regelsystemet – tvärtom var det näst intill säkert att en hel del inte skulle tycka om det. För det andra så fanns det element som Eons regler inte klarade av. För att råda bot på detta så började jag modifiera Västmarks regelsystem till *Skymningshem*. Själva grundregeln från Västmark fick vara kvar, och en hel del regelpassager var identiska och klipptes helt enkelt in. Det fanns dock ett par tre ställen som förändrades, och som skiljer sig nästan helt från ursprungsregelsystemet i Västmark. Attributen är ett av dessa, rollpersonsgenereringen ett annat, magin ett tredje och stridsreglerna ett fjärde. Andra saker som ändrades var att Västmarks "skickligheter" och "figur" byttes ut mot de mer konventionella "färdigheter" och "rollperson". Massor med småputs har skett precis överallt för att slimma upp regelsystemet och en hel del av dessa hamnade i Västmark Tredje Utgåvan. Resultatet blev det meta-regelsystem som går under paraplynamnet T10-systemet.

Under utveckling av dessa alternativa regler så upptäckte jag dock att det fanns områden som dessa regler inte kunde simulera, men å andra sidan täckte de nya reglerna områden som Eon inte klarade av. Vilken man väljer beror på vilken stil man föredrar att köra i. Jag kan inte rekommendera en variant framför den andra, utan låter det valet vara helt upp till de som ska spela *Skymningshem*.

I fortsättningen så kommer T10-systemet dock att betraktas som referenssystemet. Alla regelmässiga beskrivningar av världen kommer att utgå från det här systemet, så viss konvertering kan komma att krävas. Dock rör sig detta huvudsakligen om de regeldata som står i kapitlet Hemligheter – i själva världsbeskrivningen kommer ingenting att behöva ändras eller konverteras.

Rollpersoner

Skymningshem har som mål att hjälpa till att skapa en historia. Huvudpersonerna är en viktig del av denna historia. Huvudsakligen är det rollpersonerna som är dessa huvudpersoner, och det är därför viktigt att hjälpa spelaren att skapa en intressant rollperson.

Egna rollpersoner

Det finns ett antal färdigskapade rollpersonsförslag i introduktionen till *Skymningshem*. Vill man komma igång snabbt så är det bara att plocka ett av dessa. Även om de inte passar rakt av så är det enkelt att utgå från dem och anpassa dem så att de passar bättre. Man kan byta ut ett och annat värde, ändra namn och kön, eller ändra rollpersonsförslagens bakgrund



så att förslaget passar bättre. Instruktioner om hur man gör detta står vid rollpersonsförslagen i introduktionen.

Om man inte är nöjd med rollpersonsförslagen eller möjligheten att ändra dem tills det passar en så kan man skapa helt egna rollpersoner. Det är lite mer komplext och tar lite mer tid, så det passar inte riktigt om man bara vill komma igång fort. Däremot fungerar det utmärkt om man vet vad man vill spela för rollperson och är beredd att ta lite tid på sig. Resten av kapitlet beskriver de regler som används för att skapa helt egna rollpersoner.

Bakgrundshistoria

I *Skymningshem* är en bra bakgrundshistoria allt. Det är ett stort hjälpmedel för spelare för att bygga äventyr kring. Kan man bygga äventyr kring rollpersonernas bakgrund så blir de personligt engagerade, och därmed kommer de lättare att uppskatta äventyret. Problemet är att många spelare inte orkar plöja igenom en massa bakgrundshistoria och ännu färre spelare orkar skriva dem. Så därför fuskar vi och skapar spelvärden som har med bakgrundshistorien att göra som spelaren kan ta del av istället, och uppmuntrar spelare och spelare att väva in dem i äventyret.

Bakgrundshistorien byggs i tre steg. Först tar man fram lite detaljer kring barndomen, sedan uppväxten och slutligen vuxenlivet. I det att vi plockar fram bakgrundshistorien så kommer vi också att ta fram några färdigheter och egenskaper. Vi kommer inte att ta fram några värden på dessa än, utan skapar snarast en slags önskelista på de färdigheter och egenskaper som man vill ha. Under vägen kommer vi också att ställa lite frågor som förhoppningsvis kommer att ge lite klarhet i rollpersonen.

Barndom: Barndomen utgörs av livet fram tills strax före lärlingsskapet påbörjas, normalt vid tio till tretton års ålder. Under denna period tränar man ofta upp grundfärdigheter, både motoriska och kunskapsmässiga. De flesta barn på Fo'ur får tidigt hjälpa sina föräldrar i yrkesverksamheten, och i de flesta samhällen så får de också gå i skola och lära sig de viktigaste och mest grundläggande färdigheterna som vuxenlivet behöver. Lägga ner en hel del tid på att beskriva familjen. Familjen är en resurs senare i livet, en stabil klippa och en god grund att falla tillbaka på. Trots allt, blod är tjockare än vatten.

- Var föddes rollpersonen?
- Hur var miljön kring barndomshemmet? Slättland, bergsland eller kustland?
- Hur välställd var familjen?
- Vad sysslade föräldrarna med? Var de fiskare, bönder, hantverkare, köpmän? Hur var föräldrarnas relation till varandra?
- Hade rollpersonen några syskon? Hur många? Äldre? Yngre? Vilka var flickor och vilka var pojkar?
- Var rollpersonen särskilt intresserad av något under barndomen?
- Mognade rollpersonen tidigt, eller tog han eller hon tid på sig att växa upp?
- På vilket sätt var barndomen unik?
- Plocka ut tre till fyra färdigheter som du tror att rollpersonen har lärt sig under sin barndom.
- Plocka ut två egenskaper (titta även på dåliga egenskaper) som du tror att rollpersonen kan ha fått under barndomen, eller som kan ha format den.
- Om spelaren inte fortsätter med rollpersonsgenereringen bortom barndomen så måste rollpersonen ha egenskapen Ung till -3 eller -4, och bör göras på nivån Normal.

Uppväxt: Under uppväxten börjar yrkesutbildningen, från lärlingsskapet och uppåt. Dessutom inträffar en viktig brytperiod i livet, nämligen puberteten. Detta är ofta en period fylld med konflikter, både inre och yttre. Samtidigt som detta inträffar ska man börja sitt lärlingsskap. En del skickas hemifrån för att tränas hos någon annan mästare under tiden. En del kommer igenom perioden relativt lätt, medan andra minns den som en svår period.

- Hur gick det under puberteten? Hjälpte föräldrarna till att komma igenom den?
- Hur var förhållandet till övriga syskon under uppväxten?



- Har rollpersonen haft någon ungdomsförälskelse? Hur gick det? Hur ställde sig föräldrarna till denna? Hände det några ”olyckor”? Hur är förhållandet till ungdomskärleken idag?
- Hade rollpersonen några intressen utöver yrkesträningen eller –utbildningen? Var rollpersonen intresserad av sin yrkesträning?
- Plocka ut tre till fyra färdigheter som du tror att rollpersonen har lärt sig under sin uppväxt.
- Plocka ut två egenskaper (titta även på dåliga egenskaper) som du tror att rollpersonen kan ha fått under uppväxten, eller som kan ha format den.
- Om spelaren inte fortsätter med rollpersonsgenereringen bortom uppväxten så måste rollpersonen ha egenskapen Ung till –1 eller –2, och bör göras på nivån Normal eller högst Bra.

Vuxenliv: Vuxenlivet utgörs av den sena puberteten och uppåt, då man är tvungen att ta ansvar för sitt liv. Man blir tvungen att klara sig själv och ansvara för försörjning, både för sig själv och för sin familj.

- Hur lever rollpersonen idag? I familjehemmet eller någon annanstans?
- Har rollpersonen bildat egen familj? Hur är i så fall det förhållandet? Var det arrangerat eller frivilligt? Barn?
- Vad gör rollpersonen för att slappna av?
- Vilken slags livsstil har rollpersonen?
- Vad är det mest idiotiska som rollpersonen har gjort? Vad är det farligaste?
- Plocka ut tre till fyra färdigheter som du tror att rollpersonen har lärt sig under sitt vuxenliv.
- Plocka ut en egenskap (titta även på dåliga egenskaper) som du tror att rollpersonen kan ha fått under vuxenlivet, eller som kan ha format det.
- Om spelaren har fortsatt så här långt i rollpersonsgenereringen så bör denne inte ha egenskapen Ung.

Yrkesverksamhet: Det är inte alla rollpersoner som drabbas av ett yrkesverksamt liv. I många fall börjar man spela med rollpersonen innan en yrkesverksamhet har börjat ta form, men i de fall då det faktiskt förekommer en yrkesverksamhet så ska man inte förringa den.

- Vad gör rollpersonen för att försörja sig? Fortsatte rollpersonen i sina föräldras spår i sitt yrkesliv, eller gick rollpersonen egna vägar?
- Är rollpersonen bra på sitt yrke? Tycker han eller hon om det?
- Har rollpersonen något ansvar i sitt yrkesliv?
- Får rollpersonen erkännande av sina överordnade?
- Plocka ut en eller två färdigheter som du tror att rollpersonen har lärt sig under sin yrkesverksamhet.

Box: What's in a name?

Det ligger mer i ett namn än man kan tro. Vår rekommendation är att man lägger ner en del tankemöda på sin rollpersons namn och försöker välja ett seriöst namn. Ett oseriöst namn kan vara nog så roligt för stunden, men risken finns att det är mer irriterande än roligt. Som lite hjälp på traven så har vi satt upp lite grundläggande namnregler och listor med förslag på namn.

Pejorer: Pejorer använder huvudsakligen patronymer eller matronymer. Var och en har ett personnamn och ett efternamn, som kommer från en förälder. Om personen är man så är det efternamnet faderns personnamn (patronym) plus ändelsen ”-fiss”, och om personen är kvinna så är det efternamnet moderns personnamn (matronym) plus ändelsen ”-fill”. När två personer gifter sig så tar kvinnan ofta (men inte alltid) sin makes personnamn plus ändelsen ”-s”.



Lamarker: Lamarker har ett förnamn och ett familjenamn. Familjenamnet går i arv på faderns sida, och om en kvinna gifter sig så tar hon ofta makens familjenamn som sitt.

Khenoke: Khenoke har inga efternamn alls. Däremot tar de sig ofta tillnamn som pekar ut dem mer exakt. Behövs det mer exakt benämning än så så används ofta stammens namn som efternamn.

Iynisin: Iynisin har familjenamn som går i arv. Flickor får sin mors familjenamn och pojkar får sin fars familjenamn. Byns namn används som andra efternamn, och skulle man behöva en ännu grövre uppdelning så tillhör alla iynisin en klan. När dessa räknas upp börjar man med den grövsta uppdelningen och fortsätter med mindre grova uppdelningar mot personnamnet. Prefixet "n'-" (uttalas ungefär "en" framför vokal och "ne" framför konsonant) används i betydelsen "av" eller "son/dotter till". "n'Kere n'Shaesta Hilena" betyder alltså "Hilena dotter till Shaesta från byn Kere".

Thrakinde: Thrakinde har personnamn som växer med tiden som de gör något notervärt. Allt eftersom en thrakinde gör något så får han ett extra namn av stammens schaman som han får lägga till på slutet. Åldrade thrakinde har ofta namn som skulle ta flera minuter att nämna i sin helhet och som mer eller mindre är en biografi över thrakindens liv.

Bestäm nivå

Alla är inte exakt lika. Det finns alltid en skillnad mellan två personer. Det är inte nödvändigtvis så att en person är sämre än en annan, men det finns alltid en skillnad. En del av dessa skillnader handlar om träning, utbildning och erfarenhet. Andra beror på grundläggande förutsättningar som är annorlunda, till exempel på grund av arv och miljö. En ung smedlärling har helt enkelt inte samma förutsättningar som en erfaren och ärrad krigsveteran, och att hävda att alla rollpersoner ska vara lika bra (vilket många spelare ofta gör på grund av den Heliga Spelbalansen) är egentligen befängt. Därför börjar varje rollperson på en nivå. Det finns fyra stycken att välja mellan, **Normal**, **Bra**, **Suverän** och **Hjälte**. Nivån sätts av spelledaren i samtal med spelaren, med bakgrund av hur spelledaren hade tänkt sig kampanjen och med tanke på rollpersonens bakgrund.

- En Normal rollperson är som de flesta andra. Man kan några saker tillräckligt bra för att leva på det och känner till några andra saker. I övrigt så gör man sitt bästa. Nivån rekommenderas om spelledaren tänker köra en lågnivåkampanj på så kallad "grisodlingsnivå", eller om rollpersonen faktiskt inte har nått längre än uppväxten, och ännu inte nått vuxenlivet.
- En Bra rollperson är bättre än medelmåttan. De flesta rollpersoner börjar på den här nivån, eftersom många kampanjer förutsätter lite hjälte-epos utan att ha allt för övermänskliga rollpersoner.
- En Suverän rollperson är ännu bättre. Det är förmodligen en äldre och mer erfaren rollperson som har ett rykte om sig, eller en person som är mer eller mindre "utvald av gudarna". Suveräna rollpersoner bör inte vara allt för vanliga. Spelarna kan gott kämpa en stund för att bli motsvarande bra.
- En Hjälte är en legend. Han är redan en person som det spinns sagor och legender kring. Även om legenderna förmodligen är bra mycket överdrivna så ligger det i alla fall något korn av sanning i dem. Rollpersonen **är** faktiskt så bra.

Valet av nivå kommer att påverka en hel del siffror i spelet, så välj nivån med omsorg.

Attribut

Det finns fyra attribut som beskriver en av rollpersonens grundläggande förmågor. De fyra attributen är **Fysik**, **Kroppskontroll**, **Mental förmåga** och **Social förmåga**. Utöver detta så finns det tre specialiseringar på var och en av attributen, som ytterligare specificerar



rollpersonens grundläggande förmågor. Attribut ligger normalt på en skala från -4 till +4, där värdet 0 får anses som helt normalt.

När man sätter värden på attribut så utgår man från ett startvärde, som beror på om rollpersonen är iynisin, thrakinde eller människa. Därefter kan man ändra attributen. Om man sänker ett attribut ett steg så får man en poäng. En poäng kan sedan användas för att höja ett attribut ett steg. En poäng kan också delas upp i två specialiseringar. De båda specialiseringarna behöver inte tillhöra samma attribut, utan kan ligga på varsitt attribut. Man kan också flytta över poäng till egenskaper, så att ett poäng gör att man kan köpa en poäng i en bra egenskap eller göra en dålig egenskap ett snäpp bättre. Slutligen kan poäng göras om till färdigheter: en poäng blir en lärlingsfärdighet (+2), två poäng blir en gesällfärdighet (+4) och tre poäng blir en mästarfärdighet (+6). Man får maximalt höja eller sänka ett attribut med fyra steg, och maximalt fyra poäng får göras om till färdigheter. Samtliga poäng måste användas, och man får inte använda för många poäng.

Attributen bör sättas så att de reflekterar bakgrunden. En person som aldrig gått i skolan och arbetat med hårt kroppsarbete hela livet bör knappast ha så mycket på Mental förmåga, men däremot desto mer på Fysik. En person som beskrivs som en god ledare kan ha hög Social förmåga. Många andra exempel finns, men vi får lämna detta till spelledare och spelare att välja själva enligt eget omdöme.

	Fysik	Kroppskontroll	Mental förmåga	Social förmåga
Människa	0	0	0	0
Iynisin	0	+1	0	-1
Thrakinde	+1	0	-1	0

Tabell SH-301: Startvärden på attribut

	Poängförändring
Normal rollperson	Ger noll poäng
Bra rollperson	Ger ett poäng
Suverän rollperson	Ger två poäng
Hjälte-rollperson	Ger tre poäng
Sänka ett attribut med ett*	Ger ett poäng
Höja ett attribut med ett*	Kostar ett poäng
Skaffa två specialiseringar av attribut	Kostar ett poäng
Skaffa en extra lärlingsfärdighet	Kostar ett poäng**
Skaffa en extra gesällfärdighet	Kostar två poäng**
Skaffa en extra mästarfärdighet	Kostar tre poäng**
Flytta över en poäng till egenskaper	Kostar en poäng***
* Attribut får höjas eller sänkas med max fyra steg.	
** Max fyra poäng får göras om till färdigheter.	
*** Max fyra poäng får göras om till egenskaper.	

Tabell SH-302: Poäng och attribut

Färdigheter

Från listan med önskade färdigheter är det nu dags att bestämma hur bra man ska vara på dem. Man har så att säga ett antal ”fack”, där varje ”fack” kan innehålla en färdighet. Det finns tre sorters fack, nämligen Lärlingsfärdigheter (värda +2), Gesällfärdigheter (värda +4) och Mästarfärdigheter (värda +6). Hur många ”fack” av varje sort som man kan ha beror på den nivå som rollpersonen har och som man har kommit överens med spelledaren om. Vad man ska göra är att sätta ut en färdighet i varje ”fack”. Hur många ”fack” man har kan avläsas i tabell SH-303.

	Lärlingsfärdigheter	Gesällfärdigheter	Mästarfärdigheter
Normal	4	2	0
Bra	6	3	1
Suverän	8	4	2
Hjälte	10	5	3

Tabell SH-303: Antalet färdigheter vid olika nivåer



Man kan inte placera mer än en färdighet i varje fack, och varje färdighet kan bara placeras ut en gång. Man bör dessutom konsultera spelledaren om vilka färdigheter som ska bli gesäll- och mästarfärdigheter. En god riktlinje är att enbart de färdigheter som man väljer under vuxenliv kan bli gesällfärdigheter, i och med att det är först då man får den kunskap på djupet som krävs för den nivån. Under barndomen och uppväxten kan man normalt inte hinna lära sig under något mer avancerat än lärlingsnivå. För att lära sig mästarfärdigheter krävs ofta ett livslångt engagemang, och detta bör synas både i färdighetsvalet och i rollpersonens bakgrundshistoria.

Vill man så kan man också skaffa färdighetsspecialiseringar. Tre specialiseringar fyller upp ett fack för en lärlingsfärdighet – i princip så byter man ut en lärlingsfärdighet mot tre specialiseringar. Hur specialiseringar av färdigheter fungerar står på sidan **XXX**.

Box: Hur bra är "bra"?

Frågan om hur bra "bra" är, är ganska berättigad. Utan att ha detta definierat säger siffrorna ingenting. Om man har ett värde på, säg 5, så har man ingen aning om hur bra detta är. Är det en helt vanlig svensk betygsskala är en femma jättebra, men om det är en procentskala så är fem i princip värdekasst. Dessutom spelar skalans riktning en stor roll. Här är ett värde bättre ju högre det är, men detta är inte någon given regel.

I *Skymningshem/T10* finns det inget övre tak på en färdighets värde. Detta värde kan vara precis hur högt som helst, även om det kräver mycket träning att nå upp till de högre nivåerna. Räkna med att en rollperson är bra i något om ett färdighetsvärde överskrider +5, och väldigt få når någonsin över +10. Till och med denna grova skala är något för luddig, så för att reda ut luddigheterna i värdena behövs en noggrannare skala på hur bra ett visst färdighetsvärde är. Denna skala är uppspaltad i tabell SH-304.

Värde	Motsvarar	Exempel
+0	Ingenting	
+1	Nybörjare	
+2	Hobbyist	lärling
+3	Begåvad amatör	
+4	Medelmåttig yrkesman	gesäll
+5	Bra yrkesman	
+6	Skicklig yrkesman	mästare
+8	Berömd mästare	
+10	Legendarisk mästare	
+12	Aldrig överträffad	

Tabell SH-304: Hur bra är "bra"?

Egenskaper

Egenskaper är det sista som vi ska ta hand om. När bakgrunden skapades så bör man ha plockat fram ca fem egenskaper som man tror sig vilja ha. Det är nu dags att komplettera dessa och plocka fram värden på dem.

Egenskaper ligger på samma skala som attribut, det vill säga på en skala från -4 till +4, med ett värde på 0 som fullt normalt. Att ha en egenskap med värdet 0 är det samma som att vara fullt normal i egenskapen och därmed inte ha den. Det finns två sorters egenskaper, bra egenskaper (med ett värde större än noll) och dåliga egenskaper (med ett värde mindre än noll). Dessa ska balanseras mot varandra. Summan av värdet på bra egenskaper ska vara lika med summan av dåliga egenskaper (man struntar i minustecknet), poäng som flyttats över från attribut och bonus från ens nivå. Som en extra begränsning så tillkommer en begränsning till: man får inte ta andra egenskaper än de som man valde när man gjorde bakgrundshistorien. Om man inte väljer några dåliga egenskaper så ligger man ganska pyrt till. Då blir det svårt att få särskilt många bra egenskaper eller något högt värde i dem.

Nivå	Bonuspoäng till egenskaper
Normal	2
Bra	3
Suverän	4
Hjälte	5



Tabell SH-305: Bonuspoäng till egenskaper och maxantal dåliga egenskaper

Avslutande detaljer

Det sista som vi ska titta på är en del avslutande detaljer. Bakgrundshistoria och spelvärden ska renskrivas och överföras till rollformulär, spelledarens formulär ska fyllas i, och rollpersonen ska också utrustas.

För att spelledaren ska kunna ha en enkel referens till rollpersonerna så har spelledaren ett eget formulär för rollpersonen, där bakgrund och spelvärden sammanfattas. Två sådana formulär får plats på ett A4 (formulären är i A5).

Det sista som ska göras är att rollpersonen ska utrustas. En rollperson har allt det som det är logiskt att han äger. Det finns alltså inget sätt att räkna ut "startkapital" för att "köpa utrustning" – man skriver bara upp den utrustning som rollpersonen bör ha. Vill man ha ett hum om hur rik (i kapital räknat) en rollperson är och ungefär hur mycket prylar han äger så kan man lägga ihop egenskaper i stil med Fattig, Rikedom och Status och titta i tabell SH-306.

Värde	Kapital	Riktlinjer på rollpersonens ägodelar från början
-4	inga	Trasiga och/eller för små kläder. Inga skor.
-3	2i	Trasiga och/eller för små kläder. Skor med hål i.
-2	4i	Slitna kläder, slitna skor, någonstans att övernatta.
-1	8i	Kläder, någonstans att övernatta.
0	16i	Kläder, viss utrustning (till exempel ett vapen eller personliga verktyg), någonstans att övernatta.
1	30i	Kläder, viss utrustning (till exempel några vapen, verktyg och arbetsplats eller en mindre båt), någonstans att övernatta.
2	100i	Eget hem, den utrustning som krävs för arbetet.
3	200i	Eget lyxigt hem, all utrustning som krävs för arbetet, 200i låst i fasta tillgångar utöver kapital.
4	500i	Egen gård eller eget handelshus med tillhörande tjänstefolk, 5 000i låst i fasta tillgångar.
5	1 000i	
6	2 000i	Stor omfattande gård eller mäktigt handelshus, tjänstefolk, upp till 20 000i låst i fasta tillgångar.
7	5 000i	
8	10 000i	Flera gårdar eller flera filialer i handelshuset, tjänstefolk, underlydande, annat avlönat folk, upp till 100 000i låst i fasta tillgångar.
9	20 000i	
10	50 000i	Andel av järnhandeln från Khenoke som årligen ger inkomster på över 500 000i.

Tabell SH-306: Starttillgångar för rollpersonen

Attribut

Attributen är fyra stycken till antalet, och mäter någon slags grundläggande förmåga hos rollpersonen. Två av dem mäter rollpersonens fysiska förmåga, medan de två andra är ett mått på rollpersonens självsliv och sociala förmåga. De ändras sällan eller aldrig och är svåra att ändra. Normalt sett mäts egenskaper på en skala från -4 till +4, där 0 är fullt normalt. I vissa fall kan man kliva utanför skalan med ett steg.

Var och en av attributen har också tre möjliga specialiseringar. En specialisering är ett smalare område av ett attribut. Specialiseringen saknar värde. Antingen har man dem eller så har man dem inte. Specialiseringen ger en modifikation på +1 i vissa situationer. Vid varje specialisering anges ett antal förslag på sådana situationer, men man kan även använda specialiseringen i andra fall. Det är alltid upp till spelledaren att avgöra om en specialisering kan användas.



Fysik

Attributet Fysik behandlar rena konditionsrelaterade ämnen. När en rollperson försöker göra något som har med styrka eller uthållighet att göra så är det Fysik som används.

Styrka handlar både om råstyrka såväl som styrketeknik. En person med denna specialisering har dels större muskelmassa än andra och vet också att använda musklerna på rätt sätt. Har man specialiseringen så får man en modifikation på +1 på alla slag som har med styrka och muskelteknik att göra, till exempel för att lyfta, dra, knuffa, knäcka, bryta och bända.

Tålighet är en specialisering som mäter både hälsa och läkekött. En person med specialiseringen både tål och läker skador och sjukdomar bättre än andra. Har man specialiseringen så får man en modifikation på +1 på Stryktålighetsslag. Dessutom så förkortas alla läketider med en period (en dag för Lätta skador och en vecka för Allvarliga skador).

Uthållighet innebär att man tål fysisk ansträngning bättre än de flesta andra. Har man specialiseringen så får man en modifikation på +1 på alla slag för någon längre fysisk ansträngning, till exempel utmattning från belastning, samt en poäng mindre Omtöckning från resor.

Kroppskontroll

Kroppskontroll handlar om att styra kroppen. I den mån det kan tränas så är det i form av muskelkontroll och finmotorig, men även vighet och töjbarhet. Kroppskontroll används i situationer där snabbhet, vighet, balans och precision är av vikt.

Precision handlar om koordination mellan öga och hand, men även sådana saker som balans, andning, stans och sådana saker, som alla påverkar precisionen. Har man specialiseringen så får man en modifikation på +1 på alla slag där precision krävs, till exempel bågskytte eller noggranna kast.

Vighet innebär att man har god kontroll över kroppens alla leder och kan böja den på de mest konstiga vis. Akrobater och sjömän har behov av specialiseringen, och skulle man ha den så får man +1 på de slag där balans och vighet är en fördel.

Snabbhet behandlar snabba reaktionsförmågor men även att röra sig snabbt. Har man specialiseringen så får man en modifikation på +1 på alla slag för att springa snabbt. Man får dessutom en modifikation på +1 i de stridssituationer där Offensiv taktik ställs mot Offensiv samt där Försiktig taktik ställs mot Försiktig.

Mental förmåga

Den mentala förmågan behandlar de själsliga förmågorna. Det är väldigt svårt att mäta vad som mäts med Mental förmåga, men det handlar om minne, uppfattningsförmåga, till viss del även bildning och inlärningsförmåga, men också envishet och själsstyrka.

Psyke är en specialisering som innebär att man har stor själsstyrka (eller i alla fall envishet). Psyke handlar även om integritet och vilja. Om man har specialiseringen så får man en modifikation på +1 när det gäller att motstå andras inflytande (till exempel när det gäller övertalning, tortyr eller inflytande från magi), samt om man själv använder magi.

Bildning är till stor del ganska självförklarande. En rollperson med specialiseringen har en del bildning i bakfickan, och har också god inlärningsförmåga. Till viss del ingår även logiskt tänkande i specialiseringen. Specialiseringen ger en modifikation på +1 på i princip alla slag för kunskapsfärdigheter.



Uppmärksamhet handlar om att lägga märke till saker. Specialiseringen simulerar dels goda sinnen, men också förmågan att behandla informationen som man får från dem och sätta dem i sitt rätta sammanhang. Specialiseringen ger en modifikation på +1 på alla slag för att upptäcka saker, och även en del slag för att förstå vad sinnen säger en.

Social förmåga

Den sociala förmågan behandlar hur väl man kommer överens med omgivningen. Kroppsspråk såväl som verbal uttrycksförmåga ingår i den sociala förmågan, liksom förmågan att kunna förstå andras signaler.

Utseende behöver inte innebära att man är vacker om man har specialiseringen. Det innebär helt enkelt att man har ett bra utseende. Huruvida man har ett vackert, sött, sexigt, respektingivande eller något annat utseende spelar ingen större roll: man har utseendet på sin sida. Specialiseringen ger en modifikation på +1 i situationer där detta är en fördel.

Kommunikation handlar om att kunna föra fram sina idéer. Det behöver inte betyda att man är värtalig, en skicklig lögnare eller en god retoriker, utan bara att folk lyssnar på vad man har att säga. Specialiseringen ger en modifikation på +1 i de situationer då verbal kommunikation används.

Empati handlar om att läsa andra, både kroppsspråk, ansiktsuttryck och andra signaler. Ofta kallas detta för "intuition" eller "att läsa mellan raderna". I de situationer då det är en fördel att kunna läsa andra så ger specialiseringen en modifikation på +1.

Box: Ingen intelligens?

Observera att det inte finns något attribut motsvarande Intelligens, som annars brukar förekomma i rollspel. Orsaken till detta är att vi har åsikten att det är svårt att rollspela dummare än vad man är och omöjligt att spela smartare än vad man är. I bästa fall kan man simulera att man är smartare än vad man är, med hjälp av längre betänketid, hjälp från andra spelare och träningslag, men vad är då meningen med att rollspela?

Dessutom, vad vi normalt kallar "hög intelligens" är ofta ingenting mer än god uppmärksamhet, bildning och förmågan att kommunicera sina slutsatser – och det finns det ju redan andra attribut för.

Egenskaper

Egenskaper tar rollen som för- och nackdelar. De liknar attribut till viss del, men har två stora skillnader. För det första så har alla rollpersoner inte alla egenskaper. För det andra så specialiseras inte egenskaper.

Egenskaper kan i vissa fall ersätta attribut (det vill säga att man använder en egenskap istället för ett attribut). Passande specialisering från attributet kan fortfarande användas. Ibland, men inte ofta, kan de även användas för att ersätta en färdighet. Även då kan man dra nytta av färdighetens specialisering. Man kan endast använda en egenskap i ett slag – man kan alltså inte ersätta ett attribut med en egenskap och en färdighet med en annan egenskap i samma slag.

Lista över egenskaper

Al'shakh	(+2 till +4)	Dåligt Självförtroende	(-1 till -4)
Ambidextriös	(+1 till +4)	Edsvuren	(-1 till -4)
Artefakt	(+1 till +4)	Fattig	(-1 till -4)
Arvtagare	(+1 till +4)	Fet	(-1 till -4)
Avundsjuk	(-1 till -4)	Fiende	(-1 till -4)
Berest	(+1 till +4)	Flyfotad	(+1 till +4)
Besatt	(-1 till -4)	Fobi	(-1 till -4)
Dåligt Rykte	(-1 till -4)	Fumlig	(-1 till -4)



Förföljd	(-1 till -4)	Ofärdig	(-1 till -4)
Förälskad	(+1 till +4)	Ormläkare	(+2)
Galen	(-1 till -4)	Pacifist	(-1 till -4)
Gammal	(-1 till -4)	Poet	(+1 till +4)
Genomträngande Blick	(+1 till +4)	Populär	(+1 till +4)
Girig	(-1 till -4)	Pultron	(-1 till -4)
Glömsk	(-1 till -4)	Rampfeber	(-1 till -4)
Gott Rykte	(+1 till +4)	Raseri	(-1 till -4)
Gravid	(-1 till -4)	Rebell	(-1 till -4)
Gömställe	(+1 till +4)	Reumatisk	(-1 till -4)
Halvblod	(-2)	Rikedom	(+1 till +4)
Hat	(-1 till -4)	Snabbfingrad	(+1 till +4)
Heder	(+1 till +4)	Snabblärd	(+1 till +4)
Hedersskuld	(-1 till -4)	Soryun	(+1 till +4)
Hästminne	(+1 till +4)	Status	(+1 till +4)
Illiterat	(-1 till -4)	Stor	(+1 till +4)
Impopulär	(-1 till -4)	Styrkereserv	(+1 till +4)
Inflytande	(+1 till +4)	Svårflörtad	(-1 till -4)
Intuition	(+1 till +4)	Talfel	(-1 till -4)
Jagad	(-1 till -4)	Troende	(+1 till +4)
Konstnär	(+1 till +4)	Trögtänt	(-1 till -4)
Kontakter	(+1 till +4)	Tursam	(+1 till +4)
Liten	(-1 till -3)	Tvåspråkig	(+2)
Lojalitet	(-1 till -4)	Ung	(-1 till -4)
Luktsinne	(+1 till +4)	Unge	(-1 till -4)
Läkande händer	(+1 till +4)	Vidskeplig	(-1 till -4)
Mod	(+1 till +4)	Vän	(+1 till +4)
Musikkänsla	(+1 till +4)		

Egenskaperna beskrivna

Al'shakh (+2 till +4) Du har Gåvan och viss träning i konsten att utöva al'shakhin. +2 är lika med en begränsad gåva – du kan lära dig en av färdigheterna som tillhör al'shakhin.

+3 är lika med en utvecklad gåva – du kan lära dig två av färdigheterna som tillhör al'shakhin.

+4 är lika med en fullt utvecklad gåva – du kan lära dig samtliga tre färdigheter som tillhör al'shakhin.

Ambidextriös (+1 till +4) Du kan hantera två vapen lika bra som ett; detta innebär att du för det första får en extra handling när du slåss med ett vapen i varje hand, och för det andra att du får lägga till egenskapens värde till turordningen när du slåss med två vapen.

Artefakt (+1 till +4) Du är ägare till en artefakt från tiden före Fallet.

+1 är en liten artefakt som egentligen inte är så nödvändig. Den är mer cool än praktisk. Ett exempel på en sådan är en tidvisare.

+2 är en liten artefakt som är praktisk men kan ersättas av vanliga saker, eller enbart kan användas en gång, till exempel en ljusglob eller läkmask.

+3 är en artefakt som inte kan ersättas av vanliga saker men som inte är övernaturliga utan bara väldigt mycket bättre, som till exempel en fjärrskådare.

+4 är en artefakt som har snudd på övernaturliga egenskaper som inte kan efterliknas, till exempel en döljare.

Arvtagare (+1 till +4) Du är en arvtagare till en rik och mäktig person. Du kommer att arva samma titlar och tillgångar som egenskapen Status till värdet av Arvtagare plus ett, ovan. Skillnaden är att du inte har ärvt allt detta än, men så småningom kommer din dag.

Avundsjuk (-1 till -4) Du är hemskt avundsjuk. Så fort du bebländar dig med någon som har något som du inte har (något bra, alltså – spetälska räknas till exempel inte) får du dra av egenskapen från alla slag som har med socialt uppträdande att göra, helt enkelt för att du låter din avundsjuka lysa igenom.

Berest (+1 till +4) Du har rest land och rike runt, och känner till kutym och vanor från fjärran länder. Egenskapen används så fort man kommer i kontakt med något från



främmande länder. Alla rollpersoner som inte kommer från det området där äventyren utspelas måste ha minst Berest +1.

+1 innebär att du har färdats en del kring hemtrakten.

+2 innebär att du har rest Pejora runt eller motsvarande. Du har sett de flesta av de andra städerna i ligan eller federationen, inte bara det du är född i.

+3 innebär att du har varit utomlands.

+4 innebär att du har varit sett "hela världen", det vill säga besökt det mesta norr om ekvatorn.

Det finns förmodligen något söder om ekvatorn också, men det är det ingen som vet. De som skulle göra denna resa skulle förmodligen ha Berest +5.

Besatt (–1 till –4) Du är besatt av ett mål och låter inget komma i vägen för dig. Oavsett vad som händer tänker du fullfölja din uppgift. Du kan till och med få för dig att döda dina vänner om de försöker hindra dig. Du kan bli tvingad att lyckas med ett slag för den här förmågan för att inte anfalla någon som försöker hindra dig. Motståndet bestäms av spelledaren med avseende på hur nära målet man befinner sig. Ett motstånd på sex bör vara ganska lagom.

–1 är en mindre besatthet, till exempel av grannens dotter. Du "trakasserar" henne så gott som jämt och får därför hennes föräldrar efter dig. Vad hon tycker om uppvaktningen har inget med saken att göra – det är ditt obstinata uppträdande som är det viktiga.

–2 är en problematisk besatthet, som till exempel att finna den där typen som rymde med din hustru och spöa upp honom tills han inte längre vet vad han heter.

–3 är en jobbig besatthet, som till exempel att hämnas på den slemme krigsherren som mördade din hustru och dina barn.

–4 är en mycket jobbig besatthet, som till exempel försöka krossa ett handelshus.

Dåligt rykte (–1 till –4) Du har ett dåligt rykte, kanske välförtjänt, kanske inte. Egenskapen används för alla sociala kontakter med personer som ännu inte lärt känna dig på djupet och som får reda på vem du är. Egenskapens värde definierar också hur långt du är känd.

–1 är ett mindre dåligt rykte som bara finns i det lokala området, typ byfänen i staden.

–2 är ett dåligt rykte som når ut på hela ön.

–3 är ett mycket dåligt rykte som når över hela ligan eller federationen.

–4 är ett extremt dåligt rykte som får alla norr om ekvatorn att skaka av skräck när namnet nämns.

Dåligt självförtroende (–1 till –4) Du har inte speciellt stort självförtroende, så egenskapen används i alla situationer som kräver viljestyrka, mod eller envishet, till exempel när man slåss. Egenskapen används också om man vill ge sig in i en svår situation. Man måste lyckas med ett slag mot 6 för att finna det mödan värt.

Edsvuren (–1 till –4) Du har svurit en ed som är lika bindande som en kedja. Det finns inget sätt att undkomma eden, eftersom du är såpass moraliskt bunden till eden.

–1 är en mindre ed om ett enskilt tillfälle, till exempel ett löfte om att återgälda en tjänst.

–2 är en ed om ett tillfället som mycket väl kan kosta en livet.

–3 är en viktig ed som tar upp stor del av ditt liv, som till exempel när man beslutar sig att ta upp svärdet och bli tayani.

–4 är en mycket viktig ed som tar upp hela ditt liv, till exempel klosterlöftet för en munk.

Fattig (–1 till –4) Du är fattig som en kyrkråtta eller lite till och blir (till skillnad från andra rollpersoner) tvungen att köpa saker och ting från början. Egenskapen sätts in i tabell SH–306. Egenskapen innebär också något av en förbannelse – så länge rollpersonen inte blir av med egenskapen kommer han alltid att vara fattig, oavsett vad han gör och vad andra rollpersoner gör.

Fet (–1 till –4) Du är fet. Du använder egenskapen i alla situationer som har med smidighet och snabbhet att göra, till exempel att slåss, springa fort, etc. Dessutom går det åt extra mycket tyg för att göra kläder, så du använder egenskapen när du köpslår om klädkostnader. Slutligen äter du en hel del, och har ett försvarligt matkonto.

Fiende (–1 till –4) Du har en personlig fiende som du gör allt för att bekämpa. Fiendskapen är ömsesidig – han gör allt för att komma åt dig.

–1 är en byherre.

–2 är en magistrat.

–3 är en taynai eller domare.

–4 är en extremt mäktig person, som till exempel herren över ett handelshus



Flyfotad (+1 till +4) Du är snabb i fötterna. Egenskapen används för att förflytta sig snabbt, tyst och smidigt, till exempel när man springer fort, när man smyger, eller när man går balansgång eller hoppar. Egenskapen kan också användas för turordning.

Fobi (-1 till -4) Du är paniskt rädd för någonting. Varje gång du konfronteras med din innersta rädsla måste du slå ett slag för egenskapen mot 6. Om du misslyckas försöker du ta dig därifrån, och om inte det går kryper du ihop i ett hörn av skräck. Man använder också egenskapen för alla andra slag när man konfronteras med sin fobi. Fobin bör vara för något som är såpass vanligt att det är ett problem, men inte så ovanligt att det nästan aldrig inträffar. Mörke, åskväder och öppna vatten är bra saker att ha fobier mot.

Fumlig (-1 till -4) Du har tummen mitt i handen. Alla försök att göra något snyggt, till exempel handarbete eller slagsmål, slutar i katastrof. Du är helt enkelt den sortens person som man aldrig släpper i närheten av ett glasblåseri.

Förföljd (-1 till -4) Du tillhör en förföljd minoritet, vilket ligger dig till stor last i det normala samhället. Egenskapen används till exempel vid sociala kontakter med omgivningen.

-1 är att tillhöra en accepterad minoritet, till exempel iynisin.

-2 är att tillhöra en knappt accepterad och helt klart utstött minoritet, till exempel thrakinde.

-3 är att tillhöra en oaccepterad minoritet, som till exempel folk från Pejoriska Ligan i Lamarkiska handelsfederationen (eller tvärtom).

-4 är att tillhöra en fientlig gruppering, som till exempel en pirat från Pejoriska Ligan i Lamarkiska handelsfederationen.

Förälskad (+1 till +4) Du är djupt förälskad i någon person. När du gör något av kärlek till denne får du använda egenskapen. Observera att det rör sig om en verklig förälskelse – inte bara ett tillfälligt svärmeri. Spela ut denna förälskelse.

Galen (-1 till -4) Du är slagen med galenskap. Den exakta psykologiska termen är inte så viktig eftersom psykologi inte är uppfunnet, men som riktlinje kan vi ge följande uppställning:

-1: Någon är ute efter dig. Vem det än är så försöker han ända ditt liv på grund av någon oförrätt som du har gjort. Personen är verklig, liksom orsaken – problemet är att det är förföljelsen som är inbillad (paranoia).

-2: Du har sett verkligheten som den egentligen är, men ingen annan kan förstå dig för deras ögon är inte öppnade. Verkligheten är dold för dem. Du ser syner som ingen annan ser och hör röster som ingen annan hör. Det skrämmar dig (schizofreni).

-3: Du vet för mycket. Du vet att *de* vet. *De* är ute efter dig, och kommer att göra processen kort med dig när *de* får tag på dig. Det finns konspiratörer överallt och *de* följer efter dig hela tiden så att *de* inte tappar bort dig. *De* kan läsa dina tankar och *de* kryper in i huvudet på dig när du sover (paranoid schizofreni).

-4: Du har en uppsättning alternativa personligheter, små röster som ibland tar kontrollen över dig och får dig att göra som *de* vill. Naturligtvis är det bara du som är den rätta personligheten (multipla personligheter).

På -3 och -4 är det risk att man binds och kastas in i en cell.

Gammal (-1 till -4) Du är gammal och din tid närmar sig. Egenskapen används i situationer då åldern håller på att ta ut sin rätt, till exempel när man gör något fysiskt ansträngande, eller om man försöker komma ihåg något. Till viss del kan egenskapen upphävas av andra egenskaper, men inte allt för länge. Var tionde spelmöte blir egenskapen ett snäpp värre, så att en -2 Gammal blir en -3 Gammal. När man går under -4 (ner till -5 med andra ord; -5 kan man aldrig ha från början) ska man komma överens med spelledaren om ett lämpligt tillfälle att dö av ålder på. Detta måste dock inträffa inom tio spelmöten.

Girig (-1 till -4) Du är gniden, snål och ser enbart till ditt eget personliga ekonomiska välstånd. Allt är inte nog; du vill ständigt ha mer, och gärna på bekostnad av andra. Egenskapen ger ett dåligt rykte som i sin tur försvårar i affärer och sociala kontakter.

Glömsk (-1 till -4) Du är glömsk. Du kommer helt enkelt inte ihåg saker och ting. Varje gång du stakar dig när du talar som din rollperson kan spelledaren bedöma att du måste slå ett slag för Glömsk mot 6 för att komma ihåg fortsättningen. Andra kan dock hjälpa dig på traven med att komma ihåg vad det var du skulle säga.

Gott Rykte (+1 till +4) Du har ett gott rykte om dig. Det behöver inte nödvändigtvis vara så smalt som hjältemodig i strid, och egenskapen ger inte några fördelar i strid. Egenskapen används vid sociala kontakter och för att avgöra hur långt ens goda rykte har nått.

+1 är det lokala grannskapet, inom vilket du är känd för något bra du har gjort.

+2 är det lokala området, där dina dåd ses som ett gott föredöme för folk.



+3 är hela Ligan eller Federationen.

+4 är hela den kända världen norr om ekvatorn.

Gravid (-1 till -4) Eftersom egenskapen innebär att man är havande kan enbart kvinnliga rollpersoner ha egenskapen. Ju längre havandeskapet har nått, desto sämre är egenskapen. När barnet föds försvinner egenskapen, men å andra sidan har modern nu ett barn att ta hand om och om hon är ogift förmodligen också ett tämligen dåligt rykte. Observera att spelledaren måste godkänna att rollpersonen ska ha denna egenskap, och han måste också planera vad som händer med egenskapen efteråt.

En skada av något slag magtrakten kan leda till missfall. Om detta händer är upp till spelledaren.

-1 är andra till tredje månaden. Morgonsjuka har satt in.

-2 är fjärde till femte månaden. Man kan börja se andra kroppsliga tecken på havandet och modern kan mycket väl utveckla en del lustiga matvanor.

-3 är sjätte till sjunde månaden. Magen är nu mycket svår att dölja.

-4 är åttonde till nionde månaden. Det börjar bli dags nu.

Gömoställe (+1 till +4) Du har ett gömoställe som är i princip säkert. Ingen annan känner till det, och du kan klara dig alldeles utmärkt i denna tillflyktsort. Det enda sättet att hitta det är att följa efter dig in i skogen (eller var den nu ligger).

+1 är en lagringsplats för förnödenheter och en del utrustning, inget mer. Det kanske är en klippskreva i vilken sakerna förvaras.

+2 är ett säkert ställe som erbjuder tak för huvudet, kanske en koja eller så.

+3 är ett gömoställe som erbjuder möjlighet till värme och hemtrevlighet – en liten kolarstuga eller en mindre inredd grotta.

+4 är ett gömoställe som erbjuder värme och hemtrevlighet och som dessutom går att försvara eller har en flyktväg som ingen annan känner till.

Halvblod (-2) Din ena förälder var en iynisin och den andra var människa. Du har drag från båda folken, till exempel i form av korta spetsiga öron (inte långa spetsiga som iynisin eller korta runda som människor), kraftiga bruna naglar och ovanligt mycket kroppsbehåring längs med ryggraden. Det syns med andra ord ganska tydligt att du är halvblod, och du kan mycket väl ha kommit att bli mobbad för det (skaffa i så fall egenskapen Förföljd). Den stora nackdelen av att vara halvblod är dock att man är steril – ett kvinnligt halvblod kan aldrig bli gravid, och ett manligt halvblod kan aldrig avla barn. Det innebär att du inte kan få någon avkomma som kan föra familjenamnet och traditionen vidare, arva egendomar eller ta hand om dig på din ålders höst. Du kan fortfarande adoptera, men det är inte riktigt samma sak.

Hat (-1 till -4) Du hatar någon eller något så mycket att du inte kan kontrollera dig. Hatet kan vara begränsat till en person, och i så fall är hatet så starkt att du troligen försöker ha ihjäl honom på fläcken om du träffar honom.

Heder (+1 till +4) Du har ett onormalt stort sinne för heder och följer någon slags hederskodex in till döden. Denna egenskap är nästan, men inte riktigt, ett obligatorium för taynai och iynisin, men även andra personer kan ha den. Egenskapen används närhelst din heder står på spel, till exempel i utmaningar.

Hedersskuld (-1 till -4) Du är skyldig någon en stor tjänst, och din heder eller ära tillåter inte att du bara tackar för tjänsten och sedan glömmer bort den.

-1 innebär att någon har räddat dig ur en pinsam situation, till exempel betalt din nota när du inte har haft några pengar på dig.

-2 innebär att någon har räddat dig undan kroppslig skada, till exempel genom att kliva emellan under ett slagsmål.

-3 innebär att någon har räddat livet på dig, till exempel genom att ta hand om dig när du var dödligt sårad.

-4 innebär att någon har räddat din heder, till exempel genom att gå i ed för din sak i en rättegång mot dig.

Hästminne (+1 till +4) Du glömmer sällan någon enda detalj. Skulle du glömma bort något som din rollperson borde komma ihåg slår du ett slag mot sex, modifierat med den här egenskapen, för att se om rollpersonen kommer ihåg detaljen. Om så är fallet får väl spelledaren påminna dig.

Impopulär (-1 till -4) Du är inte omtyckt. Folk använder ditt namn för att skrämma sina barn till att äta upp sin gröt och förbannar dig i lönnedom. När som helst kan du vänta dig en dolk i ryggen – eller ett uppror.



Inflytande (+1 till +4) Du känner någon med egenskapen Status till lika högt värde som denna egenskap plus två. Du kan då och då begära hjälp från denna mäktigare person, dock inte för ofta. Om du missbrukar denne persons makt kommer er vänskap att avslutas, och Inflytandet försvinner.

Intuition (+1 till +4) Du har någon form av intuition eller föräning om saker och ting. Du kan fatta korrekta beslut utan alla signifikanta fakta tillgodo. Spelledaren ska slå ett slag mot sex för egenskapen varje gång den används. Lyckas slaget får du en liten extra ledtråd av spelledaren för att fatta olika beslut i valsituationer. Det behöver inte vara någon stor ledtråd – det räcker med ”Njä, den möjligheten känns fel...” Om slaget nollas får spelledaren ge antydningar om helt fel beslut.

Jagad (–1 till –4) Du är jagad av en fiende. Han är ute efter dig av ett eller annat skäl: han kanske bara hatar dig, han kanke åtrår din hustru (eller dig själv om fienden är av motsatt kön), du kanske har vanärat honom eller något annat i den stilen. Skillnaden mellan Jagad och Fiende är att du inte försöker komma åt honom, men han försöker komma åt dig.

–1 är en byherre.

–2 är en magistrat.

–3 är en tynai eller domare.

–4 är en extremt mäktig person, som till exempel herren över ett handelshus.

Konstnär (+1 till +4) Du är konstnärligt begåvad och kan hålla tungan rätt i mun.

Egenskapen kan användas tillsammans med diverse hantverk.

Kontakter (+1 till +4) Du känner rätt folk som kan hjälpa dig i trångmål. De kräver förstås lagom mycket smör, men så länge som de tjänar på det och det inte utgör någon fara för dem så kan du alltid vända dig till dem. Kontakterna känner i sin tur till en del andra ”källor”. Egenskapen styr också vad kontakten kan få tag på. Motståndet bestäms av vad man vill ha. ”Aslätt” kan till exempel vara vissa papper och stämplat från byråkratin, ”Ganska knepigt” kan vara ett svärd, medan ”Absurt” troligen är något i stil med nyckeln till handelsherrens skattkammare. Ett tips är att skriva ner de olika kontakterna och vad de kan få tag på. Typiska kontakter är köpmän, hälare, penningutlånare och liknande ljusskygga personer.

+1 är en byherre.

+2 är en magistrat.

+3 är en tynai eller domare.

+4 är en extremt mäktig person, som till exempel herren över ett handelshus.

Liten (–1 till –4) Du är mindre än en vuxen människa, vilket bland annat gör dig mer känslig för alkohol, skada och nedkyllning. Å andra sidan kan man vända på egenskapen för slag för att till exempel undgå att bli träffad. Om man inte har egenskapen Ung till samma nivå som egenskapen Liten så har man drabbats av dvärgväxt.

–1 är liten som en normal människa i övre tonåren.

–2 är liten som en normal människa i nedre tonåren.

–3 är liten som ett prepubertalt barn.

–4 är som ett spädbarn.

Lojalitet (–1 till –4) Du är obrottsligt lojal mot en person eller institution med egenskapen Status lika hög som absolutvärdet på denna egenskap plus två. Du måste hela tiden vara obrottsligt lojal mot denna person, och hans ord är lag. Alla andra är inte ett piss värda. Man kan ha flera lojaliteter och detta kan leda till intressekonflikter.

Luktsinne (+1 till +4) Du har ett såpass känsligt luktsinne att det är värt att uttrycka detta i siffror. Det är såpass känsligt att du kan få vittring på personer och djur och känna igen dem. Det är dock inte såpass känsligt att du kan spåra någon utan att trycka näsan mot marken. Luktsinnet är också bra att ha när man lagar mat.

Läkande händer (+1 till +4) De skadade som du tar hand om läker fortare. Läketiden minskar med en dag för Lätta Skador och en vecka för Allvarliga Skador per nivå i den här egenskapen. Har du flera personer i din vård får nivån delas upp; om du har Läkande Händer +3 och två Lätt Skadade patienter så minskar deras läketider med två respektive en dag.

Mod (+1 till +4) Egenskapen används när man gör något extremt hjältemodigt. Ett ”hjälteedåd” definieras som en handling som för det första är på gränsen till idiotisk vad gäller svårighetsgrad och för det andra är för dina allierades bästa. Exempel på typiska hjälteedåd är att motstå tortyr, springa genom ett brinnande hus för att rädda en någon, försvara en bro mot femtielva motståndare för att dina vänner ska hinna undan och liknande hjälteedåd. Den kan också användas för att motstå alla försök att skrämja dig.



Musikkänsla (+1 till +4) Du har perfekt gehör, och har mycket lätt att lära dig musik.

Egenskapen används naturligtvis med färdigheter som har med musik att göra.

Ofärdig (-1 till -4) Du har en skada eller ett medfött handikapp som hindrar din rörlighet.

-1 är att du är halt. Det är inte så fruktansvärt farligt, men det sänker helt klart din hastighet.

-2 innebär att du kan ha förlorat sköldarmen eller handen på denna. Om du är högerhänt är det alltså vänsterarmen som saknas.

-3 är att du har förlorat svärdsarmen eller handen på denna. Om du är högerhänt är det alltså högerhanden som saknas. Du kan också ha blivit av med ett ben och därför är bunden till kryckor.

-4 är att du har förlorat båda benen. Du får hoppa fram på händerna i och med att handikapphjälpmiddel som rullstolen inte är uppfunna.

Ormläkare (+2) Du har gåvan att hantera ormar på det sättet som ormläkare kan. Du kan därmed välja färdigheten Ormläkare.

Otursförföljd (-1 till -4) Du har helt enkelt otur. Spelledaren kan få dig att slå om ett slag som är potentiellt icke-dödligt. Spelledaren kan göra detta lika många gånger som egenskapens värde, och max en gång per slag. Egenskapen används också i situationer där slump är av vikt, och används då som en vanlig egenskap.

Pacifist (-1 till -4) Du tror på icke-våldsprincipen. Våld och dödande är för dig totalt främmande, och du föredrar att andra inte heller slåss. Du predikar hela tiden för icke-våld, och du kan över huvud taget inte tänka dig att hålla i ett vapen ens för självförsvar. Skulle du tvingas att slåss används den här egenskapen.

Poet (+1 till +4) Du har ett sinne för att leka med ord och uttryck och har en medfödd känsla för att uttrycka dig poetiskt. Du kan använda egenskapen när man komponerar ballader, skriver dikter eller om man försöker charma någon av motsatt kön med hjälp av poesi.

Populär (+1 till +4) Du är populär bland dina folk – de gör gärna extra arbete för dig och på det hela taget är det enklare att få dem att göra som du vill.

Pultron (-1 till -4) Du är en fegis som helst inte utsätter dig för personlig fara. Du är helt enkelt den där personen som står bakom och hejar på, och flyr om nederlaget står för dörren. Du kan tänka dig att slåss om ni är fler än dom. Om du hotas med fysiskt våld måste du lyckas med ett slag mot sex, modifierat med egenskapen, för att inte ge efter. Samma sak gäller strider där den egna sidan är i numerärt underläge.

Rampfeber (-1 till -4) Du blir fruktansvärt nervös så fort du gör något när publik tittar på dig. Du tycker inte om att bli tittad på, vilket återspeglar sig i dina handlingar. Det går alldeles utmärkt att utföra handlingarna i ensamhet, men med publik? Näee...

Raseri (-1 till -4) Du drabbas då och då av ett veritabelt bärsärkaraseri, som ingen kan stoppa. Problemet är att då raseriet utlöses har du noll koll på omgivningen, och kan alltså inte utnyttja ditt raseris energi till något positivt. Egenskapen används när man slåss, samt i vilken situation som helst som manar till lugn och försiktighet.

Rebell (-1 till -4) Du är en rebell som slåss mot överheten. Detta har helt klart vissa negativa nackdelar: du kommer alltid att ha problem med dem du är rebell mot och du kommer dessutom få ett visst rykte som rebell. Egenskapen används i situationer där du får direkta order.

-1 är att du inte vill lyda dina föräldrar, som de flesta tonåringar med andra ord.

-2 är att du inte vill lyda någon om det inte gagnar dig direkt.

-3 är att du inte vill lyda någon, ens om det gagnar dig. Det är helt enkelt en principalsak.

-4 är att du inte vill lyda någon, och är beredd att ta till vapen för att inte behöva lyda någon.

Reumatisk (-1 till -4) Du lider av ledvärk, och är därför inte ditt forna smidiga jag.

Egenskapen används i alla situationer där smidighet och snabbhet är av vikt.

Rikedom (+1 till +4) Rikedom innebär helt enkelt att du har värdefulla resurser som ger avkastning. Egenskapen sätts in i tabell SH-306 för att få reda på ditt startkapital. Utöver det får du dessutom tillgång till en del likvida resurser varje år genom avkastningen av de resurser du äger.

+1 innebär att du får loss 50i varje år.

+2 innebär att du får loss 100i varje år.

+3 innebär att du får loss 300i varje år.

+4 innebär att du får loss 1000i varje år.



Snabbfingrad (+1 till +4) Snabbfingrad innebär att man har egenskapen att använda händerna snabbt och säkert. Det är användbart för personer som sysslar med finhantverk, men framförallt av personer som ”omfördelar” andras ägodelar till sig själv.

Snabblärd (+3) Du lär dig snabbt. Alla färdigheter som omfattas kostar ett erfarenhetspoäng mindre än vanligt att höja, dock minst ett. Egenskapen kan kombineras med en lärare. Kostnaden är dock alltid som lägst 1 erfarenhetspoäng. För varje poäng i den här egenskapen kan man välja en av de olika färdighetskategorierna Kommunikation, Kunskaper, Hantverk eller Magi.

+1 omfattar en av kategorierna.

+2 omfattar två av kategorierna.

+3 omfattar tre av kategorierna.

+4 omfattar alla fyra kategorierna.

Soryun (+1 till +4) Du har Gåvan och viss träning i konsten att utöva soryun.

+1 är lika med en begränsad gåva – du kan lära dig en av färdigheterna som tillhör soryun.

+2 är lika med en delvis utvecklad gåva – du kan lära dig två av färdigheterna som tillhör soryun.

+3 är lika med en utvecklad gåva – du kan lära dig tre av färdigheter som tillhör soryun.

+4 är lika med en fullt utvecklad gåva – du kan lära dig samtliga fyra färdigheter som tillhör soryun.

Status (+1 till +4) Du har status och inflytande i samhället. Det är så att säga så som adlighet skulle ha varit om det fanns någon adel på Fo’ur. Status sätts in i tabell SH–306 för att visa hur mycket tillgångar rollpersonen har när denne skapas, men kan också användas i diverse sociala sammanhang.

+1 är en byherre.

+2 är en magistrat.

+3 är en tynai eller domare.

+4 är en extremt mäktig person, som till exempel herren över ett handelshus.

Stor (+1 till +4) Du är enorm. Massiv. Stor, helt enkelt.

+1 är som en storvuxen människa, omkring sex och en halv fot lång.

+2 är som en mycket storvuxen människa, mer än sju fot lång. och kraftig därtill.

+3 är enorm, stor som en oxe.

+4 är ännu större, milt sagt stor som ett hus.

Styrkereserv (+1 till +4) Någonstans längst inne i dig finns en styrkereserv; vid lika många tillfällen per dag som värdet på egenskapen kan du strunta i alla negativa modifikationer, till exempel från Omtöckning, alternativt lägga till värdet på egenskapen till ett enda tärningslag. Om man slåss och använder egenskapen räknas det som att situationern radikalt förändras, och en annan egenskap kan alltså användas för att slåss. Egenskapen kan endast användas vid fysiska prestationer (klättra, simma, springa, slåss et cetera).

Svårflörtad (–1 till –4) Du anses vara en omåttligt tråkig torrboll som inte har något intresse för det motsatta könet. Det går inte att fresta dig på något sätt. Du avhåller dig helt enkelt från sexuella utsvävningar.

Talfel (–1 till –4) Du har ett talfel som gör det svårt att kommunicera med din omgivning.

–1 är att du talar med en obegriplig dialekt som andra har svårt med.

–2 är ett talfel som till exempel att du läspar kraftigt. Du kan fortfarande kommunicera utan problem.

–3 är ett talfel som gör det svårt att få fram vad du vill säga, till exempel att du stammar fruktansvärt mycket.

–4 är att du är stum. Du kan inte kommunicera annat än med teckenspråk.

I samtliga dessa fall kan du alltid säga exakt vad rollpersonen ska göra till spelledaren – det är kommunikationen med spelledarpersoner och andra rollpersoner som är problematisk.

Troende (+1 till +4) Du är starkt troende; din Tro är så stark att du i princip kan flytta berg. Har du Troende till +4 eller högre kan det hända att du helgonförklaras efter din död.

Egenskapen används i alla situationer där du gör något för Tron.

Trögtänt (–1 till –4) Du tänker inte snabbt. Varje gång du kommer med en idé måste du slå ett slag mot sex för den här egenskapen. Misslyckas slaget kommer du inte på idén just nu, utan lite senare. Efter en viss tidsperiod, som spelledaren bestämmer, slår du ett nytt slag. Om detta misslyckas blir du tvungen att fundera en stund till, och så vidare. Först när du lyckas med slaget får du lägga fram idén.



Tursam (+1 till +4) Fru Fortuna ler mot dig; förutom att du kan använda egenskapen till hasardspel så kan du också slå om ett tärningsslag som du inte är nöjd med lika många gånger per dag som värdet på egenskapen.

Tvåspråkig (+2) Du har av någon anledning två modersmål. Detta kan till exempel bero på att du är adopterad till en annan kultur, uppvuxen i en familj där föräldrarna har olika modersmål, eller inflyttad till ett område med annorlunda kultur.

Ung (-1 till -4) Du är väldigt ung och därför också mindre erfaren. Du får en mindre mästarfärdighet och lika många mindre gesällfärdigheter som absolutvärdet på egenskapen. En person med Ung -3 får alltså en mästarfärdighet mindre och tre gesällfärdigheter mindre. Egenskapen blir ett snäpp bättre för varje tre år som går. En person med Ung -3 blir efter tre år Ung -2, efter ytterligare tre år Ung -1, och efter en sista rush på tre år Ung 0, eller vuxen. Du får dock inga extra färdigheter för att du blir äldre – erfarenhet av åldrande speglas i reglerna om Erfarenhet. Man måste också ta egenskapen Liten till samma nivå som Ung.

-1 motsvarar ungefär 15 år gammal – det märks ganska tydligt att man har kommit in i puberteten.

-2 motsvarar ungefär 12 år gammal – man är precis före puberteten.

-3 motsvarar ungefär 9 år gammal.

-4 motsvarar ungefär 6 år gammal.

Ung (-1 till -4) Du har en unge att ta hand om som du knappast kan lämna ensam någon längre stund. Ungen fungerar som en spelledarperson och vad ungen gör är helt upp till spelledaren.

-1 är ett barn på fem till åtta år, motsvarande Ung -3 eller Ung -4.

-2 är ett barn på tre till fyra år.

-3 är ett barn på ett halvt till två år.

-4 är ett barn som fortfarande dias.

Vidskeplig (-1 till -4) Du tror mycket kraftigt på övernaturligheter. Alla händelser som kan bortförklaras med något övernaturligt förklarar du med något övernaturligt.

Vän (+1 till +4) Du har en spelledarperson som nära vän. Hans egenskaper och färdigheter sätts av spelledaren för att passa dig, men du bör få visst inflytande över skapandet av honom, dock inte allt för stort. Detta är en sann vän, och ni stöttar varandra i vått och torrt. Värdet på egenskapen används för att avgöra hur bra din vän är;

+1 är en Normal person.

+2 är en Bra person.

+3 är en Suverän person.

+4 är en Hjalte.

Färdigheter

Färdigheter är smala områden av kunskap, träning och lärdomar som inte är grundläggande, och inom vilka man kan bli bättre genom träning, utbildning och erfarenhet. Färdigheter börjar på 0 (då kan man ingenting) och skalan fortsätter uppåt (över +8 är mästareligt). Man kan bli bättre med tiden. Färdigheter kan också, i likhet med attribut men till skillnad från egenskaper, specialiseras. Det innebär att man gränsar av ett ännu smalare område av färdigheten, inom vilket rollpersonen har spjutspetskunskaper.

Färdigheter delas in i sex olika kategorier. **Jävlar-anamma** beskriver färdigheter som huvudsakligen har med järnvilja, råstyrka och ren envishet att göra. Huvudsakligen används Mental Förmåga/Psyke för dessa, men även Fysik/Styrka, Fysik/Tålighet eller Mental Förmåga/Bildning kan användas.

Färdigheter i kategorin **Kommunikation** handlar just om olika former av kommunikation, dock inte språk. Dessa färdigheter använder huvudsakligen Social Förmåga, men även Mental Förmåga/Bildning kan användas.

Manövrer har med smidighet, koordination och kroppens rörelse att göra. Huvudsakligen är det Precision som används för dessa.

Kategorin **Kunskaper** omfattar sådant som kan läras via utbildning och bokenkunskaper. Oftast lär det vara Mental Förmåga som används för dessa.

Hantverk omfattar alla färdigheter som har med skapande att göra, och som tränas upp genom övning. Kroppskontroll/Precision eller Mental Förmåga/Bildning lär vara de oftast använda attributen.

Slutligen finns kategorin **Magi**. Dessa färdigheter finns bara tillgängliga för de rollpersoner som har egenskaperna *Soryun*, *Al'shakh* eller *Ormläkare*. Med undantag av Ormläkande,



som huvudsakligen använder Mental Förmåga/Bildning, så lär man oftast använda Mental Förmåga/Psyke, Social Förmåga/Empati eller Mental Förmåga/Uppmärksamhet.

Lista över färdigheter

Jävlar-Anamma

Envishet
Hota
Leta
Motstå Tortyr
Styrkedemonstration
Supa
Överlevnad

Kommunikation

Etikett
Förhöra
Förklädning
Komponera
Retorik
Romans
Sjunga
Spel&Dobbel
Spela Instrument
Övertala
Undre Världen
Uppträda

Manövrer

Akrobatik
Dans
Ficktjuveri
Gyckelkonster
Gömma sig
Knopar
Rörliga Manövrer
Samma
Skidåkning
Vapenfärdigheter

Kunskaper

Bergskunskap

Bibliotekskunskap

Bokhållning

Djurlära

Filosofi

Fiske

Geografi

Historia

Jakt

Jordbruk

Lagkunskap

Legender

Logistik

Lokalsinne

Lotskunskap

Läkekonst

Mekanik

Metallurgi

Räkna

Sjömannaskap

Språk

Spåra

Taktik

Teologi

Örtkunskap

Hantverk

Bläcktillverkning

Bokbindning

Bryggning

Båtbygge

Finsnickerier

Färgning

Garvning

Gjutning

Glasblåsning

Gravering

Grovsmide

Grovsnickerier

Instrumentbygge

Kalligrafi

Klensmide

Korgflätning

Krukmakning

Ljusstöpning

Låssmide

Läderarbete

Matlagning

Mureri

Målning

Pilmakning

Repslagning

Rustningssömnad

Skeppsbygge

Skomakeri

Stenhuggning

Sömnad

Tunnbindning

Träsnide

Vagnbygge

Vapensmide

Vävning

Magi

Luft

Vatten

Eld

Jord

Drömsyn

Drömprojektion

Drömvandring

Ormläkande

Specialiseringar

En ”specialisering” är ett smalare område av en vanlig färdighet – ett litet område som man har studerat särskilt och som man är lite bättre i jämfört med resten av färdigheten.

Exempel på möjliga specialiseringar är Lynisisk filosofi (en specialisering av färdigheten Filosofi), Smida spik (specialisering av Grovsmide) eller Uppvisningsskytte (specialisering av Taikui).

En specialisering har inget värde. Antingen har man dem eller så har man dem inte.

Resultatet av en specialisering är någon av följande tre:

- En bonus på +3 på slaget.
- Svårigheten för ett slag sjunker med ett snäpp, till exempel från Lätt till Aslätt.

Specialiseringar kostar en erfarenhetspoäng styck och kan skaffas när man gör sin rollperson eller senare i spelet. Skapar man sin rollperson från början så kan man byta ut en lärlingsfärdighet mot tre specialiseringar som får sättas ut på vilka färdigheter som helst. Spelledaren måste alltid godkänna eventuella specialiseringar.



Färdighetsbeskrivningar

Här nedan beskrivs kortfattat de färdigheter som vi har med i Skymningshem. Vi tyckte inte att de behövde vara längre, eftersom de flesta är ganska självförklarande.

Akrobatik (Mn) Svårare akrobatiska manövrar, som t.ex. stå på händer, gå på lina, volter etc.

Bergskunskap (Ku) Att veta vad man kan förvänta sig av ett berg med ledning av den sten som finns där. Färdigheten kan användas för att finna malmådror och för att planera gruvdrift.

Bibliotekskunskap (Ku) Att hitta böcker, veta var de finns och vad som finns i dem.

Bläcktillverkning (H) Att tillverka bläck och tusch i olika färger.

Bokbindning (H) Att binda ihop en bunt lösblad till en bok. Också att göra en snygg pärm.

Bryggning (H) Brygga mjöd och öl; om man vill kan även vintillverkning och destillering ingå här.

Båtbygge (H) Att konstruera och bygga båtar. Som "båt" räknas alla icke-havsgående fartyg utan segel (roddbåtar, pråmar etc).

Dans (M) Hovdanser såväl som folkdanser ingår här.

Djurlära (Ku) Kunskap om djur, deras beteende etc. Kan även användas för att träna djur eller sköta om sjuka djur.

Envishet (J) Om man misslyckas med ett slag kan man få slå ett slag för Envishet med samma motstånd som det första; lyckas slaget för Envishet kan man få slå ett slag till, om tiden tillåter det.

Etikett (Ko) Förmågan att kunna uppföra sig i olika sammanhang, att veta hur man tilltalar (och hur man inte tilltalar) högre personer, och hur man uppför sig som en person på sin plats i samhället; huvudsakligen är det i adelskretsar som denna färdighet är användbar.

Ficktjuveri (M) Att sno saker som folk bär på sig, till exempel knivar, börser etc. Kan även användas för att hantera händerna för olika syften, till exempel enklare trollkonster och illusionstrick av den typen som scentrollkarlar utför och andra mer eller mindre hederliga användningsområden.

Filosofi (Ku) Filosofiska läror och vad de representerar.

Finsnickerier (H) Tillverkning av små och fina trä saker och vissa mindre hushållsgeråd och möbler.

Fiske (Ku) Konsten att fiska, med nät, spö, pimpel, trål, tinor eller för den delen också harpun. Att veta var de bästa fiskevattnen finns, hur olika fiskar uppför sig och vilka fiskar som är ätbara.

Färgning (H) Tillverka färger för att färga tyg, och använda dessa.

Förhöra (Ko) Att få ut information ur ett ovilligt offer.

Förklädnad (Ko) Att föreställa sig så att man ser ut som någon annan. Det är lättare att inte se ut som sig själv än att se ut som en annan person.

Garvning (H) Att bearbeta skinn, råhud och läder; vissa grovare läderarbeten ingår också.

Geografi (Ku) Geografisk kunskap om världen.

Gjutning (H) Att gjuta i järn, koppar, tenn eller brons.

Glasblåsning (H) Konsten att blåsa glas är inte speciellt utvecklad och glasföremål är mycket dyra.

Gravering (H) Att gravera i metall.

Grovsmede (H) Tillverkning av plogblad, krok, ankare och andra grövre järnföremål.

Grovsnickerier (H) Används av timmermän för att bygga hus, broar etc.

Gyckelkonster (M) Konsten att underhålla folk med till exempel jonglerande, svärdsslukning, eldslukning, viss akrobatik och liknande.

Gömma sig (M) Att inte synas och hålla sig still.

Historia (Ku) Kunskap om förr i tiden. Få skrivna källor finns från tiden före Fallet, och de som finns är ofta fragmentariska och svårtydda.

Hota (J) Att verka så farlig som möjligt.

Illuminering (H) Att illustrera ett dokument; kalligrafi (konsten att skriva vackert) ingår.

Instrumentbygge (H) Att bygga olika instrument som flöjter, lutor etc.

Jakt (Ku) Jakt med båg, spjut, snaror eller hund; används också i egenskap som drevkarl, där man driver bytet mot jägaren.

Kalligrafi (H) Skönskrift. Kalligrafi är en konst som är synnerligen utvecklad hos iynisin.

Klensmede (H) Finare smide i till exempel guld, silver, tenn, brons eller koppar.

Knopar (M) Konsten att hantera ett rep på ett säkert sätt.



Komponera (Ko) Konsten att komponera text och musik, antingen var för sig eller i en kombination – diktkonst ingår också. Till viss del kan denna färdighet ersättas av Sjunga eller någon form av Spela Instrument, men den här färdigheten är mer inriktad på den högre skolan. Man kan helt enkelt göra bättre musikstycken och poem med den här färdigheten.

Korgflätning (H) Att tillverka korgar i vide eller rotting.

Krukmakning (H) Skapandet av lerkrus av olika slag.

Lagkunskap (Ku) Kunskap om lagar, förordningar och byråkrati i största allmänhet.

Legender (Ku) Sagor och legender; ungefär liktydigt med historia fram till strax efter Fallet.

Leta (J) Att leta, spana eller söka efter något.

Ljusstöpning (H) Tillverkning av vaxljus.

Logistik (Ku) Konsten att hantera resursflöden. Ett måste för att klara av att sköta ett handelshus.

Lokalsinne (Ku) Att hitta rätt med hjälp av en vägbeskrivning eller en typisk medeltida karta.

Lotskunskap (Ku) Kunskap att framföra ett skepp eller en båt i svårare förhållanden; att se var rev är, segla i hård vind och i okända vatten etc.

Läderarbete (H) Finare arbeten i läder och skinn.

Läkekonst (Ku) Att ta hand om sårade och sjuka. Ett lyckat slag förhindrar att en skada blir värre, och minskar också läketiden med en tidsperiod (en dag för en Skada och en vecka för en Allvarlig Skada). Svårigheten är 9 för en Skada och 12 för en Allvarlig Skada. Att förhindra att skador förvärras har svårighet 6.

Låssmide (H) Att tillverka mekaniska manicker som till exempel lås.

Matlagning (H) Att laga mat.

Mekanik (Ku) Läran om krafter och rörelser. Med Mekanik kan man rita och skapa diverse mekaniska applikationer, från enkla trissor till komplicerade urverk.

Metallurgi (Ku) Läran om metaller och deras egenskaper.

Motstå Tortyr (J) Att inte avslöja något om man blir förhörd.

Mureri (H) Att bygga med tegel eller sten.

Målning (H) Tillverkning av färg och användande av den. Målare får arbeta dels som konstnärer och dels som ”vanliga” målare.

Pilmakning (H) Att tillverka pilar för båg- eller armborstskytte.

Repslagning (H) Att tillverka rep och dessutom använda dem.

Retorik (Ko) Att elda upp en folkmassa med tal; att uttrycka sig vackert i tal och skrift.

Romans (Ko) Att svärma, förföra etc. Viss färdighet i ”sänghalmen” ingår.

Rustningssömnad (H) Att skapa rustningar.

Räkna (Ku) Matematiken är relativt högt utvecklad på Fo’ur, och är en förutsättning för mekaniken. Man har börjat återupptäcka gamla matematiska kunskaper från förr i tiden.

Rörliga Manövrer (M) Alla former av manövrer som inte är tillräckligt avancerade för att räknas som Akrobatik, men heller inte är helt lätta, som till exempel klättra, hoppa, springa etc.

Simma (M) Simkonsten är ganska vitt spridd, speciellt hos fiskarsamhällena.

Sjunga (Ko) Förutom sång ingår deklamation av till exempel poesi.

Skeppsbygge (H) Att konstruera och bygga segelfartyg och havsgående fartyg.

Skidåkning (M) Att förflytta sig på skidor och snöskor.

Skomakeri (H) Att tillverka skor och stövlar.

Spel&Dobbel (Ko) Tärning, bräde med flera hasard- och skicklighetsspel.

Spela Instrument (Ko) Varje instrument är en egen färdighet.

Språk (Ku) Varje språk är en egen färdighet. Man behöver aldrig skriva upp ens modersmål som en färdighet – det räcker gott med att skriva upp modersmålet på den för detta avsedda raden.

Spåra (Ku) Att söka någon eller något med hjälp av de spår som bytet lämnar i naturen.

Stenhuggning (H) Att hugga en sten till önskad storlek och form, till exempel till en slottsmur eller en staty.

Styrkedemonstration (J) Sådant som Arnold sysslade med innan han blev skådespelare. Kan till exempel användas vid rena råstyrkedemonstrationer och armbrytning.

Supa (J) Konsten att tåla alkohol. Färdigheten kan användas för att hålla huvudet någorlunda klart vid intagande av alkohol, samt i olika dryckeslekar som ölhävning eller liknande. Färdigheten omfattar också allmänt festande. Man måste misslyckas med ett slag mot 9 för att *inte* beställa något alkoholhaltigt på ett värdshus, *inte* ta emot en dylik dryck



om man blir bjuden, samt för att sluta dricka om man börjat. Lyckas man med slaget så tar man en sup till...

Färdigheten ska också användas när man slår för Stryktålighet vid alkoholförtäring. Se avsnittet om gifter och förgiftning.

Sömnad (H) Textilarbeten och broderier.

Teologi (Ku) Kunskap om olika religioner.

Träsnide (H) Figursnide och mycket fina snickeriarbeten.

Tunnbindning (H) Att bygga och binda tunnor.

Undre Världen (Ko) Kunskap om världen mer ohederliga medborgare, hur man kontaktar dem etc.

Uppträda (Ko) Att roa en folksamling och att låtsas vara någon annan än sig själv. Detta handlar om rollprestation. Den rena fysiska förvandlingen täcks av Förklädnad.

Vagnbygge (H) Att bygga vagnar och kärror.

Vapenfärdigheter (M) En vapenfärdighet består egentligen av en kombination av ett eller två vapen, med vilka man är tränad att slåss.

Vapensmide (H) Att tillverka järnvapen.

Vävning (H) Att tillverka tyg genom att tova filter, spinna trådar, sticka etc.

Örtkunskap (Ku) Kunskap om örter och växter och hur de används. Viss giftkunskap ingår.

Överlevnad (J) Att överleva under svåra förhållanden och finna livets nödort, till exempel i en båt till havs utan mat, eller i bergen utan mat eller kläder.

Övertala (Ko) Att på ett fredligt sätt och med argumentation (eventuellt också mutor) övertyga någon att göra som du vill.

Språk

Språk är lite speciella på så sätt att de är besläktade med varandra. Man kan alltså använda färdigheten i ett språk för att göra sig förstådd på eller förstå ett annat språk. Följande språk talas på Fo'ur:

Språk:	Används av:	Närbesläktat med: (-2)	Avlägset besläktat med: (-5)
Pejoriska	Pejoriska ligan	Lamarkiska	Khenoke, ekateri, setovari, äldre angesi
Lamarkiska	Lamarkiska handelsfederationen	Pejoriska	Khenoke, ekateri, setovari, äldre angesi
Khenoke	Khenoker	Ekateri, setovari	Pejoriska, lamarkiska, äldre angesi
Suriyani	Iynisin	Nihon	
Nihon	Trollkarlarna i tornen, den vita gudinnans tempel	Suriyani	
Äldre angesi	Trollkarlarna i tornen		Pejoriska, lamarkiska, khenoke, ekatera, setovari
Ghoatt	Nordthrakinde	Sissa, hhik'k	
Sissa	Nordthrakinde	Ghoatt, hhik'k	
Hhik'k	Nordthrakinde	Ghoatt, sissa	
K'klih	Sydthrakinde		Ashis, sihiss, hhekh
Ashis	Sydthrakinde		K'klih, sihiss, hhekh
Sihiss	Sydthrakinde		K'klih, ashis, hhekh
Hhekh	Sydthrakinde		K'klih, ashis, sihiss
Ekateri	Ekatera	Khenoke, setovari	Pejoriska, lamarkiska, äldre angesi
Setovari	Setovar	Khenoke, ekateri	Pejoriska, lamarkiska, äldre angesi
Skriven angesi*	Alla angesiska språk		
Hirai*	Suriyani och nihon		
Katai*	Suriyani och nihon		

* Skriftspråk

Tabell SH-307: Inbördes relation mellan språk på Fo'ur



Hur bra man brukar språket beror på om det är ens modersmål och på färdighetsvärdet i språket. Inför denna beräkning anses modersmålet ha nivå 6 + värdet på egenskapen Mental förmåga/Bildad.

- +8 eller mer: Rollpersonen talar språket flytande. Brytningar hörs knappt och dialekter kan knappt höras.
- +6: Rollpersonen talar språket flytande, men med viss brytning alternativt dialekt.
- +4: Rollpersonen talar språket bra men med brytning. Ordförråd och grammatik har brister, men det duger.
- +2: Rollpersonen kan göra sig förstådd.

Många språk är nära besläktade med varandra. De är inte alls så åtskilda som de är idag. Man kan därför utgå från ett språk och på det sättet förstå det som sägs på ett annat språk. Kommunikation genom släktskap är krångligt, tar tid och kan leda till de mest hejdlösa missförstånd, så det är alltid bättre att använda den "riktiga" färdigheten.

Närbesläktade språk är sådana som ligger ganska nära varandra. Man kan göra sig förstådd på sådana språk, men språket anses ha en modifikation på -2 när man använder det på det sättet.

Besläktade språk har ungefär samma ursprung och man kan känna igen ord i andra språk. Det är också möjligt att språken har fått influenser från varandra, även om de inte är besläktade. Man kan förstå enstaka ord och kan på så sätt lista ut vad som sägs. Språket anses ha en modifikation på -5 när man använder det på det sättet.

När man använder ett skriftspråk så betecknar färdighetsvärdet i skriftspråket hur väl man behärskar skriftspråkets egenheter. Dock krävs också ett färdighetsvärde i själva språket. Man använder då det **lägsta** av språkets och skriftspråkets färdighetsvärden för att producera och förstå skriven text.

Vapenfärdigheter

Det finns en uppsjö med olika vapen i arsenalen på Fo'ur. Dessa kan delas in grovt i nio vapengrupper, där varje grupp omfattar en samling någorlunda närbesläktade vapen.

Hanteringen av var och en av dessa vapengrupper simuleras med en vapenfärdighet.

Vapenfärdigheter är besläktade med varandra på samma sätt som språk. Därigenom kan man använda vapen som egentligen täcks av andra vapenfärdigheter. En del

vapenfärdigheter är så pass lika andra vapenfärdigheter att man kan använda vapen som egentligen täcks av den andra färdigheten med en modifikation på -2. Även om vapenfärdigheterna inte liknar varandra så kan man fortfarande ta med sig vissa erfarenheter till andra grupperna. Det innebär att man kan använda vapen från andra vapenfärdigheter med en modifikation på -5. Modifikationen på -5 gäller då en färdighet som använder närstridsvapen används med andra icke närbesläktade närstridsvapen, samt när en färdighet som använder avståndsvapen används med andra icke-besläktade avståndsvapen.

Erfarenhetskostnad och färdighetsvärde räknas alltid från bästa möjliga fall. Om man kan få fram ett färdighetsvärde i en vapenfärdighet på två olika sätt så räknar man alltid det bästa värdet när man slår för det. Man utgår även från det bästa värdet när man använder erfarenhet för att höja en vapenfärdighet.

Dessa modifikationer kan inte sänka slaget med mer än färdighetsvärdet. Skulle man få -5 i modifikation på en färdighet som enbart är +4 så räknas färdigheten som 0, inte som -1.

Vapenfärdighet	Längd	Nära besläktad (-2)	Avlägset besläktad (-5)
Obeväpnad strid	Kort	Dolkfäktning	Svärdsfäktning, Spjutfäktning, Påkfäktning, Stavfäktning
Dolkfäktning	Kort	Obeväpnad strid	Spjutfäktning, Svärdsfäktning, Påkfäktning, Stavfäktning
Svärdsfäktning	Halvlångt	Påkfäktning	Obeväpnad strid, Stavfäktning, Dolkfäktning, Spjutfäktning
Påkfäktning	Halvlångt	Svärdsfäktning	Stavfäktning, Obeväpnad strid, Dolkfäktning, Spjutfäktning
Spjutfäktning	Långt	Stavfäktning	Obeväpnad strid, Dolkfäktning, Påkfäktning, Svärdsfäktning
Stavfäktning	Långt	Spjutfäktning	Obeväpnad strid, Dolkfäktning, Svärdsfäktning, Påkfäktning



Kastvapen	Kast		Bågskytte, Armborstskytte
Bågskytte	Avstånd	Armborstskytte	Kastvapen
Armborstskytte	Avstånd	Bågskytte	Kastvapen

Tabell SH-308: Släktskap mellan vapenfärdigheter.

Färdigheterna för avståndsvapen kan specialiseras mot ett vapen som ingår i vapenfärdigheten. Om man använder ett vapen som man har som specialisering så får man +3 på slag för det vapnet.

Närstridsfärdigheterna har tre möjliga specialiseringar, nämligen ”Mot långa vapen”, ”Mot halvlånga vapen” samt ”Mot korta vapen”. Specialiseringarna symboliserar att man känner till de särskilda knep, taktiker och rörelser som krävs för att slåss med det egna vapnet mot andra vapen.

Mot långa vapen: Specialiseringen ger +3 när man slåss mot en motståndare som använder ett vapen som täcks av Stavfäktning eller Spjutfäktning.

Mot halvlånga vapen: Specialiseringen ger +3 när man slåss mot en motståndare som använder ett vapen som täcks av Påkfäktning eller Svärdsfäktning.

Mot korta vapen: Specialiseringen ger +3 när man slåss mot en obehäpnad motståndare eller en motståndare som använder ett vapen som täcks av Dolkfäktning.

Obehäpnad strid: Det finns inte så många skolor för obehäpnad strid, eftersom det sällan finns någon lag som förbjuder en person att bära vapen. Därmed så finns sällan behovet av att kunna försvara sig utan vapen, eftersom vapen oftast finns till hands.

Trots det finns det ett antal system för obehäpnad strid. Dessa ingår oftast i skolor som huvudsakligen sysslar med väpnad strid, men ett fåtal skolor sysslar enbart med obehäpnad strid. De två mest notervärda är *kempo* som lärs ut inom den Vita gudinnans tempel, och *wiujian* som lärs ut inom iynisins *suriyan khemaka*. Båda organisationerna betraktar träningen inom sina respektive konster som ett medel att öva självkontroll, inte att öka effektiviteten i strid. Det är på sin höjd en bonus.

Färdigheten omfattar Slag, Spark, Klor, Kast, Grepp och Låsning. Färdigheten kan även användas för vapen som hamnar under Dolkfäktning med en modifikation på -2.

Dolkfäktning: Dolkfäktning är ganska ovanligt. De flesta vapenskolor tar upp dolkfäktning som reserv till huvudvapnet i skolor, men en del skolor lär ut hur dolkar hanteras. Den största enskilda skolan är *firrig nahek*, den traditionella dolksduelltekniken hos thrakinde. Hos thrakinde är *firrig nahek* den viktigaste enskilda stridsteknik som en ung jägare lär sig. På grund av thrakindes annorlunda anatomi är den ganska ovanlig hos människor och iynisin, men en del har faktiskt försökt att anpassa *firrig nahek* till mänsklig anatomi. En sådan hyfsat populär skola är *mrrn nahek*, och den håller på att bli någorlunda accepterad även av thrakinde som traditionell dolkfäktning.

Färdigheten omfattar Nahek, Kniv och Dolk. Färdigheten kan även användas med Obehäpnade strid med en modifikation på -2.

Svärdsfäktning: Svärd har alltid haft en nobel aura omkring sig, så även på Fo’ur.

Förmodligen kommer det av att svärd är så speciella: de används i princip enbart av soldater och krigare, och är dessutom tämligen dyra. Det krävs dessutom en hel del träning för att behärska ett svärd. Därför så brukar alltid svärdsfäktningsskolor ha högst status, och väldigt få andra skolor har välrenomme i samma klass som svärdsfäktningsskolor.

Det anses vara karaktärsdanande att skicka sina barn till särskilda fäktskolor där de får lära sig att hantera en bosord. Detta har gjort att det är synnerligen inne bland rika och hippa ynglingar att syssla med svärdsfäktning, huvudsakligen då med bosord. En del går omkring med en bosordattrapp vid sidan istället för ett riktigt svärd (då dessa är hiskligt dyra) för att visa hur inne de är. Det har till och med dykt upp en hel subkultur kring fäktingen med fäktsklubbar som sysslar med illegala dueller med vadslagning, där de mest framstående fäkterna vinner respekt och pengar genom sina dueller. Även de andra stridskonsterna, i synnerhet de obehäpnade, brukar bli föremål för sådana illegala dueller, men svärdsfäktning är det vanligaste.

Färdigheten omfattar Tayan, Say’yadin, Sory’yadin och Bosord. Färdigheten kan även användas för vapen som hamnar under Påkfäktning med en modifikation på -2.



Påkfäktning: Påkfäktning, eller fäktning med vapen som är omkring meterlånga och trubbiga, är inte så vanligt. Thrakinde har sin stridsklubba, *kath*, som sitt traditionella krigsvapen och som de tränar ofta och mycket. Iynisin har ett antal traditioner, huvudsakligen inriktad på en meterlång stav, samt sin hopfällbara solfjäder. Just solfjädern används huvudsakligen i en estetisk stridskonstdans och sällan i strid. Utöver det så är de två vanligaste påkvapnen bok'yadin och träningsbosord, och de används huvudsakligen som träningsvapen för svärdsfäktning, inte som konventionella påkvapen. Man skulle förmodligen använda bok'yadin och träningsbosord effektivare i strid om man använde dem som påkar istället för som svärd. Färdigheten omfattar Kath, Bok'yadin, Träningsbosord och Meishin. Färdigheten kan även användas för vapen som hamnar under Svärdsfäktning med en modifikation på -2.

Spjutfäktning: Den vanlige soldatens vapen är ett spjut eller någon form av stångvapen, så spjutfäktningsskolor är de absolut vanligaste. De flesta skolor är ganska lika varandra och i dessa så drillas soldaterna i konsten att hantera ett spjut i formation. Dessa konster är ganska linjära, eftersom den enskilde soldaten inte har så mycket utrymme i sidled i formationen att röra sig på. Han får förlita sig på sina kamrater för försvar. I dessa konster så är det huvudsakligen de kortbladiga sjobelderna som används. Utöver det så finns det mängder med skolor där man lär ut mer raffinerade metoder för spjutfäktning. Där används mer skärande hugg med långbladiga spjut eller stridsliar, och ett hugg med ett sådant vapen kan lätt klyva en man i två delar. Slutligen har thrakinde sina spjutkonster, även om deras spjut oftast används för jakt och fiske. Spjut används dock i strid, men ses mer som ett "vardagligt vapen" för vanliga soldater som inte har så mycket ära. En riktigt högt ärad krigare använder en stridsklubba, en dolk eller sina klor för att nedlägga sina fiender. Färdigheten omfattar Nagini, Yari, Sjobeld, Longbeld, Stridslie, 'Ish samt Ti'ish. Färdigheten kan även användas för vapen som hamnar under Stavfäktning med en modifikation på -2.

Stavfäktning: Det är mestadels iynisin som sysslar med stavfäktning. Konsten har inte riktigt vunnit popularitet bland andra, eftersom den inte är "fin" (det vill säga, vapnet saknar metalldelar och är därmed inte dyrt) och inte är direkt praktisk på slagfältet. Hos iynisin är den däremot populär och tämligen spridd. Man kombinerar ofta stavfäktning med obehäpnade stridskonster och får då en tämligen dödlig kombination, om än utrymmeskrävande.

Den enda gren av stavfäktning som har funnit någorlunda aktning hos andra är redskapen som används i 'shai, nämligen 'shai-kroken och 'shai-påken, men den aktningen kommer från sporten, inte från redskapen eller konsten att använda dem. De används inte heller för att döda, utan för att köpa lagets kvick tid att avgöra matchen, eller för att fälla motståndarlagets kvick.

Färdigheten omfattar Pakunin, 'Shai-krok och 'Shai-påk. Färdigheten kan även användas för vapen som hamnar under Spjutfäktning med en modifikation på -2.

Kastvapen: Det finns egentligen inga skolor för kastvapen och därmed få kastvapen till att börja med. Den rollen har istället huvudsakligen tagits upp av bågar och armborst. Thrakinde kastar dock sin kath ibland, men det är sällan någonting man tränar. De som är riktigt bra på att hantera kastvapen är oftast självlärda. Färdigheten omfattar Kath och Kastdolk.

Bågskytte: Bågskytte är en konst som är högt uppskattad så gott som överallt. Det krävs teknik och träning för att bli en god bågskytt, och den träningen är alltid guld värd. Det finns därför en hel del skolor som lär ut bågskytte. I princip kan dessa delas in i tre grenar, thrakindes jaktbågskytte, som huvudsakligen används för att jaga och fiska, och sedan de två grenarna pragmatiskt och meditativt bågskytte. Pragmatiskt bågskytte är tämligen vanligt hos de flesta, medan meditativt bågskytte huvudsakligen finns inom *suriyan khemaka* och den Vita gudinnans tempel. Teknikerna i pragmatiska skolor går mest ut på att hantera bågen i strid, medan de meditativa skolorna mest betraktar bågskytte som en meditationsteknik. Lustigt nog är nästan samtliga meditativa skolor inriktade på användandet av taikiu, den stora iynisiska krigsbågen.



Färdigheten omfattar K'k-ashith, Pilbåge, Krigsbåge och Taikiu. Färdigheten kan även användas för vapen som hamnar under Armborstskytte med en modifikation på -2.

Armborstskytte: Det finns inga egentliga skolor för armborstskytter. Däremot drillas ofta soldater i att spänna, ladda och skjuta unisont. I samband med detta så får soldaterna ofta lära sig diverse spjutdrillar också, så att de har något att falla tillbaka på om armborstet skulle bli oanvändbart, till exempel om det går sönder eller fienden kommer för nära inpå. Färdigheten omfattar endast Armborst. Färdigheten kan även användas för vapen som hamnar under Bågskytte med en modifikation på -2.

Utförande

Så kommer vi till den jobbiga biten, det vill säga hur man utför något. De flesta regler kring utförande baseras runt om tärningen.

Tärningar används för att ta fram ett slumptal. I *Skymningshem/T10* används en tiosidig tärning. Denna avläses rakt uppifrån, precis som en vanlig tärning. Generellt gäller att ju högre siffran är desto bättre, vilket även gäller tal som fås från tärningen. Gamla rollspelare kanske av gammal vana läser "0" som "10". Detta är fel. Som alla kan se betyder "0" noll och inget annat (skulle man ha en tärning där det faktiskt finns utfallet 10 istället för utfallet noll så får man antingen skaffa en riktig tärning eller avläsa 10 som 0).

Ett komplett slag är ett slumptal som består av:

utfallet från tärningen	PLUS
värde på ett attribut	PLUS
värde på en färdighet	PLUS
eventuella modifikationer.	

Denna summa kallas för "slag". Det är med andra ord inte enbart tärningens utfall som menas med "slag", utan slaget är komplett först när alla modifikationer är pålagda.

Att ta fram ett slag kallas fortsättningsvis för "att slå". Att "slå för en färdighet" eller "slå för en egenskap" innebär att man gör ett slag för att se om man lyckas använda färdigheten eller egenskap som omnämns. Ibland används andra benämningar i samband med att slå, så om man säger att man "slår för att träffa" innebär detta att man gör ett slag för att se om man träffar eller inte.

Detta slag används för att ta reda på om handlingar lyckas eller inte.

Motstånd och svårighet

Normalt sett jämförs ett slag med ett motstånd. Om slaget är högre än motståndet har handlingen lyckats. Motståndet kan antingen bestå av ett annat slag – detta fall kallas för "motsatt slag" – eller en fast siffra som kallas svårighet. Olika svårigheter bestäms med nedanstående tabell som riktlinje. Motstånd inkluderas ofta i texten, i stil med "slå ett slag mot sex" eller "slå ett slag med motstånd nio".

Motstånd	Svårighet
1:	Aslätt.
3:	Lätt.
6:	Simpelt. "Sånt gör jag varenda dag."
9:	Rätt hyfsat normalt. "Fifty-fifty."
12:	Ganska knepigt.
15:	Svårt.
20:	Sketsvt.
25:	Absurt. "Är'u inte KLOK!!!"
30 eller mer:	Omänskligt. "Du tänker VADDÅ?"

Tabell SH-309: Svårigheter och motstånd

Det finns flera fall där två personer agerar mot varandra. Exempel på detta är när en person försöker smyga efter en annan, när en person rider ikapp med någon annan, när två personer bryter arm eller när två personer spelar schack. I så fall utgörs inte motståndet av en svårighet, utan av ett annat slag. Båda personerna ska alltså slå ett slag. Den enes slag står



som motstånd för den andre, och vice versa. Den som slår högst lyckas med sin handling, den som slår lägst misslyckas med sin handling. Så enkelt var det med det.

Svårigheter vid motsatt slag

Ett problem som lätt uppstår vid motsatta slag är att båda sidor har samma förutsättningar. Det enda som avgör svårigheten är motståndaren, och omgivningen spelar ingen roll. Det kan dock hända att två personer som gör en motsatt handling (och som därmed avgörs med ett motsatt slag) har olika yttre förutsättningar som inte mäts med egenskaper och färdigheter. Ett exempel skulle kunna vara två personer där den ene försöker knuffa ut den andre över ett stup och den förste inte vill bli utknuffad. Om den knuffande personen har ett dåligt underlag, till exempel regnvåt lera, så har denne en nackdel. Om den knuffade personen är överraskad så har denne en nackdel, och så vidare.

Lösningen är bedrägligt enkel. Ge en +3-modifikation för varje fördel som endera sidan har. Denna lösning är mer användbar om spelledaren har svårt att bedöma exakt svårighet, men då det är lätt att bedöma vem som har en fördel.

Specialsituationer

Det finns fyra specialsituationer av slagens utfall som kan inträffa.

Status Quo: Det kan hända att två personer slår exakt lika. Vem lyckas då? Ingen; ingen fick vare sig högsta eller lägsta siffran. Situationen ändras egentligen inte. Resultatet blir halvlyckat eller halvmisslyckat; det är upp till spelledaren att bestämma om det inte står i det här häftet. En sådan situation kallas för Status Quo. Så om det står "vid status quo..." betyder det "om båda slår exakt lika..."

Noll: Om tärningen utfaller på noll misslyckas man automatiskt, oavsett om resultatet är över motståndet eller inte. Om man dessutom slår lägre än motståndet så har man gjort så hejdlöst dåligt ifrån sig. Detta kallas för "att bli nollad".

Spelledaren bör bestämma vad som händer när man blir nollad. Det bör vara till nackdel för rollpersonen, dock helst inte andras rollpersoner. Det bör framför allt inte vara dödligt, men det bör ha någon form av komisk effekt.

I verkligheten är chansen att sådana här katastrofer inträffar tämligen låg. I *Skymningshem/T10* är den strax under en chans på 10, vilket är väldigt högt. Men å andra sidan, dylikt fumlande är kul, om det sköts på rätt sätt. Observera att om två spelare slår lika, men den ene får en nolla, så har båda misslyckats enligt regeln om Status Quo, men den som slog nollan misslyckas mer än den andre.

Nio: Nio är ett riktigt mumstal. Om tärningen utfaller på nio ska man slå en gång till och lägga till det nya talet till tärningen. Om även detta utfall är en nio slår man en gång till och lägger till det nya utfallet till de tidigare. Man fortsätter att slå tärningen och lägga till tills man inte slår någon nio längre. Först då lägger man till alla andra modifikationer.

Skulle man slå en omodifierad nolla på något av de efterföljande slagen blir det inte fummel, oavsett om motståndaren får en högre siffra. Regeln om Noll gäller bara på första slaget. Fortfarande skall dock Nollan läsas som noll, om någon undrade.

Perfektion: Perfektion är något som man kan få ibland. Om man lyckas få fram en siffra som är minst 10 mer än motståndarens har man lyckats perfekt. Resultatet av perfektion är att det går så bra att man kan bli avundsjuk för mindre. Även om motståndaren inte misslyckas blir han helt enkelt så överkörd av ens färdighet och tur att han ändå inte hänger med i svängarna. Perfektion ska inte vara så "perfekt" att motståndaren inte har en chans, men det ska gå så bra att han ska ha stora problem att hänga med i svängarna.



Slag och resultat

Om spelledaren är osäker på om en rollperson vet eller kan något kan hon alltid titta på färdighetens värde och göra en bedömning utefter det. Ibland är det dock osäkert exakt vad och hur mycket en rollperson vet. Till exempel, vet man allt om sjöstridstaktik om man har färdigheten Taktik till +6, men inte om man har +5? Har alla rollpersoner hört talas om trollkarlen Shaan när de har lärt sig Historia till +4?

Detta är ett utmärkt tillfälle att bara slå ett slag. I det här fallet slår man inte mot en svårighet eller något sådant, utan bara ett generellt slag. Man kan lägga på en modifikation på slaget efter hur svårt ämnet är – +4 är en bra modifikation för ett mycket enkelt ämne, och –4 är ganska lagom för ett mycket svårt ämne. Har man en specialisering inom ämnet (se sidan XXX) så kan man få en +3-modifikation till. Ju högre det är desto bättre är det. Se tabellerna SHV-310 och SHV-311 för att få en riktlinje.

Slag	Resultat
–4 eller Nollat slag	Absolut ingenting! Ämnet finns inte ens!
0	Du vet att ämnet finns, men inte mer.
4	Du känner till grunderna i ämnet. Får du tid på dig så kanske du kan leta reda på mer information.
8	Du känner till vad man förvänta sig att någon som arbetar inom området ska känna till. Du är inte jätteduktig inom området, snarare en begåvad amatör eller en halvt utbildad yrkesman.
12	Du vet vad en mästare inom ämnet förväntas känna till. Du uppvisar vad man kan förvänta sig av en professionell yrkesman.
16	Du är fruktansvärt kunnig inom ämnet. Du kan inte allt, men du kan mycket och imponerar även på yrkesmännen.
20	Du vet det mesta som är värt att veta. Och vet du det inte så vet du var du kan få reda på det.
24 eller mer	Du har fått en insikt värd Arkimedes. Det finns ingenting om ämnet som du inte vet, och det finns i alla fall ingen som kan mer, så se till att springa ut naken på gatan och ropa ”Eureka” så högt du orkar.

Tabell SH-310: Hur mycket vet man eller kan man?

Slag	Resultat
–4 eller Nollat slag	Aouch! Du har dabbat dig, helt enkelt. Arbetsmaterialet är förstört och du har definitivt bevisat att du har en tumme mitt i handen.
0	Det här var ett misslyckat arbete. Det är bara att börja om från början.
4	Din lärning kan bättre.
8	Hyfsat bra resultat – för att inte ha fått mästarbrevet. Det här är vad man kan förvänta sig om man bara köper något.
12	Bra resultat. Om någon har beställt den här varan kan man leverera den med gott samvete.
16	Det här är ett fint arbete, värdigt en riddare eller en länsherre.
20	Mycket fint arbete! Med ett sådant arbete har man förmodligen gjort sig ett namn bland de främsta inom sitt gebit.
24 eller mer	Arbetet är legendariskt och kommer förmodligen att bli en nationalskatt så småningom.

Tabell SH-311: Vad har man gjort?

Goda råd om reglernas användning

Skymningshem/T10s flexibilitet är inte bara dess styrka – det är också dess svaghet. Nackdelen är nämligen att väldigt mycket överlämnas åt spelledaren att bestämma. Det här är ett problem för en ovan spelledare och för en spelledare som är lite ovan vid just *Skymningshem/T10*. Har man dock fått in vanan brukar det inte vara några problem. Här följer i alla fall förslag på hur man använder reglerna i olika situationer.



Att välja attribut

Det finns bara fyra attribut att välja mellan, och det är normalt sett ganska uppenbart vilket attribut som kan användas. Skulle det finnas någon form av åsiktsskillnad mellan spelare och spelledare om vilket attribut som ska användas så rekommenderar vi att spelledaren lyssnar på spelarens argument, men spelledaren har alltid sista ordet och spelaren måste respektera detta.

Färdigheter

Färdigheter är saker som man är bra på och kan bli bättre på. De är ofta ganska begränsade och klart definierade och inte alls lika vida som egenskaper. Att välja vilken färdighet som ska användas är mycket lättare än att välja egenskap; man tar helt enkelt den färdighet som är bäst. Precis som med egenskaper kan man bara använda en färdighet åt gången.

Använda egenskaper

Egenskaper används sällan i slag. De är istället bara ett mått på något. Man kan dock använda dem för slag om spelledaren tillåter. De ersätter i så fall ett attribut, så att ett slag består av en egenskap plus en färdighet plus modifikationer plus en tärning.

Det rekommenderas att spelledaren har en egen lista med alla rollpersoners egenskap uppräddade, sorterade så att situationsegenskaper kommer först, därefter värdesegenskaper och sist oslagbara egenskaper. Varje rollperson ska ha sin egen samling egenskaper samlade på ett ställe. Ett sådant arrangemang gör det enkelt för spelledaren att snabbt ögna igenom en spelares egenskaper och besluta sig om vilken som ska användas i just denna situation.

Ibland kan det vara aktuellt att vända på egenskaper, så att den dåliga egenskapen Lömsk –3 används som Lömsk +3 när man hugger någon i ryggen, eller att Heder +3 blir Heder –3 i samma situation.

Siffror

Det viktigaste med siffror i rollspel är att se till att de inte kommer i vägen för rollspelandet. En del hävdar att alla siffror är i vägen för rollspelandet och betonar rollmomentet som överlägset allt annat. Andra hävdar att siffror är nödvändigt för spelmomentet och säger att rollspel trots allt består av en del roll och en del spel. Utan spelmomentet hade rollspel inte varit rollspel och siffrorna hjälper trots allt till att göra världen begriplig och kvantifierbar. Vad båda sidor dock oftast är överens om är att siffrorna inte får komma i vägen för rollspelandet och om det ska finnas siffror så måste de vara till hjälp för rollspelandet.

Siffror i största allmänhet

Siffror har en speciell uppgift i rollspel: att kvantifiera förmågor, kunskaper och egenskaper hos världen och rollpersonerna i världen. Det är deras enda uppgift. Det är inte upp till siffrorna att beskriva världen. I så fall hade rollspel varit ungefär lika underhållande som en SIFO-undersökning eller en statistiktentamen. Däremot är det upp till siffrorna att bestämma ”hur mycket”, så att man utifrån **det** kan beskriva världen.

Skymningshem/T10 har inte mindre än fyra olika skalor att arbeta med. Samtliga skalor används för att beskriva ”hur mycket” någonting är. Kan man dessa skalor så kan man utan problem beskriva ”hur mycket” saker och ting är.

Egenskaper och attribut använder skalan –4 till +4, där 0 (det vill säga att inte ha en egenskap alls) är det som förväntas av en vanlig Svensson. Att ha en egenskap innebär helt enkelt att man är bättre eller sämre på området än vad en vanlig Svensson är. –4 är katastrofalt uselt på den skalan, –1 är bara lite halvdåligt. +1 är lite halvbä, och +4 är så bra man kan bli. Skalan kan expanderas längre ut åt båda hållen, men i så fall lämnar man mänskliga referensramar.

Färdigheter ligger på skalan 0 och uppåt. De flesta nöjer sig med skalan +1 till +6 under sin yrkesverksamma karriär. Namnkunniga hantverksmästare kommer upp till +8 och väldigt få går förbi den gränsen.



Man kanske hittar några legendariska hjältar och genier på nivån +10 eller +12, men högre än så är svårt att nå.

Vapen har en skala där Skadevärdet och Omtöckning går från 0 och upp till 7. 0 är skadevärdet från vanligt slagsmål, och 7 är skadevärdet hos ett trolls dödsblix. Ett typiskt svärd bör ligga på 3 till 5 ungefär.

Svårighetsmodifikationer: Svårigheter modifieras oftast med 1, 2 eller 3 snäpp upp eller neråt. Större modifikationer än så är möjliga, men är då oftast i multiplar av tre.

Övriga modifikationer slutligen, har en skala från 0 och uppåt. Den viktigaste modifikationen är Omtöckning. Omtöckning går ganska snabbt upp till tre fyra från en träff, och sjunker sedan ner till 1. Vid nästa träff går den upp igen till fyra fem och sjunker sedan ner till 2, och så vidare. Omtöckning är kopplat till vapenskalen såväl som färdighetsskalen och rör sig i samma områden. 7 eller mer i Omtöckning är så pass mycket att man allvarligt bör fundera på att göra något annat.

Box: Definitioner

Egenskaper och attribut: -4 till +4

Färdigheter: +0 och normalt upp till +8

Vapen: Skadevärde och Omtöckning 0 till 7

Omtöckning: 0 och uppåt, kopplad till vapenskalen

Svårighetsmodifikationer: Plus minus 1–3, däröver plus minus en multipel av 3

Övriga modifikationer: 0 och uppåt

Konsten att inte låta reglerna hindra

Låt oss poängtera vissa saker med *Skymningshem/T10s* regler som är viktiga att komma ihåg, särskilt som spelledare.

För det första är de väldigt enkla och principfasta. Varje slag består alltid av en tärning, ett attribut och en färdighet, aldrig fler än en av varje av dessa tre. Övriga modifikationer är dock kumulativa. Kan man grundregeln utantill så kan man utan problem eller eftertanke konstruera eller improvisera de regler som behövs för tillfället.

För det andra är reglerna inte så förbaskat viktiga. Det är inget krav att slå en tärning så fort man gör något. Ofta räcker det med att titta på färdigheten som används. Är man bra på färdigheten så lyckas man. Det är alltid upp till spelledaren att bestämma om tärningsslag behövs, och om tärningsslag inte behövs är det bara för spelledaren att bestämma om handlingen lyckas eller inte.

Strid

Skymningshem har en speciell stil som mest påminner om *manga* (japanska serietidningar) *animé* (japansk animerad film) eller *wuxia* (kinesisk film med mycket stunt och kampsporter; termen betyder ”flygande människor”). Det är fartfylt, det är våldsamma stunts, men framförallt är det dramatiskt. För att få fram dessa effekter så har vi valt att bygga in några särskilda mekanismer i *Skymningshem/T10*.

Den ena, och mest uppenbar, är taktikvalskorten. Taktikvalskorten ersätter allting vad initiativslag heter, och tillför ett psykologiskt element till striden. Detta snabbar upp striden såväl som engagerar spelarna i striden.

Den andra mekanismen, och inte riktigt lika uppenbara, är delstrider och deras asynkrona förhållande till varandra. Traditionellt tickar strider i rollspel på enligt en universalklocka kallad ”stridsrundor” eller något motsvarande, och man tar hänsyn till alla kombattanter på slagfältet under rundan. Dramatiskt sett är det här idiotiskt, så i *Skymningshem/T10* struntar vi i detta. Istället får varje delstrid pågå en stund, tills det passar att byta fokus till en annan delstrid.

Skymningshem/T10 ska dock inte beskyllas för att vara realistiskt, men på något sätt lyckas det ändå, som en bieffekt av just delstrider och taktikvalskort. I och med att båda bryter loss striden från en universell klocka som synkroniserar striden med stridsrundor och initiativ så vinner *Skymningshem/T10* en hel del realism, eftersom en sådan universell klocka faktiskt



är helt knas. Vad som skulle kunna göra *Skymningshem/T10* ännu mer realistiskt är någon form av hänsyn till formationer mot formationer, men det vore kontraproduktivt. Vi är mer intresserade av manga/wuxia-traditionen av en ensam hjälte som slänger sig in i en hord med motståndare och röjer, eller intensiva dueller mellan mäktiga fäktkonstmästare, än den historiskt mer korrekta bilden av formationer på slagfält. Så sätt igång! Släng in era hjältar i horder med fiender och röj!

Box: Siffror i strid

I strid är det viktigt att förmedla fart och fläkt. Det är inte bra att sega ner sig i siffror i det läget. Därför är det viktigt att gömma siffrorna så mycket som möjligt. Det är av den anledningen som *Skymningshem/T10s* skadesystem inte har några ”kroppspoäng” eller något liknande poängsystem för skada. Istället används ett system där man har några få namngivna skadenivåer. Att säga att någon har fått en Allvarlig skada säger betydligt mer än att säga att man har fått åtta poäng i skada.

Delstrider och rundor

Det första som händer när man ger sig in i en strid är att striden delar upp sig i ett antal delstrider. En delstrid är en del av en strid, där ena sidan har en kombattant och andra sidan har en eller fler kombattanter. Följande krav måste uppfyllas på en delstrid:

- Ena sidan har en kombattant
- Andra sidan har en eller flera kombattanter
- Max fyra kombattanter får förekomma på samma sida
- Som kombattant räknas en person som är involverad i en delstrid. Alla andra personer är inte kombattanter.

För att bringa ordning i det kaos som strid innebär så mäter man tid i rundor. En runda definieras som en lagom lång tid att utföra vad kombattanterna i en delstrid vill göra. Observera att rundorna inte är definierade som exakta tidsrymder, utan kan variera hejdlöst i varje delstrid, och de kan också komma att bli tämligen osynkroniserade. En delstrid kan pågå i fem rundor, medan en annan samtida delstrid bara pågår i två. Därför rekommenderas det att man spelar en delstrid i taget i några rundor, och sedan byter till en annan delstrid. På så sätt så får man en kontinuitet i stridens förlopp som inte är möjlig om man tar en runda per delstrid varje runda, men det ställer högre krav på spelledaren.

Varje runda genomförs på ungefär samma sätt:

1. Båda sidor väljer taktik
2. Taktikerna utvärderas
3. Beroende på val av taktik så slås eller bestäms anfalls- och försvarsslag
4. Skada beräknas och stryktålighetsslag slås och rundan är nu slut

Därefter tillkommer följande två punkter.

5. 1–4 upprepas tills delstriden är slut eller spelledaren väljer att behandla en annan delstrid en stund
6. 1–5 upprepas tills alla delstrider är över

Box: När ska man byta delstrid?

När ska man byta delstrid? Svaret är enkelt: när det passar. Det är lämpligt att köra en delstrid tills man når en spännande situation, när det har gått tillräckligt lång tid, när man har kommit till en naturlig paus eller då något annat händer. Här nedan finns några förslag:

Då man når en spännande situation: En spännande situation är ofta en så kallad ”cliffhanger”, det vill säga en situation då utgången är oviss. Fenomenet kommer från TV, och termen syftar till situationer där hjälten bokstavligen hänger ut över ett stup då avsnittet tar slut och publiken får vänta till nästa vecka för att se upplösningen. Motsvarande situationer finns naturligtvis även i *Skymningshem*, och det kan vara värt att bryta en delstrid



då. Exempel på sådana situationer kan vara när någondera på den ensamma sidan nollas eller lyckas med en exceptionellt snygg manöver (perfektion).

Då man når en naturlig paus: En naturlig paus märks. Det kan till exempel inträffa när motståndarna börjar utväxla förolämpningar (eller för den delen komplimanger) med varandra. Då har striden stannat upp, varvid det är ett utmärkt tillfälle att byta delstrid.

Då något annat händer: Om någonting utomstående skulle hända (projektivapen används, fler personer dyker upp, jordbävning etc) så kan det vara ett lämpligt tillfälle att byta delstrid.

Taktik

I alla former av närstrid så börjar rundan alltid med att båda sidor väljer en taktik. Detta gäller endast för närstrid. Använder man magi eller avståndsvapen för att skada någon så väljer man inte taktik.

Det finns fyra taktiker att välja mellan, nämligen Offensiv, Försiktig, Defensiv och Avbrytande. Varje runda väljer båda sidor i en delstrid vilken taktik de ska använda genom att välja ett av fyra kort som representerar de olika taktikerna. De valda korten visas av båda sidor samtidigt så att båda sidor avslöjar valet av taktik samtidigt.



Offensiv: Om man använder den offensiva taktiken så satsar man allt på ett kort. Man tar i så man kräks och bryr sig inte om försvar. Det resulterar i ett kraftfullt anfall, som mer eller mindre syftar till att klyva fienden. Fördelen är att man verkligen kan klyva fienden, men nackdelen är att man är så pass öppen att det är lätt att undvika anfallet. Dessutom finns faran att motståndaren också kör offensivt, och då är det bara snabbhet som gäller. Hinner man inte först så är man med stor sannolikhet död.



Försiktigt offensiv (eller endast Försiktig): En försiktigt offensiv taktik är fortfarande offensiv, men inte till en sådan grad att man släpper på försvaret. En försiktig taktik är det enda som kan tränga igenom en defensiv taktik, men å andra sidan kan den aldrig övertrumfa en offensiv taktik.

Avvaktande: En avvaktande taktik är avsedd att reagera på motståndarens taktik istället för att själv ta initiativet. Om motståndaren lämnar en blotta så passar man på att anfalla, men om motståndaren inte lämnar en blotta så tvingas man försvara sig. I andra fall håller man sig passiv.



Defensiv: Väljer man att gå defensivt så inriktar man sig helt på försvar. Man har ingen som helst tanke på att gå offensivt, utan väljer just att enbart försvara sig. Såvida inte motståndaren väljer en försiktig taktik så går man rätt säker.



Avbrytande: En avbrytande taktik syftar till att avbryta stridigheter. Det är inte helt säkert att en sådan taktik fungerar. Risken är ganska stor att man blir anfallen när man försöker dra sig ur striden, och i så fall är man i det närmaste försvarslös.

När båda sidor har valt taktik (visas lämpligen genom att båda håller det valda kortet i luften utan att visa motivet för motståndaren) så dänger man korten i bordet samtidigt och avslöjar därmed vilken taktik som man har valt. Därmed så kan endera av tolv situationer inträffa, vilka är upplistade nedan.

Offensiv mot offensiv: Väljer båda sidor en offensiv taktik så är det egentligen en fråga om att hinna först. I så fall slår båda ett anfallsslag. Båda sidorna måste komma ihåg sina slag. Den person som slår högst träffar först. Anfallsslaget är vad som just slogs; försvarsslaget bestäms som om motståndaren inte försvarade sig (det vill säga enbart ett lämpligt attribut). Utifrån det bestäms skada. Om den som slog lägst får max en Lätt



skada så får han en chans att slå tillbaka på samma villkor som ovan; anfallslaget är då vad som slogs i jämförelsen och försvarsslaget bestäms som om den som högg först inte försvarar sig. Vid status quo inträffar anfallen exakt samtidigt. Det innebär att båda beräknar skada samtidigt, innan Omtöckning och Skada beräknas och appliceras. Det är potentiellt dödligt för båda sidor – det kan mycket väl hända att båda personerna har ihjäl varandra samtidigt.

Offensiv mot försiktig: Om en sida väljer offensiv taktik, medan motståndaren väljer försiktig taktik, så pressar den offensive på så hårt att den defensive aldrig får chansen att slå tillbaka. I så fall så slår den offensiva sidan ett anfallsslag och den defensiva sidan slår ett försvarsslag. Därefter bestäms skada.

Offensiv mot avvaktande: Om en sida väljer offensiv taktik medan motståndaren väljer en avvaktande taktik så är det precis vad den avvaktande hoppas på. Den offensive lämnar sig för den avvaktande som utnyttjar tillfället och slår mot öppningen. Den avvaktande sidan slår ett anfallsslag, medan den offensive endast räknar sitt försvarsslag som attribut plus färdighet och ingenting annat. Därefter bestäms skada.

Offensiv mot defensiv: Om en defensiv och en offensiv taktik ställs mot varandra så behöver man inte slå några slag. Den offensiva kombattanten är så lätt att förutse så att den defensive lätt kan ta sig ur vägen. Båda sidor slår ett slag, men inte för anfall eller försvar, utan för att se om endera sidan blir nollad. Ingen skada beräknas.

Försiktig mot försiktig: Om båda sidor väljer att använda en försiktig taktik så kommer båda att anfalla och parera om vartannat. Det blir då anfall, parader, finter och kanske kraftprov när man låser vapnen och försöker knuffa den andre eller fälla honom. Båda slår ett anfallsslag. Den som slår högst anfaller först, varpå den andre slår ett försvarsslag (han måste minnas sitt slag tidigare, eftersom det används senare) och beräknar skada. Om den andre inte fick en värre skada än Lätt skada så använder han sitt anfallsslag (det som han slog precis innan försvarsslaget) för anfall, medan den förste slår ett försvarsslag. Vid status quo beräknas båda skadorna samtidigt, innan någon av skadorna appliceras.

Försiktig mot avvaktande: En försiktigt offensiv taktik pressar på mot en avvaktande taktik, vilket tvingar den avvaktande att försvara sig. Öppningen som den avvaktande väntar på kommer aldrig. Den försiktige slår ett anfallsslag, och den avvaktande slår ett försvarsslag. Därefter beräknas skada.

Försiktig mot defensiv: En försiktig taktik är det enda som har en chans att bryta igenom en defensiv taktik. Om denna situation uppstår så slår den som valde försiktig taktik ett anfallsslag, medan den andre slår ett försvarsslag. Hoppa sedan vidare till att beräkna skada.

Avvaktande mot avvaktande: Om båda sidor väljer avvaktande taktik så händer ingenting. Båda avvaktar och väntar på den andre. Hoppa vidare till nästa runda.

Defensiv mot avvaktande: Den avvaktande väntar på att den defensive ska anfalla för att kunna kontra och den defensive står redo att försvara sig. Ingenting händer – hoppa vidare till nästa runda.



Defensiv mot defensiv: Om båda sidor väljer defensiv taktik så händer ingenting. Båda sidor står och stirrar varandra i ögonen, eller förflyttar sig på olika sätt utan att anfalla i hopp om att finna en öppning.

Avbrytande mot offensiv eller försiktig: Om endera sidan väljer en avbrytande taktik, och den andra väljer en anfallande taktik (offensiv eller försiktig) så försvarar sig inte den som valde den avbrytande taktiken. I så fall slår den som valde en anfallande taktik ett anfallsslag, medan den som valde en avbrytande taktik inte slår alls. Denne räknar sitt försvarsslag som attribut plus färdighet, och ingenting annat. Därefter beräknas skada. Skulle den som avbröt striden fortfarande leva efter det så får han försöka springa därifrån eller på annat sätt ta sig undan.

Avbrytande mot defensiv, avvaktande eller avbrytande: Om båda sidor väljer en avbrytande taktik, eller om den ena väljer en defensiv taktik samtidigt som den andra väljer avbrytande, så avbryts striden. Kombattanterna kommer ifrån varandra och kan springa bort från varandra. Vill någon ge sig in i strid mot den andre så får man sätta efter honom och hoppas att man kommer ikapp.

Dessa åtta situationer är sammanställda i tabell SH-312, och de olika fallen som är aktuella vid spelandet av ett visst kort finns också sammanfattade på taktikkortet.

Taktiksituation	Anfallsslag	Försvarsslag
Offensiv mot offensiv	Högsta slaget*	Enbart attribut
den som slog lägst fick max Lätt skada	Lägst slaget*	Enbart attribut
Offensiv mot försiktig	Offensiv	Defensiv
Offensiv mot avvaktande	Avvaktande	Attribut+färdighet
Offensiv mot defensiv	Inga slag behövs; ny runda	
Försiktig mot försiktig	Högsta slaget*	Separat försvarsslag
den som slog lägst fick max Lätt skada	Lägst slaget*	Separat försvarsslag
Försiktig mot avvaktande	Försiktig	Avvaktande
Försiktig mot defensiv	Försiktig	Defensiv
Avvaktande mot avvaktande	Inga slag behövs; ny runda	
Avvaktande mot defensiv	Inga slag behövs; ny runda	
Defensiv mot defensiv	Inga slag behövs; ny runda	
Avbrytande mot offensiv/försiktig	Offensiv/Försiktig	Attribut+färdighet
Avbrytande mot defensiv, avvaktande eller avbrytande	Inga slag behövs; striden avbruten	
* Anfallsslagen slås samtidigt först och jämförs. Den som slår högst beräknar sitt anfall först; den andre kommer ihåg sitt anfallsslag och använder det senare. Vid status quo beräknas skador samtidigt, innan skadan från den andre appliceras.		

Tabell SH-312: Sammanfattning av taktikvalssituationer

Box: Taktikvalskort

Det finns fem olika sorters taktikvalskort som man kan välja mellan, ett för varje taktik. Dessa står att finna i appendixen och kan kopieras i hur många exemplar man önskar så länge det är för eget bruk. Lämpligen kopieras arket, varefter man klistrar upp korten på något fastare kartong så att de tål omild hantering (och inte är genomskinliga). Så länge som man slåss en mot en och inte bryr sig om spelledarens val om personlighet hos fienden, så behövs bara en uppsättning om ett av varje kort per spelare (totalt fem kort). Tänker man använda sig av de avancerade taktikkortsreglerna (beskrivs nedan) så kan fler kort behövas.

Anfallsslag och försvarsslag

Anfallsslag och försvarsslag utförs på samma sätt som alla andra slag (det vill säga, med få undantag ett helt vanligt slag bestående av ett attribut, en färdighet och en tärning, vilka adderas samman). Skillnaden mellan ett anfallsslag och ett försvarsslag är vem som slår dem och vad man gör med dem. Anfallsslaget slås av den som anfaller och används för att



göra skada, medan försvarsslaget slås av den som försvarar sig och används för att dämpa skadan, rikta bort den, eller undvika det anfallande vapnet.

I vissa fall kan något av slagen (oftast försvarsslaget) utgöras av något annat. Om taktikvalet har utfallit på Avbrytande mot Offensiv eller Försiktig så består försvarsslaget enbart av attribut plus färdighet (det vill säga ingen tärning). Om taktikvalet blev Offensiv mot Offensiv så beräknas försvarsslagen som enbart attribut.

Svårigheten för båda slagen är normalt 9. Om anfallsslaget är lika med eller högre än svårigheten (som sagt var, normalt 9) så har anfalllet lyckats och skada beräknas. Om försvarsslaget är lika med eller högre än svårigheten så har försvaret lyckats och försvararen får räkna in sitt vapens Stryktålighet till försvarsslaget.

Beräkna skada

Slåss man så finns förstas risken att man blir skadad. Skadan beräknas med utgångspunkt från anfalls- och försvarsslag. Om anfallsslaget är lika med eller över svårigheten för anfalllet så är det dags att beräkna skada.

Det första som man ska göra är att beräkna en skadepotential. Detta gör man enligt nedanstående steg:

- Tag anfallsslaget.
- Dra ifrån försvarsslaget
- Lägg till vapnets skadevärde
- Om försvararen lyckades med sitt slag, dra ifrån försvararens vapens stryktålighet
- Om försvararen har rustning, dra ifrån rustningens skyddsvärde

Slutresultatet är skadepotentialen. Skadepotentialen är ett mått på hur farlig en skada är för personen som får den, inte hur skadad personen blir. För att gå från hur farlig en skada är till hur skadad en person blir så slår man ett stryktålighetsslag. Stryktålighetsslaget består av ett slag för attributet Fysik. Har man specialiseringen Tålighet så får man +1 på slaget. Det finns sex möjliga utfall av ett stryktålighetsslag.

- Om skadepotentialen är *mindre än noll*, eller om stryktålighetsslaget *lyckas perfekt* (stryktålighetsslaget blir minst lika högt som skadepotentialen + 10), så får försvararen en **Skräma**. En skräma gör ont och blöder lite, men inte mer. Den hindrar inte och ger inga ärr. De bokförs inte heller.
- Om stryktålighetsslaget *lyckas* (stryktålighetsslaget är större än skadepotentialen) så får försvararen en **Lätt skada**. En Lätt skada hindrar rollpersonen, men är inte så allvarlig att rollpersonen inte kan agera. Man får lite negativa modifieringar på det man gör, men inte mer. Lätta skador omfattar stukade händer och fötter, ytliga skärsår och liknande saker.
- Vid *status quo* (stryktålighetsslaget är lika med skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**, men kan fortsätta att slåss under resten av delstriden. Det innebär att försvararen kan slå tillbaka, trots sin Allvarliga skada, om båda valde Offensiv eller om båda valde Försiktig taktik. Efter att delstriden är slut (inte när man byter delstrid, utan när delstriden tar slut av en eller annan anledning) så kommer rollpersonen kollapsa.
- Om stryktålighetsslaget *misslyckas* (stryktålighetsslaget är mindre än skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**. En Allvarlig skada hindrar rollpersonen så till den grad att han inte längre kan agera annat än på sin höjd verbalt (och knappt ens det – det gör så ont att rollpersonen mest kan vråla av smärta). Läketiden är lång och det finns möjlighet att komplikationer dyker upp på vägen. Det kan också bli bestående men av en sådan skada.
- Om stryktålighetsslaget *nollas* (stryktålighetsslaget är mindre än skadepotentialen och tärningen utfaller på noll) så får försvararen en **Allvarlig skada** och faller ihop medvetlös.
- Om stryktålighetsslaget *misslyckas med mer än tio* (stryktålighetsslaget blir högst lika mycket som skadepotentialen minus tio) så får försvararen en **Dödlig skada**. En Dödlig skada är dödande (det finns dock ett undantag, och det är om man använder kroppsdelssystemet och träffen tar i en arm eller ett ben – får man en Dödlig skada i en arm eller ben så är träffen amputerande och ger alltid bestående



men istället). Huruvida den dödar rollpersonen direkt, en stund senare när striden är slut eller efter ett par veckors sårfeber är upp till spelledaren, men rollpersonen ska inte få möjlighet att göra något aktivt mer än att överlämna information till övriga rollpersoner och säga farväl.

Vi är inte riktigt klara med stryktålighetsslaget än. Kom ihåg stryktålighetsslaget en stund till.

Bokföring

Efter att skadan är beräknad så är det dags för bokföring. Det finns två saker som ska bokföras, nämligen skadan och **Omtöckning**. Båda bokförs på rollformulärets sektion för Skador.

Skadan är det enklaste att ta hand om. Har man fått en Skråma så behöver man inte bry sig alls. Bokföringen är då klar. Har man fått en Lätt skada så kryssar man i en ruta på raden Lätt skada på rollformuläret. Har man fått en Allvarlig skada så kryssar man i en ruta på raden Allvarlig skada. Har man fått en Dödlig skada så kryssar man i rutan vid Dödligt skadad.

Omtöckning är lite knepigare. Får man en Skråma så behöver man inte bry sig alls om omtöckning. Om man får en Lätt skada så ska man kryssa i lika många kryss på raden Omtöckning som vapnets värde på Omtöckning. Om man får en Allvarlig skada så ska man kryssa i dubbelt så många kryss som vapnets värde på Omtöckning. Om man har en rustning på sig så ska man minska denna mängd kryss med lika mycket som rustningens skyddsvärde mot Omtöckning. Man drar av rustningens skydd efter en eventuell dubbling av Omtöckning.

Skulle man få en Dödlig skada så är man bortom Omtöckning. Ingen Omtöckning behöver egentligen bokföras, men den petiga (eller onda) spelledaren kan ju tredubbla mängden Omtöckning (innan minskning på grund av rustning).

Den minsta mängd Omtöckning man kan få när man blir skadad är ett kryss av en Lätt skada, två kryss av en Allvarlig skada och tre kryss av en Dödlig skada. Fast Dödliga skador behöver man i allmänhet inte bry sig om.

När man har kryssat i Omtöckning så ska man jämföra det nyss slagna stryktålighetsslaget med den totala mängden Omtöckning. Om stryktålighetsslaget är mindre än mängden Omtöckning så tappar rollpersonen fotfästet eller balansen eller tvingas ner på knä på grund av kraften i anslaget. Rollpersonen räknas då som knästående.

Modifikationer från skador

Omtöckning är ett värde som alltid ska dras ifrån *alla* tärningsslag, inklusive Stryktålighetsslag. Man ska också dra av Omtöckning från försvarsslag även om man inte slår någon tärning.

Box: Vad skadorna innebär

Det är faktiskt ganska enkelt att rollspela skador. Vid till exempel en Skråma ska man i alla fall reagera. Det finns knappt någon som inte har bränt sig på en platta, slagit i knäet eller skurit sig på en kniv. Den naturliga reaktionen på en sådan olycka är att man ropar till och rycker bort den skadade kroppsdelen, eventuellt börjar gnugga den eller stoppa den i munnen eller liknande. Det är fullt naturligt att ropa "aow!" när man råkat ut för något sådant. Att inte göra det när det händer är nästan att betrakta som dåligt rollspel.

Lätta skador – här hamnar skador som inte slår ut en men som hindrar en – måste naturligtvis också simuleras. Stukade händer och vrickade fötter har de flesta råkat ut för, en del har kanske till och med fått en arm ur led och om man har riktig otur kan man ha fått slag i huvudet, sparkar i magen, lättare hjärnskakningar och större skärsår som följd av slagsmål. Sådana här skador gör ont. Den hindrande aspekten tas om hand av Omtöckning, men även här är det dåligt rollspel att inte få ont. Här har man också eftersviter att tänka på. Om rollpersonen har en stukad hand bör man använda fel hand, har man en Lätt skada i benet kan man säga att man haltar iväg någonstans istället för att bara gå dit. Snitt över bröstkorgen gör det svårt att böja sig och så vidare.

Allvarliga Skador är otrevliga. En rollperson som är Allvarligt skadad mår hur dåligt som helst och kan inte göra något ansträngande (det vill säga vad som helst som kräver ett tärningsslag). Han har aldrig mått sämre i hela sitt liv. Det gör ont, han mår pest, varje



andetag är en ansträngning, benflisorna skär i såret, sårfebern rasar i kroppen et cetera. Rollpersonen mår verkligen skit av en Allvarlig Skada, och kan inte göra så mycket mer aktivt än att rossla i sängen eller vråla i smärta. Rollspela detta. Dödliga skador, slutligen, är dödliga. Det hörs ju på namnet. Rollpersonen kanske inte dör med en gång (även om det kan vara dramatiskt korrekt i *Skymningshems* miljö), men han kommer att dö om inte ett mirakel inträffar. Tag gärna tillfället i akt och spela en snygg dödsscen.

Läkning

Så fort kroppen blir skadad börjar kroppen jobba på att återställa skadorna. Det första som händer är att Omtöckning sjunker så fort man får tid att hämta sig. Den sjunker alltid ner till summan av antalet kryss man har på Lätta Skador och Allvarliga Skador, aldrig lägre, om man har tillfälle att vila. Som vila räknas varje runda där man inte behöver slå ett försvarsslag eller anfallsslag. Har man tillfälle att vila så sjunker mängden Omtöckning med ett per runda.

Därefter börjar kroppen jobba på de farliga skadorna. Man börjar alltid med de värsta skadorna, det vill säga de Allvarliga Skadorna. En Allvarlig Skada tar sex veckor på sig för att bli bättre, plus så mycket som personen missade sitt Stryktålighetsslag med. En person som slår 8 på sitt stryktålighetsslag när skadepotentialen är 12 har missat med 4. Alltså tar det $6+4=10$ veckor för honom att bli bättre. Så fort en Allvarlig Skada blir bättre suddar man ut den *men* sätter ett kryss bland de vanliga Skadorna. Man är fortfarande Skadad men inte längre Allvarligt.

En Lätt Skada tar sex dagar på sig att läka. Efter dessa sex dagar suddar man ut en Lätt Skada och dessutom en poäng Omtöckning.

En Dödlig Skada läks inte alls. Man dör av den istället, normalt inom några dagar.

Läketiderna är kumulativa. Har man lyckats få två Allvarliga Skador tar det alltså sex veckor för den ena att sjunka till vanlig Lätt Skada, varpå det tar sex veckor till för den andra att sjunka. På samma sätt tar det sex dagar innan en Lätt Skada försvinner, och därefter tar det sex dagar till innan nästa försvinner.

Läkningen förutsätter att man inte gör något ansträngande. Är man Allvarligt Skadad kan man knappt komma ur sängen – först framemot slutet på sjukdomstiden kan man snubbla upp på fötterna under kortare stunder. Gör man något ansträngande (en fysisk handling som kräver ett tärningsslag) går såren upp igen och man måste börja om från början. Kraven är inte lika stora på Lätta Skador, men det är fortfarande inte särskilt bra att röra på sig. I fallet med Lätta Skador går såren upp om man blir tvingad att slåss (får slå anfalls- eller försvarsslag) eller blir skadad igen, och läketiden måste då börja om från början.

En person som blir nerslagen (enligt regeln ”Att slå ner någon”) vaknar upp igen efter lika många minuter som mängden Omtöckning.

Speciella situationer

Reglerna ovan täcker de absolut mest grundläggande situationerna i strid. Utöver det finns det några speciella situationer, som ändå inträffar ganska ofta.

Nollning i strid

Om ett slag skulle nollas så har man dabbat sig rätt så hårt att man taktiskt sett målar in sig i ett hörn. Vad som händer då är att den taktik som den nollande personen just valde och nollade ”läses”. Rent praktiskt innebär det att den låsta taktiken inte får väljas nästa runda. Man får helt enkelt välja taktik från de kvarvarande taktikerna, medan den låsta taktiken får ligga kvar på bordet.

Det är fullt möjligt att alla taktikval blir låsta, eller att taktikvalen tar slut. I så fall räknas personens taktikval alltid som avbrytande mot den eller de motståndare mot vilka man inte har några taktikval att spela.

Perfektion i strid

Får man perfektion så händer egentligen ingenting speciellt. Rent regeltekniskt är ett slag med perfektion förmodligen så högt att ett anfall är direkt dödande och försvar ogenomträngliga. Ingen extra regelmekanism behövs således, och är förmodligen bara jobbig att hålla reda på.



Däremot bör man beskriva den handling som fick perfektion så att det verkligen framgår hur enormt bra handlingen var genomförd.

Andra handlingar

Under strid så kan man också göra andra saker, som inte direkt har med våldsamheterna att göra.

Dra vapen: Om man blir tvungen att dra ett vapen i samma runda som det ska användas och saknar specialiseringen Dra vapen så får man en modifikation på -3 på anfalls- och försvarsslag i rundan. Har man en lämplig specialisering, får tid på sig att dra vapnet, eller har vapnet draget innan rundan börjar, så får man inga modifikationer.

Göra en pil klar: Att göra en pil klar för skott och skjuta i samma runda räknas som att dra vapen, det vill säga att man får -3 på anfallsslaget. Har man en pil klar så slipper man det problemet. Om man har specialiseringen Snabbskytte så kan man ha tre pilar klara på hand (varav en på strängen) samtidigt. Det tar då en runda att göra tre pilar klara, men fram till dess att de tre pilarna avfyrats så slipper man modifikationen för att dra och skjuta i samma runda.

Ladda armborst: Att ladda ett armborst tar omkring två till tre rundor. Det är lämpligt att byta delstrid tills armborstet är laddat eller något annat inträffar.

Ropa/prata: Att ropa eller prata kan ske på ett av två sätt, nämligen som kommando och som mellansnack. Ett kort kommando, till exempel ”Skydd!”, ”Anfall!” eller ”Framåt!”, påverkar ingenting och kan ske när som helst. Mellansnack är sådant som sker mellan rundor. Det kan vara förolämpningar, komplimanger, eller rent informativt snack. Grundregeln är att så länge som mellansnack pågår så kan man inte göra något aktivt. Behöver man göra något som kräver anfalls- eller försvarsslag, eller om man blir skadad, så får man avbryta mellansnacket (”Hah! De kan ju inte ens träffa en husvägg på det här avst...”) och fortsätta delstriden.

Förflyttning: Förflyttning sker från en punkt till en annan, och kan i princip bara ske om man inte är involverad i en delstrid. Det krävs alltså att man avbryter delstriden för att man ska få förflytta sig. När förflyttningen påbörjats är det lämpligt att byta delstrid tills personen kommer fram.

Spana: Om man bara kastar en blick runt omkring sig för att orientera sig om läget så händer egentligen ingenting. Det är dock ett lämpligt tillfälle att byta delstrid. Om man däremot spanar efter en specifik detalj så måste striden vara avbruten eller rollpersonen inte involverad i närstrid.

Använda färdigheter: De flesta andra handlingar innebär att man använder någon färdighet. I så fall bör denna handling behandlas som en ”delstrid” – handlingen får pågå så länge som det behövs innan man avbryter och kör en annan delstrid.

Spelledarpersoner

Ett problem med taktikval är att de beror en del på spelaren. Det är alltså möjligt för spelledare såväl som spelare att lära känna varandras taktiska spel så till den grad att det blir onyanserat och att alla spelledarpersoner spelar med samma eller liknande strategi. Den enklaste lösningen på problemet är förstås att spelledaren tänker på detta, och spelar med olika strategier på sina spelledarpersoner. Som hjälp kan man bestämma en taktik som dominerande i en persons strategi, och spelledaren kan då spela detta oftare än de andra. Man kan även bestämma en taktik som begränsad, och spelledaren spelar då denna taktik mer sällan.



Skulle det ändå vara ett problem med förutsägbarhet hos spelledarpersones strategi så kan man lösa problemet med tre uppsättningar taktikvalskort för spelledaren. I normalfallet har spelledaren två kort av varje taktikval på hand. Har spelledarpersonen en dominerande taktik så lägger man till det kortet från den tredje uppsättningen, och har spelledarpersonen en begränsad taktik så tar man bort det kortet från handen. Därefter spelar spelledaren taktikval mer eller mindre slumpmässigt. Även om spelledaren har flera kort på hand så kan han fortfarande bara spela ut ett taktikval per motståndare.

Flera mot en

Skulle en delstrid omfatta flera personer som slåss mot en enda person så gör man som vanligt, med några få modifikationer:

- Maximalt fyra personer kan slåss mot en ensam person samtidigt. Övriga får vänta.
- Var och en av de kämpar som är på den numerärt överlägsna sidan väljer taktik som vanligt, och helt individuellt.
- Den ensamme kämpan väljer en taktik mot varje motståndare. Den ensamme kämpan har dock bara fyra taktikkort (Offensiv, Försiktig, Defensiv och Avbrytande), och kan endast använda var och en av de fyra taktikerna en gång i samma runda. Den ensamme kämpan kan alltså inte välja en och samma taktik två gånger i samma runda.
- Den ensamme kämpan får en modifikation på -3 per motståndare utöver den första på alla anfalls- och försvarsslag i rundan. Tre motståndare ger alltså -6 på anfalls- och försvarsslag.
- Att välja Avbrytande taktik mot en motståndare som väljer Defensiv eller Avbrytande taktik innebär inte att hela striden avbryts, utan att den motståndaren tillfälligt drar sig ur striden. Om motståndaren vill gå in i striden igen så sker det efter en rundas uppehåll. Motståndaren är alltså avbrytande i innevarande runda, och utomstående i minst en runda. Vill han gå in i striden igen så får det ske tidigast rundan därpå.
- Det är möjligt för utomstående att ge sig in i en delstrid, så länge som det inte är mer än fyra personer på samma sida. Ger man sig in i strid på samma sida som en ensam kämpe så delas delstriden upp i två nya delstrider.

I övrigt används reglerna som vanligt.

Avståndsvapen

Att anfälla med avståndsvapen är lite speciellt. Anfall med avståndsvapen är alltid Försiktiga vad gäller taktikval. Man kan välja Offensiv taktik mot en skytt om och endast om skytten befinner sig inom Kort håll. Det går att ducka undan en projektil om man ser varifrån den kommer – detta räknas då som en Defensiv taktik gentemot skytten. Exakt hur man försvarar sig mot avståndsvapen är upp till spelare och spelledare. En del kan bedöma att man duckar undan projektilen, medan andra föredrar att man på ett mer cineastiskt sätt kapar pilen i flykten. Det finns inga andra sätt att försvara sig mot projektiler. I alla andra fall räknas det som att man ignorerar anfallet.

Avståndens gränser kan avläsas i tabell SH-313, liksom modifikationen till anfallsslaget.

	Kort håll	Normalt håll	Långt håll	Väldigt långt
Modifikation	+3	0	-3	-6
Avstånd:				
K'k-ashith	1-5	6-15	16-50	51-125
Pilbåge	1-5	6-15	16-50	51-125
Krigsbåge	1-10	11-35	36-80	81-175
Armborst	1-10	11-35	36-75	76-175
Taikiu	1-10	11-40	41-90	91-200



Tabell SH-313: Avståndsvapen

Grepp

Det finns situationer då man vill koppla ett grepp om någon, till exempel för att fånga någon, för att hålla fast honom så att han inte kan fly (eller för att ens kompis ska kunna slå honom i magen) eller för att fälla honom till marken. I så fall tar man ett rejält tag om motståndaren genom att slå ett motsatt slag för Rörliga Manövrer (med -3 på slaget) eller med lämplig vapenfärdighet (utan modifikation). Om anfallaren (grepparen) vinner får han grepp, om försvararen vinner undviker denne greppet. Vid Status Quo får grepparen ett halvtaskigt grepp om försvararens kläder eller hår, som kan brytas genom ett slag för attributet Fysik med svårighet 4. Om slaget lyckas så går kläderna sönder eller en stor hårtuss lossnar, vilket i det förra fallet kan leda till en eller annan pinsam situation och i det andra fallet innebär två poäng Omtöckning. Det är upp till spelledaren att avgöra vilken av dessa situationer som inträffar. Räkna det som att hårtussen slits av om greppet ”träffar” huvudet.

En greppad person kan inte förflytta sig och manövrera. Greppade kroppsdelar, inklusive de vapen som hålls av kroppsdelarna, kan inte användas. I övrigt har den greppade personen inga begränsningar.

Att ta sig ut ur ett grepp görs med Rörliga Manövrer eller lämplig vapenfärdighet. Vill man slingra sig ur greppet så används attributet Kroppskontroll, vill man bryta sig lös använder man attributet Fysik.

Taktikval sker som vanligt när man tar ett grepp. Däremot behövs inget taktikval för att behålla ett grepp, eller bryta sig ur ett grepp.

Kast och låsning

Att dra ner någon eller kasta någon till marken görs med ett motsatt slag för lämplig vapenfärdighet. Ett bra grepp ger +3 på kastet, ett halvtaskigt grepp ger inte någon bonus alls, och inget grepp ger en modifikation på -3 på kastet. Om anfallaren lyckas med slaget får anfallaren ner försvararen på marken.

En nerdragen person kan låsas. Detta görs med ett motsatt slag för lämplig vapenfärdighet. Om anfallaren vinner det motsatta slaget är försvararen låst och kan inte göra annat än att försöka ta sig ur låsningen, vilket sker med ett motsatt slag som ovan. Den fasthållande personen kan fortsätta att hålla kvar den fasthållne, eller släppa lös honom.

Taktikval sker som vanligt med kast, dock inte med låsning.

Nådestöt

En liggande motståndare som inte kan försvara sig kan man ha ihjäl bara så där. Regeln fungerar mot nedslagna fiender med svärdet mot strupen, Allvarligt skadade personer, bundna personer eller på annat sätt hjälplösa personer. Detta anses dock som fegt, men det har dock aldrig hindrat en riktigt slemmig skurk.

Avancerade regler

Reglerna ovan är de absolut mest grundläggande plus några speciella situationer. Vill man ha mer detaljerade regler så finns det också. **Samtliga dessa regler är frivilliga och man behöver inte använda dem om man inte vill.** Fördelen med dem är att de ökar detaljnivån, men detta sker då på bekostnad av flytet och hastigheten i spelet. Spelledaren rekommenderas att själv känna efter vilka hon vill använda.

Sekundära vapen (frivillig regel)

Denna regel finns till för dem som vill kunna vifta med två vapen samtidigt.

På färdigheterna Dolkfäktning, Svärdsfäktning och Påkfäktning så kan man välja enhandsvapen från någon av dessa vapengrupper som sekundärt vapen. Som enhandsvapen räknas varje vapen som endast kan användas med en hand (dvs de som enbart har fäktning ”1H”). På samtliga färdigheter, utom Obeväpnad strid, så kan man välja Obeväpnad strid som sekundärt vapen.

Sekundära vapen bokförs på samma plats som vanliga specialiseringar. En specialisering som heter likadant som ett vapen är automatiskt ett sekundärt vapen.

Sekundära vapen har följande effekter:



- Man får ingen modifikation från sekundära vapen. Istället får man effekterna listade här.
- Ett vapen som används sekundärt används alltid tillsammans med ett annat vapen, aldrig ensamt.
- Har man ett vapen i handen så är det alltid primärt, aldrig sekundärt, även om man har specialiseringen.
- Om man har två vapen i händerna och ett av dem är specialiserat som sekundärt vapen, så är det vapnet alltid sekundärt. Det andra vapnet är alltid det primära.
- Har man båda vapnen specialiserade som sekundära vapen så får man i delstridens början välja vilket som är sekundärt. Vill man ändra på detta under stridens gång så säger man till i rundans början, varpå man får en modifikation på -3 på alla handlingar under rundan.
- Har man två likadana vapen, och har det vapnet specialiserat som sekundärt, så spelar det ingen roll vilket som är sekundärt eller primärt. Man
- Spelas Avvaktande eller Defensiv taktik så får spelaren välja om han vill använda det primära eller sekundära vapnet i just den handlingen. Spelaren vore dum om han inte valde det vapen som gav bäst värde.
- Om man är ensam kämpe i delstrider flera mot en så får man återanvända ett (1) Avvaktande eller Defensivt kort. Om man använder kortet för det ena vapnet och återanvänder det så måste man återanvända det för det andra vapnet.

Har man flera uppsättningar med taktikvalskort och slåss en mot flera så kan man sno ett extra Avvaktande och ett extra Defensivt kort och ha liggande bredvid. Spelar man ett Avvaktande eller Defensivt kort "stående" (med kortsidan mot spelaren) så räknas det som det primära vapnet, och spelar man det "liggande" (med långsidan mot spelaren) så räknas det som det sekundära vapnet. Sedan tar man upp ett likadant kort som man spelade och lägger på handen. Spelar man detta kort så måste det spelas tvärtom.

Improviserade tillhyggen

Det är fullt möjligt att greppa något lämpligt tillhygge och drämma till fienden med. I så fall är det upp till spelledaren att bedöma huruvida tillhygget faller inom en vapenfärdighet (ingen modifikation). I så fall gäller tillhygget som om det vore ett vapen som täcks av vapenfärdigheten.

Om tillhygget inte faller inom en vapenfärdighet så får spelaren bestämma vilken vapenfärdighet som han vill använda för att hantera tillhygget. Spelledaren får sedan bestämma huruvida tillhygget är nära besläktat med vapenfärdigheten (en modifikation på -2) eller är avlägset besläktat med den (en modifikation på -5).

Vill man så går det att skapa en ny skola och en ny vapenfärdighet till det improviserade tillhygget, förutsatt att det inte täcks av en existerande vapenfärdighet. Man börjar i så fall med att skapa en ny vapenfärdighet för tillhygget och vapen som liknar detta. Därefter ökar man färdighetsvärdet i den, precis som vanligt. Färdighetsvärde och erfarenhetskostnad räknas, precis som vanligt, från det bästa fallet. Slutligen måste man uppmärksamma andra på att skolan finns och få upp anseendet för ens skola, dels så att andra vet att den finns och dels så att den erkänns som en egen skola. Det sista steget är svårt att ge några regler för, utan kräver lång tids rollspelande.

Manövrering

Manövrering går ut på att flytta sig till ett sådant läge att motståndarens taktiska möjligheter begränsas. Denna möjlighet kan användas i situationer där man själv är ensam och motståndarna är flera (delstrider en mot flera). I så fall slår den ensamme ett slag för Rörliga manövrer. Om den ensamme har en vapenfärdighet som består av två enhandsvapen och kämpan använder just dessa vapen så får han en modifikation på +3 på slaget (detta är den enda speltekniska fördelen av att använda två vapen). Resultatet blir motståndarnas svårighet för ett likadant slag för Rörliga manövrer.

Den taktik som motståndarna använde under förra rundan påverkar slaget – Offensiv taktik ger +3 på motståndarnas slag, Defensiv taktik ger -3, och Avbrytande taktik ger -6 på slaget. Avbrytande taktik ger ingen modifikation alls. Om någon av motståndarna slår lägre



än den ensamme så kan de inte anfalla den här rundan, eftersom några personer på den egna sidan har hamnat i vägen. Dessa motståndare får enbart välja Avvaktande, Defensiv eller Avbrytande taktik.

Slå ner någon

Man kan, om man vill, enbart koncentrera sig på att slå ner någon. I så fall baseras skadepotentialen på vapnets Omtöckning och inte dess Skadevärde. Om man misslyckas med Stryktålighetsslaget däckar man och blir medvetslös i lika många rundor som skadepotentialen. Man blir inte Skadad av ett dylikt anfall – det enda som händer är att man får Omtöckning. Mängden rutor Omtöckning som ska kryssas i är lika med skadepotentialen, så även om man inte blir medvetslös så blir man rejält vimsig. Knytnävar och sparkar räknas alltid som ”att slå ner någon”, men i alla andra fall måste man klart specificera att man bara försöker slå ner någon utan att skada honom. Försöker man använda eggvapen får man –3 på anfallet, medan man bara får –2 om man använder krossvapen eller spjutskaft. Vissa vapen är svårare att slå ner någon med – det är förmodligen i det närmaste omöjligt att golva någon med en pilbåge – men sådana bedömningar är upp till spelledaren.

Skjutvapen i rörelse

Att skjuta båge eller armborst på ett rörligt underlag omöjlighet. För att man ska träffa när man rör sig måste man, förutom att slå för att träffa, slå ett slag för Rörliga Manövrer. Motståndet beror på hur fort man rör på sig. Målet blir träffat om och endast om båda slagen lyckas. Skadan beräknas efter slaget för att träffa.

Svårighet Rörliga manövrer	
Går	6
Går snabbt	8
Joggar	12
Spurtar	19
Lunk	4
Gungande båtdäck	8

Tabell SH-314: Skjutvapen i rörelse

Modifikationer i strid

I strid dräller det av olika situationer. Några av dem tas redan upp i grundreglerna, men det finns andra fall. Vad händer om en rollperson står med vatten upp till knäna? Tja, för den fantasilöse spelledaren har vi äran att presentera en hel lista med tänkbara och otänkbara modifikationer. Alla modifikationer är kumulativa och används efter spelarens förslag och spelledarens tycke.

Situation	Modifikation av slag
Allmänna modifikationer	
Omtöckning och Utmattning	–1 per kryss
Terräng*	
Snårig terräng (ljunghedar, till exempel)	–4
Lågt tak	–2
Trångt utrymme (exempelvis mellan hus)	–2, offensiv taktik kan inte användas med kross- och huggvapen.
Mot en vägg	–2, offensiv taktik kan inte användas med stångvapen.
Högt gräs	–2
I buskage	–4
Halt underlag	–3
Stenig mark	–2
Möblerat rum	–2
På en säng	–2, men man kan få höjdfördel
Nerhängande grenar och andra hinder	–4
Ankeldjupt vatten	–1



Vaddjupt vatten	-2
Knädjupt vatten	-3
Lårdjupt vatten	-4
Midjedjupt vatten	-5
Vattnet är strömt	modifikation x2
Ljusförhållanden*	
Inomhus under dagtid	-3
Inomhus, upplyst, under dagtid**	-1
Nattetid	-4
Nattetid men upplyst**	-2
Under jorden	-5
Under jorden men upplyst**	-3
Inomhus nattetid	-5
Inomhus nattetid men upplyst**	-3
* Frivillig regel	
** "Upplyst" innebär ljus från facklor, lyktor, eldar eller fyrfat.	

Tabell SH-315: Fler modifikationer i strid

Kroppsdelar

Det finns två metoder att avgöra var man träffar. Antingen kan fäktas normalt, och träffa där man får möjlighet att träffa, eller så kan man sikta på en kroppsdel och försöka skapa en öppning i garden för att komma åt just den delen. Om man fäktas normalt och lyckas med sitt anfall så slår man en tärning på träfftabellen under kolumnen för Slump för att se vilken del man träffar. Detta gör man innan man räknar fram Skadepotential, eftersom man måste veta var man träffar för att veta vilket skydd som motståndaren har där. När man väl vet vilket skydd som finns i det träffade området så kan man räkna fram en skadepotential och slå Stryktålighetsslag.

Om man däremot siktar så får man en högre svårighet att träffa. Träffar man trots ökningen i svårighet så träffar man den del av kroppen som man siktade på. Om man däremot inte träffar ska man kolla om man hade träffat om man inte hade siktat (det vill säga att man ska kolla om ens slag blev 9 eller mer). Träffar man på denna "andra chans" så har man träffat ändå, och väljer kroppsdel slumpvist, precis som ovan. Skadan beräknas som vanligt i båda fallen.

Om man träffar vissa delar av kroppen kan man få mer ont eller ont på ett ställe som hindrar ens stridsduglighet. En träff i dessa delar ger en viss mängd extra Omtöckning. Denna läggs till den normala mängd Omtöckning som man hade fått från vapnet, efter att rustning har dämpat smällen.

Om man träffar en kroppsdel som är omöjlig att träffa, till exempel ett ben på andra sidan av en mur, så ska man slå om tills man får ett träffområde som man logiskt sett kan träffa. Alternativt kan man säga att man träffade det som var ivägen, men denna bedömning är upp till spelledaren.

	Anfall nerifrån		Normala anfall		Anfall uppifrån		Projektiler		
	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Extra Sikta	Omtöckning
Huvud	–	14	1	12	1–2	10	1	12	+3
Bröstkorg	1–2	11	2–3	10	3-5	10	2–4	10	+1
Sköldarm	2	13	4-5	11	6-7	10	5	12	
Svärdsarm	3	13	6-7	11	8-9	10	6	12	
Mage	5-6	11	8	10	0	11	7-8	10	+2
V. Ben	7-8	10	9	12	–	14	9	11	
H. Ben	9-0	10	0	12	–	14	0	11	

Tabell SH-316: Kroppsdelar för människor och iynisin

	Anfall nerifrån		Normala anfall		Anfall uppifrån		Projektiler		
	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Extra Sikta	Omtöckning
Huvud	–	14	1	12	1–2	10	1	12	+3
Bröstkorg	1–2	11	2–3	10	3–4	10	2–4	10	+1



Sköldarm	2	13	4	11	5-6	10	5	12	
Svärdsarm	3	13	5-6	11	7-8	10	6	12	
Mage	5-6	11	7	10	9	11	7	10	+2
Svans	–	13	8	10	0	11	8	11	
V. Ben	7-8	10	9	12	–	14	9	11	
H. Ben	9-0	10	0	12	–	14	0	11	

Tabell SH-317: Kroppsdelar för thrakinde

Bestående men

Om man vill vara elak mot spelarna när de hamnar i trubbel, men ändå lite snällare med de Allvarliga skadorna, så kan man råka dem få men av skador. Idén är att om man får en allvarlig skada så finns också risken att man får men av det. Denna regel är tämligen valfri – en spelare behöver definitivt inte använda den om hon inte vill.

- Så fort en rollperson får en **Allvarlig skada** som resultat av våld så behöver rollpersonen läkarvård för att inte få några bestående men av skadan. Om inte en person lyckas med ett slag för Läkekonst med svårighet 12 så kommer rollpersonen få egenskapen Ofärdig till –1. Om rollpersonen redan har egenskapen Ofärdig så blir denna ett snäpp värre.
- Så fort en rollperson får en **Dödlig skada** som resultat av våld i armar eller ben så räkna den skadan inte som direkt dödande. Istället får man automatiskt egenskapen Ofärdig till –1. Läkekonst hjälper inte här, men däremot slipper man dö. Om man redan har förmågan och får en Dödlig skada i armar eller ben så blir egenskapen Ofärdig ett snäpp värre. En **Dödlig skada** i bröstorg, mage eller huvud är dock dödande. Annars ger den egenskapen Ofärdig –1 eller gör egenskapen ett snäpp värre om man har den sedan tidigare.
- Om ingenting annat nämns så innebär en Dödlig skada att man är döende.

Box: Definitioner

Allvarlig skada pga våld: –1 i Ofärdig om inte Läkekonst mot 12 lyckas.

Dödlig skada i armar eller ben pga våld: –1 i Ofärdig automatiskt, men rollpersonen dör inte.

Vanskött utrustning

Enda skälet till att man använder den är egentligen att spelarna struntar i materielvård och att spelaren anser att det är en så pass viktig del av kampanjen att det bör straffa sig att inte sköta sin rustning. Normalt sett är det dock lite väl överdrivet detaljerat att kräva särskilda regelprocedurer för rustnings- och materielvård, men det är inte särskilt svårt att införa den.

Regeln baseras på egenskapen Vanskött, som enbart kan drabba utrustning och husdjur. Om någon utrustning vansköts eller skadas så tilldelas den egenskapen Vanskött –1 som blir en poäng sämre per tillfälle man försummar vården av utrustningen. Så fort utrustning får egenskapen Vanskött så skriver man upp det vid den biten utrustning. Egenskapen Vanskött kan sedan drabba personen som använder den vanskötta utrustningen, precis som om egenskapen vore vilken normal egenskap som helst.

För vapen och rustningar är egenskapen Vanskött mer specifik. Om en rollperson missköter sin rustningsvård kommer den att skydda sämre. Den får då egenskapen Vanskött –1 som sjunker ju längre den är vanskött. En rustning, oavsett typ, får ett poäng sämre i Vanskött per månad som den inte sköts.

Naturligtvis går rustningar sönder om de får stryk. En thrakindisk rustning får ett poäng sämre i Vanskött per strid som den får ta emot skada som är mer allvarlig än en Skräma. En rustning tillverkad av människor eller iynisin får också ett poäng sämre i Vanskött per tillfälle som rollpersonen får en Allvarlig Skada och, om man använder det detaljerade kroppsdelssystemet, träffen tar i en kroppsdel som skyddas av rustningen.

Samma sak händer också i varje strid där rustningen räddar användaren från en Allvarlig skada. Det är inte så svårt att hålla koll på det: kolla helt enkelt bara hur mycket rollpersonen lyckades med sitt Stryktålighetsslag. Om rustningen skyddar mer än detta så sänks skyddsvärdet.



Egenskapen Vanskött kan dras bort från skyddsvärdet, både för Skada och Omtöckning, från vapnets skada, eller från ett slag för att bedöma hur väl ansedd en person blir. Skyddsvärdet eller skadan kan aldrig bli lägre än noll. En person med en trasig rustning med Vanskött -3 får dra av 3 från skyddsvärden för Skada såväl som Omtöckning. Skulle personen med en trasig rustning försöka på att hota en stolt *tayani* så kan hans rustnings egenskap Vanskött kunna användas i slaget för färdigheten Hota.

Vapen och sköldar kan få Vanskött på samma sätt som övrig utrustning. En månads vanskötsel ger -1 i Vanskött. Vidare kan de få Vanskött om de används för försvar och räddar försvararen från en Allvarlig skada, på samma sätt som för rustningar ovan. Man kan få Vanskött på antingen rustningen eller vapnet, men aldrig båda samtidigt. Använder man träffområdessystemet är det i vissa fall lätt. Om träffen tar i det träffområde som håller det försvarande vapnet eller i bröstkorgen så är det vapnet som drabbas. I övrigt är det rustningen. Använder man inte träffområdessystemet så är det upp till spelledaren att avgöra.

Ett vapen med egenskapen Vanskött får två nackdelar. För det första minskas värdet för Skada med lika mycket som egenskapen Vanskött. För det andra minskas vapnets Tålighetsvärde med lika mycket. Omtöckning påverkas dock inte. Inget värde kan sjunka under noll.

Definitioner

- 1 i Vanskött per månads vanskötsel
- 1 i Vanskött på en thrakindisk rustning per Lätt Skada eller högre.
- 1 i Vanskött på övrig rustning om försvararen får en Allvarlig skada eller räddas från en Allvarlig skada av rustningen.
- 1 i Vanskött på vapen som används för att parera om försvararen räddas från en Allvarlig skada.
- Vanskött på rustningar dras av från **skyddsvärde** för Skada och Omtöckning.
- Vanskött på vapen dras av från **Skada** och **Tålighet**.
- Vanskött på all utrustning **används som en normal egenskap** när den används.

Andra skador

Man behöver inte enbart få skador på grund av våld. Det finns många andra sätt att råka illa ut på. Några av dem tas upp här nedan.

Långsamma skador

Vissa skador uppträder inte direkt, utan över en tid. Dessa kallas för långsamma skador, och skiljer sig lite från vanliga skador. Typiska långsamma skador är köldskador, förgiftningsskador och sjukdomar.

För enkelhetens skull behandlas långsamma skador som vanliga skador, med den skillnaden att resultatet av skadan inte kommer med en gång. Man slår Stryktålighetsslaget vid det tillfälle då skadan börjar och tar reda på hur allvarlig skadan är. Därefter är det upp till spelledaren att öka effekten gradvis med tiden. Hur snabbt det kommer beror på hur snabbt skadan verkar.

Köldskador

Det finns två sorters köldskador. Den ena är nedkylning och den andra är frostskaador. Båda är att betrakta som långsamma skador.

I fallet nedkylning så har man en skadepotential (se tabell SH-318) som konstant sjunker allt eftersom personen exponeras för låga temperaturer. Skadepotentialen är kumulativ och blir långsamt värre. Varje timme ska man sedan slå ett stryktålighetsslag mot skadepotentialen. Beroende på hur slaget går så får man antingen en Skråma, Lätt skada, Allvarlig skada eller Dödlig skada. Om man sedan tidigare har en skada från nedkylning och får ännu en så får man enbart den värsta av dem. Sitter man med en Lätt skada från nedkylning och får en Allvarlig skada så tar man bort den gamla Lätta skadan och kryssar i en Allvarlig. Efter att skadan är markerad så appliceras ny Omtöckning. Man får inte tillgodoräkna sig tidigare omtöckning, utan man får så många nya poäng Omtöckning som tabell SH-319 säger.



I fallet frostsador så beror skadepotentialen på temperaturen och vindkylning, och ändras inte förrän temperatur och vindhastighet ändras. Återigen slår man ett stryktålighetsslag mot skadepotentialen ungefär en gång i timmen, vilket ger skada som vanligt.

Skadepotentialen hämtas även då från tabell SH-318, men modifierar inte tidigare timmes slag, utan man beräknar en ny skadepotential från början. Varje ny skada innebär också en helt ny skada med ny Omtöckning precis som vanligt. Har man fått en frostsada sedan tidigare och får en ny så har man alltså två frostsador.

Omständighet	Modifikation av skadepotential
±0 grader	–
–5 grader	+1
–10 grader	+2
–15 grader	+3
–20 grader	+4
–25 grader	+5
–30 grader	+6
5 m/s	+2
10 m/s	+4
15 m/s	+6
20 m/s	+8
Blöta kläder	+4
Hungrig	+2
Låg aktivitet	+4
Delvis täckande klädlager (sommarkläder)	–
Ett lager kläder	–3*
Två lager kläder	–6*
Tre lager kläder	–9*
Fyra lager kläder	–12*

* Kan inte sänka skadepotentialen under 0.

Tabell SH-318: Skadepotential för nedkylning och förfrysning. Alla modifikationer är kumulativa.

Nedkylning	Omtöckning	Drabbar hela kroppen
Skråma	–	Allmän apati och trötthet.
Lätt skada	4	Värmekänsla i händer och fötter, trötthet, viljelöshet.
Allvarlig skada	8	Mer av ovanstående, grumligt medvetande, eventuell medvetelslöshet.
Dödlig skada	–	Döden
Förfrysning	Omtöckning	Drabbar enskilda exponerade kroppsdelar, huvudsakligen öron, näsa, kinder, hakan, fingrar, tår och könsorganen
Skråma	–	Stickande smärta.
Lätt skada	3	En vit, kall och känslolös fläck uppstår på den skadade kroppsdel.
Allvarlig skada	6	Fläcken hårdnar.
Dödlig skada	9	Vävnadsdöd och eventuellt även kallbrand inträffar. Kroppsdelens måste amputeras.

Tabell SH-319: Skador från nedkylning och förfrysning

Drunkning och kvävning

Drunkning och kvävning är ett annat fall av långsam skada. Det tar dock tid att strypa eller kväva någon.

En rollperson som råkar ut för drunkning eller kvävning av något slag får slå ett slag för Fysik varje runda. Svårigheten börjar på 0 och stiger med ett varje runda. Skulle rollpersonen få möjlighet att ta ett andetag sjunker svårigheten med 3, dock lägst 0. Skulle slaget misslyckas så blir rollpersonen medvetlös. Fram till dess får rollpersonen försöka bryta sig lös, om denne utsätts för ett strypgrepp. Detta görs enligt reglerna för grepp ovan. Om rollpersonen befinner sig i vatten får rollpersonen försöka simma till ytan.



Om rollpersonen blir medvetslös så finns risken för skada och död. Då är det dags att slå ett Stryktålighetsslag. Skadepotentialen blir då lika med antalet minuter som rollpersonen har utsatts för drunkning eller kvävning.

Skadenivå	Resultat
Skråma	Ingen reaktion: personen hostar lite och är sedan igång igen.
Lätt skada	3 poäng Omtöckning och en otäck hosta och värkande hals som inte ger med sig under en vecka (dvs när skadan läks).
Allvarlig skada	6 poäng Omtöckning och en lungsjukdom eller hjärnskada som tar ett halvår på sig att gå över (dvs när skadan läks).
Dödlig skada	En död rollperson

Tabell SH-320: Skada från drunkning/kvävning

Fritt fall

Höga fall är också något som kan försämra hälsan hos rollpersoner. Skada från fall är en helt normal våldsam och snabb skada. Skadepotentialen uppgår i två poäng per meter fall, modifierat med underlaget (se tabell SH-321), och man slår ett stryktålighetsslag mot skadepotentialen precis som vanligt. Rustning skyddar inte mot fallskada. Mängden Omtöckning är lika stor som fallskadepotentialen delat med två.

Om man vill kan man försöka dämpa fallet. Fallskadepotentialen utgör då en svårighet för ett slag för Akrobatik eller Rörliga Manövrer. Har man Akrobatik så slår man för det, och har man inte färdigheten så slår man för Rörliga manövrer eller enbart ett attribut. Om ett slag för Akrobatik lyckas så halveras fallskadepotentialen inför stryktålighetsslaget. Om ett slag för Rörliga manövrer eller ett slag för attributet lyckas så minskas fallskadepotentialen med två (det vill säga att man får falla en bonusmeter utan att ta skada).

Underlag	Modifiera fallskadepotentialen med
Sten, tjock is	+4
Typiskt trätak	+3
Typiskt tegeltak, tunn is	+2
Packad sand	+1
Normal jord, hård snö	–
Lös jord	–1
Vatten	–2
Snödriva	–3
Tjock lös snö	–4
Säng	–5
Halmstack	–6

Tabell SH-321: Fallskademodifikationer

Eld

Eld är en fara som folken på Fo'ur ser som en delad välsignelse. Å ena sidan är eld ett praktiskt verktyg. Å andra sidan är eld också en mycket stor fara. Eld är svårt att kontrollera, och utom kontroll kan eld lätt förstöra en stad. Skada från eld på folk har den faran att den skadar över en stor yta. Sår från brännskador är därmed stora och blir lätt infekterade. Smärtchocken kan vara dödande i sig.

Om en person utsätts för eld så kommer skadan komma gradvis, beroende på hur utsatt för eld personen är. Från det att kroppen är direkt utsatt för elden så kommer personen att skadas så länge som kroppen är exponerad. Släcks elden, eller om kroppen förs bort från elden, så slutar elden att skada kroppen. Skadepotentialen beror på hur stor exponeringen för eld är. Ett stryktålighetsslag slås varje runda till dess att elden är släckt eller exponeringen på annat sätt upphör. Omtöckning appliceras enligt vanliga regler. Se tabell SH-322 för skadepotentialen och omtöckning.

Exponering	Skadepotential	Omtöckning
Brinnande hår, fackla mot huden	3	2



Exponerad på en kroppsdel	6	4
Exponerad på halva kroppen	9	6
Helt övertänd	12	8

Tabell SH-322: Skada från brand

En person är inte exponerad för eld förrän hettan kommer an mot kroppen. Om personen är skyddad av tjocka kläder så kan det faktiskt ta ett tag. I så fall ska man varje runda slå ett slag för Antändning, det vill säga ett slag bestående av Antändningsvärde plus en tärning. Antändningsvärdet beror på hur stor och het elden är (se tabell SH-323). Svårigheten i slaget utgörs av ett Brandskyddsvärde, som beror på hur skyddande materialet är (se tabell SH-324). Om slaget misslyckas har elden inte fått grepp i kläderna än. Om det däremot lyckas så är åtminstone en del av kläderna antända.

Om ett första slag lyckas så räknas exponeringen som brinnande hår eller fackla mot huden, enligt tabell SH-322. Ett andra slag lyckat slag innebär att man är exponerad på en kroppsdel. Ett tredje lyckat slag innebär att man är exponerad på halva kroppen, och ett fjärde lyckat slag innebär att man är helt övertänd.

Brandskydd	Brandskyddsvärde
Luftiga kläder	6
Långt hår	9
Vanliga kläder	12
Rustning	15
Tjocka kläder	18
Blöta kläder/hår	+3

Tabell SH-323: Brandskyddsvärde

Eld	Antändningsvärde	Typexempel
Liten eld	+1/varannan runda	Facklor
Mindre eld	+1 per runda	Lägereldar, fyrfat
Stor eld	+2 per runda	Övertända hus eller båtar, brinnande fält, skogsbrand

Tabell SH-324: Antändningsvärde

Den stora faran med brand är rök. Röken innehåller mycket lite syre, vilket kväver den utsatta personen. Dessutom innehåller rök allt som oftast en hel del giftiga gaser. Slutligen finns det gott om sot som skadar lungorna. Varje runda som man utsätts för rök ska man slå ett stryktålighetsslag mot skadepotentialen (se tabell SH-325). Beroende på hur slaget går så får man antingen en Skråma, Lätt skada, Allvarlig skada eller Dödlig skada. Om man sedan tidigare har en skada från rökförgiftning och får ännu en så får man enbart den värsta av dem. Sitter man med en Lätt skada från rök och får en Allvarlig skada så tar man bort den gamla Lätta skadan och kryssar i en Allvarlig istället. Efter att skadan är markerad så appliceras ny Omtöckning. Man får inte tillgodoräkna sig tidigare omtöckning, utan man får så många nya poäng Omtöckning som tabell SH-326 säger.

Omständighet	Skadepotential	Omtöckning
Lätt rök	2	2
Tjock rök	4	4
Sotig rök	+1	+1
Askmoln från vulkan	1	2
Duk för munnen	-2	-2

Tabell SH-325: Rökskadepotentialen

Skadetyper	Effekt
Skråma	Hostningar.
Lätt skada	Kraftiga hostningar, tunnelseende, illamående, dålig balans.
Allvarlig skada	Medvetlöshet. Eventuella bestående skador på lungor gör att personen lätt blir andfädd och får hostningar.
Dödlig skada	Personen dör.

Tabell SH-326: Rökskador



Förgiftning

Förgiftningar skiljer sig lite från vanliga skador. De uppträder långsammare allt eftersom giftet sprider sig i kroppen, till skillnad från vanliga skador som inträffar så gott som med en gång. För enkelhetens skull behandlas förgiftningar som vanliga skador, med den skillnaden att resultatet av skadan inte kommer med en gång. Man slår Stryktålighetsslaget vid förgiftningstillfället och tar reda på hur allvarlig skadan är. Därefter är det upp till spelledaren att öka effekten gradvis med tiden. Hur snabbt det kommer beror på hur snabbt giftet verkar.

Skulle förgiftningen inträffa samtidigt med en annan skada (till exempel på grund av en förgiftad dolk eller något annat i den stilen) slås två Stryktålighetsslag, ett för den andra skadan och ett för giftet. Den andra skadan inträffar normalt sett omedelbart, medan giftets verkan kommer gradvis.

Gifter påverkar normalt på två sätt: förtäring eller genom sår. Det är sällan som de påverkar genom huden eller genom inandning, men undantag finns. Hudangripande ämnen är ett av dessa undantag och angriper genom huden, medan vissa svampsporer angriper lungorna efter inandning.

I de fall där giftet måste tränga in i kroppen krävs det ett anfall. Anfallshandlingen måste ha en skadepotential som är större än noll för att giftet ska kunna angripa. Är skadepotentialen noll eller mindre kan inte giftet angripa.

Ibland vill man faktiskt förgifta folk. Några kan till exempel få för sig att supa skallen i bitar varje fredag, andra gifter har en hjälpareffekt i vissa fall. Dessa fungerar som vanliga gifter med låg potens, och där de lägre skadenivåerna ger den önskade effekten. De högre skadenivåerna kan dock leda till rena förgiftningar. Sen så kan man ju få för sig att giftmörda folk, men det är faktiskt såpass olagligt att man kan bli dömd för häxeri om man gör det.

Giftkokning

Vill man kan man dela in gifter i två sorter, nämligen de som bara behöver samlas in och de som behöver tillredas.

Många gifter förekommer naturligt i världen. Djur och växter har olika gifter för att försvara sig, och dessa behöver man inte göra så mycket med för att använda. Det räcker i princip med att veta var giftet finns och hur man samlar in det. Växt- och svampgifter kan kännas igen och samlas in med ett slag för Örtkunskap. Animala gifter, som till exempel ormgifter, är en helt annan sak. Det krävs ett lyckat slag för Djurlära för att veta vilka djur som har någon form av gift och ett slag för Jakt eller eventuellt Fiske för att fånga djuret. Att sedan få ut giftet i en användbar form kan kräva alla möjliga konstiga färdigheter, hela vägen från Envishet till Matlagning.

En del gifter kräver tillredning på olika sätt. I så fall kan flera olika färdigheter användas. Om det är en rent kemisk process så fungerar färdigheten Alkemi bäst, medan Matlagning används om det är en fråga om att koka ihop en giftig soppa. Alkohol skapas bäst med färdigheten Bryggning.

Kategorier

Olika gifter och droger har olika verkningar. Grovt sett kan gifter och droger delas in i ett antal olika kategorier. Här nedan specificeras de olika symptomen på olika förgiftningsnivåer upp.

Hudangripande ämnen: Sådana här gifter angriper huvudsakligen hud och slemhinnor. Mildare varianter framkallar hostattacker och klåda, medan grövre varianter fräter på hud, och om man lyckas göra ett gasmoln av giftet, eventuellt även i lungorna. Hudangripande ämnen har normalt sett ingen avklingningstid, utan verkar bara så länge de har kontakt med huden. Däremot är skadan permanent och ofta långvarig.

Krampgifter: "Krampgifter" är det något vanhedrande namn som har givits åt en kategori med gifter som ger smärtsamma kramper åt offret. Överlever man kramperna är man dock ofta helt frisk när Avklingningstiden har gått ut.

Dödande gifter: De flesta ormars gift är dödande, i form av att de dödar kroppen. Även vissa mineralgifter faller i den här kategorin. Till skillnad från krampgifter som går över om man överlever det så ger dödande gifter en verklig skada som måste läkas. Normalt sett ger



de sig dessutom bara på den kroppsdel som de injiceras i. Ett typiskt svenskt huggormsbett har skadevärde 5.

Hallucinogener: Dessa ger sig på hjärnan och får på det sättet offret att få hallucinationer. Sådana här gifter används ibland för att sätta sig i kontakt med de magiska energierna i världen och även andeväsen. Det är möjligt att få återfall långt efter att hallucinogenen intagits. Skadan går över när avklingningstiden har gått ut, men man kan få återfall senare.

Stimulantia: Stimulerande medel används ibland för att ta bort trötthet och hunger, öka inlärningskapaciteten och ge en extra energikick. Nackdelen är att de är mycket vanebildande och man fastnar lätt i missbruk. Skadeeffekten går över när avklingningstiden har gått ut.

Dåsgifter: Dåsgifter bromsar eller stannar aktiviteten i hjärnan och nervsystemet så att offret blir lugnare och dåsigare. Skadeeffekten går över när avklingningstiden har gått ut.

Alkohol: Alkohol ger normalt försämrade balansförmåga, sämre omdöme och sämre koordination. Dessutom öppnar alkohol porerna så att nedkylning och förfrysning inträffar mycket lättare. Vid stora doser kan alkohol döda.

Andra gifter: De giftkategorier som nämns ovan är bara några av de vanligaste. Andra gifter kan ha helt andra effekter. Kom dock ihåg skalan på vilken symptom inträffar. Vid en skråma visar man vissa förgiftningssymptom. Vid en Skada så har man nedsatt funktion, vid en Allvarlig skada *kan* förgiftningen vara livshotande och vid Dödlig skada *är* förgiftningen livshotande.

Skada	Effekt
Skråma	Retningar i näsa och svalg, nysningar, klåda.
Lätt skada	Kräkningar, kraftig klåda
Allvarlig skada	Hudskador i form av frät- och brännskador.
Dödlig skada	Blodbristningar i lungorna, skadade slemhinnor, öppna brännsår på huden

Tabell SH-327: Hundangripande ämnen

Skada	Effekt
Skråma	Pupillsammandragningar
Lätt skada	Synsvårigheter, tryck över bröstet
Allvarlig skada	Andnöd, illamående, svettning och salivutsöndring ökar.
Dödlig skada	Kramper, uppkastningar och konvulsioner.

Tabell SH-328: Krampgifter

Skada	Effekt
Skråma	Svullnad
Lätt skada	Stelhet
Allvarlig skada	Paralysering
Dödlig skada	Kroppsdelar dör

Tabell SH-329: Dödande gifter

Skada	Effekt
Skråma	Synen och hörseln förändras, man får minnesbilder som man trodde att man hade glömt.
Lätt skada	Man ser inbillade saker och hör inbillade ljud. Minnesbilderna blir en del av hallucinationen.
Allvarlig skada	Hallucinationen upplevs som verklig och har ingen förankring i verkligheten. Man får med stor sannolikhet bestående hjärnskador och psykoser.
Dödlig skada	Hallucinogenen förstör balansen i hjärnan permanent. Om man klarar sig är det med bestående hjärnskador.

Tabell SH-330: Hallucinogener

Skada	Effekt
Skråma	Pigghetskänsla. Offret är vaket och har svårt att somna.



Lätt skada	Offret blir hyperaktivt och kan inte sitta still utan måste göra något. Inlärningsförmågan är på topp.
Allvarlig skada	Det hyperaktiva stadiet driver personen till fysisk utmattning utan att offret känner något.
Dödlig skada	Hallucinationer, kramper, kräkningar.

Tabell SH-331: Stimulantia

Skada	Effekt
Skråma	Offret lugnar ner sig, pupillutvidgning.
Lätt skada	Offret känner sig dåsig. Balansproblem och yrsel vid ansträngningar. Torrhet inträffar i munnen och svettningen upphör.
Allvarlig skada	Det finns inget sätt att kontrollera balansen. Synproblem, dubbelseende och tunnelseende.
Dödlig skada	Hallucinationer, medvetslöshet, hjärtflimmer.

Tabell SH-332: Dåsgifter

Skada	Effekt
Skråma	Full -1. Offret är salongsglad.
Lätt skada	Full -2. Offret är packat.
Allvarlig skada	Full -3. Offret är redlöst och ofta medvetslös.
Dödlig skada	Full -4. Offret är farligt berusad och kan dö av det.

Tabell SH-333: Alkohol

Gifter

Varje gift har fem värden:

Kategori är vilken kategori giftet hamnar i. Detta avgör dels hur det verkar och dels hur symptomen ser ut. De olika kategorierna beskrivs separat.

Snabbhet är ett värde på hur snabbt giftet verkar från förgiftningstillfället till full effekt.

Potens är skadepotentialen från en "normal dos" av giftet eller drogen. Exakt vad som är en normal dos varierar från fall till fall. Vissa gifter ökar potensen med ökad dos. Ökningen är proportionell, så dubbel dos innebär dubbelt skadepotential. Sådana gifter markeras med ett plustecken ("++") efter skadevärdet.

Utmattning anges i formatet *a-b-c*, där *a* är mängden utmattning som fås vid en Skråma, *b* är mängden utmattning vid en Lätt skada och *c* är mängden utmattning vid en Allvarlig skada.

Avklingningstiden är den tid det tar för kroppen att bryta ner giftet så att det inte längre är skadligt. Avklingningstiden räknas från det tillfälle då giftet kommer in i kroppen. Vissa gifter ökar avklingningstiden med ökad dos. Sådana gifter markeras med ett plustecken ("++") efter avklingningstiden.

Vapen

De utan tvekan vanligaste vapnen på Fo'ur är dolkar, bågar, spjut och stridsliar. Svärd är mycket ovanliga, även bland ynnisin som är de som har bevarat svärdstraditionen bäst. Detta beror delvis på den stora bristen på metaller på Fo'ur, vilket gör att det sällan är värt att spendera en massa pengar på svärd. Sköldar ingår inte i arsenalen på Fo'ur. Bruket av sköldar försvann helt enkelt i all den stiliserade vapenkonst som blommat upp på Fo'ur, även om det finns bevis på att de användes en gång i tiden.

Thrakindes vapen

Generellt sett är thrakindes vapen primitiva. De saknar all form av metallhantering, varför trä, ben och sten är de vanligaste materialen.

Nahek: Bland thrakinde är det vanligaste vapnet en dolk av flintsten som kallas *nahek*. En *nahek* bärs nästan alltid i handen eller är undanlagd i packning, eftersom thrakinde sällan bär kläder på sig. Eftersom den är en förlängning av deras klor och tänder så anses *nahek* vara ett krigsvapen, inte ett jaktvapen.



Ish: ”Ish” betyder kort och gott ”spjut”. En ”riktig” *ish* (enligt okunniga människor) har alltid en spets av flintsten, trots att även spjut med metallspets kallas för *ish* av thrakinde. Det viktiga i en *ish* är inte själva spetsen utan staven, som ofta går i arv i generationer och ibland har en ande bunden till sig. Spetsen byts däremot ofta ut.

Ti-ish: En *ti-ish* är ett fiskljuster med tre benspetsar. Den kan användas i strid och är då ett ganska farligt vapen i och med att det lätt fastnar i kroppen och drar med sig vävnad ut.

Kath: En *kath* är en stridsklubba. Den är gjord i hårt trä eller ben och formad med en sned ”klump” eller knöl som sticker ut snett från klubbans spets. Den kan kastas eller användas i närstrid.

K’k-ashith: *K’k-ashith* (uttalas ofta ”kli-ashith” av människor) är en vanlig pilbåge som oftast används för att ljustra fisk med. Man använder då särskilda pilar med två benspetsar formade som ett V och en lång rev. Vapnet används för att skjuta fisk med genom vattenytan och sedan hala in reven, förhoppningsvis med en fisk på. Den kan också användas som vapen om man använder vanliga pilar. Bågen är ca fyra fot (120 cm). Pilar som används för fiske är nästan en meter långa, medan vanliga pilar är ca 70 cm.

Mänskliga vapen

Stridslie: En stridslie är ett kort stångvapen med ett långt, kurvat blad i toppen. Stången är ungefär fyra och en halv fot lång och bladet är omkring en och en halv fot långt (45 cm). Stridslien anses ofta vara ett statusvapen, i och med att det är innehåller så mycket metall, och det används i princip enbart av de bästa.

Shorbeld: En shorbeld är ett helt vanligt spjut med kort och bred spets. Det används huvudsakligen för jakt och för vanliga soldater.

Longbeld: En longbeld är ett vanligt spjut som är något längre och har en lång och smal spets. Den används enbart i krigföring och dueller, och aldrig för jakt.

Tayan: En *tayan* är ett kort (ca 70 cm) och kurvat eneggat svärd som är ganska ovanligt men inte lika ovanligt som en *say’yadin* eller en riktig bosord. En *tayan* bärs av tradition av *tayani*, en slags elitkrigare och livvakt. *Tayani* kan alltid hantera mängder med andra vapen och använder sällan sin *tayan* som vapen annat än i nödfall.

Bosord: Bosorden är ett ganska långt rakt enhandssvärd (ca 90 cm) med korgskydd om fästet. Bosorden är huvudsakligen ett statusvapen som bärs av de som har råd att skaffa detta fantastiskt dyra vapen. Faktum är att bosorden är så populär att de som inte har råd att skaffa en riktig ofta bär en attrapp i form av korgskyddet i en tom skida. Bosordfäktning är mycket populärt bland stormannafamiljer, även om det i de flesta fall utövas med ett träningsvapen av trä, då väldigt få har råd med en riktig bosord.

Träningsbosord: Träningsbosorden är gjord av trä och har samma vikt och balans som en riktig bosord. Den används huvudsakligen för träning och vänskapliga dueller.

Pilbåge: Den vanliga pilbågen är drygt fyra fot lång (120 cm) och gjord i ett trästycke. Det är en enkel design som huvudsakligen används till jakt och fiskljustring. På grund av dess ringa storlek så passar den utmärkt för strid i trånga utrymmen, då man kan skjuta nästan hur som helst med den. Den vanligaste tekniken är att man drar bågen till kroppen. Detta ger ett snabbt drag men inte så mycket kraft. Bågen är identisk med thrakindes *k’k-ashith*. Pilarna är omkring 70 cm långa.

Krigsbåge: Krigsbågen är en båge som uteslutande används för krig. Den är hela sex fot lång (180 cm) och man är tvungen att dra bågen hela vägen bak till örat för att få erforderlig kraft bakom den. Därigenom är den allt för otymplig för något annat än krigsbruk. Pilar är omkring 85 cm långa.

Armborst: Armborst består av en stock med en mekanism som håller strängen på plats i spänt läge och en båge. Bågen dras manuellt och strängen låses av mekanismen, man lägger en pil på plats, siktar och trycker av. Oftast spänns bågen genom att man sätter foten i en stigbygel och en krok i bältet häktas fast i strängen. När man sedan rätar ut knäna dras strängen bak till sitt läge. Stocken är drygt tre fot lång (90 cm) och ungefär tre fot tvärs över.

Iynisiska vapen

Pakunin: Det traditionella iynisiska vapnet är pakunin, en fem fot lång polerad stav av trä. En hel del mystik omgärdar vapnet och en iynisin som höjer sin *pakunin* och går i anfallsställning är något som ingen vill råka ut för. Det påstås att en *pakunin* blir magisk i händerna på en skicklig mästare.



Nagini: En *nagini* är ett kort stångvapen med ett långt, kurvat blad i toppen. Stången är ungefär fem och en halv fot lång och bladet är drygt en och en halv fot långt (ca 50 cm).

Yari: En *yari* är ett spjut med ett långt blad i toppen. Bladet är jämbrett hela vägen till spetsen som snabbt smalnar av. Spjutet används med stickande och huggande tekniker, alltid i krig och nästan aldrig i jakt eller fiske.

Meishin: En *meishin* kan närmast beskrivas som en enorm solfjäder med en radie på två fot. Den tillverkas av *sayash*, ett bambuliknande gräs som finns i subtropiska områden, som torkas, strimlas, putsas och sätts ihop till den långa solfjädern. Ihopfälld är den ungefär åttio centimeter lång och ganska framtung. Man kan få en rejäl schwung med den och stavarna i en färsk meishin är så pass vassa att man kan få ganska otäcka skärsår av den. Utfälld är den nästan fyra fot tvärsöver och utgör ett halvgott skydd för anfall. Dess nackdel är att det är svårt att använda en meishin och lyckas göra en god parering med den. Dess fördel är att man kan göra så oerhört mycket med den, från försvar till anfall, och att den kan användas för att uppnå taktisk överraskning på slagfältet i och med att den så snabbt kan förvandlas från en kort påk till en sköld och tillbaks igen. En *meishin* är ofta vackert målad och utsmyckad. Huvudsakligen används den för en estetisk form av stridskonstdans.

Bok'yadin: Det iynisiska träningssvärdet har samma form, vikt och balans som en *say'yadin* och är ett farligt vapen i sig själv. Det är gjort i trä, lätt böjt och med balansen där fästet slutar. Det saknar dock stötskiva.

Tayan: En *tayan* är ett kort (ca 70 cm) och kurvat eneggat svärd. En *tayan* har inte alls samma betydelse för iynisin som det har hos människor. För iynisin är det ett försvarsvapen, inte ett statusvapen.

Say'yadin: En av de få svärdstyperna som finns på Fo'ur och med en längd på hela tre fot (90 cm), varav klingan utgör drygt hälften (ca 50 cm). Det är ett smalt och kurvat eneggat svärd som är mycket svårt att tillverka och som fungerar bäst som huggande vapen i en eller två händer. Det tillverkas under ceremoniella former och med hantverksmässiga metoder enbart för vissa särskilda tillfällen hos iynisin. Det finns mycket få *say'yadin* hos andra än iynisin.

Sory'yadin: Ett svärd tillverkat av trollkarlar. Den liknar en *say'yadin* men är ännu längre och smalare och har något kortare fäste. Ingen vet hur de tillverkas, och de omges med nästan magisk mystik. En *sory'yadin* är tre och en halv till fyra fot lång (105–120 cm) varav fästet tar upp nästan en och en halv fot (ca 40 cm), lätt kurvad, mycket väl balanserad, smal, tunn och rakbladsvass. Det finns ingen känd tillverkningsmetod eller känt material som har de egenskaper som en *sory'yadin* har. Därför antas de vara magiska. *Sory'yadin* är mycket sällsynta – det finns färre än ett dussin kända exemplar.

Taikiu: Den iynisiska långbågen är en sammansatt båge, drygt sex fot lång, som limmas ihop av tre olika lager med olika träslag. Träet till en båge har torkat i tvåhundra år, så en bågmakare lägger undan trä till sin son. En god *taikiu*-skytt har en precision och slagkraft som tävlar med och ganska ofta överträffar en mänsklig krigsbågskytt. Bågen har ett oerhört långt drag, till bakom örat, vilket gör att det är svårt att sikta med en *taikiu*. Man är därför tvungen att förlita sig på erfarenhet, träning och, säger en del, ens sjätte sinne för att bli en bra *taikiu*-skytt. En *taikiu*-pil är drygt en meter lång.

Rustningar

Rustningar används oftast av människor och thrakinde. Iynisin har dem sällan eftersom de sällan hamnar i krig, och de använder då oftast mänskliga rustningar. I övrigt anser iynisin oftast att det är oartigt att bära rustning. Det är ett tecken på att man inte litar på andra man möter och man bör vara förberedd nog att försvara sig ändå.

Thrakinde har inte heller rustning särskilt ofta. Liksom iynisin hamnar de sällan i krig.

Skulle de behöva en rustning så består de oftast av skinn sytt till plattor av hårt stoppade långa tuber på armar. Resultatet blir ribbade plattor som man har för att täcka axlar, rygg, nacke och skalle, de kroppsdelar hos thrakinde som oftast är exponerade för fienden.

Människor har mycket mer intrikata rustningar. Man använder huvudsakligen samma hårt stoppade läderskydd som thrakinde. Det finns även rustningar, bestående av vackert lackerade råhudssegment fastsydda i varandra med skinn och förstärkta med *sayash*. Dessa sätts ihop till olika rustningsdelar som skyddar kroppen. Sådana rustningar är mycket vackra, relativt lätta så att man kan simma i dem och mycket, mycket dyra.



Thrakiska rustningar

Thrakiska rustningar byggs av trä, läder och flätade sayash-strån. De skyddar typiskt nog ryggen, sidorna, höfter, överarmar, axlar och nacken. Huvud, underarmar, buk, ben och svans skyddas sällan. Thrakinde bär rustning i krig eller vid jakt, men aldrig annars. För dem är rustning ett tydligt tecken på att man tänker vara våldsam och en person med rustning släpps normalt inte in i en by om han inte tar den av sig.

Ssrkh/harnesk: ”Ssrkh” betyder helt enkelt kroppsskydd, och om man inte säger något så är det harnesket man menar. En vanlig ssrkh skyddar rygg, skulderblad, nacke, översidan av höften och svansroten. Den tillverkas av flera sammanflätade mattor av sayash med trä- eller benribbor emellan för extra skydd, och klarar utan problem av att stoppa thrakiska vapen. Ett fåtal harnesk är så långa över sidorna att de kan knytas samman under buken och därigenom även skydda buken.

Fehh ssrkh/axel- och överarmsskydd: Axelskydden träs på armen och surras fast i ett harnesk. De skyddar överarmarna och axlarna, de senare med ett par rejäla skyddsplattor av trä som ligger ovanpå axlar och överarmar.

Hhuthl ssrkh/höftskydd: Höftskydd läggs tvärs över ryggen innan harnesket dras på och spänns sedan fast på låren. Liksom axelskydden så skyddas höfterna av ett par rejäla skyddsplattor av trä.

Nak’k ssrkh/arm- och benskydd: Arm- och benskydd består av en tub av kraftigt läder, på vilket man har sytt fast träribbor i kors. Det gör att arm- och benskydd sticker ut åt sidorna och ger ännu bättre skydd åt thrakindens sidor. De är ledade vid knän och armbågar så att man kan röra sig obehindrat.

Rfk’k ssrkh/hjälm: Hjälmen är mer en ansiktsmask med munkorg som träs över huvudet framifrån. Den har en smal springa för ögonen, men ofta en fantastisk krona bakom ögonen upp över nackskyddet. Kronan är mer dekorativ och imponerande än skyddande.

Iynisiska/mänskliga rustningar

Det är inte ofta människor och iynisin bär rustning. Rustningar bärs aldrig till vardags, då de är något som används i krig. En person som går i rustning även till vardags kommer onekligen att få dåligt rykte som krigshetsare och bråkmakare, och kommer få ett allvarligt socialt handikapp. En rustning ska bäras inför ett slag, men i övrigt vara uppställd eller undanstoppad i lager, och den som bryter mot denna konvention lär få problem.

Rustningar är dock ingenting som man ser ner på som fenomen. En person som äger en vacker rustning visar gärna upp den för andra, fast upphängd på ett ställ istället för fastspänd på kroppen. Det är bara bruket att bära rustning utanför slagfältet som man ser ner på. Alla rustningsdelar lackas i flera lager, dels för att det är snyggt och dels för att det skyddar mot vatten.

För fotfolk är den vanligaste formen av rustning ett harnesk, en lätt hjälm och underarmsskydd, medan elitkrigare ofta har en hel uppsättning rustning.

Do/harnesk: Ett harnesk består av ett antal styva men ledade plattor formade efter kroppen, som spänns ihop på höger sida om kroppen. Oftast är det fem plattor, men det finns varianter där det bara finns två halvor eller ett antal små flexibla plattor som ligger omlott. Termen ”do” betyder just rustning men är den enda term som används om enbart harnesket, så terminologin kring rustningar blir lätt lite förvirrad. Vad man menar beror dock på sammanhanget – vill man se någons *do* eller om man ska ta på sig en *do* så menar man oftast hela rustningen, men om man ska köpa, laga eller bygga en *do* så menar man oftast harnesket.

Kabuto/hjälm: Hjälmarna består av benribbor eller i vissa fall metallribbor där man sedan täckt allting med kraftigt läder. Ett nackskydd sträcker sig bakåt för att skydda nacken.

Jingasa/lätt hjälm: Den lätta hjälmen är bredbrättad och uppbyggd av ben- eller träribbor med förstärkningar av läder. Fotsoldater använder den ofta för att koka mat i.

Haidate/lårskydd: Lårskydden spänns fast på fram- och utsidan av låren och har extra skydd för höfterna i form av skyddsplattor. Dessa gör det dessutom svårt att komma åt skrevet. Skyddsplattan för höfterna kan ibland vara så breda att de utgör ett slags förkläde som sträcker sig hela vägen från höft till höft över framsidan, och skyddar på så sätt skrevet helt.



Sode/axel- och överarmsskydd: Överarmsskydden fungerar på liknande sätt som höft- och lårskydd. Skyddet spänns fast på överarmen och skyddar överarmens utsida. Ett axelskydd i form av en stor skyddsplatta hakas fast i harnesket med ett spänne och skyddar axlarna för slag uppifrån samt glipan mellan harnesk och överarmsskydd.

Kote/underarmsskydd: Underarmsskyddet består av tre delar, dels själva armskyddet som sträcker sig från handloven till armbågen, dels ett skydd för armbågen som sitter fast i armskyddet och spänns fast i överarmen, och dels ett handryggsskydd som också sitter fast i armskyddet och spänns fast över handflatan framför tummen.

Sune-ate/vadsskydd: Vadsskyddet liknar underarmsskyddet till stor del. Vadsskyddet skyddar vadens framsida från foten upp till knäet, och ett knäskydd sitter fast i vadsskyddet och spänns fast vid låret ovanför knäet.

'Shai-skydd: Några skydd används enbart för att spela 'shai med. Alla deltagare använder i princip samma skydd, ett skydd för kroppen, armbågsskydd, knäskydd och skallskydd. De är gjorda av hårt stoppat läder. Ursprungligen användes inte skydd när thrakinde spelade sporten, men nu är motsvarande skydd vanliga även hos thrakinde.

Vapentabeller

Närstridsvapen	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Typ	Fattning	Längd	Vikt	Pris
Slag	0	1	2	Kort	–	–	–	–
Spark	1	1	2	Kort	–	–	–	–
Kast	*	*	–	Kort	–	–	–	–
Låsning	*	*	–	Kort	–	–	–	–
Klor, iynisin	1	2	2	Kort	–	–	–	–
Klor, thrakinde	2	2	2	Kort	–	–	–	–
Dolk	2	3	2	Kort	1H	20 cm	0,2 kg	800i
Nahek	2	3	2	Kort	1H	25 cm	0,2 kg	1i
Ish	3	3	3	Långt	2H	150 cm	3,0 kg	1i
Ish, metallblad	4	3	3	Långt	2H	150 cm	3,0 kg	1 000i
Ti-ish	4	3	3	Långt	2H	150 cm	2,0 kg	8i
Kath	3	5	4	Halv	1H	70 cm	2,5 kg	2i
Stridslie	5	3	3	Långt	2H	180 cm	1,8 kg	1 200i
Shorbeld	4	3	3	Långt	2H	200 cm	2,2 kg	1 000i
Longbeld	4	3	3	Långt	2H	220 cm	2,3 kg	1 200i
Tayan	3	3	4	Halv	1H	70 cm	0,9 kg	1 200i
Bosord	4	3	5	Halv	1H	90 cm	1,2 kg	1 900i
Träningsbosord	1	3	3	Halv	1H	90 cm	1,2 kg	1i
Pakunin	3	4	3	Långt	2H	150 cm	1,5 kg	3i
Nagini	5	3	3	Långt	2H	210 cm	1,9 kg	1 400i
Yari	4	3	3	Långt	2H	200 cm	2,2 kg	1 200i
Meishin	1	2	4	Halv	1H	80 cm	0,8 kg	8i
Bok'yadin	3	3	3	Halv	1H el 2H	90 cm	1,1 kg	4t
Say'yadin	4	3	5	Halv	1H el 2H	90 cm	1,1 kg	2 100i
Sory'yadin	5	3	6	Halv	1H el 2H	110 cm	1,2 kg	ej till salu
'Shai-krok	2	2	3	Långt	2H	150 cm	1,7 kg	3i
'Shai-påk	1	2	3	Långt	2H	170 cm	2,1 kg	3i

* Särskilda regler gäller för kast och låsning.

Tabell SH-334: Tabell över närstridsvapen.

Avståndsvapen	Skada	Omtöckning	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt	Typ	Längd	Vikt	Pris
Kastdolk	2	3	1-2	3-5	6-10	11-20	Kast	20cm	0,2 kg	800i
Kath	3	5	1-2	3-5	6-10	11-20	Kast	70 cm	2,5 kg	2i
K'k-ashith	4	4	1-5	6-15	16-50	51-125	Båge	120 cm	0,9 kg	30i
Pilbåge	4	4	1-5	6-15	16-50	51-125	Båge	120 cm	0,9 kg	30i
Krigsbåge	5	5	1-10	11-35	36-80	81-175	Båge	180 cm	1,4 kg	60i
Armborst	5	6	1-10	11-35	36-75	76-175	Båge	95 cm	3,2 kg	60i
Taikiu	5	5	1-10	11-40	41-90	91-200	Armborst	190 cm	1,3 kg	80i

Tabell SH-335: Tabell över avståndsvapen. Alla räckvidder är i meter.



Rustningstabeller

Rustning	Skada	Omtöckning	Skyddar	Vikt	Pris*
Ssrkh	4	5	Bröstkorg, buk, svans**	9,45 kg	(21i)
Ssrkh, stor	4	5	Bröstkorg, buk, svans	13,5 kg	(26i)
Fehh ssrkh, självständig	3	2	Armar, bröstorg	4,25 kg	(12i)
Fehh ssrkh, tillägg	+1	+1	Armar, bröstorg	4,25 kg	(12i)
Hhutlh ssrkh, självständig	3	2	Ben, buk	5,05 kg	(13i)
Hhutlh ssrkh, tillägg	+1	+1	Ben, buk	5,05 kg	(13i)
Nak'k ssrkh, självständig	4	3	Armar	12,25 kg	(25i)
Nak'k ssrkh, tillägg	+1	+2	Armar	12,25 kg	(25i)
Rrfk'k ssrkh	4	5	Huvud	2,5 kg	(8i)
Do	4	3	Bröstkorg	6 kg	70i
Kabuto	4	3	Huvud	2,25 kg	23i
Jingasa	3	2	Huvud	1,5 kg	12i
Haidate, självständig	4	4	Buk, ben	6,75 kg	75i
Haidate, tillägg	+1	+1	Buk, ben	6,75 kg	75i
Sode, självständiga	4	4	Armar, bröstorg	3 kg	40i
Sode, tillägg	+1	+1	Armar, bröstorg	3 kg	40i
Kote	4	3	Armar	2,4 kg	30i
Sune-ate	4	3	Ben	1,6 kg	20i
'Shai-skydd	2	4	Bröstkorg, buk, huvud	3,25 kg	6i

* En riktig thrakinde-krigare bygger sin rustning själv.
 ** Ej undersidan.

Tabell SH-336: Tabell över rustningar för kroppsdelssystemet.

Rustning	Skada	Omtöckning	Vikt	Pris*
Ssrkh	4	5	9,45 kg	(21i)
Ssrkh, stor	5	5	13,5 kg	(26i)
Ssrkh, med tillägg	+1	+1	+5 kg	(+50i)
Rrfk'k ssrkh	4	5	2,5 kg	(8i)
Do, endast harnesk	4	3	6 kg	70i
Do, med normal soldatrustning	5	4	7,5 kg	72i
Do, med tung soldatrustning	6	5	16 kg	210i
Do, med full rustning	7	7	20 kg	270i
'Shai-skydd	2	4	3,25 kg	6i

* En riktig thrakinde-krigare bygger sin rustning själv.

Tabell SH-337: Tabell över rustningar för det enkla systemet.

Box: Varför så dyrt?

En del kanske frågar sig varför människors och iynisins rustningar är så mycket dyrare, trots att de skyddar sämre än motsvarande rustning för thrakinde. Orsaken dels att thrakinde bygger en rustning själv, och dels sällan dekorerar den i samma utsträckning. Thrakinde färgar rustningen och sätter ofta fast en massa dekorationer som fjädrar, päls, snäckor och liknande saker. Skulle den gå sönder så är det inte hela världen, utan man kan snabbt reparera den vid behov, så man bryr sig sällan om att fuktbehandla den heller. Möglar rustningen eller ruttnar så bygger man en ny.

Att bygga en rustning för människor och iynisin är däremot ett hantverk som tar tid. Varje del ska härdas, torkas, sys ihop, lackas upprepade gånger för att tåla fukt, och så vidare. Till och med den enklaste soldats rustning lackas upprepade gånger för att den ska tåla fukt, även om man då skippar motivlacken och dekorationerna. Rustningar är, för människor och iynisin, något som man skryter med, och då vill man att den ska hålla ett tag.

Magi

Som nämnts ovan så finns det tre grenar av magi varav två är tillgängliga för spelare. Den tredje, trolldom eller högre magi, är inte tillgänglig alls för spelare. De två tillgängliga grenarna är *soryu* och *al'shakhin*. I båda fallen så finns det ett antal gåvor som man behöver



skaffa. Det finns fyra gåvor till varje gren, men man behöver bara skaffa en av dem för att vara magiker. Dock måste man alltid skaffa minst en för att vara magiker.

Vilka gåvor man har specificeras när man skriver upp sina egenskaper. Man får ta en gåva ur *soryun* per poäng man har i egenskapen *Soryun* – en person med egenskapen *Soryun* +2 får alltså välja två gåvor från *soryun*. Dessa skrivs upp från början, och begränsar vilka färdigheter som man får skaffa. Saknar man en gåva så får man inte skaffa färdigheten. På motsvarande sätt fungerar egenskapen *Al'shakh*.

BOX: Magi och religion

Till skillnad från många andra rollspel existerar inte magi som en egen entitet. Magi är alltid kopplat till religion, möjligen med undantag av den trollkarlsmagi som trollkarlar behärskar (men de vägrar att uttala sig om detta). All annan magi är en del av en religiös livsåskådning, inklusive den trollkarlsmagi som Triluminarens sällskap kan.

För att simulera detta så måste varje rollperson som vill lära sig magi också lära sig färdigheten Teologi till minst lika mycket som magifärdigheterna, upp till nivå 8 i Teologi. Därefter behöver man inte lära sig mer Teologi för att tränga djupare in i magins mysterier.

Besvärjelser

Det finns besvärjelser som man kan utföra med de olika färdigheterna. En del kräver bara en färdighet, medan andra kräver flera färdigheter som samverkar. Besvärjelserna fungerar i praktiken som specialiseringar. Man skaffar en specialisering och får insikt i hur besvärjelsen fungerar. Det är dock inget krav att ha en besvärjelse för att kunna kasta den – det nya magisystemet är gjort för improvisationer och spontana användningar av de olika färdigheterna. Det enda som händer om man saknar rätt specialisering är att man inte får bonusen av specialiseringen enligt reglerna för specialiseringar. Man ska alltså inte hindra en spelare som saknar rätt specialisering/besvärjelse från att använda den besvärjelsen. Inte heller ska man hindra en spelare från att försöka utföra en handling som inte står specificerad här. Låt honom istället försöka så gott han kan.

Det är väldigt ovanligt att besvärjelser inom *soryu* skrivs ner. Dessa får man helt enkelt träna in, ensam eller med en lärares hjälp. Inom *al'shakhin* är det dock vanligare med nedskrivna besvärjelser, men det ligger fortfarande en hel del träning bakom dem och ingen *al'shakh* eller ormläkare med någorlunda ansvar skulle låta någon experimentera på egen hand.

Besvärjelser beskrivs med en gemensam mall. Mallen ser ut som följer:

Namn är besvärjelsens namn. Namnet är inte universellt eller standardiserat – vi har bara valt det mest beskrivande namnet. Det rekommenderas att spelare hittar på ett betydligt mer poetiskt namn på besvärjelsen.

Färdighet och **svårighet** kan förekomma flera gånger. Vid varje förekomst nämns en färdighet och den grundsvårighet som behövs för att använda besvärjelsen. Nämns flera färdigheter så måste alla färdighetsslag lyckas för att besvärjelsen ska aktiveras.

Tidsåtgång talar om hur lång tid det tar att använda besvärjelsen.

Utmattning talar om hur mycket utmattning man får av att använda besvärjelsen.

Effekt är en beskrivning av vad besvärjelsen gör.

Box: Gåvor från två grenar

Det är möjligt att ta gåvor från båda grenarna och på så sätt skapa en ”kombinationsmagiker”. Problemet är kostnaden samt att det inte finns några ”kombinationsbesvärjelser”, så kombinationsmagiker är relativt begränsade i sina handlingar om inte spelaren och spelledaren har fantasi och flexibilitet nog att komma på kombinationsbesvärjelser.

Dock ska det påpekas att kombinationsmagiker är mycket sällsynta i och med att det bara är en gren som är dominerande i Skymningshems kulturer. Även om det föds någon med gåvor från båda grenarna så finns det sällan eller aldrig möjlighet att skola dem i mer än en.

Att använda förmågorna

Förmågor kan användas på ett eller två sätt. Alla förmågor kan användas aktivt. Några kan användas spontant.



Färdigheten används på två sätt. Det ena är när rollpersonen aktivt försöker använda förmågan. I så fall talar spelaren om vad rollpersonen ska göra, slår ett slag för att se om han lyckas och får förhoppningsvis resultat. Om alla slag lyckas – det kan bli fler än ett – så aktiveras besvärjelsen.

Den andra metoden är spontan användning. Alla förmågor kan inte användas spontant, utan bara några. Spontana användningar kommer utan att spelaren frågar efter det, oftast när spelledaren vill ge en ledtråd eller när spelledaren vill få spelet att röra på sig av andra anledningar. När en rollperson uppenbart är mycket upprörd kan en förmåga också komma att aktiveras. Spelledaren slår sällan för dessa slag.

Att använda förmågorna räknas som motsvarande avståndsanfall vad gäller taktikval, det vill säga som Försiktigt, och man kan endast svara med en Offensiv taktik om man befinner sig inom fem meter från den som använder förmågorna. I de fall det tar längre tid än en runda att använda förmågan så räknas taktivalet först i sista rundan.

Svårighetsmodifikationer

Magisystemet för *soryu* och *al'shakhin* är väldigt flexibelt och vagt. Det finns dock en del uppställda regler eller riktlinjer för hur svårigheter bestäms eller modifieras. Några generella riktlinjer finns här.

Detaljnivå	Motstånd
Vag eller gåtfull bild	±0
Otydlig bild, flera sinnen saknas	+3
Klar bild, flera sinnen saknas	+6
Klar bild, inga sinnen saknas	+9

Tabell SH-338: Detaljnivå. Modifikationerna gäller Drömsyn, Luft och Drömvandring.

Avstånd	Motstånd
Beröring	-3
Inom räckhåll	±0
Inom synhåll (kan identifieras med synen)	+3
Utom synhåll, men i närheten (skulle kunna identifieras om inget var ivägen)	+6
Utom synhåll över huvud taget	+9

Tabell SH-339: Avstånd. Modifikationerna gäller alla färdigheter inom *soryu*.

Släktskap	Motstånd
Tvillingsyskon	-3
Syskon, föräldrar	±0
Besläktade	+3
Obesläktade, men samma ras	+6
Olika ras	+9

Tabell SH-340: Släktskap. Modifikationerna gäller Drömsyn, Luft, Vatten, Eld, Drömprojektion. Människor eller thrakinde och personer tagna av stacken räknas som olika ras. Individer inom stacken räknas som syskon. Människor och iynisin räknas som olika ras.

Utmattning

Man upptäcker snart att svårigheterna blir löjligt höga av användande av magi. Det finns dock en möjlighet att komma lättare undan, nämligen genom utmattning. När man har räknat fram svårigheten för användande av magi så kan man växla över upp till en tredjedel (avrunda neråt) av svårigheten till Utmattning istället. En nivå minskad svårighet innebär en poäng utmattning. Om svårigheten är 15 så kan upp till fem av dessa femton användas för utmattning istället. Svårigheten som ”blir över” används som vanligt.

När man har slagit för besvärjelsen så appliceras de inväxlade poängen som utmattning. I de fall besvärjelsen är en kombination av flera förmågor så kan man lägga undan en tredjedel från svårigheten för varje förmåga till utmattning.

Denna utmattningsväxling gör även att det tar längre tid att aktivera besvärjelsen. Se Tidsåtgång nedan.



Tidsåtgång

Varje besvärjelse tar tid att utföra. Inom *soryu* är tidsåtgången oftast en runda, medan *al'shakhin* tar betydligt längre tid på sig. Hur lång tid en besvärjelse tar att genomföra beskrivs vid varje besvärjelse.

Utmattningsväxling gör att det tar längre tid att utföra en besvärjelse. Varje poäng som växlas till utmattning gör också att det tar en extra tidsåtgång för att utföra besvärjelsen.

Om två poäng motstånd växlas till utmattning för en besvärjelse med tidsåtgång på en minut så tar besvärjelsen två extra minuter (det vill säga totalt tre) att utföra.

Besvärjelser som tar en runda att utföra följer normala regler för rundan. Alla andra besvärjelser kräver total koncentration under längre tid, och man kan då inte utföra någonting annat samtidigt som besvärjelsen utförs.

Hålla besvärjelse aktiv

Det finns två sorters varaktighet av magi. Den ena är omedelbar och fungerar endast under ett kort ögonblick. Den andra kräver kontinuerlig koncentration av *soryun* eller *al'shakhin*. Det finns inga andra tidsbegränsningar av magi – antingen händer det med en gång eller så länge som magikern koncentrerar sig.

Även om många besvärjelser är omedelbara så är det möjligt att hålla vissa besvärjelser aktiva under en längre tidsperiod. Detta kräver konstant koncentration vilket gör att man inte får tillbaka någon Omtöckning så länge man koncentrerar sig, och var tredje runda får man dessutom en poäng Långtidsutmattning. På grund av koncentrationen så får man en modifikation på -3 på slaget så länge som besvärjelsen är aktiv. Inga fler slag behövs utöver slaget för att aktivera besvärjelsen. Alla former av skada bryter koncentrationen och därmed också besvärjelsen.

Katastrofala resultat

Ett nollat slag vid användande av *soryu* eller *al'shakhin* kan leda till någon form av katastrof. Det första man då ska göra är att slå ett så kallat **kontrollslag** för Mental förmåga för att kunna kontrollera förmågan som man just misslyckades med. Svårigheten beräknas som skillnaden mellan vad spelaren slog och svårigheten för det nollade slaget. Om spelaren just nollade och fick ett totalt slag på 3, när svårigheten för det nollade slaget var 12, så blir svårigheten för kontrollslaget lika med 9.

Observera att kontrollslaget sker efter utväxling mot utmattning, så det kan bli verkligt farligt. Om slaget misslyckas så har man tappat kontrollen. Vad som händer är direkt kopplat till vilken färdighet som man tappar kontrollen över.

Om man tappar kontrollen över färdigheten Luft eller Drömsyn får man en överdos av sensorisk information och vet typ allt om allt i närheten. Det kan kanske låta rätt bra, tills man upptäcker att hjärnan inte kan hantera den enorma mängden information som svämmar in, varför rollpersonen med stor sannolikhet svimmar. Rollpersonen får lika många poäng Omtöckning som svårigheten för kontrollslaget. Detta räknas som att slå ner någon (se sidan XXX), och man ska alltså slå ett stryktålighetsslag mot mängden Omtöckning man just fick. Misslyckas det svimmar rollpersonen.

Om man tappar kontrollen över färdigheten Vatten får man en överdos av minnen från den person som man avläser. Utöver att hjärnan inte orkar med informationsöverflödet (applicera Omtöckning och Stryktålighetsslag som ovan) blir man ofta kraftigt förvirrad och vet inte riktigt vem man är eller vems minnen som är ens egna. Det går över med tiden efter att främmande minnen bleknar bort, men det kan ta ett par dagar.

Om man tappar kontrollen över färdigheten Eld eller Drömprojektion gör man precis tvärtom: målet får en informationsöverdos av ens egna minnen och tankar och svimmar (han får precis lika många poäng Omtöckning och behöver slå ett Stryktålighetsslag mot mängden omtöckning). Det finns en risk att man själv också svimmar, eftersom informationsflödet ut ur hjärnan helt enkelt är för mycket, och när man vaknar är det med en bultande huvudvärk. Omtöckning och Stryktålighet appliceras som ovan.

Om man tappar kontrollen över färdigheten Jord händer ofta något explosivt. Allting utanför personens hud trycks bort från personen med explosiv kraft, inklusive kläder, kompisar och liknande. Svårigheten från kontrollslaget används som skadepotential på allting i närheten. Minska skadepotentialen med ett per meter från rollpersonen tills skadepotentialen tar slut. Rollpersonen skadas inte, men drabbas av Omtöckning och Stryktålighetsslag som ovan.



Om man tappar kontrollen över färdigheten Drömvandring går man vilse i Drömmandet och hittar inte tillbaka under lång tid. Kroppen faller i koma till dess att man hittar tillbaka, vilket kan ta ett par dagar till ett par veckor, och om ingen sköter om kroppen kan den ta skada av det.

Om man tappar kontrollen över färdigheten Ormläkande är det ormens normala gift som sprutas in i patienten. Giftet från en *khina'ha* orsakar vävnadsdöd och kallbrand, medan giftet från en *therini* orsakar hjärtstillestånd, kramper och död. Båda gifterna är dödande.

Soryu

Det finns fyra färdigheter som används för *soryu*. Dessa färdigheter är *inte* tillgängliga för alla spelare, utan bara för de som har Gåvan. Om man inte skaffar möjligheten att ta färdigheter för *soryu* så kan man aldrig lära sig dem, någonsin.

Var och en av de fyra färdigheterna sammanknippas med en symbol och har fått namn från dessa. Detta ska inte tolkas att de fyra färdigheterna har makt över symbolerna, bara att de ses som en symbolisk allegori för dem.

Luft (Kisin)

Luftens element sammankopplas med sinnen och uppfattningar och har fått stå som symbol för den vanligaste men minst kraftfulla gåvan. Med denna gåva kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Normalt tar det tid att få en vision, och ofta har man ingen medveten kontroll över förmågan över huvud taget. Tydligheten i sådana visioner varierar. Normalt sett kan man få ganska tydliga bilder för saker som gäller nuet eller det förflutna, men framtiden avslöjar sig inte gärna och nästan aldrig tydligt. Även avstånd spelar in – ju längre bort desto otydligare blir bilden.

Handling	Grundsvårighet
Finna ett försvunnet föremål	6
Veta hur det står till med en annan person	9
Se vad som kommer att hända en person eller ett föremål	12
Se vad som kommer att hända en plats	15

Tabell SH-341: Grundsvårigheter för färdigheten Luft.

Vatten (Mizu)

Vattnets element har fått stå som symbol för den andra gåvan. Den andra gåvan är den näst vanligaste formen av magi. Med den kan man se och tolka mönster och former ur sinnevärlden, och se hur de sprider sig som ringar på vattnet. Liksom vattnet tränger den andra gåvan in överallt, och liksom i vattnet sprider sig effekterna till varje annan del av universum, inte bara i rummet utan i tiden. Ju längre bort desto mindre blir vågorna och mönstren och universum själv bidrar med vågor och stormar, men har man tillräckligt känsliga sinnen för den andra gåvan så skulle man kunna se vad som händer.

På så sätt kan man inte bara få reda på vad en person tänker och känner, utan även se vad som har hänt i det förflutna genom att avläsa en persons minnen eller läsa ett föremåls psykiska avtryck.

Handling	Grundsvårighet
Fånga upp känslor	6
Känna om en person talar sanning	9
Fånga upp ett föremåls förflutna	12
Fånga upp ytliga tankar	15
Fånga upp djupa minnen*	18
Fånga upp förträngda eller blockerade minnen**	21

* Personen som avläses är medveten om att magikern är inne i hans minnen och rotar. Den avläste får ett snäpp svårare på alla handlingar (+3 på svårigheten).

** Personen känner obehag eller till och med smärta av att magikern är inne och rotar. Han är medveten om att någon är inne och rotar i huvudet, och får ett snäpp svårare (+2 på svårigheten) på all handlingar. Dessutom får han 1 poäng Omtöckning.

Tabell SH-342: Grundsvårigheter för färdigheten Vatten.



Eld (Hi)

Elden är en förändrande kraft. Med den kan man forma och förändra saker och ting. Järn kan smältas, smidas och hårdas med hjälp av eld. En kruka kan gå från ett en bräcklig och tung lerkruka till en vackert rödbränd kruka via en brännugn. En skog kan brinna ner för att göra plats för nytt liv. Men elden är också farlig om den hanteras ovarsamt. På samma sätt är den tredje gåvan både skapa och förstöra. Man kan skapa ett mönster och göra det gripbart även för de som inte har gåvan, men man kan också anfalla och till och med döda med den tredje gåvan.

Magiker som behärskar den tredje gåvan är fruktade av andra. Ofta är de utstötta, vilket lätt gör dem bittra och fientliga. Endast iynisin verkar ta hand om magiker med den tredje gåvan.

Handling	Grundsvårighet
Distrahera en person	6
Skapa en skenbild som kan genomskådas	6 + 3 per sinne
Skapa en realistisk skenbild	12 + 3 per sinne
Skapa ett skenminne	9
Skapa en mardröm	12
Skapa smärta	6 + 1 per 1 poäng Omtöckning

Tabell SH-343: Grundsvårigheter för färdigheten Eld.

Eld kan inte användas över huvud taget om man inte kan se målet.

Jord (Chi)

Jorden symboliserar det materiella och det påtagliga. Elementet symboliserar fysisk styrka, fasthet och orubblighet. Jord är den fjärde gåvan och den mest sällsynta magiska gåvan.

Med den fjärde gåvan kan man sätta föremål i rörelse. Man kan få dem att flytta på sig, få föremålet att vibrera och avge ljud, eller till och med höja temperaturen.

Handling	Grundsvårighet
Dra ett föremål på under ett kilo över marken	3
Dra ett föremål på under tio kilo över marken	6
Dra ett föremål på under 100 kilo över marken	9
Dra ett föremål på under 1 ton över marken	12
Få ett föremål att sväva	Per vikt ovan +6
Göra skada genom att flytta materia*	3 + 1 per poäng Skadevärde eller Omtöckning
Få ett föremål att vibrera så att det ger ifrån sig ljud	9
Få ett föremål att bli varmare	6
Få ett föremål att fatta eld	9 till 18 beroende på hur antändligt föremålet är
* Exempelvis kasta ett föremål på någon, slänga in någon i något, knäcka ben eller flytta kroppsdelar.	

Tabell SH-344: Grundsvårigheter för färdigheten Jord.

Al'shakhin

Det finns fyra färdigheter som används för *al'shakhin*. Dessa färdigheter är *inte* tillgängliga för alla spelare, utan bara för de som har Gåvan. Om man inte skaffar möjligheten att ta färdigheter för *al'shakhin* så kan man aldrig lära sig dem, någonsin.

Drömsyn (Shrrf thli)

Drömsyn är den vanligaste men minst kraftfulla formen av magi. Med Drömsyn kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Man kan se andar och entiteter i Drömmandet, och man kan förstå tecknen från andar.

Handling	Grundsvårighet
Finna ett försvunnet föremål	6
Veta hur det står till med en annan person	9



Se vad som kommer att hända en person eller ett föremål	12
Se vad som kommer att hända en plats	15

Tabell SH-345: Grundsvårigheter för färdigheten Drömsyn.

Drömvandring (Thlahh thli)

Med Drömvandring kan man efter att ha försatt sig i trance lämna sin kropp och på så sätt färdas i Drömmandet. Kroppen stannar kvar på sin fysiska plats, men anden ger sig iväg på egen hand. När anden lämnar kroppen så är kroppen helt försvarslös. Ingenting annat än de automatiska funktionerna är igång, och kroppen reagerar inte på några stimuli.

Att försätta sig i trance är en grundförutsättning. Med hjälp av självsuggestion, meditation, rökelse, örter, trummande och mässande kan man gå in i trance, lämna kroppen och kliva in i Drömmandet. Detta tar alltid tid.

Handling	Grundsvårighet	Tidsåtgång
Försätta sig i trance	9	En minut
Finna en förfadersande	6	En halvtimme
Finna en naturande	9	Tio minuter
Finna en kraftfull ande	12	En timme
Finna en oerhört kraftfull ande	15	Ett dygn
Komma till en plats, mycket nära	6	En runda
Komma till en plats, nära	9	En minut
Komma till en plats, avlägsen	12	En timme
Komma till en plats, mycket avlägsen	15	Ett dygn

Tabell SH-346: Grundsvårigheter för färdigheten Drömvandring

Drömprojektion (K'karf thli)

Med Drömprojektion kan man påverka entiteter i Drömmandet på olika sätt, till exempel genom att angripa eller påverka en ande, besätta en kropp eller manifesteras sig som en bild i den fysiska världen. Drömprojektion kan aldrig påverka den fysiska världen på annat sätt än genom att en besatt kropp gör det åt en. Drömprojektion kräver alltid att man är i trance.

Handling	Grundsvårighet
Distrahera en person	6
Skapa ett skenminne	9
Skapa en mardröm	12
Skapa smärta	6 + 1 per poäng Skadevärde eller Omtöckning

Tabell SH-347: Grundsvårigheter för färdigheten Drömprojektion.

Ormläkande

Den sista gåvan, Ormläkande, är förmågan att göra om ett ormgift så att det kan angripa vissa sorters sjukdomsandar. Detta sker med örter som ormen får äta, rökelse, sång och böner. Varje sjukdomsande angrips med en specifik besvärjelse som bara fungerar på just den sortens onda andar. Ormläkare är högt eftertraktade i alla kulturer och har alltid fri lejd.

Handling	Grundsvårighet
Bota huvudvärk	3
Bota lös mage, bota infektion, lindra smärta, söva ner någon	6
Bota en katarr, driva ut de flesta gifter, blockera smärta*	9
Bota en febersjukdom, lindra malariafeber, driva ut mineralgifter	12
Lindra en blödarfeber, stoppa kallbrand	15

* Minskar Omtöckning ner till minimum för skadan. Påverkar inte Utmattnings.

Tabell SH-348: Grundsvårigheter för färdigheten Ormläkande.

Besvärjelser

Observera att besvärjelser inte är egna färdigheter utan fungerar som specialiseringar. Om man inte har rätt specialisering så kan man fortfarande använda besvärjelsen. Man får i så



fall ett snäpp svårare (+3 på svårigheten) att använda den utöver den svårighet som nämns vid färdigheten.

Driva ut giftets ande

Färdighet: Ormläkande 9 (kan variera)

Tidsåtgång: 30 minuter

Utmattning: –

Effekt: Varje gift som ska motverkas räknas som en egen besvärjelse. De två första besvärjelser som en ormläkare lär sig är utdrivning av giftet från *khina'ha* och *therini*. Om rätt besvärjelse används kan giftet inte skada längre.

Jordens sköld

Färdighet: Jord 12

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: 1

Effekt: *Soryun* slår bort ett anfall med sitt sinne och ger en effekt motsvarande tre poäng extra skyddsvärde mot både Skada och Omtöckning.

Luftens uppenbarelse

Färdighet: Luft 9 eller Drömsyn 9

Tidsåtgång: Handling.

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* är vagt medveten om hur luften rör på sig i närheten av honom. Om den tvingas flytta på sig, som till exempel inför ett snabbt hugg eller en flygande pil, så vet *soryun* om det i för tid och får därigenom ett snäpp lättare (–3 på svårigheten) på försvarsslagen. Besvärjelsen kan hållas aktiv. Besvärjelsen finns även inom *al'shakhin*.

Luftens annorlunda sinnen

Färdighet: Luft 9, Drömsyn 9

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: 1 per runda

Effekt: Ett av *soryuns* sinnen ställs om för andra spektra som de normalt inte är gjorda för att hantera. Till exempel skulle en *soryuns* hörsel kunna höra även ultraljud, eller synen skulle kunna se värme, infrarött eller ultraviolett. Även känsligheten kan ökas, så att man uppfattar svagare ljus, ser mindre detaljer, ökar avståndet man kan se eller hör svagare ljud. Besvärjelsen kan hållas aktiv. Besvärjelsen finns även inom *al'shakhin*.

Fånga någons tankar

Färdighet: Vatten 9, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 3 rundor

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* kan tränga in i någon annan persons sinne och läsa dennes tankar. Observera att det är ytliga och momentana tankar som fångas, inte en persons minne eller tankar före eller efter avläsningen. Vill man så kan man hålla besvärjelsen aktiv, varvid man får en mer kontinuerlig avläsning av tankarna.

Fånga någons minnen

Färdighet: Vatten 12, modifierat med detaljnivå, släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 3 rundor

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* letar i en persons minnen. Personen är medveten om att någon annan är inne och rotar i ens sinne och kan försöka motstå letandet om han vill. Om personen motstår *soryuns* försök krävs ett motsatt slag för *soryuns* och målets Mentala förmåga. Om *soryun* vinner slaget så kan han rota runt lite till. Besvärjelsen kan hållas aktiv under längre tid och man är ofta tvungen att hålla den aktiv då man är tvungen att leta runt för att hitta det minne man söker.



Ringar i tidens vatten

Färdighet: Vatten 12, modifierat med avstånd

Tidsåtgång: 1 minut

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* får en bild av vad som har hänt ett föremål i det förflutna. De bilder som kommer fram är alltid de som har varit emotionellt starkast när de använts. Exempelvis kan en kofot som använts som vapen i vredesmod avslöja det tillfället mycket lättare än när den användes för att bända upp en dörr, vilket man egentligen är intresserad av. Om känslorna var mycket starka kan svårigheten minskas och om de var extremt starka så kan bilden av det förflutna till och med komma utan att *soryun* ens försöker använda besvärjelsen.

Det framtidas spegelbild

Färdighet: Luft 12 eller Drömsyn 12, modifierat med släktskap och detaljnivå

Tidsåtgång: 1 minut

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* eller *al'shakhen* får en bild av hur framtiden ter sig. En sådan förutsägelse inträffar alltid, men avslöjas inte heller lätt. En *soryun* eller *al'shakh* kan alltså aldrig få annat än en vag och/eller symbolisk bild av framtiden och spelledaren bör anstränga sig för att göra framtidsbilden lagom vag. Det är upp till spelledaren att se till att spådomen inträffar på något sätt.

Den flygande tanken

Färdighet: Eld 9, modifierat med avstånd och släktskap

Tidsåtgång: Handling

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* kan sända en tanke till en annan person. Tanken ska kunna formuleras som ett synintryck som *soryun* ser just nu, eller kan klottra ner snabbt på ett papper, eller formuleras i en mening. Personen som tar emot tanken måste vara *soryun* för att kunna sända den vidare, men han behöver inte vara *soryun* för att ta emot den.. Vidare vet mottagaren att tanken som kommer in i huvudet inte är hans egen, utan kommer utifrån. Mottagaren kan blockera tanken om han vill genom att vinna ett motsatt slag för PSY.

Den osynliga handen

Färdighet: Jord 9, modifierat med avstånd

Tidsåtgång: Runda

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* får upp till 1 kg att sväva fritt och kan flytta det genom luften. Besvärjelsen kan hållas aktiv under en längre tid. Besvärjelsen får stå som typexempel för liknande besvärjelser.

Sinnets påverkan

Färdighet: Eld 12, modifierat med släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: 1

Effekt: *Soryun* kan påverka en persons sinne på så sätt att en känsla för en specifik företeelse ändras enligt *soryuns* önskemål. Ett exempel på en sådan företeelse kan vara att en person vill släppa in en istället för hans normala reaktion som hade varit att drämma igen dörren. Man kan inte få en person att göra något som är direkt farligt för honom. Personen är inte medveten om att hans sinnen påverkas om ingen talar om det för honom. Personen kan fortfarande övertalas med normala argument.

Flamman från jorden

Färdighet: Jord 12

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –



Effekt: *Soryun* kan sätta eld på ett någorlunda antändligt material (mycket torrt trä, kvistar, hår, tyg, papper) som sedan brinner med egen kraft så länge det finns bränsle. Eventuell skada på personer motsvarar eld.

Sinnets stängda dörr

Färdighet: Eld 9

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: 1 per runda

Effekt: *Soryun* stänger dörren för intrång utifrån, så att personer som försöker läsa *soryuns* tankar eller minne eller ändra *soryuns* känslor får +6 på ett motsatt slag. Om *soryun* vinner det motsatta slaget kan den andre personen inte läsa, påverka eller anfälla *soryuns* tankar, minne eller sinnen. Besvärjelsen kan hållas aktiv under en längre tid.

Sinnets anfall

Färdighet: Eld 12, modifierat med släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 2 rundor

Utmattning: 1

Effekt: *Soryun* sänder en så kraftfull tanke till målet att denna omedelbart får 3 poäng Omtöckning.

Sinnets pisksnärt

Färdighet: Eld 9, modifierat med släktskap och avstånd

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* skickar ett anfall mot sinnet på målet, så att denne omedelbart får 1 poäng Utmattning.

Det framtidas röst

Färdighet: Drömvandring 9

Tidsåtgång: 1 timme

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* ger sig ut i Drömmandet för att finna en ande som kan sia om framtiden. Till skillnad från "Det framtidas spegelbild" så är denna spådom inte säker. Anden kan ljuga om framtiden, men om anden talar sanning så är förutsägelsen säker på samma sätt som ovan. Anden är dock inte lika otydlig som i "Det framtidas spegelbild", utan kan komma med både namn, platser och händelser.

Andens frammanande

Färdighet: Drömvandring, svårighet enl. tabell 11–2 s 262, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 1 timme

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* ger sig in i Drömmandet för att hitta en ande. Denna besvärjelse måste användas innan man kan förhandla med eller angripa en ande, såvida man inte har anden inspärrad i en *khanari*.

Andens fördrivande

Färdighet: Drömprojektion 9

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: beror på resultatet

Effekt: *Al'shakhen* gör ett anfall mot en ande i syfte att fördriva den. Drömprojektion ställs då mot den andra andens Mentala Förmåga eller Drömprojektion i ett motsatt slag. Den relativa effekten sätts in i tabellen nedan för att avgöra resultatet.

Relativ effekt	Resultat
≤-10	Den anfallande anden tvingas att fly.
-9 till -5	Den anfallande anden får 2 poäng Utmattning.
-4 till 4	Båda får 1 poäng utmattning.



5 till 9	Den anfallne anden får 2 poäng Utmattning
≥ 10	Den anfallne anden tvingas att fly.

Tabell SH-349: Andestrid.

Feberdämpare

Färdighet: Ormläkande 9

Tidsåtgång: 30 minuter

Utmattning: –

Effekt: Ormläkaren använder giftet i sin *therini* för att angripa feberanden och döda den.

Observera att sjukdomen inte stoppas eller botas, utan enbart att febern tas bort.

Skenminnets födelse

Färdighet: Eld 9 eller Drömprojektion 9, modifierat med släktskap och (för Eld) avstånd

Tidsåtgång: 1 minut

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* skapar ett falskt minne hos målet. Målet är inte medveten om att minnet är falskt. För att inte minnet ska placeras slumpvis är det en fördel om man vet var någonstans det ska hamna. Exakt var är inte så viktigt, eftersom minnet sorterar in det på rätt plats automatiskt, men *soryun* behöver antingen en noggrann beskrivning av tiden då minnet ska ha inträffat, ha varit med då det hände eller ha använt besvärjelsen "Fånga någons minne" för att kunna skapa sitt skenminne. Skenminnet får inte vara helt malplacerat. Att en viss dam var på en fest med vit dräkt och en svart mask är ett tillåtet minne, medan att personens moster stormat festsalen naken på en flygande gröNFLäckig elefant är inte ett tillåtet minne (såvida inte personen lider av delirium pga av kraftigt alkoholintag och anser att konstiga elefanter är normala) och kommer sorteras bort av personens hjärna.

Soryuns distraktion

Färdighet: Eld 6 modifierat med avstånd och släktskap

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –

Effekt: *Soryun* skapar en förvirrande bild i målets hjärna som kraftigt distraherar honom. Alla slag för färdigheter i denna runda blir ett snäpp svårare (–3). Dessutom får målet ett snäpp svårare (–3) på sitt VINIT-slag alternativt hans motståndare får ett snäpp lättare (+3) på sitt VINIT-slag i början på nästa runda.

Al'shakhins distraktion

Färdighet: Drömprojektion 6 modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 1 handling

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* skapar en förvirrande bild i målets hjärna som kraftigt distraherar honom. Alla slag för färdigheter i denna runda blir ett snäpp svårare (–3).

Khanaris fängelse

Färdighet: Drömprojektion 12, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 1 runda

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* börjar med att skapa ett fängelse för en ande, en så kallad *khanari*, av en kruka och något som målet personligen äger. Sedan ger man sig in i Drömmandet och letar upp den ande man ska spärra in. Denne får göra motstånd (och gör det garanterat) med att slaget för Drömprojektion ställs mot ett slag för Mental förmåga eller Drömprojektion i ett motsatt slag. Lyckas *al'shakhen* övervinna målet har målets ande spärrats in. Eftersom det är rätt så svårt att spärra in målet bör man på något sätt fånga denne i ett svagt tillstånd, till exempel efter en andestrid (se "Andens fördrivande") eller vid ett annat tillfälle då målet har mycket negativa modifieringar av utmattning, smärta eller liknande. Målets kropp får, så fort dess ande är inspärrad i *khanarin*, två utmattningskolumner färre, dock alltid minst två kolumner.



Den främmande själen

Färdighet: Drömprojektion 9, modifierat med släktskap

Tidsåtgång: 1 runda

Utmattning: –

Effekt: *Al'shakhen* mäter sin kraft med målet genom att använda färdighetsslaget för Drömprojektion i ett motsatt slag mot målets Mentala förmåga. Om *al'shakhen* vinner slaget har hans ande tagit plats i målets kropp, som då gör som han vill. Om målet inte vill att kroppen ska göra som *al'shakhen* säger så kan han fortsätta att göra motstånd. Om *al'shakhen* har målets ande inspärrad i en khanari så får målet ett snäpp svårare (–3) på sina motståndsslag.

Övriga regler

Det finns några specialfall som inte behandlas i vare sig de generella reglerna eller i reglerna för strid och magi. Dessa tas upp här.

Utmattning

Utmattning mäts med poäng på samma sätt som Omtöckning, och på samma rad. För att skilja på vanlig Omtöckning och Utmattning så markeras vanlig Omtöckning med ett kryss (×), medan Utmattning markeras med en bock (✓). Man kan få utmattning av lite alla möjliga skäl: resande är en möjlig orsak, magi en annan. Man kan också få utmattning av sömnbrist, sjukdom, förgiftning, hårt arbete och mycket annat.

Utmattning försvinner inte lika snabbt som vanlig Omtöckning. Det försvinner en poäng Utmattning per två timmars vila. Utmattning är kumulativ, och det som man inte blir av med under viloperioden blir kvar till nästa viloperiod.

Iynisins ilska

Iynisin har en mycket stor inneboende aggressivitet som hela tiden måste hållas tillbaka. Iynisin använder olika tekniker för självkontroll för att hålla tillbaka denna aggressivitet. Meditation är vanligt, liksom stridskonsträning. Skulle man dock lyckas få en iynisin över gränsen går de ofta bärsärk.

Om spelaren inte rollspelar detta så kan man ta till följande knep:

Förolämpningar: Om en iynisin förolämpas kraftigt kan man slå ett slag för lämplig egenskap (till exempel Raseri) med svårighet omkring 6 för att hålla tillbaka ilskan. Om detta slag misslyckas så börjar ilskan komma fram, och man blir tvungen att slå ett slag för Mental Förmåga/Psyke med svårighet 12 eller färdigheten Meditation med svårighet 9. Om detta andra slag misslyckas flyger iynisin på den förolämpande om denne inte insett vad som håller på att hända och redan har flytt fältet. Det tar normalt en tärning rundor innan iynisin exploderar om denne försöker hålla tillbaka.

Mentala anfall: Om en iynisin utsätts för en anfallande eller sinnesförändrande besvärjelse med Drömprojektion eller Eld/Hi får iynisin slå ett slag för lämplig egenskap (till exempel Raseri) med svårighet 3. Om slaget misslyckas flyger iynisin *omedelbart* på den andre. Om slaget nollas sker det totalt utanför iynisins medvetna kontroll, varvid inga sinnesövertagande besvärjelser hjälper alls – iynisin fortsätter i alla fall. Annars kan man ta över en iynisins sinne, men det blir minst två snäpp svårare (en modifikation på –6 på slaget) eftersom det undermedvetna hela tiden rycker och sliter. Skulle ett sinnesövertagande slag nollas så tappar både trollkarlen och iynisin kontrollen fullständigt, och iynisin kommer att fortsätta att slåss mot allt som står upp, till dess att sinnesanfallet upphör.

Iynisin kan få slå ett slag för Mental Förmåga/Psyke med svårighet 9 eller färdigheten Meditation med svårighet 6 för att hålla tillbaka bärsärkaraseriet om iynisin går med på intrånget och om han får tillräckligt med mentala förberedelser innan intrånget.

Strid: En iynisin som blir skadad i strid måste slå ett slag för lämplig egenskap (till exempel Raseri) med svårighet 6. Om slaget misslyckas slår iynisin lite extra på målet, även om det inte behövs längre. Motsvarande vid förolämpningar och mentala anfall mot iynisin i strid blir också ett snäpp svårare (+3 på svårigheten) om en iynisin blir skadad.



Ljusförhållanden på Fo'ur

För att veta ungefär hur mörkt det är vid olika årstider och tidpunkter, konsultera tabell SH-350. De olika årstiderna och tideräkningen beskrivs på sidan **XXX** i del 1.

Årstid	Morgon	Middag	Kväll	Natt
Under Mörke	Svart	Svart	Svart	Svart
Kring Mörke	Mörkt	Ljust	Mörkt	Svart
Ca 20 dagar efter Mörke	Skumt	Ljust	Mörkt	Svart
Kring Ljuse	Skumt	Ljust	Skumt	Mörkt
Ca 20 dagar efter Ljuse	Mörkt	Ljust	Skumt	Svart

Tabell SH-350: Ljusförhållanden på Fo'ur. Tabellen förutsätter klart väder.

Förhållande	Förklaring och modifikation
Överslag	Ett överslag (blix) bländar alla som tittar. Rent regelmässigt innebär det att alla ljusförhållanden på Skumt eller sämre räknas som ett snäpp sämre i en tärning minuter om råkar titta åt fel håll. Överslag inträffar helt slumpmässigt.
Norrskén	Sämsta möjliga ljusförhållande i klart väder är Mörkt. Norrskén inträffar med två tärningar minuters mellanrum och varar i en tärning rundor.
Storm	Sänk ljusförhållandena två snäpp, dock lägst till Svart. Nedkylning är möjlig.
Molnigt, dimma	Sänk ljusförhållandena ett snäpp, dock lägst till Svart.

Tabell SH-351: Modifikationer av ljusförhållanden.

Ljusförhållande	Beskrivning
Ljust	Som en molnig dag på Jorden.
Skumt	Skymningsljus på Jorden. Avståndsbedömningar blir ett snäpp svårare (+3 på svårigheten). Det blir ett snäpp lättare (-3 på svårigheten) att upptäcka saker som avtecknar sig mot horisonten.
Mörkt	Mörker. Att upptäcka något blir ett snäpp svårare (+3 på svårigheten), såvida det inte avtecknar sig mot horisonten. Alla former av strid blir ett snäpp svårare (+3 på svårigheten). Det är lätt att uppfatta skenbilder som äkta – en fallen trädrot kan lätt uppfattas som en människa, ett stenröse som ett troll etc. Detta inträffar om slaget nollas.
Svart	Kolsvart. Artificiellt ljus är ett måste så fort man ska göra något annat än att gå.

Tabell SH-352: Ljusförhållandenas innebörd.

Erfarenhet

En av orsakerna till att spela kampanjspel är att man vill se hur ens rollperson utvecklas.

Det vanligaste sättet för en rollperson att utvecklas på är med erfarenhet. Efter varje spelmöte delar spelledaren ut ett antal erfarenhetspoäng, vilka används för att höja färdigheter eller i förekommande fall, lära sig besvärjelser.

Normalt delar man ut ett till fyra erfarenhetspoäng per spelmöte. Som måttstock för antalet erfarenhetspoäng som bör delas ut finns följande punkter, som om villkoren uppfylls ger ett poäng var. Naturligtvis kan man få mer om spelmötena är längre eller prestationen är ovanligt bra.

Automatiskt: Alla spelare som är närvarande får automatiskt ett erfarenhetspoäng.

Rollspel: Rollspel går ju trots allt ut på att låtsas att man är en annan person. Skulle detta göras på ett övertygande sätt belönas detta med ett erfarenhetspoäng.

Goda Idéer: Att använda färdigheter och egenskaper på ett annorlunda och intelligent sätt, att lyckas med sin uppgift, komma på en smart idé eller lösning på ett problem belönas med ett erfarenhetspoäng.

Allmänt Kul: Den största orsaken till att spela rollspel är ju trots allt för att ha kul.

Uppfylls detta villkor belönas det med ett erfarenhetspoäng.



Spelare som inte är närvarande kan ändå få erfarenhetspoäng, och det är möjligt att få fler erfarenhetspoäng genom att göra diverse tjänster utanför spelet.

Lärare: Om en rollperson har en lärare som arbetar heltid med att lära ut sina färdigheter (det vill säga att man inte får göra något annat än studera och träna) får man ett extra erfarenhetspoäng per månad i speltid. Lärare ger också andra fördelar, se nedan.

Kaffekokning: En spelare som kokar kaffe eller te åt spelledaren och spelarna eller frivilligt går iväg för att hämta pizza eller annan mat åt spelgruppen under ett långt spelmöte belönas med en erfarenhetspoäng.

Resursskapande: En spelare som skapar resurser åt spelledaren, till exempel genom att krönikera spelmötet, illustrera rollpersoner och statister, kartlägga olika områden och skapa personer åt spelledaren, kan belönas med erfarenhetspoäng. Exakt hur många erfarenhetspoäng beror på hur stort arbetet är, om det sker på eget initiativ eller på beställning, och hur mycket arbete som krävdes. En till tre poäng är ganska lagom för sådant arbete.

För att förbättra en färdighet krävs ett antal erfarenhetspoäng. Generellt sett krävs lika många poäng som värdet man vill ha, och man kan bara höja ett steg i taget. Att höja från 4 till 5 kostar alltså 5 erfarenhetspoäng, från 5 till 6 kostar 6 poäng, och så vidare. Det är inte speciellt krångligt, egentligen.

Vissa egenskaper kan modifiera detta. Egenskapen Snabblärd minskar till exempel kostnaden på kunskaper med ett, så att höja en kunskap från 5 till 6 kostar 5 poäng, från 6 till 7 kostar 6 poäng, och så vidare. Andra egenskaper kan öka kostnaden. Hur som helst är den största modifikationen av kostnaden ± 2 poäng och kostnaden får aldrig bli lägre än ett. Erfarenhetspoäng kan också användas för att köpa specialiseringar och besvärjelser. Det kostar ett erfarenhetspoäng för att skaffa en specialisering eller besvärjelse.

Att anlita en lärare är ett utmärkt sätt att bli bättre snabbt. En lärare anses vara en person med minst +6 i minst två olika färdigheter, och som är villig att ta på sig lärjungar. Ett typiskt exempel på lärare är hantverksmästare vilka har lärjungar och gesäller.

Fördelen med att ha en lärare är att kostnaden att lära sig minskar med ett, så länge man har lägre värde i färdigheten än läraren. Därefter får man fortsätta på egen hand. Nackdelen är att det kostar. Har man inga pengar går det ofta bra att få arbeta av kostnaden. En lärjunge eller en gesäll arbetar hårt – och lär sig samtidigt – i sin mästares hantverksbod.

En betald lärare ger dessutom ett extra erfarenhetspoäng i månaden, förutom fördelen att kostnaden minskar med ett, så länge man kan utnyttja honom och heltidsstudera i en hel månad. Annars får man bara fördelen av den lägre kostnaden. Denna poäng är mest till för de spelare som inte kan närvara på ett eller flera spelmöten.

Resor

Det går inte snabbt att färdas på Fo'ur, i alla fall inte landbacken. De långa och snabba resorsna görs huvudsakligen med båt, inte till fots, och riddjur finns som bekant inte på Fo'ur.

Ett vanligt sätt att räkna avstånd är i dagsmarscher. En dagsmarsch motsvarar ungefär 40 kilometer, och det tar ungefär 12 timmar att ta sig denna sträcka, inklusive pauser för mat och vila. Det går naturligtvis att pressa på mer om man vill det. Är man villig att springa marathons kan man komma längre – dock till ett visst pris.

	Sträcka	Restid/dag	Utmattning
Gående	40 km	12 timmar	4
Snabb marsch	50 km	11 timmar	6
Pressad marsch	55 km	10 timmar	8
Båt	160 km	12 timmar	2

Tabell SH-353: Resor och utmattning

"Slå för Övertala"

Spelare har alltid en liten nödlösning om de inte kan övertala en spelledarperson, och det är färdigheter som Övertala, Romans och liknande färdigheter. Kan dessa färdigheter användas mot andra spelare? Och kan spelledarpersoner använda sådana färdigheter mot spelare?



Å ena sidan är spelarnas rollpersoner just *spelarnas* rollpersoner. De är spelarnas ”andra jag”, och några fåniga tärningsslag ska väl inte kunna ”ta kontrollen” över dem? Eller? Å andra sidan, varför inte? Spelarna är ju här för att spela en roll. Om rollen råkar innefatta att ens rollperson är övertalad, förförd et cetera, varför inte spela rollen som övertalad, lurad eller förförd? Klarar man av det är det bara bra rollspel.

Således: vi kan inte säga att Övertala, Romans och liknande färdigheter ska eller inte ska användas mot rollpersoner, men vi rekommenderar det, och om en speляres rollperson råkar ut för en sådan färdighet, ja då bör han också rollspelas som om han råkade ut för den.

Hjälteförsäkring

Många spelare vill ha någon form av ”hjelteförsäkring” på sina rollpersoner. De är ju trots allt hjältar, och det vore ju trist om de skulle komma att dö bara sådär. Ett förslag på en sådan regel är att man minskar mängden Läringsfärdigheter med ett och ger varje rollperson tre oanvända erfarenhetspoäng. Bygger man en rollperson med det komplicerade systemet måste man avsätta mellan tre och fem erfarenhetspoäng som inte får användas för att skaffa färdigheter eller besvärjelser – inte mer och inte mindre.

Alla oanvända erfarenhetspoäng som man har samlat på sig kan sedan användas som ett slags ”hjeltepoäng” genom att man offrar ett sådant oanvänt erfarenhetspoäng. I gengäld så kan man göra ett av följande på ett valfritt tärningsslag:

- Slå en tärning extra på ett slag. Extratärningen använder då regeln om Nio men inte regeln om Noll. Det fungerar helt enkelt som om man hade slagit en nia, även om man inte gjorde det.
- Strunta i regeln om Noll och avläs bara tärningen som en nolla och ingenting annat. Slaget misslyckas inte automatiskt och man kan inte bli nollad på slaget.

Man bör inte få använda fler än en eller högst två erfarenhetspoäng på ett och samma slag. Undantaget är Stryktålighetsslag, där man kan få använda upp till fyra erfarenhetspoäng samtidigt.

Vilda Jakter

Det mest grundläggande för alla jaktsituationer är att man slår ett motsatt slag, och beroende på hur slaget går kommer man närmare varandra eller längre ifrån. Färdigheten som används beror på färd sättet; springer man är så är det till exempel färdigheten Rörliga manövrer som gäller.

Beroende på hur man tar sig fram kan man lägga till diverse modifikationer med avseende på färd sättets hastighet. Dessa läggs till slaget.

Den jagande	Resultat
Nollad	gör århundradets miss; betrakta det här som en vurpa eller motsvarande.
Misslyckas	kommer på efterkälken; avståndet ökar ett snäpp.
Får Status Quo	håller kontakten; avståndet är oförändrat.
Lyckas	tar in på målet; avståndet minskar ett snäpp.
Lyckas perfekt	lyckas med en briljant manöver och kommer direkt in på målet.
Den jagade	Resultat
Fumlar	klumpar sig nåt enormt; betrakta det här som en vurpa eller motsvarande.
Lyckas Perfekt	skakar av sig förföljaren, som troligen bara kan klia sig i huvudet och se dum ut.

Tabell SH-354: Avståndsförändring vid jakt

Avstånd	Definition
Borta	Självförklarande
Jävt Långt Bort	Man kan se sin motståndare, men inte mer.
Långt Bort	Ett bågsnittets håll.
En Bit Kvar	Man ligger efter och blir tvungen att bättra sig för att hinna med.



Hyfsat Nära	Några meter bort. Som riktlinje börjar en stor del av jakter på detta avstånd.
Förbaskat Nära	Man kan nudda sin motståndare.
Direkt Inpå	Det är inga problem att slå ner motståndaren med svärd eller knytnäven.
Kollision	Man kan ta ett rejält tag om sin motståndares liv.

Tabell SH-355: Avståndsdefinitioner

Fart	Modifikation
Smyga	-3
Gå fort	+1
Springa	+2
Spurta	+4

Tabell SH-356: Modifikationer på slag från hastighet

Gradering

På Fo'ur lär man huvudsakligen ut hanteringen av vapen i olika skolor. Det är skillnad på skola och vapenfärdighet. Vapenfärdigheten är regelteknisk konstruktion som omfattar den färdighet som används i reglerna, medan vapenskolan är det system inom vilken en eller flera vapenfärdigheter lärs ut. En vapenfärdighet ingår i hundratals skolor, och varje skola omfattar minst en och ibland flera vapenfärdigheter.

Varje skola är en tradition och filosofi om hur vapen hanteras, som har gått i arv från lärare till elev och utvecklats med varje generation. Det finns tusentals sådana skolor, och de flesta av dem har mer eller mindre fantasifulla namn, antingen poetiska namn eller namn efter upphovsmannen.

Större skolor har ofta ett formellt graderingssystem, så att man enkelt kan se hur skicklig man är. Det viktigaste syftet med dessa graderingssystem är att avgöra huruvida en person behöver vidare vägledning och huruvida en person är kompetent nog att lära ut skolans färdigheter. De två vanligaste graderingssystemen är den traditionella graderingen och den detaljerade åttagradiga skalan. Den traditionella graderingen har tre grader: elev, fulltränad och mästare (på nihon *kohai*, *sempai* respektive *sensei*). Den åttagradiga skalan har åtta steg, numrerade från åtta till ett följt av mästare. Fjärde graden, som skulle heta "shikyu", hoppar man över eftersom talet fyra anses vara ett oturstal hos iynisin då uttalet av ordet för fyra ("shi") låter exakt som ordet för "död".

Gradering sker oftast en gång om året i en formell ceremoni, där eleven visar upp sina kunskaper för läraren. Om läraren bedömer att man behärskar tillräckligt mycket av skolan så graderas man och går upp ett steg. Ibland räcker det inte med att visa upp vad man kan, utan man kan även bli tvungen att bevisa det genom en match eller genom att utföra särskilt svåra tekniker. Dyker man inte upp vid en gradering så graderas man inte och går alltså inte upp, oavsett om man egentligen är berättigad till det eller inte. Dessutom går man bara upp ett steg åt gången, om inte särskilda skäl föreligger. Att imponera på närvarande mästare är till exempel ett fullgott skäl.

Man kan ofta se vad en skolas ursprung är genom att titta på graderingen. Om den är en variant av den åttagradiga skalan så var skolan förmodligen en iynisisk skola från början.

Om graderingen är en variant av den traditionella graderingen så kommer skolan förmodligen från den nihonska mänskliga kulturen innan den försvann eller blandades upp, och om graderingssystem saknas så är skolan med stor sannolikhet thrakindisk.

Rent praktiskt mäter man sin grad genom att titta i tabell SH-357 och läsa av graden genom att korsreferera graderingssystem och färdighetsvärde. Om flera vapenfärdigheter ingår i en och samma skola så utgår man från den med lägst värde. Även om man klarar kravet på färdighetsvärde så är det inte säkert att man erövrar graderingen ändå. Om det efter graden finns ett värde i kolumnen Svårighet så måste man dessutom lyckas med ett slag för en av skolans färdigheter mot den svårigheten för att erövrar graderingen. Lyckas slaget så får man graderingen. Misslyckas man så får man försöka igen vid nästa graderingstillfälle, oftast nästa år. Vid status quo råder viss tveksamhet. Man får sin gradering, men det kommer alltid att råda tvivel om huruvida man borde ha fått den.

Observera att en skola kan omfatta flera vapenfärdigheter. "Det fallande regnets skola" kan omfatta både Svärdsfäktning och Spjutfäktning. Man måste bokföra alla färdigheter i en



och samma skola separat. Att höja en färdighet i skolan innebär inte att man höjer eventuella andra i samma skola, utan de måste höjas för sig.

Det går att skapa en egen skola. Normalt sett erkänns inte en ny skola såvida man inte redan har mästargrad inom en skola, och ofta inte ens då. Dessutom måste man uppmärksamma andra på att skolan finns och få upp anseendet för ens skola, dels så att andra vet att den finns och dels så att den erkänns som en egen skola. Det är svårt att ge några regler för detta, utan det kräver lång tids rollspelande.

Färdighet	Traditionell gradering	Svårighet	Åttagradig skala	Svårighet
0				
+1	Elev ("kohai")		Åttonde graden ("hachikyu")	
+2			Sjunde graden ("shichikyu")	
+3			Sjätte graden ("rokukyu")	
+4	Fulltränad ("sempai")	12	Femte graden ("gokyu")	
+5			Tredje graden ("sankyu")	
+6			Andra graden ("nikyu")	
+7			Första graden ("ichikyu")	
+8 eller mer	Mästare ("sensei")	16	Mästare ("sensei")	16

Tabell SH-357: Vapenfärdigheter och graderingar

Appendix

Taktikvalskort

Taktikvalskorten är fem stycken till antalet och ligger för närvarande i ett separat dokument. Skriv ut dessa, klistra upp dem på lite kraftigare kartong och klipp ut de fyra korten. Upprepa detta så pass många gånger att behovet av kort täcks.

Illustrationen på korten är bara ett exempel, och en silhuett har valts för att vara så "opersonlig" som möjligt. Det finns ingenting som hindrar att man skapar egna kort med egna illustrationer. En uppsättning med tomma kort finns därför i samma dokument avsedda för just detta.

Rollformulär

Det rollformulär som finns på sista sidan i dokumentet är inte världens mest avancerade, men det fyller sin funktion till dess att dokumentet får en ordentlig layout.



Persondata	Utseende
Namn	
Född år.....	Födelseplats
Art	Etnisk tillhörighet
Fader.....	Moder.....
Antal syskon.....	Syskon #.....
Äldsta syskon	
Modersmål.....	

Attribut	Värde	Specialiseringar		
Fysik	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet
Kroppskontroll	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet
Mental förmåga	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet
Social förmåga	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati

[illegible]

Skador	Rustning	Skydd	Område
Omtöckning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>/.....
Lätta skador <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>/.....
Allvarliga skador <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>/.....
Dödliga skador <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>/.....
Bestående men...../.....
...../.....
...../.....
.....	Summa/.....	(enkla regler)

Vapen	Skada/Omt.	Tålighet	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt
...../.....
...../.....
...../.....
...../.....
...../.....
...../.....
...../.....
			(+3)	(±0)	(-3)	(-6)



Persondata		
Namn		Född år
Art	Etnisk tillhörighet	Födelseplats
Fader	Moder	Antal syskon
Äldsta syskon		Syskon #

Attribut	Värde	Specialiseringar		
Fysik	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet
Kroppskontroll	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet
Mental förmåga	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet
Social förmåga	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati

[illegible]

Persondata	
Namn	Född år
Art	Etnisk tillhörighet
Fader	Födelseplats
Moder	Antal syskon
Äldsta syskon	Syskon #

Attribut	Värde	Specialiseringar		
Fysik	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet
Kroppskontroll	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet
Mental förmåga	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet
Social förmåga	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati

[illegible]