

# EON

## Spelledarens guide







# FÖRORD

---

**D**EN TREDJE UTGÅVAN av Eon, det känns nästan överkligt. Det är oerhört känslösamt att haft möjligheten att påverka Sveriges största rollspel. Med trettioalet tilläggsböcker och över 3000 sidor skrivet och publicerat material kan man inte kalla det något annat.

Med den tredje utgåvan tar Eon en ny resa mot framtiden. Reglerna är i mångt och mycket omskrivna för att öka förståelsen. Formgivningen är gjord för att vara mer pedagogiskt upplagd. Dessutom finns det med ett antal förenklade regler som snabbar upp spelflödet rejält, men som inte bryter mot Eons koncept. Att den tredje utgåvan dessutom är kompatibel med allt tidigare utgivet Eon-material är också något jag tycker känns väldigt skönt, då jag själv vet hur snopen och frustrerad jag skulle bli om hela min gamla samling av tilläggsmoduler skulle visa sig vara inkompatibla när jag skaffade mig en ny regelutgåva.

Petter Nallo förtjänar en stor eloge för sitt brinnande engagemang med att få färdigt detta projekt – faktiskt Neogames största någonsin. Jag vet att det blev många sena kvällar och arbetsamma helger, men vi har också haft otroligt kul på kontoret under tiden.

Jag vill verkligen rikta ett stort tack till Eons oerhört kreativa och argumentationsviga spelare, som på olika sätt hela tiden pressar oss att göra Eon till ett ännu bättre rollspel. Utan er skulle många av de förbättringar som den tredje utgåvan av Eon innehåller aldrig ha kommit med.

*Marco Behrmann,  
Göteborg 2004*

# €ON™

TREDJE REVIDERADE UPPLAGAN, ISBN 91-8912892-3  
COPYRIGHT © 1996, 1997, 2000, 2004 CARL JOHAN STRÖM



## PRODUKTION

Carl Johan *"Man ska inte ha pisstävling med en skunk"* Ström

## KONSTRUKTION

Marco *"Jag är från USA, dom gör sånt där"* Behrmann  
Dan *"Kvällar, nätter och tidsportaler"* Johansson  
Petter *"Jag var tvungen att gå upp på känn..."* Nallo  
Carl Johan *"Du skall inte lyssna på vad jag säger"* Ström  
Krister *"Hiva eldbollar som någon sprängkåt Dolph Lundgren"* Sundelin

## MED HJÄLP AV

Sebastian *"En hel del elakt"* Andersson  
Emil *"Du hinner förmodligen inte läsa detta..."* Björnson  
Martin *"Jag är felciterad"* Fröjdh  
Peter *"Filijocka!"* Janevik  
Dan *"Inga problem att lägga in mig"* Johansson  
Gorm *"Sann realistisk optimism"* Lind  
Roger *"Vadå, ännu fler monster!?"* Lindström  
Ola *"Vi har köpt kannibalgafflar"* Stafhammar  
Peter *"Matematik och magikonsult"* Scheffka  
Mattias *"Arghh allt är oheligt sammanbakat"* Svendsen  
Johan *"Jag måste in på kreditlistan!"* Söderström  
Anton *"Ännu fler manöverkort!"* Wahnström  
Benny *"Rullebör?"* Åkesson

## TACK TILL

Johan *"Vill inte hålla upp er"* Berg  
Ulf *"Det är ljust ute!"* Bergqvist  
Mikael *"Mikael Brännmark här"* Brännmark  
Pär *"Vilken monsterhäftapparat!"* Eriksson  
Björn *"Nja, det är ju inte riktigt korrekt..."* Hellqvist  
Robin *"Jag glömde tänka"* Hermansson  
Dan *"När kommer pengarna?"* Hörning  
Ola *"Sorg, ångest och tragik"* Jentzsch  
Mats *"Minnet är bra, men kort"* Liljegren  
Torbjörn *"O store rollpersonsslaktare!"* Lindblad  
Svenn-Tore *"Passions"* Mauseth  
Johan *"Inga fler antydningar!"* Salomonsson  
Anton *"Jag har adopterat ett skogstroll"* Silverberg  
Mattias *"Magic"* Svendsen  
Roger *"Strulat ett tag med en formel"* Svensson  
Anton *"Sluta stänka, Robin!"* Wahnström

## REDIGERING

Marco *"Kompostering i bilen"* Behrmann  
Petter *"Aber, aber..."* Nallo  
Carl Johan *"När får jag åka hem?"* Ström

## LAYOUT

Petter *"Tjolahopp!"* Nallo  
Daniel *"Det är lite läskigt"* Lehto  
Carl Johan *"Såhär, såhär och såhär!"* Ström

## ILLUSTRATIONER

Freddy *"Jag beställer tid"* Andersson  
Magnus *"Tjo!"* Fallgren  
Michael *"Jag har slut på pennor"* Gullbrandson  
John *"Juckande lejon"* Hellervik  
Niklas *"Kallar du det här hårdrock!?"* Johansson  
Petter *"Blöbb!"* Nallo  
Lars *"Mer våld?"* Nordbeck  
Per *"Hur många vill du ha?"* Simonsson  
Christan *"Alright!"* Svalander  
Carl Johan *"Vad du än säger – lyssnar jag inte på dig"* Ström  
Ann-Christin *"Spjonk!"* Svensson  
Björn *"Jag jobbar hyfsat snabbt"* Öberg  
Dover Publications

## OMSLAGBILD

Michael Whelan

## KORREKTURLÄSNING

Emil *"Jag fick aldrig någon deadline"* Björnsson  
Mikael *"Jag är våldsamt intresserad av drakar!"* Brännmark  
Sarah *"Men stoppa in den någon gång!"* Geijer  
Rikard *"Strypt av en kasperdocka"* Jespersen  
Andreas *"Jag har inte kunnat tänka riktigt klart"* Johansson  
Christian *"Skojar du?"* Johansson  
Dan *"Kom ihåg mig också"* Johansson  
Torbjörn *"För all framtid befläcka Neogames rykte"* Lindblad  
Mattias *"Ni har ett hemligt regelsystem"* Svendsen  
Johan *"Alzheimers-spjut?!?"* Söderström  
Anton *"Himlen är vit och det är inte av moln"* Wahnström  
Mikael *"Sinnbyxor, bar överkropp och slagsvärd"* Wärlander

## SPELTESTARE

Lars *"Jägarn"* Bergström  
Jonatan *"Buffé!"* Gertler  
Peter *"Det är ju för fan osannolikt!"* Janevik  
Linda-Marie *"Jag gör en bösibös-bös"* Nordström  
Björn *"Bara fyra lönnmördare?"* Söderstedt  
Carl *"We need bigger guns!"* Wanglöf

## TRYCK

Samuelson & Nordhaus, Polen



# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INTRODUKTION.....5	5. UTMATTNING.....73	9. SCHAMANISM.....157
Vad är rollspel? .....6	Utmattning .....74	Andeplanet .....158
Vad är Eon?.....8	Belastning & bärförmåga ....75	Schamanistiska färdigheter...159
Tärningar .....9	Längre resor .....76	Schamanism .....160
	Sömnbrist .....78	Andestrid .....163
2. GRUNDLÄGGANDE STRID..11	Köld & nedkylning .....79	
Grundläggande stridsregler..12	Hunger & svält.....81	10. SPELLEDARTIPS .....165
Skyttefasen.....14	Törst .....82	Spelledartips.....166
Förflyttningsfasen .....15	Alkoholpåverkning.....83	Att spelleda .....167
Närstridsfasen.....16		Att berätta.....172
Slutsfasen .....18	6. Sjukdomar, örter & gifter	Spelarna.....176
	Sjukdomar .....86	Ödet.....178
3. AVANCERAD STRID .....19	Örter & droger .....89	Genrer .....183
Avancerade stridsregler .....20	Gifter .....93	
Vinna initiativ.....21	7. MAGI.....95	11. SPELLEDARPERSONER.....185
Avståndsanfallshandlingar...24	Besvärjelser .....96	Spelledarpersoner.....186
Försvar mot avståndsanfall...25	Definitioner .....97	Drivkraft.....190
Flera handlingar per runda ..26	Att väva besvärjelser.....99	Spelledarpersonstyper .....192
Anfallshandlingar .....27	Besvärjelsebeskrivningar ....104	Färdighetschanser .....194
Anfallsvariationer .....32	Ritualer .....116	Monster & motståndare.....195
Strid från riddjur.....33	Att använda ritualer.....116	
Försvarshandlingar .....34	Ritualbeskrivningar .....120	12. ÄVENTYR & KAMPANJ..201
Försvarsvariationer .....37	Bibliotek .....124	Äventyr .....202
Tillägg till att undvika .....38	Att skriva en bok .....126	Att inleda ett äventyr.....205
Tillbakaknuffad & ligga ner...39	Kraftkällor & aspekter .....128	Vägledning .....206
Skadeverkan & brytvärde...40	Beskrivning av aspekterna....128	Mellan äventyren .....209
Vapenfattning & styrkekrav...42	Kraftfält & kraftströmmar...136	Kampanjer.....210
Speciella situationer .....43	Kongelerade filament.....137	Kartor .....212
Perfekt & fummel .....46	Dissipation.....139	Äventyrsplatser .....213
		Städer .....216
4. SKADOR & LÄKNING .....49	8. RELIGION .....143	Resor.....225
Skador .....50	Gudar .....144	
Skadetabeller.....55	Religioner.....145	13. MUNDANA.....231
Chockslag & Döds slag.....62	Trosgärningar .....147	Mundana.....232
Att vara skadad .....63	Qadosh.....150	Länder .....234
Fall.....65	Ceremonier .....152	
Eld och brännskador .....66	Ceremonibeskrivningar .....155	Karta över Mundana .....240
Strypning & drunkning.....67	Kort om religionerna.....156	
Läkning .....69		

## KAPITEL ETT

## INTRODUKTION



**E**N MÄKTIG OCH oöverskådlig här av stolta män i skinande rustningar bredde ut sig på fältet och mot den klarblåa sommarhimlen i söder avtecknade sig kejsardömetts grön-vita fanor. Led efter led av legionärer, ryttare och bågskyttar stod orörlig i väntan på det oundvikliga.

Världen tycktes ha delats i två. En pelare av aska reste sig upp mot himlen i norr och bredde ut sig som en plym över de forna provinserna. En svart vind blåste kallt och bådade dagen att övergå till natt.

Kejsaren klev upp på en fallen marmorpelare som en gång i forntiden mäktigt hade rest sig mot skyarna. Kejsarens livgarde bildade en mur runt den krumryggige och beslöjade kejsaren.

Sorlet från hären upphörde och byttes mot fullständig stillhet. För ett ögonblick tycktes tidens sand stanna upp i sitt eviga rinnande genom historiens timglas. Hur många gånger sedan tidernas gryning hade kejsare, kungar, hövdingar och martyrer samlat sina styrkor på dessa gräsklädda kullar?

Så tog Kejsaren till orda: "Vi, Jargus, må ha glömt historien, men historien har inte glömt Oss! Ondskan har väckts ur sin sömn. Nu är tid att handla!"



## VAD ÄR ROLLSPEL?

**E**ON ÄR ETT rollspel, det vill säga ett spel där man spelar rollen av en annan person. Rollspel bygger på helt andra principer än vanliga sällskapsspel. Dialogen mellan spelarna och förmågan att med sin fantasi föreställa sig en påhittad värld är betydligt viktigare än att slå tärning och förflytta sig runt på en spelplan. I 'Spelarens bok' beskrivs hur rollspel fungerar för spelarna och det kan vara bra om även spelledaren läser igenom detta kapitel samt det spel-exemplet som ingår. Vana spelledare kan ignorera detta kapitel.

### Deltagarna

En av deltagarna i rollspelet tar på sig uppgiften att presentera och tolka reglerna åt de övriga spelarna. Denna person kallas för 'spelledare' och är vanligen den person som äger spelet. Denna bok är avsedd just för spelledaren och innehåller allt man behöver veta för att spela i Eons spelvärld Mundana.

De övriga deltagarna kallas för 'spelare'. De spelar var sin påhittad roll – en rollperson i spelvärlden. Spelarna kan vara alltifrån krigare, magiker, tjuvar eller kanske av en annan ras. För att kunna ha dessa rollperson måste de innan spelet kan börja skapa var sin rollperson (under spelledarens överinseende). Vanligtvis är denna rollperson en människa, eller något av de övriga folkslag som finns i Mundana, som ger sig ut på äventyr i en värld som spelledaren presenterar för spelarna. Spelarna är, i bästa fall, tre till fem till antalet. Färre spelare än detta går också bra och är kanske mer lätthanterligt för en ny spelledare men det ger mindre interaktion mellan spelarnas rollpersoner i spelet. Fler spelare än fem är också möjligt men kräver god organisation och en rutinerad spelledare.

### Spelarens bok & Spelledarens guide

Eon är uppdelat i två böcker. I Spelarens bok beskrivs hur man skapar en rollperson, utrustning, färdigheter och mycket annat smått och gott. Denna bok heter Spelledarens guide och är mer inriktad på regler och sådan information som spelarna inte har något behov av att veta. Spelledaren har dock behov utav båda böckerna. För den spelledare som inte spelat Eon innan kan det vara bra att prova göra en egen rollperson så att han är vet hur det går till och kan assistera spelarna. I *Spelarens bok* finns det även ett flertal spelartips samt spelexempel som kan vara nyttigt för spelledaren att läsa. Dessutom finns där introduktionen till hur Eons regelsystem fungerar och spelledaren bör lära sig grunderna i detta.

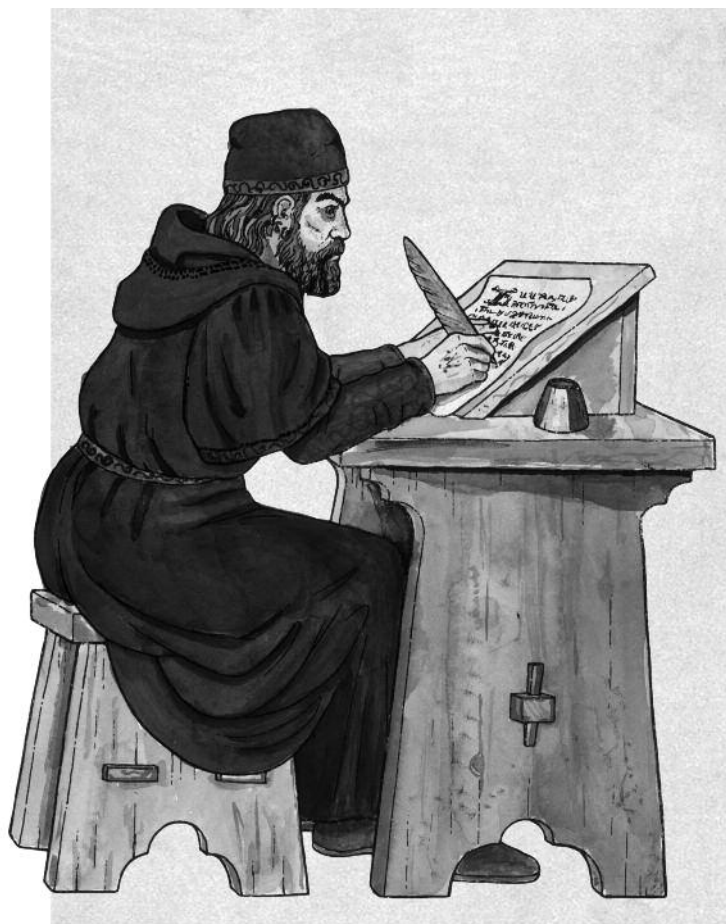
### Spelledaren

Spelledaren är den viktigaste deltagaren i spelet, men också den med störst ansvar för att spelet flyter smidigt. När rollpersonerna skall ge sig ut på äventyr är det spelledarens uppgift att presentera en realistisk och spännande situation för spelarna. Spelarna bestämmer vad deras rollpersoner gör men spelledaren berättar hur väl de lyckas och vad deras handlingar bringar för reaktioner. Man kan kort och gott säga att spelledaren är världen, personerna, handlingen och spänningen. Som spelledare använder sig man av berättarkonst och fantasi för att skapa en historia likt den i en film eller bok.

I spelledarens fantasivärld finns det två olika typer av rollpersoner, de som kontrolleras av en spelare och de som kontrolleras av spelledaren, de senare kallas spelledarpersoner. Spelledaren har alltså en stor och ansvarsfull uppgift, men uppgiften underlättas av att man bara behöver beskriva vad som händer i rollpersonerna absoluta närhet.

Viktigt att påpeka är att spelledaren inte på något sätt är spelarnas motståndare. Visst kan han när han rollspelar deras fiender försöka ha ihjäl deras rollpersoner, men han kanske samtidigt rollspelar deras vänner. Spelledaren skall alltid vara helt neutral och låta den värld han presenterar och spelarnas skicklighet avgöra om det går bra för dem eller inte.

Improvisationsförmåga är en utmärkt egenskap hos en bra spelledare, eftersom man under spelets gång kan bli tvungen att hitta på en ny regel för en ny situation eller försöka få in rollpersonerna i historien igen; för hur mycket spelledaren än planerar så är det nästan helt säkert att rollpersonerna kommer att göra något oförutsett någon gång. Det är viktigt att inte tvinga rollpersonerna till något, då känner spelarna genast att de inte har kontroll över deras karaktärer och en stor del av glädjen försvinner, däremot är det helt okej att försöka leda in dem på rätt spår.



## Reglerna

När det förekommer osäkerhet om rollpersonernas lyckas med sina handlingar, måste spelledaren avgöra om de lyckas eller ej. För att avgöra denna typ av frågeställningar finns det en mängd regler till hjälp. Reglerna symboliserar på många sätt slumpen. Om en rollperson skall göra en viktig handling så symboliserar reglerna hur stor chansen är att lyckas och därefter är det slumpen som avger utefter tärningarnas utfall.

Spelledaren är egentligen den enda personen som måste kunna reglerna någorlunda bra. Han kan sedan guida spelarna genom spelet så att de i sin tur lär sig reglerna. Observera att det inte är nödvändigt att kunna alla reglerna, eftersom det är lätt att slå upp och kolla i böckerna. Det är till och med rekommenderat att man börjar med de enklaste reglerna och sedan avancerar allt eftersom med de 'frivilliga reglerna'. Reglerna är ganska omfattande, men eftersom de flesta reglerna beskriver ovanliga situationer som endast sällan uppkommer behöver man inte ha allt i minnet på en gång. Uppläggningsen av reglerna är gjord på så vis att det skall vara lätt att slå upp en regel om man inte kan den utantill. Ibland kan spelledaren själv bestämma vad som händer utan att använda någon av de befintliga reglerna. Grundstommen till Eons regelsystem beskrivs i *Spelarens bok* på sidorna 15–16.

## Äventyret

Situationen som spelledaren målar upp för spelarna tar ofta formen av ett äventyr av något slag. Äventyret är nyckeln till en intressant rollspelsomgång och om spelledaren har ett omväxlande, utmanande och roligt äventyr kommer både spelarna och spelledaren uppskatta spelomgången. Ett äventyr består vanligen av grov planering vad som skall hända med rollpersonerna. Spelledaren kan göra presentationen enklare genom att i förväg göra färdigt kartor och skriva ned korta beskrivningar av de förekommande personerna, de platser som kan besökas samt viktigare saker som finns att finna. Spelledaren bör se till att spelarna lyckas ta sig igenom äventyret med alla dess faror och belöningar, men glöm inte bort att ett äventyr helt utan motstånd eller faror lätt blir tråkigt och enformigt. Det gäller att hela tiden utmana spelarnas intellekt med nya spännande situationer.

## Tips till spelledaren

På sidan 165 börjar flera kapitel med tips till spelledaren. Dessa kapitel är utförliga och innehåller mycket information. Kom dock ihåg att informationen är till för att hjälpa och man skall blott välja ut de delar som man själv tycker passar.

## Tillbehör till Eon

I Eon ingår allt som behövs för att spela, med undantag för tärningar, penna och radergummi. Det kan vara bra att ha oskrivna pappersark, gärna rutark. Övriga saker som kan underlätta, men som inte är nödvändiga, är miniräknare, tennfigurer och färdiggjorda rollformulär.

Till Eon finns det en lång serie tillbehör, såsom bakgrundsmoduler, regelböcker, äventyr, spelledarskärm och givetvis block med rollformulär. På Neogames hemsida på internet ([www.neogames.se](http://www.neogames.se)) finns mer information om dessa tillbehör.

## Den enda regeln

Det finns bara en enda regel som en spelledare egentligen behöver kunna, och det är följande regel:

”Gör vad du vill.”

Detta är ett av de bästa råden vi kan ge dig som spelledare – tveka inte att improvisera om du vill!

För det första har man, så fort man köpt ett rollspel, rätt att ändra regler såväl som spelvärld så mycket man orkar. Om en regel är för krånglig, förenkla den. Om en regel inte behövs, stryk den. Om en regel saknas, skapa en ny. Om något i världen inte passar, ändra det.

För det andra är spelledarens uppgift inte att lära sig var-enda regel i regelböckerna. Spelledarens uppgift är att leda spelarna genom spelet, ingenting annat. Det krävs en viss mängd ledarskap. Spelledaren bör se sig som någon sorts konferencier som håller ordning på spelmötet.

Spelledarens uppgift är att hålla flytet igång och stämningen uppe, och spelledaren har rätt att ta till vilka trick som helst för att uppnå detta, inklusive att köra över regler såväl som spelare. Regler är relativt lätta att köra över – de klagar sällan. Spelare är däremot mer känsliga, så på den punkten krävs det en skicklig balansgång mellan att leda spelarna och att locka spelarna.

Spelarna måste acceptera att spelledaren har sista ordet, men spelledaren måste också respektera vad spelarna vill.

Dessa tillbehör är avsedda för spelare som vill expandera sitt rollspel eller för dem som vill ha nya spännande äventyr att ta sig igenom.

## Varför finns det regler?

Rollspel består, precis som ordet anger, av ett roll- och ett spelmoment. Rollmomentet består huvudsakligen i skådespel, rollgestaltning och inlevelse. Spelmomentet simuleras allt som oftast genom tärningsslag. Tärningsslagen finns till för att:

- ◆ Skapa spänning. Detta ges genom lyckas–misslyckas-dramatiken som är mycket lätt att åstadkomma med Eons regelsystem. Vill man ha mer actionbetonad spelstil så är det fördelatiskt att hoppa över slag som inte är särskilt spännande. Utan regler blir spelet lätt förutsägbart, då spelledaren kan styra äventyret dithän han eller hon önskar.
- ◆ Simulera. Eon är skapat för att vara ett trovärdigt regelsystem och reglerna underlättar därför om man vill ha trovärdiga utfall eller sannolikheter.
- ◆ Skapa rättvisa. Reglerna är rättvisa och premierar ingen spelare eller rollperson framför någon annan (i varje fall inte omotiverat). Om det är spelledarens ansvar att bestämma handlingars utfall finns risk för godtycke och favorisering.

Man skall slå tärningar när det är: 1. Intressant och relevant (för många ointressanta slag gör rollspelandet tråkigt). 2. Spännande och kul (rollspel är en social sysselsättning). 3. När sunt förnuft inte räcker till.



## VAD ÄR EON?

**E**ON ÄR NAMNET på det rollspel som du håller i dina händer. Eon omfattar två huvudsakliga delar: *Spelarens bok* och *Spelledarens guide*. Den första delen består av reglerna för hur man skapar en rollperson. Den andra delen består av alla regler och material som behövs för att spela Eon, exempelvis strid, utmattning, magi, religion och schamanism.

### Rollspelet Eon

Rollspelet Eon är framtaget för att passa alla kategorier av rollspelare. Reglerna är enkla att lära, men kan byggas ut med frivilliga regler till ett realistiskt och omfattande regelverk. Samma grundprincip används i alla regler, vilket gör det enkelt att improvisera de regler som eventuellt saknas.

Eon har ett komplett system för rollpersonsgenerering. Reglerna är avsedda att ge precis så mycket frihet vid skapandet av rollpersoner som spelledaren vill. Färdighetssystemet kan anpassas runt en specifik rollperson, vilket gör att rollpersonen får mer personlighet och liv.

Eons stridssystem är i grunden mycket enkelt men ändå realistiskt och snabbspelat. Dessutom finns mängder med extra [Frivilliga] regler som kan läggas till de grundläggande stridsreglerna, vilket gör systemet till ett av de mest realistiska som konstruerats. Känslan av 'att vara mitt i striden' har fått en helt ny innebörd med Eons stridssystem. En ny finess är att det inte förekommer några skadepoäng av traditionellt slag i Eon. Situationen där spelare kastar sig in i striden utan något direkt tanke på motståndet sker sällan i Eon. De spelare som har varit med om några strider vet hur viktig taktiken är samt när det är bättre att fly än illa fäkta.

Eons magisystem är avsett att vara flexibelt och spännande. En magiker är fri att göra lite vad han vill med sina förmågor och kan utnyttja dem för åstadkomma det som behövs. Det finns ej heller magipoäng av traditionellt slag i Eon. Stora delar av världsbilden i Eon spelar in på magin och dess strömningar. I anslutning till magisystemet finns en noggrann beskrivning av gudar och religioner. Den tredje typen av övernaturliga förmågor är de som schamaner ägnar sig åt genom att ge sig ut på andeplanet och ta kontakt med andar och demoner.

Även om de olika typerna av magi i Eon skiljer sig åt så är det fortfarande samma grundläggande magisystem som används till all sorts magi – detta innebär att en intresserad spelledare enkelt själv kan göra egna typer av magi för att passa i en egen kampanj.

Eons spelvärld, Mundana, är uppbyggd och framspelad under lång tid. Riken har skapats för att sedan gå under och efterlämnat sig ruiner, sagor, myter och förlorade kunskaper. Detta gör att världen känns oerhört dynamisk då inget egentligen lämnats åt slumpen. De riken som nu går att finna på Mundanas yta har alla sig egen historia och mytologi men de är sammanvävda med varandra utan logiska luckor. Allt arbete och all energi som lagts ned på spelvärlden har fått den att kännas realistisk. Mer om spelvärlden finns på sidan 231.



# TÄRNINGAR

**F**ÖR ATT SKAPA situationer som är chansartade eller riskabla används i Eon flera olika sorters tärningar. Varje tärningstyp används för att generera slumpetal i olika intervall. För att kunna spela Eon behövs förutom de vanliga sexsidiga tärningarna även två tiosidiga tärningar. För enkelhetens skull används förkortningarna T6 respektive T10 för dessa två tärningstyper. Bokstaven 'T' betyder tärning och talet visar hur många sidor tärningen har.

## Tärningar & tärningskombinationer

De två grundläggande tärningstyperna är T6 (sexsidig tärning) och T10 (tiosidig tärning). En T6 ger ett slumpetal från 1 till 6 och en T10 ger ett slumpetal från 1 till 10.

Förkortningen T100 användas ibland i reglerna. Det är då frågan om två T10 som slås för att generera ett slumpetal mellan 1 till 100. Detta sker genom att först slå en T10 som får representera tiotalssiffran och därefter ytterligare en T10 som blir entalssiffran. Observera att resultatet 00+0 alltid avläses som 100, inte som 0. Detta slag kallas i vissa fall för ett procentslag.

Om flera tärningar av samma sort skall slås och adderas ihop, så anger man antalet tärningar det rör sig om alldeles innan förkortningen för tärningens typ. Till exempel förkortas två sexsidiga tärningar till 2T6 och fem sexsidiga tärningar till 5T6.

När modifieringar skall läggas till eller dras bort från tärningsslaget skrivs detta genom att lägga till ett värde efter förkortningen för tärningsslaget. Om till exempel en sexsidig tärning skall slås och en modifiering på plus två skall läggas till resultatet, förkortas detta till 1T6+2.

## Obegränsade slag

Det obegränsade tärningsslaget skiljer sig från de övriga tärningsslagen genom att det inte har något högsta värde det kan utfalla med. Ett obegränsat tärningsslag slås alltid med sexsidiga tärningar och har bokstäverna 'Ob' som prefix för att markera att slaget är obegränsat. Exempel på obegränsade tärningsslag är Ob2T6 och Ob3T6.

Det obegränsade tärningsslaget fungerar som ett vanligt tärningsslag, med det undantaget att varje tärning som utfaller med sex (6) *tas bort* och ersätts med *två* nya sexsidiga tärningar. Dessa två nya tärningar slås direkt och läggs till resultatet. Denna procedur upprepas tills alla tärningar är slagna och inga tärningar visar sex (6).

Observera att alla nya tärningarna som eventuellt läggs till slaget (då en eller flera sexor har slagits) även de är obegränsade.

I teorin kan man alltså slå hur många tärningar som helst och få hur höga resultat som helst – i praktiken slår man dock sällan om speciellt många gånger och riktigt höga resultat är sällsynta. Värt att noteras kan vara att medelvärdet för Ob1T6 är 3,75.

**1T100**



Visar resultatet  $40+2 = 42$ .

**3T6**



Visar resultatet  $2+4+5 = 11$ .

**Ob**



Vid Ob slås varje sexa (6) om med två tärningar. Här blev resultatet  $2+5 = 7$ .

## Ordlista

**Attribut:** En egenskap som visar på en fysisk eller mental förmåga. Exempelvis hur stark man är eller hur bra man ser.

**Bärförmåga:** Ett värde som visar på hur många kilogram man orkar bära utan negativa modifieringar.

**Enheter:** Enheter används för att höja färdigheter och ibland även köpa besvärjelser. De kan ses som poäng som man sätter ihop sin rollperson med.

**Framgångsslag:** Slag man mot attribut som visar på hur framgångsrik man är inom sitt yrke.

**Fummel:** Ett slag där två eller fler tärningar på första slaget faller ut på resultat sex och att sedan själva resultatet överstiger färdighetschansen.

**Färdighet:** En inlärd kunskap. Exempelvis Simma, Rida, Historia och så vidare.

**Färdighetschans:** Ett värde som visar på hur bra man är i en färdighet. Ju högre desto bättre är man.

**Förbättringsslag:** Ett slag man får göra med (vanligen) Ob3T6 mot sin färdighetschans. Om slaget lyckas höjs färdighetschansen ett steg.

**Förflyttning:** Hur snabb rollpersonen är.

**Grundchans:** Kunskap som man redan har i vissa av sina färdigheter. Denna kunskap baseras på en eller två attribut.

**Handling:** Något som en rollperson eller spelledarperson gör. Vissa kräver tärningsslag (svåra sådana) andra lyckas automatiskt. En speciell sort handlingar är de som görs i strid.

**Karaktärsdrag:** Beskriver rollpersonens personlighet och hur han reagerar på olika situationer.

**Kroppssbyggnad:** Kroppssbyggnad visar på hur mycket stryk rollpersonens kropp tål och baseras på rollpersonens Styrka och Tålighet.

**Kampanj:** En serie äventyr.

**Lyckat slag:** Ett slag där tärningarnas resultat är lika med eller lägre än färdighetschansen.

**Misslyckat slag:** Ett slag där tärningarnas resultat är över färdighetschansen.

**Mundana:** Eons spelvärld.

**ObT6:** Se ovan om Tärningar.

**Perfekt slag:** Ett slag där alla tärningar utom en utfaller på ettor och är under eller lika med färdighetschansen. Om endast en tärning slås så räknas 1, 2 och 3 som ett perfekt slag.

**Rollperson:** Spelarens alter ego i spelvärlden.

**Spelledarperson:** En roll som spelledaren sköter i spelvärlden.

**Startkapital:** Den summa pengar som rollpersonen har att röra sig med från början av spelet.

**Startutrustning:** Den utrustning som rollpersonen har att röra sig med från början av spelet.

**Svårighet:** Det antal tärningar som avgör hur svår en handling är.

**Äventyr:** En rollspelad berättelse.



## Chans och svårighet

För att avgöra hur svårt något är använder man i Eon chanser. Chansen är ett begrepp som visar hur stor utsikten är att lyckas med en handling. Chansen är alltid ett heltalsvärde. Ett högt värde innebär större chans att lyckas.

Chansens motsats är svårigheten. Den visar hur svår en handling är att utföra. Svårigheter beskrivs med hjälp av en visst antal obegränsade sexsidiga tärningar. Ju fler tärningar desto svårare är det att lyckas. En normal nivå på en svårighet är Ob3T6, men även Ob2T6 och Ob4T6 är vanliga. Se tabell R2-1.

Svårighet	Benämning
Ob1T6	Mycket lätt
Ob2T6	Lätt
Ob3T6	Normal svårt
Ob4T6	Svårt
Ob5T6	Mycket svårt
Ob6T6	Extremt svårt

Tabell R2-1: Grundläggande svårighetsslag.

## Svårighetsslag

Chansen och Svårigheten används båda när man skall avgöra om en rollperson lyckas med en handling. Chansen ställs då mot Svårigheten. För att lyckas måste man, med alla svårighetens tärningar, slå lägre eller lika med chansen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats.

## Dolda slag

I de flesta fall är det bäst om spelaren slår tärningsslaget för sin rollperson. I vissa fall, exempelvis då spelarna inte skall få veta svårigheten, kan det dock vara bra om spelledaren slår slaget dolt. Anledningen kan också vara att man inte skall göra spelaren misstänksam om svårighetsslaget misslyckades.

## Avrundning

Vid avrundning till heltal avrundas alla decimaldelar nedåt (detta kallas egentligen trunkering). Denna avrundningsregel gäller i de flesta fall. Vid noggrannare uträkningar av avstånd, hastigheter och vikter kan noggrannare avrundningsmetoder användas.

## Formler

Ibland används enkla matematiska formler för att beräkna ett värde. Formler ger ett nytt värde av ett eller flera andra. Värden i formler kan vara tal, tärningskombinationer eller attribut. I exemplet nedan finns ett antal olika formler som kan förekomma i spelreglerna. Var beredd på att andra och mer avancerade formler kan dyka upp.

### Exempel

1T6+2      Slå en T6 och lägg till två.  
 2T6-7      Slå två T6 och dra ifrån sju.  
 Ob3T6×10      Slå Ob3T6 och multiplicera med tio.

## Förkortningar

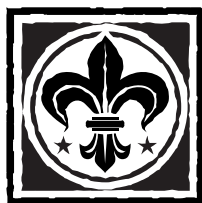
1H ..... Enhandsfattning  
 2H ..... Tvåhandsfattning  
 2X ..... Endast tvåhandsfattning  
 [B] ..... BIL/2  
 BIL ..... Bildning  
 Bryt. .... Brytvärde  
 cl ..... Centiliter  
 cm ..... Centimeter  
 d ..... Denar (jargiskt silvermynt)  
 FÖR ..... Förflyttning  
 g ..... Gram  
 H ..... Huggskada  
 h ..... Timme  
 HÖR ..... Hörsel  
 K ..... Krosskada  
 kg ..... Kilogram  
 km ..... Kilometer  
 kvm ..... kvadratmeter  
 l ..... Liter  
 m ..... Meter  
 min ..... Minut  
 Ob ..... Obegränsad  
 Ob1T6 ..... Obegränsad sexsidig tärning  
 [P] ..... PSY/2  
 PER ..... Personlighet  
 [PP] ..... (PER+PSY)/4  
 [PS] ..... (PSY+SYN)/4  
 PSY ..... Psyke  
 [R] ..... RÖR/2  
 RP ..... Rollperson  
 [RP] ..... (RÖR+PSY)/4  
 RÖR ..... Rörlighet  
 S ..... Stickskada  
 SI ..... Snabbhetsindex  
 SL ..... Spelledare  
 SLP ..... Spelledarperson  
 STY ..... Styrka  
 STYK ..... Styrkekrav  
 SYN ..... Syn  
 [T] ..... TÅL/2  
 T100 ..... Procentslag/hundrasidig tärning  
 T10 ..... Tiosidig tärning  
 T6 ..... Sexsidig tärning  
 TÅL ..... Tålighet  
 UK ..... Utmattningskolumner  
 VIL ..... Viljestyrka  
 VINIT ..... Vinna INITiativvärde

- ( ) Parenteser används i formler och för kommentarer
- [ ] Hakparenteser används för att ange grundchanser och för att ange att en regel är frivillig.
- <> Vinkelparenteser används för att markera att en term skall ersättas med en annan term.
- | Ett rakt streck skiljer saker som är alternativ till varandra (ett och bara ett alternativ får väljas).
- \* Används för att markera en fotnot.

## KAPITEL TVÅ

---

# GRUNDLÄGGANDE STRID



**T**ZORCELAN SÅG DE gula stirrande ögonen, hur de observerade honom, varje steg han tog och varje rörelse han gjorde. Tempelriddaren höll sig på behörigt avstånd från det stinkande grottrollet som sakta närmade sig med ett förvridet hångrin. Han backade samtidigt som han ansträngde sig för att behålla lugnet.

Tzorcelan insåg situationens allvar samtidigt som grottrollet gav i från sig ett isande vrål. Den vrålände besten höjde en trädstam i ett tvåhandsgrepp och störtade fram – men Tzorcelan var beredd och rullade vigt åt sidan, förbi trollet och högg till med full kraft i bestens lår. Trollet skrek högt av smärta, vände sig om och missade åter igen tempelriddaren som hejdlöst hade kastat sig bakåt. Tzorcelan tog sig snabbt på fötter, hela tiden med svärdet riktat mot trollet.

”Vid Cirza!” utstötte Tzorcelan samtidigt som han rusade emot trollet som inte hann uppfatta vad som hände innan han hade det vassa svärdet till hjaltet i sitt bröst. Tzorcelan kände hur trollets blod forsade över honom och han hörde det onaturliga lätet då luften lämnade bestens lungor. Tzorcelan släppte taget om svärdet och tog snabbt två steg tillbaka – beredd för nästa utfall. Trollet lyfte blicken, tittade ofokuserat på Tzorcelan, tog ett stapplande sista steg mot honom och vrålände gurglande i raseri. Cerec Tzorcelan var dock beredd och tog kyligt ett undvikande steg åt sidan då trollet föll tungt till marken.



# GRUNDLÄGGANDE STRIDSREGLER

**I** MUNDANA LEVER DE flesta ett fredligt och lugnt liv, men för andra är livet kort, våldsamt och brutalt. Problemet är att det alltid finns individer som inte vill eller kan lösa sina problem med några andra medel än våld. I en såpass primitiv värld som Mundana kommer förmodligen rollpersonerna att dras in i stridigheter. Hur sådana behandlas regelmässigt beskrivs här.

## Att lära sig stridsreglerna

Eons stridsregler är uppdelade i två delar – de grundläggande stridsreglerna och de avancerade stridsreglerna. De grundläggande stridsreglerna innehåller alla de nödvändiga reglerna för att genomföra en hyfsat realistisk och snabb strid.

Vill spelledaren ha ytterligare realism kan de avancerade stridsreglerna användas, men spelledaren bör tänka på att genomförandet av striderna både blir mer omfattande och kommer att ta mer tid, vilket kan 'sega ned' förfarandet. Det bästa sättet att komma igång med stridssystemet är att börja med de grundläggande reglerna och efter hand ta in avancerade stridsregler allt efter behov.

En del regler är markerade som frivilliga och dessa bör enbart användas då man behärskar de ordinära, grundläggande reglerna. Det är spelledarens sak att välja vilka frivilliga regler som skall användas. Det är dock lämpligt att informera spelarna om vilka regler som används så att osämja inte uppstår.

## Stridens indelning

För att kunna hålla reda på vad som händer i en strid är det nödvändigt att dela upp striden i rundor. Uppdelningen görs för att få bättre överblick på vad som sker under händelsefyllda moment då rollpersonerna agerar under tidspress.

## Rundor & handlingar

Stridens förlopp är uppdelat i korta tidsenheter som kallas rundor. Varje runda motsvarar ungefär fyra sekunder. Femton rundor motsvarar cirka en minut. När spelledaren anser det nödvändigt börjar man dela upp tiden i rundor. Man skall inte se rundan som en begränsning för vad man kan göra, utan mer som ett sätt att få struktur på striden.

Under en runda hinner varje deltagare utföra en handling som exempelvis anfalla, parera eller förflytta sig.

I de grundläggande reglerna kan en rollperson bara utföra en handling per runda. Möjligheten att göra flera handlingar behandlas i de avancerade stridsreglerna.

Det är viktigt att observera skillnaden mellan rundor och handlingar. En runda är en tidsenhet som gäller för samtliga deltagare i striden, medan en handling är det en deltagare kan utföra under loppet av en runda.

## Stridsgrad

Under en strid kan en deltagare befinna sig i en av två stridsgrader. Dessa är antingen *fri* eller *stridande*. Att vara *fri* innebär att deltagaren inte har någon fiende inom närstridsavstånd och man är *fri* att handla utan inblandning eller påverkan från

andra. Man får också förflytta sig utan inskränkning. När en strid börjar är nästan alltid deltagarna *fria*. Rollpersoner som använder avståndsvapen anses vara *fria* ända tills någon anfaller dem i närstrid.

Att vara *stridande* innebär att man är inbegripen i närstrid mot minst en fiende. En deltagare får räkna sig själv som *stridande* om han har en fiende inom cirka två meter ifrån sig själv och har förmågan att anfalla i närstrid. Att vara *stridande* innebär att man är begränsad när det gäller förflyttning, se sidan 15.

## Innan striden börjar

När en strid påbörjas finns det ett antal övervägande som måste göras med avseende på avstånd och gruppering. Det första som spelledaren måste avgöra är vilka deltagare som börjar som *fria* respektive *stridande*. Det vanligaste är att alla är *fria*, men i vissa speciella situationer kan deltagarna starta som *stridande* (ofta som en effekt av överraskning eller bakhåll). Deltagare som ägnar sig åt avståndsstrid räknas alltid som *fria*, även om parter skulle skjuta på varandra.

## Visionen med Eons stridsregler

Strid i Eon är tänkt att simulera en verklig och trovärdig stridssituation. När personer kämpar för sina liv så sker allting snabbt, intrycken är många och misstag görs. Kämparna försöker med alla medel skada sin motståndare, och denne likaså tillbaka. En anfallen person kommer instinktivt att försöka försvara sig så effektivt som möjligt. Detta är moment och ögonblick som stridssystemet försöker förmedla.

Ibland kan man få för sig att det är för svårt att träffa någon, eller att ett anfall är just ett enda anfall. De olika handlingarna som utförs skall snarare ses som ett förhållningssätt eller attityd under innevarande runda. Att utföra ett 'kraftfull anfall' skall inte ses som att personen gör ett enskilt hugg där denne tar i från tårna. Det skall ses som att anfallaren utför ett flertal attacker, slag, sving, stötar och hugg med sitt vapen, samtidigt som denne stridsrusigt avancerar och pressar försvararen. En försvarare som väljer 'blockering' gör inte en blockering. Hans hela attityd är snarare inställd på att använda skölden under rundan för att undkomma skada. Givetvis är han i rörelse, duckar instinktivt, tar små hopp åt sidan och liknande för att underlätta målet att inte bli skadad.

Verklig strid är aldrig stillastående – alla inblandade rör sig så gott som hela tiden, i försök att finna blottor hos motståndaren, för att undkomma utfall och för att vara så säker som möjligt i den kaotiska situation en strid är.

## Faserna

För att underlätta för spelarna och spelledaren är rundan indelad i ett antal olika faser. Faserna är en abstrakt uppdelning av vad som händer under rundan och är alltså inte någon sorts detaljerad tidsindelning. De olika faserna är, i ordning, skyttefasen, förflyttningsfasen, närstridsfasen och slutfasen. Faserna som Eons stridsregler är uppdelade i är bara till för att göra det enklare att se striden på ett strukturerat sätt. De avses inte spegla att först alla skjuter med avståndsvapen, sedan att alla

springer, och sedan alla slår i närstrid, och så vidare. Under en strid sker mängder av händelser mer eller mindre simultant. Medan Rhazcom anfaller en tjuv kraftfullt skjuter Drevegan med sin båge, Maxander väver magi och Jac springer ifatt en flyende fiende. Anledningen till faserna är för att få en viss överblick och i de fall som det är avgörande att ta fram vem som faktiskt agerar före en annan så underlättar faserna mycket. Se faserna som ett hjälpmedel för kontroll i en kaotisk situation som så gott som alla strider är, inte som ett mekaniskt statistiskt system för taktikspel.

## Fasöversikt

Här följer en fasöversikt där faserna sammanfattas. Observera att faserna enbart är ett verktyg för att ha struktur i striden och inte gestaltar hur deltagarna agerar i turordning sinsemellan. Allt sker mer eller mindre samtidigt – folk skjuter både samtidigt som andra springer eller kämpar i vild närstrid. Fasöversikten gäller både grundläggande och avancerad strid.

**Skyttefasen:** Rollpersoner med skjut- eller kastvapen kan använda dessa för att attackera en motståndare. Detta räknas som en handling. Innan träffslaget är gjort måste målet väljas om denne aktivt skall försvara sig mot avståndsanfallet. Att vilja försvara sig på detta sätt räknas som en handling. Om avståndsanfallet träffar skall mål som valt att försvara sig slå om de lyckas försvara sig.

**Förflyttningsfasen:** Alla deltagare, fria som stridande, får flytta sig upp till två meter, utan att det räknas som en handling.

ling. Stridsgraden påverkas inte av denna tvåmetersförflyttning (som kallas för *normal förflyttning*). De som inte agerade under skyttefasen kan använda snabbare förflyttning för att manövrera sig i önskad position, men sådan förflyttning räknas som en handling.

**Närstridsfasen:** Deltagare som har stridsgrad stridande när närstridsfasen inleds kämpar i närstrid. Observera att förflyttning kan öka anfalls- och försvarshandlingars svårigheter. Se sidan 16 för en mer detaljerad beskrivning av närstridsfasens delar.

**Slutfasen:** Under slutfasen slår magiker sina svårighetsslag för besvärjelser. De deltagare som använder färdigheter, exempelvis Läkekonst eller Låsdyrkning, slår också sina slag under den här fasen. Blödning och andra löpande skadeeffekter antecknas också.

När alla faser är genomförda inleds nästa runda med en ny skyttefas, och så vidare.

## Definitioner

**Anfallare:** Den rollperson som har initiativet under närstridsfasen kallas anfallare. Anfallaren kan välja mellan olika anfallshandlingar. Närstrid delas i sin tur in i obehäpnad och behäpnad närstrid.

**Förflyttning:** Hur en deltagare förflyttar sig under en runda avgörs i förflyttningsfasen. Det är under denna som man exempelvis avancerar mot en fiende för att nå stridsgrad stridande för att kunna anfälla i närstrid. Skyttar som har skjutit tidigare under rundan, samt de som är involverade i närstrid har en begränsad förflyttning.

**Försvarare:** Den rollperson som förlorat initiativet i närstridsfasen kallas försvararen. Försvararen väljer mellan ett antal försvarshandlingar, exempelvis parering, blockering, undvika och motanfall.

**Handling:** En handling är en aktivitet som exempelvis kan omfatta förflyttning, anfall eller försvar. Det finns en stor mängd handlingar som både anfallaren och försvararen kan välja.

**Initiativ:** Om en försvarare lyckas med sitt slag för VINIT (Vinna INITiativ) i en initierad närstrid vinner försvararen initiativet och blir anfallare i den pågående rundans närstrid.

Motståndaren får finna sig i att bli försvarare. VINIT beräknas med följande formel:  $(RÖR/2 + \text{Stridsvana}) / 2$ .

**Relativt initiativ:** För att avgöra vem av anfallarna som agerar först så jämför man effekten på deras VINIT-slag. Detta kallas relativt initiativ. Den med högst effekt börjar.

**Runda:** Den tid som går medan man strider i Eon delas upp i rundor. En runda är ungefär fyra sekunder lång. Under en runda genomförs fyra olika faser (se rutan ovan).

**Räckvidd:** Varje avståndsvapen har ett antal olika räckvidder som beskrivs med en speciell räckviddskod, exempelvis 10–35–75–175m, som består av fyra räckvidder med stigande svårighet. Räckvidderna är i ordning: Kort ( $\leq 10$ m) Ob2T6, Normalt (11–35m) Ob3T6, Långt (36–75m) Ob4T6 och Mycket långt (76–175m) Ob5T6.

**Skadeverkan:** Om ett anfall lyckas och försvaret misslyckas utsätts försvararen för skadeverkan. Pansar kan dock hindra skadeverkan från att drabba försvararen. Mer om skada finns i kapitel fyra som behandlar skador & läkning.

**Stridsgrad:** Det finns två stridsgrader – fri respektive stridande. Är man stridande innebär det att man är involverad i närstrid. Är man fri har man stor manöverförmåga, kan använda avståndsvapen eller använda magi.



## SKYTTEFASEN

**F**ÖRST I FASEN behandlar man eventuella avståndsanfall. Avståndsanfall utförs med avståndsvapen, exempelvis pilbågar, spjut, kastknivar och stenar. Även omladdning av till exempel armborst sker under denna fasen – en deltagare räknas som denne agerat under skyttefasen om denne håller på att ladda om ett vapen. En rollperson som agerar under skyttefasen får inte förflytta sig under förflyttningsfasen, annat än sin 'normala förflyttning' om två meter.

### Avståndsanfall

I de flesta fall så är den inbördes turordningen inte viktig mellan skyttar eller magiker, men om det skulle vara viktigt för en given situation, exempelvis om en rollperson vill skjuta en fiende som i sin tur vill skjuta en annan rollperson, så kan de två skyttarna slå varsitt VINIT-slag med normal svårighet (Ob3T6). Den skytt med bäst effekt (se 'relativt initiativ' sidan 23) på sitt slag skjuter då först.

Varje avståndsvapen har räckviddskod med en serie med Ob-slag. Ett lätt armborst har exempelvis följande räckviddsvärden: 10-35-75-175m. Dessa kallas i ordning Kort, Normalt, Långt och Mycket långt. De olika räckvidderna medför olika svårighet att träffa målet – lätt (Ob2T6), normalt (Ob3T6), svårt (Ob4T6) respektive mycket svårt (Ob5T6). I tabell R2-2 sammanfattas de svårigheterna för olika avstånd. Träffar man sitt mål och om målet inte lyckas med något försvar mot avståndsanfall skall man slå fram sin skadeverkan, vilken är olika på olika räckvidder. Exakt vilken skadeverkan ens vapen ger finns angivet i respektive vapentabell.

#### Exempel:

*Tzorcelan skall skjuta med sitt lätta armborst på en tirak. Tzorcelans armborst har räckviddskoden 10-35-75-175m. Tiraken står 100 meter bort, vilket innebär att tiraken befinner sig på räckvidden 'mycket långt' (75-175m). Svårigheten blir Ob5T6.*

Räckvidd	Svårighet
Kort	Ob2T6
Normalt	Ob3T6
Långt	Ob4T6
Mycket långt	Ob5T6

Tabell R2-2: Grundläggande svårigheter för avståndsanfall.

### Omladdning

Vissa typer av avståndsvapen har nackdelen att det tar tid att ladda om. Detta gäller främst armborst: ett lätt armborst tar två rundor att ladda om, ett tungt armborst tar tre rundor att ladda om. För alla typer av bågar och andra typer av avståndsvapen gäller att man kan avfira högst en projektil per runda. Se respektive vapens beskrivning för mer information.

Vapen	Omladdningstid*
Kastvapen	0
Pilbåge	0
Lätt armborst	2
Tungt armborst	3
* Avser antalet rundors ostört agerande under skyttefasen. Avbryts omladdandet i förtid nollställs tiden. Tid '0' avser att en projektil kan avlossas per skyttefas.	

Tabell R2-3: Omladdningstider för avståndsvapen.

### Avståndsförsvar

I vissa fall går det att försvara sig mot avståndsvapen. Det finns två sätt att försvara sig mot avståndsanfall, det ena är att blockera med en sköld och det andra är att undvika. Kravet för båda är att man ser att skottet kommer, annars kan man inte aktivt försvara sig mot avståndsanfall.

Man kan, om man är fri, försöka blockera med sin sköld. Att blockera räknas som en handling. Svårighetsgraden för att lyckas är svår (Ob4T6) mot skjutvapen (pilbåge och armborst) och normal (Ob3T6) mot kastvapen. Att blockera ett avståndsanfall med en bucklare (en liten sköld) är möjligt men det blir ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6).

Man kan skydda sig mot en avståndsanfall, även om man inte har en sköld, genom att göra ett undvikande. Det räknas som en handling.

Svårighetsgraden att lyckas med Undvika är svår (Ob4T6) mot kastvapen och mycket svår (Ob5T6) mot skjutvapen.

Oavsett om ett avståndsanfall lyckas eller inte så räknas det som en handling att vilja göra ett avståndsförsvar. Om avståndsanfallet misslyckas behöver den försvarande inte slå något slag för sitt försvar.

Typ av avståndsförsvar	Svårighet
Blockera kastvapen	Ob3T6
Blockera skjutvapen	Ob4T6
Undvika kastvapen	Ob4T6
Undvika skjutvapen	Ob5T6

Tabell R2-4: Svårigheten att undvika och blockera avståndsanfall.

### Att ha avståndsvapen redo

Normalt måste man ha dragit fram ett avståndsvapen för att få använda det. Detta görs normalt i förflyttningsfasen (som dock inträffar efter skyttefasen). I annat fall tvingas man ta fram det under skyttefasen (direkt innan man ska skjuta).

### Att dra fram vapen i skyttefasen

Om en rollperson som vill agera under skyttefasen inte har ett avståndsvapen redo kan denne dra fram ett lämpligt och tillgängligt avståndsvapen (utan att detta tar extra tid). Detta gör svårigheten för skjutandet eller kastandet en nivå högre (+Ob1T6).

## FÖRFLYTTNINGSFASEN

**E**FTER DET ATT alla avståndsfall är gjorda så kan de deltagare som vill förflytta sig göra så. Oftast spelar det ingen roll i vilken ordning deltagarna flyttar sig, men om det skulle visa sig viktigt att avgöra så agerar de deltagare med högre Förflyttning före de med lägre. Vid lika Förflyttning avgör deltagarens RÖR ordningen. Under denna fas manövrerar deltagarna sig för att exempelvis bli stridande under närstridsfasen eller drar sig undan för att inte nås av närstridsfall.

### Förflyttning under strid

Man måste välja vilken typ av förflyttning som skall användas under rundan. Endast en typ är tillåten – man kan exempelvis inte förflytta sig normalt (två meter) samtidigt som man förflyttar sig snabbt, springande eller krypande. Dessutom är den enda typen av förflyttning som är tillåten för en stridande normal förflyttning. Se tabell R2-5 för en sammanfattning. Tänk på att både utmattning och smärta kan modifiera en deltagares Förflyttning. För mer info om detta se sidan 65 och 74. Man får automatiskt dra eller byta vapen medan man förflyttar sig utan att detta räknas som en handling.

**Normal förflyttning:** Normal förflyttning i en strid räknas inte som en handling. En rollperson kan alltid förflytta sig upp till två meter per runda, och utföra andra handlingar. En deltagare kan alltid förflytta sig dessa två meter, oavsett om denne är fri eller stridande. Större varelser såsom troll och drakar har större förflyttning än dessa två meter.

**Snabb förflyttning:** En fri deltagare som inte agerade under skyttefasen kan använda en handling för att flytta sig längre – ända upp till rollpersonens Förflyttning antal meter. Observera att endast en handling kan användas för att förflytta sig snabbt.

**Springa:** Om en fri deltagare som inte agerade under skyttefasen använder hela rundan till att springa blir den totala förflyttningen

upp till Förflyttning  $\times 2$  meter. Om man springer medför det att man inte kan göra något annat än strida i närstrid under rundan.

**Spurta:** Om en fri deltagare som inte agerade under skyttefasen sprang eller spurtade under den föregående rundan kan denne välja att spurta. En spurt förflyttar rollpersonen upp till Förflyttning  $\times 3$  meter varje runda. Man kan inte göra någon annan handling än strida i närstrid när man spurtar.

**Övrigt:** Rollpersonen kan utöver dessa förflyttningssätt ta sig fram krypande eller ålande. Dessa typer av förflyttning räknas som en handling (på samma sätt som då man förflyttar sig snabbt) men ger bara två meters förflyttning.

Metod	Sträcka	Svårighet
Normalt	0–2 m	$\pm 0$
Krypa/åla	0–2 m	+Ob1T6*
Snabbt	2–FÖR m	+Ob1T6*
Springa	FÖR–FÖR $\times 2$ m	+Ob1T6*
Spurta**	FÖR $\times 2$ –FÖR $\times 3$ m	+Ob1T6*
* Man kan bara gör en förflyttningshandling per runda. Dessa förflyttningar räknas som en handling. Andra handlingar än närstrid är omöjliga under rundan vid dessa förflyttningar.		
** Man måste ha sprungit eller spurtat i rundan innan.		

Tabell R2-5: Sammanfattning av reglerna för förflyttning i strid.

### Överskådlighet under förflyttningsfasen

I de flesta fall behöver man inte ha en detaljkarta över ett stridsområde, utan det räcker att ha ett hum om omgivningen. När det är ens tur att flytta sig så säger man kort och gott "Jag springer mot rövaren" eller något liknande.

Oftast räcker det om man frågar spelledaren om man når fram för att nå stridsgrad stridande under rundan eller inte. Om fienderna också är inställda på strid och inga speciella förutsättningar gäller, som att exempelvis de försvarar en byggnad, så bör det räcka med att säga att "Jag vill avancera mot tiraken för att strida mot honom under närstridsfasen". Spelledaren svarar då kanske att "Det kräver att du springer, gör du det?". Acceptoras det antar man att deltagarna har nått sina respektive mål utan problem.

Rollpersonerna börjar generellt att definiera sin förflyttning, om någon. Därefter följer spelledarens inblandade personer. Ett förslag är att helt enkelt börjar från vänster till höger bland spelarna kring bordet för att avgöra ordning.

Om en rollperson jagar efter en fiende som vill undkomma att bli stridande får de jaga varandra och deras värde i Förflyttning avgör vem som hinner i kapp eller vem som drar ifrån.

Betänk att det är sällan en rollperson har exakt ögonmått. Om en spelare frågar hur långt bort en fiende står så var gärna vag och ge en ungefärlig antydning. Om rollpersonen har högt i PSY, SYN och i Räkning kan man vara generösare. Håll gärna exakta längder hemliga för att öka osäkerhetsfaktorn. Låt rollpersonerna springa och spurta för att nå fiender på avstånd.

Om större detaljrikedom krävs så rekommenderas att spelledaren förbereder sig med översiktskartor och markörer av olika slag. Ett pappersark med rutnät är enkelt att använda och att anteckna rollpersonernas namn och ge fienden siffror underlättar när en översikt behövs snabbt.

För de som vill kan med fördel detaljerade modellfigurer användas, tillsammans med fiendefigurer, modellträd, byggnader, stenar, terräng, floder och andra hinder. Att skaffa tennfigurer och måla dem så de följer ens rollpersons utseende kan vara ett givande nöje.

Ett annat användningsområde för modellfigurer är att de kan användas för att markera vilka rollpersoner som är fria respektive stridande. Genom att sätta dem inom två olika areor på ett papper, markerade som 'Fri' eller 'Stridande', så får man direkt överblick.



## NÄRSTRIDSFASEN

**A**LLA DELTAGARE som efter förflyttningsfasen befinner sig som stridande kan nu kämpa. Det första som måste avgöras i varje närstrid är vem som är anfallare och vem som är försvarare. Försvarare från tidigare rundor får försöka vinna initiativet. Däremot får alla inblandade slå för att vinna initiativet då nya närstrider öppnas.

### Öppna striden

När någon vill anfalla en ny fiende, som inte redan är involverad i en närkamp, i närstrid kallas det att man 'öppnar striden'. Kravet för att få öppna striden är att man har stridsgrad stridande (det vill säga har en oengagerad fiende inom cirka två meter från sig och att man själv kan anfalla i närstrid).

Då en närstrid öppnas slås ett aktivt motståndsslag mot VINIT ('Vinna INITiativ') för de två stridande. Svårigheten är normal (Ob3T6) för båda deltagarna. Den med högst effekt vinner initiativet och blir anfallare. Den andre blir försvarare. Blir den relativa effekten noll vinner den med högst Stridsvana initiativet. Att öppna en strid räknas inte som någon handling. Man behöver inte öppna en strid för att använda avståndsvapen.

### Vinna initiativet

Initiativet i en pågående närstrid ligger kvar hos anfallaren ända tills försvararen lyckas vinna tillbaka initiativet. För att försvararen skall vinna initiativet måste denne slå under eller lika sin egen VINIT. Som regel har VINIT-värdet beräknats redan då rollpersonen skapades, se *Spelarens bok*. Observera att föregående rundas anfallare inte slår något slag mot VINIT, utan att det bara är försvararen som slår detta slag.

Om slaget lyckas övertar försvararen initiativet och blir anfallare under rundan. I annat fall ligger initiativet kvar hos anfallaren. På detta sätt kan initiativet och titlarna försvarare och anfallare växla mellan de stridande under stridens gång. Observera att försvararen inte behöver försöka vinna initiativet om försvararen inte vill. En anfallare har dessutom alltid rätt att byta till försvarare.

Svårigheten för försvararens VINIT-slag beror på vilken handling anfallaren utförde rundan innan. Om flera olika anfalls-handlingar genomfördes så är svårigheten den som är mest fördelaktig för försvararen. Svårigheten och modifikationen för de olika handlingarna finns angivna i tabell R2-6, samt vid respektive handlingens beskrivning. Samtliga modifikationer i tabellen kan kombineras med varandra. I de avancerade stridsreglerna finns fler situationer som kan påverka svårigheten (se även tabell R2-10).

Situation (vid VINIT-slag)	VINIT-svårighet
Öppna strid (relativt initiativ)	Ob3T6
Krafftfullt anfall från motståndaren*	Ob2T6
Normalt anfall från motståndaren*	Ob3T6
Snabbt anfall från motståndaren*	Ob4T6
Är skadad	+ 'Smärta'
Är i numerärt underläge	+Ob1T6
Har numerärt övertag	-Ob1T6
* Avser motståndarens anfall i den förra rundan.	

Tabell R2-6: Svårighet för VINIT-slaget. Se tabell R2-10 för VINIT-svårigheter i avancerad strid.

### Närstridsfasens delar

#### Avgöra anfallare och försvarare

- ♦ Om ny närstrid: Alla inblandade deltagare slår VINIT-slag för att öppna striden
- ♦ Sedan tidigare initierad närstrid: Försvararen slår VINIT-slag för att ta initiativet

#### Val av handlingar

- ♦ Försvararen väljer handling (eventuellt i hemlighet)
- ♦ Anfallaren väljer därefter handling

#### Handlingarna genomförs

- ♦ Anfallaren slår för handling
- ♦ Anfallaren kontrollerar insiktschans [Frivillig regel]
- ♦ Försvararen slår för handling
- ♦ Försvararen kontrollerar insiktschans [Frivillig regel]
- ♦ Repetera tills varken anfallaren eller försvararen har några fler handlingar

### Visionen om anfallare och försvarare

En sak att ha i bakhuvudet när det gäller termerna anfallare och försvarare är att anfallaren är den som för närvarande styr, kontrollerar och bemästrar närstriden. Han har ett övertag, stressar försvararen och pressar denne att försvara sig och att göra misstag.

Försvararen däremot är i underläge. Han hittar inte någon öppning eller blotta och pressas av den överlägsne anfallaren. Försvararen kämpar för sitt liv att inte bli träffad av anfallaren som dominerar situationen för närvarande. Innan försvararen lyckas vinna initiativet kommer det ofördelaktiga läget att fortsätta för honom.

Det kan komma situationer när man strider i Eon som kan tyckas underliga vid första anblick, men som när man tänker efter är helt solklara. Det viktiga är att tänka på är att den som vinner initiativet och blir anfallare är den som har övertaget, den som har kontrollen. Sedan om han är en sämre kämpe med dålig eller ingen utrustning, vapen eller rustning spelar ingen roll – han har ändå initiativet. Den bättre kämpen har redan haft chanser att ta tillbaka initiativet men har av olika anledningar misslyckats, och får nu stå sitt kast. Kort sagt, anfallarens inflytande på hur striden pågår är stor, och om man vill gå segrande ur en strid bör man göra allt för att få och behålla initiativet så mycket man kan.

## Val av handlingar

Man måste bestämma exakt vad anfallaren och försvararen skall göra under rundan. Försvararen börjar med att välja en försvarshandling. Detta bör ske hemligt om det exempelvis är en spelledarperson det är frågan om. Därefter väljer anfallaren en anfallshandling.

Möjligheten att välja flera handlingar är en frivillig regel som tas upp i de avancerade stridsreglerna.

## Grundläggande anfallshandlingar

I de grundläggande stridsreglerna kan man välja bland tre varianter av anfall: kraftfullt, normalt eller snabbt. Ett kraftfullt anfall gör mer skada, men man öppnar sig mer så att motståndaren får lättare att ta initiativet. Ett snabbt anfall gör mindre skada, men man skyddar sig mer och motståndaren får svårare att överta initiativet. Ett normalt anfall är en kompromiss mellan ett kraftfullt och ett snabbt anfall. Se tabell R2-7 för en sammanfattning.

## Grundläggande försvarshandlingar

Försvararen kan parera, blockera, undvika eller göra ett motanfall.

Pareringen utförs med ett vapen eller händerna. Blockeringen utförs med en sköld. Undvika innebär att man exempelvis duckar eller hoppar åt sidan. Ett motanfall görs som ett vanligt anfall, med det förbehållet att det inträffar efter att anfallaren har utfört sin anfallshandling.

## Utföra valda handlingar

När handlingar har valts så utförs dem i ordning – anfallshandlingar genomförs före försvarshandlingar.

Anfalls- och försvarshandlingar utförs genom att man slår ett slag med en viss svårighet mot en lämplig stridsfärdighet. Oftast är det en vapenfärdighet eller en stridskonst som används.

## Närstridsanfall

Närstrid kan antingen vara beväpnad eller obehäpnad. För att lyckas med en anfallshandling slår man ett svårighetslag precis som för vilken färdighet som helst. Man använder den färdighet som gäller för den aktuella anfallshandlingen (ofta färdigheten för det aktuella vapnet).

Svårigheten beror på vilken handling anfallaren gör. I de grundläggande stridsreglerna har närstridsanfall alltid en normal

svårighetsgrad (Ob3T6). Om slaget lyckas har anfallaren träffat. Dock medför en lyckad försvarshandling att anfallet misslyckas.

Exakt vilket skadevärde ens vapen har och regler för rustningar finns i kapitlet Vapen & rustningar i *Spelarens bok*. I kapitlet Skador & läkning finns regler för hur skador fungerar.

Om ingen anfallstyp ('kraftfullt' eller 'snabbt') väljs så anses anfallet alltid vara normalt. Anfallstyp går bara att välja för beväpnade och obehäpnade närstridsanfall, men inte för grepphandlingar, tacklingar och vräkningar. I tabell R2-7 finns dessa anfallstyper sammanfattade.

Typ av anfall	VINIT*	Skademodifiering
Anfall, normalt	Ob3T6	Ingen modifiering
Anfall, kraftfullt**	Ob2T6	Skadeverkan +Ob1T6
Anfall, snabbt**	Ob4T6	Skadeverkan –Ob1T6
* Avser den svårighet som kommer att gälla för motståndarens VINIT-slag i nästa runda.		
** Dessa variationer är endast möjliga för beväpnade och obehäpnade närstridshandlingar.		

Tabell R2-7: Olika anfallstyper och svårigheter för motståndarens kommande VINIT-slag.

## Flera motståndare

Om man har två eller fler fiender mot sig så får man en nivå svårare (+Ob1T6) att vinna initiativet då man är försvarare eller om man öppnar en närstrid. Man gör ett VINIT-slag mot varje anfallare. På liknande sätt får alla på den sidan som har det numerära övertaget en nivå lättare (–Ob1T6) att vinna initiativet om de är försvarare – dock får de inte enklare när man öppnar en närstrid.

Att komma in i en pågående närstrid innebär att man slår ett VINIT-slag, modifierat om man är i överläge. Lyckas slaget blir man anfallare, annars blir man försvarare.

Observera att man aldrig kan vara anfallare och försvarare samtidigt mot samma motståndare. Däremot kan man vara anfallare mot en motståndare och försvarare mot en annan motståndare. Dock så sker alltid anfallshandlingarna från anfallare i den större gruppen före eventuella anfall från en anfallare i numerärt underläge.

Om en närstrid börjar bestå av flera individer från båda sidorna så gör man bäst i att dela upp närstriderna till så små enheter som möjligt. Sträva efter att dela upp en större närstrid i så många en-mot-en-strider som möjligt. Det bör aldrig finnas närstrider där det finns två eller flera deltagare på båda sidor.

### Att självant vara försvarare

En deltagare kan när striden öppnas i stället för att slå ett slag för VINIT välja att direkt bli försvarare. Då blir dennes motståndare automatiskt anfallare utan att något VINIT-slag behöver slås. Om båda väljer att vara försvarare sker ingen strid mellan deltagarna under rundan, men de räknas fortfarande som stridande. I nästa runda öppnas striden igen, som vanligt.

### Gruppera närstrider

Under en runda kan flera olika närstrider pågå. Deras inbördes turordning spelar ingen som helst roll då de räknas som att de pågår samtidigt. Det rekommenderas att man helt enkelt genomför varje närstrid i en bestämd ordning som är enkel att komma ihåg, till exempel från vänster till höger bland spelarna vid spelbordet.



## Greppanfall

En speciell typ av obehäpnade närstridsanfall är greppanfallet. Om rollpersonen lyckas med att greppa motståndaren kan rollpersonen börja utföra diverse grepphandlingar mot motståndaren, exempelvis flytta, välla och låsa. Se tabell R2-8 för en detaljerad sammanfattning. Den som är greppad kan på motsvarande sätt utföra vissa speciella grepphandlingar. Observera att då man greppat eller blivit greppad dessutom kan utföra de flesta normala anfalls- och försvarshandlingar. I tabell R2-8 finns även försvararens grepphandlingar sammanfattade. Utförligare regler finns i beskrivningarna av de enskilda grepphandlingarna i Avancerad strid.

## Närstridsförsvar

Försvararen kan blockera, parera, undvika eller göra ett motanfall. Blockering utförs med sköld, parering och motanfall med ett vapen eller obehäpnat. I de grundläggande reglerna kan man bara utföra en försvarshandling, men man kan välja mot vem man skall utföra den.

Precis som anfallaren ska försvararen slå ett slag för sin färdighet för försvarshandlingen i fråga. Om försvararen lyckas med parera, blockera eller undvika har försvararen undgått anfall och blir alltså inte skadad. Svårigheten för de flesta försvarshandlingar är normal (Ob3T6), förutom blockering med sköld vars svårighet är lätt (Ob2T6). I de avancerade stridsreglerna finns situationer som kan påverka svårigheten.

Slaget för vald försvarshandling slås precis efter det att anfallet slag lyckas. Ett lyckat försvarslag mot ett lyckat anfall medför att anfallet missade eller inte gjorde någon effekt på försvararen. En försvarare behöver bara slå ett försvarslag mot anfall som lyckas. Misslyckade anfall medför att försvarshandlingen inte räknas (detta har större betydelse i de avancerade stridsreglerna, där man får utföra mer än en handling per runda).

## Motanfall

Försvararen har möjlighet att göra ett motanfall. Motanfall inträffar alltid efter anfallarens anfallshandling. Ett motanfall görs som ett vanligt anfall (se ovan) fast inträffar efter det att

anfallarens anfall har genomförts. Ett lyckat motanfall räknas som ett ' normalt anfall' (se tabell R2-7), men skadeverkan halveras. Anledningen är att man som försvarare är pressad av anfallaren och inte har tiden och koncentrationen att få in lika bra träffar som om man hade övertaget i striden.

Anfallarens Grepphandling*	Svårighet
Flytta motståndaren	Slagsmål med Ob3T6 mot (STY+TÅL)/2 eller Slagsmål med Ob3T6. Om slaget lyckas flyttas försvararen en meter.
Krossa motståndaren	STY med Ob3T6 mot TÅL med Ob3T6. Om slaget lyckas blir skadeverkan Ob1T6+ Grundskada (Kross) på försvararen.
Låsa motståndare	Slagsmål med Ob3T6 mot Slagsmål med Ob3T6. Om slaget lyckas så kan den låste inte utföra några handlingar förutom att försöka slita sig loss.
Välla motståndaren	Slagsmål med Ob3T6 mot (STY+TÅL)/2 eller Slagsmål med Ob2T6. Om slaget lyckas ligger försvararen ner.
* Dessa handlingar kan bara utföras av den som redan har ett grepp på motståndaren och man själv är anfallare.	

Försvararens Grepphandling*	Svårighet
Greppa tillbaka	Automatiskt (räknas som en handling).
Slita sig loss	STY med Ob3T6 mot STY med Ob3T6.
* Dessa handlingar kan bara utföras av en person som är greppad.	

Tabell R2-8: Sammanfattning av de olika grepphandlingarna.

## SLUTFASEN

**U**NDER SLUTFASEN SKER de händelser som varken är förflyttning, avståndsstrid eller närstrid. De vanligaste aktiviteterna är slag för magiska besvärjelser, slag för färdigheter som används under striden, och även antecknande av löpande skadeeffekter som exempelvis inre skadeverkningar eller blödningar.

### Magi under slutfasen

Magiska besvärjelser kontrolleras och för rundan relevanta slag slås under slutfasen. Att använda magi räknas alltid som en handling. Om så behövs kan relativt initiativ användas för magi, exempelvis om två magiker väver offensiva besvärjelser mot varandra.

För mer information om magi i strid se sidan 99. Observera dock att man måste ägna hela rundan åt en magisk besvärjelse.

### Övrigt som sker under slutfasen

Slag för färdigheter görs också – vanliga exempel på färdigheter som används är Läkekunst, Söka, Låsdyrkning, Klättra eller Hoppa. Generellt gäller att en deltagare måste vara fri för att använda färdigheter.

I slutfasen ökar också rollpersonens Blodförlust om rollpersonen har Blödningstakt. Eventuella Chock- och Dödsslag som kommer från nya kryss slås också.

## KAPITEL TRE

---

# AVANCERAD STRID



**S**KÖLDEN GAV IFRÅN sig ett krasande läte och splittrades. Jac vände instinktivt bort ansiktet medan träflisorna yrde. Kraften i anfalllet fick honom att snubbla baklänges, alltmedan han hörde legoknektens triumferande ylande framför sig. Smidigt undvek han att falla över den kuperade terrängen och höll sig på benen. Den skabbige krigaren lyfte åter den tunga långyxan men sjömannen var snabbare. Snabbt dök han in under den långsamma yxan och tryckte sitt svärd i buken på krigaren. Yxan föll nästan ljudlöst ned på den mossbeklädda marken, medan dess ägare långsamt dråsade ihop. Genom träden uppfattade han en annan kamp.

Rhazcom Manziir manövrerade runt två andra av avfällingen Vrimzikiels inhyrda slödder. Den tredje låg redan och kved på marken, med armen avhuggen vid armbågen. Den väldige vapenmästaren nästan dansade runt de två krigarna, sin stora kroppshydda till trots. Utan ett ljud vek Rhazcom undan en illa riktad stöt och gjorde ett motanfall. Den spjutbärande motståndaren gallskrek medan vapenmästarens smala svärd skar upp skrevet.

Utan att ge mannen en vidare tanke avancerade Rhazcom med svärdet riktat mot den enda kvarvarande fienden, en ärrad kvinna som valde att fly iväg genom skogen. Vapenmästaren tog med en smidig rörelse fram en smal alvisk kastdolk. Han såg Jac närma sig i ögonvrån. Kvinnans yviga kalufs syntes knappt längre genom snåren i skogen när kniven lämnade handen. Dess blad skar genom hårsvallet strax vänster om nacken, precis där han avsett. Kvinnan tjöt och stapplade omkull i ett buskage medan blodet från den avskurna halsen färgade en närbelägen trädstam. De två kämparna mötte varandras blickar när de hörde hur slöddrets kumpaner närmade sig.



## AVANCERADE STRIDSREGLER

**D**E AVANCERADE STRIDSREGLERNA gör strider mer spännande och detaljerade med taktik och realism. När man behärskar de grundläggande stridsreglerna så kan man gå vidare och ta del av dessa regler. Spelarna får mer valmöjligheter och kan kämpa med större variation. De avancerade stridsreglerna fungerar även som inspiration genom att beskriva många intressanta handlingar och situationsituationer som kan dyka upp under spelets gång.

### Att lära sig de avancerade reglerna

Börja med att snabbt bläddra igenom stridskapitlen för att få en översikt. Ignorera alla frivilliga regler och extra beskrivningar tills ett senare tillfälle. Gå sedan igenom de viktigaste avancerade reglerna som möjligheten att använda flera handlingar i en runda och hur det fungerar och anfalls- och försvarshandlingar.

När väl dessa är avklarade så kan man börja gå igenom de avsnitt som verkar intressanta i den takt man känner för. När man sedan fått översikt över de avancerade stridsreglerna så är det bara att testspela.

För sedan in nya regler efterhand som man lär sig och får upp flytet i strider. Många regler beskriver situationsituationer som man helt enkelt kan vänta med att lära sig tills de dyker upp när man spelar. De frivilliga reglerna kan man sedan lägga till när man tycker det behövs. Oftast så är det mer detaljerade och realistiska regler som beskriver handlingar eller problem som ger mer valmöjligheter eller utmaningar i spelet.

Det viktigaste är att spelet flyter – inte att alla regler används.

### Handlingars utfall

Hur olika handlingars resultat i närstrid påverkar utfallet kan ibland vara lite oklart. Därför visar tabell R2-9 en sammanfattning över olika resultat och dess utfall. Observera att det ofta är så att om en anfallare misslyckas med eller fumlar sin handling så behöver inte försvararen slå något slag för sin eventuella försvarshandling.

### Definitioner

**Insikt:** Om en rollperson får insikt innebär detta att motståndarens kommande avsikter är uppenbara. Insiktsreglerna ger ärrade gamla veteraner fördelar över oerfarna nybörjare.

**Snabbhetsindex:** Längre, snabbare och/eller smidigare vapen har en fördel i strid som symboliseras med Snabbhetsindex. Snabbhetsindex förkortas SI. VINIT adderas till ett vapens snabbhetsindex när det används för att vinna initiativet.

**Skadebonus:** Ett tillägg till skadan, exempelvis då man är mycket skicklig med ett vapen.

**Brytvärde:** Brytvärde förkortas Bryt och är ett mått på hur mycket skada ett objekt tål innan det går sönder.

**Styrkekrav:** Styrkekrav förkortas STYK. För att använda vapen utan att få det svårare krävs det att rollpersonens STY är högre eller lika med vapnets styrkekrav.

**Fattning:** Olika vapen används med antingen en eller två händer. Fattningen för vapnet beskriver hur det måste eller bör hanteras.

**Utmattning:** Ett mått på hur trött och stressad rollpersonen är. Utmattning kan ge upphov till svårighetsökningar för exempelvis handlingar och slag gentemot färdigheter.

Anfallarens handling...	Försvararens handling...	Utfall
Lyckas perfekt	Lyckas perfekt	Försvararen lyckas
Lyckas perfekt	Lyckas	Anfallaren lyckas
Lyckas perfekt	Misslyckas	Anfallaren lyckas
Lyckas perfekt	Fumlas	Anfallaren lyckas, försvararen fumlar
Lyckas	Lyckas perfekt	Försvararen lyckas och tar initiativet
Lyckas	Lyckas	Försvararen lyckas
Lyckas	Misslyckas	Anfallaren lyckas
Lyckas	Fumlas	Anfallaren lyckas, försvararen fumlar
Misslyckas	Lyckas perfekt*	Försvararens lyckas och tar initiativet
Misslyckas	Lyckas*	Anfallaren misslyckas
Misslyckas	Misslyckas*	Anfallaren misslyckas
Misslyckas	Fumlas*	Anfallaren misslyckas, försvararen fumlar
Fumlas	Lyckas perfekt*	Anfallaren (misslyckas och) fumlar, försvararen tar initiativet
Fumlas	Lyckas*	Anfallaren (misslyckas och) fumlar
Fumlas	Misslyckas*	Anfallaren (misslyckas och) fumlar
Fumlas	Fumlas*	Anfallaren (misslyckas och) fumlar, försvararen fumlar också
* Inträffar nästan bara vid aktiva motståndsslag, då försvararen inte behöver slå för de flesta försvarshandlingar om anfallaren misslyckas eller fumlar med sin anfallshandling.		

Tabel R2-9: Anfalls- och försvarshandlingarnas utfall.

## VINNA INITIATIV

**D**ET FINNS ETT flertal varianter och tillägg till de vanliga reglerna för att vinna initiativet i en strid. De flesta kan användas utan att hastigheten blir lidande, och deras användande bidrar en hel del till dynamiken i striden. Spelledaren bör naturligtvis meddela spelarna innan spelmötets början vilka regler som gäller. Formeln för VINIT:  $(RÖR/2 + \text{Stridsvana}) / 2$ .

### Värdet VINIT

VINIT antecknas redan när rollpersonen skapas, se sidan 65 i *Spelarens bok*. VINIT står för Vinna INITiativet, och är det kontrollvärde man slår för att se vem i en strid som kontrollerar striden och som attackerar först.

VINIT-slag räknas aldrig som en handling. Däremot modifieras VINIT-slag av faktorer som Smärt-kryss eller utmattning. Svårigheten är vanligtvis normal (Ob3T6) men kan varieras, oftast i närstrid då svårigheten bestäms av anfallarens valda handlingar. Slag mot VINIT kan aldrig lyckas perfekt eller fumlös.

Initiativet i en närstrid ligger kvar hos den som senast vann det ända tills försvararen lyckas vinna tillbaka initiativet. För att försvararen skall vinna initiativet måste man slå under eller lika med VINIT med den svårighet som baseras på anfallarens anfallshandling. Om flera olika anfallshandlingar genomfördes så är svårigheten den som är mest fördelaktig för försvararen.

VINIT-slaget inleder varje närstridsfas. Om försvararen lyckas med VINIT-slaget blir denne anfallare i närstridsfasen. I annat fall ligger initiativet kvar hos motståndaren. På detta sätt kan initiativet och titlarna försvarare och anfallare växla mellan de stridande under stridens gång.

Observera att försvararen inte behöver försöka vinna tillbaka initiativet om denne inte vill det. En anfallare har dessutom alltid rätt att byta till försvarare, men bara direkt efter det att alla VINIT-slag är avgjorda för närstriden.

Då kan en närstrid bestå av enbart stridande försvarare under en hel närstridsfas. Svårigheten och modifikationen för VINIT finns angivna i tabell R2-10. Samtliga modifikationer i tabellen kan kombineras med varandra.

Situation (vid VINIT-slag)	VINIT-svårighet
Öppna strid (relativt initiativ)	Ob3T6
Kraftfullt anfall från motståndaren*	Ob2T6
Normalt anfall från motståndaren*	Ob3T6
Snabbt anfall från motståndaren*	Ob4T6
Är överraskad	+Ob2T6
Är skadad	+’Smärta’
Är utmattad	+’Utmattning’
Är i numerärt underläge	+Ob1T6
Har numerärt övertag	–Ob1T6
Är greppad	+Ob1T6
Finta (Om anfallet träffar)	+Ob1T6
Stormanfall [Frivillig regel]	–Ob1T6
Raserianfall [Frivillig regel]	–Ob1T6
Fullförsvar [Frivillig regel]	Förlorar VINIT
* Avser motståndarens anfall i den förra rundan.	

Tabell R2-10: Svårighet för VINIT-slaget.

### Snabbhetsindex

Om man har ett längre eller smidigare vapen än sin motståndare så är detta en fördel i närstrid. Varje vapen har ett snabbhetsindex som förkortas SI. Ju högre SI desto bättre.

Den första siffran används bara när närstrid öppnas och den andra siffran används när försvararen försöker vinna tillbaka initiativet.

I de situationer när man använder ett vapen som har ett SI-värde så adderar man VINIT till vapnets SI. Det enklaste är att fylla i uträkningen direkt vid vapnets ruta för SI på rollformuläret.

#### Exempel:

Baron Tzorcelan vill öppna en strid mot en av Dakatans palatsvakter. Baronen har sitt slagsvärd med SI (3/4) och har VINIT 10. Palatsvakten använder en hillebard med SI (5/2) och har VINIT 9. Båda slår Ob3T6 mot VINIT. Tzorcelan slår 8 och vakten slår också 8. Med respektive vapens SI adderat till VINIT får Tzorcelan en effekt på 5 ( $13 - 8 = 5$ ) och palatsvakten får en effekt på 6 ( $14 - 8 = 6$ ). Vakten är anfallare och Tzorcelan blir försvarare. Närstriden passerar utan att vakten lyckas skada Tzorcelan. I nästa närstridsfas slår försvararen Tzorcelan ett slag mot VINIT för att bli anfallare. Han slår 14 med Ob3T6, men det räcker precis för att överta initiativet ( $14 - 14 = 0$ ).

### Ökat SI med hög färdighetschans

En rollperson som har stor skicklighet i att bruka sitt vapen får en fördel när det gäller att vinna initiativet. Vid vissa färdighetschansintervall ges en bonus till det aktuella vapnets SI, se tabell R2-11. Observera att bonusen bara gäller de vapen som ingår i färdigheten. Det bästa är att anteckna summan i SI-kolumnen vid respektive vapen på rollformuläret.

#### Exempel:

Drevegan har färdighetschans 18 i Svärd, 13 i Yxa och han har VINIT 10. När han slåss med ett stridssvärd, som har SI 3/3, ökar hans SI med +1/+1 på grund av hans skicklighet, till 4/4. På Drevegans rollformulär skrivs 14/14 i SI-kolumnen vid stridssvärdet ( $10+3+1$ ). När Drevegan byter till sin bredyx (SI 2/2) skrivs 12/12 i dess SI-kolumn, då hans nuvarande skicklighet inte ger honom någon bonus.

Färdighetschans	SI-modifikation
0–15	±0/0
16–18	+1/+1
19–21	+2/+2
22–25	+3/+3
26+	+4/+4

Tabell R2-11: Hur SI modifieras av hög färdighetschans.



## Ryttare och SI

På sidan 33 beskrivs även fördelar för en rollpersons SI när denne är beriden och kämpar uppsutten. Generellt medför att vara beriden i närstrid att den beridne får +2 på båda SI.

## Stormanfall [Frivillig regel]

Om en deltagare når stridsgrad stridande under sin förflyttningsfas (det vill säga har avancerat mot en fiende) genom att antingen springa eller spurta så får denne deltagare öppna striden med ett stormanfall som så önskas. Stormanfallet använder rörelsen och kraften av språngmarschen för att få övertag i närstriden.

Ett stormanfall medför att VINIT-slaget för att öppna striden blir en nivå enklare (–Ob1T6). Dessutom så får man, om man blir anfallare, inte välja handlingen instinktivt försvar under första närstridsfasen. Om man skulle bli försvarare efter ett stormanfall måste man välja att ha med ett motanfall bland sina försvarshandlingar. Under den närstridsfasen som stormanfallet gäller så får också den framstormande en skadebonus på +2 till skadeverkan. Ett stormanfall medför också dubblad utmattning under närstridsfasen, se sidan 45.

Observera att om två parter möts så kan båda få göra stormanfall mot varandra, under förutsättning att båda sprang eller spurtade under förflyttningsfasen.

## Sköldar och VINIT [Frivillig regel]

Att bära en sköld innebär att man blir något mindre mobil och smidig. Detta symboliseras av att sköldens vikt påverkar en deltagares generella VINIT-värde, enligt tabell R2-12. Det VINIT-värde som finns på respektive sköld adderas dock som vanligt till VINIT när en deltagare använder sin sköld att attackera med.

### Exempel:

*Jac Vobar har VINIT 11. När han har sin stora rundsköld (vikt 3,2 kg) redo så sänks hans VINIT med ett (–1), till 10. Till detta läggs givetvis det valda vapnets SI. Om Jac skulle få för sig att använda skölden för att återta initiativet så blir hans VINIT 10 (10 – 1 + 1 (för SI) = 10).*

Sköldvikt	VINIT-modifikation
Upp till 1,5 kg	±0
Mellan 1,5 och 3,5 kg	–1
Över 3,5 kg	–2

Tabell R2-12: Sköldvikter och VINIT-modifikation.

## Insikt [Frivillig regel]

Alla rollpersoner har chans till insikt under närstrid. Insikt innebär att man förutser motståndarens avsikter och handlingar samt att man har lärt sig läsa av motståndarens beteendemönster och agerande. Insiktsreglerna ger ärrade gamla veteraner fördelar över oerfarna nybörjare. Insikt räknas fram under rollpersonsgenereringen, se sidan 65 i *Spelarens bok*.

Man slår inga extra slag för insikt, men alla svårighetslag mot handlingar under närstridsfasen med svårighetsgrad normal (Ob3T6) eller högre som är lika med eller under insiktsvärdet medför att rollpersonen har fått insikt. Om försvararen lyckas få insikt innebär det att när denne skall slå för VINIT i nästa närstridsfas så sänks svårigheten med en nivå (–Ob1T6).

Om anfallare lyckas få insikt innebär det att han lyckas utmanövrera försvararen, vilket medför att försvararens slag för VINIT i nästa närstridsfas blir en nivå högre (+Ob1T6).

Om både försvararen och anfallaren slår under sina respektive insiktsvärden har båda insett vad motståndaren tänker göra och en form av jämviktsläge uppstår. VINIT modifieras inte för försvararen nästföljande närstridsfas. Insikt påverkar inte när en strid öppnas, utan bara när en försvarare skall vinna initiativet.

### Exempel:

*Jac Vobar anfaller en gårdertjuv utanför ett värdshus i Camard. Efter ett par rundors intensivt stridande är Jac försvarare och skall slå för att parera gårdens anfall. Pareringens svårighet är Ob3T6 och när Jac slår för sin parering blir tämningsslaget även under hans insiktsvärde. Detta medför att han känner på sig vad gården tänker göra och Jac får en nivå lättare (–Ob1T6) att vinna initiativet (VINIT) i nästa närstridsfas.*

Insikt (avancerade regler)	VINIT-svårighet
Har Insikt	–Ob1T6
Motståndaren har Insikt	+Ob1T6
Båda har Insikt	±0

Tabell R2-13: Svårighet för VINIT-slaget beroende på insikt.

## Skyttar och VINIT

Om en skytt, det vill säga en deltagare som använde ett avståndsvapen under skyttefasen, blir stridande senare i närstridsfasen under samma runda blir skyttens VINIT-slag för att öppna den närstriden en nivå svårare (+Ob1T6). Betänk också att skytten antagligen inte har något närstridsvapen redo vilket gör dennes situation ännu sämre.

Automatiska initiativförluster	Blir försvarare?	Får slå VINIT?	Motståndarens roll
Tillbakaknuffad	Ja *	Ja	Oförändrad
Instinktivt försvar	Ja	Nej	Automatiskt anfallare
Misslyckad Reträtt!	Ja	Nej	Automatiskt anfallare
Misslyckad Flykt!	Ja	Nej	Oförändrad
Ligger ned	Ja	Nej	Oförändrad
Fumlar handling	Ja	Nej	Automatiskt anfallare
Motståndaren lyckas perfekt**	Ja	Nej	Automatiskt anfallare
* Om motståndaren väljer att fortsätta striden. Annars räknas de inblandade som fria. ** Gäller enbart försvarshandlingar.			

Tabell R2-14: Sammanfattar de olika situationer som kan uppkomma där en rollperson automatiskt förlorar initiativet.

## VINIT i andra situationer än närstrid

VINIT kan användas i andra situationer än närstrid, exempelvis mellan skyttar eller magiker vars handlingar påverkar varandra på något sätt. Det enklaste är då att slå ett aktivt motståndsslag för att få fram ett relativt initiativ.

### Relativt initiativ

Om det finns flera anfallare i en strid kan det vara av intresse att veta vem som anfaller först. I sådana situationer använder man regeln om relativt initiativ, som innebär att turordningen mellan de olika anfallarna bestäms av effekten som respektive anfallare fick på sitt VINIT-slag. Den med högst effekt agerar först. Blir resultatet lika agerar anfallarna exakt samtidigt.

Ett annat fall där det ofta är nödvändigt att använda relativt initiativ är då man använder avståndsvapen eller magi som kan påverka ett annat förlopp. I detta fall kan det vara nödvändigt att slå ett relativt initiativslag.

När det gäller närstrid där flera anfaller en enskild så kan man istället för att använda regeln från 'Flera motståndare' bland de grundläggande stridsreglerna (att alla anfallare från den större gruppen anfaller före eventuella anfallare som är i numerärt underläge) använda sig av relativt initiativ.

Detta är dock mer tidskrävande och krångligare samt kan sänka tempot i striden, men det ökar realismen. Det gäller då att noggrant anteckna vilka anfall som har utförts och hur många handlingar som genomförts, för att korrekt kunna beräkna eventuell svårighetsökning för de inblandade.

Om man vill använda den regeln i stället så agerar anfallarna i ordning med högst relativt initiativ först.

#### Exempel:

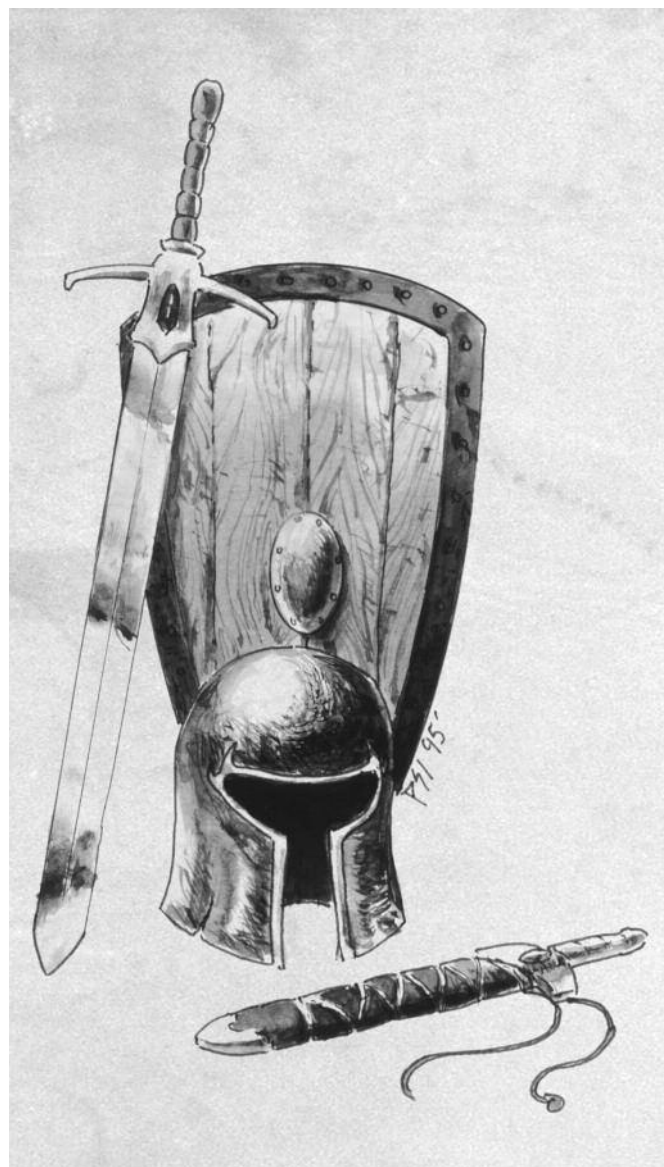
*Både Jac och Tzorcelan öppnar striden genom att anfalla grottrollet Naug som fridsamt sitter och äter på Jacs före detta häst.*

*Jac och Tzorcelan slår sina VINIT-slag samtidigt som Naug först slår ett VINIT-slag mot Jac och sedan ett VINIT-slag mot Tzorcelan. Naug får +Ob1T6 på båda VINIT-slagen för att han är i numerärt underläge medan Jac och Tzorcelan får en nivå enklare (–Ob1T6).*

*Naug lyckas med VINIT-slaget mot Jac, vilket betyder att Jac är försvarare och Naug är anfallare i den första striden. Mot Tzorcelan misslyckas Naug med sitt VINIT-slag, vilket innebär att Tzorcelan är anfallare och Naug försvarare i den andra striden. I detta läge kan Naug överväga att byta till att bli försvarare, men eftersom grotttroll knappast tänker speciellt mycket i strid så anfaller Naug blint.*

*Detta innebär att både Naug och Tzorcelan blir anfallare (även om de är fiender) och Jac blir ensam försvarare. För att avgöra vem av Naug eller Tzorcelan som agerar först så används relativt initiativ – det vill säga att den med högst effekt på sitt VINIT-slag agerar först.*

*Om man inte använder regeln om relativt initiativ så hade Tzorcelan agerat först, eftersom han ingår i den gruppen som har numerärt övertag, se sidan 17.*



### Stridsgrad stridande

Den generella regeln är att för att klassas som stridande så måste finns det en närstridsfiende inom cirka två meter från en själv. Spelledaren måste vara flexibel när det gäller den exakta längden, då vissa vapen, exempelvis lansar och pikar, når längre än så. Givetvis räknas även användare av dessa typer av vapen som stridande även om de inte är inom två meter från en fiende.

### "Manövrer"

I tidigare utgåvor av Eons stridsregler finns referenser till 'manöver' och 'manövrer'. Dessa finns inte kvar i denna utgåva utan har ersatts med termen 'handling'. Om man stöter på de gamla termerna är det bara att ersätta dem med handling.

# AVSTÅNDSANFALLSHANDLINGAR

**U**NDER SKYTTEFASEN FÅR rollpersoner som är fria skjuta med avståndsvapen som exempelvis bågar eller armborst, eller kasta vapen som till exempel kastknivar. Benämningen skytt används för alla som använder avståndsstrid, oavsett om det är med avståndsvapen eller kastvapen.

## Skjuta och kasta

Man får aldrig skjuta mer än en projektil med ett avståndsvapen under en runda, om inte det uttryckligen står att man får göra detta. Vissa specialutbildade personer kan exempelvis skjuta två pilar på en gång med båge. En skytt som vill kasta kastvapen kan som mest kasta två stycken per skyttefas, men då gäller det att kastvapnen finns redo (till exempel att de hålls i händerna). Eftersom det räknas som två handlingar blir bägge kasten en nivå svårare (+Ob1T6).

## Närstridsanfall mot en skytt

Om en skytt blir stridande i närstridsfasen som en följd av förflyttning av en fiende så blir skyttens VINIT-slag för att öppna striden en nivå svårare (+Ob1T6). Skytten får utan att det räknas som en handling släppa eventuella avståndsvapen till marken, men kommer då att inleda närstriden obehärdad. Har skytten agerat under skyttefasen påverkar de handlingarna också eventuella närstridshandlingars svårighet. Man får inte skjuta om man är involverad i närstrid.

## Sikta

En skytt kan välja att under skyttefasen avvakta med anfallet till den efterföljande skyttefasen. Då blir svårigheten en nivå enklare (–Ob1T6) att träffa, då tiden har använts till att sikta på målet. Skulle skytten tvingas till någon handling innan denne hinner skjuta så ignoreras denna modifikation. Det går att kombinera sikta med regeln för att mäta, se sidan 32.

## Avvaktande avståndsanfall

Man kan välja att avvakta med ett avståndsanfall för att skjuta (eller kasta) då målet uppenbarar sig. Rollpersonen kan utföra sin avståndsattack på valfri punkt där motståndarens förflyttar sig. Avvaktande avståndsanfall är praktiska till exempelvis då motståndaren springer från ett skydd till ett annat under rundan – rollpersonen kan då försöka träffa motståndaren mitt under förflyttningen.

### Konstiga avståndsfummel [Frivillig regel]

Statistiken blir lite underlig när man skjuter på långt håll, eftersom så många tämningar används i svårighetsslaget. Risken att fumla blir oproportionerligt hög i de fall då svårigheten är fyra Ob-tämningar eller fler. Ett sätt att komma runt detta är att slå med olikfärgade T6. Slå slaget med tre tämningar i samma färg – fummelrisk kan bara utlösas från dessa. De övriga tämningarna fungerar som vanligt när det gäller Ob-omslag och liknande, men räknas inte till att justera fummelrisk.

## Vind och rörliga avståndsmål

Då det blåser så blir det som regel betydligt svårare att träffa ett mål. Samma sak gäller även då ett avståndsmål rör sig snabbt. Exakt vad som gäller är upp till spelledaren att bestämma. Se tabell R2-15.

Situation	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt
Blåst	–	–	+Ob1T6	+Ob2T6
Kraftig blåst	–	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob3T6
Målet rör sig	–	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob3T6

Tabell R2-15: Svårigheter för avståndsvapen vid vind och rörligt mål.

## Stora och små mål

Ett riktigt stort mål är alltid lättare att träffa än ett litet. Spelledaren kan därför bestämma att ett stort mål är en nivå enklare (–Ob1T6) att träffa och ett litet mål är en nivå svårare att träffa (+Ob1T6). Modifikationerna för små och stora mål sammanfattas i tabell R2-16.

Målets storlek	Svårighetsmodifikation
Stort mål (> 3 m)	–Ob1T6
Litet mål (< 75 cm)	+Ob1T6

Tabell R2-16: Svårighetsmodifikationer för avståndsvapen beroende på målets storlek.

## Avståndsanfall mot grupper

Att använda avståndsvapen mot en grupp av personer är alltid förknippat med en viss osäkerhetsfaktor – risken är ofta överhängande att en miss medför att man träffar ett annat mål än det man siktade på. Om skottet (eller kastet) missar det avsedda målet, måste skytten slå ett nytt slag för att träffa, med samma svårighet som det första skottet för varje person som befinner sig upp till tre meter från det avsedda målet. Börja alltid med den person som befinner sig närmast det tilltänkta målet – spelledaren bestämmer vad som gäller. Skulle resultatet visa att det är en träff skall målet slå ett Tur-slag. Svårigheten för slaget beror på hur många meter personen befinner sig från målet. Svårigheterna anges i tabell R2-17.

Misslyckas målets Tur-slag blir denne träffad istället för det ursprungliga målet, och mottager skada som vanligt.

Naturligtvis kan bara en person bli träffad på detta sätt.

Avstånd från avsett mål	Svårighet för Tur-slag
1 meter	Ob3T6
2 meter	Ob2T6
3 meter	Ob1T6

Tabell R2-17: Avståndsanfall mot grupper.



# FÖRSVAR MOT AVSTÅNDSANFALL

**D**ET FINNS OLIKA sätt för fria rollpersoner att försvara sig mot avståndsanfall även om dessa är riskabla och farliga. De flesta av dessa försvar innebär dock att rollpersonen inte får flytta sig i förflyttningsfasen, annat än sina två meter för normal förflyttning. Det allra bästa försvarssättet är dock att kasta sig i skydd så att skytten inte kan se målet.

## Avståndsblockering

I vissa fall går det att försvara sig mot avståndsvapen. Det finns två sätt att försvara sig mot avståndsanfall, blockera med en sköld eller att undvika. Kravet är att man uppfattar anfall, annars kan man inte aktivt försvara sig mot avståndsanfall.

Man kan, om man är fri, försöka blockera med sin sköld. Det räknas som en handling. Man får bara blockera en projektil per runda. Däremot kan det hända att skölden kan skydda passivt (se regel om detta).

Att lyckas blockera ett kastvapen, som exempelvis knivar och spjut, är normalsvårt (Ob3T6). Att blockera skjutvapen (exempelvis pilbåge och armborst) är svårt (Ob4T6). Om man försöker blockera med en liten sköld, exempelvis en bucklare, så blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Stora sköldar har ingen motsvarande svårighetsänkning, eftersom de är för långsamma. Se även tabell R2-18 för en sammanfattning av svårigheterna för avståndsblockering.

Avståndsblockera	Svårighet
Kastvapen	Ob3T6
Skjutvapen	Ob4T6
Använder liten sköld (typ bucklare)	+Ob1T6

Tabell R2-18: Svårigheter för att utföra en avståndsblockering.

## Avståndsundvika

Det går även att undvika avståndsvapen genom att flytta sig ur skottlinjen eller kastbanan. För att över huvud taget få utföra en avståndsundvika så måste man uppfatta anfall, annars kan man inte aktivt försöka försvara sig mot avståndsanfall. Dessutom måste man vara fri.

Att lyckas undvika ett kastvapen, som exempelvis knivar och spjut, är svårt (Ob4T6). Att undvika skjutvapen (exempelvis pilbåge och armborst) är mycket svårt (Ob5T6). Se även tabell R2-19 för en sammanställning av svårigheterna. Att försöka undvika ett avståndsanfall räknas som en handling.

Undvika	Svårighet
Kastvapen	Ob4T6
Skjutvapen	Ob5T6

Tabell R2-19: Svårigheter för att undvika avståndsanfall.

## Försvar på olika avstånd [Frivillig regel]

Denna regel gäller som tillägg till avståndsundvika och avståndsblockera.

Att blockera eller undvika ett avståndsanfall är olika svårt beroende på vilken sträcka som projektilen måste färdas. Detta

beror på att man får mer tid på sig att reagera om projektilen skall färdas en längre sträcka.

Skulle skytten stå inom kort avstånd får målet sitt svårighetslag ökat med en nivå (+Ob1T6). Står skytten på långt avstånd minskar svårigheten med en nivå (–Ob1T6). På mycket långt avstånd minskar målets svårighet med två nivåer (–Ob2T6). Se även tabell R2-20.

Avstånd	Svårighetsmodifikation*
Kort (Ob2T6)	+Ob1T6
Normalt (Ob3T6)	±0
Långt (Ob4T6)	–Ob1T6
Mycket långt (Ob5T6)	–Ob2T6
* Gäller naturligtvis målets svårighetsmodifikation för att avståndsblockera eller avståndsundvika.	

Tabell R2-20: Svårighetsmodifikationer för försvar på olika avstånd.

## Passivt skyddande sköld [Frivillig regel]

Ibland kan man ha turen att få skydd av sin sköld även om man inte medvetet gör någon ansats att blockera med den. I sköldtabellen beskrivs vilka träffområden som skölden i normala fall, då man har den på armen, täcker – en liten sköld täcker oftast underarmen, handen och armbågen medan en stor rundsköld kanske täcker hela armen, skuldran, bröstkorgen, buken och höfterna.

Om en person som bär sköld blir träffad i en kroppsdel som täcks av sköldens passiva skydd (se sida 190 i *Spelarens bok*) skall ett normalt slag mot målets Tur slås. Lyckas slaget träffar projektilen skölden. Regeln om passivt sköldskydd gäller i alla situationer – det enda undantaget då regeln inte gäller är då man misslyckas med en avståndsblockering mot det aktuella anfall. Att förlita sig på en passivt skyddande sköld räknas inte som en handling.

### Exempel

*Ridande lugnt i skogen på väg till ett möte med sin lokale hälare i Jarla utsätts Torgur Atargil för ett brutalt bakhåll under överfarten av ett litet vadställe. En väl dold stråtrövare, Lodek, har tagit sikte på Atargil och hans nyfunna rikedomar och avlossar sin kortbåge. Lodeks pil träffar enligt träfftabellen för avståndsvapen i Torgurs vänstra armbåge. Men nu finns det en chans att pilen träffar den stulna riddarsköld som Torgur bär enligt den frivilliga regeln Passivt skyddande sköld. I sköldtabellen R1-94 i *Spelarens bok* så ser vi att en riddarsköld skyddar delområde 8 vilket enligt tabell R1-99 i *Spelarens bok* är vänster armbåge. Ett normalt (Ob3T6) slag mot Torgurs Tur på 11 slås och med ett resultat på 8 lyckas det och pilen sätter sig med en dov duns darrande i skölden istället för armbågen. Med ett vrål sporrar Torgur sin häst upp ur vattnet och in i skogen där han skymtade Lodek.*

## FLERA HANDLINGAR PER RUNDA

**D**ET ÄR FULLT möjligt att utföra flera handlingar i en närstrid under en och samma runda. En anfallare får bara välja extra anfallshandlingar och en försvarare får bara välja extra försvarshandlingar. Det är även möjligt att utföra andra typer av handlingar på kort tid men en generell regel är att svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) per extra handling.

### Flera anfallshandlingar

Varje extra anfallshandling som utförs ökar svårigheten för alla handlingar med +Ob1T6 under hela rundan. Två handlingar ger alltså +Ob1T6 på båda handlingarna och tre handlingar ger +Ob2T6 på alla tre handlingarna, se tabell R2-21. Även viss förflyttning räknas som en handling som ökar svårigheten på andra handlingar, se sidan 15.

Vad det gäller avståndsfall så kan man vanligtvis bara utföra högst ett sådant per runda.

**Flera handlingar och VINIT:** Om en försvarare utsätts för flera anfall från en och samma motståndare under en runda blir VINIT-svårigheten nästa runda lika med den lägsta VINIT-svårigheten bland de utförda anfallshandlingarna.

Antal anfallshandlingar	Svårighetsökning*
1	–
2	+Ob1T6
3	+Ob2T6
4	+Ob3T6
5	+Ob4T6
osv...	
* Observera att svårighetsökningen gäller alla handlingar.	

Tabell R2-21: Svårighetsökning av flera anfallshandlingar.

### Upprepade försvarshandlingar

De vanligaste typerna av försvarshandlingar (parering, blockering och undvika) kan man försöka göra mer än en gång under en runda under förutsättning att man valt handlingen. Svårigheten ökar med +Ob1T6 per extra försvarshandling som utförs. En försvarare behöver inte specificera hur många av en vald försvarshandling denne vill utföra, då det är svårt att avgöra i förväg hur många anfall som denne behöver försvara sig emot.

Denna successiva svårighetsökning gäller för den extra handlingen och alla efterföljande extra handlingar. Detta skiljer sig från fallet med flera anfallshandlingar, där antalet handlingar definieras i förväg och samma svårighet sätts på alla valda anfallshandlingar. Se även tabell R2-22.

Även viss förflyttning räknas som en handling som ökar svårigheten på andra handlingar, se sidan 15 och tabell R2-5.

En typ av försvarshandling, motanfall, får man inte utföra mer än det antal man valt på förhand. Om en försvarare har valt att utföra flera olika typer av försvarshandlingar så räknas varje ny typ som en ny handling och ökar detta svårigheten för alla handlingar som utförs i rundan. Detta gäller vanligast om en stridande har valt att exempelvis både parera och göra ett motanfall. Isåfall så räknas det som två handlingar är valda från start, så pareringens svårighet startar på Ob4T6 (Ob3T6 + Ob1T6).

### Förtydligade försvarshandlingar

En försvarare behöver aldrig specificera antalet försvarshandlingar under en runda. Man säger bara exempelvis ”jag blockerar alla anfall mot mig”. Eftersom svårighetsökningen på försvarshandlingar är successiv behöver man inte veta max antal försvarshandlingar innan anfallen sker. Det första försvaret har normal svårighet, det nästföljande en nivå högre, det efter den ytterligare en nivå högre och så vidare.

Om man vill utföra flera olika försvarshandlingar under rundan, exempelvis blockeringar och ett motanfall, så fungerar det som vanligt – båda handlingarna blir en nivå svårare (+Ob1T6) därför att man vill utföra olika typer av handlingar. Om det visar sig att försvararen tvingas utföra tre blockeringar under rundan så blir svårigheterna som följer:

Handling	Svårighet
Blockering #1	Ob3T6 (Ob2T6 i grund, +Ob1T6 då ett motanfall också har valts)
Blockering #2	Ob4T6 (Ob2T6 i grund, +Ob1T6 då ett motanfall också har valts, +Ob1T6 eftersom det är handling två i rundan)
Blockering #3	Ob5T6 (Ob2T6 i grund, +Ob1T6 då ett motanfall också har valts, +Ob2T6 eftersom det är handling tre i rundan)
Motanfall	Ob7T6 (Ob3T6 i grund, +Ob1T6 då en annan försvarshandling (blockeringar) valdes, +Ob3T6 eftersom det är handling fyra i rundan)

Här kan man snabbt se att motanfall är farliga – med en svårighet på hissnande Ob7T6 är risken för fummel mycket stor. Fummel brukar vara en stor anledning till att man förlorar striden i Eon. Observera dock att en försvarare inte behöver göra försvarshandlingar gentemot attacker som missar honom.

Antal försvarshandlingar	Svårighet*
1	–
2	+Ob1T6
3	+Ob2T6
4	+Ob3T6
5	+Ob4T6
osv...	
* Observera att svårighetsökningen är successiv. Första försvarshandlingen är utan svårighetsökning. Andra är svårigheten en nivå högre (+Ob1T6) och så vidare.	

Tabell R2-22: Svårighetsökning av flera försvarshandlingar.

# ANFALLSHANDLINGAR

**D**ETTA AVSNITT BESKRIVER de närstridshandlingar som en anfallare kan välja mellan. Handlingarna är avsedda att försätta en motståndare ur stridbart skick, att skada eller även att döda denne. En anfallare kan använda vapen eller sina naturliga resurser för att uppnå resultatet som önskas. Ett sätt att passivisera en fiende är att greppa denne och sedan låsa fast densamme. De tre sätten att anfalla på bidrar till taktiska val och chansningar som kan ändra förutsättningarna snabbt under ett kamp.

## Sammanfattning av anfallshandlingar

- ◆ Anfalla
- ◆ Anfalla kraftfullt
- ◆ Anfalla snabbt
- ◆ Greppa
- ◆ Flytta motståndare
- ◆ Krossa motståndare
- ◆ Låsa motståndare
- ◆ Välta motståndare
- ◆ Greppa tillbaka
- ◆ Greppa vapen
- ◆ Slita sig loss
- ◆ Rycka loss vapen
- ◆ Dra vapen
- ◆ Reträtt!
- ◆ Tackling
- ◆ Sköldstöt
- ◆ Vräka
- ◆ Instinktivt försvar (specialhandling)

## Mall för närstridshandlingar

**<Namn>:** Detta är handlingens namn. Det beskriver oftast kortfattat vad handlingen går ut på.

**Krav:** Vilka krav och villkor som ställs för att handlingen skall kunna utföras.

**Innebörd:** Förklarar vad handlingen innebär.

**Regel:** Hur handlingen genomförs regelmässigt.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Denna finns bara på anfallshandlingar och avser den svårighet som försvararen har för att klara VINIT-slaget nästföljande rundas närstridsfas. Om en anfallare utför flera anfallshandlingar blir VINIT-svårigheten den, för försvarsaren, mest fördelaktiga.

## Anfalla

**Krav:** Anfallaren är stridande. Ha ett tillgängligt vapen avsett för närstrid (naturliga vapen, exempelvis klor, eller tillhygge, exempelvis stridsyxa).

**Innebörd:** Anfallaren vill anfalla försvararen i närstrid.

**Regel:** Den aktuella vapenfärdigheten/stridskonsten används. Svårigheten är i grund normal (Ob3T6) men modifieras av antalet handlingar som utförs under en runda, av skador och av andra faktorer (exempelvis magi eller utmattning). Skadeverkan som tillfogas målet baseras på det använda vapnets skadevärde.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Anfalla kraftfullt

**Krav:** Anfallaren är stridande. Ha ett tillgängligt vapen avsett för närstrid (naturliga vapen, exempelvis klor, eller tillhygge, exempelvis stridsyxa).

**Innebörd:** Anfallaren vill anfalla försvararen i närstrid med målsättning att göra allt för att skada, utan tanke på egen säkerhet. Med denna handling är risken stor att Anfallaren blottar sig och förlorar initiativet.

**Regel:** Den aktuella vapenfärdigheten/stridskonsten används. Svårigheten är i grund normal (Ob3T6) men modifieras av antalet handlingar som utförs under en runda, av skador och av andra faktorer (exempelvis magi eller utmattning). Skadan som tillfogas baseras på det använda vapens skadeverkan, modifierat med +Ob1T6 (en extra Ob1T6 läggs till skadevärdet).

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Lätt (Ob2T6).

## Anfalla snabbt

**Krav:** Anfallaren är stridande. Ha ett tillgängligt vapen avsett för närstrid (naturliga vapen, exempelvis klor, eller tillhygge, exempelvis stridsyxa).

**Innebörd:** Anfallaren vill anfalla försvararen i närstrid men med fokus på att skydda sig själv och att bevara initiativet.

**Regel:** Den aktuella vapenfärdigheten/stridskonsten används. Svårigheten är i grund normal (Ob3T6) men modifieras av antalet handlingar som utförs under en runda, av skador och av andra faktorer (exempelvis magi eller utmattning). Skadan som tillfogas baseras på aktuellt vapens skadeverkan, modifierat med –Ob1T6 (ta bort tärningen från skadevärdet när slaget skall slås).

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Svår (Ob4T6).



## Obeväpnade anfall

Alla tre typer av anfall kan utföras med obeväpnad närstrid, likaväl som med beväpnad närstrid. Ett antal regler gäller dock för obeväpnad strid, speciellt gällande hur man slår på träfftabellen.

**Slag:** Till slag räknas knytnävsslag, handkantsslag, handledslag och armbågsstötar. Slag ger krosskador. Användandet av knogjärn kan öka skadeverkan. Slag går normalt på hög anfallsnivå, om ingen speciell situation råder – exempelvis om anfallaren står lägre än försvararen.

**Klor:** Speciellt tiraker och trukher använder sina klor i obeväpnad strid. Klor ger huggskador. Kloanfall går normalt på hög anfallsnivå, om ingen speciell situation råder – exempelvis om anfallaren står högre än försvararen.

**Spark:** Sparkar inkluderar alla former av stridstekniksparkar, knän i skrevet och vanliga sparkar. Sparken gör liksom slaget

krossande skada. Sparkar går på låg anfallsnivå, om inga speciella omständigheter råder. Vissa stridsskolor lär ut avancerade sparkar som även kan träffa huvudet och överkroppen. Genom att ha stålhattor på skorna (eller motsvarande) så kan man öka sparkens skadeverkan.

**Skalla:** Man kan försöka skalla någon genom att slå sin panna mot motståndarens ansikte. I vanliga fall, när anfallaren står framför försvararen, så behöver man inte slå på träfftabellen, man träffar automatiskt huvudet om anfaller lyckas. Om annat läge råder så går skallningar generellt högt på träfftabellen. Skallningar gör krossande skada. Om den som skallar bär hjälm kan spelledaren besluta att skadeverkan ökar med +1.

**Bit:** Man kan försöka bita sin motståndare om man kommer åt. I vanliga fall slår man mot högt på träfftabellen för närstrid. Normala bett gör huggskada. Tiraker och trukhers bett ger högre skadeverkan än människors.

## Visionen med grepphandlingar

Greppningar i Eon hålls medvetet abstrakta för att gynna rollspelande och kreativa idéer. Att man exempelvis inte slår något slag för var ett grepp träffar är ett exempel på detta – systemet förutsätter att greppet finns där det passar och man behöver inte gå in närmare på det. Så länge ett grepp är kopplat så kan man utföra vilken av handlingarna som helst som kräver kopplat grepp, att byta grepp görs automatiskt.

När man anfaller en motståndare man har greppat så kan man med fördel visualisera det på spännande sätt. Ett anfall kanske inte just innebär att man slår eller sparkar, utan kan lika gärna räknas som att man dunkar motståndarens huvud i marken eller i väggen, eller kanske virvlar runt och slår i bord eller dörrar. Exakt hur man vill beskriva skeendet är upp till spelstil, men låt inte reglerna begränsa det berättande.

## Att släppa föremål och grepp

En rollperson kan när som helst släppa ett grepp eller ett föremål som denne har i handen, utan att det räknas som en handling.

Handling	Effekt av att vara greppad*
Anfall mot den greppade	–Ob1T6
Grepphandlingar	–
Undvika	+Ob2T6
Övriga försvarshandlingar	+Ob1T6
Övriga handlingar som kräver rörelse	+Ob1T6
* För varje ytterligare person som greppar målet ökar alla målets försvars- och RÖR-handlingar med en nivå (+Ob1T6).	

Tabell R2-23: Effekt av att vara greppad.

## Greppa

**Krav:** Anfallaren är stridande. Minst en hand tillgänglig. Målet måste vara greppbart (storleks- och viktnässigt, spelledaren avgör).

**Innebörd:** Anfallaren vill koppla ett grepp på försvararen. Det kan vara allt från styptag, hålla fast en arm eller ta tag i någons kläder alternativt vapen.

**Regel:** Färdigheten Slagsmål, eller motsvarande, används. Svårighet för att koppla grepp är normal (Ob3T6) om anfallaren kan använda två händer. Om bara en hand används är svårigheten en nivå högre (+Ob1T6). Ett greppat offer får en nivå svårare (+Ob1T6) på allt denne företar sig som beror på rörelsefrihet (i princip alla fysiska handlingar, inklusive slag för VINIT). Undvikanden är två nivåer svårare (+Ob2T6). Alla attacker, inklusive de från den som håller fast samt utomstående, riktade mot offret är en nivå enklare (–Ob1T6) att genomföra (se tabell R2-23). För varje ytterligare person som greppar målet ökar alla målets försvars- och RÖR-handlingar med en nivå (+Ob1T6).

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Flytta motståndare

**Krav:** Försvararen är greppad av anfallaren.

**Innebörd:** Anfallaren vill knuffa, vrida, dra eller pressa en greppad försvarare i en valfri riktning.

**Regel:** Både anfallaren och försvararen slår ett aktivt motståndsslag. Anfallaren har normal svårighet (Ob3T6) mot Slagsmål eller motsvarande. Svårigheten ökar en nivå (+Ob1T6) om färre än två händer används. Försvararen har normal svårighet (Ob3T6) mot Slagsmål eller motsvarande, alternativt mot (STY+TÅL)/2. Om motståndsslaget lyckas flyttas försvararen och anfallaren en meter per fem steg i relativ effekt. Misslyckas slaget står motståndaren kvar.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).



## Krossa motståndare

**Krav:** Försvararen är greppad med minst två händer av anfallaren.

**Innebörd:** Anfallaren vill använda sin styrka för att försöka pressa luften ur motståndaren och kanske knäcka några revben.

**Regel:** Både anfallaren och försvararen slår ett aktivt motståndsslag med normal svårighet (Ob3T6). Anfallaren slår mot sin STY medan försvararen slår mot sin TÅL. Om motståndsslaget lyckas tar försvararen krossande skada som motsvarar anfallarens Grundskada (Kross) + Ob1T6. Observera att rustningar skyddar normalt mot denna typ av skada. Misslyckas motståndsslaget händer ingenting.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Låsa motståndare

**Krav:** Försvararen är greppad av anfallaren.

**Innebörd:** Anfallaren vill låsa fast en greppad försvarare och på så sätt förhindra dennes manövreringsförmåga. En anfallare kan också använda handlingen till att försöka strypa en försvarare.

**Regel:** Både anfallaren och försvararen slår ett aktivt motståndsslag med normal svårighet (Ob3T6) mot Slagsmål eller motsvarande. Svårigheten ökar en nivå (+Ob1T6) om anfallaren använder färre än två händer. Om motståndsslaget lyckas är försvararen låst och kan inte utföra andra handlingar än slita sig loss. Om syftet är att strypa motståndaren, se sidan 67.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Välta motståndare

**Krav:** Försvararen är greppad av anfallaren.

**Innebörd:** Anfallaren vill välta eller fälla en greppad försvarare till marken.

**Regel:** Både anfallaren och försvararen slår ett aktivt motståndsslag. Anfallaren har normal svårighet (Ob3T6) mot Slagsmål eller motsvarande. Svårigheten ökar en nivå (+Ob1T6) om färre än två händer används. Försvararen har lätt svårighet (Ob2T6) mot Slagsmål eller motsvarande, alternativt mot (STY+TÅL)/2.

Om motståndsslaget lyckas faller försvararen till marken och räknas som liggande. Anfallaren kan bestämma om han vill släppa greppet eller om anfallaren följer med till marken med bibehållet grepp. Misslyckas slaget så står båda upp och dessutom förlorar anfallaren greppet. Man tar normalt ingen skada av att bli omkullvält. Det är möjligt att välta en motståndare som har greppat tillbaka, men då måste anfallaren alltid följa med till marken.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Greppa tillbaka

**Krav:** Anfallaren är greppad av försvararen.

**Innebörd:** Anfallaren vill greppa tag i försvararen.

**Regel:** Detta lyckas automatiskt men räknas som en handling.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Greppa vapen

**Krav:** Anfallaren har minst en hand fri för att greppa tag i försvararens föremål.

**Innebörd:** Anfallaren vill försöka ta tag i försvararens vapen, sköld, eller annat i handen greppat föremål, för att förhindra användning av det.

**Regel:** Både anfallaren och försvararen slår ett aktivt motståndsslag. Anfallaren har normal svårighet (Ob3T6) mot Slagsmål eller motsvarande. Svårigheten ökar en nivå (+Ob1T6) om färre än två händer används. Försvararen har normal svårighet (Ob3T6) mot sin aktuella vapenfärdighet. Om motståndsslaget lyckas är försvararens föremål greppat och försvararen kan inte använda detta innan greppet är brutet. Misslyckas slaget händer inget.

En som har greppat en motståndares vapen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla sina försvarshandlingar från andra än den som håller i det greppade vapnet.

Om det greppade vapnet består av en vass egg (till exempel en svärds klinga) så får anfallaren Ob1T6 i huggskada i handen om ett svårt slag (Ob4T6) mot Tur misslyckas. Om denna skadeverkan går igenom pansarvärdet för handen så måste anfallaren lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot VIL för att inte tappa greppet. I de fall där vapen både har egg och stång, exempelvis yxor eller spjut, förutsätts det att anfallaren greppar tag i stången.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).



## Slita sig loss

**Krav:** Anfallaren är greppad av försvararen.

**Innebörd:** Anfallaren vill slita sig loss från ett grepp försvararen har kopplat.

**Regel:** Både anfallaren och försvararen slår ett aktivt motståndsslag med normal svårighet (Ob3T6) mot sin respektive STY. Om anfallaren är låst blir svårigheten en nivå högre (+Ob1T6). Om försvararens grepp är kopplat med bara en hand höjs försvararens svårighetsslag med en nivå (+Ob1T6). Vinner anfallaren lyckas anfallaren slita sig loss och försvararens grepp går om intet. Om inte behålls greppet.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Rycka loss vapen

**Krav:** Anfallaren håller i ett föremål som försvararen också håller tag i.

**Innebörd:** Anfallaren vill rycka loss ett föremål som försvararen har grepp om.

**Regel:** Både anfallaren och försvararen slår ett aktivt motståndsslag. Den part som har greppat föremålet har normal svårighet (Ob3T6) mot STY. Den part som håller i föremålet på 'normalt' sätt har lätt svårighet (Ob2T6) mot STY. Om föremålet är en sköld sänks svårigheten att hålla kvar den en nivå (–Ob1T6). Svårigheten ökar en nivå (+Ob1T6) om färre än två händer används av någondera part.

Om det greppade föremålet är ett vapen som består av en vass egg (till exempel en svärds klinga) så får anfallaren Ob1T6 i huggskada i handen om denne misslyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Tur. Om denna skadeverkan går igenom pansarvärdet för handen så måste anfallaren lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot VIL för att inte tappa greppet. Får grepparen tag i föremålet så krävs det ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR för att vända det rätt så det kan användas. Spelledaren får avgöra från fall till fall om denna svårighet skall modifieras beroende på det faktiska föremålets smidighet och storlek.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Dra vapen

**Krav:** Anfallaren är stridande. Vapnet finns tillgängligt.

**Innebörd:** Anfallaren vill dra ett vapen under striden. Detta kan vara aktuellt om ett vapen är trasigt eller att man har tappat ett tidigare hållt vapen.

**Regel:** Denna anfallshandling sker alltid först av anfallarens valda anfallshandlingar. Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot den aktuella vapenfärdigheten för att lyckas. För tvåhandsvapen är svårigheten en nivå högre (+Ob1T6) och om vapnet sitter svåråtkomligt ökas svårigheten ytterligare en eller två nivåer (+Ob1T6 eller +Ob2T6), spelledaren avgör. Lyckas slaget får rollpersonen fortsätta att utföra valda anfallshandlingar med det dragna vapnet. Misslyckas slaget tar det resten av rundan att få upp vapnet och eventuella andra anfallshandlingar ignoreras. Ett fummel medför att man tappar vapnet.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Lätt (Ob2T6).

## Reträtt!

**Krav:** Anfallaren är stridande. Anfallaren måste stå upp. Inga andra handlingar får utföras av anfallaren under rundan. Det måste finnas utrymme för att avbryta striden och manövrera bort från försvararen.

**Innebörd:** Anfallaren vill avbryta stridandet och nå stridsgrad fri.

**Regel:** Anfallaren och försvararen slår genast ett aktivt motståndsslag med normal svårighet (Ob3T6) mot respektive VINIT. Den stridande som har högst värde i förflyttning får en nivå enklare (–Ob1T6) på sitt slag. Om försvararen ligger ned ökar svårigheten med två nivåer (+Ob2T6) för denne.

Får anfallaren högre effekt än försvararen har anfallaren lyckats retirera och de inblandade i närstriden når automatiskt stridsgrad fri, och alla försvararens resterande handlingar försakas. Får försvararen högre effekt fortsätter striden i nästföljande runda och försvararen vinner dessutom automatiskt initiativet och anfallaren blir automatiskt försvarare.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Inget slag slås – handlingens utfall avgör vad som sker.

## Tackling

**Krav:** Anfallaren är stridande. Målet måste vara tacklingsbart (storleks- och viktmässigt, spelledaren avgör).

**Innebörd:** Anfallaren vill få försvararen att tappa balansen och eventuellt falla till marken. Detta görs genom att ge kraftiga knuffar med armar, knän eller med hjälp av kroppshyddan.

**Regel:** Slå ett normalt slag (Ob3T6) mot anfallarens Slagsmål. Om detta lyckas har anfallaren träffat försvararen. Slå då ett aktivt motståndsslag. Svårigheten är normal (Ob3T6) för anfallaren och slås mot (STY+TÅL)/2. Om anfallaren sprang eller spurtade i samma runda så sänks denna svårighet med två nivåer (–Ob2T6). Försvararen skall slå ett normalt slag (Ob4T6) mot sin (STY+TÅL)/2. Om anfallaren vinner räknas försvararen vara 'tillbakaknuffad', se sidan 39. Om försvararen får bättre effekt räknas i stället anfallaren vara 'tillbakaknuffad'. Skulle något slag, antingen anfallarens tacklingsslag eller det aktiva motståndsslaget mot respektive (STY+TÅL)/2, fumlars innebär det att den som fumlade faller till marken och räknas som liggande.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Sköldstöt

**Krav:** Anfallaren är stridande. Anfallaren måste ha en sköld. Målet måste vara påverkbart för en sköldstöt (storleks- och viktmässigt, spelledaren avgör).

**Innebörd:** Anfallaren vill få försvararen att tappa balansen och eventuellt falla till marken genom att knuffa till försvararen med sin sköld.

**Regel:** Slå ett normalt slag (Ob3T6) mot anfallarens Sköld. Om detta lyckas har anfallaren träffat försvararen. Slå då ett aktivt motståndsslag. Svårigheten är normal (Ob3T6) för anfallaren och slås mot (STY+TÅL)/2. Om anfallaren sprang eller spurtade i samma runda så sänks denna svårighet med två nivåer (–Ob2T6).



Om anfallaren har en bucklare eller motsvarande liten sköld ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Försvararen skall slå ett svårt slag (Ob4T6) mot sin (STY+TÅL)/2. Om anfallaren vinner räknas försvararen vara 'tillbakaknuffad', se sidan 39. Om försvararen får bättre effekt räknas i stället anfallaren vara 'tillbakaknuffad'. Skulle något slag, antingen anfallarens sköldstöt eller det aktiva motståndsslaget, fumlas innebär det att den som fumlade faller till marken och räknas som liggande. En försvarare som använder försvarshandlingarna parering eller blockering mot en sköldstöt får en nivå svårare (+Ob1T6) att motverka anfaller.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Vräka

**Krav:** Anfallaren är stridande. Målet måste kunna vräkas bort (storleks- och viktmässigt, spelledaren avgör).

**Innebörd:** Anfallaren vill skjuta ifrån sig försvararen med ett vapen, en sköld eller med händerna.

**Regel:** Slå ett normalt slag (Ob3T6) mot anfallarens färdighet i antingen vapnet, skölden eller för Slagsmål. Om detta lyckas har anfallaren träffat försvararen. Slå då ett aktivt motståndslag. Svårigheten är normal (Ob3T6) för anfallaren och slås mot (STY+TÅL)/2. Försvararen skall slå ett normalt slag (Ob3T6) mot sin (STY+TÅL)/2. Om anfallaren vinner räknas försvararen vara 'tillbakaknuffad', se sidan 39. Om försvararen får bättre effekt räknas i stället anfallaren vara 'tillbakaknuffad'. Skulle något slag, antingen anfallarens tacklingsslaget eller det aktiva motståndsslaget fumlas innebär det att den som fumlade faller till marken och räknas som liggande.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Normal (Ob3T6).

## Instinktivt försvar (specialhandling)

**Krav:** Anfallaren är stridande och blir utsatt för ett anfall av någon typ (inklusive motanfall).

**Innebörd:** En anfallare väljer att bli försvarare för att få tillgång till vissa försvarshandlingar.

**Regel:** Denna handling behöver inte specificeras i förväg utan kan väljas när anfallaren utsätts för ett närstridsanfall, ofta ett motanfall.

När en anfallare väljer denna handling får han tillgång till tre försvarshandlingar; parering, blockering och undvika. Anfallaren får välja en av dessa och utföra handlingen direkt. Svårighetsgraden räknas ut som vanligt, baserat på antalet handlingar som redan har utförts och som planerades att utföras.

Efter det att den första instinktiva försvarshandlingen har valt räknas anfallaren som försvarare och alla eventuella resterande anfallshandlingar är förlorade, dessutom får inte den nyblivne försvararen slå något slag för VINIT nästa närstridsfas. Alla som var försvarare före det att anfallaren använde denna handling blir automatiskt anfallare från och med nästa närstridsfas.

Denna handling är det enda sättet en anfallare kan värja sig mot motattacker från djärva försvarare. Det är ett responsagerande och det är anledningen till att den inte behöver definieras från början. Så fort en anfallare blir utsatt för ett anfall mot sig kan han direkt välja denna handling.

**VINIT-svårighet för Försvarare:** Inget slag slås och försvararen/försvararna blir automatiskt anfallare.





## ANFALLSVARIATIONER

**M**ED ANFALLSVARIATIONER AVSES tillägg till existerande anfallshandlingar. De flesta av dessa kan med minimal ansträngning även användas för avståndsstrid, då speciellt regeln om anfallsnivå respektive måtta. Finta kan användas som en del av en katt-och-rättalek mellan en skytt och den beskjutne, men den delen som modifierar VINIT bör då utgå.

### Anfallsnivå [Frivillig regel]

Att välja anfallsnivå innebär att man väljer var i höjddled anfallet skall riktas. Man kan välja en av tre anfallsnivåer: hög, normal eller låg. Detta påverkar hur man slår på träfftabellen. Om inget annat sägs antas alltid anfallsnivån vara normal. Svårigheten påverkas inte av den valda anfallsnivån.

I vissa situationer är man begränsad till vissa nivåer, exempelvis kan man inte sparka på den höga nivån om man inte har en speciell stridsteknik som tillåter detta.

### Måtta [Frivillig regel]

En anfallare kan välja att styra anfallet mot ett specifikt område på målet. Detta medför dock en ökad svårighet, se tabell R2-24. Observera detta inte är det samma som anfallsnivå (se ovan).

Storlek	Svårighet	Exempel
Träffområde	+Ob1T6	Arm, bröstkorg, huvud
Delområde	+Ob2T6	Hand, ansikte, knä, underliv
Glipa*	+Ob3T6	Glipa i rustningen
* Spelledaren måste bestämma om glipan existerar. En glipa gör att pansaret inte skyddar.		

Tabell R2-24: Måttade anfall

### Måtta mot hållna föremål [Frivillig regel]

En rollperson kan mycket väl tänkas vilja måtta mot en motståndares hållna vapen eller ett annat buret föremål, i syfte att försöka avvärja denne. Detta räknas som att måtta mot ett delområde, se tabell R2-24.

Lyckas anfallet har föremålet träffats. Ett aktivt motståndsslag skall slås för att se om föremålet också slås ur försvararens händer. Anfallarens svårighet är normal (Ob3T6) och försvararens är lätt (Ob2T6). Är anfallet obeväpnat ökar anfallarens svårighet med en nivå (+Ob1T6). Håller försvararen det angripna föremålet med två händer sänks dennes svårighet en nivå (–Ob1T6). Vinner anfallaren slås föremålet bort 1T6 meter. Vinner försvararen behålls föremålet i handen, utan vidare effekter av anfallet.

### Finta [Frivillig regel]

Anfallaren styr striden extra mycket genom att finta försvararen mer än vanligt. Anfallaren väljer att modifiera sitt eget anfall med en nivå (+Ob1T6), samtidigt som försvararens svårighet också ökar med en nivå (+Ob1T6). Lyckas anfallaren dessutom träffa försvararen blir VINIT-slaget en nivå svårare (+Ob1T6) nästföljande runda.



## STRID FRÅN RIDDJUR

**A**TT STRIDA FRÅN ett riddjur är på många sätt annorlunda än att strida till fots. De största skillnaderna som gäller för en stridande ryttare är att speciella slag för färdigheten Rida måste lyckas för att ryttaren skall få försöka vinna initiativet – två andra skillnader är att ryttare får bonus till sitt SI (snabbhetsindex) och att grundskadan som används för ett vapen beräknas från riddjuret och inte från ryttaren. Riddjur beskrivs i *Spelarens bok* på sidan 217.

### Strid från riddjur

För att få slå ett VINIT-slag i närstrid, både vid öppning och i pågående strid, måste en ryttare alltid lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Rida. Om slaget mot Rida misslyckas blir ryttaren automatiskt försvarare.

Svårigheterna och modifikationer anges i tabell R2-25. Se vidare beskrivningen av färdigheten Rida på sidan 117 i *Spelarens bok* för fler handlingar och mer information om hur färdigheten används. I vissa specialfall kan slaget för ryttaren bli svårare – om man exempelvis vill vinna initiativet mot en motståndare som är bakom riddjuret så blir det en nivå svårare (+Ob1T6).

Situation vid VINIT-slag	Svårighet (Rida)
Få riddjuret att bli stridande	Ob3T6
Motståndaren är bakom riddjuret	+Ob1T6

Tabell R2-25: Strid från riddjur.

### Ökad SI för ryttare

Alla VINIT-slag för uppsuttna och beridna anfallare mot icke-beridna motståndare blir enklare då ryttaren får bonus till SI med två (+2/+2). Observera att denna regel inte gäller mot andra uppsuttna ryttare.

### Skadebonus från riddjur

Om en ryttares riddjur under förflyttningsfasen flyttade sig mer än sin Förflyttning × 2 meter så får ryttaren lägga till +Ob1T6 till skadeverkan på alla anfall under närstridsfasen, då riddjurets fart ger mer kraft. Detta gäller inte vid lansanfall.

### Anfall med riddjur

En ryttare som har ett stridstränat djur kan, om denne lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Rida låta djuret anfalla en motståndare. Detta räknas som en handling för både riddjuret och ryttaren (så ryttaren får svårare om han själv skall utföra ett anfall).

Svårighetsslag måste göras då man skall manövrera ett riddjur i strid. Observera att djuret måste ha tränats på den aktuella stridshandlingen för att kunna utföra den.

### Lansanfall i hög fart

Ett lansanfall som utförs i hög fart gör mer skada på motståndaren genom att både ryttares och riddjurets tyngd läggs bakom anfallet. En förutsättning för att få göra ett lansanfall är att riddjuret är tränat för att anfalla på detta sätt och rör sig med dubbel Förflyttning (det vill säga springer eller spurtar). Man kan enbart göra ett lansanfall per runda.

För att få hästen att springa mot motståndaren på rätt sida måste man slå ett normalt slag (Ob3T6) mot färdigheten Rida. Lyckas detta slag får man gå vidare till att slå ett normalt slag (Ob3T6) för vapenfärdigheten Lans för att träffa målet.

Då man anfaller med en lans i full galopp så används riddjurens grundskada för kross istället för ryttares grundskada. En normal häst brukar exempelvis ha en krossgrundskada på Ob3T6+2. Se sidan 217 i *Spelarens bok* för mer information.

Om två ryttare sätter fart mot varandra, så får varje lansstöt använda krossgrundskadan från båda riddjuren. Observera att det dock alltid måste vara en som är anfallare och en som är försvarare – försvararen får dock göra motanfall.

### Pik mot ryttare

Ett effektivt sätt att stoppa ett anfall från ryttare är att använda långa pikar. Dessa pikar har dels fördelen att kunna hålla ryttaren på avstånd och dels fördelen av att de kan sättas stadigt i marken för att åstadkomma mer skada.

På samma sätt som ett lansanfall använder riddjurets krossgrundskada så används riddjurets krossgrundskada mot sig själv då en pik sätts mot ett rytterianfall. Man kan endast anfalla en ryttare med pik per runda.

### Speciella aspekter för lansar & pikar

Övriga speciella regler för riddarlansar, tornerlansar (ej stridslansar) och pikar är att man inte kan använda dem då man väl är involverad i närstrid. Vanligen öppnar man striden med dessa typer av lansar och sedan dra ett närstridsvapen.

### Tillbakaknuffning för ryttare

Skulle ryttaren bli tillbakaknuffad (se regler på sidan 39) sittande på ett riddjur skall ryttaren slå ett lätt slag (Ob2T6) mot Rida och lägga till effekten (positiv som negativ) till sin (STY+TÅL)/2 för att kontrollera tillbakaknuffningen. Slaget mot Rida blir en nivå svårare (+Ob1T6) om ryttaren inte har sadel och stigbyglar. Skulle resultatet ge att ryttare räknas som liggande till följd av tillbakaknuffningen så är denne slagen ur sadeln och får fallskada.

### Avståndsanfall från riddjur

Avståndsvapen som kräver två händer (fattningen 2X i vapentabellerna) och även tvåhandsvapen som bör hanteras med två händer (fattningen 2H) kan orsaka komplikationer då man inte kan använda tyglarna. Det blir en nivå svårare (+Ob1T6) att rida utan att hålla i tyglarna (se även färdigheten Rida på sidan 117).



# FÖRSVARSHANDLINGAR

**D**ETTA AVSNITT BESKRIVER de olika försvarshandlingar en försvarare kan utföra för att avvärja en anfallares handlingar i närstrid. Om en försvarare lyckas med sin försvarshandling brukar detta innebära att anfallarens attack räknas som avstyrd och misslyckad. Det finns också försvarshandlingar avsedda för att slå tillbaka i form av lömska motanfall som drastiskt kan ändra utgången av en strid.

## Parering

**Krav:** Försvararen är stridande.

**Innebörd:** Försvararen vill stoppa en anfallshandling i närstrid genom att parera anfall.

**Regel:** Alla typer av närstridsanfall kan pareras. Den grundläggande svårigheten för en parering är normal (Ob3T6) och slaget slås mot aktuell vapenfärdighet eller motsvarande. Om man utför mer än en parering under rundan kommer varje påföljande parering att öka med en nivå (+Ob1T6) i svårighet. Om man är greppad blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att utföra pareringar. Lyckas pareringen avvärjer försvararen anfallarens anfall. Misslyckas pareringen klarar försvararen inte av att avvärja anfallarens anfall.

Observera att man inte behöver parera ett misslyckat anfall.

## Blockering

**Krav:** Försvararen är stridande. Försvararen måste ha en sköld redo.

**Innebörd:** Försvararen vill stoppa en anfallshandling i närstrid genom att blockera anfall med en sköld.

**Regel:** Alla typer av närstridsanfall kan blockeras. Den grundläggande svårigheten för en blockering är lätt (Ob2T6) och slaget slås mot färdigheten Sköld eller motsvarande. Om man

utför mer än en blockering under rundan kommer varje påföljande blockering att öka med en nivå (+Ob1T6) i svårighet. Om man är greppad blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att utföra blockering. Lyckas blockeringen stoppar försvararens sköld upp anfallarens anfall. Misslyckas blockeringen klarar försvararen inte av att avvärja anfallarens anfall.

Observera att man inte behöver blockera ett misslyckat anfall.

## Undvika

**Krav:** Försvararen är stridande.

**Innebörd:** Försvararen vill undvika en anfallshandling i närstrid genom att flytta sig undan anfall.

**Regel:** Alla typer av närstridsanfall kan undvikas. Den grundläggande svårigheten för att undvika är normal (Ob3T6) och slaget slås mot färdigheten Undvika eller motsvarande. Om man utför mer än ett undvikande under rundan kommer varje påföljande undvikande att öka med en nivå (+Ob1T6) i svårighet. Om man är greppad blir det två nivåer svårare (+Ob2T6) att undvika. Lyckas undvikandet missar anfallarens anfall. Misslyckas undvikandet klarar försvararen inte av att undkomma anfallarens anfall.

Observera att man inte behöver undvika ett misslyckat anfall.

Det finns varianter och tillägg till undvika på sidan 38.

### Sammanfattning av försvarshandlingar

- ◆ Parering
- ◆ Blockering
- ◆ Undvika
- ◆ Motanfall
- ◆ Flykt!
- ◆ Försvararens sköldstöt
- ◆ Resa sig upp
- ◆ Slita fram vapen
- ◆ Slita sig loss
- ◆ Greppa tillbaka
- ◆ Sidosteg [Frivillig regel]
- ◆ Gå Bakåt [Frivillig regel]
- ◆ Duka [Frivillig regel]
- ◆ Hoppa högt [Frivillig regel]

### Obeväpnad parering [Frivillig regel]

Om ett naturligt vapen (exempelvis en hand) används vid en lyckad pareringssituation så tar det inblandade träffområdet skada. Anfallaren slår eventuell skadeverkan som vid ett lyckat anfall, men den reducerade skadeverkan halveras då pareringen medför att en del av kraften styrs undan. Den reducerade skadeverkan appliceras i det träffområde som parerade träffen, ofta i armen när det gäller människor.

### Parera ett obeväpnat anfall [Frivillig regel]

Om en försvarare parerar ett obeväpnat anfall så riskerar anfallaren att skada sig när en lyckad parering slår undan anfall. Anfallaren får då Ob1T6 i skadeverkan mot det naturliga vapnets delområde. Skadetyper ges av vapnet – ett svärd ger huggskadeverkan medan en påk ger krossskadeverkan. Rustning skyddar som vanligt, om sådan finnes. Parering kan normalt sett inte ge stickskada.

## Motanfall

**Krav:** Försvararen är stridande. Försvararen kan utföra motanfallet.

**Innebörd:** Försvararen vill göra ett desperat motanfall i ett försök att skada anfallaren, med stor risk för sitt eget liv.

**Regel:** Motanfallet utförs *alltid efter* det att anfallaren har utfört *alla* sina anfallshandlingar. För att lyckas med ett motanfall så slår man ett slag för den aktuella vapenfärdigheten eller motsvarande. Svårigheten är normal (Ob3T6). Om man är greppad ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

Ett motanfall ger alltid en halverad skadeverkan (man kan varken välja 'snabbt' eller 'kraftfullt' anfall) och man får inte välja anfallsnivå, utan alla motanfall går mot 'normalt'. Man får inte Finta eller Mätta med ett motanfall. I övrigt fungerar motanfall som vanliga anfallshandlingar – man kan till exempel greppa som motanfall om man vill.

Man får inte göra flera Motanfall än det antal handlingar som är valda.

**Exempel:**

*Jac Vobar är försvarare mot en bister múhadinsk bandit. Jac väljer att utföra två motanfall som handlingar. Sjömannens enorma tur håller i sig och banditen missar sitt anfall. Jacs första motanfall, som har svårighet Ob4T6 missar det också, men det andra, också det på Ob4T6 träffar. Normal skadeverkan är Ob4T6+1 och den reducerade skadeverkan blir 24, som halveras till 12. Slaget på träfftabellen, normal nivå, blir 01 – så resultatet blir en allvarlig skada i banditens ansikte.*

## Flykt!

**Krav:** Försvararen är stridande. Försvararen måste stå upp. Inga andra handlingar får utföras av försvararen under rundan. Det måste finnas utrymme för att avbryta striden och manövrera bort från anfallaren.

## Vapenarm och sköldar

Observera att 'rätt' vapenarm (se sidan 64 i *Spelarens bok*) när det gäller sköldar är den motsatta armen, då sköldar är gjorda för att bäras i motsatt arm. För en högerhänt person är alltså vänster arm 'rätt' arm att bära skölden i.

## Sköldars skyddsförmåga

Observera att oavsett hur mycket Bryt en sköld har så skyddar en sköld mot all skadeverkan om en blockering lyckas utan att skölden går sönder.

**Exempel:**

*Tzorcelan är i vild strid med den hemske Dakatan som bär på en liten rundsköld (Bryt 14). Tzorcelan svingar till Dakatan och lyckas med anfallet och orsakar skadeverkan 20. Dakatan lyckas med sin blockering. Dakatan är oskadd då skölden stoppade anfallet.*

**Innebörd:** Försvararen vill avbryta stridandet och nå stridsgrad fri. Flykt är dock en mycket riskfylld försvarshandling.

**Regel:** Inga andra försvarshandlingar får väljas. Efter det att anfallarens anfallshandlingar har genomförts skall både anfallaren och försvararen slå ett aktivt motståndsslag med normal svårighet (Ob3T6) mot respektive VINIT. Den stridande som har högst Förflyttning får en nivå enklare (–Ob1T6) på sitt slag. Om anfallaren ligger ned ökar svårighetsgraden med två nivåer (+Ob2T6) för honom.

Får försvararen högre effekt än anfallaren når de stridande stridsgrad fri då försvararen flyr. Får anfallaren högre effekt fortsätter striden i nästföljande runda och försvararen får inte slå något VINIT-slag.

## Försvararens sköldstöt

**Krav:** Försvararen är stridande och måste ha en sköld. Målet måste vara påverkbart för en sköldstöt (storleks- och viktmässigt, spelledaren avgör).

**Innebörd:** Försvararen vill få anfallaren att tappa balansen och eventuellt falla till marken genom att knuffa anfallaren med sin sköld.

**Regel:** Slå ett normalt slag (Ob3T6) mot försvararens färdighetschans i Sköld. Om detta lyckas har försvararen träffat anfallaren. Slå då ett aktivt motståndsslag. Svårigheten är normal (Ob3T6) för försvararen och slås mot (STY+TÅL)/2. Om försvararen har en bucklare eller motsvarande liten sköld ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

Anfallaren skall slå ett normalt slag (Ob3T6) mot sin (STY+TÅL)/2. Om försvararen vinner räknas anfallaren vara 'tillbakaknuffad', se sidan 39. Om anfallaren får bättre effekt räknas i stället försvararen vara 'tillbakaknuffad'. Skulle något slag fumlas innebär det att den som fumlade faller till marken och räknas som liggande.





## Resa sig upp

**Krav:** Försvararen ligger ned.

**Innebörd:** Försvararen vill resa sig från marken.

**Regel:** Att resa sig är en handling. Svårigheten att lyckas är i vanliga fall extremt lätt (Ob0T6). Detta ger att om försvararen bara väljer att resa sig under närstridsfasen så behövs inget slag slås, förutsatt att försvararen inte har ökade svårigheter från till exempel Smärtekryss eller utmattning. Andra valda försvarshandlingar ökar svårigheten på sedvanligt vis. Slaget slås mot RÖR och görs absolut först i närstridsfasen (till och med före det att anfallaren utför sin första anfallshandling).

Lyckas slaget är försvararen stående. Misslyckas slaget förblir försvararen liggande. De svårighetsmodifikationer man får för att vara liggande gäller dock under hela innevarande närstridsfas då försvararen anses vara ur balans.

## Slita fram vapen

**Krav:** Försvararen är stridande. Vapnet finns tillgängligt.

**Innebörd:** Försvararen vill slita fram ett vapen under striden.

**Regel:** Försvarshandlingen slita fram vapen sker när försvararen så önskar under närstridsfasen, och dess faktiska svårighet bestäms av antalet försvarshandlingar som har utförts. Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot den aktuella vapenfärdigheten för att lyckas. För tvåhandsvapen är svårigheten en nivå högre (+Ob1T6) och om vapnet sitter svåråtkomligt ökas svårigheten ytterligare en eller två nivåer (+Ob1T6 eller +Ob2T6), spelledaren avgör.

Lyckas slaget får rollpersonen fortsätta att utföra valda försvarshandlingar med det dragna vapnet med svårighetsökning. Misslyckas slaget tar det resten av närstriden den innevarande rundan att få upp vapnet och eventuella andra valda försvarshandlingar ignoreras.

Ett fummel medför att man tappar vapnet.

## Slita sig loss

**Krav:** Försvararen är greppad av anfallaren.

**Innebörd:** Försvararen vill slita sig loss från ett grepp anfallaren har kopplat.

**Regel:** Både försvararen och anfallaren slår ett aktivt motståndslag med normal svårighet (Ob3T6) mot sin respektive STY. Om försvararen är låst blir svårigheten en nivå högre (+Ob1T6). Om anfallarens grepp är kopplat med bara en hand höjs anfallarens svårighetsslag med en nivå (+Ob1T6). Vinner försvararen lyckas denne slita sig loss och anfallarens grepp går om intet. Om inte behålls greppet.

## Greppa tillbaka

**Krav:** Försvararen är greppad av anfallaren.

**Innebörd:** Försvararen vill greppa tag i anfallaren.

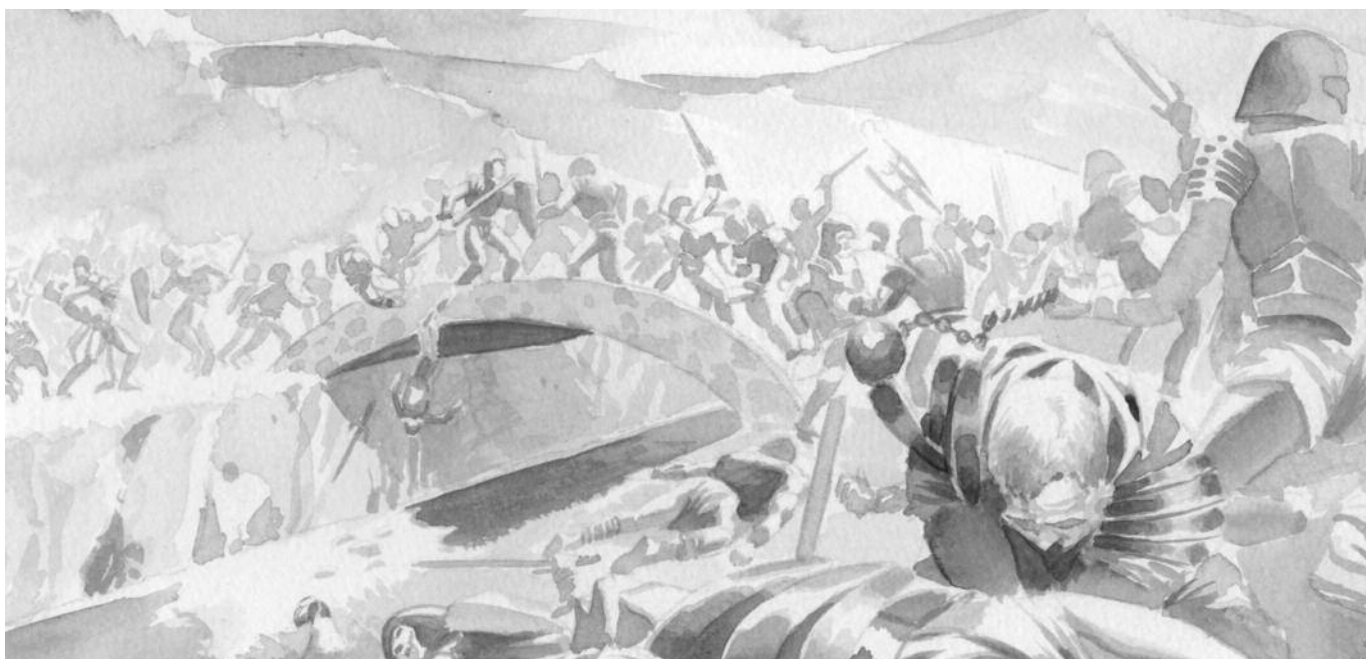
**Regel:** Detta lyckas automatiskt men lyckas som en handling.

### Fullförsvar [Frivillig regel]

Fullförsvar innebär att försvararen satsar helt och hållet på att försvara sig utan att försöka återta initiativet. Exempel då fullförsvar kan vara lämplig att använda är då man är i numerärt underläge, man måste hålla försvaret av en viss position eller om man hoppas få hjälp inom kort.

Detta innebär att försvararen inte får slå för VINIT i den följande rundan, utan fortsätter som försvarare. Detta gäller även om försvararen skulle lyckas perfekt med en försvarshandling. Alla valda försvarshandlingar blir en nivå enklare (–Ob1T6), som lägst mycket lätt (Ob1T6).

De försvarshandlingar som kan utföras som fullförsvar är: parering, blockering, undvika (och dess varianter).





## FÖRSVARSVARIATIONER

**M**ED FÖRSVARSVARIATIONER AVSES tillägg till existerande försvarshandlingar. Speciellt regeln om lyckade försvar är rekommenderad att använda, då den dels ger något snabbare strider (då fler skador uppstår), samt ger en mer konkret skillnad mellan nybörjare och mästare inom krigets konst. Regeln om försvarsnivå respektive försvar mot olika anfallstyper ger fler element av taktik till striden som passar vissas spelstil bättre än andras.

### Lyckade försvar [Frivillig regel]

I de grundläggande stridsreglerna räcker det med att lyckas med färdighetsslaget för försvarshandlingen för att den skall anses lyckad. För att ge mer realism i striden kan spelledaren kräva att effekten på försvarshandlingen måste vara lika med eller högre än effekten på anfallshandlingen för att försvaret skall ge fullt skydd.

Om försvararens effekt är lägre än anfallarens effekt räknas försvaret som halvlyckat, vilket innebär att anfallet träffar, men att anfallet gör halv skadeverkan (denna reduktion utförs före eventuella avdrag från rustning). Misslyckas försvarshandlingen helt och hållet så tillgodogör sig försvararen naturligtvis inget skydd alls (från försvarshandlingen).

Denna regel gäller både för närstrid och avståndsstrid.

### Försvar mot olika anfallstyper [Frivillig regel]

Snabba och kraftfulla anfall påverkar i de grundläggande reglerna endast VINIT och skadan. Om man vill kan man låta försvarshandlingarnas svårighet påverkas av vilken typ av anfall som utförs. För samtliga försvarshandlingar blir en nivå svårare (+Ob1T6) om anfallet var snabbt och svårigheten blir en nivå enklare (–Ob1T6) om anfallet var kraftfullt. Se även tabell R2-26 för en sammanfattning.

Typ av anfall	Försvarets svårighet
Snabbt anfall	+Ob1T6
Kraftfullt anfall	–Ob1T6

Tabell R2-26: Svårigheten för försvar mot olika anfallstyper.

### Försvarsnivå [Frivillig regel]

På samma sätt som närstridsanfall kan ha olika anfallsnivå så kan försvarshandlingarna parering och blockering riktas mot de olika nivåer som närstridsanfallet kan utföras på (lågt, normalt och högt). Fördelen med att välja hög eller låg försvarsnivå är att det blir lättare att lyckas med försvarshandlingar om motståndaren utför sitt anfall på den valda nivån.

Om ingen försvarsnivå har valts så är försvarsnivån odefinierad, det vill säga varken låg, normal eller hög.

Pareringar och blockeringar där man har valt samma försvarsnivå som motståndarens anfallsnivå blir en nivå enklare (–Ob1T6). Är det en nivå skillnad mellan anfall och parering ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Skulle det vara två nivåers skillnad (exempelvis ett högt riktat anfall mot en låg parering) så ökar svårigheten med två nivåer (+Ob2T6). Se tabell R2-27 för en sammanfattning av svårighetsmodifikationerna. Försvarsnivå har också inverkan på försvarshandlingens svårighet då anfallsvariationen måtta används. Om anfallaren måttar mot huvudet (eller något delområde eller glipa som sitter på huvudet) så räknas anfallsnivån som hög. Om anfallaren måttar mot benen (eller något delområde eller glipa på benen) så räknas anfallsnivån som låg.

Försvarsnivå & Anfallsnivå	Svårighet
Ingen försvarsnivå vald	±0
Samma nivå	–Ob1T6
En nivå skillnad	+Ob1T6
Två nivåers skillnad	+Ob2T6

Tabell R2-27: Svårighetsmodifikationer för olika försvarsnivåer.



## TILLÄGG TILL ATT UNDVIKA

**D**ET FINNS FYRA frivilliga varianter av försvarshandlingen undvika. Dessa varianter är mer cineastiska till sin natur och det är upp till varje spelledare att avgöra om de passar in i hans spelstil och kampanjstämning. Om man väljer att använda dessa varianter så bör man använda alla fyra och inte bara vissa av dessa. Varianterna gör stridandet till ett lite mer taktiskt gissningsspel.

### Sidosteg [Frivillig regel]

Att göra ett snabbt och smidigt sidosteg är ofta ett effektivt försvar mot stötande närstridsanfall. För att lyckas med ett sidosteg måste man slå ett slag mot färdigheten Undvika. Den grundläggande svårigheten är lätt (Ob2T6) mot stickanfall. Mot hugg- och krossanfall är det svårt (Ob4T6). Mot obehäpnade anfall är det normalsvårt (Ob3T6). Om man är greppad ökar svårigheten två nivåer (+Ob2T6). Se tabell R2-28.

Observera att det måste finnas minst en meters utrymme på någon sida för att man skall kunna använda försvarshandlingen sidosteg.

Man kan göra hur många sidosteg som helst under en runda utan någon svårighetsökning. Kravet är att man valt sidosteg som handling och att man utför sidosteg i följd utan att utföra någon annan handling emellan. Byter man till någon annan handling under närstriden ökar svårigheten för den nya handlingen och alla efterföljande handlingar en nivå (+Ob1T6).

Sidosteg, undan	Svårighet
Obehäpnad	Ob3T6
Hugg/Kross	Ob4T6
Stick	Ob2T6

Tabell R2-28: Svårigheter för att undvika genom sidosteg.

### Gå bakåt [Frivillig regel]

Gå bakåt är ett slags undvikande som innebär att man tar ett snabbt steg bakåt när motståndaren anfaller. För att lyckas slår man ett slag mot färdigheten Undvika. Mot hugg- och krossanfall är det lätt (Ob2T6), medan det mot stickanfall blir svårt (Ob4T6). Om man är greppad ökar svårigheten två nivåer (+Ob2T6). Se även tabell R2-29.

Observera att det åtminstone måste finnas minst en meters utrymme bakåt för att man skall kunna använda försvarshandlingen gå bakåt.

Man kan göra försvarshandlingen gå bakåt hur många gånger som helst under rundan utan någon svårighetsökning. Kravet är att man valt gå bakåt som handling och att man går bakåt i följd utan att utföra någon annan handling emellan. Byter man till någon annan handling under rundan ökar svårigheten för den nya och alla efterföljande handlingar en nivå (+Ob1T6).

Gå bakåt, från	Svårighet
Obehäpnad anfall	Ob3T6
Hugg- / krossanfall	Ob2T6
Stötanfall	Ob4T6

Tabell R2-29: Svårigheter för att undvika genom att gå bakåt.

### Ducka [Frivillig regel]

Att ducka är mycket effektivt mot högt riktade anfall, då man helt enkelt duckar under anfall. För att lyckas måste man slå ett slag mot färdigheten Undvika.

Svårigheten mot höga anfall är mycket lätt (Ob1T6), mot normalhöga anfall är svårigheten svår (Ob4T6) och mot låga anfall är det mycket svårt (Ob5T6). Om man är greppad ökar svårigheten att ducka två nivåer (+Ob2T6). Se tabell R2-30.

Ducka kan man göra hur många gånger som helst under en runda utan att få någon svårighetsökning.

Kravet är att man valt ducka som handling och att man duckar i följd utan att utföra någon annan handling emellan. Byter man till någon annan försvarshandling under rundan så ökar svårigheten för den nya handlingen och alla efterföljande med en nivå (+Ob1T6).

Ducka, under	Svårighet
Högt anfall	Ob1T6
Normalt anfall	Ob4T6
Lågt anfall	Ob5T6

Tabell R2-30: Svårigheter för att undvika genom att ducka.

### Hoppa högt [Frivillig regel]

Hoppa högt är motsatsen till att ducka. Försvarshandlingen hoppa högt är mycket effektivt mot lågt riktade anfall, då man helt enkelt hoppar över anfall.

Slå ett slag mot Undvika för att lyckas. Svårigheten mot låga anfall är mycket lätt (Ob1T6), mot normalhöga anfall är svårigheten svår (Ob4T6) och mot höga anfall är det mycket svårt (Ob5T6). Om man är greppad ökar svårigheten två nivåer (+Ob2T6). Se tabell R2-31.

Naturligtvis måste det finnas utrymme ovanför för att man skall kunna hoppa högt. Försvarshandlingen hoppa högt kan man utföra hur många gånger som helst under en runda utan någon svårighetsökning.

Kravet är att man valt hoppa högt som handling och att man hoppar högt i följd. Byter man till någon annan försvarshandling under rundan så ökar svårigheten för den nya handlingen och alla efterföljande handlingar en nivå (+Ob1T6).

Hoppa högt, över	Svårighet
Högt anfall	Ob5T6
Normalt anfall	Ob4T6
Lågt anfall	Ob1T6

Tabell R2-31: Svårigheter för att undvika genom att hoppa högt.

## TILLBAKAKNUFFAD & LIGGA NED

**E**N STRIDANDE KAN hamna ur balans av flera olika skäl. Ett kraftigt anfall kan pressa en bakåt, skador kan få en att rygga tillbaka i smärta eller så kan man bli tvingad baklänges av en vildsint och aggressiv attack. En oväntad handling kan gör att det är svårt att behålla balansen, man kanske reflexmässigt tar ett par steg för att värja sig från attacker eller så kan man helt enkelt bli knuffad av en fiende. När fienden får ett övertag av olika skäl – allt detta sammanfattas i termen 'tillbakaknuffad'.

### Tillbakaknuffad [Frivillig regel]

Att bli tillbakaknuffad innebär att man kommer fysiskt eller mentalt ur balans. Det finns också speciella handlingar som kan orsaka tillbakaknuffning, till exempel anfallshandlingen sköldstöt.

Om skadeverkan överskrider dubbla motståndarens Chockvärde så slås eller skräms denne till marken och räknas som liggande. Motståndaren blir generellt tillbakaknuffad om skadeverkan som ett anfall tillfogar överstiger motståndarens Chockvärde. Se tabell R2-32.

Effekten av ett tillbakaknuffande är att närstriden avbryts och de inblandade räknas som fria, vilket medför att resterande anfalls- och försvarshandlingar ignoreras. Dock har den part som lyckades knuffa tillbaka sin motståndare valet att automatiskt fortsätta strida med den tillbakaknuffade. I så fall räknas de inblandade fortfarande som stridande, och resterande anfalls- och försvarshandlingar gäller för resten av närstridsfasen. Den tillbakaknuffade räknas som försvarare i nästa närstridsfas men får slå för VINIT som vanligt (detta innebär att om ett motanfall orsakade tillbakaknuffningen så måste striden öppnas, eftersom det är två försvarare som strider).

Man utgår alltid från den omodifierade skadeverkan som anfallet orsakade och inte den reducerade skadeverkan när tillbakaknuffning kontrolleras. Observera att även om försvararen lyckas blockera med en sköld eller parera med ett vapen kommer denne att bli tillbakaknuffad om anfallets skadeverkan överskrider dennes Chockvärde (se dock regeln 'försvarshandlingar och tillbakaknuffning'). Det hjälper inte heller att bära rustning för att skydda sig mot tillbakaknuffning.

Även om det är omöjligt för en rollperson att förflytta sig bakåt, om det till exempel är en vägg bakom rollpersonen, så räknas rollpersonen ändå som tillbakaknuffad.

Skadeverkan*	Resultat
> Chockvärde	Stridsgrad blir fri (eller stridande**)
> 2×Chockvärdet	Stridsgrad blir fri (eller stridande**), dessutom blir målet liggande
* Avser skadeverkan (och inte reducerad skadeverkan).	
** Den som orsakade tillbakaknuffningen väljer stridsgrad.	

Tabell R2-32: Sammanfattning av reglerna för tillbakaknuffning.

#### Exempel:

Anfallaren Tzorcelan tillfogar försvararen Dakatan 15 i huggskadeverkan. Dakatans undvikande misslyckas och dennes plåtrustning skyddar hela skadeverkan men han blir ändå tillbakaknuffad då hans Chockvärde är 13. Skadeverkan 15 är mer än 13. Tzorcelan väljer att följa upp så striden fortsätter.

### Försvar & tillbakaknuffning [Frivillig regel]

Ett lyckat försvar kan minska risken för att bli tillbakaknuffad. En parering styr bort kraften från ett anfall, medan en sköld tar upp en del av kraften.

Om en försvarare utför en parering får denne dra ifrån sin effekt från försvarsslaget från den framslagna skadeverkan för att avgöra om man blir tillbakaknuffad.

På samma sätt gäller att en lyckad blockering med sköld medför att försvararen får dra ifrån halva sin effekt för att avgöra om man blir tillbakaknuffad.

#### Exempel:

Striden mellan Dakatan och Tzorcelan fortsätter; Dakatan misslyckades med att vinna initiativet nästföljande närstridsfas och Tzorcelan hugger medan Dakatan frenetiskt parerar. Båda lyckas med sina handlingar och Dakatan får en effekt på pareringsslaget på 9. Tzorcelans skadeverkan är 21. Dakatan får dra ifrån 9 från 21 vilket är 12, lägre än hans Chockvärde på 13 – den snygga pareringen medför att Dakatan inte blir tillbakaknuffad av attacken.

### Att ligga ned

Då man strider står man vanligtvis upp, men ett flertal situationer kan uppstå där man ligger på marken. Att ligga ned medför en svårighetsökning på två nivåer (+Ob2T6) för samtliga anfallshandlingar och en nivå (+Ob1T6) på samtliga försvarshandlingar som kan utföras. Se tabell R2-33 för en sammanfattning. Om man ligger ner förlorar man initiativet automatiskt då man slår VINIT. Att 'resa sig' till stående görs antingen som en försvarshandling, se resa sig på sidan 36, eller så görs det automatiskt i förflyttningsfasen, under förutsättning att man inte agerade under skyttefasen och är fri.

Handling	Svårighetsmodifikation*
Anfall**	+Ob2T6
Motanfall	+Ob2T6
Parering	+Ob1T6
Blockering	+Ob1T6
Undvika	+Ob1T6
Sidosteg	omöjlig
Gå bakåt	omöjlig
Ducka	omöjlig
Hoppa högt	omöjlig
* Avser svårighet för handlingar. Man förlorar dessutom automatiskt initiativet så länge man ligger ner.	
** Avståndsattacker ingår, undantaget armborstskytte som inte modifieras negativt. Observera att dessa regler bara gäller för humanoida varelser (och inte för exempelvis ormar).	

Tabell R2-33: Effekter av att ligga ned.



## SKADEVERKAN & BRYTVÄRDE

**E**N ROLLPERSONS FÖRMÅGA att sår en motståndare avgörs till stor del av dennes möjlighet att tillfoga denne stor skada. Alla attacker och vapen har skadevärden vilka ger en skadeverkan. Här finns fler aspekter som kan modifiera attackers skadeverkan. Reglerna för brytvärde tar upp föremåls tålighet i strid, då de används för att blockera vildsinta anfall eller styra bort kraftfulla attacker.

### Extra skadebonus [Frivillig regel]

Om rollpersonen är en framstående mästare med sitt vapen vet rollpersonen hur man skall bära sig åt för att orsaka så mycket skada som möjligt. Detta symboliserar av att rollpersonen får en extra skadebonus om rollpersonen har en hög färdighetschans. Hur mycket skadebonus som erhålls anges i tabell R2-34.

Färdighetschans	Extra skadebonus
0–15	±0
16–18	+1
19–21	+2
22–25	+Ob1T6
26+	+Ob2T6

Tabell R2-34: Extra skadebonus vid hög färdighetschans.

### Hålla igen slagen [Frivillig regel]

En rollperson inblandad i närstrid kan välja att hålla igen slagen och på så sätt minska den mängd skadeverkan denne tillfogar sin motståndare. Innan skadeverkan skall slås väljer rollpersonen hur många ObT6:or denne vill ta bort från slaget. Observera att man inte får välja en summa att ta bort, utan bara hela tärningar. En rollperson kan inte minska sin skadeverkan till under Ob1T6 på detta sätt.

### Äckligt mycket plus [Frivillig regel]

Om man någon gång skulle få en väldigt många plustermer på ett tärningskast, till exempel skadeverkan eller andra svårighetsslag, så bör man omvandla varje fyra ('+4') plus-steg till +Ob1T6 och på så vis reducera höga plusmodifikationer.

*Exempel:*

*Tzorcelan ger en skada med ett visst vapen på Ob4T6+9. Tillägget på 9 blir då lika med Ob2T6+1, vilket gör att den slutliga skadan blir Ob6T6+1 i stället.*

### Brytvärde [Frivillig regel]

Då man parerar och blockerar med vapen och sköldar så tar dessa skada av alla huggande och krossande anfall samt stötanfall från häst. Stökanfall skadar generellt inte föremåls Bryt.

Vid varje vapen och sköld i respektive listor finns en rubrik som heter Bryt, vilket betyder Brytvärde. Bryt är ett mått på hur mycket skada ett objekt tål innan det går sönder.

Om ett vapen eller en sköld utsätts för ett skadande anfall så jämför man skadeverkan med det blockerande objektets Bryt. Se tabell R2-35.

Om skadeverkan är lägre än eller lika med Bryt händer ingenting.



Regler om att förstöra föremål finns på sidan 196 i *Spelarens bok*.

Är skadeverkan högre än sköldens Bryt men lägre eller lika med  $\text{Bryt} \times 2$  sänks sköldens Bryt med en poäng (-1). Ett mycket lätt slag (Ob1T6) slås mot Bryt. Misslyckas slaget går objektet sönder – Bryt sätts då direkt till noll (0). Lyckas slaget händer inget.

Är skadeverkan högre än sköldens eller det parerande vapnets Bryt  $\times 2$  men lägre eller lika med  $\text{Bryt} \times 3$  sänks sköldens eller det parerande vapnets Bryt med en poäng (-1). Dessutom skall ett lätt slag (Ob2T6) slås mot Bryt. Misslyckas slaget går objektet sönder – Bryt sätts då direkt till noll (0). Lyckas slaget händer inget.

Om skadan överskrider ännu högre multiplar av Bryt så ökar svårigheten för slaget mot Bryt ytterligare. Däremot minskar Bryt bara med ett poäng oavsett skadeverkan.

Skulle Bryt för ett vapen eller sköld någonsin nå noll eller lägre har vapnet eller skölden gått sönder. Detta gäller både för anfallaren och försvararen.

Om ett vapen eller sköld går sönder kommer anfaller att träffa försvararen. Skadeverkan reduceras med lika mycket som Bryt var innan föremålet blev träffat. Observera att övrigt pansar fortfarande skyddar mot denna skadeverkan.

#### Exempel:

*Tzorcelan hugger med sitt storsvärd mot en stråtrövare som försvarar sig genom att parera med sitt jaktspjut. Pareringen lyckas vilket innebär att nästa steg är att se om vapnen tar skada. Skadeverkan blir 12 och eftersom ett jaktspjut har ett Brytvärde på 14 händer ingenting. I nästa sving ger Tzorcelan en skadeverkan på 29 och stråtrövaren lyckas återigen med sin parering. Skadan är högre än  $\text{Bryt} \times 2$  vilket betyder att stråtrövarens jaktspjuts Bryt minskar med ett och att det riskerar att gå av. Stråtrövaren slår Ob2T6 mot 13 (spjutets Bryt efter reducering med en poäng) och slaget misslyckas – spjutet slås sönder. Stråtrövaren själv får dessutom 16 i skadeverkan ( $29 - 13 = 16$ ) då spjutet går av.*

Krav *	Resultat **
Skadeverkan < Bryt	Ingen effekt.
Skadeverkan > Bryt	Bryt sänks med ett (-1).*** Slå Ob1T6 mot Bryt för att se om objektet håller.
Skadeverkan > $\text{Bryt} \times 2$	Bryt sänks med ett (-1). Slå Ob2T6 mot Bryt för att se om objektet håller.
Skadeverkan > $\text{Bryt} \times 3$	Bryt sänks med ett (-1). Slå Ob3T6 mot Bryt för att se om objektet håller.
Skadeverkan > $\text{Bryt} \times 4$	Bryt sänks med ett (-1). Slå Ob4T6 mot Bryt för att se om objektet håller.
Osv...	
* Vapen som gör skadeverkan på motståndarens vapen är alla vapen som gör huggskada och krosskada, samt stickanfall från häst (exempelvis lans).	
** Sänks Bryt till noll så gör objektet sönder automatiskt.	
*** Gäller bara sköldar och inte vapen som man utför parering med.	

Tabell R2-35: Sammanfattning av reglerna för Brytvärde.

## Skada på eget vapen [Frivillig regel]

Även vapen och föremål som används för att attackera med kan få reduktion av Bryt. Varje gång ett närstridsvapen tillfogar skadeverkan, även då motståndaren parerar eller blockerar, och den framslagna skadeverkan är över ens vapens egna Bryt  $\times 2$ , så läs av tabell R2-35.

### Förolämpningar [Frivillig regel]

Denna regel förutsätter att spelaren 'rollspelar'. Om man under stridens hetta förolämpar sin motståndare på ett snyggt sätt (med andra ord extremt elakt) kan den förolämpade personen eventuellt få en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar på grund av tappad koncentration. Det enda sättet att 'försvara' sig mot en förolämpning är att förolämpa tillbaka. Tycker spelledaren och de övriga spelarna att målet för förolämpningen lyckas bra, och framförallt snabbt, med att replikera smädelsen så tar detta ut den första förolämpningens effekt. Tycker spelledaren och spelarna att förolämpningen är ohyggligt mycket bättre än den första får istället den som förolämpade först en nivå svårare (+Ob1T6) på sina handlingar på grund av ett ytterst bra genmäle.

En förolämpning skall vara kort och koncis – inte långgrandig eller tvekan för då ger den ingen effekt. Både anfallare som försvarare kan förolämpa – dock högst en gång per runda. Man bör inte gå till överdrift med denna regel, utan den bör främst användas vid exempelvis slutstrider, dueller, uppgörelser och andra dylika 'viktigare' strider. Det är alltid spelledaren som avgör om förolämpningen gick hem. Självklart kan rollpersonen inte förolämpa någon eller något som inte kan förstå rollpersonen!

### Växla i hjärnan

I strid fattas de flesta beslut på bara någon sekund. Spelare som sitter och tänker igenom sin rollpersons handling när det är dennes tur bör stressas. Om spelaren tvekar hoppa över honom (betrakta det som att rollpersonen 'vilar').

#### Exempel:

Spelledaren: "Vad gör du?"

Spelare: "Äh, jag vet inte... vad händer?"

Spelledaren: "Han anfaller dig. Vad gör du?"

Spelare: "Vänta lite..."

Spelledaren: "Han slår på dig. Vad gör du?"

Spelare: "Men lägg av... ta't lugnt...!"

Spelledaren: "Vadå lugnt – han bultar ju på dig.

Spelare: "Men stressa inte så..."

Spelledaren: "Det är inte jag, det är skurken som anfaller. Kom loss, vad gör du?"

Spelare: "Jag vet inte... Jag... öhhh... Jag..."

Spelledaren: "Han slår på dig." <slår tärningar> "Han träffar."

<slår tärningar> "Hm... Inget pansar – du får en allvarlig skada i buken. Slå Dödsslag...!"

Spelare: "Men va' fan?!!"



## VAPENFATTNING & STYRKEKRAV



LIKA VAPEN HANTERAS på olika sätt. Vissa vapen kräver att användaren är stark, andra kräver att man använder två händer för att effektivt bruka vapnet. Avståndsvapen såsom armborst eller pilbåge kräver så gott som alltid att två händer används. Om inte vapnet brukas på rätt sätt så drabbas användaren av negativa modifierationer.

### Vapenfattning [Frivillig regel]

Fattning innebär antalet händer man bör ha på fästet på vapnet för att kunna bruka det effektivt. Regeln om fattning bör användas i kombination med regeln om Styrkekrav.

Fattningen '1H' (en hand) innebär att man håller vapnet i en hand och inte får någon fördel av att använda vapnet med två händer (om det ens är möjligt).

Fattningen '2H' (två händer) innebär att vapnet bör brukas med två händer. Om ett 2H-vapen brukas i en hand dubblas vapnets STYK.

Fattningen '2X' innebär det att vapnet (vanligtvis en båge) måste användas i tvåhandsfattning – det är omöjligt att använda med en hand.

För modifierationer om en användare inte har nödvändig STY, se reglerna om Styrkekrav.

#### Exempel:

*Grotttrollet Naug har fått tag på ett kraggsvärd. Vapnet har STYK 16. Eftersom Naug har mer än STY 32 kan han hantera kraggsvärd i en hand utan några som helst modifierationer.*

### Styrkekrav [Frivillig regel]

Alla vapen och sköldar har ett Styrkekrav (STYK). För att en rollperson skall kunna hantera vapnet eller skölden utan problem krävs det att rollpersonens STY är lika med eller högre än Styrkekravet. Om rollpersonen saknar den nödvändiga styrkan blir svårigheten att använda vapnet en nivå högre (+Ob1T6), skadevärdet sänks med -Ob1T6 om STY är högre än halva STYK och snabbhetsindex (SI) minskar med två (-2/-2) om STY är högre än halva STYK. Är STY lägre än halva STYK ökar svårigheten att använda vapnet med två nivåer (+Ob2T6), samt skadevärdet minskar med -Ob3T6, och SI minskar med sex (-6/-6). Se tabell R2-36 för en sammanfattning. Se även reglerna för Fattning.

### Styrkekrav för avståndsvapen [Frivillig regel]

Klarar man inte STYK för ett avståndsvapen så gäller i princip samma regler för vanliga närstridsvapen. Se tabell R2-37. För vissa vapen som inte använder muskelkraft vid skjutögonblicket (exempelvis armborst) minskar dock inte skadevärdet.



Krav	Skadevärde*	SI	Svårighet
STY lika med eller högre än STYK	–	–	–
STY under STYK, men högre än halva STYK	–Ob1T6	–2/–2	+Ob1T6
STY under halva STYK	–Ob3T6	–6/–6	+Ob2T6
* Skadevärdet kan inte sänkas under 1.			

Tabell R2-36: Styrkekrav för närstridsvapen.

Krav	Skadevärde*	Svårighet
STY lika med eller högre än STYK	–	–
STY under STYK, men högre än halva STYK	–Ob1T6	+Ob1T6
STY under halva STYK	–Ob3T6	+Ob2T6
* Skadevärdet kan inte sänkas under 1. Skadevärdesreduktionen gäller inte skjutvapen som inte använder muskelkraft vid skjutögonblicket (exempelvis armborst).		

Tabell R2-37: Styrkekrav för avståndsvapen



## SPECIELLA SITUATIONER

**D**ET FINNS ETT flertal olika situationer som kan uppenbara sig under en strid som är generella. Dessa situationer påverka på olika sätt, exempelvis genom att göra det svårare för en rollperson att manövrera sig på grund av snårig terräng, eller så kan ljusfaktorer såsom mörker hindra effektivt agerande. Även vildsint raseri påverkar handlandet i högsta grad och beskrivs därför också i denna sektion.

### Mörker och nedsatt sikt

Att slåss utan att kunna se är som regel mycket komplicerat. Vid kraftigt nedsatt sikt – exempelvis en natt med svagt månsken eller i tät dimma under dagen – blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att träffa med närstridsvapen. För avstånds- vapen blir det en nivå svårare (+Ob1T6) på kort avstånd, två nivåer svårare (+Ob2T6) på normalt avstånd, tre nivåer svårare (+Ob3T6) på långt avstånd och fyra nivåer svårare (+Ob4T6) på mycket långt avstånd. Se även tabell R2-38.

För kompakt mörker gäller speciella regler som beskrivs i nästa regel nedan.

Observera att det alltid är spelledaren som bestämmer svårighetsökningen. Reglerna ovan är bara riktlinjer – i många fall kan det vara aktuellt med mindre svårighetsökningar och i andra fall kan det bli ännu svårare.

Alver och tiraker har en extremt känslig mörkersyn och deras svårighetsökning i nedsatt sikt orsakad av mörker är därför en nivå lägre. De har dock ingen fördel vid nedsatt sikt orsakad av exempelvis dimma eller rök.

Observera att dvärgar har samma modifikationer som människor eftersom deras speciella mörkersyn endast är avsedd att användas i kompakt mörker (se regel om 'kompakt mörker').

### Kompakt mörker

Kompakt mörker gör det nästan omöjligt att utföra handlingar. I kompakt mörker är det mer en fråga om tur än skicklighet – spelledaren får här själv bestämma vad som gäller från fall till fall, det kan ju hända att man kan höra eller känna.

Dvärgar och tiraker har en speciell förmåga att se i kompakt mörker. Detta sker genom att de båda raserna har 'ljus i ögonen'. För dvärgar görs därför ingen skillnad på kompakt mörker och nedsatt sikt (på grund av mörker). Observera dock att 'ljuset i ögonen' gör att ögonen på både dvärgar och tiraker skimrar rödaktigt i mörker – vilket naturligtvis kan röja deras närvaro.

Situation	Svårighetsökning
Närstrid	+Ob1T6
Avståndsfall på kort håll	+Ob1T6
Avståndsfall på normalt håll	+Ob2T6
Avståndsfall på långt håll	+Ob3T6
Avståndsfall på mycket långt håll	+Ob4T6
Alv eller tirak	–Ob1T6*
* Alv eller tiraker får bara den modifikation vid nedsatt sikt orsakad av mörker – inte vid nedsatt sikt orsakad av dimma eller rök. Observera att modifikationen är avsedd att dras från de övriga svårighetsökningarna.	

Tabell R2-38: Svårigheter för anfall vid nedsatt sikt.



## Terräng och omständigheter [Frivillig regel]

Medan man kämpar i närstrid så flyttar de inblandade på sig konstant för att hitta nya anfallsvinklar och för att utnyttja blottor eller för att pressa motståndaren.

**Begränsande terräng & kraftig vegetation:** Innebär exempelvis att man står bland snårig ljung, höga buskar, högt gräs, i vatten, tät skog eller befinner sig bland mycket stubbar och rötter. För att springa eller spurta måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR, annars faller man till marken och förflyttningen misslyckas den förflyttningsfasen.

Efter varje genomförd försvarshandling av typen undvika, sidosteg, gå bakåt eller flykt krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR för att inte falla till marken. Detsamma gäller anfallshandlingen Reträtt. Inget av dessa extra RÖR-slag räknas som en handling för rundan.

**Inomhus:** En spelare får avgöra hur rymligt rummet är och hur mycket möbler det finns som hindrar. Generellt så gör kraftigt möblerade rum att tillåten förflyttning kan begränsas, exempelvis kanske man inte kan spurta inne i vårdshuset. Om det är riktigt trångt och fullt med bråte så kanske inte man inte ens kan springa.

## Raserianfall [Frivillig regel]

Det kan inträffa situationer där en rollperson blir så förbannad och upphetsad att han tappar alla spärrar och drabbas av ett raserianfall. Blodsvallningen får rollpersonen att se rött och han kommer inte att ge sig förrän fienden är förintad eller ivägjagad långt från platsen. Sammanfattning finns i tabell R2-39.

En rollperson kan bli så förbannad när två saker inträffar, dels när rollpersonen har tagit emot en allvarlig skada eller när rollpersonen ser en vän bli dödad eller slagen medvetslös.

Om rollpersonen själv får en allvarlig skada så kan spelaren välja att slå ett slag, som alltid är svårt (Ob4T6), mot rollpersonens Aggression. Lyckas slaget så hamnar rollpersonen i ett tillstånd av besinningslöst raseri.

Om rollpersonen ser en vän bli dödad eller slagen medvetslös så kan spelaren välja att försöka få sin rollperson in i ett raserianfall. För att lyckas med detta måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot rollpersonens Lojalitet och Aggression. Om slaget blir lika eller under det lägsta av karaktärsdragen så hamnar rollpersonen i ett besinningslöst raseri.

En rasande rollperson som inte är stridande förflyttar sig alltid så snabbt han kan mot närmaste fiende för att bli stridande. En rasande rollperson ägnar sig aldrig åt avståndsstrid. I närstrid är effekten av att vara rasande att rollpersonen enbart får utföra två typer av handlingar; kraftfulla anfall som anfallare, eller motanfall som försvarare. Spelaren avgör antalet anfall. En person som är rasande arg försvarar sig aldrig.

Under raseriet ger rollpersonen alltid ytterligare +Ob1T6 i skadeverkan. Rollpersonens kokande blod gör honom också mer tålig mot smärta – svårighetsökningen och Chockslag från Smärta-sektionen reduceras med en nivå (–Ob1T6). VINIT-slaget blir en nivå lättare (–Ob1T6), även när man öppnar strid. All utmattning dubblas.

Raseriet går över när rollpersonen inte ser några levande eller aktiva fiender längre. Efter att raserianfallet har upphört så kommer rollpersonen ha svårt att tänka klart under 1T6 minuter. Under denna tiden är rollpersonen helt stirrig och onåbar.

### Exempel:

*Jac Vobar och Kharzim klan Ghor är i en vild strid på en bro med ett band med härjande frakktiraker. Jac får en rejäl träff av en tirakkrok (en allvarlig skada), missar sitt Chockslag och blir medvetslös. Kharzim ser detta och slår ett slag med Ob3T6 och får 7 – långt under både Kharzims Lojalitet och Aggression – så Kharzim blir topp tunnor rasande! Kharzim är anfallare och tillfogar fienden massiva Ob8T6 i huggskada (Ob4T6 + Ob2T6 + Ob1T6 + Ob1T6) per attack. Dessutom bryr han sig inte om sin smärta speciellt mycket. Egentligen skulle Kharzim ha +Ob2T6 på alla svårighetsgrader på grund av Smärta på grund av tidigare sår, men raseriet sänker den till +Ob1T6. När alla tirakerna ligger i högar på bron eller har flytt tar det honom fem (utfallet på 1T6) minuter att lugna ned sig.*

Raseri*	Typ av anfall	Skadeverkan
Som anfallare	Alltid kraftfulla anfall	+Ob1T6
Som försvarare	Alltid motanfall	+Ob1T6
* Svårighetsökningen och Chockslag från Smärta reduceras med en nivå (–Ob1T6). VINIT-slag blir en nivå enklare (–Ob1T6), även när man öppnar strid. All Utmattning dubblas.		

Tabell R2-39: Raserianfall





## Överraskning

Om en motståndare är helt ovetande om en anfallshandling så räknas motståndaren som överraskad. Överraskning kan exempelvis förekomma vid bakhåll, anfall bakifrån eller i fredliga sammankomster där den ena parten inte förväntar sig ett anfall.

Den som blir överraskad får under en runda inte agera, varken i skyttefasen eller i förflyttningsfasen. Skulle en överraskad bli stridande blir den överraskade automatiskt försvarare och alla försvarshandlingar blir två nivåer svårare (+Ob2T6).

Spelledaren bestämmer vem som blir överraskad. Om spelledaren bedömer det vara lämpligt kan exempelvis ett dolt slag för offrets SYN eller HÖR slås för att undvika att bli överraskad.

Skickliga lönnmördare och liknande med högt i Smyga bör ha lättare att överraska än plåtbeklädda riddare. Reglerna om aktivt motstånd gäller som vanligt.

Vissa typer av hjälmar kan också medföra ökad risk för överraskning, se sidan 195 i *Spelarens bok* för mer information.

## Nådstöt

En försvarslös person kan man bringa av daga utan ansträngning. Medvetslösa, sovande och bundna personer räknas som försvarslösa. Att bara hålla fast någon ger dock inte rollpersonen möjlighet att utföra en nådstöt.

För att kunna utföra en nådstöt krävs ett någorlunda lämpligt föremål, helst vasst, spetsigt eller tungt. Man kan även använda avståndsvapen för att dräpa en fiende.

Om man försöker utföra en nådstöt på en sovande person krävs först att man lyckas smyga fram till offret. Medvetslösa eller bundna personer expedieras däremot automatiskt.

## Fula tricks [Frivillig regel]

Det finns ett antal smutsiga tricks man kan använda sig av under en strid, exempelvis skrika, bitas, klösas, spottas, kasta grus i ansiktet eller kanske dra i motståndarens hår.

Generellt är dessa trick avsedda att avleda motståndaren snarare än direkt skada denne. Det kräver att spelledaren avgör om ett önskat fult trick går att genomföra samt om det skall ha någon effekt.

Spelledaren avgör också om det räknas som en handling samt vilken färdighet eller svårighetsnivå utövaren skall klara.

Vanligen ger ett lyckat fult trick att motståndaren får en nivå svårare (+Ob1T6) på sina handlingar under innevarande fas.

## Utmattning [Frivillig regel]

Utmattning avser hur trött, stressad och jagad en rollperson är. Varje gång rollpersonen utför en handling, springer eller spurtar så blir denne utmattad. Varje poäng utmattning markeras med ett kryss i utmattningssektionen. Tabell R2-40 sammanfattar. Hur utmattning fungerar beskrivs i detalj på sidan 74.

Varje anfallshandling eller försvarshandling som en rollperson utför ger en poäng (+1) utmattning. Om rollpersonen utför flera handlingar i en och samma runda så får rollpersonen alltså

flera poäng utmattning i en och samma runda. Observera att även avståndsfall, att dra vapen, och resa sig ger utmattningskryss, då det är handlingar.

Varje förflyttningsfas som rollpersonen springer så får rollpersonen en poäng (+1) utmattning. Om rollpersonen spurtar så får rollpersonen i stället två poäng (+2) utmattning. Övriga typer av förflyttning ger ingen utmattning.

Visst agerande kan medföra att utmattningen dubblas. Exempel på detta är raserianfall eller stormanfall. Det innebär att varje gång rollpersonen drabbas av nya utmattningskryss så dubblas antalet kryss.

### Exempel:

*Jac springer i varje förflyttningsfas under 15 rundor. Han har då fått 15 poäng utmattning. Därefter börjar Jac spurtar – något som han håller på med i fyra rundor vilket ger honom ytterligare 8 poäng utmattning. Jac har nu totalt 23 kryss i utmattningssektionen. Han når fram till en fiende och gör ett stormanfall (som dubblar utmattningsförlusten under denna rundas närstridsfas). Jac vinner initiativet och utför två anfall, vilket ökar utmattningen med  $(1 \times 2) + (1 \times 2) = 4$  kryss, till totalt 27 kryss.*

Handling	Utmattning**
Anfallshandling*	+1
Försvarshandling*	+1
Springa	+1
Spurta	+2
* Om man gör flera handlingar i en runda får man utmattning från varje handling.	
** Om man är drabbad av dubblade utmattningsförluster så får man dubbelt så många kryss varje gång man erhåller ett nytt utmattningskryss.	

Tabell R2-40: Det antal utmattningskryss man får per handling.

## Återhämtning av utmattning under strid

Varje runda som en rollperson inte agerar i skyttefasen, inte utför en förflyttningshandling som ökar dennes utmattning och som står fri när närstridsfasen inleds återhämtar ett kryss utmattning per två utmattningskolumner.

### Exempel:

*Rhazcom Manziir nedgjorde en fiende förra närstridsfasen. Han agerar inte i skyttefasen och flyttar sig bara två meter in bakom ett klippblock i förflyttningsfasen och förblir fri när närstridsfasen inleds. Rhazcom har 9 utmattningskolumner, och detta medför att han återhämtar fyra utmattningskryss ( $9 / 2 = 4,5$ , trunkeras till 4).*

## Utmattningsmodifikationer

Tänk på att ett flertal situationer kan uppstå som modifierar mängden utmattningskryss en rollperson får i en strid. Om rollpersonen exempelvis är överbelastad så får rollpersonen ytterligare kryss för varje handling som utförs. Även andra tillstånd kan påverka, som till exempel skador. Har en rollperson tillfogats en inre skada så dubblas mängden utmattningskryss varje gång rollpersonen erhåller nya kryss – vilket snabbt kan försätta en rollperson ur stridbart skick.



## PERFEKT & FUMMEL

**P**ERFEKTA OCH FUMLADE slag ger speciella resultat i strid. En perfekt genomförd anfalls-handling innebär att anfallet ger extra skada och en perfekt försvarshandling medför att försvararen automatiskt vinner initiativet nästa runda. Ett fummel innebär att offret har klantat till det för sig – handlingen som skulle utföras kommer att ställa till bekymmer för rollpersonen. Eftersom Eons system är sådant att fummel är ganska vanligt förekommande – speciellt vid höga svårighetsnivåer – så är det inte meningen att ett fummel direkt skall döda eller allvarligt skada rollpersonen. Rollpersonen kan dock bli dödad av indirekta konsekvenser av fumlandet.

### Perfekta handlingar

En handling är perfekt genomförd om alla tärningar med undantag för högst en tärning utfaller med ettor ('1') (innan eventuella Ob-omslag) samt att det färdigslagna Ob-slaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas.

Om svårighetsslaget blir högre än chansen att lyckas så blir det ingen perfekt handling, och slaget räknas som en misslyckad handling.

Ett perfekt anfall ger +Ob2T6 i extra skadeverkan. Dessutom kan enbart perfekta försvar motverka perfekta anfall.

Ett perfekt försvar innebär att försvararen automatiskt blir anfallare i nästa runda, utöver det faktum att försvaret givetvis räknas som lyckat. Dock förhindrar ett perfekt anfall detta – försvaret räknas bara som lyckat, men försvararen tar inte automatiskt initiativet.

Ett perfekt slag överträffar alltid ett icke-perfekt slag, även om effekten är mindre (exempelvis när det gäller motståndsslag).

### Fumlade handlingar

En handling är fumlad om två eller fler tärningar utfaller med sexor ('6') med en gång (innan eventuella Ob-omslag) samt summan av det kompletta Ob-slaget är högre än färdighetschansen.

Om slaget blir under chansen att lyckas räknas slaget som en vanlig lyckad handling.

En fumlad handling innebär alltid att rollpersonen automatiskt förlorar initiativet i nästa runda. Observera att detta innebär att

motståndaren automatiskt vinner initiativet i nästa runda. De eventuella handlingar som fumlaren hade kvar att utföra under innestående runda påverkas inte, utan kan utföras som tänkt.

### Fummeltabellen

Om antalet sexor på första kastet var tre eller fler så skall även ett slag på respektive fummeltabell göras (tabell R2-41 för obehäpnad strid, tabell R2-41 för närstridsvapen, tabell R2-43 för avståndsvapen och tabell R2-44 för sköldar). Observera att utfallet från fummeltabellen gäller utöver att rollpersonen automatiskt förlorar initiativet nästföljande runda.



### Situationsanpassade fummel

Det är viktigt att spelledaren inte bokstavstolkar resultaten i fummeltabellerna. Detta kan då ibland ge underliga konsekvenser som är svåra att acceptera. Försök att se resultatet som en ledning och få det att passa in i rollpersonens nuvarande situationen. Om rollpersonen slåss för sitt liv på en bro kanske denne snubblar och tvingas hålla sig fast för att falla ned, eller om det är lågt i tak kanske rollpersonen lyckas kila fast sitt vapen i taket. Skapa situationer som ökar dramatiken och inte orsakar onödig frustration. Låt fumlandet få en plats i situationen och ge det en del i berättandet. En självsäker spelledare kan med fördel ignorera fummeltabellernas resultat och i stället hitta på helt egna händelser som inträffar.

## Fummel: obehäpnad

Slå på fummeltabellen endast om antalet sexor på första svårighetslaget var tre eller fler.

T10	Fummel för obehäpnad strid
1	Rollpersonen snubblar och faller och räknas därefter som liggande. Är underlaget hårt (exempelvis sten) får rollpersonen ett kryss (+1) Smärta.
2	Rollpersonen snubblar och faller illa – rollpersonen får ett kryss Trauma och Ob1T6 kryss Smärta. Rollpersonen räknas som liggande.
3	Rollpersonen lyckas med konststycket att sträcka sig i ryggen eller annan del av kroppen – rollpersonen får därför Ob1T6 kryss Smärta.
4	Rollpersonen gör kapitalt fel och tappar handlost balansen och får Ob1T6 kryss Smärta. Rollpersonen räknas som liggande.
5	Rollpersonen tappar andan och får enbart utföra instinktiva försvarshandlingar under resten av den innevarande rundan. Dessutom erhåller rollpersonen Ob2T6 kryss Utmattning.
6	Rollpersonen faller och slår i huvudet hårt – antingen i marken eller på något närbeläget objekt. Detta medför att rollpersonen får Ob1T6 kryss Smärta och ett kryss (+1) Trauma. Rollpersonen ligger ned.
7	Rollpersonen lyckas trassla in sig i sina kläder (eller sitt pansar om sådant finns). Det krävs ett normalt slag (Ob3T6) mot RÖR för att ta sig loss. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en handling. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6) – gäller tills rollpersonen lyckats ta sig loss.
8	Rollpersonen gör en osmidig manöver och får tillfällig nackspärr och förlorar automatiskt initiativet under Ob1T6 rundor. Rollpersonen kan dock göra försvarshandlingar som vanligt under denna tid.
9	Rollpersonen vricker foten vid en klumpig handling och faller till marken. Sänk FÖR med två (-2) under Ob1T6 dagar (bra vård och ett lyckat Läkekonstslag kan halvera tiden) samt anteckna Ob1T6 kryss Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig under Ob1T6 rundor.
10	Rollpersonen halkar på underlaget och faller baklänges till marken med ljudlig duns. Rollpersonen tappar andan och får Ob5T6 utmattningskryss.

Tabell R2-41: Fummel för obehäpnad strid. Slå 1T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.

## Fummel: närstridsvapen

Slå på fummeltabellen endast om antalet sexor på första svårighetslaget var tre eller fler.

T10	Fummel för närstridsvapen
1	Rollpersonen tappar balansen och alla resterande handlingar i rundan blir en nivå svårare (+Ob1T6).
2	Rollpersonen anfaller på ett ställe där motståndaren inte längre befinner sig – förvånad hamnar rollpersonen i obalans och tappar sitt vapen när denne försöker återta balansen. Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot RÖR för att rollpersonen inte skall falla omkull.
3	Rollpersonen slår sig och tappar andan och får enbart utföra instinktiva försvar under denna runda. Dessutom erhålls Ob3T6 utmattningskryss.
4	Rollpersonen tappar greppet om sitt vapen som flyger Ob1T6/2 meter. Riktningen bestäms slumpmässigt. Dessutom blir rollpersonen så förstummad att rollpersonens VINIT-slag blir en nivå svårare (+Ob1T6) under Ob1T6 rundor.
5	Rollpersonen slår ned vapnet hårt i marken och snubblar in i det. Sänk Bryt med ett (-1). Rollpersonen får Ob1T6 kryss Smärta i manövern.
6	Rollpersonen lyckas med att slå till sig själv riktigt hårt med en relativt ofarlig del av vapnet (exempelvis skftet eller bredsidan). Rollpersonen får Ob1T6 kryss Smärta och blir automatiskt försvarare under Ob1T6 rundor.
7	Rollpersonen lyckas trassla in sig i sina kläder (eller sitt pansar om sådant finns). Det krävs Ob3T6 mot RÖR för att ta sig loss. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en handling. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6).
8	Rollpersonen lyckas med konststycket att träffa sig själv i huvudet. Skadeverkan blir dock bara halva den vanliga. Slå skadeverkan som vanligt och halvera denna. Pansar skyddar som vanligt.
9	Rollpersonen snubblar och faller illa – rollpersonen får en (1) kryss Trauma, Ob1T6 kryss Smärta och ligger ned. Även vapnet tar stryk – sänk Bryt med ett (-1). Rollpersonen räknas som liggande.
10	Rollpersonen vricker foten vid en klumpig handling och faller till marken. Sänk FÖR med två (-2) under Ob1T6 dagar samt anteckna Ob1T6 kryss Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig under Ob1T6 rundor.

Tabell R2-42: Fummel för närstridsvapen. Slå 1T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.

## Fummel: avståndsvapen

Slå på fummeltabellen endast om antalet sexor på första svårighetslaget var tre eller fler.

Fummel med avståndsvapen (1T10)	
1	Skottet går av för tidigt och träffar i marken framför rollpersonen. Rollpersonen tappar kontrollen över vapnet, hamnar i obalans och får inget gjort under denna och nästa runda.
2	Rollpersonen tappar greppet om sitt vapen som flyger iväg Ob1T6/2 meter. Riktningen bestäms slumpmässigt. Rollpersonen blir automatiskt försvarare under 1T6 rundor.
3	Projektilen går helt fel upp i skyn och rollpersonen tittar förundrat på denna, och blir försvarare i två rundor.
4	Finns det någon annan person i skottfältet blir denne träffad istället för det tilltänkta målet. Möjliga offer slår ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Tur för att undvika att bli träffad. Finns flera offer i närheten blir den med sämst effekt träffad av projektilen.
5	Rollpersonen vricker foten vid en klumpig handling och faller till marken. Sänk FÖR med två (-2) under Ob1T6 dagar samt anteckna Ob1T6 kryss Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig under Ob1T6 rundor.
6	Rollpersonen lyckas trassla in sig i sina kläder (eller sitt pansar om sådant finns). Det krävs Ob3T6 mot RÖR för att ta sig loss. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en handling. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6).
7	Rollpersonen tar i extra mycket och överbelastningen gör att vapnet riskerar att gå sönder. Bågar och armborst går vanligen sönder genom att strängen brister. Andra vapen bryts vanligen.
8	Rollpersonen lyckas med att göra sig själv illa (exempelvis genom att komma i vägen för strängen). Rollpersonen får Ob1T6 kryss Smärta.
9	Rollpersonen träffar sig själv i foten. Slå normal skada och applicera på foten. Vilken fot som drabbas bestäms slumpmässigt.
10	Rollpersonen snubblar och faller illa – rollpersonen får en (1) kryss Trauma, Ob1T6 kryss Smärta och ligger ned. Även vapnet tar stryk – sänk Bryt med ett (-1). Rollpersonen räknas dessutom som liggande.

Tabell R2-43: Fummel med avståndsvapen. Slå 1T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.

## Fummel: sköldar

Slå på fummeltabellen endast om antalet sexor på första svårighetslaget var tre eller fler.

Fummel med sköldar (1T10)	
1	Skölden hamnar snett och kräver ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot RÖR för att justeras. Rollpersonen får göra ett försök per runda och varje försök räknas som en handling. Om skölden inte justeras blir alla blockeringar med skölden en nivå svårare (+Ob1T6).
2	Skölden fastnar i utrustning och rollpersonen får inte loss den förrän rollpersonen lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot RÖR. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en handling. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6).
3	Med ett snyggt kast lyckas rollpersonen få skölden att flyga iväg Ob1T6/2 meter. Riktningen bestäms slumpmässigt. Rollpersonen blir automatiskt försvarare under Ob1T6 rundor.
4	Rollpersonen tappar plötsligt balansen och faller handlöst till marken – rollpersonen räknas numera som liggande.
5	Rollpersonen slår sig och tappar andan. Ob3T6 utmattningskryss markeras.
6	Sköldens remmar brister och skölden faller till marken – rakt på rollpersonens fot. Rollpersonen får därför två kryss (+2) Smärta. Om rollpersonens fot är täckt av stel rustning kan Smärtan ignoreras.
7	Rollpersonen snubblar och faller illa – rollpersonen får ett (1) kryss Trauma, Ob1T6 kryss Smärta och ligger ned. Även skölden tar skada – slå sköldens skadeverkan och jämför med Bryt. Använd normala brytregler. Rollpersonen räknas efter fallet som liggande.
8	Rollpersonen snubblar och slår ned skölden hårt i marken. Sänk Bryt med ett (-1).
9	Rollpersonen slår sköldkanten i sin egen panna eller annat område som är någorlunda oskyddat och får Ob2T6 kryss Smärta. Rollpersonen faller som en fura till marken och räknas därefter naturligtvis som liggande.
10	Rollpersonen vricker foten vid en klumpig handling och faller till marken. Sänk FÖR med två (-2) under Ob1T6 dagar samt anteckna Ob1T6 kryss Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig under Ob1T6 rundor.

Tabell R2-44: Fummel med sköldar. Slå 1T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.



## KAPITEL FYRA

## SKADOR &amp; LÄKNING



**E**N STANK AV DÖD och lidande slog emot riddar Tzorcelan när han såg ut över slagfältet. Bara ett par timmar tidigare hade han slagits för sitt liv och sin tro på denna plats. Marken var nu beströdd med kroppar, både tappra tempelmän från Cirza-templet och fega fredlösa från Vrimzikiels upprorshär. Fältskärarna gick med vana steg bland kropparna och kontrollerade vilka som var döda och inte.

Tzorcelan vände sig om och gick snabbt in i sjuktältet där Jac Vobar låg. Jac hade kämpat sida vid sida med Tzorcelan, inte för sin tro eller övertygelse, utan för sin respekt gentemot riddaren. Jac hade blivit nedgjord i stridens slutskede av en förbåld legoknekt, ett inhyrt avskum som bara kämpade för penningarna, inte för ära och inte för ridderlighet. Tzorcelan hade inte uppfattat knekten i tid och ansåg sig sålunda indirekt vållande till Jacs skador.

Riddaren tog ett par snabba steg framåt och tog tag i Cirza-templets främste kirurg, Lizmen, och frågade rakt på sak vilken hälsa Jac var i. Lizmen log och svarade att Jac hade sargade revben i ryggen och en avbruten vänsterarm. Tzorcelan suckade djupt och Lizmen lade sin hand på den reslige riddarens axel: "Men det är inga skador som inte vi klarar av att åtgärda. Jag garanterar dig Cerec, att din vän kommer att vara helt återställd inom kort – åtminstone tills korvfestivalen i Firina!"

Tzorcelan log ett ansträngt leende och gick bort mot bären där Jac låg, medvetlös.

## SKADOR

**E**N KROPP REAGERAR väldigt olika på olika typer av skador, främst beroende på fysiska och mentala förutsättningar hos offret – men även på faktorer som vilken kroppsdel som träffades och hur lång tid det tar innan personen får vård. De sätt som en kropp skadas är genom chock, vävnadsskada och blödning. De flesta varelser försöker som regel in i det sista undvika att bli skadad, då även mindre skador som kanske inte är livshotande är ytterst plågsamma och förhindrar normalt agerande.

### Sammanfattning av skadesystemet

Eons skadesystem bygger på att för varje skada som en rollperson drabbas av, får rollpersonen ett antal kryss *Trauma*, *Smärta* och *Blödningstakt* (Blödningstakten ger upphov till ett antal kryss *Blodförlust* över tid). Kryssen för Trauma, Smärta och Blodförlust kryssas för i speciella skadekolumner på rollformuläret. Varje skadesektion består av ett flertal rader med ett antal rutor i varje rad. Då kryssen når en ny rad får rollpersonen svårare att lyckas med så kallade *Dödsslag* och *Chockslag*, vilkas slås mot rollpersonens *Chockvärde*. Ett misslyckat *Dödsslag* innebär att rollpersonen avlider och ett misslyckat *Chockslag* medför medvetlöshet.

### Eons skadesystem

Skadesystemet i Eon är mycket detaljrikt med ett antal faktorer som gör det mycket realistiskt. Bland annat så ingår delar som blödning, blodförlust, brutna ben, inre skador, träffar i olika delar av kroppen och så vidare. Om man tycker att systemet drar ned hastigheten i striderna så presenteras ett förenklat skadesystem på sidan 52 i detta kapitel.



### Att bli skadad

För att underlätta förståelsen följer här en sammanfattning hur det skadesystemet fungerar:

- 1) Det första steget är att slå vilket träffområde och delområde som drabbas av anfaller. Detta görs med hjälp av träfftabellen (slå 1T100). Mer om hur träfftabellen används finns på sidan 52.
- 2) Det andra steget är att slå hur mycket skadeverkan som vållas. Varje attack har ett skadevärde som kommer från vapnets egenskaper och även rollpersonens grundskada. När skadevärdet slås kallas resultatet för skadeverkan.
- 3) Det tredje steget är att reducera skadeverkan beroende på om det finns skydd på det ställe där anfaller träffade. Det kan vara frågan om rustningsdelar, hjälmar eller kanske naturligt pansar. Finns inget pansar reduceras naturligtvis inte skadeverkan. Mer om pansar finns på sidan 192 i *Spelarens bok*. Skadeverkan kallas efter detta steg för reducerad skadeverkan.
- 4a) Om reducerad skadeverkan är noll eller under så blir inte målet skadat.
- 4b) Om reducerad skadeverkan är mellan ett och nio (1–9) så räknas skadan som ytlig (se korresponderande kolumn i tabell R2–51, 52 och 53). För in den mängd kryss Trauma och Smärta samt öka rollpersonens Blödningstakt med det resultat som visas i tabellen (T, S, B).
- 4c) Om reducerad skadeverkan är tio eller högre (10+) räknas skadan som allvarlig (se korresponderande kolumn i tabell R2–51, 52 och 53). En allvarlig skada slås fram med 1T10 och alla effekter (Traumakryss, Smärtekryss, osv) av skadan appliceras direkt. Observera att man *inte* lägger till skadeeffekterna från en ytlig skada om man har fått en allvarlig. För de olika definitionerna bland de allvarliga skadorna, se sida 58.
- 5) Varje gång en rollperson erhåller Trauma-kryss eller ökad Blodförlust skall ett Dödsslag slås mot rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för detta slag fås ur sektionerna för Trauma och Blodförlust på rollformuläret. Misslyckas Dödsslaget avlider rollpersonen. Dödsslag slås alltid före Chockslag.
- 6) Varje gång en rollperson erhåller Trauma-kryss, Smärte-kryss eller Blodförlust skall ett Chockslag slås mot rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för detta slag fås ur sektionerna för Trauma, Smärta och Blodförlust på rollformuläret. Misslyckas Chockslaget så blir rollpersonen medvetlös. Chockslaget slås alltid efter eventuella Dödsslag.

## Att tillfoga skada

Ett lyckat anfall med en positiv reducerad skadeverkan kan medföra en av två typer av skada, antingen tillfogas målet en *ytlig skada* (om reducerad skadeverkan är mellan 1–9) eller en *allvarlig skada* (om reducerad skadeverkan är över 10).

Ytliga skador består av småsår, skrubbsår, blåmärken, lätta blödningar, snabbt avtagande smärta och andra liknande skador som inte förstör vävnader, muskler eller senor i kroppen. Ytliga skador brukar läka inom någon dag och är sällan av sig själva farliga för rollpersonens långvariga liv och hälsa. Ytliga skador beskrivs därför tämligen odetaljerat i skadetabellen.

Allvarliga skador består av djupa sår, där organ, ben, muskler, senor, blodkärl, nerver och liknande har träffats och skadats eller slitits sönder. Allvarliga skador brukar vara livshotande om inte rollpersonen får vård. Läkningstiderna är också ofta ganska långa. Allvarliga skador beskrivs detaljerat i skadetabellen och de olika resultatet mellan olika allvarliga skador skiljer sig åt. När en allvarlig skada har

konstaterats skall ett slag med 1T10 slås för att ta reda på den allvarliga skadans natur. En kortfattad beskrivning finns som tillåter rollspel av skadan. En spelare får gärna vara driftig och levande beskriva hur de allvarliga skadorna ser ut. Beroende på spelstil kan nivån av 'grisighet' variera kraftigt; vissa vill ha väldigt levande beskrivningar ("Hugget går in djupt i din kind och medan du stapplar bakåt känner du hur dina tänder krasas sönder, hur munhålan fylls med blod och hur synen börjar bli dimmig.") medan andra nöjer sig mig att konstatera typen av allvarlig skada, antecknar effekterna och fortsätter spela.

## 'Extraskada' och 'Skadetålighet'

I tidigare utgåvor av Eon fanns en term kallad 'Extraskador' vilken har försvunnit i och med denna utgåva. I alla de fall som en referens till 'Extraskada' görs i äldre Eon-produkter så räknas den siffra som efterfrågas ut genom att dividera skadeverkan med tio (Skadeverkan / 10). Även termen 'Skadetålighet' är ändrad och kallas nu för 'Skadekolumner'. Innebörden är densamma, det är bara namnet som är ändrat.

## Definitioner

**Allvarlig skada:** En typ av skada som kan medföra allvarliga effekter för offret. Exempel på allvarliga skador är inre skador, skador på skelettet, nervskador, rejäla muskelskador och så vidare.

**Amputationsrisk:** Anfall som ger huggande skada kan i vissa fall kapa en kroppsdel. Sådana attacker klassas som att ha en amputationsrisk.

**Blodförlust:** Den totala mängd blod en rollperson har förlorat. Ju större Blodförlust desto svårare blir det att klara av Chockslag och Dödsslag. Förlorat blod återbildas relativt snabbt.

**Blödningstakt:** En rollpersons Blödningstakt visar hur snabbt och mycket rollpersonen blöder.

**Chockslag:** Ett svårighetsslag för att ta reda på om en rollperson blir medvetslös på grund av sina skador. Svårigheterna fås från sektionerna för Trauma, Smärta och Blodförlust. Chockslag slås alltid mot rollpersonens Chockvärde. Ett nytt slag krävs varje gång rollpersonen får ett nytt kryss i någon av dessa tre skadesektionerna.

**Delområde:** Del av ett träffområde.

**Dödsslag:** Ett svårighetsslag för att ta reda på om en rollperson avlider på grund av sina skador. Svårigheterna fås från sektionerna för Trauma och Blodförlust. Dödsslaget slås alltid mot rollpersonens Chockvärde. Ett slag krävs varje gång rollpersonen misslyckas med ett Chockslag.

**Kroppsdel:** Se träffområde.

**Reducerad skadeverkan:** Skadeverkan som finns kvar efter det att man har dragit av rustningsskydd.

**Skadesektioner:** Den del på rollformuläret där Trauma, Smärta, Blödningstakt och Blodförlust antecknas.

**Skadekolumner:** Visar hur många rutor som får användas på varje rad i sektionen för Trauma, Smärta respektive Blodförlust. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över.

**Skadeverkan:** Avser den skadeverkan som blir resultatet då ett vapens skadetärningar slagts.

**Skadevärde:** Varje vapens/attacks skadepotential. Mäts i ett antal ObT6:or med eventuell modifikation, exempelvis '+1' eller '+2'.

**Smärta:** Smärta omfattar den delen av skadan som består av ren smärta och fysiologisk chock. Ju mer Smärta desto svårare blir det att klara av Chockslag och att utföra handlingar (exempelvis svårighetsslag för färdigheter, attribut och VINIT) på grund av omtöckning. Smärta sänker också en rollpersons Förflyttning. Observera att Dödsslaget inte påverkas av rollpersonens Smärta.

**Trauma:** Trauma omfattar den delen av skadan som består av förstörd vävnad och nedsatta kroppsfunktioner. Ju mer Trauma desto svårare blir Chockslag och Dödsslag.

**Träffområde:** Den kroppsdel där anfaller träffar. Kallas även ibland för kroppsdel. Det finns en speciell tabell för att slå fram vilket träffområde som ett anfall träffar. Se sida 53.

**Träfftabell:** En tabell som används för att avgöra i vilket träffområde ett anfall träffar.

**Ytlig skada:** En lätt skada som är så gott som harmlös för rollpersonens långvariga överlevnad. Exempel på ytliga skador är stora blåmärken, rispor, lättare blödningar, svullnader, etcetera.





## Träfftabeller

Träfftabellen (tabell R2-45) används för att avgöra vilket träffområde och delområde som träffats. Det finns två sektioner i träfftabellen – en för avstånds- och stickvapen och en för hugg- och krossvapen. För att se vilket träffområde som träffas skall 1T100 användas. Varje sektion har tre olika kolumner för de tre olika anfallsnivåerna (normalt, högt, lågt) som kan väljas. Riktar man exempelvis vapnet högt blir sannolikheten att träffa huvudet och armarna större, samtidigt som man inte har någon chans att träffa benen. Dessutom finns det en delområdestabell för att ta reda på var träffen tog mer exakt om man specifikt måttade mot ett träffområde. Detta delområde används då för att ta fram eventuella allvarliga skador.

## Träffområden för fyrbenta djur

Då man träffar ett fyrbent djur, exempelvis de flesta riddjur, används en alternativ träfftabell (tabell R2-48) för att se vilket träffområde som träffats. Slå 1T10 och använd den kolumn som motsvarar den sida som attacken kom ifrån. Därefter används tabell R2-49 för bestämma vilket delområde som träffats.

## Träff mot ryttare på riddjur

Då man anfaller en ryttare uppsatt på ett riddjur finns det alltid en viss risk att man träffar riddjuret istället (i detta fall används R2-46). På motsvarande sätt finns det risk att träffa ryttaren då man försöker träffa riddjuret (i detta fall används tabell R2-47). Man måste välja om man anfaller riddjuret eller ryttaren. Chansen att träffa det man avser beror också på vilken typ av vapen som används. Det finns en kolumn som används hugg- och krossvapen och en kolumn som används för stick- och avståndsvapen. (Detta gäller både tabell R2-46 och R2-47). Om resultatet från tabellerna medför att man träffat ryttaren går man vidare till träfftabellen R2-45 på sidan 53 eller till tabell R2-48 (för fyrbenta djur).

## Förenklat skadesystem [Frivillig regel]

Det förenklade skadesystemet är gjort för att vara väldigt snabbt och lättarbetat. Det tar inte hänsyn till detaljer som i vilken kroppsdel ett anfall träffade i, blödning, eller allvarliga skador. En spelare rekommenderas att börja använda det förenklade skadesystemet för att bekanta sig med detta. Sedan kan man prova på det avancerade. Även i andra situationer kan det förenklade skadesystemet med fördel användas, till exempel om rollpersonerna kämpar mot många men tämligen ofarliga motståndare, där dramatik och snabbhet är viktigare än detaljerna.

I det förenklade skadesystemet är det första man skall göra är att slå hur mycket skadeverkan som vållas. Varje anfall har en viss skadeverkan som beror på vilket vapen (eller anfall) som används och oftast även på anfallarens grundskada. Mer om detta finns beskrivet i stridsreglerna.

När ett anfalls skadeverkan är konstaterad så reducerar målets eventuella rustning denna. Den summa som är kvar kallas för reducerad skadeverkan. Reducerad skadeverkan

appliceras till hälften som kryss Trauma och till hälften som kryss Smärta. Eventuella rester (vid udda reducerad skadeverkan) appliceras som ett extra kryss Smärta. Se exemplet nedan. Notera att varken Blödningstakt eller Blodförlust används i det förenklade skadesystemet.

### Exempel:

*Vid reducerad skadeverkan 4 appliceras 2 kryss Trauma och 2 kryss Smärta i respektive sektion.*

*Vid reducerad skadeverkan 16 appliceras 8 kryss Trauma och 8 kryss Smärta i respektive sektion.*

*Vid reducerad skadeverkan 17 appliceras 8 kryss Trauma och 9 kryss Smärta i respektive sektion.*

Varje gång en rollperson tar emot Trauma-kryss skall ett Dödsslag slås mot rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för detta slag fås ur sektionen för Trauma. Misslyckas Dödsslaget avlider rollpersonen.

Varje gång en rollperson tar emot Trauma-kryss eller Smärt-kryss skall ett Chockslag slås mot rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för detta slag fås ur sektionerna för Trauma och Smärta. Misslyckas Chockslaget så blir rollpersonen medvetslös.

Hugg- och krossvapen			Stick- och avståndsvapen			Träffområde	Delområde	Kod
Normal	Högt	Lågt	Normal	Högt	Lågt			
01-08	01-12	–	01-04	01-08	–	Huvud	Ansikte	[1]
09-16	13-24	–	05-08	09-16	–		Skalle	[2]
17-20	25-30	–	09-10	17-20	–		Hals	[3]
21-24	31-36	–	11-12	21-24	01-02	Vänster arm	Skuldra	[4]
25-28	37-42	–	13-14	25-28	03-04		Överarm	[6]
29-30	43-45	–	15	29-30	05		Armbåge	[8]
31-36	46-54	–	16-18	31-36	06-08		Underarm	[10]
37-40	55-60	–	19-20	37-40	09-10		Hand	[12]
41-44	61-66	–	21-22	41-44	11-12	Höger arm	Skuldra	[5]
45-48	67-72	–	23-24	45-48	13-14		Överarm	[7]
49-50	73-75	–	25	49-50	15		Armbåge	[9]
51-56	76-84	–	26-28	51-56	16-18		Underarm	[11]
57-60	85-90	–	29-30	57-60	19-20		Hand	[13]
61-70	91-100	–	31-50	61-90	21-30	Bröstkorg	Bröstkorg	[14]
71-78	–	01-16	51-58	91-98	31-38	Buk	Mage	[15]
79-80	–	17-20	59-60	99-100	39-40		Underliv	[16]
81-82	–	21-28	61-64	–	41-46	Vänster ben	Höft	[17]
83-84	–	29-36	65-68	–	47-52		Lår	[19]
85-86	–	37-44	69-72	–	53-58		Knä	[21]
87-89	–	45-56	73-78	–	58-67		Vad	[23]
90	–	57-60	79-80	–	68-70		Fot	[25]
91-92	–	61-68	81-84	–	71-76	Höger ben	Höft	[18]
93-94	–	69-76	85-88	–	77-82		Lår	[20]
95-96	–	77-84	89-92	–	83-88		Knä	[22]
97-99	–	85-96	93-98	–	89-97		Vad	[24]
100	–	97-100	99-100	–	98-100		Fot	[26]

Tabell R2-45: Träfftabell för alla typer av anfall. Tabellen kan användas för att slå fram både Träffområde och Delområde. Om man använder den frivilliga regeln för att mäta för att träffa ett specifikt Träffområde måste man använda Tabell R2-49.

Hugg & Kross	Stick & Avstånd	Mot ryttaren
1-2	1-5	Ryttaren, normalt*
3-7	6-8	Ryttaren, lågt*
8-10	9-10	Riddjuret**
* Slå om på den normala träfftabellen (R2-45).		
** Slå om på träfftabell för fyrbenta djur (tabell R2-48).		

Tabell R2-46: Träfftabell för anfall med sikte på en ryttare.

Hugg & Kross	Stick & Avstånd	Mot riddjuret
1	1-2	Ryttaren, normalt*
2-3	3	Ryttaren, lågt*
4-10	4-10	Riddjuret**
* Slå om på den normala träfftabellen (tabell R2-45).		
** Slå om på träfftabell för fyrbenta djur (tabell R2-48).		

Tabell R2-47: Träfftabell för anfall med sikte på riddjuret.

Framifrån	Höger	Vänster	Bakifrån	Träffområde
1-2	1-2	1-2	–	Huvud
3-5	–	3-4	–	V. Framben
6-7	3-4	–	–	H. Framben
8-10	5-6	5-6	–	Bringa
–	7-8	7-8	1-6	Buk & bakdel
–	–	9-10	7-8	V. Bakben
–	9-10	–	9-10	H. Bakben

Tabell R2-48: Träfftabell för fyrbenta djur.

1T10	Huvudets delområden
1-4	Ansikte
5-8	Skalle
9-10	Hals

1T10	Armens delområden
1-2	Skuldra
3-4	Överarm
5	Armbåge
6-8	Underarm
9-10	Hand

1T10	Bröstkorgens delområde
1-10	Bröstkorg

1T10	Bukens delområden
1-8	Mage
9-10	Underliv

1T10	Benens delområden
1-2	Höft
3-4	Lår
5-6	Knä
7-9	Vad
10	Fot

Tabell R2-49: Specifika delområden.

## Förkortningar

<b>T</b>	Trauma.
<b>S</b>	Smärta.
<b>B</b>	Blödningstakt (inte att förväxlas med Blodförlust)
<b>T×2</b>	Reducerad skadeverkan dubblas och markeras som Trauma-kryss.
<b>T×1</b>	Reducerad skadeverkan markeras som Trauma-kryss.
<b>T/2</b>	Reducerad skadeverkan halveras och markeras som Trauma-kryss.
<b>T/10</b>	En tiondel av reducerad skadeverkan markeras som Trauma-kryss.
<b>S×1</b>	Reducerad skadeverkan markeras som Smärt-kryss.
<b>S/2</b>	Reducerad skadeverkan halveras och markeras som Smärt-kryss.
<b>S/10</b>	En tiondel av reducerad skadeverkan markeras som Smärt-kryss.
<b>B×5</b>	Reducerad skadeverkan femfaldigas och markeras som Blödningstakts-kryss.
<b>B×2</b>	Reducerad skadeverkan dubblas och markeras som Blödningstakts-kryss.
<b>B×1</b>	Reducerad skadeverkan markeras som Blödningstakts kryss.
<b>B/2</b>	Reducerad skadeverkan halveras och markeras som Blödningstakts-kryss.
<b>B/10</b>	En tiondel av Reducerad skadeverkan markeras som Blödningstakts-kryss.
<b>T+ S+ B+</b>	Det efterföljande värdet antal kryss markeras i rätt sektion.

**Amp:** Amputationsrisk. Träffområdet riskerar att kapas. Se regel om 'Amputationsrisk' på sidan 58 för mer information.

**Bryt:** Brytrisk. Benet i träffområdet riskerar att brytas av. Se regel om Bryt och brutna kroppsdelar på sidan 58 för mer information.

**Faller:** Offret riskerar att falla omkull på grund av den allvarliga skadan. Se regel om 'Faller omkull' på sidan 58 för mer information.

**Fast:** Vapnet fastnar. Vapnet riskerar att ha fastnat i offrets kropp. Se regel om 'Fastnade vapen' på sidan 60 för mer information.

**Inre skada:** Inre skada. Skadan ger upphov till en allvarlig inre skada. En inre skada medför att offret får ett kryss Trauma samt sex kryss Smärta per timme. Dessutom är all utmattning fördubblad. Se sida 61 för en frivillig och mer detaljerad variantregel för inre skador.

**Kväv:** Kvävning. Offret har fått en träff mot luftstrupen, vilket medför att offret inte kan andas normalt längre. Varje runda som förlöper får offret syrebrist, se sidan 68 för regler om syrebrist.

**Men:** Permanent men. Offret riskerar att få permanenta men av skadan. Se rutan 'Permanent men' på sidan 61.

**Tappar:** Tappar föremål/grepp. Om offret har något i händerna, som ett föremål eller ett kopplat grepp, så riskerar offret att tappa detta. Se 'Tappade föremål' och grepp på sidan 60 för mer information.

**Ärr:** Såret kommer att lämna ett ärr när det har läkt. Ett ärr i ansiktet kan medföra att offrets PER minskar med ett (-1) om spelledaren så anser. I övrigt har inte ärr någon speltekniskt effekt, mer än att vissa uppfattar det som häftigt att vara ärrad.

Skadeverkan	/10	/2	×1	×2	×5
10	1	5	10	20	50
11	1	5	11	22	55
12	1	6	12	24	60
13	1	6	13	26	65
14	1	7	14	28	70
15	1	7	15	30	75
16	1	8	16	32	80
17	1	8	17	34	85
18	1	9	18	36	90
19	1	9	19	38	95
20	2	10	20	40	100
21	2	10	21	42	105
22	2	11	22	44	110
23	2	11	23	46	115
24	2	12	24	48	120
25	2	12	25	50	125
26	2	13	26	52	130
27	2	13	27	54	135
28	2	14	28	56	140
29	2	14	29	58	145
30	3	15	30	60	150
31	3	15	31	62	155
32	3	16	32	64	160
33	3	16	33	66	165
34	3	17	34	68	170
35	3	17	35	70	175
36	3	18	36	72	180
37	3	18	37	74	185
38	3	19	38	76	190
39	3	19	39	78	195
40	4	20	40	80	200
41	4	20	41	82	205
42	4	21	42	84	210
43	4	21	43	86	215
44	4	22	44	88	220
45	4	22	45	90	225
46	4	23	46	92	230
47	4	23	47	94	235
48	4	24	48	96	240
49	4	24	49	98	245
50	5	25	50	100	250

Tabell R2-50: Lathund för allvarliga skador.

## Snabba upp räknandet

Tänk på att alla '/10' fås snabbt fram genom att ta tiallsiffran. Exempelvis innebär '37' och en allvarlig skada som visar kod 'T/10' att offret tar 3 kryss Trauma.

Vissa '/2' kan vara jobbiga – är reducerad skadeverkan udda blir det ofta knepigare. Man tankemässigt dra av ett (-1) från alla udda tal, eftersom decimalerna ändå avrundas nedåt. Så man slår '23' eller '37', sänk dem mentalt till 22 respektive 36 så blir halveringen enklare.

Det finns dessutom en lathund i tabell R2-50 som kan användas för att snabba upp det hela, i synnerhet vid högre och mer komplicerade summor.



## Skadetabell: Hugg (H)

Tabell R2-51

## ANSIKTE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
Ytlig skada		T+1, S+3, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärna	T×2, S×1, B/2	Amp, Fast, Men
2	Öga	T/2, S×1, B/10	Amp, Men, Ärr
3	Mun/Käke	T/2, S/2, B/10	Amp, Men, Ärr
4	Öra	T/10, S/2, B/10	Amp, Men, Ärr
5	Näsa	T/10, S/2, B/10	Amp, Bryt, Ärr
6	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Amp, Faller, Tappar
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp
8	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp, Ärr
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## SKALLE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada		T+1, S+2, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärna	T×2, S×1, B/2	Amp, Fast, Men
2	Hjärna	T×2, S×1, B/2	Amp, Men
3	Skallben	T/2, S/2, B/10	Amp, Bryt, Fast, Ärr
4	Skallben	T/2, S/2, B/10	Amp, Bryt, Fast
5	Skallben	T/2, S/2, B/10	Amp, Bryt
6	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Amp, Faller, Tappar
7	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Amp, Tappar
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## HALS

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
Ytlig skada		T+1, S+2, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Strupe	T×1, S/2, B×1	Amp, Kväv, Tappar
2	Strupe	T×1, S/2, B×1	Amp, Kväv
3	Nackkotor	T/2, S/2, B/10	Amp, Bryt, Fast
4	Nackkotor	T/2, S/2, B/10	Amp, Bryt
5	Pulsåder	T/2, S/2, B×2	Amp
6	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Amp
7	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Amp, Tappar
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## ARM

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
	Ytlig skada	T+1, S+1, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Benpipa	T/10, S/2, B/10	Amp, Bryt, Fast, Tappar
2	Benpipa	T/10, S/2, B/10	Amp, Bryt, Tappar
3	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Amp
4	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Amp, Men, Tappar
5	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Amp, Men
6	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	Amp, Tappar
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp
8	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp, Ärr
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## BRÖSTKORG

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
Ytlig skada		T+1, S+1, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärta	T×1, S/10, B×5	Amp, Faller, Fast
2	Lunga	T×1, S×1, B×1	Amp, Fast, Inre skada
3	Lunga	T×1, S×1, B×1	Amp, Faller, Inre skada
4	Pulsåder	T/2, S/2, B×2	Amp
5	Ryggrad	T×1, S/2, B/10	Amp, Bryt, Fast
6	Revben	T/10, S/2, B/10	Amp, Bryt, Fast
7	Revben	T/10, S/2, B/10	Amp, Bryt
8	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	Amp
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## MAGE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada		T+1, S+2, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Inälvor	T/2, S/2, B×1	Amp, Faller, Inre skada
2	Inälvor	T/2, S/2, B×1	Amp, Inre skada
3	Ryggrad	T×1, S/2, B/10	Amp, Bryt, Fast
4	Pulsåder	T/2, S/2, B×2	Amp
5	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Amp
6	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	Amp
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp, Ärr
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## UNDERLIV

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
	Ytlig skada	T+1, S+2, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Könsorgan	T/2, S/2, B/2	Amp, Men, Tappar
2	Könsorgan	T/2, S/2, B/2	Amp, Faller, Men
3	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Amp, Tappar
4	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Amp, Faller
5	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp, Ärr
6	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp, Ärr
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp
8	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp, Ärr
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## BEN

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
Ytlig skada		T+1, S+1, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Benpipa	T/10, S/2, B/10	Amp, Bryt, Faller, Fast
2	Benpipa	T/10, S/2, B/10	Amp, Bryt, Faller
3	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Amp
4	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Amp, Faller, Men
5	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Amp, Men
6	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	Amp, Faller
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Amp
8	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp, Ärr
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Amp
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## Skadetabell: Kross (K)

Tabell R2-52

## ANSIKTE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+4		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärna	T×2, S×1	Men
2	Öga	T/2, S×1	Men, Ärr
3	Mun/Käke	T/2, S/2, B/10	Men, Ärr
4	Öra	T/10, S/2	Men, Ärr
5	Näsa	T/10, S/2, B/10	Bryt, Ärr
6	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
7	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
8	Omtöckning	T/10, S×1	Tappar
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## BRÖSTKORG

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+2		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Lunga	T×1, S×1	Faller, Inre skada
2	Ryggrad	T×1, S/2	Bryt, Faller
3	Ryggrad	T×1, S/2	Bryt
4	Revben	T/10, S/2	Bryt, Faller, Tappar
5	Revben	T/10, S/2	Bryt, Tappar
6	Revben	T/10, S/2	Bryt
7	Omtöckning	T/10, S/2	Tappar
8	Omtöckning	T/10, S/2	
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## SKALLE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+3		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärna	T×2, S×1	Faller, Men
2	Hjärna	T×2, S×1	Men
3	Skallben	T/2, S/2	Bryt, Ärr
4	Skallben	T/2, S/2	Bryt
5	Skallben	T/2, S/2	Bryt
6	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
7	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
8	Omtöckning	T/10, S×1	Tappar
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## MAGE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+3		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Inälvor	T/2, S/2	Faller, Inre skada
2	Inälvor	T/2, S/2	Inre skada
3	Ryggrad	T×1, S/2	Bryt, Faller
4	Ryggrad	T×1, S/2	Bryt
5	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	
6	Omtöckning	T/10, S/2	Faller, Tappar
7	Omtöckning	T/10, S/2	Tappar
8	Omtöckning	T/10, S/2	
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## HALS

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+3		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Strupe	T×1, S/2	Kväv, Tappar
2	Nackkotor	T/2, S/2	Bryt, Faller, Tappar
3	Nackkotor	T/2, S/2	Bryt, Faller, Tappar
4	Nackkotor	T/2, S/2	Bryt, Tappar
5	Nackkotor	T/2, S/2	Bryt
6	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
7	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
8	Omtöckning	T/10, S×1	Tappar
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## UNDERLIV

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+3		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Könsorgan	T/2, S/2	Faller, Men, Tappar
2	Könsorgan	T/2, S/2	Faller, Men, Tappar
3	Könsorgan	T/2, S/2	Faller, Men
4	Könsorgan	T/2, S/2	Faller, Men
5	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
6	Omtöckning	T/10, S×1	Faller, Tappar
7	Omtöckning	T/10, S×1	Faller
8	Omtöckning	T/10, S×1	
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## ARM

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+2		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Benpipa	T/10, S/2	Bryt, Tappar
2	Benpipa	T/10, S/2	Bryt, Tappar
3	Benpipa	T/10, S/2	Bryt
4	Muskel/Senor	T/2, S/10	Men, Tappar
5	Muskel/Senor	T/2, S/10	Men
6	Omtöckning	T/10, S/2	Tappar
7	Omtöckning	T/10, S/2	Tappar
8	Omtöckning	T/10, S/2	
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## BEN

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada	S+2		

T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Benpipa	T/10, S/2	Bryt, Faller
2	Benpipa	T/10, S/2	Bryt, Faller
3	Benpipa	T/10, S/2	Bryt
4	Muskel/Senor	T/2, S/10	Faller, Men
5	Muskel/Senor	T/2, S/10	Men
6	Omtöckning	T/10, S/2	Faller
7	Omtöckning	T/10, S/2	Faller
8	Omtöckning	T/10, S/2	
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10	

## Skadetabell: Stick (S)

Tabell R2-53

## ANSIKTE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada		T+1, S+3, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärna	T×2, S×1, B/2	Fast, Men
2	Öga	T/2, S×1, B/10	Men, Ärr
3	Mun/Käke	T/2, S/2, B/10	Men, Ärr
4	Öra	T/10, S/2, B/10	Men, Ärr
5	Näsa	T/10, S/2, B/10	Bryt, Ärr
6	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Tappar
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Fast, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## SKALLE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada		T+1, S+2, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärna	T×2, S×1, B/2	Fast, Men
2	Hjärna	T×2, S×1, B/2	Fast, Men
3	Skallben	T/2, S/2, B/10	Bryt, Fast, Ärr
4	Skallben	T/2, S/2, B/10	Bryt, Fast
5	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Tappar
6	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Tappar
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Fast, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## HALS

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada		T+1, S+2, B+1	
T10	ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)		
1	Strupe	T×1, S/2, B×1	Fast, Kväv, Tappar
2	Nackkotor	T/2, S/2, B/10	Bryt, Fast
3	Pulsåder	T/2, S/2, B×2	Fast
4	Pulsåder	T/2, S/2, B×2	
5	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Fast
6	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	
7	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Tappar
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## ARM

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)			
Ytlig skada		T+1, S+1, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Benpipa	T/10, S/2, B/10	Bryt, Fast, Tappar
2	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Fast
3	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Fast, Men, Tappar
4	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Fast, Men
5	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Men
6	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	Tappar
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Fast, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## BRÖSTKORG

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
Ytlig skada		T+1, S+1, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Hjärta	T×1, S/10, B×5	Faller, Fast
2	Hjärta	T×1, S/10, B×5	Fast
3	Lunga	T×1, S×1, B×1	Faller, Fast, Inre skada
4	Lunga	T×1, S×1, B×1	Fast, Inre skada
5	Pulsåder	T/2, S/2, B×2	Fast
6	Ryggrad	T×1, S/2, B/10	Bryt, Fast
7	Revben	T/10, S/2, B/10	Bryt, Fast
8	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## MAGE

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
	Ytlig skada	T+1, S+2, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Inälvor	T/2, S/2, B×1	Faller, Fast, Inre skada
2	Inälvor	T/2, S/2, B×1	Fast, Inre skada
3	Inälvor	T/2, S/2, B×1	Fast, Inre skada
4	Ryggrad	T×1, S/2, B/10	Bryt, Fast
5	Pulsåder	T/2, S/2, B×2	Fast
6	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Fast
7	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
9	Blödning	T/10, S/10, B/2	
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## UNDERLIV

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
	Ytlig skada	T+1, S+2, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Könsorgan	T/2, S/2, B/2	Fast, Men, Tappar
2	Könsorgan	T/2, S/2, B/2	Men, Fallar
3	Omtöckning	T/10, S×1, B/10	Tappar
4	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
5	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
6	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Ärr
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Fast, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	

## BEN

YTLIG SKADA (red. skadeverkan 1-9)			
Ytlig skada		T+1, S+1, B+1	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)			
1	Benpipa	T/10, S/2, B/10	Bryt, Faller, Fast
2	Artärblödning	T/10, S/10, B×1	Fast
3	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Faller, Fast, Men
4	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Fast, Men
5	Muskel/Senor	T/2, S/10, B/10	Men
6	Omtöckning	T/10, S/2, B/10	Faller
7	Blödning	T/10, S/10, B/2	Fast, Ärr
8	Blödning	T/10, S/10, B/2	
9	Kött	T/10, S/10, B/10	Fast, Ärr
10	Kött	T/10, S/10, B/10	



## Allvarliga skador

**Artärblödning:** En artär har slitits av och blod pumpar ur det öppna såret.

**Benpipa:** En del av skelettet är träffat och riskerar att brytas eller splittras.

**Blödning:** Offret har ett öppet sår där blodkärl är avslitna och blod väller fram.

**Hjärna:** Offrets hjärna har skadats vilket oftast är dödligt. Det finns dock en liten chans att överleva.

**Hjärta:** Hjärtat har träffats. Blodet formligen flödar ut ur bröstet i pumpande kaskader.

**Inälvor:** Ett eller flera vitala inre organ av har skadats. Buken är kanske uppspliten. Smärtan är enorm och offret blöder med stor sannolikhet kraftigt.

**Könsorgan:** Offrets inre eller yttre könsorgan har skadats i attacken och antagligen blöder det ymnigt från området.

**Kött:** Offret har fått ett otäckt kötsår som har krossat eller mosat området eller som har frilagt ben och muskler. Blod sipprar ur såret.

**Lunga:** Lungan har punkterats. I många fall väller blod upp ur munnen då offret andas. Offret har mycket svårt att andas eller röra sig.

**Mun/käke:** Träff mot lägre delen av ansiktet, med spruckna läppar och skadad haka och/eller kind. Antagligen har ett flertal tänder slagits ut.

**Muskel/senor.** Träffen sliter av eller mosar muskler och senor, med medföljande risker. Såret ser groteskt ut.

**Nackkotor:** Offrets nackkotor blir skadade, krossade eller avslitna, vilket kan leda till permanenta men.

**Näsan:** Näsan har antingen brutits eller krossats. Smärtan är enorm och ansiktet täcks av blod.

**Omtöckning:** En nervträff eller knock som gör offret är helt disorienterad, förvirrad, yr och vimmelkantig.

**Pulsåder:** En pulsåder är avsliten och blodet sprutar ur såret i pulserande stötar.

**Revben:** Ett eller flera revben skadade eller brutna.

**Ryggrad:** Ryggraden blir skadad, med medföljande svullnad och eventuella permanenta men som följd.

**Skallben:** En träff i kraniet som medför disorientering, kraftiga smärtor och kanske hjärnskakning.

**Strupe:** Offrets strupe har antingen huggits av eller krossats. I bästa fall är den bara skadad eller kraftigt svullen.

**Öga:** Området kring ögat är uppfläkt, blåslaget och svullet. Ögonbryn, panna eller kinden är antagligen träffad. Risk att ögat skadas.

**Öra:** Offrets öra, eller del av örat, har antagligen mosats, huggits eller fläcks av.

## Amputationsrisk ('Amp') [Frivillig regel]

Huggskador som medför allvarliga skador kan ge att en kroppsdel kapas, detta kallas att den amputeras. När resultatet 'Amp' finns med som en allvarlig skada skall ett slag slås mot offrets STY, med en svårighet som hämtas från amputationstabellen, tabell R2-54 på sida 59.

Effekterna av en amputerande skada är vanligtvis tämligen självklara – men i tabell R2-54 anges effekter för att en person med avhugget huvud inte skall kunna fortsätta att leva. Observera att vid dessa effekter anges direkt som hur många kryss Trauma, Smärta och Blödningstakt som rollpersonen erhåller. Om vissa delar kapas medför detta att offret genast avlider.

## Brutna ben ('Bryt') [Frivillig regel]

När resultatet 'Bryt' finns med som en allvarlig skada riskeras att ett ben bryts. Ett slag skall genast slås mot offrets STY. Svårigheten fås från brytrisktabellen, tabell R2-55. Om slaget misslyckas bryts benet. Om slaget fumlas och det rör sig om en benpipa så splittras benet.

Om ett ben är brutet medför detta att rollpersonens funktioner är nedsatta – exempelvis gör ett brutet ben i armen att armen inte kan användas, eller en bruten benpipa i benet medger att rollpersonen mycket långsamt kan ta sig fram genom att hoppa eller krypa. Vissa brutna kroppsdelar har speciella effekter, se motstående sida för information om dessa.

## Faller omkull ('Faller') [Frivillig regel]

Den allvarliga skadan medför att rollpersonen riskerar att kastas omkull eller falla till marken då ett ben viker sig. Rollpersonen skall genast slå ett normalt slag (Ob3T6) mot sitt Chockvärde för att stå på benen. Svårigheten modifieras som vanligt av smärta och utmattning. Misslyckas slaget faller rollpersonen till marken och räknas som liggande, se sidan 39.



Reducerad Skadeverkan	10–19	20–29	30–39	40–49	50–59	Varje +10	Amputationseffekt*
<b>Delområde</b>							
Ansikte	–	–	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	+Ob1T6	Avlider omedelbart**
Skalle	–	–	–	Ob1T6	Ob2T6	+Ob1T6	Avlider omedelbart**
Nacke/hals	–	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	+Ob1T6	Avlider omedelbart**
Skuldra	–	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	+Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Överarm	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	+Ob1T6	T+20, S+20, B+20
Armbåge	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	+Ob1T6	T+20, S+20, B+20
Underarm	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	+Ob1T6	T+20, S+20, B+20
Hand	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	+Ob1T6	T+10, S+10, B+10***
Bröstkorg	–	–	–	Ob1T6	Ob2T6	+Ob1T6	Avlider omedelbart
Mage	–	–	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	+Ob1T6	Avlider omedelbart
Underliv	–	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	+Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Höft	–	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	+Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Lår	–	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	+Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Knä	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	+Ob1T6	T+20, S+20, B+20
Vad	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	+Ob1T6	T+20, S+20, B+20
Fot	Ob1T6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	+Ob1T6	T+10, S+10, B+10***
* Avser antalet extra kryss i respektive sektion. Till detta kommer naturligtvis den övriga skadan från skadetabellen.							
** Gäller ej monster med flera huvuden. Dessa får istället T+25, S+25, B+25.							
*** Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur. Lyckas slaget innebär det att ett eller flera fingrar eller tår har huggits av i stället, och amputationseffekten halveras.							

Tabell R2-54: Amputationstabell.

Reducerad Skadeverkan	10–19	20–29	30–39	40–49	50–59	Varje +10
<b>Allvarlig skada</b>						
Benpipa – Arm	Ob2T6*	Ob3T6*	Ob4T6*	Ob5T6*	Ob6T6*	+Ob1T6*
Benpipa – Ben	Ob1T6*	Ob2T6*	Ob3T6*	Ob4T6*	Ob5T6*	+Ob1T6*
Nackkotor	Ob1T6*	Ob2T6*	Ob3T6*	Ob4T6*	Ob5T6*	+Ob1T6*
Näsa	Ob2T6*	Ob3T6*	Ob4T6*	Ob5T6*	Ob6T6*	+Ob1T6*
Revben	Ob2T6*	Ob3T6*	Ob4T6*	Ob5T6*	Ob6T6*	+Ob1T6*
Ryggrad	Ob1T6*	Ob2T6*	Ob3T6*	Ob4T6*	Ob5T6*	+Ob1T6*
Skallben	Ob1T6*	Ob2T6*	Ob3T6*	Ob4T6*	Ob5T6*	+Ob1T6*
* Om brytrisen kommer från skadetabellen för Kross ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).						

Tabell R2-55: Brytristabell.

## Effekter av brutna ben

Ett benbrott är en smärtsam skada som allvarligt nedsätter personens rörlighet och förmåga att fungera normalt. De allvarligaste benbrotten är då bensplitter tränger upp genom huden och orsakar öppna sår. Detta kan allvarligt fördröja läkningen samt skapa infektioner som gör att kroppsdelen måste amputeras. Benbrott gör sig tydliga genom kraftiga svullnader samt en överdriven rörlighet i leden. Ett brutet ben ger direkt ytterligare S/10 kryss. Det är praktiskt taget omöjligt att använda en arm eller ett ben direkt efter ett benbrott. Även efter att det har läkt är det mycket ömt och kroppsdelen är försvagad tills dess att styrkan i den återigen tränats upp.

**Benpipa:** Om en benpipa är bruten så kan inte den skadade kroppsdelen användas. Se sidan 72 Läkning av benbrott för mer information.

**Nackkotor:** Om nackkotorna bryts så totalförlamas offret. Se sidan 72 Läkning av benbrott för mer information.

**Näsa:** Offrets näsben är brutet. Första gången detta händer (och inte efterföljande gånger) sänks offrets PER med ett (–1).

**Revben:** Brutna revben innebär att offret har svårare att röra sig. Se sidan 72 'Läkning av benbrott' för mer information.

**Ryggrad:** Om ryggraden bryts av en träff i Bröstkorgen blir offret förlamad från midjan och nedåt. Om träffen tog i Magen skall genast ett normalt slag (Ob3T6) mot offrets Tur slås – lyckas detta så undgår offret att bli förlamad. Misslyckas slaget sker samma sak som om träffen tog i Bröstkorgen. Se sidan 72 'Läkning av benbrott' för mer information.

**Skallben:** Om skallbenet krossas innebär det att rollpersonen har fått en spricka i skallbenet med hjärnskakning och kraftig huvudvärk som följd. Vid riktigt allvarliga skador kan benflisor trängas in i hjärnan och döden är då nära förestående. Se sidan 72 'Läkning av benbrott' för mer information.



## Fastnade vapen ('Fast') [Frivillig regel]

Slå ett normalt slag (Ob3T6) mot offrets Tur. Misslyckas slaget har vapnet (eller projektilen) fastnat. Ett vapen som sitter fast en kropp medför ökad skada när offret försöker agera. För varje handling som utförs där kroppsdelens används får offret ett extra kryss Trauma och Smärta. Detsamma gäller vid förflyttning. Att röra sig snabbare än två meter per förflyttningsfas dubblar mängden kryss. Självklart kan spelledaren bedöma tillfällen det går att agera och förflytta sig utan att få extra skada även om ett vapen fastnat. Exempelvis om en pil har blivit skjuten i armen eller handen.

Så länge som ett vapen (eller projektil) sitter fast i en kropp sker ingen läkning samt att det är omöjligt att lägga förband på såret. Självklart går vapnet inte att använda då det sitter fast. För att lossa ett fastnat vapen måste man slå ett normalt slag (Ob3T6) mot STY. Om en utomstående drar loss det minskar svårigheten en nivå (-Ob1T6). Oavsett om slaget lyckas eller inte så får offret ytterligare Ob1T6 kryss Trauma och Ob1T6 kryss Smärta samt en Blödningstaktsökning på Ob1T6 per försök. Att försöka att lossa vapnet räknas en handling.

Att lirka ut ett vapen försiktigt utan att det gör extra skada är en nivå svårare (+Ob1T6) och slaget slås mot RÖR i stället för STY. Misslyckas slaget så erhålles skada som ovan och vapnet sitter kvar. Om spetsen på vapnet är hullingförsedd så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Det normala för stridsvapen är dock att hullingar saknas (det är mest jaktvapen som har hullingar, samt vissa piltyper).

## Kvävning ('Kväv') [Frivillig regel]

Offret har fått en träff mot luftstrupen, vilket medför att offret inte kan andas normalt längre. Varje runda som förlöper får offret syrebrist, se sidan 68 för regler om syrebrist.

## Tappa föremål ('Tappar') [Frivillig regel]

Den allvarliga skadan medför att rollpersonen eventuellt tappar föremål som denne har i handen eller kopplade grepp. Rollpersonen skall genast slå ett normalt slag (Ob3T6) mot sitt Chockvärde för att inte tappa föremålet eller greppet. Misslyckas slaget tappas föremålet eller greppet. Svårigheten modifieras som vanligt av Smärta och Utmattnings.

Tappade föremål faller till marken alldeles i närheten. saker som inte kan ramla loss, exempelvis en fastspänd sköld, kan naturligtvis inte tappas. Om den allvarliga skadan som orsakar tappningsrisken är i en arm riskeras bara det som hålls i den aktuella armens hand, annars gäller det vad som hålls i båda händerna. Även kopplade grepp kan avbrytas. Även andra sorters grepp omfattas av denna regel – exempelvis då man hänger från ett rep eller en avsats.

## Ärrbildning ('Ärr') [Frivillig regel]

Såret kommer att lämna ett ärr när det har läkt. Ett ärr i ansiktet kan medföra att offrets PER minskar med ett (-1) om spelledaren så anser. I övrigt har inte ärr någon spelteknisk effekt, mer än att vissa uppfattar det som häftigt att vara ärrad.





## Inre skador ('Inre skada') [Frivillig regel]

Om resultatet från en allvarlig skada visar 'Inre skada' kan man ta reda på i större detalj vilket vitalt organ som skadats. Detta görs med ett slag på tabell R2-56.

Den detaljerade effekten av skadan ersätter då den generella beskrivningen givet av termen 'Inre skada' på sidan 54.

Slaget för att ta reda på vilken typ av inre skada som uppkom kan med fördel kontrolleras efter själva striden är över.

Det enda sättet att åtgärda ett skadat organ är genom kirurgi (kirurgi är som regel ett mycket riskabelt ingrepp) eller magi. Vissa droger kan också hjälpa.

Regler för kirurgi finns på sidan 71.

Observera att rollpersonen fortfarande läker Trauma och Smärta som vanligt, även om rollpersonen har inre skador. Som vanligt hindrar eventuella infektioner rollpersonen från att läka Trauma, enligt regler på sidan 72.

## Punkterad lunga ('Inre skada')

Vid en träff i lungan blir denna punkterad. Detta ger 2 kryss Trauma och 6 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad.

Denna inre skada fås automatiskt vid lungträffar i bröst-korgen då regeln om detaljerade inre skador används.

1T10	Inre skada
1–2	Magsäcken punkterad. Leder till kraftiga buksmärter som ger 1 kryss Trauma och 8 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad. Skadan ger en extra infektion.
3–4	Tunntarmarna skadade. Leder till en allvarlig infektion som ger 1 kryss Trauma och 8 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad. Skadan ger en extra infektion.
5–6	Tjocktarmen punkterad. Leder till en allvarlig infektion som ger 1 kryss Trauma och 8 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad. Skadan ger två extra infektioner.
7	En njure förstörd. Detta ger 1 kryss Trauma och 6 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad.
8	Gallblåsa spräckt. Detta ger 1 kryss Trauma och 6 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad.
9	Mjälten spräckt. Detta ger 1 kryss Trauma och 6 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad.
10	Levern förstörd. Detta ger 4 kryss Trauma och 6 kryss Smärta för varje timme som går. All utmattning är fördubblad. Skadan ger två extra infektioner.

Tabell R2-56: Inre skador.

## Permanenta men ('Men') [Frivillig regel]

När resultatet 'Men' finns med som en allvarlig skada finns här information om detta.

**Hjärna:** Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot offrets Tur. Om slaget lyckas har ingen allvarlig hjärnskada infunnit sig. Om det misslyckas sänks offrets PSY med lika mycket som slaget misslyckades med, till lägst hälften av värdet före skadan. Även RÖR och VIL sänks, med hälften av vad slaget misslyckades med, men lägst till hälften av respektive originalvärde. En spelledare kan också välja att modifiera ett offers karaktärsdrag, för att symbolisera en personlighetsförändring på grund av hjärnskadan.

**Könsorgan:** Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot offrets Tur. Om slaget lyckas så fungerar fortfarande dennes könsorgan. Om det misslyckas så är dess funktion permanent skadad och det är omöjligt för offret att sprida sin avkomma vidare. Även att utföra naturbehoven är framledes en plågsam process.

**Mun/Käke:** Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur. Misslyckas slaget förlorar offret 1T6–1 tänder. Om det är framtänderna som förloras kan även PER sänkas med ett (–1), detta är dock upp till spelledaren.

**Muskler/Senor:** Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot offrets Tur. Lyckas slaget undkommer offret utan permanenta men. För armen medför ett misslyckat slag att offrets STY sänks med ett (–1). Fumlas slaget sänks både STY och RÖR med ett (–1) vardera. För benet medför ett misslyckat slag att offrets Förflyttning sänks med ett (–1). Fumlas slaget sänks både Förflyttning och RÖR med ett (–1) vardera. Inget värde kan sänkas under ett.

**Öga:** Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur. Misslyckas slaget blir ett öga förstört, slumpa vilket. Offrets SYN minskar med fyra (4), dock till lägst hälften av vad rollpersonen hade innan. Effekten av en ögonförlust är ett förlorat djupseende, vilket medför en svårighetsökning på +Ob1T6 vid alla handlingar som kräver precision i koordinationsarbete, som att fanga kastade saker eller att jonglera. Att använda närstrids- eller avståndsvapen är dock inga problem. Om båda ögonen skulle vara förstörda får offret genast SYN 0 och räknas som helt blind. Skadan medför också att PER minskar med ett (–1).

**Öra:** Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur. Misslyckas slaget blir ett öra förstört, slumpa vilket. Offrets HÖR minskar med två (–2). Skadan kan också medföra att PER minskar med ett (–1). Detta är dock upp till spelledaren.

## CHOCKSLAG & DÖDSSLAG

**E**N ROLLPERSON HAR ett vitalt värde som avgör dennes förmåga att överleva skador, och detta värde kallas för Chockvärde. Detta värde används också i andra situationer för att avgöra om en rollperson blir påverkad av olika aspekter av strid och skador. Chockvärdet beräknas från både rollpersonens fysiska och mentala sida, då en stark viljestyrka är minst lika viktigt som en tålig kropp. Två vanliga slag som slås mot Chockvärdet är Chockslaget och Dödsslaget.

### Chockvärde

Chockvärdet är ett mått på hur bra man tål smärta, vävnadsskada, omtöckning och chock. Det ger också förmågan man har att behålla medvetandet då kroppen utsätts för våld. Chockvärdet används både när Chockslag och Dödsslag slås. Chockvärdet beräknas som medelvärdet av STY, TÅL och VIL. Chockvärdet kan alltså uttryckas med följande formel:  $(STY + TÅL + VIL) / 3 = \text{Chockvärde}$ .

### Dödsslag

Dödsslaget är ett slag som man måste lyckas med för att inte avlida. När en rollperson får mer Trauma eller Blodförlust skall ett Dödsslag slås omedelbart. Om en rollperson skall slå både ett Dödsslag och ett Chockslag så slås alltid Dödsslaget först.

För att lyckas med ett Dödsslag måste man slå ett svårighetslag under rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för Dödsslaget fås ur sektionerna för Trauma och Blodförlust. Observera att svårighetstärningarna från Smärt-sektionen inte räknas in i svårighetslaget vid Dödsslag. Misslyckas Dödsslaget så avlider rollpersonen av skadan.

### Chockslag

Chockslaget är ett slag som man måste lyckas med för att inte bli medvetlös. När en rollperson får mer Trauma, Smärta eller Blodförlust skall ett Chockslag slås omedelbart.

För att lyckas med ett Chockslag måste man slå ett svårighetslag under rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för Chockslaget fås ur sektionerna för Trauma, Smärta och Blodförlust, då man summerar svårighetstärningarna därifrån. Misslyckas Chockslaget så blir rollpersonen medvetlös och faller orörlig till marken. En medvetlös rollperson får inte göra några medvetna handlingar. Lyckas slaget är rollpersonen vid medvetande och kan agera som vanligt.

### Medvetlöshet

Medvetlöshet är resultatet av ett misslyckat Chockslag. En medvetlös person kan inte utföra några handlingar eller kommunicera med omvärlden. En medvetlös person fortsätter givetvis att blöda om denne har blödande sår. En medvetlös rollperson kommer att förbli medvetlös ända tills rollpersonen lyckas med ett Chockslag. Se den frivilliga regeln för blödningstakt hos medvetlösa på sidan 64 i denna bok.

### Chock- och Dödsslagsmod. [Frivillig regel]

Beroende på var en rollperson blir träffad kan svårigheten för Chockslag och Dödsslag modifieras. Om anfallet träffade i

huvudet så ökar svårigheten för rollpersonens Chockslag med en nivå (+Ob1T6). Om anfallet träffade en lem (arm eller ben för en humanoid, för andra varelser kan till exempel vingar räknas) slås inget Dödsslag överhuvudtaget. Observera att man fortfarande kan dö av blodförlust från armar och ben.

Träffområde	Modifikation
Huvudet	Chockslaget med +Ob1T6
Arm/Ben	Slå inget Dödsslag

Tabell R2-57: Modifikationer av Chockslag och Dödsslag.

#### Exempel:

*Rhazcom Manziir försvarar sig mot en vildsint tirakbandit, som han redan har sårat i bröstet. Han följer upp med ett kraftigt svärdschugg som träffar underarmen på tiraken. Denna träff medför tillräckligt med kryss för att Trauma-sektionen visar svårighet +Ob2T6 och Smärt-sektionen visar +Ob3T6. Blodförlusten ger ingen modifikation. Eftersom skadan tog armen så slås inget Dödsslag, även om tiraken fick nya Trauma-kryss. Däremot slås ett Chockslag med Ob5T6, vilket misslyckas.*

### När slås Chockslag och Dödsslag?

#### Dödsslag slås generellt när...

- ♦ en rollperson erhåller Trauma-kryss
- ♦ en rollperson får ökad Blodförlust och mängden Blodförlust medför en svårighetsmodifikation
- ♦ en situation uppkommer som specifikt uppmanar att ett Dödsslag skall slås, exempelvis som en följd av magi.

#### Chockslag slås generellt när...

- ♦ en rollperson erhåller Trauma-kryss
- ♦ en rollperson erhåller Smärt-kryss
- ♦ en rollperson erhåller ökad Blodförlust och mängden Blodförlust medför en svårighetsmodifikation
- ♦ en situation uppkommer som specifikt uppmanar att ett Chockslag skall slås, exempelvis som en följd av magi

Observera att man enbart slår ett Chockslag per skada som tilldelas. Om en rollperson får både Trauma-kryss och Smärt-kryss i en och samma attack så slås inte två Chockslag, utan bara ett, med svårigheten summerad från Trauma-, Smärt-, och Blodförlust-sektionerna.

## Att avlida i Eon

Hur en rollperson avlider varierar från situation till situation. Låt gärna omständigheterna avgöra hur dödsfallet gestaltas.

Om rollpersonen gärna vill utföra en cineastiskt eller dramatisk sista handling innan denne försvinner in i dödes skugga, till exempel säga några sista ord, stappla omkring gurglandes, öppna handen och släppa sin älskades hårlock till marken eller kanske ta ett sista farväl till någon, så bör detta gå för sig, så länge det inte påverkar historien på ett avgörande sätt.

Det bidrar till att spelaren får till någon form av avslut, vilket kan underlätta förlusten av sin rollperson.

Döden är oftast slutlig i Eon, men det finns magi som kan återuppliva de döda. Att snabbt finna en trollkarl kunnig i detta kan bli ett äventyr i sig självt.

## Stenhård veteran [Frivillig regel]

Om man vill föra in en mer actionbetonad hjältestil i sitt Eon-spelande kan man med fördel låta ärrade och striderfarna veteraner ha en bättre förmåga att uthärda våld och påfrestningar.

För varje fem nivåer en individ har i färdigheten Stridsvana ökar Chockvärdet med ett. Tabell R2-58 sammanfattar det hela på ett lätt och koncist sätt.

Stridsvana	Chockvärdesmodifikation
0	±0
5–9	+1
10–14	+2
15–19	+3
20–24	+4
Varje +5	+1 ytterligare

Tabell R2-58: Stenhård veteran

# ATT VARA SKADAD

**A**TT VARA SKADAD i Eon medför ett antal effekter. Skador antecknas genom att skadesektionen används. I skadesektionen finns utrymmen för fyra olika skadeeffekter, kallad Trauma, Smärta, Blodförlust och Blödningstakt. Trauma är allvarliga, svåråtkäta vävnadsskador, Smärta är omtöckning och funktionsnedsättande skador, Blodförlust är hur mycket blod som förlorats och Blödningstakt ger hur snabbt och hur mycket ett offer för närvarande blöder.

## Trauma

Med Trauma avses sådan skada som gör att kroppsvävnad förstörs eller att kroppsfunktionerna nedsätts eller upphör att fungera. Trauma ger i sig inte upphov till någon smärta eller blödning. Det är möjligt att orsaka Trauma utan Smärta men detta är mycket ovanligt.

Rollpersonens skadekolumner (se sida 62 i *Spelarens bok*) visar hur många tomma rutor som skall finnas i varje rad i Traumasektionen på rollformuläret. De rutor som inte används skall permanent strykas över – eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

Ju mer Trauma desto svårare blir det att klara av Dödsslag och Chockslag. Observera att Trauma däremot inte ger någon svårighetsökning för färdigheter och attribut. Då kryssen i Traumasektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Dödsslaget och Chockslaget. Vilken svårighetsökning som det rör sig om anges vid sidan av Traumasektionen.

Trauma tar relativt lång tid att läka – betydligt längre tid än Smärta och Blödningstakt. Normalt läks ett kryss per dygn.

Om rollpersonen vilar hela dygnet och får vård så läks två kryss per dygn (ett kryss var tolfte timme). Om rollpersonen är i full aktivitet så minskar läkningstakten till ett kryss vartannat dygn.

## Smärta

Smärta omfattar den delen av skadan som består av ren smärta, det vill säga kroppens varningssignaler, omtöckning samt fysiologisk chock. Smärtan är alltså ett mått på hur ont rollpersonen har och hur mycket rollpersonens handlingar försvåras.

Rollpersonens skadekolumner (se sida 62 i *Spelarens bok*) visar hur många tomma rutor som skall finnas i varje rad i Smärtsektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över, eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

Ju mer Smärta desto svårare blir det att klara av Chockslag. Dessutom blir det svårare att lyckas med slag för färdigheter och attribut. En hög smärtnivå gör också att rollpersonens förflyttning påverkas negativt. Då kryssen i Smärtsektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Chockslaget och alla färdigheter, handlingar och VINIT-slag. Det enda som inte påverkas av Smärta är Tur-, Karaktärs och Qadoshslag. Vilken svårighetsökning som det rör sig om anges vid sidan av Smärtsektionen. Observera att Dödsslaget inte påverkas av rollpersonens Smärta.

Smärta försvinner betydligt snabbare än vad Trauma läker. Normalt försvinner ett kryss Smärta per timme. Om rollpersonen vilar och får vård så försvinner två kryss per timme (ett kryss var tionde minut). Om rollpersonen är i full aktivitet så försvinner ett kryss varannan timme.



## Blödningstakt

En rollpersons Blödningstakt är ett mått på hur mycket blod som rollpersonen förlorar varje tidsenhet. Blödningstakten antecknas i Blödningssektionen.

Om Blödningstakten är under tio (<10) så blöder rollpersonen ett kryss Blodförlust varje minut.

Om Blödningstakten är tio eller högre ( $\geq 10$ ) så avser var tionde poäng Blödningstakt ett kryss Blodförlust per runda. Detta innebär att för varje runda som går så får rollpersonen ett antal kryss i Blödningssektionen motsvarande en tiondel av Blödningstakten (avrundat nedåt som vanligt). Se tabell R2-59 för en sammanfattning av dessa regler.

Blödningstakten ger inte någon svårighetsökning, vilket den resulterande Blodförlusten gör, på till exempel Chockslag eller Dödsslag.

Blödningstakten minskar relativt snabbt på naturlig väg och kan dessutom minskas med sårvård och förband. Normalt minskar Blödningstakten med en poäng per minut. Om rollpersonen vilar och får vård så försvinner en poäng per halvminut. Om rollpersonen är i full aktivitet så försvinner bara en poäng varannan minut. Mer om hur man temporärt stoppar blödningar med förband och dylikt finns på sidan 69.

Blödningstakt	Blodförlust*
1–9	1 kryss per minut
10–19	1 kryss per runda
20–29	2 kryss per runda
30–39	3 kryss per runda
+10	+1 kryss
* Appliceras innan man slår eventuella Dödsslag och Chockslag.	

Tabell R2-59: Blodförlust beroende av blödningstakten.

## Detaljerad Blödningstakt [Frivillig regel]

Om man vill vara mer noga med sin rollpersons olika blödningar så antecknar man varje sår som blöder separat på rollformuläret. Summan av alla sårs blödningar är rollpersonens Blödningstakt, precis som ovan.

Anledningen till det här mer detaljerade sättet att bokföra skador på är för att se vilka olika sår som behandlas. I delen som behandlar läkning används den här regeln för att göra förloppet med att hejda blödning mer realistiskt.

Observera att en rollpersons totala blodförlust fortfarande baseras på summan av alla enskilda sårs Blödningstakt.

### Exempel:

*Jac Vobar blir överfallen efter en amorös kväll på Runda Tunnan. Utanför står den äkta mannen med anhang som anser sig bedragen och förnedrad och väntar. Jac, som är oförberedd, får två lätta armborstlod i sig och faller ihop medvetslös. Skadorna tillfogade var för sig en blödningstakt på 6 och 8, summa 14. Tzorcelan och Maxander uppfattar tumultet och sliter tag i några bordsdukar som får räknas som bandage. Efter 20 sekunder har de två helt hejdat respektive blödning tack vare lyckade slag mot Läkekonst.*

## Medvetslöslas Blödningstakt [Frivillig regel]

En medvetlös rollpersons kropp arbetare inte lika mycket som en aktiv. Blodtryck och puls sänks. Detta medför att en rollperson som är medvetlös halverar sin Blödningstakt temporärt under tiden som medvetlösheten råder.

## Ignorera småblödningar [Frivillig regel]

En uppsnabbande hjältebetonad tillägsregel finns när det gäller blödning. Den innebär att en rollperson inte får någon Blodförlust om dennes Blödningstakt understiger 10. Om rollpersonen har en Blödningstakt mellan 1–9 räknas denna som så marginell att rollpersonen inte tar någon vidare Blodförlust. Denna regel eliminerar viss bokföring på rollformuläret för spelaren men gör också spelet mindre realistiskt.

## Blodförlust

Blodförlust är den totala mängd blod en rollperson har förlorat. Det enda naturliga sättet som man kan få Blodförlust på, är att Blödningstakten är högre än noll. Se reglerna för Blödningstakt för information om hur mycket Blodförlust ökar i olika situationer.

Skadekolumner som rollpersonen har visar hur många tomma rutor som skall finnas på varje rad i Blödningssektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över – eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

När en rollpersons Blodförlust ökar och den har en svårighetsmodifikation för Chockslag och Dödsslag så måste Dödsslag och Chockslag slås.

Ju mer Blodförlust en rollperson har utsatts för desto svårare blir Chockslag och Dödsslag. Observera att Blodförlust inte ger någon svårighetsökning för färdigheter och attribut. Då kryssen i Blödningssektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Dödsslaget och Chockslaget. Vilken specifik svårighetsökning det rör sig om anges vid sidan av Blödningssektionen.

Förlorat blod tar relativt kort tid att återbilda. Normalt återbildas ett kryss per timme (alltså lika snabbt som man återfår Smärta). Om rollpersonen vilar och får vård så återbildas två kryss per timme (ett var trettonde minut) istället. Om rollpersonen är i full aktivitet så minskar takten för blodåterbildningen till ett kryss varannan timme.

## "Blod överallt!" [Frivillig regel]

En spelledare kan välja en mer dramatisk variant när det gäller att kontrollera och bokföra blodförlusten hos en medvetlös rollperson. Vänta med att slå Dödsslag när blodförlusten ökar tills dess antingen den medvetlöse för hjälp, eller om svårigheten för Dödsslaget når nivåer över Ob10T6. Genom att vänta med att slå Dödsslaget så vet inte spelarna om de blödande rollpersonen är död eller levande, vilket kan öka stressen för att nå fram och försöka rädda rollpersonen och hejda dennes blödningar.

## Smärtsam förflyttning

En skadad rollperson rör sig långsammare än en oskadad. Detta innebär att FÖR minskar med ett (-1) för varje rad som påbörjats i rollpersonens sektion för Smärta.

Observera att FÖR inte kan minskas till lägre än ett (1m/runda). Denna minskning påverkar inte de två meter som en rollperson kan ta sig fram utan att använda en handling. För mer information om Förflyttning, se sidan 15.

## Uttröttande blodförlust [Frivillig regel]

För den som vill öka realismen gällande blodförlust kan göra så att detta också blir utmattande. För varje kryss Blodförlust som en rollperson erhåller får rollpersonen också ett kryss utmattning.

## Ont i handen [Frivillig regel]

Om en attack med ett naturligt vapen (exempelvis knytnäve eller spark) tillfogar en allvarlig skada så skadas även den som attackerade.

Attackeraren får ett kryss Smärta per tio i tillfogad skadeverkan. Om den naturliga vapnet är skyddad, exempelvis med en plåthandske, knogjärn eller liknande så skyddar det mot smärtan.



# FALL

**F**ALL FRÅN HÖGA höjder ger nästan alltid upphov till allvarliga skador. Ju längre ett objekt får falla desto fortare går det. I tabell R2-61 anges typiska fallhöjder, vad den motsvarande falltiden blir och vilken de slutgiltiga hastigheten blir. Observera att falltiden och hastigheten är en uppskattning som endast gäller för en normal människa med normal klädsel. En mindre varelse faller exempelvis långsammare och en större ofta snabbare.

## Fallskada

I tabell R2-61 finns typiska fallskador från olika höjder. Riktigt höga fall skadar fler än en kroppsdel. Slå kroppsdel (träffområdet) på tabell R2-45. Observera att varje kroppsdel tar den angivna skadan. Fallskadan kan dessutom modifieras av en rad olika omständigheter som sammanfattas i tabell R2-60.

Situation	Skada
Faller på utstående föremål (ex stenblock)	+Ob1T6
Faller på hårt underlag (ex stenbelagd yta)	+Ob1T6
Faller på normalt underlag (ex sand)	±0
Faller på dämpande underlag (ex mjukt gräs)	-Ob1T6
Faller på mycket mjukt underlag (ex hölass)	-Ob2T6
Faller mot vattenyta	-Ob2T6
Lyckas med ett slag mot antingen RÖR, Akrobatik eller Hoppa	-Ob1T6*
Dyker i vatten och lyckas med antingen Akrobatik eller Hopp	-Ob2T6*
* Man får bara använda en av dessa modifikationer. Lyckas något av slagen så får man välja upp till två kroppsdelar som skall ta skada (resten slås som vanligt).	

Tabell R2-60: Skadeförändringar vid fall.

Höjd*	Falltid	Hastighet	Skada**	Träffområde***
2m	0,6s	6,3m/s	Ob1T6	1
5m	1,0s	10m/s	Ob2T6	2 olika
8m	1,3s	12m/s	Ob3T6	3 olika
15m	1,8s	17m/s	Ob4T6	4 olika
25m	2,3s	22m/s	Ob5T6	5 olika
45m	3,1s	29m/s	Ob6T6	6 olika
65m	3,7s	34m/s	Ob7T6	7 olika
85m	4,3s	40m/s	Ob8T6	7 olika
120m	5,1s	45m/s	Ob9T6	7 olika
160m	5,9s	50m/s	Ob10T6	7 olika
200m	6,7s	55m/s	Ob11T6	7 olika
250m	7,6s	60m/s	Ob12T6	7 olika
350m	9,1s	67m/s	Ob13T6	7 olika
500m	11s	74m/s	Ob14T6	7 olika
700m	14s	79m/s	Ob15T6	7 olika
1000m	18s	83m/s	Ob16T6	7 olika
1400m	23s	85m/s	Ob17T6	7 olika
* Om den verkliga höjden ligger mellan två angivna höjder så används lämpligen närmast högre höjd.				
** Man slår skada separat för varje träffområde.				
*** Använd träfftabellen för avståndsvapen.				

Tabell R2-61: Falltabell.

## ELD OCH BRÄNNSKADOR

**B**RÄNNSKADOR ORSAKAS AV eld och heta föremål. Heta föremål skadar som regel bara en kroppsdel (det vill säga en av de sju träffområdena), medan eldar kan skada mer än en kroppsdel. Vilken kroppsdel som skadas beror i de flesta fall på vilket träffområde det heta föremål träffade – om någon exempelvis svingar en brinnande fackla så används träfftabell R2-45.

### Brännskada

Varje runda som en kroppsdel utsätts för eld eller ett hett föremål så slår man ett slag för Trauma och ett slag för Smärta. Brännskada beräknas i slutet på varje runda, men innan man slår eventuella Dödsslag och Chockslag. Hur många poäng Trauma och Smärta som orsakas beror på hur intensiv elden är eller hur hett föremålet är samt hur många kroppsdelar som drabbas. Man slår ett kombinerat slag för Trauma (alla tärningarna för Trauma från varje utsatt kroppsdel) och ett kombinerat slag för Smärta. I tabell R2-62 och R2-63 finns en sammanfattning.

Heta föremål	Trauma	Smärta	Antändning
Kokande vatten	Ob1T6	Ob1T6	–
Glödande kol	Ob1T6	Ob1T6	4
Smält bly	Ob1T6	Ob1T6	4
Kokande olja	Ob2T6	Ob2T6	–
Smält guld / lava	Ob2T6	Ob2T6	6
Vitglödgat stål	Ob2T6	Ob2T6	6
Smält stål	Ob3T6	Ob2T6	8

Tabell R2-62: Skadeverkan av kokande vätskor och heta föremål.

Eld	Trauma	Smärta	Antändning
Fackla	Ob1T6	Ob1T6	4
Brinnande kläder	Ob1T6	Ob1T6	4
Lägereld / eldstad	Ob2T6	Ob2T6	8
Smidesässja	Ob3T6	Ob2T6	12
Drakeld	Ob5T6	Ob2T6	18

Tabell R2-63: Skadeverkan av olika sorters eld.

### Skydd mot eld och hetta

Om man har kläder på den kroppsdel som drabbas så skyddar kläderna ett tag mot både Trauma och Smärta från de skyddade kroppsdelarna. Ett skydd gör att man inte får någon Trauma eller Smärta från den aktuella kroppsdelens under runden.

Hur lång tid det tar att bränna igenom skyddet anges i tabell R2-64. Efter att skyddet slutar att verka så orsakas Trauma och Smärta som vanligt. Har man flera lager kläder eller pansar så måste elden eller hettan bränna igenom varje lager i ordning. Har man exempelvis yllekläder under en ringbrynja så skyddar denna kombination i tre rundor (2+1=3).

Skydd	Antal rundor
Normala kläder (exempelvis lin)	1
Metallpansar	1
Läderpansar	2
Vinterkläder (exempelvis päls eller ylle)	2
Vattenindränkta kläder*	+1
* Det går bara att dränka in kläder – inte pansar.	

Tabell R2-64: Brandskydd från olika typer av kläder.

### Antändning & spridning

Varje runda som ett föremål utsätts för eld eller hetta så finns det en viss chans att det fattar eld. Om exempelvis en kroppsdel brinner så utsätts kläderna som är ovanför för antändningsrisk.

Varje typ av eld och hett föremål har ett speciellt antändningsvärde som visar vilken chans det är att det kan antända ett annat föremål (antändningsvärdet fungerar i princip som en färdighet). Det som riskerar att antändas har ett tillhörande svårighetslag för antändning, se tabell R2-65.

Lyckas slaget så brinner föremålet eller kläderna av sig själva. Sekundära bränder i exempelvis kläder ignoreras om kroppsdelens utsätts för en eld som är intensivare (gör mer skada).

Misslyckas slaget och antändningsrisken fortfarande finns så måste man slå ett nytt slag i nästa runda. Varje extra runda som går så blir dock svårighetslaget en nivå enklare (–Ob1T6).

Material	Svårighet för antändning*
Mycket lättantändliga (olja, vax)	Ob1T6
Lättantändliga material (siden, trä)	Ob2T6
Antändliga (lin, bomull, hårdträ)	Ob3T6
Svårantändliga (ylle, läder)	Ob4T6
Mycket svårantändliga (hårdläder)	Ob5T6
Vattenindränkt (trä, kläder)	+Ob1T6
Ingen luft kummer till	+Ob1T6
Varje runda som det brinner	–Ob1T6
* Avser svårigheten gentemot antändningsvärdet.	

Tabell R2-65: Svårigheter för antändning av material och kläder.

### Släckning

Att släcka brinnande kläder eller föremål är relativt enkelt om man har tillgång till tillräckligt med vatten. Har man bara en filt eller blir tvungen att rulla sig på marken så måste man slå ett normalt slag (Ob3T6) under RÖR för varje kroppsdel.

### Frätande syra

Starka syror och etter från monster gör skador som är i princip identiska med skador från eld. Den enda skillnaden är att skyddande kläder fungerar olika. I princip så skyddar varje lager av kläder eller pansar i en runda innan de fräts igenom eller syran sipprar igenom. Syran fortsätter att fräta i tre rundor om den inte sköljs bort. Om det är större mängder syra så kan den fräta i fler än tre rundor. Se tabell R2-66 för mer information.

Frätande ämnen	Trauma	Smärta
Koncentrerad syra	Ob1T6	Ob1T6
Etter (draksyra)	Ob2T6	Ob2T6

Tabell R2-66: Trauma och Smärta som orsakas av syra och etter.



## STRYPNING & DRUNKNING

**R**EGLERNA FÖR STRYPNING och drunkning är närbesläktade i det att offret riskerar att dö av syrebrist. Strypning har dock ytterligare aspekter då även blodtillförsel till hjärnan i många fall försvåras – vilket snabbt kan leda till medvetlöshet då hjärnan inte får tillräckligt med syresatt blod.

### Strypning och halslås

För att strypa en motståndare måste man först lyckas greppa sin motståndares huvud och därefter låsa motståndaren. Professionella strypare använder ett tillhygge, till exempel en snara, en käpp eller i nödfall sin arm och anfaller bakifrån alternativt med ett grepp som gör motståndarens armar och ben obrukbara. Oavsett hur de utförs så är strypningar dock alltid ett Grepp följt av en Låsning. Mer information om hur man greppar och låser en motståndare finns på sidorna 28–29.

Då någon har kopplat ett strypgrepp är det lätt att överlevnadsinstinkten aktiveras och det enda man gör är att försöka bryta greppet. Varje närstridsfas slår den strypte ett svårt slag (Ob4T6) mot Stridsvana. Ett lyckat försök innebär att rollpersonen kan välja valfri handling, misslyckas slaget så försöker rollpersonen bryta strypgreppet.

Strypgrepp verkar på tre olika sätt. Den första och mest omedelbara effekten är att blodflödet till hjärnan minskar, den andra effekten är att andningen försvåras och den tredje är att strupen kan skadas eller nacken knäckas. Skadeverkan motsvarar stryparens grundskada för kross. Skadan appliceras sedan på vanligt vis. Man kan ej strypa någon 'kraftfullt' eller 'snabbt'. Man kan inte heller försöka strypa någon flera gånger under en och samma närstridsfas. Man använder en speciell skadetabell för strypskador (se tabell R2-67).

Som extra tillägg så får offret lika många streck syrebrist som den reducerade skadeverkan. Syrebrist markeras med vertikala streck i sektionen för blodförlust (streck istället för blodförlustens kryss). Antalet syrebriststreck vid strypning är helt oberoende av om offret utför ansträngande rörelser. Effekterna av syrebriststreck beskrivs i drunkningsreglerna. Observera att man inte slår något speciellt slag för att hålla andan. Eftersom lungorna inte riskerar att fyllas med vatten (som de gör när man drunknar) så får man inte heller någon extra Trauma eller Smärta av ett misslyckat Chockslag.

### STRYPNING

YTTLIG SKADA (red. skadeverkan 1–9)				
	Strypning	S+3	Syrebrist*	
T10 ALLVARLIG SKADA (red. skadeverkan 10+)				
1	Strupe	T×1, S/2	Syrebrist*	Kväv
2	Strupe	T×1, S/2	Syrebrist*	Kväv
3	Strupe	T×1, S/2	Syrebrist*	Kväv
4	Nackkotor	T/2, S/2	Syrebrist*	Bryt, Kväv
5	Nackkotor	T/2, S/2	Syrebrist*	Bryt, Kväv
6	Nackkotor	T/2, S/2	Syrebrist*	Bryt
7	Omtöckning	T/10, S×1	Syrebrist*	
8	Omtöckning	T/10, S×1	Syrebrist*	
9	Omtöckning	T/10, S×1	Syrebrist*	
10	Kött	T/10, S/10	Syrebrist*	
* Offret drabbas syrebrist motsvarande reducerade skadeverkan				

Tabell R2-67: Skadetabell för strypning och halslås.

### Exempel:

Den ökände jargiske lönnmördaren Dareval Nattkåpa måste ta sig in tyst genom en bevakad dörr. Eftersom ett regelrätt slagsmål ger ifrån sig för mycket oväsen, beslutar sig Dareval att försöka strypa den ensamma vaken. Efter ett lyckat slag mot Smyga står Dareval alldeles bakom vaken, som inte har hört ett ljud. Dareval lägger snabbt en stålkäpp över vaktens hals.

Vaken har 6 skadekolumner, Chockvärde 11, Slagsmål 12 samt Stridsvana 8. Han saknar rustning. Dareval har Grundskada Ob1T6+2 och Slagsmål 18. Dareval, som blir anfallare, lyckas med att greppa vaktens hals genom att slå mot Slagsmål med ett svårt slag (Ob3T6+Ob1T6 för att måtta mot huvudet). Vaken misslyckas med sin försvarshandling.

Nästa närstridsfas tar Dareval strypgrepp genom att han låser vaktens hals. Dareval slår skadeverkan med Ob1T6+2 och får 8. Vaken får 3 Smärtekryss. Dessutom får vaken 8 syrebriststreck. Mängden syrebrist har ännu inte medfört någon svårighetsmodifikation från blodförlustsektionen.

Nästa närstridsfas blir skadeverkan 5, vilket ökar vaktens Smärta med 3 kryss, till 6. Dessutom får vaken ytterligare 5 streck syrebrist vilket ökar syrebristen till 13 streck. Vaktens Chockslag, är Ob1T6 från Blödningsssektionen, lyckas.

Tredje närstridsfasen blir skadeverkan 10, vilket innebär en allvarlig skada. Slaget för denna blir '8', vilket medför att vaken blir omtöcknad, med ytterligare 1 kryss Trauma och 10 kryss Smärta som följd. Syrebristen ökar med 10 streck. Dödsslaget på Ob2T6 lyckas. Ett Chockslag slås med svårighet Ob4T6 (Ob2T6 från Smärtssektionen och Ob2T6 från Blodförlustsektionen). Slaget lyckas precis och vaken står på benen.

Eftersom vaken fick en allvarlig skada behåller Dareval initiativet och stryper vidare. Skadeverkan blir den här gången 12, vilket medför ytterligare en allvarlig skada. Slaget med 1T10 visar på '4', vilket ger att nacken skadas och han börjar kvävas. Vaken får 7 kryss Trauma och 7 kryss Smärta. Syrebristen ökar med 12 streck. Brytslaget på Ob2T6 misslyckas så vaken bryter nacken. Dödsslag slås med svårighet Ob5T6, vilket mot förmodan lyckas. Chockslagets svårighet på Ob7T6 (Ob3T6 Smärta och Ob4T6 Blodförlust) misslyckas så vaken dräsr rosslande omkull.

Dareval släpper strypgreppet och smyger vidare. Den stackars vaken som nu inte kan andas på egen hand kommer att få ytterligare två streck syrebrist för varje runda som går. Varje gång syrebristen gör att Dödsslagets svårighet ökar måste ett Dödsslag slås för att se om vaken dör.

Dagen efter kommer Dareval Nattkåpa att vara långt borta och vaktens arbetsgivare, köpmannen Belim Frossaren, kommer att återfinnas död i sin säng.

Observera att vi genom hela exemplet utgår från att vaken misslyckas med att försvara sig eller bryta sig loss, samt att denne inte lyckades vinna initiativet.

## Syrebrist och drunkning

Varje runda som en rollperson inte andas så får rollpersonen två streck (+2) syrebrist. Syrebrist markeras i samma sektion som används för blodförlust, men för att skilja på blödning och syrebrist så markeras syrebrist lämpligen med ett vertikalt streck i blödningssektionen. Effekterna av blodförlust och syrebrist är densamma, men återhämtningen av syrebrist sker betydligt snabbare än vad blodet återbildas. Om rollpersonen utför mycket ansträngande rörelser så får rollpersonen fyra streck (+4) syrebrist istället för två streck.

Varje gång svårigheten för Chockslaget ökar (till exempel på grund av syrebriststreck) så skall rollpersonen slå ett svårighetsslag på Chockvärdet för att lyckas hålla andan (se dock regel Tränad dykare). Svårigheten för detta slag är lika hög som för Chockslaget, men kan modifieras enligt tabell R2-68. Misslyckas slaget försöker rollpersonen desperat ta sig upp till ytan så fort som möjligt (inga andra handlingar är möjliga).

Därefter skall rollpersonen slå ytterligare Chockslag varje gång svårigheten ökar. Svårigheten är densamma som för Chockslaget, modifierat med tabell R2-68. Misslyckas ett sådant slag tappar rollpersonen andan och lungorna fylls med vatten – en mycket obehaglig upplevelse. Observera att detta första misslyckade Chockslag för att hålla andan inte gör att man förlorar medvetandet. Om lungorna är fulla med vatten erhålls både Ob1T6 kryss Trauma och Ob2T6 kryss Smärta per runda. När lungorna är fyllda med vatten slås normala Chockslag (utan modifikation från tabell R2-68) varje gång svårigheten för Chockslaget ökar. Misslyckas slaget förlorar rollpersonen medvetandet.

När en rollperson har förlorat medvetandet slås Dödslag varje gång svårigheten för Dödslaget ökar. Observera att man i detta speciella fall alltså inte slår Dödslag förrän rollpersonen förlorat medvetandet.

## Underkuva andningsreflex [Frivillig regel]

En rollperson som håller sig frivilligt under en vattenyta måste slå ett slag mot VIL varje runda för att inte tvingas upp till ytan för att hämta andan. Svårigheten för slaget mot VIL är lika hög som slaget för att hålla andan. En rollperson som misslyckas med slaget måste direkt stiga upp till ytan.

## Tränad dykare [Frivillig regel]

En rollperson som är tränad i att hålla andan kan hålla andan betydligt längre än en normal rollperson. Om man har färdigheten Simma med specialiseringen Under vattnet kan man välja att använda färdighetschansen istället för Chockvärdet då man skall slå slaget för att hålla andan. Färdigheten Simma (Under vattnet) kan också användas istället för VIL då en rollperson försöker underkuva sin andningsreflex.

Situation	Svårighet att hålla andan
Har hämtat andan i förväg *	–Ob1T6
Tappat andan **	+Ob1T6
* Ett par djupa andetag under två stridsrundor räcker.	
* Exempelvis genom ett slag eller hårt fall mot vattenytan. Som regel innebär en extraskada alltid att rollpersonen tappar andan.	

Tabell R2-68: Svårigheter att hålla andan.

## Återhämtning

För varje runda som rollpersonen kan andas normalt återfås ett streck syrebrist (vertikalt streck i blödningssektionen). Om en rollperson skulle blöda samtidigt som rollpersonen får syrebrist – alltså blandade kryss och vertikala streck i blödningssektionen – så blir man ibland tvungen att flytta kryss nedåt i staplarna för att se till att det inte finns tomma rutor inblandade bland kryssen.

## Få igång andning

En rollperson som fått vatten i lungorna kan inte längre andas. För att få ut vattnet ur lungorna och få igång andningen krävs det att någon lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Läkekonst. Varje försök tar två rundor att genomföra. Om rollpersonen är vid medvetande och försöker själv slås slaget mot dennes TÅL istället för Läkekonst. Om rollpersonen inte får ut vattnet ur lungorna så kommer han att fortsätta få syrebristpoäng.

### Exempel

*Dareval Nattkåpa har kastat sig i en brunn eftersom han är jagad av köpmannen Belrusnagg Ockermans uppretade livvakter. Dareval har 6 skadekolumner och han har därför sex rutor per rad i blödningssektionen. Darevals Chockvärde är 13. Dareval tar ett par djupa andetag och dyker under vattenytan. Dareval håller sig lugn under vattnet och får därför två (+2) kryss syrebrist per runda.*

*Efter fyra rundor (16 sekunder) har Dareval fått åtta vertikala streck i blödningssektionen och därför påbörjat den andra raden (vars Chockslag är Ob1T6). Eftersom han tog ett par djupa andetag innan han dök under vattenytan så minskas svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Inget slag är nödvändigt ännu.*

*Efter ytterligare tre rundor (totalt 28 sekunder har nu gått) så påbörjas rad tre (vars Chockslag är Ob2T6) och Dareval måste nu slå ett mycket lätt slag (Ob2T6–Ob1T6=Ob1T6) mot Chockvärdet på 13. Som tur är lyckas slaget. Dessutom måste Dareval börja slå slag varje runda mot VIL för att frivilligt stanna kvar under vattnet. Alla tre (runda sju, åtta och nio) VIL-slagen lyckas.*

*När totalt tio rundor (40 sekunder) har gått så påbörjas rad tre och Dareval måste nu slå ett lätt slag (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6) mot Chockvärdet på 13. Även detta slag lyckas. VIL-slagens svårighet ökar också till Ob2T6. De två första (runda tio och elva) VIL-slagen lyckas, men det tredje (runda tolv, eller 48 sekunder) slaget misslyckas och Dareval får panik. Han blir tvungen att sticka huvudet över vattnet för att andas.*

*Tyvärr förhåller det sig så att livvakterna har lagt på ett lock över brunnen för att lämna Dareval att drunkna. Dareval börjar banka i panik på locket – vilket hans medhjälpare Ranatas Palnor faktiskt hör på avstånd. Ranatas är framme under nästa runda.*

*När totalt tretton rundor (52 sekunder) har passerat påbörjas rad fyra och svårigheten blir nu Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6. Dareval misslyckas med slaget och drar in en anseelig mängd vatten i lungorna. Han slår Ob1T6 och får 4 kryss Trauma. Därefter slår han Ob2T6 och får 8 kryss Smärta (vilket gör att hans Chockslag ökar en nivå). Detta tvingar Dareval till att slå ännu ett Chockslag. Dareval slår Chockslaget på Ob5T6 och misslyckas – han blir medvetslös.*

*I samma stund som Dareval tappar medvetandet så sliter Ranatas upp brunnslocket och drar upp den livlösa Dareval. Hon försöker pressa ur vattnet ur lungorna genom att slå ett slag mot Läkekonst – vilket turligt nog lyckas.*

# LÄKNING

**L**ÄKNINGSREGLERNA OMFATTAR REGLER för hur man läker Trauma, minskar Smärta, stoppar blödningar och återbildar förlorat blod. En av de mest avgörande faktorerna vid läkning är hur mycket vila den skadade kan få. Det är naturligtvis spelledaren som bestämmer hur aktiv rollpersonen kan vara på grund av sina skador. Om rollpersonen inte vilar och tar det lugnt så kan skadan förvärras. I slutet av detta avsnitt finns dessutom regler för kirurgi, benbrott och infektioner.

## Återfå medvetande

För att återfå medvetandet måste man lyckas med ett Chockslag. Man får slå ett slag varje gång läkning av Trauma, Smärta eller Blodförlust gör att man får lättare att klara Chockslag. Med andra ord får man slå ett Chockslag varje gång en rad i skadesektionen töms på kryss. Om svårigheten för Chockslaget sänks mer än en nivå (exempelvis –Ob2T6) får man fortfarande bara slå ett Chockslag för att återfå medvetandet.

Vissa droger och örter kan temporärt modifiera Chockslaget vilket gör det lättare att väcka medvetslösa personer. Dessa droger gör dessutom att rollpersonen får slå ett Chockslag så fort drogen börjar verka. Det finns även andra situationer som framkallar slag för att vakna upp, till exempel magi.

## Läka trauma

Trauma tar relativt lång tid att läka. Normalt läks ett kryss per dygn. Om rollpersonen vilar hela dygnet och får vård så läks två kryss per dygn. Om rollpersonen är i full aktivitet (till exempel rider, marscherar eller strider) så minskar läkningstakten till ett kryss var annat dygn. Se även tabell R2-69.

## Minska smärta

Smärta försvinner betydligt snabbare än vad Trauma läker. Normalt försvinner ett kryss Smärta per timme. Om rollpersonen vilar och får vård så försvinner två kryss per timme. Om rollpersonen är i full aktivitet (till exempel rider, marscherar eller strider) så försvinner ett kryss varannan timme. Se även tabell R2-70 för en sammanfattning.

## Blodåterbildning

Förlorat blod tar relativt kort tid att återbilda. Normalt återbildas ett kryss varje timme (alltså lika snabbt som man återfår Smärta). Om rollpersonen vilar och får vård så återbildas två kryss varje timme. Om rollpersonen är i full aktivitet (till exempel slåss eller liknande) så minskar blodåterbildningen med ett kryss varannan timme. Se även tabell R2-71. Observera att förband naturligtvis inte gör att blod återbildas snabbare.

## Naturlig blödningstaktsminskning

Blödningstakten minskar relativt snabbt på naturlig väg genom tryckfall och koagulering. Normalt minskar Blödningstakten med en poäng per minut. Om rollpersonen är i full aktivitet så försvinner bara en poäng varannan minut. Om rollpersonen vilar och får vård så minskar Blödningstakten med en poäng per halvminut. Blödningstakten kan också temporärt minskas genom att på olika sätt hejda blodflödet. Se även tabell R2-72.

## Förband

Det finns ett antal olika sätt att temporärt hejda blödningar. Observera att förband och bandage bara stoppar blodflödet tills dess att kroppen själv har stoppat blödningen (vilket sker i normal takt). I tabell R2-73 finns en sammanfattning av nedanstående regler. All tidsåtgång baseras på själva tiden att behandla såret och tar inte hänsyn till tiden det tar att få fram rätt utrustning.

De normala reglerna för förband tar inte hänsyn till antalet sår eller olika skadors individuella Blödningstakt. De använder sig bara av antalet poäng Blödningstakt som finns ifyllt i sektionen. Detta är för att snabba upp processen. Den som vill ha mer detaljer gällandes flera blödande sår kan med fördel läsa den frivilliga regeln om "Detaljerad Blödningstakt" på sidan 64.

Lyckas slaget för att hejda en blödning så gäller förbandets verkan från och med halva tidsåtgången har passerat. Ett perfekt slag innebär att tiden att stoppa blödningen halveras samt att Blödningstakten minskas med ytterligare Ob2T6. Misslyckas slaget händer ingenting, förutom att man har slösat

Aktivitet	Traumaminskning
Full aktivitet	1 kryss / 2 dygn
Normal aktivitet	1 kryss / 1 dygn
Vila & vård*	1 kryss / 12 timmar
* Kräver att någon lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) för Läkekonst en gång varje tolvtimmarsperiod.	

Tabell R2-69: Läkning av Trauma under olika omständigheter.

Aktivitet	Smärtminskning
Full aktivitet	1 kryss / 2 timmar
Normal aktivitet	1 kryss / 1 timme
Vila & vård*	1 kryss / 30 min
* Kräver att någon lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) för Läkekonst en gång varje tolvtimmarsperiod.	

Tabell R2-70: Minskning av Smärta vid olika omständigheter.

Aktivitet	Blodåterbildning
Full aktivitet	1 kryss / 2 timmar
Normal aktivitet	1 kryss / 1 timme
Vila & vård*	1 kryss / 30 min

Tabell R2-71: Blodåterbildning under olika omständigheter.

Aktivitet	Naturlig Blödningstaktsminskning
Full aktivitet	1 poäng / 2 minut
Normal aktivitet	1 poäng / 1 minut
Vila	1 poäng / 30 sekunder

Tabell R2-72: Minskning av Blödningstakt.



utrustning och tid. Fumlas slaget ökar Blödningstakten med Ob1T6 poäng och de material som användes måste kasseras. Även om man misslyckas eller fumlare så får man försöka igen.

Alla typer av förband minskar en rollpersons Blödningstakt temporärt med ett antal poäng. Förband hjälper bara så länge de finns på såret. Rollpersonens faktiska Blödningstakt är alltid den lägsta av den temporära och den permanenta Blödningstakten.

**Trycka med handen:** Man kan trycka med handen för att minska en blödning. Detta lyckas automatiskt och minskar Blödningstakten temporärt med en poäng (-1). Det tar en handling att placera handen korrekt och effekten börjar räknas från nästföljande runda. Tar man bort handen så börjar det blöda igen om inte den naturliga Blödningstakten för såret har nått noll.

**Bandage:** Med hjälp av tygtrasor eller liknande kan man lägga ett bandage över ett blödande sår. Detta kräver ett lätt slag (Ob2T6) mot Läkekonst, tar fem rundor (vilket motsvarar 20 sekunder). Lyckas man lägga bandage så minskar Blödningstakten temporärt med Ob1T6 poäng plus effekten av slaget.

**Tryckförband:** Läggs på kraftiga blödningar med hjälp av tygtrasor och något hårt föremål. För att lyckas krävs det ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Läkekonst. Ett tryckförband tar 15 rundor (motsvarande en minut) att lägga och minskar Blödningstakten temporärt med den dubbla effekten av slaget plus Ob2T6 poäng. Observera att det i princip är omöjligt att lägga tryckförband på halsen, då offret kvävs.

**Sy ihop såret:** Med hjälp av nål och tråd kan en kunnig individ sy ihop ett sår. Svårigheten är normal (Ob3T6) mot Läkekonst. Att sy ett sår tar 10 rundor (40 sekunder) och det minskar temporärt Blödningstakten med effekten av slaget plus Ob3T6 poäng. Efter man har sytt ihop ett sår kan man även lägga ett bandage eller tryckförband över såret – detta kan sänka Blödningstakten ytterligare.

**Bränna ihop såret:** Genom att använda exempelvis ett glödgat järn eller upphettat knivblad kan man bränna ihop blödande sår. Detta är oerhört smärtsamt och varje försök tillfogar offret 2 kryss Trauma och Ob2T6 kryss Smärta. Svårigheten för Läkekonst är lätt (Ob2T6). Man kan även använda Överlevnad eller RÖR men då blir svårigheten hög (Ob4T6). Att bränna sig själv kräver ett normalsvårt (Ob3T6) mot VIL (detta slag modifieras inte av Smärta eller Utmattnings). Man kan bränna varje sår flera gånger men varje

gång tar fem rundor (20 sekunder) och tillfogar offret Trauma och Smärta. Varje lyckad bränning minskar Blödningstakten med effekten av slaget plus Ob1T6. Antändningsvärdet är noll och efter tre försök med samma föremål måste detta hettas upp på nytt. Att bränna ihop sår medför alltid kraftig ärrbildning på rollpersonen. Efter man har bränt ihop ett sår kan man även lägga ett bandage eller tryckförband över såret – detta kan sänka Blödningstakten ytterligare.

**Avsnörande förband:** Detta kan enbart användas om man använder reglerna om Detaljerad Blödningstakt på sidan 64. Ett avsnörande förband kan enbart göras på en rollpersons armar och ben, aldrig på torso eller huvud. Det går till så att man snörper åt kroppsdelens mellan såret och hjärtat så att man hejdar blodflödet ut i den extremiteten. Detta sänker alla sårs Blödningstakt i den kroppsdelens till noll. Svårighet är lätt (Ob2T6) och varje försök tar 10 rundor (40 sekunder) att genomföra. Man kan som mest ha en kroppsdel avsnörpt i två timmar innan vävnadsdöd inträffar. Vävnadsdöd ger därefter ett Traumakryss per halvtimme. När det avsnörande förbandet avlägsnas avstannar vävnadsdöden. Det är vanligt att börja med ett avsnörande förband och sedan sy igen eller på annat sätt korrigera såret.



Förband	Svårighet*	Tid	Minskning**
Hålla för hand	Automatiskt	1 runda	1
Bandage	Ob2T6	5 rundor	Ob1T6+ef.
Tryckförband	Ob3T6	15 rundor	Ob2T6+(ef.×2)
Sy ihop såret	Ob3T6	10 rundor	Ob4T6+ef.
Bränna ihop***	Ob2T6	15 rundor	Ob1T6+ef.
Avsnörande för.	Ob2T6	10 rundor	total****
* Svårigheten för färdigheten Läkekonst.			
** Avser den temporära minskningen av Blödningstakten. Med "ef." avses effekten på svårighetsslaget.			
*** Slag skall göras mot Läkekonst, men med en nivå högre svårighet (+Ob1T6) kan man använda Överlevnad eller RÖR. Att bränna sig själv kräver dessutom ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot VIL.			
**** Blödningstakten sänks till noll i kroppsdelens. Kan enbart användas på armar och ben.			

Tabell R2-73: Sammanfattning av regler för förband och bandage.

## Kirurgi

Läkarkonsten står på en ganska hög nivå i många delar av Mundana. Det är främst det cirefaliska folket som vet hur man genomför (lyckade) operationer. För att överhuvudtaget få försöka genomföra en operation måste man ha specialiserat Läkekonst mot Kirurgi (eller Cirefalisk kirurgi, se boken *Cirefalier*, sidan 23).

De flesta operationer tar ca en timme att utföra.

Alla operationer (oavsett om de lyckas eller misslyckas) ger Trauma, Smärta och Blodförlust. Hur mycket anges i tabellen. Denna ökade skada kan medföra krav på att Chockslag och Dödsslag skall slås. I så fall slås dessa slag före det att Nyttakolumnens effekter applicerats.

Svårigheten att lyckas med en operation beror på vilken skada man vill operera. I tabell R2-74 anges olika svårigheter för olika skador. Saknas riktiga operationsverktyg (man har bara kniv, nål och tråd) så blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Utan minst den typen av verktyg är operationen automatiskt misslyckad. Har man färdigheten Anatomi specialiserad mot Kirurgi är alla Läkekonstslag en nivå enklare (–Ob1T6).

Om slaget för Läkekonst lyckas är skadan åtgärdad och Nyttakolumnens effekt appliceras. Ett perfekt slag innebär att patienten bara får hälften av den ordinarie skadan (Trauma, Smärta och Blodförlust). Om slaget misslyckas så har operationen ingen effekt på den åkomma som man försökte åtgärda. Man får dock försöka operera hur många gånger som helst. Ett fummel leder till att rollpersonen dessutom får en Blödningstakt som motsvarar Ob5T6, som inte kan hejdas med bandage eller tryckförband.

Utan sterilisering så har en operation mycket liten chans att inte orsaka infektioner. Om man ändå försöker så måste rollpersonen slå ett svårt slag (Ob4T6) mot TÅL för att inte drabbas av kraftiga infektioner. Misslyckas slaget drabbas rollpersonen av motsvarande Ob2T6 infektioner. Fumlas slaget drabbas rollpersonen av motsvarande Ob4T6 infektioner.

Operation	Svårighet	Trauma	Smärta	Blodförl.	Nytta
Gallblåsan	Ob6T6	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob1T6	Häver skadeökning över tid
Hjärna	Ob8T6*	+Ob2T6	+Ob1T6	+Ob1T6	Häver permanent men
Hjärta***	Ob7T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob3T6	Nollställer skadans Blödningstakt
Inre skada****	Ob5T6	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob1T6	Häver skadeökning över tid
Kvävning***	Ob5T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob2T6	Nollställer skadans syrebristökning
Könsorgan	Ob6T6	+Ob1T6	+Ob3T6	+Ob2T6	Häver permanent men
Levern	Ob6T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob2T6	Häver skadeökning över tid
Lunga	Ob7T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob1T6	Häver skadeökning över tid
Magsäcken	Ob5T6	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob1T6	Häver skadeökning över tid
Mjälten	Ob6T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob1T6	Häver skadeökning över tid
Muskler/Senor	Ob4T6	+Ob1T6	+Ob1T6	+Ob1T6	Häver permanent men
Nackkotor	Ob7T6**	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob1T6	Häver förlamning
Njure	Ob5T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob2T6	Häver skadeökning över tid
Ryggrad	Ob7T6**	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob2T6	Häver förlamning
Tarmarna	Ob5T6	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob1T6	Häver skadeökning över tid
* Svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) per timme som har passerat från skadetillfället.					
** Svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) per dygn som har passerat från skadetillfället.					
*** Effekten från 'Nytta' appliceras efter Ob1T6 minuter, inte efter en timme.					
**** Detta är den generella inre skadan. Använder man den frivilliga regeln om Detaljerade inre skador, på sidan 61, så använd respektive namngiven inre skadas istället.					

Tabell R2-74: Sammanfattning av regler för kirurgi.

## Smärtsamma skador [Frivillig regel]

De regler som presenteras här är gjorda för att vara ganska enkla att hålla reda på och för att öka spelbarheten i systemet. Men ibland kan en viss absurditet uppstå då mängden Trauma en rollperson har inte påverkar dennes förmåga att agera. Eftersom Smärta läker så mycket fortare än Trauma kan det hända att Smärtan är helt återställd medan det finns många Traumakryss kvar. För den spelare som vill ha mer realism finns därför följande frivilliga regel: Vid läkning kan antalet Smärtekryss aldrig minskas under antalet Traumakryss. Regeln gäller alltså enbart återhämtning och inte då rollpersonen blir skadad. Observera att droger eller magi fortfarande kan sänka svårighetsökningarna från Smärtektionen.

### Exempel 1:

*Jac har blivit skadad. Han har fått 20 Traumakryss och 20 Smärtekryss. Antalet Smärtekryss kan inte läka under antalet Traumakryss, vilket i det här fallet innebär att Jac inte återhämtar några Smärtekryss före det att Traumakryssen återhämtats. Så fort Trauma minskar till 19 kryss går Smärta också ned till 19 kryss.*

### Exempel 2:

*Jac har blivit skadad. Han har fått 20 Traumakryss och 30 Smärtekryss. Om han håller på med normal aktivitet så återhämtar han ett Traumakryss per dygn och ett Smärtekryss per timme. Detta innebär att under de följande tio timmarna minskar Smärtekryssen med ett per timme tills de når 20 – samma antal som Traumakryssen. Därefter tar det 14 timmar till innan Trauman minskar till 19 kryss och först då minskar också Smärtan till 19 kryss, precis som i exempel (1). Därpå tar det 24 timmar till innan både Trauma och Smärta minskar med ett – till 18 kryss.*

### Exempel 3:

*Jac har blivit skadad. Han har fått 20 Traumakryss och 5 Smärtekryss. Hans Smärta kommer inte att återhämtas förrän hans Trauma har gått ned från 20 till 4, först då minskar också Smärtan till 4 kryss. Observera att Smärtan inte går upp till Traumaniivån om Smärtan är lägre. Däremot återhämtas inte Smärtan om Traumakryssen är fler än Smärtekryssen.*



## Läka benbrott

Olika typer av benbrott tar olika lång tid att läka och har olika effekter på den skadade under läkningsperioden. De permanenta men som ett brott på nackkotor eller ryggraden medför läker inte. För att brutna eller splittrade benpipor alls skall kunna läka krävs det att rollpersonen håller sig lugn och inte belastar benet som skall läka. Detta innebär rent konkret att man inte kan gå eller rida. Att åka vagn är dock möjligt.

**En bruten benpipa:** Tar Ob1T6+6 veckor att läka. Om inte brottet sätts rätt inom fyra dygn från skadetillfället kommer brottet inte att läka korrekt. För att sätta en benpipa rätt krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot Läkekonst och tar fem minuter. Misslyckas slaget får läkaren försöka igen, men då ökar svårigheten för Läkekonstslaget med en nivå (+Ob1T6). Varje gång man försöker sätta en benpipa rätt erhåller den skadade Ob1T6 Smärta. Ett fummel medför att benpipan är satt fel och patienten får automatiskt permanenta men. Permanenta men i armen medför att alla framtida svårigheter som involverar armen blir en nivå svårare (+Ob1T6). Var det i benet blir rollpersonen i stället halt vilket innebär att förflyttningen (FÖR) minskas med två meter (-2 m), dock lägst till ett (1 m). Om ett benbrott inte sätts rätt inom fyra dygn räknas det som om ett fumlat Läkekonstslag – rollpersonen får då permanenta men. Efter halva läketiden kan rollpersonen använda kroppsdelen med den skadade benpipan, men alla svårigheter där kroppsdelen används ökar en nivå (+Ob1T6).

**En splittrad benpipa:** Tar mellan ett halvt och ett helt år att läka (Ob1T6+6 månader). Om inte brottet sätts rätt inom fyra dygn från skadetillfället kommer brottet inte att läka korrekt. För att sätta en benpipa rätt krävs ett normalt slag (Ob3T6) mot Läkekonst och tar en timme. Misslyckas slaget får läkaren försöka igen, men då ökar svårigheten för Läkekonstslaget med en nivå (+Ob1T6). Ett fummel medför att benpipan är satt fel och patienten får automatiskt permanenta men. Permanenta men i armen medför att alla framtida svårigheter som involverar armen blir en nivå svårare (+Ob2T6). Var det i benet blir rollpersonen i stället halt vilket innebär att förflyttningen (FÖR) minskas med fem meter (-5 m), dock lägst till ett (1 m). Om ett benbrott inte sätts rätt inom fyra dygn räknas det som om ett fumlat Läkekonstslag – rollpersonen får då permanenta men. Efter halva läketiden kan rollpersonen använda kroppsdelen med den skadade benpipan, men alla svårigheter där kroppsdelen används ökar en nivå (+Ob1T6).

**Ett brutet revben:** Läker på Ob1T6+10 dagar. Brutna revben kan inte behandlas med Läkekonst. Under läketiden har rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) på alla fysiska handlingar där torson används. En spelledare kan krävs Tur-slag av en aktiv rollperson för att inte revbenet skall punktera lungan.

**En skallbensfraktur:** Läker på Ob1T6+4 veckor. Skallfrakturer kan inte behandlas med Läkekonst. Under läketiden har rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar på grund av migränanfall och kraftig huvudvärk.

Benbrott	Läketid
Bruten benpipa	Ob1T6+6 veckor
Splittrad benpipa	Ob1T6+6 månader
Revben	Ob1T6+10 dagar
Skallben	Ob1T6+4 veckor

Tabell R2-75: Läketid för benbrott under normala omständigheter.

## Infektion [Frivillig regel]

Varje gång en rollperson har fått Trauma finns det en risk att han har fått en infektion. För att undvika infektion måste rollpersonen klara av ett slag mot TÅL. Svårigheten för slaget är lika hög som den modifikation som fås från Traumasektionen. Svårigheten modifieras också beroende på hur rent rollpersonen sår är – se tabell R2-76 för exakta modifieringar. Man slår en gång per dygn för rollpersonens samtliga sår.

Om TÅL-slaget misslyckas får rollpersonen en ny infektion. Effekterna av att ha en eller flera infektioner är att ingen Trauma kan läkas samt att rollpersonen för varje dygn får en poäng (+1) Trauma per infektion. Lyckas slaget innebär detta att en infektion läker sig. Ett perfekt slag innebär att två infektioner läker sig. Ett fummel innebär att rollpersonen drabbas av två infektioner istället för en.

Observera dock att rollpersonen inte kan läka någon Trauma förrän alla infektioner är läkta.

Situation	Svårighet
Grundsvårighet	Trauma*
Dynga eller avföring i såret	+Ob2T6
Smutsig ovårdad sår	+Ob1T6
Rentvättat och vårdat sår**	-Ob1T6
* Avser den modifikation som erhålls ur Traumasektionen.	
** Att tvätta och vårda är lätt (Ob2T6) med Läkekonst.	

Tabell R2-76: Svårighetsmod för slag för att undvika infektion.

## Mirakulös återhämtning [Frivillig regel]

För de som vill spela en stil där rollpersonerna är mer hjältelika kan en spelledare låta en rollperson som är drabbad av en allvarlig skada där termen 'Inre skada!' ingår slå ett svårt slag (Ob4T6) mot TÅL var åttonde timme. Om slaget lyckas så avstannar den allvarliga skadans tidsbaserade negativa effekter.

## Läkning på annan väg

Utöver vanlig vila och hjälp av läkekonstkunniga personer så kan även droger, örter och dekokter av olika slag snabba upp läkeprocessen.

Magiska besvärjelser kan också användas – speciellt ritualen 'Sarinas kroppsliga regenerering' är mycket användbar för att snabbt hela brutna ben och sätta fast avhuggna kroppsdelar. För enklare skador rekommenderas 'Helande handen' eller 'Vitalistens kraftfulla helning'. Dessa är besvärjelser som återställer förlorade Trauma. Likaså finns det besvärjelser som minskar Smärta, Blodförlust och Blödningstakt. Kirurgi är annars den bästa metoden. Men både magi och kirurgi är på Mundana ovanliga former av läkekonst. Således kommer de flesta att få dras med sina skador tills dess att de läker av sig själv eller rollpersonen dör.



## KAPITEL FEM

## UTMATTNING



**D**REVEGAN VINGLADE TILL och föll sänar omkull vid vägkanten. Han tog ett djupt andetag och fortsatte utan att riktigt veta mot vad. Det enda som spelade någon roll var att han var på väg bort från Talon. Tidigare under natten hade han ifrågasatt hela idén med sin marsch. Han hade börjat överväga om det inte vore enklare att återvända och leva med skammen. Folk kanske skulle glömma det som hade hänt? Nu funderade han inte längre över det. Han funderade inte över någonting. Benen rörde sig av sig själva och hjärnan upprepade gång på gång en idiotisk barnvisa som han inte hade tänkt på sedan han var liten,

*”Gossen längs landsväg skrider, riddersman på hingsten rider...”*

Det var mycket irriterande, men han orkade inte längre försöka koncentrera sig på något och så fort han släppte tankarna fria ältade de sången om och om igen *”...i fjärran land han lyckan hoppas finna...”*

Det brände i fötterna och ögonen ville hela tiden sluta sig. Drevegan stannade till och trevade efter fältflaskan. Hans rörelser var långsamma och kraftlösa och när han slutligen fick tag i flaskan visade den sig vara tom. När han sakta började gå igen värkte fötter, axlar och knän ännu värre än innan det korta uppehållet. Med en åsnas envishet fortsatte han dock i ytterligare en timme och hade då marscherat i 14 timmar med bara två längre raster. Han försökte beräkna hur lång sträcka han hade tillryggalagt men tankarna skingrades hela tiden.

Drevegan satte sig mot ett träd vid vägkanten. Han skulle bara vila en liten stund. Inte sova *”...gossen somnar vid solnedgång, för korta ben är vägen lång...”*

# UTMATTNING

**U**TMATTNINGSREGLERNA ANVÄNDS för att simulera det faktum att de flesta intensiva aktiviteter gör att man blir trött. Det kan röra sig om strid, löpning, längre resor, marsch, ritt, simturer, sömnbrist, vätskebrist, hunger eller fylla. Utmattning gör, efter ett tag, att rollpersonen får svårare att strida och använda färdigheter.

## Utmattningssektionen

På rollformuläret finns det en speciell utmattningssektion som är uppbyggd på samma sätt som Trauma-, Smärta-, och Blödningsssektionen. Varje rollperson har visst antal Utmattningskolumner (UK) som visar hur många rutor som skall användas för varje rad i utmattningssektionen. De rutor som inte används stryks över permanent. Det hela fungerar på samma sätt som för de olika skadessektionerna.

För vanliga människor är Utmattningskolumner (UK) lika med  $(TÅL+VIL)/4$ . För vissa andra raser, till exempel dvärgar och tiraker, gäller att UK är lika med  $(TÅL+VIL)/3$ . I tabell R2-77 sammanfattas formelerna för antal Utmattningskolumner. Som regel beräknas antalet Utmattningskolumner redan då rollpersonen skapas – detta beskrivs på sidan 62 och i tabell R1-42 i *Spelarens bok*.

### Exempel:

*Jac har TÅL 15 och VIL 13, vilket innebär att Jacs UK blir  $(15+13)/4 = 7$ . På rollformuläret stryks de tre sista rutorna bort i varje rad så att varje rad nu består av sju Utmattningskolumner (sju lediga rutor per rad).*

Ras	Antal Utmattningskolumner
Människor, alver, misslor	$UK=(TÅL+VIL)/4$
Dvärgar, tiraker	$UK=(TÅL+VIL)/3$

Tabell R2-77: Antal utmattningskolumner (UK) för de vanligaste typerna av raser i *Mundana*.

## Effekter av utmattning

När rollpersonen får utmattning sätter man ett eller flera kryss i utmattningssektionen för att markera detta. När dessa kryss når ned till en ny rad med en ny modifikation, till exempel +Ob1T6 eller +Ob2T6, så är det denna modifikation som appliceras på *alla* svårighetsgrader för slag mot Attribut, Färdigheter och VINIT.

Rollpersonens Förflyttning minskas också om rollpersonen är utmattad. För varje tärning i svårighetsökning så minskas rollpersonens Förflyttning med en meter (–1 m), dock lägst till ett (1 m).

## Grymt utmattad [Frivillig regel]

Om spelledaren anser att rollpersonen är på tok för utmattad, så kan spelledaren kräva ett lyckat TÅL-slag för att rollpersonen inte skall ge upp och bara stanna för att hämta andan. Svårigheten för detta TÅL-slag sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från utmattningssektionen. Det kan vara lämpligt att slå TÅL-slag då rollpersonen har en svårighetsmodifikation som är Ob4T6 eller mer.

Spelledaren bestämmer när slagen skall slås – lämpligt kan vara att göra ett slag varje gång som svårigheten ökar till följd av utmattning.

Om slaget misslyckas så är rollpersonen tvungen att stanna för att hämta andan. För att orka fortsätta så måste man lyckas med ett nytt TÅL-slag – vilket lämpligen slås då svårigheten sjunker som följd av att utmattningen minskas.

## Långtidsutmattning

Det finns även så kallad *Långtidsutmattning*, som bland annat används vid aktiviteter som ger mer fundamental utmattning – exempelvis längre resor, sömnbrist och magiska ritualer. Långtidsutmattning markeras lämpligen med ett vertikalt streck i stället för kryss – så att man kan skilja på de två typerna av utmattning. Effekterna av vanlig Utmattning och Långtidsutmattning är de samma, men återhämtningen sker betydligt långsammare för Långtidsutmattning.

Eventuella riddjur och dragdjur blir också utmattade på samma sätt – detta mäts dock i riddjurets Utmattning, vilket minskar i samma takt som rollpersonens egen.

## Återhämtning

Normal utmattning (Stridsutmattning) återhämtas då man vilar, motsvarande ett (1) kryss per runda eller femton (15) kryss per minut. Man kan vanligen stryka all Stridsutmattning så fort striden är över.

Långtidsutmattning försvinner inte lika snabbt som den vanliga utmattningen (Stridsutmattning). Då rollpersonen vilar så återhämtas ett (1) streck Långtidsutmattning var tolfte minut – vilket är det samma som fem (5) streck på en timme. Det är därför viktigt att skilja på Långtidsutmattning och Utmattning, lämpligen genom att vanlig Utmattning markeras med ett kryss och Långtidsutmattning markeras med ett vertikalt streck.

Observera att vissa situationer kan hindra långtidsutmaning från att återhämtas – detta gäller exempelvis sömnbrist, hunger, törst eller nedkylning. Mer om dessa förhållanden beskrivs i samband med respektive regel.

I tabell R2-78 finns en sammanfattning av reglerna för återhämtning av utmattning.

Typ av utmattning	Återhämtning
Stridsutmattning	1 kryss varje runda
Långtidsutmattning	1 streck varje 12 minuter *
* Ingen återhämtning om rollpersonen lider av sömnbrist, hunger, törst eller nedkylning.	

Tabell R2-78: Återhämtningstakt för utmattning. Takterna för både Stridsutmattning (vanlig utmattning) och Långtidsutmattning anges.

# BELASTNING & BÄRFÖRMÅGA

**B**ELASTNINGEN SOM EN rollperson utsätts för är summan av den totala vikten av rollpersonens burna utrustning. Varje rollperson har en Bärförmåga som visar hur mycket belastning rollpersonen kan ha utan att få några negativa effekter. Om Belastningen överskrider Bärförmågan så blir rollpersonen överbelastad. Överbelastning påverkar rollpersonens utmattning, förflyttning och svårigheten att använda vissa färdigheter. Ju högre överbelastningen är desto allvarigare blir den negativa påverkan.

## Bärförmåga

Upp till en viss gräns hindrar inte den burna utrustningens vikt rollpersonens handlingar. Denna gräns kallas för Bärförmåga (förkortas BF). Om rollpersonens belastning överstiger bärförmågan, kommer rollpersonen att bli överbelastad. En rollpersons Bärförmåga är lika med  $(\text{STY} + \text{TÅL})/2$ , mätt i kilogram. Som regel beräknas rollpersonens Bärförmåga redan då rollpersonen skapas (se även sidan 64 och tabell R1-46 i *Spelarens bok*).

### Exempel:

Jac har STY 14 och TÅL 15, vilket innebär att han har en Bärförmåga på 14 (eftersom  $(14+15)/2=14$  avrundat nedåt).

## Belastning

Den totala vikten (i kg) av rollpersonens burna utrustning kallas för Belastning. Saker som inte räknas in är vikten av på kroppen burna kläder.

Speciella regler gäller också för pansar, där man bara använder halva belastningen för det pansar som man har på sig. Om man bär med sig kläder eller pansar (exempelvis i en ryggsäck) så använder man inte Belastningsvärdet utan den verkliga vikten. För mer info se regeln 'Att bära rustning' på sidan 192.

## Överbelastning

Om Belastningen överskrider Bärförmågan så blir rollpersonen överbelastad. En överbelastad rollperson får svårare att lyckas med färdigheter, får mer utmattning då utmattningsreglerna används och förflyttar sig långsammare.

Då en överbelastad rollperson får utmattning eller långtidsutmattning ökas denna utmattning med en extra poäng (+1) utmattning om Belastningen inte överskrider mer än dubbla Bärförmågan, två extra poäng (+2) utmattning om Belastningen är mellan två och tre gånger Bärförmågan och så vidare.

En överbelastad rollpersons Förflyttning minskas med ett (-1) om Belastningen inte överskrider mer än dubbla Bärförmågan, Förflyttningen minskar med (-2) om Belastningen är mellan två och tre gånger Bärförmågan och minskar med tre (-3) om Belastningen är mellan tre och så vidare. Rollpersonens Förflyttning kan tyckas minska väldigt lite trots att han är kraftigt överlastad. Man bör då ha i åtanke de extra kryss Utmattning som rollpersonen erhåller och att han endast kan hålla full hastighet under en kort tid. Förflyttningen kan ej heller minska till mindre än ett (1).

Svårigheten att använda färdigheter och attribut ökar inte i samma takt som Utmattning stiger och Förflyttningen reduceras. Inte förrän rollpersonens Belastning överskrider dubbla Bär-

förmågan så blir alla svårighetslag en nivå svårare (+Ob1T6). Om Belastningen överskrider fyrdubbla Bärförmågan så blir alla svårigheter två nivåer svårare (+Ob2T6) och så vidare.

Spelledaren kan dock bestämma att vissa färdigheters svårighet ökar ännu mer än vad dessa regler säger – exempelvis för färdigheterna Hoppa, Klättra och Simma.

Se tabell R2-79 för en sammanfattning över vilka effekter överbelastning får för rollpersonen – vad det gäller ökad Utmattning, sänkt Förflyttning och Svårighetsökning för färdigheter.

### Exempel:

Jacs Bärförmåga är 14. Om han bär på 11 kg utrustning är hans Belastning också 11, vilket innebär att Jac inte är överbelastad. Om han senare fyller på ryggsäcken med mat så han totalt bär på 21 kg blir hans däremot överbelastad. Eftersom Jacs är överbelastad (men Belastning inte överskrider dubbla bärförmågan) så får han ett extra (+1) Utmattningskryss per handling och att Jacs Förflyttning minskas med ett (-1). Däremot påverkas inte svårigheterna förrän dubbla Bärförmågan överskrids.

Belastning	Utmattning	Förflyttning*	Svårighet
$\leq \text{BF}$	$\pm 0$	$\times 1$	$\pm 0$
$\leq 2 \times \text{BF}$	+1	-1	$\pm 0$
$\leq 3 \times \text{BF}$	+2	-2	+Ob1T6
$\leq 4 \times \text{BF}$	+3	-3	+Ob1T6
$\leq 5 \times \text{BF}$	+4	-4	+Ob2T6
$\leq 6 \times \text{BF}$	+5	-5	+Ob2T6
* Förflyttningen kan inte sänkas under ett (1).			

Tabell R2-79: Överbelastning och dess effekter. I tabellen anges överbelastningen som förhållande mellan Belastning och Bärförmågan (BF).

## Grymt överbelastad [Frivillig regel]

Om spelledaren tycker att rollpersonen är alldeles för överbelastad kan spelledaren kräva ett lyckat RÖR slag för att rollpersonen inte skall snubbla eller falla omkull. Svårigheten för detta slag sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från Överbelastning.

### Exempel:

Jac får för sig att utöver alla annan packning bära med sig en säck mjöl som väger 40 kg. Detta innebär att Jacs belastning stiger till 61 kg, vilket är mer än fyra gånger Bärförmågan (men lägre än fem gånger Bärförmågan). Detta innebär att Jac får fyra extra (+4) utmattningspoäng för varje handling, att hans Förflyttning minskar till en femtedel samt att Jac får två nivåer svårare (+Ob2T6) på alla slag. För att hålla balansen bestämmer spelledaren att Jac nu måste slå ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR.



# LÄNGRE RESOR

**D**ETTA AVSNITT BESKRIVER de regler som gäller i samband med längre fotmarscher, ritter eller resor med vagn. Reglerna syftar i huvudsak till att beskriva den Långtidsutmattning som rollpersonen (alternativt riddjuret eller dragdjuret) får beroende på färdhastighet och restid. Färdigheterna Marsch, Rida och Köra vagn som används i dessa regler beskrivs ytterligare i färdighetskapitlet på sidorna 115, 117 respektive 113 i *Spelarens bok*.

## Utmattning vid marsch

Då man färdas till fots kan man under normala omständigheter ta sig fram 36 km på 12 timmar. All marsch till fots ger upphov till långtidsutmattning. Snabbare marsch gör att man kan ta sig fram längre på kortare tid, men med högre Utmattning. Det är också möjligt att forcera marschen för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell R2-80 anger några hastigheter som man kan gå i om man vill ta sig fram längre sträckor till fots. I tiderna för alla sorters marsch är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Det är inte nödvändigt att slå mot Marsch om man rör sig i maklig takt och i lätt terräng – men varje dag man färdas längre sträckor eller i svår terräng skall ett slag för Marsch slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Dessa svårighetsmodifikationer anges på sidan 115, där färdigheten Marsch beskrivs.

## Utmattning vid ritt

Under normala omständigheter och i normal takt kan man rida 48 km på 12 timmar. Då man rider längre sträckor kommer både riddjuret och rytaren att bli utmattad. Snabbare ritt gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera ritten för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell R2-81 och 82 anger några hastigheter som man kan rida i med ett riddjur. I tiderna för alla sorters ritt är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Varje dag man skall rida längre sträckor skall ett slag för färdigheten Rida slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Dessa svårighetsmodifikationer anges på sidan 117, där färdigheten Rida beskrivs.

## Vagnskörning

Då man kör vagn under normala omständigheter kommer man köra 36 km på 12 timmar. Då man kör längre sträckor med vagn kommer både dragdjuren och passagerarna att bli utmattade. Snabbare vagnsfärd gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera vagnsfärd för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell R2-83 och R2-84 anger några hastigheter som man kan framföra en vagn. I de angivna tiderna är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Olika vagnar har olika lastförmåga och olika antal dragdjur som krävs för att föra fram vagnen. Vad som gäller beskrivs i tabell R2-85. Lastförmågan fungerar på samma sätt som bärförmågan, fast den beräknas dock inte på samma sätt. Istället för överbelastning talar man om överlastning, men effekterna är de samma (ökad Långtidsutmattning, sänkt hastighet, svårighetsökning).

Saknas ett eller fler dragdjur så minskas den maximala hastigheten dramatiskt. Spelledaren bestämmer hur mycket. Lämpligt kan vara att låta bortfallet i dragkraft stå i proportion till hastighetsminskningen. Om exempelvis hälften av dragdjuren inte används så halveras hastigheten. Dessutom kan det vara lämpligt att ge de kvarvarande dragdjuren extra Långtidsutmattning.

Varje dag man skall färdas längre sträckor med vagn och dragdjur skall ett slag för färdigheten Köra vagn slås. Grundsvårigheten är i normala (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Dessa svårighetsmodifikationer anges på sidan 113, där färdigheten Köra vagn beskrivs.

## Effekten av slag för resor

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen halveras.

Lyckas slaget kommer man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Långtidsutmattning ökar dock beroende på vilken typ av marsch som genomfördes (se respektive tabell). Observera att Långtidsutmattning kan bli högre om överbelastning förekommer (se regler om belastning).

Misslyckas slaget så blir dagsetappen kortare än tänkt. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget fick. Naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ. Dessutom kommer rollpersonen att få lättare blessyrer som gör nästa dags eventuella resa en nivå svårare (+Ob1T6). Dessa lätta blessyr försvinner efter ett dygns uppehåll från resan.

Ett fummel innebär dels att man inte orkar resa lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att riddjuret, dragdjuret eller den marscherande skadar sig. Denne erhåller Ob1T6 poäng Trauma och måste dessutom slå både Chockslag och Dödsslag.

Förflyttar man sig i grupp kommer man alltid så långt som den i gruppen som slog sämst, om man inte vill lämna någon bakom sig och därmed splittra gruppen. Det är självklart möjligt att försöka resa längre än den grundläggande sträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt slag. Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som erhållits från den ordinarie restiden.

### Exempel:

*Tzorcelan och Jac måste snabbt ta sig från Rampor till Camard för att varna köpmannen Belrusnagg Ockerman att hans konkurrent har anlitat en ökad lömmördare för att ytterligare förvärra ett handelskrig mellan Västmark och Asharien. Då de båda effektivt förhindrats att ta sjövägen tvingas de ta vägen över Khazimbergen. Efter ett överfall i bergen av frakktiraker har sällskapet tyvärr blivit av med sina hästar. I början av dagen skall både Jac och Tzorcelan slå varsitt Marsch-slag. De båda kommer över ens om att de måste förflytta sig så fort som möjligt och beslutar sig för att 'forcera marschen'. Tzorcelan har Marsch 10*

och Jac har Marsch 14. Terrängen är stenig (+Ob1T6), men det finns en stig (-Ob1T6) vilket innebär att den grundläggande svårigheten på Ob3T6 inte förändras. Tzorcelan lyckas med slaget genom att slå 7 och Jac misslyckas genom att slå 16 (effekt -2). Det betyder att efter ungefär 40 km får Jac skavsår och kan inte fortsätta. Skavsåren kommer också att innebära att alla framtida Marsch-slag för förflyttning blir Ob1T6 svårare, tills det att skavsåren är läkta, vilket tar ca en dag med vila. Jacobs Långtidsutmattning blir 40 istället för 50 eftersom Jac bara marscherar 8 timmar istället för 10 timmar. Tzorcelan beslutar sig för att fortsätta utan Jac. Han har kommit 50 km på sitt första slag och fått 50 poäng i utmattning. Tzorcelan slänger i sig en snabb måltid och lägger sig och sover i sex timmar. Detta gör att han återhämtar

$6 \times 5 = 30$  poäng Långtidsutmattning. I Utmattningssektionen finns nu fortfarande av 20 vertikala streck – Tzorcelan är inte särskilt pigg efter den alltför korta viloperioden. Tzorcelan fortsätter därefter med marschen, vilket gör att han tvingas slå ett nytt Marsch-slag med en grundsvårighet på Ob3T6 som modifieras med +Ob1T6 eftersom den tredje raden i Utmattningssektionen fortfarande innehåller vertikala streck. Detta slag på Ob4T6 fumlas och effekten blev -8, vilket medför att Tzorcelan bara orkar gå i två timmar (istället för tio) – motsvarande 10 km. Han får nu ytterligare 10 poäng Långtidsutmattning, elaka skavsår och Ob1T6 poäng Trauma. Tzorcelan klarar som tur är både Chockslaget och Dödsslaget, så skadan var nog bara en stukad vrist eller liknande.

Typ av fotmarsch	Hastighet	Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal	3 km/h	3 streck per timme*	12 timmar	36 km
Snabb marsch	4 km/h	4 streck per timme*	11 timmar	44 km
Forcerad marsch	5 km/h	5 streck per timme*	10 timmar	50 km

\* Observera att man får extra utmattning om man är överbelastad.

Tabell R2-80: Långtidsutmattning vid fotmarsch. I tabellen anges även hastighet, max restid, och max sträcka.

Typ av ritt	Hastighet	Ryttarens Långtidsutmattning	Max restid	Maxsträcka
Normal	4 km/h	1 streck per timme	12 timmar	48 km
Snabb ritt	8 km/h	2 streck per timme	10 timmar	80 km
Forcerad ritt	15 km/h	3 streck per timme	8 timmar	120 km
Galopp	30 km/h	5 streck per timme	1 timmar	30 km

Tabell R2-81: Ryttarens Långtidsutmattning vid ritt. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka för olika typer av ritt.

Typ av ritt	Hastighet	Riddjurets Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal	4 km/h	3 streck per timme**	12 timmar	48 km
Snabb ritt	8 km/h	5 streck per timme**	10 timmar	80 km
Forcerad ritt	15 km/h	7 streck per timme**	8 timmar	120 km
Galopp	30 km/h*	1 streck per minut**	1 timmar	30 km

\* Riddjuret får automatiskt Ob2T6 i Trauma om Rida-slaget misslyckas.  
\*\* Observera att riddjuret får extra utmattning om det är överbelastad.

Tabell R2-82: Riddjurets Långtidsutmattning vid ritt. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka för olika typer av ritt.

Typ av vagnskörning	Hastighet	Resenärens Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal körning	3 km/h	1 streck per timme	12 timmar	36 km
Snabb körning	5 km/h	2 streck per timme	10 timmar	50 km
Forcerad körning	10 km/h	3 streck per timme	8 timmar	80 km

Tabell R2-83: Resenärens Långtidsutmattning vid vagnskörning. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka.

Typ av vagnskörning	Hastighet	Dragdjurets Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal körning	3 km/h	3 streck per timme*	12 timmar	36 km
Snabb körning	5 km/h	5 streck per timme*	10 timmar	50 km
Forcerad körning	10 km/h	7 streck per timme*	8 timmar	80 km

\* Observera att dragdjuret får extra utmattning om vagnen är överbelastad.

Tabell R2-84: Dragdjurets Långtidsutmattning vid vagnskörning. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka.

Typ av vagn	Antal dragdjur	Lastförmåga*
Släde (på snö eller is)	1	200 kg
Tvåhjulig kärra	1	200 kg
Fyrhjulig vagn	2	400 kg
Stor fyrhjulig vagn	4	800 kg

\* I denna lastförmåga skall förare och passagerar ingå. Lastförmågan avser den vikt som kan lastas innan dragdjuren blir 'överbelastade'.

Tabell R2-85: Lastförmåga och antal dragdjur som krävs för olika vagnstyper och slädar. Lastförmågan fungerar på samma sätt som rollpersonens Bärförmåga – vilket innebär att man alltså kan lasta mer än vagnens Lastförmåga.

## SÖMNBRIST

**S**ÖMNBRIST FÅR MAN när man varit vaken i mer än 16 timmar. En person med sömnbrist tenderar att somna om det inte finns något som håller personen vaken. Det kanske största bekymret då man lider av sömnbrist är att man inte kan återhämta någon långtidsutmattning om man inte lägger sig för att sova. För att bli av med sömnbrist behöver rollpersonen sova ordentligt.

### Sömnbrist

Sömnbrist får man när man varit vaken i mer än 16 timmar. Varje timme som man håller sig vaken efter denna tid ger en poäng (+1) Långtidsutmattning.

Det kanske största bekymret då man lider av sömnbrist är att man inte kan återhämta någon Långtidsutmattning om man inte lägger sig för att sova. Detta stopp för återhämtning gäller Långtidsutmattning från alla källor.

För att bli av med sömnbrist behöver rollpersonen sova ordentligt. Detta kan ske genom en sova en längre tid – vanligtvis mellan åtta och tio timmar.

Sover man bara sex till sju timmar kommer återhämtningstakten för Långtidsutmattning halveras den följande dagen (näst-följande dygn påverkas inte).

Sover man ännu kortare pass så ger varje timmes sömn möjlighet till ytterligare två timmars vakenhet utan att rollpersonen

får mer sömnbrist (observera att denna regel bara fördröjer sömnbristen tillfälligt).

En person med sömnbrist tenderar att somna om det inte finns något som håller personen vaken. Detta gäller även om rollpersonen vill hålla sig vaken. Det kan vara lämpligt att slå slag mot VIL varje timme för att se om en rollpersonen med sömnbrist somnar. Svårigheten för detta VIL-slag baseras på den svårighet rollpersonen får från Utmattningssektionen. Eventuellt kan VIL-slaget modifieras enligt tabell R2-86.

Situation	Svårighet att hålla sig vaken
Grundsvårighet	Utmattning*
Rör sig	–Ob2T6
Står upp	–Ob1T6
Sitter ner utan att göra något	+Ob1T6
Ligger ner och vilar	+Ob2T6

\* Avser den svårighet som anges i utmattningssektionen.

Tabell R2-86: Svårighet att hålla sig vaken.

#### Exempel:

Jac har under en tämligen blöt kväll i Jarla slagit vad med Kharzim att Jac minsann kan vara vaken i 48 timmar utan problem! Kharzim log när Jac yppade detta och satte genast emot 10 silvermynt. Morgonen därpå påminner Kharzim den bakrusige Jac om vadet och Jac ser förfärat på dvärgen, men lovar att ställa upp – han vill ju inte automatiskt förlora 10 silvermynt!

Jac har VIL 13 och sju Utmattningskolumner (UK). Efter en rejäl måltid sätter sig Jac vid skänkrummets stora öppna spis, med Kharzim och Tzorcelan (som också har slagit vad – mot Jac!). Tzorcelan och Kharzim kommer i skift att övervaka Jac, så att han inte fuskar.

De första 16 timmarna är inga problem för Jac, utan han sitter och berättar samma historier för dvärgen och tempelriddaren om och om igen – det vill säga när han inte äter, stöter på den rodnande barflickan eller spelar ett parti Tazum med Tzorcelan.

Efter ytterligare 15 timmar når Jac slutligen svårighet Ob1T6 på Utmattningssektionen och slår ett VIL-slag, som lyckas. Jac börjar gnugga sig ögonen och överväger nästan att ta sig en öl. Men när han ser den triumferande dvärgen vid andra sidan bordet skärper han till sig och slår den tanken ur sin trötta skalle. Jac klarar alla slag på svårighet Ob1T6 och ytterligare sex timmar förflyter. Jac har nu varit uppe 37 timmar.

Nästa timme når Långtidsutmattningen Ob2T6 i svårighet. Jac klarar av tre slag (ytterligare tre timmar) innan han slutligen misslyckas med VIL-slaget och faller snarkande ihop över bordet – drömmande om vad han skall göra med pengarna han vinner på vadet...





## KÖLD & NEDKYLNING

**N**ÄR ROLLPERSONEN UTSÄTTS för kyla finns det risk att rollpersonen kan bli allvarligt nedkyld. För att undvika att rollpersonen skall bli nedkyld måste man slå ett TÅL-slag för att undvika att rollpersonen skall bli nedkyld. Nedkylning medför att kroppens rörelseförmåga begränsas, samtidigt som den psykiska skärpan och styrkan försvinner. Har rollpersonen väl blivit nedkyld så kommer dennes Långtidsutmattning att börja öka. Dessutom riskerar rollpersonen att få förfrysningsskador.

### Nedkylning

För att undvika att rollpersonen skall bli nedkyld måste man slå ett TÅL-slag för varje timme som går. Svårigheten för slaget beror på temperatur, kyla, vind, kroppsanssträngning och kläder – exakt vad som gäller anges i tabell R2-87, R2-88, R2-89 och R2-90.

Nedkylning medför att kroppens rörelseförmåga begränsas, samtidigt som den psykiska skärpan försvinner. Speltekniskt medför nedkylning dels att ingen Långtidsutmattning återhämtas och dels att rollpersonen får Ob1T6 poäng Långtidsutmattning varje period – vanligtvis varje timme (för mer info om periodens längd – se regeln Bitande kyla).

Lufttemperatur	Risk för nedkylning
+10°C	Ob1T6
+5°C	Ob2T6
+0°C	Ob3T6
-5°C	Ob4T6
-10°C	Ob5T6
-15°C	Ob6T6
-20°C	Ob7T6
-25°C	Ob8T6
-30°C	Ob9T6 osv...

Tabell R2-87: Lufttemperatur och risk för nedkylning.

Vind	Modifikation
Kraftig vind (>9m/s)	+Ob1T6
Mycket kraftig vind (>15m/s)	+Ob2T6
Vindtäta kläder	-Ob1T6*
* Denna modifikation får bara användas om någon av de övriga två vindmodifikationerna används.	

Tabell R2-88: Vindens inverkan på risken för nedkylning.

Aktivitet	Modifikation
Helt stilla	+Ob1T6
Mycket kraftig kroppsanssträngning	-Ob1T6

Tabell R2-89: Fysiska aktiviteters inverkan på risken för nedkylning.

Kläder	Modifikation*
Blöta kläder	+Ob2T6
Inga kläder	-
Lätta kläder	-Ob1T6
Varma kläder	-Ob2T6
Varm mössa	-Ob1T6
Varma handskar	-Ob1T6
Varma kängor/stövlar	-Ob1T6
* Dessa modifikationer är kumulativa och kan adderas fritt.	

Tabell R2-90: Kläders inverkan på risken för nedkylning.

### Förfrysning

Då rollpersonens utmattning börjar öka på grund av nedkylning (till tre eller flera rader i Utmattningssektionen) måste man slå extra TÅL-slag. Svårigheten för dessa TÅL-slag baseras på den svårighet man får från Utmattningssektionen. Misslyckas slaget får rollpersonen en poäng (+1) Trauma som symboliserar förfrysningsskador. Naturligtvis måste en rollperson som får Trauma slå både Dödslag och Chockslag på normalt sätt.

### Bitande kyla

Om chansen för nedkylning är 'löjligt hög' – svårare än mycket svår (mer än Ob5T6) – så dubblas antalet slag för varje tärningsreducering (-Ob1T6) av svårigheten. Reducera aldrig svårigheten till mindre än mycket svårt (Ob5T6). Se tabell R2-91 för en sammanfattning.

Observera att denna regel gäller både för de TÅL-slag man gör för att se om man blir nedkyld och för TÅL-slag man gör för att se om man får Trauma. Observera vidare att rollpersonen får höjd Långtidsutmattning en gång varje period. Så om periodlängden halveras så får rollpersonen Långtidsutmattning snabbare.

Svårighet	Period och ändrad svårighet
Ob1T6	1 timme och Ob1T6
Ob2T6	1 timme och Ob2T6
Ob3T6	1 timme och Ob3T6
Ob4T6	1 timme och Ob4T6
Ob5T6	1 timme och Ob5T6
Ob6T6	30 minuter och Ob5T6
Ob7T6	15 minuter och Ob5T6
Ob8T6	7,5 minuter och Ob5T6 osv...

Tabell R2-91: Bitande kyla. Kortare intervall inte för högre svårighet.

### Återfå kroppsvärmen

För att återfå kroppsvärmen räcker det att man lyckas med ett TÅL-slag (det slag som används för att se om man drabbas av nedkylning). Observera att den regeln 'Bitande kyla' inte får användas då man försöker återfå kroppsvärmen – alltså bara ett försök per timme.

### Köldchock [Frivillig regel]

Om en nedkyld rollperson läggs oskyddad (utan filter och kläder) i ett rum som är mycket varmt (mer än 20°C) så strömmar allt det nedkylda blodet i armar och ben in till dom vitala organen och offret måste slå ett speciellt Dödslag. Döds slagets svårighet modifieras dessutom med svårighetsmodifikationen

från Utmattningssektionen (observera att detta är det enda undantaget till reglerna om Dödsslag).

En rollperson som lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot färdigheten Överlevnad känner till farorna med köldchock.

## Kalla dopp

Då rollpersonen befinner sig nedsänkt i kallvatten fås grundsvårigheten för TÅL-slaget från tabellen för vattentemperatur (tabell R2-92). Periodens längd är inte längre en timme utan 10 minuter. Naturligtvis bör regeln om 'Bitande kyla' användas. Modifikationen för blöta kläder används inte – likaså används inte modifikationerna för vind. I övrigt kan alla modifikationer användas. Tänk på att vatten aldrig kan bli kallare än 0°C – blir det kallare så fryser vattnet till is.

Vattentemperatur	Risk för nedkylning*
+15°C	Ob1T6
+10°C	Ob4T6
+5°C	Ob8T6
+0°C	Ob12T6
* Periodens längd är 10 minuter istället för en timme. Använd övriga modifikationer från de som gäller för nedkylning i kall luft – undantaget blöta kläder och de modifikationer som man får från vind.	

Tabell R2-92: Risk för nedkylning vid kalla dopp.

### Exempel:

Jac Vobar är i Khazimbergen under vintern för att pimpla fisk på en avsides belägen sjö. Jac har på sig vinterkläder, med mössa och rejäla stövlar (total modifikation –Ob4T6). Det är ungefär fem minusgrader i luften och det är mer eller mindre helt

vindstilla. Detta gör att Jac inte får någon nedkylning överhuvudtaget (+Ob4T6 från temperaturen, –Ob4T6 för bra klädsel). Jac börjar så smått att fiska och det går ganska bra – han får upp ett par rejäla isgäddor. Under den timme (grundperioden för nedkylning i luften) som går räknas Jac som helt stillasittande så svårigheten för nedkylningen ökar därför en nivå (+Ob1T6) till mycket lätt (Ob1T6). Slaget lyckas så Jac blir inte nedkyld. Jac börjar bli hungrig och reser sig för att gå iväg mot stranden och där göra upp en eld. När han reser sig har han ett ljud och uppfattar för sent att isen brister under honom! Jac faller i det nästan nollgradiga vattnet med ett förvånat skrik. Grundperioden för nedkylning är 10 minuter för vatten. Svårigheten för TÅL-slaget blir i grund Ob12T6 på grund av nollgradigt vatten, men minskas dock av kläderna med –Ob4T6 och av Jacobs livliga ansträngningar att komma ur vaken med ytterligare –Ob1T6. Totala svårigheten blir Ob7T6. Enligt regeln om 'Bitande kyla' halveras perioden (10 minuter) två gånger till 2,5 minuter och svårigheten minskas till Ob5T6. Efter en massa strul lyckas Jac efter 5 minuter ta sig upp ur vaken. Han har då missat båda sina TÅL-slag och har fått hela 15 poäng (resultatet av Ob1T6+Ob1T6) Långtidsutmattning. Jac springer snabbt tillbaka mot stranden där han snabbt tänder en eld och byter om till varma kläder. Spelledaren säger att Jac skall slå igen eftersom det tog tid att springa över isen. Svårigheten blir Ob4T6 på grund av temperaturen, –Ob4T6 på grund av kläderna, +Ob2T6 på grund av att kläderna är blöta, det vill säga totalt Ob2T6. Slaget misslyckas och Jac får ytterligare 2 poäng (resultatet av Ob1T6) i Långtidsutmattning. Eftersom Jac nu har fått en svårighet från Utmattningssektionen på Ob1T6 så är svårigheten för att undvika att förfrys någon del av kroppen är Ob1T6 – detta slag blir lägre än TÅL och Jac underviker förfrysning.

Huttrande får Jac igång elden samtidigt som han förbannar sin otur och isgäddorna som försvann i vaken...





## HUNGER & SVÄLT

**H**UNGER, SVÄLT OCH UNDERNÄRING är en av de största dödsorsakerna i Mundana. En normal rollperson – exempelvis en människa, alv, dvärg och tirak – måste äta tillräckligt med mat varje dag. I normala fall klarar sig en rollperson en hel dag utan att äta. Om rollpersonen är utan mat mer än en dag så kommer rollpersonen börja svälta.

### Svält

Om rollpersonen inte äter på ett helt dygn kommer rollpersonen att börja svälta – detta ger Ob1T6 poäng Långtidsutmattning per dygn utan mat.

En rollpersonen som svälter måste dessutom dagligen slå ett TÅL-slag för att inte få ett poäng (+1) Trauma. Svårigheten för TÅL-slaget baseras på den svårighet som rollpersonen får från sin Utmattningssektion (slaget modifieras inte av några andra förhållanden). Dessutom måste man i vanlig ordning slå både Dödsslag och Chockslag då rollpersonen får mer Trauma.

Ett annat stort bekymmer då man svälter är man inte kan återhämta Trauma eller någon form av Långtidsutmattning. Stoppet för återhämtning av Långtidsutmattning gäller Långtidsutmattning från alla källor.

#### Exempel:

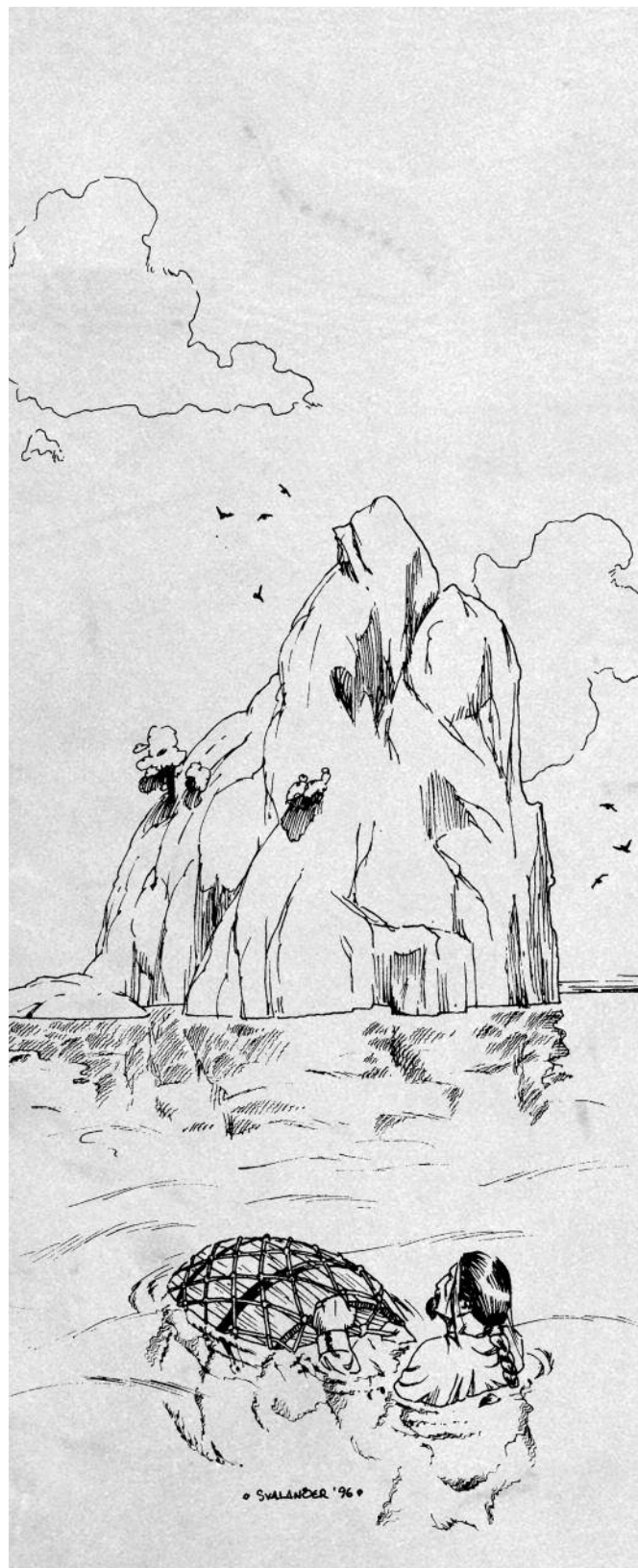
*Maxander den Magnifike har blivit strandsatt på en öde ö efter en sjöresa tillbaka från den ökända ön Luberos. Det var endast Maxander som överlevde skeppsbrottet och tyvärr har han ingen proviant. Även om Maxander har haft turen att hitta en liten färskvattenkälla på den klippiga ön, så kommer han snart att börja svälta.*

*Maxander har TÅL 13 och sex kolumner i Utmattningssektionen. Den första dagen händer ingenting eftersom det inte var så länge sedan han åt. Varje dag som går får Maxander Ob1T6 poäng Långtidsutmattning. Efter fyra dagar har Maxander 14 poäng Långtidsutmattning och har därför precis fått +Ob1T6 i svårighetsökning från sin Utmattningssektion. Han måste nu börja slå TÅL-slag för att inte få Trauma. Det första slaget är alltså mycket lätt (Ob1T6). Slaget blir under TÅL. Även under de två nästföljande dagarna lyckas slagen.*

*Den sjunde dagen så har Maxander fått totalt 27 poäng Långtidsutmattning (svårigheten ökar nu till Ob2T6). Detta slag blir 14 vilket innebär att Maxander får ett poäng Trauma – som inte läker sig förrän Maxander får mat igen. Den nästa dagen så lyckas TÅL-slaget.*

*Dagen därpå (dag nio) så har Maxander fått totalt 37 poäng Långtidsutmattning. TÅL-slaget är nu normalsvårt och Maxander börjar bli allt mer desperat (och hungrig). Denna dag lyckas han få syn på ett fartyg på horisonten (svårigheten för SYN ökade med +Ob3T6). Han gör upp en eld (+Ob3T6 i svårighet) och fartyget får syn på honom.*

*Det visar sig att Maxander både har tur och otur. Han får visserligen mat ombord på skeppet, men skeppets besättning visade sig tillhöra de fruktade tirakiska piraterna från Takalorr...*





# TÖRST

**E**N NORMAL ROLLPERSON – exempelvis en människa, alv, dvärg och tirak – behöver få i sig minst två liter vatten per dygn. Av detta vätskebehov får man dock få en stor del tillfredsställt genom den mat man äter. Värme och ansträngning kan öka vätskebehovet dramatiskt. Under normala omständigheter kan man dock klara sig i ett dygn utan vatten, men värme och ansträngning kan minska denna tid.

## Vätskebehov

Om rollpersonen inte dricker motsvarande sitt vätskebehov inom denna tid kommer rollpersonen att drabbas av uttorkning. Se tabell R2-93 för exakta tider och data. Effekten av uttorkning är att rollpersonen får en poäng (+1) Långtidsutmattning per timme som går (värme och ansträngning kan dock öka Utmattning).

Varje timme som rollpersonen lider av uttorkning måste man dessutom slå ett TÅL-slag för att rollpersonen inte skall få två (+2) poäng Trauma. Svårigheten för TÅL-slaget baseras på den svårighet som rollpersonen får från Utmattningssektion (slaget modifieras inte av några andra förhållanden). Dessutom måste man i vanlig ordning slå både Dödsslag och Chockslag då rollpersonen får mer Trauma.

Ett annat stort bekymmer då man lider av vätskebrist är man inte kan återhämta Trauma eller någon form av Långtidsutmattning om man inte återställer vätskebalansen. Stoppet för återhämtning av långtidsutmattning gäller långtidsutmattning från alla källor.

Omständighet	Vätska*	Tid**	Utmattning***
Normal värme	2 liter	24 h	+1
Mycket varmt	3 liter	12 h	+2
Extrem hetta	4 liter	6 h	+3
Fysisk ansträngning	×2	×0,5	+1 extra
* Avser rollpersonens vätskebehov.			
** Avser tid innan uttorkning.			
*** Avser Långtidsutmattning per timme.			

Tabell R2-93: Rollpersonens vätskebehov, tid innan rollpersonen drabbas av uttorkning, samt förlust av Långtidsutmattning.

### Exempel:

Maxander den Magnifike är på expedition i ökenlandet Tarkas då hans kamelförare en mörk natt tar alla djuren och all packning – inklusive hela vattenförrådet.

Då morgonen gryr och ökensanden börjar hettas upp inser Maxander i vilken knipa han befinner sig. Han beslutar sig för att stanna på platsen för att spara sina krafter. Under dagen är det extremt hett i Tarkas.

Vid middagstid (efter sex timmar) börjar Maxander därför känna de första tecknen på uttorkning. Efter fem timmar har Maxander fått 15 poäng Långtidsutmattning (detta ger en svårighet på Ob1T6). Han slår TÅL-slaget och lyckas undvika att få Trauma. Även nästa timme lyckas TÅL-slaget.

Vid sextiden går solen ner i väster. Maxander skall nu klara sig genom natten. Han får nu bara ett (1) poäng Långtidsutmattning i timmen (eftersom det snabbt blir svalare). En timme efter

midnatt har han fått totalt 25 poäng Långtidsutmattning (svårighet Ob2T6).

Då morgonen gryr så har han fått totalt 30 poäng. Han har under natten missat ett TÅL-slag med Ob1T6 och två stycken TÅL-slag med Ob2T6. Han har nu sex (6) poäng Trauma. Fram till middagstid ökar hans Långtidsutmattning till 48 och han missar ytterligare två TÅL-slag. Maxander har nu 10 poäng Trauma och har lyckats med två Dödsslag och två Chockslag (mycket lätta slag).

Då situationen nu har börjat se riktigt kritisk ut som blir dock Maxander som ett under räddad av en karavan med mühad-inska handelsmän. De ger honom (naturligtvis mot en rejäl betalning) både vatten och ett riddjur.



# ALKOHOLPÅVERKNING

**N**ÄR MAN DRICKER alkoholhaltiga drycker får man Långtidsutmattning som appliceras på rollpersonens utmattningssektion, precis som vanligt. Effekterna är också desamma – med andra ord får en rollperson med mycket Utmattning från fylla svårare att utföra handlingar med hjälp av färdigheter och attribut.

## Alkoholhaltiga drycker

Olika drycker är givetvis olika starka, beroende på hur hög alkoholhalt drycken har. I tabell R2-94, 95 och 96 finns angivet hur många poäng Långtidsutmattning som rollpersonen får från olika drycker. Observera att storleken på dryckeskärnen skiljer sig för öl, vin och sprit.

Öl (sejdel, 1/2 liter)	Långtidsutmattning
Svagöl	3
Missleöl	4
Öl	5
Mjöd	6
Kvasr (dvärgaöl)	8

Tabell R2-94: Alkoholstyrka för öl mätt i Långtidsutmattning.

Vin (glas, 25 cl )	Långtidsutmattning
Svagt vin	3
Cimanivin (rött alviskt vin)	4
Vanligt vin (rött eller vitt)	5
Starkvin (rött)	8

Tabell R2-95: Alkoholstyrka för vin mätt i Långtidsutmattning.

Sprit (jungfru, 8 cl)	Långtidsutmattning
Portvin	3
Brännvin	5
Plamm (tirakbrännvin)	6
Svarta Draken	8

Tabell R2-96: Alkoholstyrka för sprit mätt i Långtidsutmattning.

För att se hur pass berusad en rollperson blir skall slag för Supa slås varje gång ett dryckeskärl med alkoholhaltig dryck intas. Man behöver dock inte slå slag mot Supa om svårighetslaget inte innehåller några Ob-tärningar. Detta kan förkomma i vissa fall, då bara ett fåtal Utmattningsrader är påbörjade eller då man har modifieringar som gör det lättare att lyckas med Supa-slaget.

Situation	Modifikation
Grundsvårighet	Utmattning*
Klen kroppsbyggnad	+Ob2T6
Svag kroppsbyggnad	+Ob1T6
Kraftig kroppsbyggnad	-Ob1T6
Massiv kroppsbyggnad	-Ob2T6
Dricker på fastande mage	+Ob1T6
Dvärg	-Ob1T6
Tirak	-Ob1T6
Människokvinna	+Ob1T6
Barn	+Ob1T6

\* Avser den svårighet som anges i utmattningssektionen.

Tabell R2-97: Svårighet för slag mot färdigheten Supa.

Svårigheten för detta slag sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från Utmattningssektionen. Utöver detta modifieras svårigheten beroende på en rad omständigheter som anges i tabell R2-97.

### Exempel:

*En klen byggd kvinna (med 6 Utmattningskolumner) som dricker sin första öl på fastande mage får en Supa-svårighet på Ob4T6 (Ob0T6 från tidigare Utmattning + Ob2T6 för klen kroppsbyggnad + Ob1T6 för fastande mage + Ob1T6 för att personen är människokvinna).*

Lyckas slaget har rollpersonen ännu inte nått gränsen utan kan fortsätta dricka utan större påverkan från alkoholen. Rollpersonen blir visserligen fullare och fullare men känner inte illamående eller däckar ihop. Lyckas slaget perfekt får man ingen Långtidsutmattning från den sista supen.

Om slaget däremot misslyckas kommer rollpersonen att känna att 'gränsen är överskriden' och ett nytt slag skall slås mot TÅL, med samma grundsvårighet som för Supa, utan några som helst modifieringar, dock lägst Ob1T6. Misslyckas även detta svimmar rollpersonen och sover i Ob1T6 timmar. Lyckas däremot TÅL-slaget så händer olika saker beroende på vilken effekt slaget fick. Exakt vad som händer anges i tabell R2-98. Om man fumlare ett Supa-slag så får man inte ens chansen att slå ett TÅL-slag.

Effekt*	Typ av redlöshet
0	Rollpersonen känner att något inte står rätt till och har Ob1T6 rundor på sig att förflytta sig innan rollpersonen spy. Därefter tycker rollpersonen synd om sig själv och är passiv under Ob1T6×10 minuter, helst på något tyst ställe.
1	Rollpersonen förmimmelser uppror i magtrakten och har Ob1T6 minuter på sig att förflytta sig till något diskret ställe innan maginnehållet kommer upp. Rollpersonen kommer därefter att må något bättre och beslutar sig för att vila under Ob1T6×5 minuter
2	Rollpersonen mår med ens inte bra och känner att han kommer att kräkas inom kort, närmare bestämt om Ob2T6 minuter. Efter incidenten mår rollpersonen inget vidare.
3	Rollpersonen blir med plötsligt väldigt trött och stappar iväg en bit för att få lite luft – det är så skönt att rollpersonen stannar kvar under Ob1T6 minuter.
4+	Rollpersonen blir passiv under Ob1T6 rundor och funderar på livet med händerna i huvudet. Efter det att tiden har fortlöpt känner han sig bättre och illamåendet har försvunnit.

\* Effekten av ett lyckat slag mot TÅL (då Supa har misslyckas).

Tabell R2-98: Redlöshetstabellen.



## Tillnyktring

Efter det att rollpersonen slutar upp med att dricka kommer bakruset som ytrar sig till exempel i att rollpersonen mår 'vis-set', har 'blyhuva', är 'lättirriterad' eller 'hatar solen'. Långtidsutmattning från fylla återhämtas precis som vanlig Långtidsutmattning, dvs ett poäng (1) var tolfte minut eller fem poäng (5) på en timme. Kom ihåg att markera Långtidsutmattning med ett vertikalt streck istället för ett kryss.

### Exempel:

Jac Vobar är i Tiban och festar tillsammans med sin vän Tzorcelan. Jac har Supa 10, TÅL 15 och VIL 13. Detta ger sju (7) kolumner med Utmattningsrutor i Utmattningssektionen, vilket gör att Jac får svårighetsökningar vid 15, 29, 43, 58 antal vertikala streck i Utmattningssektionen.

Jac har för närvarande 38 vertikala streck i Utmattningssektionen (han har redan druckit fyra sejdlar öl och tre snapsar Plammbrännvin). Svårighetsökning på grund av fylla är alltså +Ob2T6. Jac beställer in ytterligare en öl och tänker på alla misslyckade föreläsningsunder kvällen. Hans Utmattning höjs nu till 43 streck och når en ny rad på Utmattningssektionen som ger +Ob3T6 i svårighet.

Jac måste nu klara ett slag mot Supa, med svårigheten Ob3T6 (från Utmattningssektionen). Slaget lyckas. Efter ett par minuters intensivt spanande ser Jac en vacker blond och, framför allt, välskapt kvinna vid ett bord. Jac beslutar sig givetvis för att styrka sig med en sista snaps plammbrännvin och sedan gå över till flickan för att... eh... samtala lite med henne! Hans Utmattning höjs till 49 streck utan att nå en ny rad på Utmattningssektionen.

Även denna gång skall Jac slå ett slag mot Supa med Ob3T6. Slaget misslyckas och Jac känner att det inte var så käckt att ta den siste snapsen. Han slår ett TÅL-slag med Ob3T6. Slagets resultat blir resultatet på 13 – ett lyckat slag med effekt två (2). På tabellen för redlöshet innebär effekt 2 att Jac med börjar må dåligt och att han kommer att spy om Ob2T6 minuter. Jac känner sig därför manad att byta kurs från flickan mot dörren. Väl ute ragglar han in bakom ett par tunnor i en gränd och spyr efter fyra (resultatet av Ob2T6) minuter. Jac mår bättre man sätter sig tungt på en av tunnorna och filosoferar med stjärnorna och pratar lite om livets problem med en råtta under – därefter beslutar sig Jac för att dra sig hemåt. Med vingliga steg når han värdshuset och stupar ned i sängen.

Det kommer nu att ta knappt tio timmar (49 streck Utmattning) innan han är helt återställd – tiden mäts från och med det att första supen slank ned i Jacs mage. När Jac sex timmar senare beger sig ned för att få lite frukost har han fortfarande +Ob1T6 på alla handlingar på grund av fyllan (19 streck kvar). Han möts av en retsam Tzorcelan som leende undrar var Jac tog vägen i går? Jac mumlar tyst något om att aldrig supa mer...

## Alkoholist [Frivillig Regel]

Varje gång en rollperson med en färdighetschans i Supa som överskrider 15 går förbi ett utskänkningsställe måste rollpersonen misslyckas med normalsvårt slag (Ob3T6) mot Supa för att inte gå in och ta sig en jävel. Fumlas slaget kommer rollpersonen att försöka bli dyngrak så fort som möjligt. Lyckas man perfekt behöver man inte slå fler slag förrän nästa dag.



## Fylleri

Om rollpersonen har en hög färdighetschans i Supa (se tabell R2-99) innebär det att rollpersonen är mer eller mindre fyllerist. Ett upprepat nyttjande av starka drycker gör att kroppens förmågor försämras. Varje gång rollpersonen höjer sin nivå i Supa till en nivå som är 15 eller högre så måste ett eller flera slag göras på åldringstabellen (tabell R1-7) i *Spelarens bok*.

Supa	Påverkan av attribut*
0-14	Ingen negativ effekt
15	Ett (1) slag på åldringstabellen
16	Ett (1) slag på åldringstabellen
17	Ett (1) slag på åldringstabellen
18	Två (2) slag på åldringstabellen
19	Tre (3) slag på åldringstabellen
20	Fyra (4) slag på åldringstabellen
+1	osv...
* Avser den förändring som sker då Supa höjs till den aktuella nivån. Exempelvis har en rollperson som höjt Supa från 14 till 18 slagit totalt fem (extra) slag på åldringstabellen.	

Tabell R2-99: Tabellen för fylleri.



## KAPITEL SEX

SJUKDOMAR,  
ÖRTER & GIFTER

**M**AXANDER SKAKADE UPPGIVET på huvudet och blängde ut över den halvfulla sjuksalen. Staden Firina stod inför tidernas korvfestival och här låg nu Jac nedbäddad framför honom under flera lager duntäcken, med en väldig feberfrossa. Just snyggt!

”Ha! Vilken patetisk ynkygg! Jag minns med stor tydlighet när jag överlevde två konsekutiva pestfarsoter i rad. Och här ligger du och beklagar dig över en simpel lunginflammation. Jag hade...” Maxander avbröts av en förintande blick från Jac. Maxander öppnade munnen för att fortsätta, men hindrade sig. Sedan satte han sig och surade på en korgstol som stod ställd mot den vittrade väggen.

I sängen invid Jacs låg en skadad väpnare. Hans sår var visserligen förbundna, men då och då kom ändå en ruten dunst från såren som fick Maxanders känsliga näsa att rynkas. Väpnaren blev för närvarande ompysslad av en liten, bister misslekvinnna i vita kläder. Hennes blick irrade ständigt omkring och hon verkade ha ordning på allt och alla i hela salen samtidigt. Hon bäddade ner den omplåstrade väpnaren och fortsatte sedan till Jacs säng. Hon lade sin lilla hand på sjömannens panna, nickade tyst och tog sedan upp en liten keramikbehållare ur sin sjukränsel som hon ständigt bar med sig. Hon öppnade behållaren och gav Jac att äta ur innehållet med en liten träslev. Efter ett par skedar slutade hon prompt och fortsatte utan ett ord till nästa säng.

”Jag vill ha mer! Jag måste bli frisk till korvfestivalen”, rosslade Jac förtvivlat, till ingen nytta.

## SJUKDOMAR

**M**ÅNGA SJUKDOMAR FLORERAR i Mundana, alltifrån oskyldiga förkylningar till den skoningslösa lungpesten. Ett urval av dessa sjukdomar presenteras nedan, tillsammans med regler för smitta, sjukdom och tillfrisknande. Ett tips till spelledaren är att ge rollpersonerna någon sorts chans att undvika att bli smittade eller att åtminstone låta rollpersonerna exponeras för smitta till följd av deras val av handlingar.

### Smitta

Om en rollperson utsätts för smittorisk måste denne slå ett slag mot TÅL för att inte dra på sig sjukdomen. Svårigheten för slaget kallas smittorisk och anges först av allt i respektive sjukdomsbeskrivning, tillsammans med information om hur sjukdomen smittar.

### Sjukdomsförlopp

En rollperson som drabbas av sjukdomen uppvisar symptom efter vad som anges i sjukdomsbeskrivningen. Under sjukdomsförloppet kan rollpersonen få möjlighet att slå ett eller flera TÅL-slag för att se hur sjukdomen utvecklas. Detta anges i sådana fall i sjukdomsbeskrivningen, tillsammans med svårigheten för slagen. Denna svårighet kan minskas med en nivå (–Ob1T6) om rollpersonen får tillgång till vård och vila och med ytterligare en nivå (–Ob1T6) om rollpersonen ges rätt medicin. Vanlig medicin och dess verkan, utöver att sänka svårigheten för eventuella TÅL-slag, anges också i sjukdomsbeskrivningen. Om medicinen är en ört beskrivs denna efter den mall som presenteras i avsnitten om örter respektive gifter. Observera att vissa sjukdomar saknar kända botemedel.

Viktigt att notera är att all naturlig läkning av Trauma avstannar om sjukdomen i sig orsakar Trauma. På samma sätt avstannar den naturliga läkningen av Smärta om sjukdomen orsakar Smärta och läkningen av Blödningstakt och blodåterbildning om sjukdomen ökar sådan. Långtidsutmattning kan överhuvudtaget inte återhämtas vid sjukdom. Eventuella undantag från dessa regler anges i respektive sjukdomsbeskrivning.

### Beskrivningar av sjukdomar

I sjukdomsbeskrivningen finns angivet hur sjukdomen smittar samt vilken risk det är att bli smittad. Därefter anges hur lång tid det tar tills sjukdomen bryter ut. Efter detta beskrivs symptomen och sjukdomsförloppet med sina regler. I slutet av beskrivningen anges hur man tillfrisknar och om det finns några botemedel som hjälper mot sjukdomen.

**Blodkoppor (Handblod):** Liten (Ob2T6) smittorisk i kontakt med smittat vatten. Ob1T6 dagar efter smittotillfället uppträder små ljusblå fläckar på handflatorna och fotsulorna. Dessa blir efter någon dag röda och växer till ärtstorlek. Den drabbade lider av ständiga plågor (+2 poäng Smärta per dag). Tre dagar senare blir fläckarna blodfyllda blåsor. Dessa brister efter någon dag och varblandat blod flyter ut. Smärtorna blir nu kraftigare allteftersom (+1 poäng Smärta per timme) och återfinns även i buken. Om den drabbade blir medvetlös under sjukdomen så ersätts Smärta med Trauma. Tillfrisknande: Om den sjuke klarar sig tills han antingen har 20 poäng Smärta eller 20 poäng Trauma orsakade av sjukdomen, så har kroppen be-

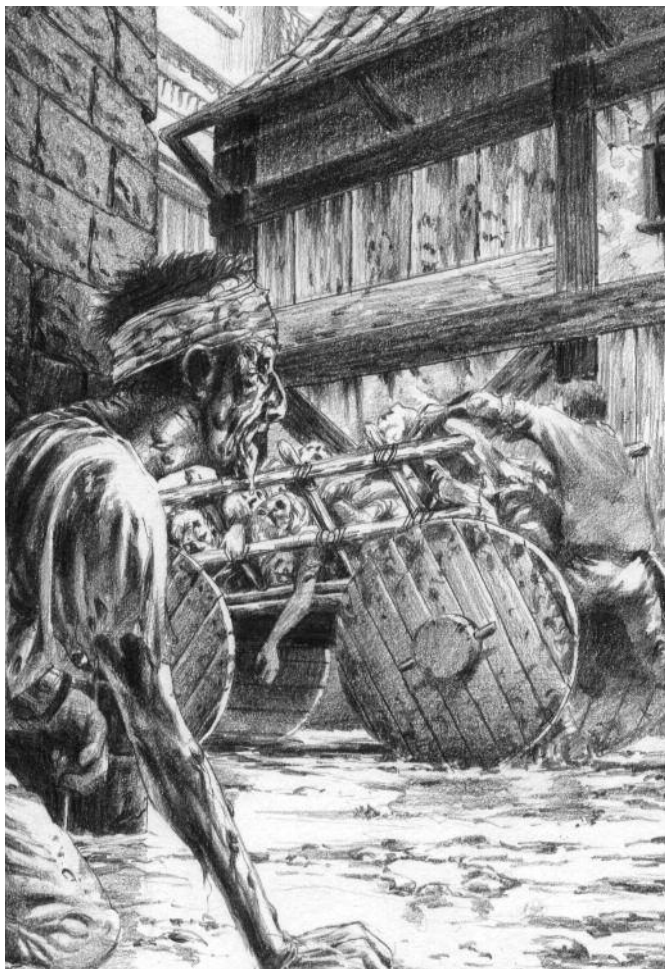
segtrat krankheten och tillfrisknade påbörjas. Den smittade är nu immun mot sjukdomen. Vanligaste medicinering: Blå tråskfot (Halverar all Smärta orsakad av blodkoppor; Tråsk, ej vinter (Ob3T6); 10 silver per dag).

**Blåskrev (Ondsköte, Böldpung):** Normal (Ob3T6) smittorisk vid samlag med smittad sängkamrat. De första symptomen uppträder redan 1T6 dagar efter smittotillfället, och då som en molande smärta i skrevet. Den drabbade får Ob1T6 Smärta per dag under denna period. Alla slag mot Amor blir två nivåer svårare (+Ob2T6), med tanke på smärtan. Efter 1T6 dagar förvärras sjukdomen då små blåsvarta bölder blommar ut och spricker. Från och med då får den drabbade även Ob1T6 poäng Blodförlust per dag. Tillfrisknande: Varje dag, från och med den dag de första symptomen uppträder, får den drabbade slå ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag. Ett lyckat slag innebär att kroppen besegrat sjukdomen tillfälligt, men ett nytt slag måste slås varannan månad för att se om sjukdomen blossar upp igen. Endast ett perfekt slag innebär att man blivit av med sjukdomen för gott. Ett misslyckande ger ingen speciell effekt medan ett fummel medför att inga nya TÅL-slag får göras förrän om Ob1T6+1 dagar. Vanligaste medicinering: Stjärnsippa (Reducerar Smärta från blåskrev med en (1) poäng; Slättland, vår (Ob2T6); 1 silver per dag).

**Böldpest (Svarta pesten):** Hög (Ob4T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av böldpest. Misslyckas den drabbade med ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag drabbas denne även av lungpest. Böldpest smittar via loppor. Ob2T6 dagar efter smittotillfället uppkommer bölder antingen på halsen, armhålorna eller i ljumskarna beroende var på kroppen loppan bet. Sjukdomen ger den drabbade Ob1T6+1 poäng Trauma per dag. Tillfrisknande: Fyra dagar efter insjuknandet avtar sjukdomen och under dag fem påbörjas tillfrisknandet. Om bölderna sitter i armhålan kan dessa öppnas under dag fyra och då tar den sjuke inte någon skada under den dagen. Den drabbade är nu immun mot sjukdomen. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med kvicksilver (se giftbeskrivning på sidan 94).

**Flåpinne (Pocker):** Hög (Ob4T6) smittorisk vid samlag med smittad sängkamrat. 1T6–1 veckor efter smittotillfället uppkommer sår och förhårdnader på den drabbades könsorgan. Alla slag för Amor blir en nivå svårare (+Ob1T6) på grund av svedan. Tillfrisknande: Efter Ob2T6 veckor görs ett Normalt (Ob3T6) TÅL-slag. Om slaget lyckas påbörjas tillfrisknande. Om slaget misslyckas går sjukdomen in i fas två, där rödbruna utslag framträder på hud och slemhinnor. Den sjuke drabbas även av hårbortfall och huvudvärk. Alla slag för Amor blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Efter ytterligare 1T6 veckor tillfrisknar den sjuke automatiskt. Om TÅL-slaget däremot fumlars slår fruktansvärda bölder ut, och sjukdomen angriper hjärta och hjärna och ger Ob5T6 poäng Trauma. Om kroppen står emot





denna attack går bölderna ned temporärt, och ett nytt TÅL-slag för tillfrisknande kan göras. Vanligaste medicinering: Preparat av kvicksilver och arsenik (vilket dock kan leda till förgiftning, se sidan 94).

**Gula Febern (Takalorrs förbannelse):** Normal (Ob3T6) smittorisk per påbörjat dygn i myggrika områden. Ob3T6 timmar efter smittotillfället får rollpersonen hög feber, huvudvärk, nysningar och snuva. Den drabbade får en (1) poäng Trauma per dag. 1T6 dagar senare får den drabbade blodblandade kräkningar, blödningar i munslemhinnan och buksmärtor (+1 poäng Smärta per dag). Vidare får den drabbade ytterligare en (1) poäng Trauma varje dag under denna andra fas av sjukdomen. Tillfrisknande: Ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag får slås för varje 1T6 dagar som passerar till dess att rollpersonen antingen tillfrisknar eller dör. Vanligaste medicinering: Ingen känd medicin.

**Kolera (Daaks plåga):** Mycket hög (Ob5T6) smittorisk vid förtäring av smittat vatten eller smittad mat. Ob3T6 timmar efter smittotillfället drabbas den smittade av svåra buksmärtor (Ob4T6 poäng Smärta). Smärtan läker i normal hastighet men den drabbade kan inte tillgodogöra sig någon vätska under sjukdomsperioden. Använd reglerna för törst (se sida 82) men med dubbel effekt. Diarré och kräkningar förekommer i hög grad. Tillfrisknande: Ett dygn efter smittotillfället skall den drabbade slå ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag. Lyckas slaget kan rollpersonen från denna punkt börja tillgodogöra sig vätska. Ett nytt försök kan göras var tolfte timme till dess att rollpersonen antingen lyckas eller dör av vätskebrist. Vanligaste medicinering: Vatten och salt (vilket dock sällan har effekt eftersom den sjuke inte kan behålla vätskan).

**Kärvhosta:** Mycket hög (Ob5T6) smittorisk i närheten av andra smittade. Ob1T6 dagar efter smittotillfället får den drabbade kraftig hosta så fort denne försöker göra något fysiskt ansträngande. Alla fysiska handlingar blir två nivåer svårare (+Ob2T6) på grund av den kraftiga hostan. Ett lyckat Normalt (Ob3T6) TÅL-slag varje dag sänker denna modifikation till en nivå (+Ob1T6). Tillfrisknande: En vecka efter att den drabbade börjat hosta avtar besvären. Vanligaste medicinering: Honung eller spritdrycker.

**Liemannafeber:** Normal (Ob3T6) smittorisk vid beröring av smittbärare. Ob1T6 veckor efter smittotillfället får den drabbade tillfälliga sinnesstörningar som yttrar sig i plötsliga utbrott, infall, fänerier och galenskaper. Dessa varar fem till tio sekunder och kan yttra sig precis hur som helst. Sinnesstörningarna kommer Ob1T6 gånger per dygn. Vid ett lyckat Normalt (Ob3T6) TÅL-slag halveras antalet sinnesstörningar. Ob1T6 dagar efter de första ansatserna till galenskap inträder mycket hög feber, kräkningar, diarré och huvudvärk, vilket ger den drabbade en (+1) poäng Smärta varannan timme. Reglerna för törst (se sidan 82) appliceras då den sjuke har mycket svårt att tillgodogöra sig vätska. Tillfrisknande: Varje dag efter det att febern brutit ut skall ett Mycket svårt (Ob5T6) TÅL-slag slås. Lyckas slaget tillfrisknar den sjuke. Fumlas slaget drabbas den sjuke av permanent galenskap. Vanligaste medicinering: Klibbört (Lugnande; Slättland, sommar (Ob4T6); 10 silver per dag).

**Liksjuka:** Liten (Ob2T6) smittorisk för varje påbörjat dygn i närheten av ruttande lik. Ob1T6+6 timmar efter smittotillfället drabbas den smittade av yrsel, vitnande hy och hallucinationer. Vid ett misslyckat Normalt (Ob3T6) TÅL-slag blir dessa hägringar så verkliga för den drabbade att denne övertygas om att synerna är av kött och blod (den drabbade kan till och med känna dem). Den sjuke kan även inbilla sig smärta (vilken räknas normalt, men som försvinner direkt när hallucinationerna upphör). Ob3T6+20 minuter senare upphör synerna. Sjukdomen är vanlig hos nekromantiker, vilka dock använder alkemiska preparat eller magi för att skydda sig. Tillfrisknande: Under hela tillfriskningsperioden (Ob1T6 veckor) kommer den drabbades hy fortfarande att vara vit, och hallucinationerna återkommer med allt glesare mellanrum i attacker om Ob1T6+10 minuter. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med malda likdelar.

**Lungpest:** Mycket hög (Ob5T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av andra drabbade. Ob1T6+1 dagar efter smittotillfället inträder andnöd, håll i bröstet, blodiga upphostningar, yrsel, feber, kraftig sjukdomskänsla och mycket dålig andedräkt. Den drabbade får en (+1) poäng Trauma och två (+2) poäng Smärta per timme, och måste dessutom göra ett lätt (Ob2T6) TÅL-slag varje timme. Misslyckas slaget smittas den drabbade även av böldpest. Tillfrisknande: Endast genom magi, alkemi eller en guds nådefulla ingripande. I övriga fall är dödligheten hundra procentig. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med kvicksilver (se giftbeskrivning på sidan 94).

**Magvred (Magvåndan):** Hög (Ob4T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av andra smittade. Ob1T6+6 timmar efter smittotillfället drabbas den smittade av kraftiga kräkningar, vilka varar i ungefär fem minuter. Kräkningarna återkommer ungefär var tolfte timme. Den sjuke har även hög feber. Varje dygn erhåller den sjuke Ob1T6 poäng Lågtidsutmattning, men



lyckade Normala (Ob3T6) TÅL-slag halverar denna effekt. Tillfrisknande: Sker automatiskt Ob1T6 dagar efter smittotillfället. Vanligaste medicinering: Vatten.

**Mjältbrand (Raunländska döden):** Liten (Ob2T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av smittad nötboskap. Ob1T6 dagar efter smittotillfället uppkommer blåsor och lätt feber. Blåsorna brister efter två dygn och efterlämnar öppna sår. Mjälten och lymfkörtlarna svullnar upp. Även diarré och andnings-svårigheter förekommer. Den drabbade får två poäng (+2) Smärta per dag. Varje dag skall dessutom ett Mycket svårt (Ob5T6) TÅL-slag slås. Misslyckas det så får den sjuke en (+1) poäng Trauma den dagen. Tillfrisknande: Kroppen återhämtar sig inte på egen hand utan det krävs hjälp av örter eller alkemi för att tillfriskna. Vanligaste medicinering: Stor eldört (Ett lyckat svårt TÅL-slag botar mjältbrand; Busklandskap, sommar (Ob4T6); 25 silver).

**Rödsot (Dysenteri):** Normal (Ob3T6) smittorisk vid förtäring av smittat vatten eller smittad mat. Den smittade drabbas av feber och intensiva knipsmärtor i buken (+Ob1T6 poäng Smärta per dygn). Tillfrisknande: Varje dygn (efter det första) får den smittade slå ett Normalt (Ob3T6) TÅL-slag. Ett lyckat slag innebär tillfrisknande, medan fummel medför inre blödningar (+Ob2T6 poäng Blodförlust). Vanligaste medicinering: Alarinsk hålört (Läker 1T6–1 poäng Blodförlust; Hedar, vår; 25 silver).

**Smittkoppor:** Hög (Ob4T6) smittorisk i närheten av andra smittade. Ob1T6 dagar efter smittotillfället drabbas den sjuke av hög feber och allmän orkeslöshet. Ob1T6 dagar senare försvinner febern, men istället får den sjuke hudutslag (koppor) över större delen av kroppen. En dag senare återvänder den höga febern. Under hela sjukdomsperioden förlorar den sjuke två (+2) poäng Trauma per dag, såvida denne inte lyckas med ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag, vilket sänker Traumaförlusten till en (+1) poäng. Tillfrisknande: Ob1T6 dagar efter att febern återvänt tillfrisknar den sjuke, om denne har överlevt vill säga. Personen har nu tydliga ärr där kopporna satt. Personen är dock immun mot sjukdomen i fortsättningen. Vanligaste medicinering: Hög solmynta (Påskyndar sjukdomsförloppet; Slättland, sommar (Ob3T6); 8 silver per dag).

**Stryphals (Blåpest, Andekoppel):** Hög (Ob4T6) smittorisk i närheten av smittade skelettdelar från en människa. Ob3T6 veckor efter smittotillfället utbryter lätt feber och klåda. Halsen börjar kännas stel och spänd. Febern och klådan försvinner efter en dag. Ob1T6 dagar senare har halsen fått en blå färg. Den är även svullen och blodflödet genom halsen försvåras. Den sjuke får en (+1) poäng Blodförlust varannan timme som går. Tillfrisknande: 1T6–2 dagar efter att halsen blånat skall ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag slås. Ett lyckat slag innebär att svullnaden går ned så att blodet kan strömma fritt. Ob2T6 dagar senare är den sjuke återställd och dessutom immun mot sjukdomen. Vid ett misslyckat slag får den sjuke en ny chans varje dygn, till dess att han tillfrisknar eller dör. Den dödes skelett kan sprida smittan vidare till andra. Vanligaste medicinering: Vattenrot (Blodförlust inträffar bara var tredje timme; Träsk (Ob3T6); 15 silver per dag).

**Vattuskräck (Rabies):** Liten (Ob2T6) smittorisk vid bett från smittat djur. Ob2T6 veckor efter smittotillfället drabbas den bitne av låg feber. Febern varar i 1T6 dagar och ger två (+2) poäng Långtidsutmattning per dygn. Efter detta går

sjukdomen in i nästa fas, vars symptom är ökad salivavsöndring och kramper samt ett aggressivt beteende då alla slag mot Aggression blir en nivå lättare (–Ob1T6). Under denna fas får den drabbade en (+1) poäng Blodförlust per timme. Tillfrisknade: Lyckas man överleva Dödsslaget när Blodförlusten uppgår till Ob5T6 poäng har kroppen besegrat sjukdomen och läkning påbörjas. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med malda hundtänder.

**Ögonröta:** Låg (Ob2T6) smittorisk i lövskogar som innehåller ankarsvamp under september till november. Ob1T6 dagar efter smittotillfället börjar ögonen klia och tåra sig. Ögonen blir även blodsprängda. Den drabbades SYN minskar med ett (–1) per dag sjukdomen fortskrider. Om den drabbade lyckas med ett Mycket svårt (Ob5T6) TÅL-slag försämras inte synen den dagen. Samma dag som den drabbade blir blind börjar ögonen att ruttna. Detta luktar fruktansvärt illa. Efter sju dagar är bara ögonhålorna kvar då hela det tidigare ögat försvunnit. Små knott samlas gärna för att kalasa på de ruttande ögonen. Tillfrisknande: Kroppen kan inte tillfriskna på egen hand. Det finns dock flera örter som kan bekämpa sjukdomen. Vanligaste medicinering: Len spindelört (Ett lyckat normalt TÅL-slag innebär läkning i den mån det finns kvar något av ögat att läka; Slättland, ej vinter (Ob2T6); 10 silver per dag).



## ÖRTER & DROGER

**D**ETTA AVSNITT PRESENTERAR ett urval av de många örter och droger som förekommer i Mundana. Alla örter är beskrivna kortfattat med utseende, verkan och eventuell biverkan. Örtens vanlighet anges, liksom priset för en tillredd dos av örten. I avsnittet återfinns även generella regler för örter och droger.

### Att finna örter

Det finns två sätt att aktivt försöka finna örter på. Antingen letar man mer eller mindre slumpmässigt i ett område, för att se vad man finner, eller så letar man specifikt efter en viss typ av ört.

**Slumpmässig sökning:** När man letar slumpmässigt bedömer spelledaren i vilket vegetationsområde rollpersonen befinner sig i. Därefter slår spelledaren Ob3T6 dolt mot Växtlära. Tidsåtgången för handlingen är cirka fyra timmar. Misslyckas slaget hittar rollpersonen inget, fumlas slaget så hittar rollpersonen en ört som han missbedömer för en annan (exempelvis kan rollpersonen vara övertygad om att ha hittat en läkeört, medan han egentligen förväxlat den med en ytterst farlig giftört). Lyckas slaget väljer spelledaren ut en lämplig ört som rollpersonen kan tänkas hitta, givet vegetationsområde och årstid. Antalet doser är lika med halva effekten rollpersonen fick på slaget mot Växtlära (dock minst en). Om slaget lyckas perfekt kan emellertid hela effekten tillgodosäkras.

**Specifik sökning:** En specifik sökning utförs när man behöver komma åt en särskild ört. Grundsvårigheten är örtens sällsynthet (återfinns i örtbeskrivningarna), och denna svårighet modifieras enligt tabell R2-100. Observera att modifikationerna är kumulativa. Lyckas rollpersonen finner han halva effekten antal doser. Lyckas han perfekt får han hela effekten antal doser. Ett misslyckande resulterar i att inget hittas medan ett fummel gör att rollpersonen tror sig finna örten, som i själva verket är en annan (kanske farlig eller helt och hållet värdelös) ört.

Omständighet	Modifikation
God lokalkännedom	–Ob1T6
Fel vegetationsområde	+Ob1T6*
Fel underområde	+Ob1T6*
Fel årstid	+Ob1T6*
Örten under snötäcke	+Ob1T6*
* Spelledaren kan enväldigt bestämma om det överhuvudtaget skall vara möjligt att hitta den specifika örten under fel årstid eller i fel vegetationsområde.	

Tabell R2-100: Modifikationer på slag för att finna en specifik ört.

### Örthandlare

Ett alternativ till att själv försöka leta reda på en ört är förstås att besöka den lokala örthandeln. Observera att det pris som anges i örtbeskrivningen är butikspris i ett område där tillgång till örten är relativt god.

Under andra omständigheter måste spelledaren applicera reglerna om tillgång och efterfrågan på sidan 203 i *Spelarens bok*. En simpel örtplockare knappast kan begära fullt pris för ingredienserna – det mesta av priset tillkommer vid tillredningen av drogen och går således rakt ned i apotekarens pengapung.

#### Exempel:

Örthandlare Fhe Ehdsim beger sig ut i Svarta skogen söder om Jarla för att söka demagorasvampar. Det är höst, och en bister kyla gör örthandlaren påmind om att den nordashariska vintern är i antågande. Svarta skogen är blandskog, och således inte det optimala stället att söka just demagorasvamp. Dock är årstiden den rätta, så svårighetsökningen stannar vid +Ob1T6. Örthandlaren har också god kännedom om Svarta Skogen; här lekte han som barn, och har sedan dess återvänt många gånger som vuxen för att söka örter av olika slag. Svårigheten sänks därmed med –Ob1T6. Svårigheten för Fhe Ehdsim att hitta demagora blir därmed Ob3T6 (Ob3T6 i grundsvårighet +Ob1T6 för fel typ av skog –Ob1T6 för Fhes goda lokalkännedom). Fhe har Växtlära 15 och slår 13, vilket är lyckat. Under de fyra första timmarna hittar Fhe tillräckligt med demagorasvamp för en (effekten av 15–13 delat med två) dos demagora.

### Vegetationsområden

Nedan listas några vanliga vegetationsområden och deras underområden. Denna uppräkningskatalog kan tillsammans med tabell R2-100 bestämma svårigheten för att hitta en viss ört.

**Skog:** Barrskog, blandskog, lövskog (även besläktad med busklandskap).

**Regnskog:** Tempererad regnskog, tropisk regnskog.

**Berg:** Klippiga bergssluttningar, hedar (även besläktad med slättland), hälleberg, kullar.

**Våtmarker:** Insjöar, träsk.

**Öppna landskap:** Busklandskap (även besläktad med lövskog), slättland (även besläktad med hedar), stäpp (även besläktad med stenöken och klippöken).

**Öken:** Klippöken (även besläktad med stäpp), sandöken, stenöken (även besläktad med stäpp).

**Tundra:** Inga underområden.

### Dosering

Överdoserings innebär ofta att drogen gör större verkan än den beskrivna, medan underdosering ofta gör drogens effekt mildare. I vissa av örtbeskrivningarna finns regler för över- respektive underdosering upptagna, men där sådana fattas måste spelledaren själv avgöra verkan utifrån vad han eller hon anser rimligt. Observera dock att en drog aldrig kan sänka en svårighet till under mycket lätt (Ob1T6), oavsett hur starkt eller svagt den doseras.



## Örtbeskrivningar

Alla örtbeskrivningar inleds med att kategori, vanlighet och primär växtplats samt pris (per dos) anges inom parentes. Om ingen årstid anges är växten ungefär lika vanlig året om. Efter denna inledande information följer en kortfattad beskrivning av örten och dess verkan. Observera att gränsen mellan vissa örter och gifter är hårfin.

**Alvgräs:** (Drog; Unik för Sunari (Ob2T6); 25 silver). Ett cirka 40 cm högt gräs, som karakteriseras av sina bruna inslag. Alvgräset torkas och rullas ihop med hjälp av torra blad som sedan röks. Effekten liknar den vid alkoholförtäring (använd reglerna på sidan 83, slå dock mot TÅL istället för Supa) och drogen ger Ob5T6 poäng Långtidsutmattning per fem minuters blossande. Drogen är starkt beroendeframkallande och efter idogt användande blir sinnet matt. Alver blir fortare inåtvända efter regelbundet bruk av rökverket.

**Alvmynta:** (Uppiggande; Hedar (Ob2T6); 10 silver). Små växter med spetsformade ljusgröna blad. Myntan används ofta i matlagning eftersom den ger en god och frisk smak. Den tuggas även rakt av eftersom den är uppgiggande, och tar då bort Ob1T6 kryss Långtidsutmattning (max en gång per normal läkeperiod).

**Alvsorg:** (Lugnande; Unik för Sunari, sommar (Ob4T6); 100 silver). En svart blomma med korsvis motsatta blad som ger ifrån sig en svag lukt av mynta. Den används för framställning av ett lugnande medel som ger Ob5T6 kryss Långtidsutmattning och försätter den som misslyckas med ett Svårt slag (Ob4T6) mot TÅL i djup sömn under 1T6+4 timmar.

**Amilith:** (Bedövande; Tundra (Ob5T6); 120 silver). En gråbrun lav som växer i de karga tundraområdena öster om Kraggbergen. Laven kokas upp och förtärs. Den som äter laven blir mindre medveten om smärta. Alla Chockslag görs med (–Ob2T6) timmen efter inmundigande. Laven används främst av bärsärkar när det vankas strid. Upprepad användning av drogen höjer karaktärsdraget Aggression med en poäng per månad.

**Anatel:** (Bedövande; Blandskog (Ob2T6); 35 silver). En låg buske som har små runda blad och grova rötter. Rötterna krossas färskt eller torkade och kokas tillsammans med vatten. Resultatet blir en brungrumlig brygd. Strax efter förtäring blir personen bedövad och får (–Ob1T6) i Chockslag per dos, under cirka en kvarts timme. Bieffekten är Ob5T6 kryss Långtidsutmattning per dos, vilka erhålls efter det att brygden slutat verka.

**Asharisk brandmåra:** (Lugnande; Blandskog (Ob5T6); 150 silver). En liten växt med röda blommor vars rötter ger en starkt sövande effekt. Vid ett misslyckat Mycket svårt (Ob5T6) slag mot TÅL somnar användaren inom 20 minuter. Överdriven konsumtion gör att man blir konstant sömning, disträ och frånvarande. Rötterna kokas. Brandmårans nektar är giftig (se sidan 94).

**Belladonna:** (Smärtstillande; Lövskog, sommar (Ob3T6); 20 silver). En knappt manshög växt med rödbruna blommor och ovala, spetsiga blad. De svarta, glänsande bären avger en obehaglig lukt, men har en lätt söt smak. Växten har starkt smärtstillande egenskaper vid infusion och helar Ob2T6 poäng Smärta. En vanlig bieffekt är lättare huvudvärk och yrsel.

**Bergslök:** (Helande; Hedar (Ob1T6); 3 silver). Denna lök används ofta i matlagning, ger då mycket god smak och läker

ett kryss Smärta och ett kryss (1) Utmattning. Den bör inte ätas rakt av då den tenderar att smaka illa.

**Bistört:** (Bedövande; Unik för Takalorr (Ob2T6); 110 silver). En 50–65 cm hög glesbladig ört med ljusgula blommor. Förkommer enbart i Takalorrs djungler och brukar av tiraker kallas Hrokk. De närmaste två timmarna efter att en dekokt på örten inmundigats tillkommer en kraftig aggressivitet kombinerat med viss smärtignorans. Alla slag mot Aggression minskar med en nivå (–Ob1T6) och alla Chockslag görs med (–Ob1T6). Dessutom dubblas all Stridsutmattning. Örten är kraftigt beroendeframkallande.

**Bitter vattenört:** (Lugnande; Insjöar, sommar/höst (Ob2T6); 10 silver). En strävsamakande, näckrosliknande blomma som kan återfinnas i många av Mundanas sjöar. Fröna används ofta i bröd då de ger en längre hållbarhet. Fröna har även en svagt lugnande effekt; förtäring ger 1T6 kryss utmattning och dessutom en nivå svårare (+Ob1T6) för alla slag mot karaktärsdraget Aggression under cirka en timmes tid.

**Blodbota:** (Helande; Blandskog (Ob5T6); 200 silver). En ca 15–20 cm hög planta med taggiga röda blad, vilka har en blodbildande effekt. Effekten uppnås genom förtäring av vatten kokat med rötter från växten. Brygden dricks varm, varpå Ob3T6 kryss blodförlust försvinner under den närmaste halvtimmen. Bieffekten är trötthet, närmare bestämt Ob2T6 kryss Utmattning.

**Blågräs:** (Lugnande; Blandskog (Ob4T6); 50 silver). Ett lätt blåfärgat fältgräs med långa greniga stjälkar och små ovala blad. Dekokt på växten sägs vara kraftigt lugnande, men har bara en marginell sådan effekt (1T6 kryss Långtidsutmattning). Däremot har den vissa hallucinogena egenskaper; den påverkade måste lyckas med ett Normalt (Ob3T6) PSY-slag eller drabbas av verklighetsförvrängningar och kortvarig minnesförlust.

**Demagora:** (Helande; Lövskog, höst (Ob3T6); 20 silver). En gulvit, rund svamp. Svampen torkas och pulveriseras, för att sedan blandas i smält svinfett, som man låter stelna. Den färdiga pastan stryks på sår och gör att all Trauma och Smärta från skadan läks dubbelt så snabbt. Pastan måste strykas på minst var sjätte timme för att ha full effekt.

**Dunna:** (Uppiggande; Tempererad regnskog, sommar, höst (Ob4T6); 140 silver). Vitgrön mossa som ofta kan lokaliseras under annan vegetation. En dekokt på örten åsamkar en omedelbar hyperaktivitet; slag mot Marsch och Rida blir en nivå enklare (–Ob1T6), samtidigt som nyttjaren ej kan tillgodoräkna sig någon riktig sömn (applicera reglerna för sömnbrist på sida 78). Behovet av vätska och födoämnen är även det dubbla under de 1T6 dagar som örtens effekt håller i sig.

**Dvärgros:** (Sanningsserum; Kullar, sommar (Ob5T6); 200 silver). Den bronsfärgade dvärgrosens blad blandas med vin, honung och ett par stänk arsenik. Drycken fungerar som ett sanningsserum, vilket gör det två nivåer svårare (+Ob2T6) för den påverkade att ljuga under de 1T6 timmar drogen verkar.

**Ekmåra:** (Hämmande; Lövskog, sommar (Ob4T6); 5 silver). Grön ormbunksliknande växt med små rosa blommor och långa taggiga blad. Dekokt på ekmåra dämpar begäret efter alkohol, och alla slag mot 'Alkoholist'-regeln (se sidan 84) blir två nivåer svårare (+Ob2T6) under de Ob1T6+6 timmar drogen verkar.



**Eldfot:** (Värmeframkallning; Träsk (Ob5T6); 95 silver). Rödbrun rotväxt som efter ingnidning har kraftigt uppvärmande egenskaper. Alla slag för nedkylning blir två nivåer lättare (–Ob2T6), samtidigt som alla längre resor ger en (+1) poäng extra långtidsutmattning. En dos verkar en dagsmarsch.

**Falsk jordsvamp:** (Hallucinogen; Barrskog, höst (Ob5T6); 140 silver). Grön trattformad svamp med röda knottor. Svampen hackas och blandas med sprit och blandas med kalkrik jord. Den torkade jorden blandas sedan med mat. Den som äter av den preparerade maten förlorar hörseln temporärt efter 1T6 timmar. Dövheten håller i sig i 1T6+6 timmar, innan hörseln gradvis återgår till det normala.

**Filippaört:** (Potenshöjande; Slättland, sommar (Ob4T6); 20 silver). En långstjälkig växt med gula knoppar och angenäm doft. En salva av örten smörjs in runt könsorganen, vilket ger såväl lust (två nivåer enklare (–Ob2T6) på Amor) som potens att utföra de 'handlingar' som är önskade. Övrigt lämnar vi åt fantasin. Örten kallas även Barallonkrassling, eller (populärt hos magiker) Ekivokus livsört.

**Fingerbunke:** (Helande; Tropisk regnskog (Ob3T6); 25 silver). En frodig buske som bär stora blå-röda bär. En dekokt på fingerbunkens blad läker Ob1T6 Trauma och lika mycket Smärta, dock maximalt en gång per naturlig läkeperiod. Bären är ätliga.

**Grenbingel:** (Drog; Hedar, sommar (Ob4T6); 80 silver). Ax med parvis placerade blad och blommor, vilka doftar välkomnande i färskt tillstånd. Torkade blad av växten ger vid rökning kraftigt euforiska sinnesstämningar. Alla slag mot Aggression, Dansa, Förföra och Sjunga blir en nivå lättare (–Ob1T6) under rusets varaktighet (fyra-fem timmar). Drogen är tämligen beroendeframkallande och tenderar vid ihärdigt brukande att få direkt motsatt effekt.

**Grå tveblading:** (Preventivmedel; Lövskog, sommar (Ob1T6); 5 silver). Precis som namnet skvallrar om är detta en blek blomma med två något ludna blad. Bladen fungerar som ett mer eller mindre pålitligt preventivmedel; förtäring av örten ökar svårigheten för kvinnan att bli gravid med två nivåer (+Ob2T6) under de Ob1T6 timmar som örten verkar. I folkmun kallas tvebladingen för älskogsört.

**Gul läkermalva:** (Antiseptisk; Unik för de cirefaliska öarna, ej vinter (Ob3T6); 20 silver). Gul blomma med fem håriga kronblad och nästintill kal stjälk. En dekokt på rötterna eller infusion på bladen och blommorna ger en infektionshämmande vätska som strykes på sår. Den skarpt svidande vätskan ger 1T6 poäng Smärta, men minskar infektionsrisken med en nivå (–Ob1T6).

**Honungsklocka:** (Sötningsmedel; Öppna landskap, sommar (Ob1T6); 5 silver). En guldgul, klockformad blomma som används som sötningsmedel. Kraftig överdosering kan framkalla hallucinationer.

**Ilietblad:** (Sinnesstärkande; Lövskog, sommar (Ob3T6); 25 silver). Det svartbarkade och knotiga Ilieträdets bronsfärgade blad kan tuggas för sinnesstärkande effekter. Alla slag för SYN, HÖR och relevanta färdigheter (till exempel Söka eller Speja) minskar med en nivå (–Ob1T6) under cirka en kvarts timme. En bieffekt som uppträder efter det att effekten avtagit är orkeslöshet, här representerat av Ob3T6 kryss Långtidsutmattning. Örten benämns även bronsblad.

**Kiriyaört:** (Helande; Unik för Sunari, sommar (Ob4T6); 100 silver). En gul ört med trattlik krona och avlånga blad. Örtens blad torkas och används i dekokter som läkedrog. Kiriyaörten helar 1T6 Trauma och 2T6 Smärta varannan timme under åtta timmar; totalt alltså 4T6 Trauma och 8T6 Smärta.

**Kungslykta:** (Drog; Hälleberg, vår, sommar (Ob4T6); 120 silver). Liten buskliknande växt med tydligt släktskap till den mûhadinska vallmon. Blommorna är ljusröda och stjälkarna lätt träiga, speciellt invid marken. Fruktkapseln rymmer en ljusgul saft som ger kraftigt balansnedsättande egenskaper om den blandas med alkohol. Under den knappa timme som drogen har effekt ökar alla slag mot Rörelse- och Vapenfärdigheter med en nivå (+Ob1T6). Kungsluktans blad är kända för sin goda kryddsmak.

**Kärleksfloka:** (Lusthöjande; Lövskog, vår, sommar (Ob3T6); 10 silver). Bakas in i bröd, läggs i dryck eller serveras till mat. Den påverkade får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot Amor under de 1T6+2 timmar drogen verkar. Drogen är mycket populär hos de pigor eller drängar som försöker snärja en käraste, och mycken vidskepelse är förknippad med växten.

**Lûhamin:** (Symptomframkallande; Stenöken, höst (Ob4T6); 80 silver). Koncentrerad lûhamin blandas ut med vin och kryddas med lämpliga örter. Den som dricker av drogen kommer inom 1T6 timmar att uppvisa symptomen för lungpest. Symptomen avtar emellertid efter 1T6+2 timmar.

**Midvinterört:** (Hallucinogen; Barrskog, vinter (Ob5T6); 450 silver). Något så ovanligt som en ört som blommar vintertid. Inte ens snö tycks rå på denna robusta växt med mörkgrön klubbformad huvudknopp. Varm dekokt av örten är ytterst hallucinogen och ger fruktansvärda hägringar. Den påverkade måste lyckas med ett Normalt (Ob3T6) PSY-slag eller bli helt katatonisk på grund av skrällen, utan möjlighet att göra annat än att skrikande gå in i fosterställning. Drogen är vanlig inom Xinu-kulten.

**Mûhadinsk vallmo:** (Drog; Stenöken (Ob3T6); 20 silver). En låg ört med röd krona och fem tjocka kronblad, vilka skyddar de värdefulla frukterna mot solen. Vallmon plockas helst på kvällen, när frukterna mjuknat av värmen. Fruktsaften blandas med vin, och effekten av drickande liknar den vid alkoholförtäring (använd reglerna på sidan 83, slå dock mot TÅL istället för Supa). Drogen ger Ob3T6 poäng Utmattning utöver utmattningen från det vin som använts för att blanda drogen men helar även Ob1T6 kryss Smärta. Drogen är beroendeframkallande.

**Mudelört:** (Drog; Slättland, sommar (Ob2T6); 10 silver). Mudelörten är en violett blomma med träig stjälk och spetsiga, starkt doftande blad. Bladen torkas, mals och rullas ihop med hjälp av större blad, och röks. Effekten liknar den vid alkoholförtäring (använd reglerna på sidan 83, slå dock mot TÅL istället för Supa) och drogen ger Ob2T6 poäng Utmattning per fem minuters blossande. Drogen är beroendeframkallande. En dos mudelört kan även användas för smaksättning av två till tre buteljer sabriskt mudelvin.

**Naken flenört:** (Smärtstillande; Busklandskap, sommar (Ob2T6); 15 silver). En illaluktande blomma med grönbrun tvålappig krona. En infusion görs på hela växten utom rötterna och verkar smärtstillande när den strykes på sår. Flenörten helar Ob1T6+3 poäng Smärta.

**Ormtunga:** (Symtomframkallande; Barrskog, sommar, höst (Ob4T6); 80 silver). En gulgrön ormbunksväxt med stora gulbruna rötter. Dessa kan användas i matlagning och har en smak som påminner om fänkål, dock är den kraftigt giftig och framkallar symtom liknande de för magvred. Svårigheten att halvera antalet poäng Långtidsutmattning är dock Lätt (Ob2T6).

**Röd jordklöver:** (Helande; Våtmark, höst (Ob3T6); 20 silver). En rödaktig klöverblomma som ofta ansätts av svart igelmask. Det sekret som masken lämnar efter sig är blodåterbildande. Ett koncentrat av maskangripen jordklöver återställer Ob1T6 poäng blodförlust om det inmundigas.

**Rödklocka:** (Uppiggande; Klippöken, sommar (Ob2T6); 8 silver). Små röda klockformade blommor som växer i knippen bland i torra och steniga områden (exempelvis Ashslätten). Koncentrat av rödklocka används för att bota huvudvärk; den som dricker ett koncentrat återfår 1T6 streck Långtidsutmattning.

**Silverört:** (Sövande; Tempererad regnskog, vår (Ob4T6); 200 silver). Den i månsken så vackert glänsande silverörten används ibland som djupt sövande medel. Silverörtens knoppar plockas under tidig vår och kokas tillsammans med honung och hönsblod till en varm buljong som sedan dricks. Ob1T6 minuter efter förtäring slås ett Normalt (Ob3T6) TÅL-slag. Varje fördubbling av dosen ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Ett perfekt slag innebär att användaren känner sig dåsig (och får bland annat VINIT –Ob2T6). Ett lyckat slag innebär att användaren somnar, och sover djupt i 1T6+8 timmar. Ett misslyckat slag (och det är oftast denna effekt som efterstävas) försätter den som drack buljongen i en slags koma där andning och hjärtrytm nästan helt och hållet stängs av. Det är extremt svårt att ta den sovande för annat än död. 2T6+16 timmar senare vaknar den 'döde', en aning dåsig men annars helt frisk. Om TÅL-slaget däremot fumlas bli sömnen onaturligt djup, och den sovande får en (+1) poäng syrebrist per runda till dess att någon väcker denne (med magi, en rejäl hink vatten eller luktsalt).

**Självhela:** (Blodstillande; Slättland, sommar (Ob2T6); 20 silver). Ört med blå krona, cirka 1 cm lång. Örten pressas och växtsaften används sedan tillsammans med förband mot öppna sår. Saften är blodstillande och sänker Blödningstakten med Ob2T6. Blomman kallas även jargisk brunört.

**Småborre:** (Helande; Busklandskap, vår, sommar (Ob2T6); 35 silver). En fothög växt med stora blad, vilka har en lätt grå toning. Doftar lätt aprikoslikt i sina axlika blomställningar. Brukar tillskrivas allehanda helande egenskaper, men är relativt värdelös som läkeväxt. En infusion av småborre helar temporärt 1T6 poäng Smärta, men när effekten avtar (varar knappt två timmar) återkommer halva antalet poäng.

**Stor mjuknäva:** (Smärtstillande; Kullar, vår (Ob2T6); 15 silver). Liten ljusröd blomma med hårig stjälk och hårigt blomskäft. Har samma effekt som naken flenört.

**Svart läkemalva:** (Antiseptisk; Unik för de Meloriska öarna, ej vinter (Ob4T6); 50 silver). Svart blomma med fem håriga kronblad och hårig stjälk. Verkan är densamma som för gul läkemalva, med den skillnaden att infektionsrisken sjunker med hela två nivåer (–Ob2T6).

**Svartrot:** (Minnesutplånande; Busklandskap (Ob5T6); 1200 silver). Svartrot är huvudingrediensen i den av kunskapare så

eftertraktade gildera-drogen. Malen svartrot blandas tillsammans med vätska och några stänk arsenik. Den som intar drogen får sedan en minnesförlust där alla minnen av vad som hänt de senaste Ob5T6 timmarna försvinner. Rollpersonen drabbas även av en svår huvudvärk som ger honom Ob5T6 kryss Långtidsutmattning.

**Sårlåka:** (Blodstillande; Blandskog, sommar (Ob2T6); 20 silver). Växt med handflikiga, mörkt glänsande blad. Örten pressas och växtsaften används sedan tillsammans med förband mot sår. Saften är blodstillande och sänker Blödningstakten med Ob2T6.

**Tandbär:** (Preventivmedel; Stenöken, höst, vinter (Ob2T6); 7 silver). Svarta bär som äts råa. Samma effekt som grå tveblading.

**Vallört:** (Helande; Slättland, sommar (Ob2T6); 20 silver). En bredbladig och storblommig ört, med smal klocklik krona. Blomman är ljus violett men ibland även gulvit. En dekokt på rötterna använd utvärtes för att hela sår. En dos helar 1T6+1 kryss Trauma, maximalt en gång för varje normal läkeperiod.

**Vandringssav:** (Hungerstillande; Tempererad regnskog, ej vinter (Ob4T6); 90 silver). Utvinns ur saven på pomeransträdet, och kokas och spådes till en lättflytande vätska. En dos är drygt en kvarts liter och effekten av att inmundiga denna är en stabil mättnadskänsla som håller sig en hel dag. Under detta dygn stryks risken för att erhålla Trauma ur svältreglerna. Se sidan 81 för mer information om matbrist.

**Vargört:** (Lugnande; Slättland, höst (Ob2T6); 65 silver). En liten träaktig buske med stora taggar och blågrå bär som avger en stickande lukt. Saften brukar populärt strykas ovanför dörrposter inför vinterhalvåret för att hålla diverse odjur borta, men har egentligen ingen annan egenskap än att hålla vanligt landsfolk lugna – samt lukta förfärligt illa.

**Vattuklocka:** (Hallucinogen; Unik för Sunari, vår (Ob3T6); 50 silver). En trattformad blomma vars blad dryper av purpurfärgat sekret. Detta sekret är hallucinogent, och den som får i sig av dropparna måste lyckas med ett Svårt (Ob4T6) slag mot TÅL eller drabbas av syner och hägringar, inte nödvändigtvis hemiska dock. Verkan sitter i cirka 1T6×10 minuter.

**Vildvippa:** (Helande; Lövskog, sommar (Ob3T6); 45 silver). Halvmeterhög, vitfärgad blomma med kraftig stjälk vars blad används i den helande dekokten Kozinn. En dos Kozinn verkar i fyra timmar och helar en poäng Trauma och två poäng Smärta i timmen; totalt fyra poäng Trauma och åtta poäng Smärta. Denna läkning tillkommer utöver den ordinarie läkningen.

**Åkerdryga:** (Sinnesförslöande; Slättland, höst (Ob5T6); 300 silver). Ett havreliknande sädesslag vars mjöl bakas till bröd tillsammans med vatten, salt och honung. Inmundigande av brödet sänker VIL med Ob3T6 poäng under 1T6+1 timmar. Om VIL når två eller lägre kan den drogade inte motsätta sig någon order, annat än möjligtvis en direkt order om att ta livet av sig. Även om VIL inte går under tre kommer den drogade att bete sig mycket loj och viljelös.

**Ökenrot:** (Hungerframkallande; Sandöken (Ob5T6); 50 silver). En taggig ökenväxt, vars rötter hackas och kokas med tran och kalvblod. Vätskan blandas sedan med mat eller starkt kryddat vin. Den drogade får fruktansvärda hungerkänslor vilket ger honom en nivå svårare (+Ob1T6) på allt denne tar för sig under de 2T6+6 timmar effekten varar.



## GIFTER

**D**ET FINNS EN uppsjö av gifter i Mundana. De kan angripa nervcentra, orsaka blodförgiftning, åsamka smärta eller ge offret sjukdomar. Av utrymmesskal kan endast ett fåtal av dessa presenteras här. Förhoppningsvis kan spelledaren hämta inspiration från dessa för att skapa egna gifter att använda i sina kampanjer.

### Förgiftningsvägar

För att ett gift skall verka gäller det att det kommer in i kroppen på det offer som skall utsättas för giftet. Det finns huvudsakligen fyra sätt som gift kan tränga in i kroppen på: genom öppna sår, i och med förtäring, via andningsvägarna och genom hudkontakt.

**Öppna sår:** Denna grupp består av gifter som är avsedda att tränga in i offrets kropp genom sår. Vanligtvis sker detta genom att ett vapen bestryks med giftet.

**Förtäring:** I denna grupp ingår de flesta lönngifter, både de som tillsätts till mat och de som blandas i dryck. Denna typ av gifter kallas ofta maggifter.

**Inandning:** Denna grupp består av inandningsgifter. Det kan vara frågan om giftgas eller ämnen som bildar giftiga ångor.

**Hudkontakt:** Denna grupp består i relativt ovanliga kontaktgifter som kan tränga igenom offrets hud. Normalt är det frågan om salvor eller vätskor.

### Upptäcka giftet

Ett offer som blir utsatt för ett gift har som regel chans att upptäcka giftet innan det börjar verka och därigenom antingen undvika giftet helt och hållet eller få tid att skaffa fram ett motgift. Gifter vars förgiftningsväg är munnen brukar som regel ha en stark bismak medan andningsgifter brukar ha en karaktäristisk lukt. Gifter som verkar genom huden brukar svida eller bränna. Även gifter som verkar genom sår går naturligtvis att känna, men det brukar då som regel redan vara för sent att göra något åt det.

Då ett offer blir utsatt för ett gift slår spelledaren ett dolt slag för att se om offret upptäcker förekomsten av giftet. Värde som slaget skall slås mot är något av sinnesattributen Smak (SMA), Lukt (LUK) eller Känsl (KÄN) – spelledaren måste avgöra vilket attribut som skall användas beroende på situation. Se sidan 22 i *Spelarens bok* för regler om sinnesattribut.

Grundsvårigheten för att upptäcka ett gift är alltid Normal (Ob3T6), såvida inget annat anges i beskrivningen av giftet. Svårigheten för detta slag blir lägre ju större dos offret utsätts för. För varje fördubbling av dosen blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att upptäcka giftet. På motsvarande sätt blir det en nivå svårare (+Ob1T6) för varje gång som dosen halveras.

### Dos, symptom och verkan

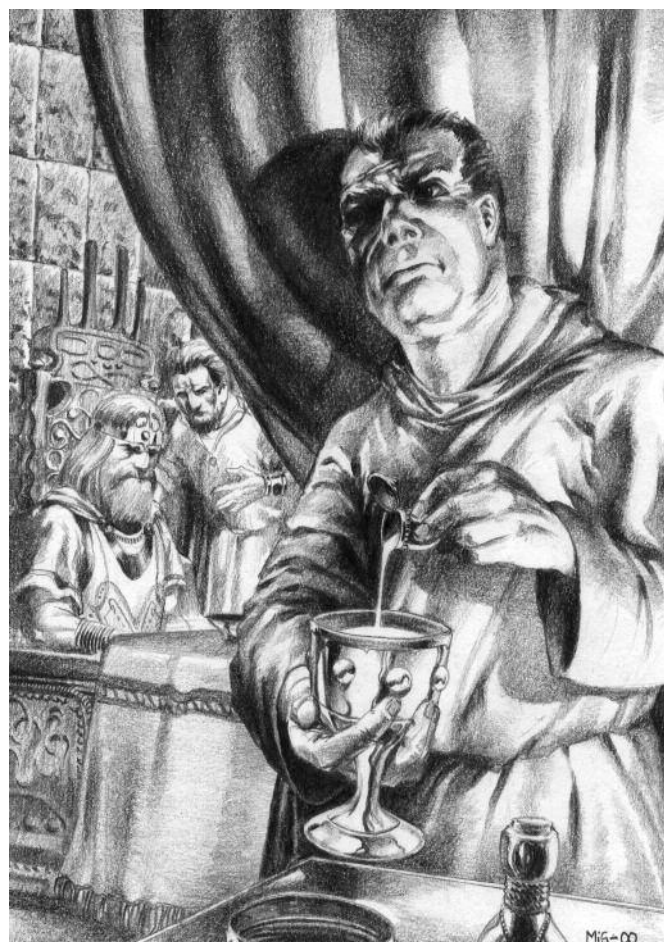
För att se hur kraftigt offret drabbas av giftet slår man ett slag mot offrets TÅL. Svårigheten för slaget anges i beskrivningen av giftet. Observera dock att svårigheten påverkas av dosens storlek. För varje fördubbling av dosen blir det en nivå svårare (+Ob1T6) och på motsvarande sätt blir det en nivå enklare (–Ob1T6) för varje gång som dosen halveras.

Om offret lyckades upptäcka giftet innan det verkar kan han försöka skaffa fram ett motgift, vars förtärande nedsätter svårighetsslaget för verkan med två nivåer (–Ob2T6).

Om TÅL-slaget misslyckas så drabbas offret till fullo av dels de förgiftningssymptom och dels av de regeltekniska effekter som anges i det aktuella giftets beskrivning. Om TÅL-slaget lyckas så blir förgiftningssymptomen betydligt svagare än vad som beskrivs – dessutom blir de regeltekniska effekterna halverade (avrundat nedåt). Ett perfekt TÅL-slag innebär mycket svaga symptom samt bara en fjärdedel av de normala regeltekniska effekterna. Ett fummel medför däremot betydligt starkare förgiftningssymptom samt dubbelt så stora regeltekniska effekter. Observera att vad det gäller symptom så är det upp till spelledaren att förklara för spelaren exakt hur dåligt rollpersonen mår.

TÅL-slag	Symptom	Verkan
Perfekt	Nästan inga	× 0,25
Lyckat	Mycket svagare	× 0,5
Misslyckat	Enligt beskrivning	× 1
Fummel	Betydligt starkare	× 2

Tabell R2-101: Förgiftningens symptom och verkan.





## Giftbeskrivningar

En giftbeskrivning består regeltekniskt av giftets namn åtföljt av förgiftningsväg (med grundsvårigheten för TÅL-slag inom parentes), information om var giftet kan hittas och pris per dos, allt inom parentes. I beskrivningen av giftet anges symptom vid förgiftning samt giftets verkan, och eventuellt även svårigheten att upptäcka giftet. Om ingenting annat anges är grundsvårigheten att upptäcka giftet alltid Ob3T6.

**Aquetta tofana:** (Förtäring (Ob3T6); Gift från en arsenikmatad orm; 600 silver). Cirka tio minuter efter förgiftningen drabbas offret av en brännande känsla i strupen och ihållande kräkningar som följs av skärande magsmärtor, diarréer, osläkkelig törst och en fruktansvärd ångest. Giftet ger Ob2T6 poäng Trauma vid fem tillfällen med fem minuters mellanrum. Giftet är smak- och luktlöst, vilket gör det extremt svårt (Ob6T6) att upptäcka det.

**Asharisk brandmåra:** (Förtäring (Ob3T6). Blandskog, sommar (Ob5T6); 450 silver). Blommans nektar utgör ett starkt nervgift som kan blandas med mat och dryck. Cirka fem minuter efter förtäring får offret Ob1T6 poäng Trauma vid fem tillfällen med en minuts mellanrum.

**Blodflygargift:** (Öppna sår) Se *Vilddjur & bruksdjur*.

**Brandgift:** (Öppna sår (Ob3T6); Giftblandning; 25 silver). En klarröd, trögflytande vätska bestående av röd flugsvamp, gulmossa och blod från blå träskpadda. Giftet strykes på vapen och är vanligt förekommande bland annat på Takalorr och i Damariens träsk. Symptomen är blårodnad och från lukt från såret. Giftet ger offret Ob2T6 poäng Smärta vid tre tillfällen med fyra timmars mellanrum.

**Ceeresrot:** (Förtäring (Ob4T6); Blandskog (Ob5T6); 400 silver). Ceeresbuskens rot mals och blandas med mat. Symptomen är sveda i mun och hals, yrsel, magsmärtor, kräkningar och diarré. Giftet ger offret Ob1T6 poäng Trauma under tio tillfällen med en timmes mellanrum.

**Djurgifter:** Det finns i princip lika många olika djurgifter som det finns arter av giftiga djur. Det finns tre olika typer: blodgifter som ger Trauma, nervgifter som ger Smärta och bedövande gifter som ger Långtidsutmattnings. Spelledaren bestämmer detaljerna.

**Fagorusgift:** (Öppna sår) Se *Monster i Mundana* sidan 16.

**Fastebark:** (Öppna sår (Ob4T6); Lövskog, vår, sommar (Ob2T6); 25 silver). Den krossade och finmalda barken från fasteträdet rörs ut i en blandning av ister och vegetabiliska oljor. Den resulterande krämen stryks på vapen. Således ett ganska okomplicerat och rättframt gift som är enkelt att tillverka. Riktiga experter på området ser dock ned på dess användande då detta gift anses vara 'örent och indiskret'. Giftet ger Ob1T6 poäng Smärta vid tre tillfällen med en minuts mellanrum.

**Gari:** (Hudkontakt (Ob4T6); Blandskog, höst (Ob5T6); 500 silver). Garisvamp plockas och finhackas. Hacket får sedan ruttas till gråsvart slem. För att mildra slemmets stickande doft blandas det med honung, parfymvatten och olika väldoftande oljor i en proportion av en del gift mot tio delar väldoft. Giftet bryter ned offrets njur- och gallfunktion, varpå offret efter Ob1T6 dagar får blodblandade kräkningar, blödningar i munslemhinnan och buksmärtor (Ob1T6 Trauma och Ob1T6 Smärta vid sex tillfällen med ett halvt dygns mellanrum).

**Krippsav:** (Öppna sår (Ob3T6); Blandskog, ej vinter (Ob4T6); 250 silver). Krippträdet gulbruna sav är mycket tjock och går utmärkt att smeta på vapen. Vål i ett sår sprider sig giftet mycket snabbt och med en brännande smärta. Giftet ger offret Ob1T6 poäng Smärta under fyra tillfällen med en rundas mellanrum.

**Kvicksilver:** (Hudkontakt (Ob4T6); Framställs ur cinnober; 20 silver) Under den akuta förgiftningsfasen får offret smärtor, kräkningar och diarréer (Ob3T6 poäng Smärta per dag) som efter Ob1T6+4 dagar går över i blödningar i tandköttet (Ob1T6 poäng Blödningstakt per dag) och kraftiga dreglingsattacker. Efter ytterligare Ob1T6+4 dagar angrips njurarnas funktion, varpå offret får blodblandade kräkningar, blödningar i munslemhinnan och buksmärtor (Ob1T6 Trauma och Ob1T6 Smärta vid sex tillfällen med ett halvt dygns mellanrum). På grund av kvicksilvers starka smak, lukt och speciella utseende är det Mycket Lätt (Ob1T6) att upptäcka, såvida det inte till exempel hålls i ett sovande offers öra.

**Limaxgift:** (Öppna sår) se *Vilddjur & bruksdjur*.

**Lorampulver:** (Förtäring (Ob4T6); Utvinns ur loramit; 420 silver). Mald loramit blandas med oxgalla och den resulterande vätskan används sedan för att dräpa tre vita möss. Benen tas ur deras kroppar och krossas till färdigt lorampulver. Då detta pulver lagras får det med tiden sin vackra blåa färg. Symptomen vid förtäring är andnöd och svår yrsel. Giftet ger Ob1T6 poäng Syrebrist vid tolv tillfällen med en rundas mellanrum. Vid halv dos eller mindre verkar drogen euforiskt.

**Mantikoragift:** (Öppna sår) Se *Monster i Mundana* sida 37.

**Månpärlesaft:** (Förtäring (Ob5T6); Tropisk regnskog (Ob4T6); 150 silver). Månpärlans saft orsakar svåra nervskador och ger Ob2T6 poäng Smärta vid tjugo tillfällen med tio minuters mellanrum.

**Måntårar:** (Öppna sår (Ob3T6); Träsk, vår, sommar (Ob3T6); 30 silver). Ett långtidsverkande blodgift som tillverkas av månklockan – en liten purpurfärgad blomma som växer i våtmarker. Måntårar ger Ob1T6 poäng Smärta vid åtta tillfällen med en timmes mellanrum.

**Ormgift:** (Öppna sår) Se *Vilddjur & bruksdjur*.

**Spindelgift:** (Öppna sår) Se *Monster i Mundana* sida 32.

**Thaars blod:** (Öppna sår (Ob3T6); Hälleberg, sommar (Ob3T6); 20 silver). Thaars blod är ett gift vars huvudingrediens är den svarta spikklubbeörten. Giftet verkar bedövande och används främst av tiraker för jakt eller i strid. Symptomen är slöhet och orkeslöshet, liksom temporära synbortfall. Giftet ger Ob2T6 poäng Långtidsutmattnings vid tre tillfällen med en halvtimmes mellanrum.

**Tusenårssömn:** (Förtäring (Ob5T6); Unik för Sunari (Ob5T6); 400 silver). En sötsmakande blomma som ger Ob3T6 poäng Långtidsutmattnings vid tio tillfällen med en minuts mellanrum.

**Varbivax:** (Inandning (Ob4T6); Från varbin; 15 silver). En svärm av varbin bränns inne i sin kupa. Vaxet som rinner ut tappas på flaska och används sedan för att till exempel impregneras i rökelse och stöpas till ljus. Den sovande röken från vaxet ger Ob4T6 poäng Långtidsutmattnings per påbörjad minut av inandning. Giftet är Lätt (Ob2T6) att upptäcka.

## KAPITEL SJU

---

# MAGI



**M**AXANDER STOD BAKOM ett litet tirakiskt hus och pratade genom ett fönster försett med ett kraftigt galler. Inne i byggnaden fanns Drevegan och Kharzim instängda. De hade blivit tillfångatagna av tiraker. Maxander fortsatte: "Eftersom ni inte är förmögna att lösa ert trångmål, skall jag utan vidare dröjsmål undsätta er med mäktig magi, ungefär på samma sätt som då jag gjorde processen kort med tirakerna för några timmar sedan. Vidare måste jag fästa er uppmärksamhet på att jag frivilligt gör detta trots den avsaknad på vördnad ni visade mig efter den nämnda incidenten..."

Både Kharzim och Drevegan såg en smula missmodiga ut, men accepterade uppenbart det faktum att de inte hade något annat val än att låta Maxander hjälpa dem."

Maxander malde på "...genom de arkana krafternas ultimata kraftfullhet som jag behärskar till perfektion, kommer jag nyttja den kände Diodactus termotropiska detonation. Detta är en formaliserad besvärjelse som..."

"Sluta babbla och hjälp oss!" avbröt Kharzim irriterat.

Maxander så förnärmad ut, men han beslöt sig att för en gångs skull svälja sin stolthet. Relativt tyst började han intonera och gestikulera med armarna. Han avbröt sig och utstötte: "Hur var det nu man gjorde denna delen?!?" I samma ögonblick dråsade hans armar ner längs sidorna och ett onaturligt förvirrat uttryck förvred hans ansikte. Maxander föll som en fura rak mot väggen som gav vika.

"Tack", sade Kharzim lakoniskt och tittade häpet på den extremt undermåliga tirakiska byggnadskonsten.

Drevegan missmodighet försvann då han kröp ut och han utstötte: "Tur i oturen..."



## BESVÄRJELSER

**B**ESVÄRJELSER ÄR MAGI som går fort att väva eftersom de är formaliserade – det vill säga på förhand uträknade och nedskrivna. Formaliserade besvärjelser är de vanligaste och samtidigt den enklaste typen av magi. För att använda besvärjelser krävs färdigheten Besvärjelse, en eller flera färdigheter för att alstra samt eventuellt färdigheten Transformerung.

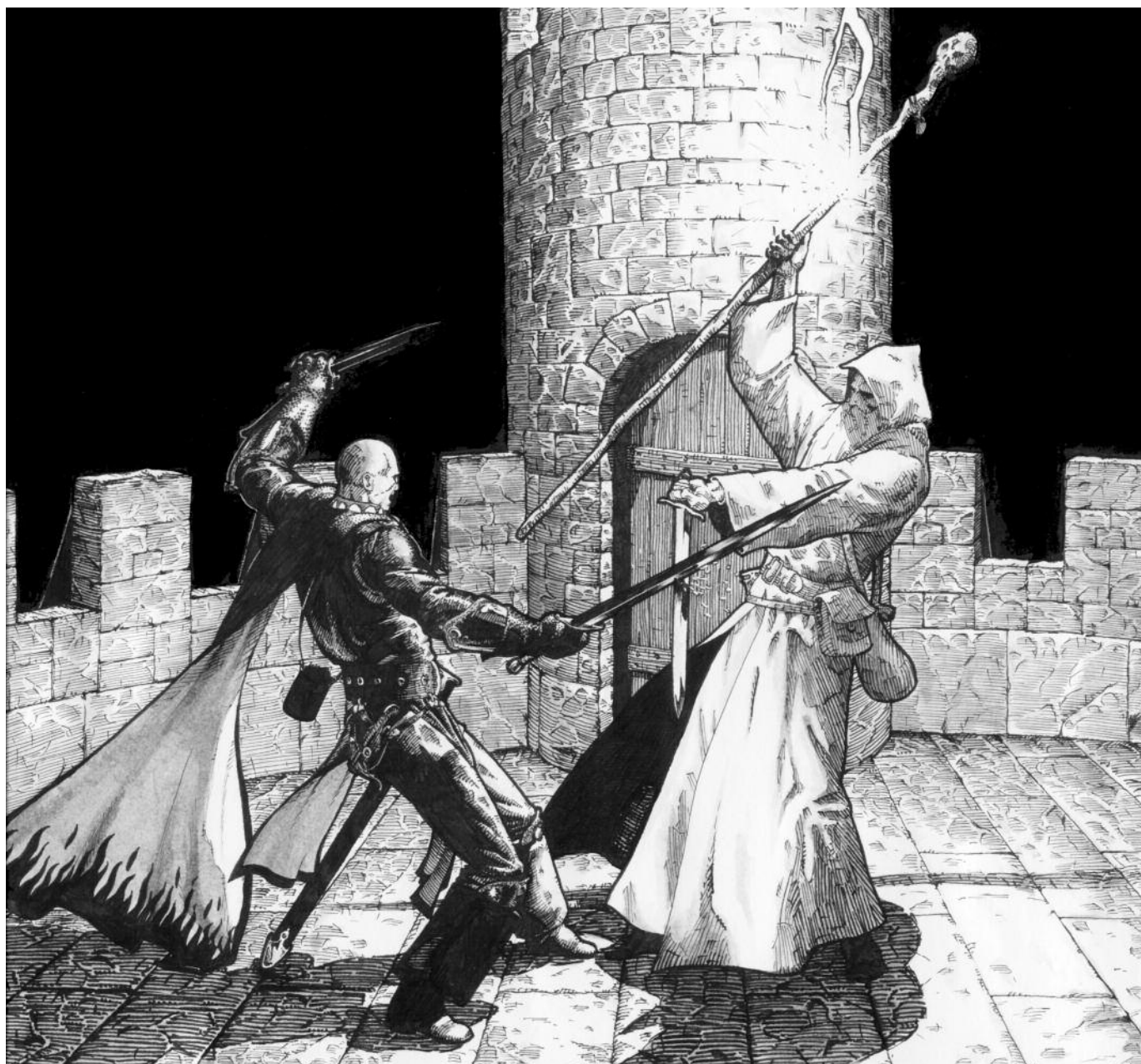
### Att lära sig besvärjelser

Besvärjelsers komplexitet mäts med hjälp av magnituder. En besvärjelses magnitud är lika med det antal filament som besvärjelsens effekter förbrukar. Eventuella förluster vid transformation räknas inte in i magnituden. Även ritualer, ceremonier och alkemiska processer mäts i magnituder, men dessa aspekter av magi kommer att beskrivas senare.

Observera att en magiker inte klarar sig bara med ett antal besvärjelser – det krävs även att magikern kan ett antal färdigheter för att använda besvärjelserna. Färdigheterna Besvärjelse och någon Alstrafärdighet är absolut nödvändiga. Utöver dessa

färdigheter är även Transformerung, Skrift och Språk viktiga för att effektivt kunna använda magi. Det finns en mängd andra färdigheter som en kraftfull magiker måste kunna för att till fullo behärska sitt värv.

Det finns i princip tre olika sätt som en rollperson kan få besvärjelser på: 1) då rollpersonen skapas, 2) om rollpersonen blir undervisad och 3) om rollpersonen studerar böcker med formaliserade besvärjelser. Utöver dessa tre metoder kan skickliga magiker forska fram egna, helt nya besvärjelser – mer om detta beskrivs utförligt i magi-expansionen *Mystik & magi*.





## Definitioner

I Eons magisystem används en mängd definitioner för att på ett systematiskt sätt förklara hur magireglerna fungerar. Denna sektion är avsedd dels som en inledande förklaring till de olika begreppen och dels som en referensdel. Följande definitioner är centrala för att förstå hur magisystemet fungerar:

**Alstra:** Att skapa ett filament. Det finns 19 olika alstra-färdigheter, en för varje aspekt, med undantag för aspekterna daimotropi och teotropi.

**Aspekt:** En 'typ' av eller 'källa' till magisk kraft. Det finns 21 olika aspekter.

**Besvärjelse:** (1) I dagligt tal; praktiskt användning av alstring, transformering och vävande av effekter. (2) En av de fyra färdigheterna som används för att väva en magisk effekt.

**Borttoning:** Det som inträffar då en magiker förlorar all kontakt med världen och den gudomliga skaparkraften.

**Ceremoni:** (1) Konsten att leda andra till att få kraft från guden, transformera och väva effekter. Används ofta i religiösa sammanhang. Beskrivs mer i kapitlet om religion. (2) Färdigheten att leda en ceremoni.

**Dissipation:** Det fenomen som inträffar när filament återgår till det magiska fältet i världen. Det finns både kontrollerad och okontrollerad dissipation. Okontrollerad dissipation ger hemska bieffekter.

**Effekt:** Ett resultat som uppnås med magi genom att väva ihop filament.

**Elementarvarelse:** En konstgjord varelse som består av ett av de fyra elementarkrafterna eld, jord, luft, vatten. Elementarvarelserna kallas salamander, golem, sylf respektive undin.

**Filament:** Magisk energi som kommer från en aspekt. Namnet filament betyder egentligen 'tråd' och syftar på den magiska 'väv' som en magiker kan åstadkomma med filamenten.

**Formaliserad besvärjelse:** En nedskriven och specificerad besvärjelse.

**Kongelerade filament:** Filament 'frusna' till fast form. Används som reservenergi vid ritualer och alkemi, för forskning och som valuta. Kan tillverkas med en speciell alkemisk process. Kallas i vissa fall även för kongelat.

**Kongelat:** Detsamma som ett kongelerat filament.

**Kosmiska varelser:** En slags magiska varelser som har sitt ursprung i någon av de tre kosmiska krafterna astrotropi, heliotropi och selenotropi. Varelserna kallas stellar, helion respektive lunion.

**Magnitud:** Ett mått på hur kraftfull en besvärjelse är. Beräknas som summan av det totala antal filament som effekterna förbrukar. Förluster vid transformering räknas inte in i besvärjelsens magnitud.

**Qadosh:** Ett mått på kontakten med det gudomliga inom en. Värdet sjunker om man råkar ut för okontrollerad dissipation.

**Rang:** Ett mått på hur kraftfull en demon, elementarvarelse eller en vandöd är.

**Ritual:** (1) En avancerad 'besvärjelse' som är strikt definierad i tillvägagångssättet. En ritual tar lång tid att utföra. (2) Färdigheten att utföra en ritual.

**Räckvidd:** Det maximala avstånd som en magisk effekt kan verka över. Det finns tre olika typer av räckvidder: Personlig, Beröring och Avstånd.

**Tidsåtgång:** Hur lång tid det tar att utföra en magisk effekt, besvärjelse, ritual eller ceremoni. Besvärjelser tar normalt en eller ett par rundor, medan ritualer och ceremonier som regel tar ett par timmar.

**Transformering:** (1) Konvertering av magiska filament från en aspekt till en annan aspekt. (2) Färdigheten som används för att utföra transformering i besvärjelser, ritualer, ceremonier och alkemiska processer.

**Varaktighet:** Hur länge en magisk effekt verkar. Det finns fyra olika varaktigheter: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent.

**Väva magi:** Den aktivitet som väver ihop ett eller flera magiska filament till en magisk effekt.

## Övriga definitioner

Det finns även antal definitioner som refererar till regler och situationer som inte beskrivs i denna regelbok. Dessa regler och situationer kommer att beskrivas utförligt i magimodulen *Mystik & magi*. Följande definitioner av denna typ förekommer i denna regelbok:

**Alkemi:** (1) Konsten att utnyttja magin i materien. (2) Färdigheten att utöva alkemi.

**Alkemisk process:** En slags ritual som kräver tillgång till ett laboratorium. Färdigheten Alkemi används för att utföra alkemiska processer.

**Effekt:** Den grundläggande funktion som all magi är uppbyggd av.

**Formalisering:** Själva nedteckningen av en utformad besvärjelse, ritual eller ceremoni.

**Improviserad besvärjelse:** En besvärjelse som improviseras för stunden.

**Laboratorium:** En utrustning som används för att bedriva alkemiska experiment samt för att tillverka magiska objekt.

**Labvärde:** Ett mått på hur bra och välutrustat ens laboratorium är.

**Magisk artefakt:** Ett föremål som har en eller flera magiska egenskaper.

**Utformning:** Själva konstruktionen av en besvärjelse, ritual eller ceremoni.

## Använda enheter

Då rollpersonen skapas kan spelaren använda enheter för att skaffa sig besvärjelser. Varje magnitud kostar en enhet. Det är bara rollpersoner vars yrken ger enheter speciellt avsedda för besvärjelser som kan lära sig besvärjelser från början. Man kan inte använda valfria enheter för att skaffa besvärjelser. Rollpersonen anses i detta fall även ha formaliserat (skrivit ner) besvärjelserna i en bok eller liknande.

## Att bli undervisad

Om rollpersonen blir undervisad av en magiker hur en besvärjelse fungerar så använder man de normala reglerna för undervisning av nybörjare (en person som inte kan några besvärjelser räknas som nybörjare för just denna besvärjelse). Tiden det tar för varje försök att lära sig en besvärjelse är lika med en vecka (40 timmar) per magnitud. I korthet måste alltså läraren lyckas med ett slag mot Undervisning. Om detta slag lyckas så måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) under rollpersonens PSY för att rollpersonen skall begripa hur försvärjelsen är uppbyggd. Misslyckas läraren med sitt slag för Undervisning så blir inlärnningen en nivå svårare (+Ob1T6). Se kapitlet om färdighet på sidan 106 i *Spelarens bok* för mer detaljer om hur undervisning fungerar.

## Att studera codex

Om rollpersonen har tillgång till en skrift (codex) där en annan magiker har skrivit ner en formaliserad besvärjelse så är det möjligt för rollpersonen att försöka lära sig denna besvärjelsen.

Varje försök att studera en okänd besvärjelse tar en vecka (40 timmar) per magnitud som besvärjelsen har. Det kan dock vara ganska komplicerat att förstå en annan magikers ofta kryptiska handstil och specialsymboler. För att man skall kunna lära sig en besvärjelse från en skrift så krävs det först och främst att man lyckats läsa och förstå texten – med färdigheterna Skrift eller Språk (den som är lägst). Svårigheten beror på hur läsbar boken är. Om texten är skriven med krypto så blir det ofta extremt svårt att förstå vad som är skrivet (regler om krypterad text finns i reglerna om skrifter och böcker).

Lyckas rollpersonen läsa texten så gäller samma regler som då en lärare lyckats med färdigheten Undervisning (se denna regel). Misslyckas slaget för att förstå texten måste dock rollpersonen börja om från början att förstå den nedskrivna besvärjelsen. Om slaget fumlas så inser rollpersonen att han aldrig kommer att kunna lära sig denna besvärjelse från just denna bok (eller en kopierad bok).

## Memorering av besvärjelser

En magiker kan bara hålla ett visst antal besvärjelser i minnet på en och samma gång. Det maximala antalet magnituder som går att hålla i minnet samtidigt är lika med PSY plus färdighetschansen i Besvärjelse. En magiker kan dock ha ett obegränsat antal magnituder med formaliserade besvärjelser nedskrivna i böcker eller på skriftrullar (men bara ett begränsat antal memorerat).

Förutsatt att man har tillgång till de böcker i vilka man *själv* skrivit ned besvärjelsen så går det ganska fort att memorera dem. Det är inte möjligt att memorera en besvärjelse från en text som man själv inte har skrivit. Det tar en timme att memorera en magnitud. För att lyckas med memoreringen måste man slå ett slag mot färdigheten Skrift. Svårigheten beror på hur lättläst den nedtecknade besvärjelsen är. Mer regler om nedtecknade besvärjelser finns i stycket om formalisering, längre fram i dessa regler.

Om gränsen (PSY+Besvärjelse) överskrids så måste spelaren bestämma vilken av de tidigare memorerade besvärjelserna rollpersonen skall glömma bort. Detta sker under memoreringsprocessen då rollpersonen även repeterar de tidigare memorerade besvärjelserna (rollpersonen struntar helt enkelt i att repetera den bortglömda besvärjelsen).

Rollpersonen memorerar automatiskt en besvärjelse i samband med att den formaliseras och då rollpersonen skapas (det vill säga får enheter för att köpa ett visst antal magnituder).

## Överinlärnning [Frivillig regel]

Rollpersonen kan naturligtvis försöka komma ihåg fler besvärjelser än vad gränsen (PSY+Besvärjelser) tillåter, men detta kommer att leda till en viss risk att rollpersonen glömmar bort en besvärjelse i en kritisk situation. Då en besvärjelse används måste man slå ett svårighetsslag mot PSY för att komma ihåg besvärjelsen. Svårigheten är en nivå (Ob1T6) för varje besvärjelse (inte magnitud) som rollpersonen memorerat utöver det tillåtna antalet. Slå bara för den besvärjelse som magikern försöker använda.

## Sanna magiker

Alla magiker kan välja att vara sann mot en enda kraftkälla, och då kallas 'sann magiker'. Man säger ibland att magikern har en 'homogen aspekt' eller är 'monokromatisk'. Alternativet är att dra kraft från flera olika kraftkällor, vilket innebär att magikern har en 'heterogen aspekt' eller är 'multikromatisk'. Den sanne magikern är kraftfullare då han använder ren kraft. Andra färdigheter kan vanligen lätt utröna när de har med en sann magiker att göra genom att beskåda dennes Aura som lyser kraftfullt av den valda kraftkällans nyans.

Om man är en sann magiker blir alla slag för färdigheterna Alstra, Besvärjelse och Ritual blir en nivå enklare (–Ob1T6). En sann magiker kan bara lära sig en enda Alstrafärdighet och färdigheten Transformerung är förbjuden. Om en sann magiker lär sig någon av de förbjudna färdigheterna upphör fördelen av den homogena aspekten. Det finns ingen möjlighet att bli sann magiker igen om man någon gång förlorat förmågan.

Många sanna magiker ägnar sig åt improviserad magi då denna magiform gör transformerung omöjligt men uppväger detta genom att vara väldigt flexibel i sin utformning. Det går att finna många sanna magiker bland Sanarialverna och mindre magikersällskap, exempelvis de thalaskiska krigarmagikerna som inriktar sig på biotropi.



# ATT VÄVA BESVÄRJELSER

**F**ÖR ATT VÄVA en besvärjelse krävs först och främst att magikern memorerat besvärjelsens formel. Nästa steg är att slå ett slag för att alstra de nödvändiga filamenten, som eventuellt transformeras om till en annan aspekt. Därefter vävs de alstrade filamenten till en eller flera effekter. Rent praktiskt för spelaren så medför varje steg ett svårighetsslag.

## Färdighetsslag för besvärjelse

En besvärjelse vävs med två eller tre steg. För att lyckas väva en besvärjelse måste man slå ett svårighetsslag för varje del i besvärjelsen. En besvärjelse har två eller tre delar (om transformering ingår). Först alstras filamenten och därefter skapas effekterna. Detta sker med ett färdighetsslag först mot den aktuella Alstrafärdigheten och därefter mot färdigheten Besvärjelse för att väva en eller flera effekter. Ibland tillkommer ett mellansteg för att transformera vissa eller alla filament till en för effekterna passande typ, vilket sker med ytterligare ett färdighetsslag mot färdigheten Transformation. Se tabell R2-102 för en sammanfattning av de olika stegen som måste utföras för att väva en besvärjelse.

Misslyckas något av svårighetsslagen så misslyckas alltid hela besvärjelsen.

I beskrivningen av besvärjelsen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra besvärjelsen. Varje steg tar som regel en halv runda att utföra och den totala tidsåtgången blir därför vanligen en eller ett par rundor.

Steg	Färdighet
Alstra filament	Alstra <aspekt>
Transformera filament*	Transformation**
Väva effekter	Besvärjelse**
* Behöver inte ingå i besvärjelsen.	
** Flera transformationer och effekter kan förekomma i en och samma besvärjelse.	

Tabell R2-102: De olika stegen för att väva en besvärjelse.

## Andra handlingar

Det är möjligt att väva besvärjelser samtidigt som man utför andra handlingar. För varje stridshandling (exempelvis anfall och försvar) som man utför utöver besvärjelsen så blir alla slag för det magiska färdigheterna en nivå svårare (+Ob1T6). Naturligtvis blir även stridshandlingar en nivå svårare (+Ob1T6), se Avancerad strid.

Att väva besvärjelser samtidigt som man utför stridshandlingar fungerar alltså på samma sätt som då man gör flera handlingar i strid. Observera dock att det är omöjligt att utföra mer än en besvärjelse åt gången.

## Alstring av filament

För att alstra de filament som behövs krävs ett slag för någon av Alstra-färdigheterna (det finns en färdighet för varje aspekt). Färdighetsslaget för att alstra måste alltid slås, såvida man inte har tillgång till på förhand alstrade filament – så kallade 'kon-gelerade filament'. Den alstringsfärdighet som skall användas anges i besvärjelsens beskrivning tillsammans med en svårighet som står inom parentes efter alstringsfärdigheten. Besvärjelsens

## Mall för besvärjelser

En besvärjelsebeskrivning består regeltekniskt av besvärjelsens namn, dess magnitud, dess alternativa namn, besvärjelsens effekter, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs besvärjelsen med en kort text. Följande mall används:

**<Besvärjelsens namn> (Magnitud)** Besvärjelsens vanligaste namn, som kan vara uppkallad efter dess skaparen, en rent teknisk beskrivning, en poetisk beskrivning eller en kombination av dessa tre. Efter namnet finns besvärjelsens magnitud angiven inom parentes.

**Även känd som:** Om besvärjelsen är känd under några andra namn så anges det här.

**Färdigheter:** Här anges alla de färdighetsslag som måste lyckas för att besvärjelsen skall börja verka. Ett separat slag för varje färdighet måste göras. Om något av slagen misslyckas så misslyckas hela besvärjelsen. Om något slag fumlas så misslyckas besvärjelsen och dessutom inträffar vanligen otrevliga bieffekter.

**Tidsåtgång:** Hur lång tid det totalt tar att utföra alla delarna i besvärjelsen. Varaktigheten är som regel en, två eller tre rundor.

**Räckvidd:** Hur långt besvärjelsens effekter kan nå. Kan vara Personlig, Beröring eller Avstånd (vilket som regel motsvarar 30 meter).

**Varaktighet:** Hur länge effekten varar. Varaktigheten kan vara Momentan, Temporär (ofta en minut), Provisorisk eller Permanent.

*Exempel:*

### Fiat flamma (I)

**Även känd som:** Diodactus konflagratiska invokation, Dansande rödfiamman.

**Färdigheter:** Alstra termotropi (Ob1T6), Transformation (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till pyrotropi.

Fiat Flamma (betyder ungefär 'varde eldslåga') är en enkel besvärjelse som skapar en eldslåga som dansar på magikerns hand. Lågan som skapas motsvarar en liten fackla och har ett Antändningsvärde på 4.

alstringssvårighet kan påverkas av vissa situationer som är direkt beroende på vilken typ av aspekt man försöker alstra (se beskrivningen av aspekten). Dessutom kan alstringssvårigheten påverkas om man befinner sig på speciella magiska platser (se reglerna om kraftfält och kraftströmmar för mer information).

Om alstringen av filament lyckas fortsätter man att slå för att lyckas väva effekterna och eventuellt med transformeringar (besvärjelsen är inte färdig förrän alla steg är utförda).

Om alstringen misslyckas så kommer hela besvärjelsen att misslyckas (inga filament alstras). Att misslyckas med en alstring medför inga negativa speltekniska konsekvenser.

Om man fumlar så kommer samtliga alstrade filament att dissiperas okontrollerat. Exakt vad som händer vid okontrollerad dissipation finns angivet i beskrivningarna av de olika aspekterna.

## Transformering av filament

Ibland krävs att man transformerar filament från en aspekt till en annan. En besvärjelse kan innehålla flera transformationer till olika kraftaspekter. För varje transformation krävs ett svårighetslag mot färdigheten Transformera. Svårigheten för transformation står alltid angiven inom parentes. Den angivna transformationssvårigheten för en besvärjelse kan modifieras om rollpersonen befinner sig i en stencirkel där två kraftströmmar av olika aspekt möter varandra (se reglerna om kraftfält och kraftströmmar för mer information). I besvärjelser där transformering ingår är eventuella transformationsförluster kompenserade för.

Om samtliga transformationer lyckas så kan rollpersonen fortsätta att väva de effekter som ingår i besvärjelsen.

Om någon transformation i besvärjelsen misslyckas så kommer *hela* besvärjelsen att misslyckas. Magikern kommer att bli tvungen att försöka göra en kontrollerad dissipation av *alla* filament som alstrats (även de som eventuellt redan har transfor-

merats). Detta tar en runda för varje filament som måste dissiperas. Om rollpersonen inte vill eller kan dissipera filamenten kontrollerat så kommer de att dissipera okontrollerat. Mer info om dissipation finns i beskrivningen av den aktuella aspekten och i reglerna om dissipation på sidan 139.

Om någon transformering fumlas så kommer *samtliga* filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat (även de som eventuellt redan transformeras). Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning). Det gäller alltså i detta fall att veta vilka filament som magikern 'håller' på.

Slå ett slag på tabell R2-103 för att avgöra vilken aspekt de filamenten som magikern försökte transformera omvandlas till efter den fumlade transformeringen.

## Väva effekt

För att 'väva' filament till effekter och aktivera dessa måste man slå ett eller flera svårighetslag mot färdigheten Besvärjelse. Svårigheten att lyckas med varje färdighetslag står angiven inom parentes. Om samtliga färdighetslag i besvärjelsen lyckas så aktiveras effekten.

Om något färdighetslag för Besvärjelse misslyckas så aktiveras inte besvärjelsen. Rollpersonen måste låta samtliga filament som alstrats dissipera kontrollerat. Filamenten dissiperar i sin aktuella form (det vill säga efter eventuella transformationer har ändrat deras aspekt). Detta tar en runda för varje filament som måste dissiperas. Om rollpersonen inte vill eller kan dissipera filamenten kontrollerat så kommer de att dissipera okontrollerat. Mer info om dissipation finns i beskrivningen av den aktuella aspekten och i reglerna om dissipation på sidan 139.

Om någon slag för Besvärjelse fumlas så kommer samtliga filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat. Dessutom misslyckas naturligtvis hela besvärjelsen.

1T100	Följande händer med filamenten som dissiperar (gäller endast vid transformering):
1–30	Filamenten dissiperar i sin ursprungliga aspekt.
31–59	Alla filament transformeras till den avsedda aspekten och dissiperar.
60–62	Alla filament transformeras till Kronotropi och dissiperar.
63–64	Alla filament transformeras till Nomotropi och dissiperar.
65–66	Alla filament transformeras till Ataxotropi och dissiperar.
67–68	Alla filament transformeras till Termotropi och dissiperar.
69–70	Alla filament transformeras till Kryotropi och dissiperar.
71–73	Alla filament transformeras till Fototropi och dissiperar.
74–76	Alla filament transformeras till Skototropi och dissiperar.
77–78	Alla filament transformeras till Nekotropi och dissiperar.
79–80	Alla filament transformeras till Heliotropi och dissiperar.
81–82	Alla filament transformeras till Selenotropi och dissiperar.
83–84	Alla filament transformeras till Astrotropi och dissiperar.
85–86	Alla filament transformeras till Pyrotropi och dissiperar.
87–88	Alla filament transformeras till Geotropi och dissiperar.
89–90	Alla filament transformeras till Hydrotropi och dissiperar.
91–92	Alla filament transformeras till Pneumotropi och dissiperar.
93–94	Alla filament transformeras till Ikonotropi och dissiperar.
95–96	Alla filament transformeras till Semotropi och dissiperar.
97–100	Nya filament alstras spontant utöver de som redan dissiperar. Det alstras lika många nya filament som det antal som magikern redan 'håller på'.

Tabell R2-103: Resultat av okontrollerad dissipation vid transformering.

## Tidsåtgång

I beskrivningen av besvärjelsen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra besvärjelsen. Tidsåtgången är vanligen en eller ett par rundor. Alstring sker alltid i första rundan. Effekterna börjar alltid verka i slutet på den sista rundan (eller i slutet av den första rundan om tidsåtgången bara är en runda).

Som regel tar all magi effekt sist i rundan efter att normal strid är avslarad. Om flera magiker väver och slungar besvärjelser mot varandra så kan det vara intressant att avgöra vilken besvärjelse som tar effekt först. För detta ändamål används i princip den normala regeln om relativt initiativ. Skillnaden är att man slår mot PSY istället för VINIT. Svårigheten för besvärjelsers relativa initiativ är normal (Ob3T6).

För att det skall bli lite roligare för spelaren vars rollperson väver besvärjelser under strid så bör man sprida ut besvärjelsens färdighetsslag under de rundor som besvärjelsen tar att utföra. Lämpligt är att slå mot Alstra i första rundan och mot Besvärjelse i sista rundan. Om besvärjelsen består av tre eller fler rundor så kan de mellanliggande rundorna användas för slag mot Transformering.

## Räckvidd

Räckvidden avgör hur långt en besvärjelse kan nå. Observera att det inte är nödvändigt att slå för att träffa med en avståndsbesvärjelse, men det är däremot nödvändigt att magikern kan se, känna eller på annat sätt förnimma (exempelvis med magiförnimelse eller andeförnimelse) sitt mål. Det finns tre olika kategorier av besvärjelser vad det gäller räckvidd: Personlig, Beröring och Avstånd.

**Personlig:** Innebär att det är endast trollkarlen själv som effekten påverkar. Kläder och utrustning påverkas inte.

**Beröring:** Innebär att trollkarlen måste nudda målet. Om magikern vill lägga besvärjelsen på sig själv behöver han inte vidröra sig själv. På samma sätt behöver magikern inte aktivt röra vid kläder eller på burens utrustning om effekten är avsedd att påverka dessa.

**Avstånd:** Innebär att en trollkarl vid full hälsa i princip skall kunna springa fram till målet på en runda. Detta avstånd anses vara 30 meter för enkelhetens skull. Avvikelse från detta avstånd kan dock anges i besvärjelsen.

## Ökad räckvidd

Besvärjelser med räckvidden 'Avstånd' kan ändras så att de når längre – det normala avståndet är 30 meter. För varje extra 30 meter som man vill att besvärjelsen skall nå så blir samtliga slag för Besvärjelse en nivå svårare (+Ob1T6). Exempelvis blir besvärjelser kastade 60 m en nivå svårare (+Ob1T6), besvärjelser på 90 meter två nivåer svårare (+Ob2T6) och besvärjelser på 120 meter tre nivåer svårare (+Ob3T6).

## Varaktighet

En besvärjelse har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Observera att då besvärjelsen används så

kan inte varaktigheten ökas på det sätt som räckvidden går att öka (däremot är det möjligt att öka varaktigheten då besvärjelsen utformas och formaliseras. Observera att en besvärjelse inte kan avbrytas i förtid av någon annan då den en gång vävts – det enda sättet att är att försöka riva upp väven med en speciell ataxotropisk besvärjelse. Undantaget är dock besvärjelser med provisorisk varaktighet.

**Momentan:** Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Under sin verkan kan dock besvärjelsen påverka den materiella världen.

**Temporär:** Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära besvärjelser varar normalt i en minut (15 rundor), men detta kan variera beroende på hur besvärjelsen är konstruerad och formaliserad. Om magikern som vävt den temporära besvärjelsen så önskar kan besvärjelsen avbrytas i förtid.

**Provisorisk:** Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av besvärjaren eller ett villkor. Att avbryta en provisorisk besvärjelse kan bara göras av den magiker som vävde besvärjelsen.

**Permanent:** Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort – inte ens med magi.

### Exempel:

*Fiat Flamma har varaktigheten Temporär, vilket innebär att elden inte fortsätter att brinna på magisk väg efter 15 rundor har gått. Förhoppningsvis har den då fått fäste i något brännbart.*

## Flera besvärjelser samtidigt

Det är inte möjligt att väva en ny Temporär besvärjelse av samma sort innan den gamla har slutat att verka. På samma sätt är det inte möjligt att väva flera besvärjelser av samma sort (med Provisorisk varaktighet) innan den tidigare slutat att verka. Exempelvis kan man alltså inte använda Petromorfos på nytt om man inte löser upp den gamla effekten först.

Det är däremot möjligt att väva flera olika Temporära eller Provisoriska besvärjelser i följd (även innan de tidigare slutat att verka).

Vissa permanenta besvärjelser (företädelsevis besvärjelser för att hela och läka) går inte att utföra mer än en gång inom ett visst tidsintervall. Exakt vad som gäller beskrivs i den aktuella besvärjelsebeskrivningen.

Besvärjelser med momentan verkan går att väva hur många gånger som helst i följd.

## Tappa koncentrationen

Om en magiker blir träffad av ett vapen då en besvärjelse vävs så är det mycket stor risk att besvärjelsen misslyckas. Allt som behövs för att en besvärjelse skall misslyckas är en poäng Smärta. Observera att denna regel även gäller ritualer och ceremonier. Om man blir avbruten då man försöker dissiperar filament kontrollerat så leder även detta till att de kvarvarande filamenten dissiperar okontrollerat.



**Astrotropiska besvärjelser**

Astrotropisk empati (2)  
 Astrotropisk luciditet (1)  
 Astrotropisk prostration (2)  
 Korpus Kollapsis (2)  
 Sarinas magiska koppel (2)  
 Sarinas övermäktiga trötthet (2)

Tabell R2-104: Astrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Ataxatropiska besvärjelser**

Larbilius förlängda kliv (2)  
 Bizars retroaktiva disintegration (3)  
 Dödande blicken (3)  
 Larbilius underbara teleportation (3)  
 Onda ögat (3)

Tabell R2-105: Ataxatropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Biotropiska besvärjelser**

Analgetiskt sedativ (1)  
 Auspicisk epidemiresistens (2)  
 Ekivokus magnifika monolit (1)  
 Biomantisk blodåterbildning (2)  
 Helande handen (2)  
 Komaleptisk annullering (2)  
 Omkars goda tecken mot vandöda (2)  
 Stämma blod (2)  
 Vitalistens potentia hemostas (4)  
 Vitalistens kraftfulla helning (4)

Tabell R2-106: Biotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Fototropiska besvärjelser**

Diodactus heta metall (1)  
 Diodactus fylgiska urladdning (2)  
 Diodactus övernaturliga hetta (2)  
 Falköga (2)  
 Riannas optiska evokation (2)  
 Riannas glittrande bländverk (3)  
 Riannas totala transparens (3)

Tabell R2-107: Fototropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Geotropiska besvärjelser**

Julundas krossande slag (1)  
 Krigsdräktens armerade hårdhet (3)  
 Dominata Golimus (2)  
 Garglias bryne (2)  
 Zur Khezar (2)  
 Skälvande jordens åkallan (3)  
 Petromorfos (4)

Tabell R2-108: Geotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Heliotropiska besvärjelser**

Chadarians subliminala nimbus (1)  
 Heliotropiskt skimmer (1)  
 Heroisk geist av den första rangen (1)  
 Dominata Helionus (2)

Tabell R2-109: Heliotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Hydrotropiska besvärjelser**

Akvatisk purifiering (1)  
 Augus hydrologa kommando (2)  
 Flytandets mirakulösa fullkomlighet (2)  
 Hydromantikerns stillande hand (2)  
 Subakvatisk respiration (2)

Tabell R2-110: Hydrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Kryotropiska besvärjelser**

Ra'Drachs ogenomträngliga töcken (1)  
 Magus Cerdos dalande snö (2)  
 Skyddsformeln mot frost och köld (2)  
 Den rämnande köldens spricka (3)

Tabell R2-111: Kryotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Nekrotropiska besvärjelser**

Nekromantikerns hemofiliska uttömning (1)  
 De tusen blödande sårn (2)  
 Nanórgonas krossande hand (2)  
 Putrefaktisk metamorfos (2)  
 Stanken från graven (2)

Tabell R2-112: Nekrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Nomotropiska besvärjelser**

Den snärjande kraftens besvärjelse (2)  
 Goda ögat (2)  
 Mäster Boparams samlade tystnad (2)  
 Similons magiska pansar (2)  
 Skydd mot svartkonst (3)

Tabell R2-113: Nomotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Pneumotropiska besvärjelser**

Aeromantisk purifiering (1)  
 Belags renande virvel (1)  
 Belkor Guliks magiska mist (1)  
 Ymniga nederbördens välsignelse (1)  
 Belags lydiga tjänare (2)  
 Flygande föremålets besvärjelse (2)  
 Liselles fantastiska öra (2)  
 Magus Cerdos svalkande vind (2)  
 Ylande sefyrens åkallan (2)  
 De sju andetagen (3)  
 Den svävande svartkonsten (4)

Tabell R2-114: Pneumotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

**Psykotropiska besvärjelser**

Catzorans outhärdliga sveda (1)  
 Det magiska järtecknet (1)  
 Besvärjelsen för total sannfärdighet (2)  
 Catzorans spirituella egid (2)  
 Madriannas förföriska sång (2)  
 Sergals ohejdade vredesmod (2)  
 Telepatisk kommunikation (2)  
 Eterisk perception (2)

Tabell R2-115: Psykotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Pyrotropiska besvärjelser
Heliotropisk insolation (1)
Salamanderns kommando (2)
Tabula rasa (2)
Diodactus pyrotropiska sfäroid (4)

Tabell R2-116: Pyrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Selenotropiska besvärjelser
Madriannas preventiva profylax (2)
Mionas mångalenskap (2)
Månbestens dikterande ord (2)
Incarcerering (3)

Tabell R2-117: Selenotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Skototropiska besvärjelser
Kattöga (1)
Kanagas svarta mantel (2)
Lirmanas isande nattkyla (2)
Skototropisk förblindning (2)

Tabell R2-118: Skototropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Termotropiska besvärjelser
Fiat flamma (1)
Celdans lysande magi (1)
Glittrande ljuskäglan (2)
Skyddsformeln mot eld och värme (2)
Davas vederstyggliga brisad (4)

Tabell R2-119: Termotropiska besvärjelser (i magnitudordning)





# BESVÄRJELSEBESKRIVNINGAR

**S**AMTLIGA BESVÄRJELSER BESKRIVS i detta avsnitt enligt den mall som getts på sidan 99. Varje besvärjelsebeskrivning består regeltekniskt av besvärjelsens namn, dess magnitud, dess alternativa namn, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs besvärjelsen med en kort text.

## Aeromantisk purifiering (1)

**Även känd som:** Den friska luftens signelse.

**Färdigheter:** Alstra pneumatropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Renar omedelbart all luft i en radie av två meter från magikern. Alla giftiga och brandfarliga ämnen i luften tas bort liksom eventuella odörer.

## Akvatisk purifiering (1)

**Även känd som:** Det ogrumlade vattnets signelse.

**Färdigheter:** Alstra hydrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Besvärjelsen renar omedelbart upp till en liter vätska från alla giftiga eller farliga ämnen. Dessutom tas alla oönskade bismaker bort. Besvärjelsen används ofta för att göra vatten drickbart och för att ta bort eventuellt gift i drycker. Observera dock att eventuell alkohol i en dryck också tas bort.

## Analgetiskt sedativ (1)

**Även känd som:** Den smärtlindrande signalen, Omkars barmhärtiga handpåläggning.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Besvärjelsen minskar Smärta med Ob1T6 kryss. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Smärta på naturlig väg (se regler om att minska Smärta på sidan 69). Om rollpersonen är medvetlös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar som följd av att smärtan minskar.

## Astrotropisk empati (2)

**Även känd som:** Bzaron's sannsyn.

**Färdigheter:** Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Rollpersonen får automatiskt Insikt i strid, vilket medför att det antingen blir en nivå enklare för rollpersonens VINIT eller en nivå svårare för motståndarens VINIT.

## Astrotropisk luciditet (1)

**Även känd som:** Chadarians nattvakt, Den cirefaliska vilan.

**Färdigheter:** Alstra astrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Besvärjelsen gör så att rollpersonen minskar sin Långtidsutmattning med Ob1T6 kryss. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Långtidsutmattning på naturlig väg (det vill säga en gång varje tolv minuter). Om man vill kan besvärjelsen även användas för att återfå vanlig Utmattning (då kan den användas varje runda).

## Astrotropisk prostration (2)

**Även känd som:** Den uttröttande förbannelsen.

**Färdigheter:** Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen ger offret Ob2T6 kryss Utmattning (stridsutmattning). Se även utmattningsreglerna på sidan 74.

## Augus hydrologa kommando (2)

**Även känd som:** Kontrollera undin.

**Färdigheter:** Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en undin (en hydrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Besvärjelsen kan dock bara användas för att kontrollera undiner upp till den andra rangen. Observera alltså att undiner med högre rang inte går att kontrollera med besvärjelsen. En kontrollerad undin blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligen. Exakt vad en undin kan användas till beskrivs i *Mystik & magi*.

## Auspiscisk epidemiresistens (2)

**Även känd som:** Sjukvårdarens skyddande signelse.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Skyddar en person mot smitta. Alla TÅL-slag associerade med smitta och sjukdomsförlopp blir två nivåer lättare (–Ob2T6), dock aldrig lägre än mycket lätt (Ob1T6).



## Belags lydiga tjänare (2)

**Även känd som:** Kontrollera sylf.

**Färdigheter:** Alstra pneumatropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en sylf (en pneumatropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera sylfer upp till andra rangen. Observera alltså att sylfer med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad sylf blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers sylf med denna besvärjelse. Sylfer beskrivs i *Mystik & magi*.

## Belags renande virvel (1)

**Även känd som:** Skiralions renhet.

**Färdigheter:** Alstra pneumatropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen skapar en magisk virvelvind som städar bort allt damm och smuts inom en radie av tre meter utan att påverka omgivningen. Denna besvärjelse är populär bland magiker som vill göra ren en yta på kort tid.

## Belkor Guliks magiska mist (1)

**Även känd som:** Den dansande dimmans invokation, Liselles flygande dag.

**Färdigheter:** Alstra pneumatropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter (radie runt magikern).

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Skapar en dimbank eller ett rökmoln med en radie på 30 meter. Sikten försämras med alla negativa effekter som det har. Man kan se otydliga skepnader upp till 15 meter bort och skarpt inom fem meter. Naturligtvis påverkas verksamheter som beror på avståndssyn – till exempel bågskytte.

## Besvärjelsen för total sannfärdighet (2)

**Även känd som:** Sergals förskönade sanning, Tungornas knutslagare, Den stammande röstens tydlighet.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer svårare (+Ob2T6) för en person att ljuga. För att ljuga används normalt färdigheten Övertala, men även PSY kan användas i enklare fall. Ett mindre känt faktum är att besvärjelsen även kan användas för att göra det enklare för magikern (eller någon annan) att ljuga – i detta fall två nivåer (–Ob2T6) enklare att lyckas ljuga. För mer information om lögn, se sidan 123 i *Spelarens bok*.

## Biomantisk blodåterbildning (2)

**Även känd som:** Hemostatisk räddning, Röda blodets välsignelse.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Besvärjelsen gör så att rollpersonen minskar sin Blodförlust med Ob2T6 kryss. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återbildar Blodförlust på naturlig väg (se regler om blodåterbildning på sidan 69). Om rollpersonen är medvetlös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

## Bizars retroaktiva disintegration (3)

**Även känd som:** Kardins eteriska sax, Kusiks krossande käftar, Borons klösande klor.

**Färdigheter:** Alstra ataxotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Denna besvärjelse används till att ta bort effekten av andra magiska besvärjelser, ritualer eller ceremonier. Observera att det bara är effekter med varaktigheten Temporär och Provisorisk som kan tas bort. Besvärjelsen lyckas bara om det som skall tas bort inte har en magnitud som överskrider tre (3). Lyckas denna besvärjelse tas hela den utsatta magin bort (alltså hela besvärjelsen, hela ritualen och så vidare). De filament som ingick i den borttagna magin dissiperar okontrollerat – dock utan några negativa konsekvenser för någon närvarande.

## Catzorans outhärdliga sveda (1)

**Även känd som:** Psykotropisk smärtförnimmelse, De tusen sårens vända, Sergals plågoande.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen ger offret Ob1T6 kryss Smärta. Höjs svårigheten för Chockslaget måste detta slag slås som vanligt.

## Catzorans spirituella egid (2)

**Även känd som:** Astralgard, Sergals psykiska protektat.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det lättare att försvara sig mot andar som försöker fördriva den skyddade personens ande. Om rollpersonen råkar in i andesträd så blir det två nivåer enklare (–Ob2T6) att vinna då det aktivt motståndsslaget (PSY mot PSY) slås. För mer information om andesträd, se sidan 163.

## Celdans lysande magi (1)

**Även känd som:** Termiska ljusbesvärjelsen.

**Färdigheter:** Alstra termotropi (Ob1T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till fototropi.

Besvärjelsen skapar ett ljussken med en två meters radie omkring magikern eller den plats där magikern utförde besvärjelsen.

## Chadarians subliminala nimbus (1)

**Även känd som:** Dran Bielkes palladiska aura, Auktoritär halo av den första rangen.

**Färdigheter:** Alstra heliotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen åstadkommer en osynlig aura av självförtroende runt användaren som gör det lättare att övertala folk. Alla slag för attributet PER samt för färdigheterna Berättarkonst, Diplomati, Förföra, Ledarskap, Skådespel och Övertala blir en nivå enklare (–Ob1T6) under besvärjelsens varaktighet. Observera att auran är osynlig och går inte att upptäcka med icke-magiska medel. Besvärjelsen är dessutom skapad så att den vävs dolt.

## Davas vederstyggliga brisad (4)

**Även känd som:** Diodactus termotropiska detonation.

**Färdigheter:** Alstra termotropi (Ob4T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings av två filament till ataxotropi.

Besvärjelsen höjer temperaturen på ett föremål så snabbt att det exploderar. Inom ett avstånd av en meter så blir explosions-skadan Ob2T6 (räknas som krosskada) och antalet kroppsdelar som tar denna skada är två (2). Upp till två meter blir explosionsskadan Ob1T6 (räknas som krosskada), men på detta avstånd tar bara en (1) kroppsdel skada. Rustningar skyddar som mot vanliga krosskador. Observera att det inte går att få en gas att explodera – bara vätskor och fasta material. Vidare kan besvärjelsen inte användas på levande varelser.

## Den rämnande köldens spricka (3)

**Även känd som:** Lirmanas rämnande bräsch.

**Färdigheter:** Alstra kryotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen används för att spräcka sten. Varje gång besvärjelsen används så åstadkoms en spricka vars längd och djup högst kan vara tre decimeter. Det tar en minut för stenen att spricka. Observera att besvärjelsen bara spräcker stenen, den flyttar inte bort de spräckta blocken.

## Det magiska järtecknet (1)

**Även känd som:** Magisk känsel.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Momentan.

Denna besvärjelse används för att upptäcka magi med känseln – exempelvis besvärjelser, kongelerade filament eller föremål med magiska egenskaper. Det är nödvändigt för magikern att vidröra det som skall undersökas. Observera att det bara är magi som har varaktigheten Temporär och Provisorisk som går att upptäcka. Magi med Momentan och Permanent varaktighet har nämligen inga kvarvarande magiska effekter.

## Den snärjande kraftens besvärjelse (2)

**Även känd som:** Triomeras fantastiska gungfly.

**Färdigheter:** Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Offrets Förflyttning minskar med fyra (–4) meter per runda. Besvärjelsen påverkar inte den grundläggande förflyttningen på två meter som får utföras utan att använda handlingar. Besvärjelsen kan användas både mot intelligenta varelser och djur.

## Den svävande svartkonsten (4)

**Även känd som:** Besvärjelsen för magisk levitation, Liselles luftburna tron.

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob4T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör att magikern kan levitera upp till åtta gånger sin egen Bärformåga (8×BF). Det leviterade befinner sig alltid i höjd med magikerns hand. Om magikern leviterar sig själv så gäller att denne måste kunna nå ner till marken, golvet eller vattenytan med fötterna (om magikern skulle vilja det). Det leviterade följer efter magikerns hand.

## De sju andetagen (3)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen ger individen möjlighet att hålla andan längre. Svårigheten att hålla andan minskas med tre nivåer (–Ob3T6), fast bara under besvärjelsens varaktighet. Besvärjelse gör alltså inte så att man kan andas vatten utan bara att hålla andan längre.

## De tusen blödande såren (2)

**Även känd som:** Nanórgonas blödande förbannelse, De rivande klornas besvärjelse.

**Färdigheter:** Alstra nekotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.  
**Räckvidd:** 30 meter.  
**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen höjer offrets Blödningstakt med Ob2T6. Besvärjelsen är ganska farlig, men det är relativt komplicerat att alstra nekrotropiska filament.

## Diodactus fylgiska urladdning (2)

**Även känd som:** Pyromantikerns nedkallade åskvigg.  
**Färdigheter:** Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).  
**Tidsåtgång:** En runda.  
**Räckvidd:** 30 meter.  
**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen slungar en blix från magikerns hand mot det utvalda målet. Blixten orsakar Ob2T6 Trauma och Ob2T6 Smärta. Slå vilken kroppsdel som blixten träffar – det går inte att sikta eller måtta. Vadderat tyg reducerar både Trauma- och Smärtförlusten med fem (–5). Läderpansar (både hårt och mjukt) reducerar skadeverkan med tio (–10). Metalliska pansar skyddar inte alls.

## Diodactus heta metall (1)

**Även känd som:** Termomantikerns glödande järn, Demirkh klan Roghans eldsegg.  
**Färdigheter:** Alstra fototropi (Ob1T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6).  
**Tidsåtgång:** Två rundor.  
**Räckvidd:** 30 meter.  
**Varaktighet:** En minut (Temporär).  
 \* Transformerings av ett filament till termotropi.

Besvärjelsen gör ett mindre metallföremål (exempelvis ett svärd) onaturligt hett på magisk väg. Metallföremålet glöder dessutom svagt rött. Den som kommer i kontakt med metallföremålet utan skydd får Ob1T6 kryss Smärta och Ob1T6 kryss Trauma. Metallen har dock inget antändningsvärde. Metallföremålet kyls omedelbart av efter en minut varefter det går bra att hålla i det igen utan att bli skadad. Det är inte möjligt att kyla ner föremålet med exempelvis vatten eller liknande.

## Diodactus pyrotropiska sfäroid (4)

**Även känd som:** Brinnande klotets kast, Shangis brännande klot.  
**Färdigheter:** Alstra pyrotropi (Ob4T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6).  
**Tidsåtgång:** Två rundor.  
**Räckvidd:** 30 meter.  
**Varaktighet:** En minut (Temporär).  
 \* Transformerings av två filament till ataxotropi.

Besvärjelsen skapar ett stort eldklot vars radie är en meter. Rent visuellt ser det hela ut som ett litet eldklot som flyger från magikern till sitt mål (dock utan att göra någon skada), för att där expandera till sin slutgiltiga storlek. Eldklotet stannar kvar på denna plats i en minut och skadar alla som kommer i kontakt med klotet. Skadan blir Ob2T6 kryss Trauma och Ob1T6 kryss Smärta. Observera att eldklotet med stor sannolikhet antänder brännbara föremål som det kommer i kontakt med – dess antändningsvärde är 6.

## Diodactus övernaturliga hetta (2)

**Även känd som:** Celdans värmande magi.  
**Färdigheter:** Alstra fototropi (Ob2T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob2T6).  
**Tidsåtgång:** Två rundor.  
**Räckvidd:** Beröring.  
**Varaktighet:** Momentan.  
 \* Transformerings av två filament till termotropi.

Besvärjelsen används för att värma upp material, vätskor och gaser. Besvärjelsen kan dock inte användas för att direkt påverka levande varelser. Uppvärmningen motsvarar ett kilogram materia som värms upp tjugo grader (+20°C). Alternativt kan exempelvis 100 g värmas upp tvåhundra grader (+200°C) eller 10 kg värmas upp två grader (+2°C). Notera att ett en kubikmeter luft väger ungefär ett kilo.

## Dominata Golimus (2)

**Även känd som:** Befalla golem.  
**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).  
**Tidsåtgång:** En runda.  
**Räckvidd:** 30 meter.  
**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en golem (en geotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera golemerna upp till andra rangen. Observera alltså att golemerna med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad golem blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers golem med denna besvärjelse. Exakt vad en golem kan användas till beskrivs i magimodulen *Mystik & magi*.

## Dominata Helionus (2)

**Även känd som:** Helionens kosmiska befallning.  
**Färdigheter:** Alstra heliotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).  
**Tidsåtgång:** En runda.  
**Räckvidd:** 30 meter.  
**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en helion (en kosmisk solvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera helionerna upp till andra rangen. Observera alltså att helionerna med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad helion blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers helion med denna besvärjelse. Exakt vad en helion kan användas till beskrivs i magimodulen *Mystik & magi*.

## Dödande blicken (4)

**Även känd som:** –  
**Färdigheter:** Alstra ataxotropi (Ob4T6), Transformerings (Ob4T6)\*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).  
 \* Transformerings av två filament till ataxotropi.



**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings av två filament till nekrotropi.

Besvärjelsen gör att offret direkt måste slå ett extra Dödsslag. Svårigheten fås som vanligt ur sektionen för Trauma och Blodförlust. Observera att besvärjelsen inte ger offret någon extra Smärta eller Trauma – det enda som egentligen händer om offret dör är att själen lämnar kroppen

## Ekivokus magnifika monolit (I)

**Även känd som:** Barallons varaktiga stånd.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Två minuter (Temporär).

Besvärjelsen ger användaren både potens och lust att utföra de 'handlingar' som är önskade. Övrigt lämnar vi åt fantasin. Mer exakt vad besvärjelsen medför är upp till spelledaren.

## Eterisk perception (2)

**Även känd som:** Magisk sanssyn.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings av ett filament till ataxotropi.

Besvärjelsen används för att upptäcka magi på avstånd – exempelvis besvärjelser, kongelerade filament eller magiska artefakter. Det är bara är magi som har varaktigheten Temporär och Provisorisk som går att upptäcka.

## Falköga (2)

**Även känd som:** Celdans besvärjelse för skarp syn.

**Färdigheter:** Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer enklare (–Ob2T6) att använda attributet SYN. Effekten gör det dock inte möjligt att se i kompakt mörker.

## Fiat flamma (I)

**Även känd som:** Diodactus konflagratiska invokation.

**Färdigheter:** Alstra termotropi (Ob1T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till pyrotropi.

Fiat Flamma är en enkel besvärjelse som skapar en eldslåga som dansar på magikerns hand. Lågan som skapas motsvarar en liten fackla och har ett Antändningsvärde på 4.

## Flygande föremålets besvärjelse (2)

**Även känd som:** Belags förvridna svävande.

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Avstånd.

**Varaktighet:** Två minuter (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till ataxotropi.

Besvärjelsen gör att magikern kan levitera och förflytta ett föremål genom luften. Föremålet (eller varelsen) får väga högst dubbelt så mycket som magikerns Bärförmåga (2×BF). Det leviterade befinner sig alltid på en höjd som motsvarar höjden från marken (eller vattenytan) till magikerns hand. Det leviterade rör sig max en meter per runda.

## Flytandets mirakulösa fullkomlighet (2)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen ger ett föremål eller varelse ökad flytkraft på 20 kg (detta motsvarar en säck med luft på tjugo liter). Tänk på att en människa inte behöver inte speciellt mycket extra flytkraft medan en sten eller ett metallföremål behöver nästan lika mycket flytkraft som föremålets egna vikt. Denna besvärjelse kan utan problem hålla en eller två människor flytande.

## Garglias bryne (2)

**Även känd som:** Stringlade eggens invokation, Julundas bitande egg, Geordions fantastiska skärpa, Ninarians sylvassa klinga.

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att alla huggande och stickande vapen gör Ob2T6 extra i skada då de träffar. Observera att denna högre skadeverkan bara gäller under besvärjelsens varaktighet och att högst en besvärjelse av denna typ åt gången kan användas på ett vapen.

## Glittrande ljuskäglan (2)

**Även känd som:** Lysande strålens besvärjelse.

**Färdigheter:** Alstra termotropi (Ob2T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Transformerings (Ob2T6)\*\*\*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** Tre rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett termotropiskt filament till ataxotropi.

\*\* Transformerings av ett termotropiskt filament till fototropi.

Skapar ett ljussken som kan riktas som en lykta med reflektor. Strålen lyser upp ett cirkulärt område med en meters radie. Ljusets maximala räckvidd är i grund 30 meter.

## Goda ögat (2)

**Även känd som:** Sanna kraftens lycka, Almexandras hartass, Vålgångens välsignelse.

**Färdigheter:** Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen medför att magikern får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt mot färdigheten Spel & dobbel. Observera att denna besvärjelse är konstruerad så att magikern kan utföra den dolt.

## Helande handen (2)

**Även känd som:** Eskalupisk helning, Biotropiskt traumamedikament, Cirefaliska signelsen.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Besvärjelsen gör så att rollpersonen minskar sin Trauma med Ob2T6 kryss. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Trauma på naturlig väg (se regler om läka Trauma på sidan 69). Om rollpersonen är medvetlös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

## Heliotropisk insolation (1)

**Även känd som:** Vitsippas ljusa-dagen.

**Färdigheter:** Alstra pyrotropi (Ob1T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till heliotropi.

Skapar ett solbelyst område med en radie på två meter. Området belyses med solljus även om det befinner sig där solen inte kan nå i vanliga fall. Solljuset har förmågan att skada vissa varelser, exempelvis vampyrer. Det solbelysta området stannar kvar vid den platsen där det skapades eller följer med en varelse eller föremål som rör på sig.

## Heliotropiskt skimmer (1)

**Även känd som:** Förvirringens magiska sken.

**Färdigheter:** Alstra heliotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar ett skimrande ljussken runt magikern som gör alla anfallshandlingar mot magikern en nivå svårare (+Ob1T6). Besvärjelsen gör det tyvärr lika mycket svårare för magikern att själv utföra anfallshandlingar. Observera att svårighetsmodifikationen endast gäller anfallshandlingar (även avståndsfall) riktade mot magikern. Besvärjelser och andra handlingar påverkas ej.

## Heroisk geist av den första rangen (1)

**Även känd som:** Dran Bielkes dristighet.

**Färdigheter:** Alstra heliotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att rollpersonen får en nivå lättare (–Ob1T6) att klara av svårighetslag för att underkuva sin rädsla. Det kan exempelvis röra sig om slag mot karaktärsdraget Aggression, vissa slag för attributet VIL samt slag för färdigheten Stridsvana. Besvärjelsen sänker också svårigheten på alla andra slag som används för att se om rollpersonen flyr från en farlig situation.

## Hydromantikerns stillande hand (2)

**Även känd som:** Spegelblanka vattnets signelse, Jargoregs magiska olja.

**Färdigheter:** Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen lugnar vatten, strömmar och vågor till en mer komfortabel nivå. Vågor minskar två steg nedåt i vindstyrketabellen (se bakgrundmodulen *Sjöfarande & Pirater*). Besvärjelsen påverkar allt inom 30 meters radie från den plats, föremål eller varelse som besvärjelsen appliceras på. Observera att det enbart är vattnet som påverkas, inte vinden.

## Incarcerering (3)

**Även känd som:** Semologens demoniska sinkabirum.

**Färdigheter:** Alstra semotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Effekten binder en demon så att den inte kan fly eller göra någon skada. Denna besvärjelse kan användas för att binda demoner som har en rang på tre eller lägre ( $\leq 3$ ). En bunden demon kan inte användas till något speciellt – det enda demonen kan göra är i princip att protestera eller försöka övertala magikern. Besvärjelsen kan dels användas till att få ett förhandlingsöverläge på en demon och dels för att fängsla en demon i väntan på att demonen skall installeras som en generator i ett magisk föremål. Observera att demoner är mycket lättare att övertala och påverka om man känner till deras sanna namn.

## Julundas krossande slag (1)

**Även känd som:** Khezims pulveriserande hammarbane.

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att alla krossande vapen gör Ob1T6 extra i krosskada då de träffar. Observera att denna högre skadeverkan bara gäller under besvärjelsens varaktighet och att högst en besvärjelse av denna typ åt gången kan användas på ett vapen.

## Kanagas svarta mantel (2)

**Även känd som:** Cache Obscyra, Ra'Drachs diskreta förhållning.

**Färdigheter:** Alstra skototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer (+Ob2T6) svårare att lägga märke till ett föremål eller en person. Det går dock fortfarande att lägga märke till föremålet eller personen med andra sinnen än synen (SYN) utan någon svårighetsökning.

## Kattöga (1)

**Även känd som:** Vidisanlux, Djävulsblicken, Kanagas penetrerande blick.

**Färdigheter:** Alstra skototropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att magikern kan se i kompakt mörker. Det blir lika lätt att se som om det vore normalt dagsljus.

## Komaleptisk annullering (2)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen gör så att ett medvetslöst offer direkt får möjlighet att slå ett extra Chockslag för att kvickna till. Svårigheten för Chockslaget är dessutom två nivåer lägre än normalt (–Ob2T6). Blir svårigheten för Chockslaget lägre än Ob1T6 så kvicknar offret till automatiskt. Observera att effekten inte gör att offret minskar sin Smärta eller Trauma.

## Korpus Kollapsis (2)

**Även känd som:** Sarinas somatiska chock.

**Färdigheter:** Alstra astrotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings av ett filament till ataxotropi.

Besvärjelsen gör att offret direkt måste slå ett extra Chockslag. Observera att besvärjelsen inte ger offret någon extra Smärta eller Trauma. Om offret inte har någon modifikation från skador så kvicknar offret alltid till efter högst 10 minuter.

## Krigsdräktens armerade hårdhet (3)

**Även känd som:** Im dorh par iken.

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att var och ett av de tre pansarvärden (hugg, kross & stick) ökar med två poäng (+2) samt att Bryt ökar med två (+2). Effekten kan exempelvis används på rustningar, vapen, sköldar eller till och med på en varelses hud. Om besvärjelsen används på rustningar skyddar besvärjelsen bara de träffområden som täcks av rustningen. Om besvärjelsen används direkt på huden så påverkas bara ett valt träffområde.

## Larbilus förlängda kliv (2)

**Även känd som:** Bizars fenomenala kinetik, Kardins flyfotabesvärjelse, Sjumilaklivets hemliga formel.

**Färdigheter:** Alstra ataxotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen ökar magikerns (eller en annan person) Förflyttning med fyra (+4) meter per runda. Effekten påverkar inte den förflyttning på två meter som inte behöver utföras som en handling.

## Larbilus underbara teleportation (3)

**Även känd som:** Bizars momentana translokation.

**Färdigheter:** Alstra ataxotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen används för att teleportera magikern upp till 100 meter. Teleportering kan bara genomföras på så sätt att magikern landar med fötterna på marken på ett ställe som rymmer hela personen. Dessutom måste besvärjaren antingen kunna se platsen dit man önskar teleportera sig eller ha besökt platsen tidigare så att man är bekant med den. Däremot går det bra att teleportera sig genom väggar och alla andra tänkbara hinder. Utrustning på den teleporterade får inte överstiga personens Bärförmåga. Om personen är överbelastad så ökar denna överbelastning besvärjarens svårigheten för färdighetsslaget för Besvärjelse. Således är det möjligt att bära med sig någon då man teleporteras även om det blir mycket svårare om det inte är en väldigt liten person som ett barn eller en missla.

## Lirmanas isande nattkyla (2)

**Även känd som:** Den mörka besvärjelsen för bitande kyla.

**Färdigheter:** Alstra skototropi (Ob2T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings av två filament till kryotropi.

Besvärjelsen används för att kyla ner material, vätskor och gaser. Besvärjelsen kan dock inte användas för att direkt påverka levande varelser. Nedkylningen motsvarar ett kilogram materia som kyla ned tjugograd. Exempelvis kan alltså 100 g kylas ner 200°C eller tio kg kylas ner 2°C. Notera att ett en kubikmeter luft väger ungefär ett kilo. Om besvärjelsen används för att frysa vatten så bör man tänka på att vatten utvidgas nästan 10% då det fryser – vilket kan spräcka glasflaskor och i extrema fall även sten.



## Liselles fantastiska öra (2)

**Även känd som:** Skarpa hörselns besvärjelse.

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det man hör mycket bättre. Besvärjelsen gör det två nivåer enklare (–Ob2T6) att använda attributet HÖR.

## Madriannas förföriska sång (2)

**Även känd som:** Jolandas oemotståndliga libido, Kärlekens väckande gnista.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer enklare (–Ob2T6) att lyckas med färdigheten Förföra. Då det gäller motsatta könet blir även färdigheten Övertala två nivåer enklare (–Ob2T6). Observera att magikern måste vidröra sitt 'offer'.

## Madriannas preventiva profylax (1)

**Även känd som:** Filippas förseglade läppar, Ekivokus säkra kort.

**Färdigheter:** Alstra selenotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Tre minuter (Temporär).

Besvärjelsen kan användas både för att minska och öka chansen att bli gravid. Det normala sättet att se om man blir gravid är att både parter skall lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot sin TÅL. Besvärjelsen ökar eller minskar svårigheten för en av parterna med två nivåer (+Ob2T6 eller –Ob2T6).

## Magus Cerdos dalande snö (2)

**Även känd som:** Lirmanas vita vinterskrud.

**Färdigheter:** Alstra kryotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till hydrotropi.

Besvärjelsen skapar ett magiskt snöfall som täcker ett område med 30 meters radie med ett tunt lager snö (en centimeter tjockt). För att snön skall kunna bildas krävs att det inte är varmare än fem grader (+5°C) i luften. Om marken är varm (>0°C) så töar snön bort mycket snabbt.

## Magus Cerdos svalkande vind (2)

**Även känd som:** Kalla kåren.

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till kryotropi.

Skapar en sval cirkulerande vind som användas för att svalka eller kyla ner magikerns närmaste omgivning. Temperaturen hos vinden är tio grader kallare än omgivningen.

## Mionas mångalenskap (2)

**Även känd som:** Den besinningslösa fasans tecken, Skräckens förbannelse.

**Färdigheter:** Alstra selenotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen sätter skräck i ett offer. För att offret inte skall fly utom räckhåll för besvärjelsen krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot offrets VIL. Övriga modifieringar som påverkar offrets VIL spelar också in.

## Månbestens dikterande ord (2)

**Även känd som:** Lunionens kosmiska befallning.

**Färdigheter:** Alstra selenotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en lunion (en månvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera lunioner upp till andra rangen. Observera alltså att lunioner med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad lunion blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers lunion med denna besvärjelse. Exakt vad en lunion kan användas till beskrivs i magi-modulen *Mystik & magi*.

## Mäster Boparams samlade tystnad (2)

**Även känd som:** Almexandras stillhet.

**Färdigheter:** Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar ett område med tystnad med en radie på en meter från den plats, sak eller varelse som besvärjelsen appliceras på. Inom denna radie är det två nivåer svårare (+Ob2T6) att använda attributet HÖR.

## Nanórgonas krossande hand (2)

**Även känd som:** Nekromantisk traumatisering.

**Färdigheter:** Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen ger offret Ob2T6 kryss Trauma då kroppen ansätts av de nekrotropiska energierna. Höjs svårigheten för Chockslaget eller Dödsslaget måste dessa slag slås som vanligt.

## Nekromantikerns hemofiliska uttömning (1)

**Även känd som:** Den röda utgjutelsen.

**Färdigheter:** Alstra nekrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen höjer offrets Blodförlust med Ob1T6 då nekrotropiska energier rusar genom dess kropp och sliter sönder vävnad och blodkärl. Blödningen sker vanligen genom näsan, munnen och andra kroppsöppningar vilket gör den mycket svår att stoppa med förband och liknande. Besvärjelsen är ganska otrevlig, men det är relativt komplicerat att alstra nekrotropiska filament. Höjs svårigheten för Chockslaget måste detta slag slås som vanligt.

## Omkars goda tecken mot vandöda (2)

**Även känd som:** Skyddsformeln mot de vandöda.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att vandöda inte kan komma närmare än en meter från den varelse eller det objekt som besvärjelsen lagts på. Observera att besvärjelsen endast hejdar vandöda vars rang är två eller lägre ( $\leq 2$ ). Mer information finns i tilläggsmodulen *Vandöda & nekromanti*.

## Onda ögat (3)

**Även känd som:** Bizars kaotiska malör, Gudarnas galla, Den krossade spegelns förbannelse.

**Färdigheter:** Alstra ataxotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen medför att offret får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt mot färdigheten Spel & dobbel.

## Petromorfos (4)

**Även känd som:** Khezims geotropiska petrifiering.

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob5T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** Avstånd.

**Varaktighet:** Provisorisk.

\* Transformerings av två filament till ataxotropi.

Besvärjelsen förstelnar en varelse om offret misslyckas med att slå ett lätt slag (Ob2T6) mot sin TÅL. Används besvärjelsen mot ett föremål så anses föremålet ha en Tålighet som motsvarar 10. Effekten gör så att ett objekt eller en varelse skenbart förvandlas till sten. Eftersom besvärjelsens varaktighet är Provisorisk så finns det möjlighet att på magisk väg ta bort förstelningen. Dessutom innebär den Provisoriska varaktigheten att besvärjelsen sluta att verka om magikern väver en ny Petromorfos.

## Putrefaktisk metamorfos (2)

**Även känd som:** Nekromantisk dekomposition, Koch Katres kallbrand.

**Färdigheter:** Alstra nekrotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6)

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings av ett filament till ataxotropi.

Besvärjelsen kan antingen användas för att se till att dött kött ruttnar eller för att åstadkomma infektioner i ett offers levande kropp. För dött kött gäller att besvärjelsen automatisk får tio kilo kött att ruttna. Om effekten används mot en varelse så måste ett slag slås mot TÅL för att offret skall undvika en infektion. Svårigheten är lätt (Ob1T6), men ökas med de modifieringar som fås från Trauma-sektion och från infektionsreglerna (tabell R2-77 på sidan 72).

## Ra'Drachs ogenomträngliga töcken (1)

**Även känd som:** Skuggornas frambringare, Kanagas fördunkling.

**Färdigheter:** Alstra kryotropi (Ob1T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett filament till skototropi.

Besvärjelsen skapar ett fördunklat område med en radie på två meter. Alla som befinner sig inom detta område får en nivå svårare (+Ob1T6) att använda SYN.

## Riannas glittrande bländverk (3)

**Även känd som:** Torgos bländande blix, Vitsippas sol-i-ögonen.

**Färdigheter:** Alstra fototropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen skapar ett mycket kraftigt riktad ljussken som bländar en individ. Offret blir dock bara bländat om det har huvudet riktat mot magikern. Ett bländat offer får tre kryss (+3) Smärta. Den som har blivit bländad får dessutom svårare att utföra alla handlingar som har med syn att göra, exempelvis (men inte begränsat till) slag mot SYN, stridshandlingar, färdigheter som Söka och Speja. Första rundan blir det tre nivåer svårare (+Ob3T6), andra rundan sjunker svårighetsökningen till två nivåer (+Ob2T6) och tredje rundan till en nivå svårare (+Ob1T6). Därefter upphör offret att vara bländat (möjligen kanske det svider något i ögonen).

## Riannas optiska evokation (2)

**Även känd som:** Vurgils förvridna verklighet, Falsksynens fullständighet.

**Färdigheter:** Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Avstånd.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en magisk skenbild av ett mindre föremål eller varelse som magikern vet hur det ser ut. Illusionen får inte vara högre eller bredare än två meter. En illusion påverkar bara synen, inga andra sinnen påverkas. Vidare kan illusionen inte lysa eller röra sig från den plats eller från det objekt som den applicerades på. För att genomskåda en illusion måste man slå ett lätt slag (Ob2T6) mot attributet SYN.

## Riannas totala transparens (3)

**Även känd som:** Lemlis böjda ljusstrålar, Besvärjelsen för osynlighet av tredje rangen.

**Färdigheter:** Alstra fototropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Denna besvärjelse gör magikern svår att se. För att kunna se magikern krävs det att man lyckas med normalsvårt slag (Ob3T6) mot SYN. Övriga modifikationer (exempelvis från nedsatt sikt) kan göra detta svårighetslag ännu svårare. Observera att besvärjelsen inte påverkar andra sinnen än synen.

## Salamanderns kommando (2)

**Även känd som:** Befalla salamander.

**Färdigheter:** Alstra pyrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en salamander (en pyrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera Salamandrar upp till andra rangen. Observera alltså att salamandrar med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad salamander blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers salamander med denna besvärjelse. Exakt vad en salamander kan användas till beskrivs i Mystik & magi.

## Sarinas magiska koppel (2)

**Även känd som:** Stellarens kosmiska befallning, Bzaron's divina kontroll av stjärnväsen.

**Färdigheter:** Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en stellas (en stjärnvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera stellarer upp till andra rangen. Observera alltså att stellarer med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad stellas blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers stellas med denna besvärjelse. Exakt vad en stellas kan användas till beskrivs i Mystik & magi.

## Sarinas övermäktiga trötthet (2)

**Även känd som:** Astrotropisk soporativ.

**Färdigheter:** Alstra astrotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings av ett filament till ataxotropi.

Besvärjelsen ger offret Ob1T6 kryss Långtidsutmattning.

## Sergals ohejdade vredesmod (2)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Avstånd.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att offret (eller användaren) blir mycket lätt att reta upp. Alla slag mot karaktärsdraget Aggression blir två nivåer enklare (–Ob2T6). Även slag för att se om man råkar i raserianfall blir två nivåer enklare (–Ob2T6). Raserianfall är en frivillig regel som beskrivs på sidan 44.

## Similons magiska pansar (2)

**Även känd som:** Rustningen från de högre makterna.

**Färdigheter:** Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att var och ett av de tre pansarvärden (hugg, kross & stick) ökar med två poäng (+2) samt att Bryt ökar med två (+2). Effekten kan exempelvis användas på rustningar, vapen, sköldar eller till och med på en varelses hud. Om besvärjelsen används på rustningar skyddar besvärjelsen bara de träffområden som täcks av rustningen. Om besvärjelsen används direkt på huden så påverkas bara ett valt träffområde.

## Skototropisk förblindning (2)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra skototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer (+Ob2T6) svårare för offret att använda attributet SYN, stridshandlingar samt färdigheter som Söka och Speja. Besvärjelsen påverkar inga andra sinnen än synen. Varelser som inte har detta sinne påverkas ej.

## Skydd mot svartkonst (3)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra nomotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).



Denna besvärjelse skyddar magikern mot all magi vars magnitud är tre eller lägre ( $\leq 3$ ). Mot starkare magi erhålls inget skydd alls. Besvärjelsen stoppar bara sådan magi som är avsedd att påverka magikern direkt – den skyddar alltså inte mot indirekt påverkan – de magi (exempelvis magi som påverkar kläder eller liknande).

## Skyddsformeln mot eld och värme (2)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra termotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att användaren två extra magiska 'lager' som skyddar mot eld och hetta. Varje extra 'lager' gör att det tar en extra runda för elden eller hettan att bränna igenom. Mer regler om brännskador finns på sidan 66.

## Skyddsformeln mot frost och köld (2)

**Även känd som:** Magus Cerdos pålskappa.

**Färdigheter:** Alstra kryotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör alla slag mot TÅL för att undvika nedkylning två nivåer enklare (–Ob2T6). Reglerna för köld & nedkylning finns på sidan 79. Observera att besvärjelsen måste kastas flera gånger så att hela den period som TÅL-slaget omfattar täcks in. Besvärjelsen kan också användas för att göra TÅL-slag för att återfå kroppsvärmen två nivåer enklare (–Ob2T6) samt för att minska risken för köldchock med två nivåer (–Ob2T6).

## Skälvande jordens åkallan (3)

**Även känd som:** Khezims skakande tremor, Geordions icke stabila mark, Jordens vredesmod, Arotars mäktiga steg.

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen skapar ett lokalt jordskalv med epicentrum under magikern. Jordskalvet har en radie på 30 meter. Alla varelser (även magikern) inom denna radie måste slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot RÖR för att kunna stå upp.

## Stanken från graven (2)

**Även känd som:** Nanórgonas outhärdliga odör.

**Färdigheter:** Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en fruktansvärd stank vid det föremål eller den varelse som magikern vidrör då de nekrotropiska energierna bryter sönder deras beståndsdelar. Lukten har en radie på en meter och alla inom detta område måste lyckas med

ett lätt slag (Ob2T6) mot sin VIL för att inte fly undan den vedervärdiga stanken som effekten skapar. Fumlas slaget spyr offret. Varelser med utpräglat luktsinne (LUK) får dessutom två nivåer svårare (+Ob2T6) att använda sitt speciella lukt-attribut LUK – besvärjelsen är därför praktisk för att exempelvis stoppa spårhundar.

## Stämma blod (2)

**Även känd som:** Den blodstämmande signalen, Hemostatisk koagulering, Omkars bandage.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Momentan.

Besvärjelsen minskar rollpersonens Blödningstakt med Ob2T6 då biotropisk energi flödar genom kroppen, helar blodkärl och sluter trasig vävnad. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonens Blödningstakt minskar på naturlig väg.

## Subakvatisk respiration (2)

**Även känd som:** Augus gälar.

**Färdigheter:** Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Denna besvärjelse gör det möjligt för en individ att andas vatten istället för luft. Besvärjelsen medför dock att individens lungor fylls med vatten, men detta skadar inte individen så länge besvärjelsen verkar. Det tar två rundor att andas ut vatten som finns i lungorna om individen befinner sig på land. Slutar besvärjelsen att verka då rollpersonen fortfarande har vatten i lungorna så erhålls både Ob1T6 kryss Trauma och Ob2T6 kryss Smärta. Därefter används normala druckningsregler (se sidan 68). Det är dock möjligt att använda besvärjelsen upprepade gånger efter varandra för att skjuta denna sideeffekt på framtiden. Fördelen är dessutom att då man har denna besvärjelse aktiverad så kan man kasta magi under vatten utan problem.

## Tabula rasa (2)

**Även känd som:** Diodactus lysande skrift, Eldskrift.

**Färdigheter:** Alstra pyrotropi (Ob3T6), Transformerings\* (Ob3T6), Transformerings\*\* (Ob2T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Tre rundor.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformerings av ett pyrotropiskt filament till semotropi.

\*\* Transformerings av ett pyrotropiskt filament till fototropi.

Magikern skapar en valfri, lysande text eller ett enkelt diagram i luften eller på en yta. Tabula Rasa används ofta i undervisningssyfte och är för en person som inte är insatt i magi oerhört imponerande. Besvärjelsen kallas Tabula Rasa, vilket betyder ungefär 'blank tavla' då den i sig är helt blank. Det är upp till besvärjaren att lägga in text och diagram. Om någon nuddar texten bryts besvärjelsen.

## Telepatisk kommunikation (2)

**Även känd som:** Sergals tankeläsning.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att magikern kan sända ord direkt till en annan persons hjärna. Orden som sänds måste begränsas till två stavelser. Dock kan man sända så många ord man hinner under besvärjelsens varaktighet.

## Vitalistens potenta hemostas (4)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob4T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Besvärjelsen minskar rollpersonens Blödningstakt med Ob4T6. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonens Blödningstakt minskar på naturlig väg.

## Vitalistens kraftfulla helning (4)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob4T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Besvärjelsen gör så att rollpersonen minskar sin Trauma med Ob4T6 kryss. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Trauma på naturlig väg (se regler om läka Trauma på sidan 69). Om rollpersonen är medvetlös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

## Ylande sefyrens åkallan (2)

**Även känd som:** Den svarta vinden, Vita klostrets storm.

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en magisk vind som påverkar allt inom 30 meters radie från den plats, föremål eller varelse som besvärjelsen appliceras på. Inom detta område ökar vindstyrkan två steg (+2) på vindstyrketabellen (se *Sjöfarare & pirater*). Till sjöss kommer förmodligen inga större vågor hinna byggas upp på den korta sträcka som vinden påverkar. Besvärjelsen kan exempelvis användas för att föra fram en segelbåt eller vända lätta saker.

## Ymniga nederbördens välsignelse (1)

**Även känd som:** Augus skyfall, De tunga molnens regndans, Tårarnas fall.

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob2T6), Transformer (Ob3T6)\*, Besvärjelse (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** Två rundor.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

\* Transformer av ett filament till hydrotropi.

Besvärjelsen skapar ett magiskt regn som täcker ett område med upp till 30 meters radie. Magikern befinner sig alltid i centrum av detta skyfall. Inom besvärjelsens verkningsradie faller ungefär en millimeter regn. Regnet är tätast i mitten. Denna besvärjelse är mycket uppskattad under tider av torka då grödorna behöver vatten för att inte vittra bort.

## Zur Khezar (2)

**Även känd som:** Zur Khezars besvärjelse.

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** En runda.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En minut (Temporär).

Denna besvärjelse ger ett antal olika modifikationer för användaren. Alla slag för färdigheterna Klättra, Akrobatik blir två nivåer enklare (–Ob2T6). Dessutom erhålls Ob2T6 extra 'skydd' mot att bli tillbakaknuffad (tillbakaknuffning är en frivillig regel som beskrivs på sidan 39). Besvärjelsen har också ett par nackdelar som gör att det blir två nivåer svårare (+Ob2T6) att använda färdigheterna Hoppa och Undvika



## RITUALER

**R**ITUALER KAN ANVÄNDAS för att väva mycket kraftfull magi. En ritual tar dock betydligt längre tid att utföra än en besvärjelse. Ritualer är alltid formaliserade eftersom de omfattar så mycket text att de är omöjligt att memorera. Det är därför nödvändigt att läsa en ritual långsamt direkt från en bok. För att använda ritualer krävs färdigheten Ritual, en eller flera färdigheter för att alstra samt eventuellt färdigheten Transformerings.

### Speciella egenskaper hos ritualer

En ritualer är ett sätt att väva magi som tar betydligt längre tid att utföra än vanliga besvärjelser, men som kan användas för att väva betydligt kraftfullare effekter. Ritualer skiljer sig från vanliga besvärjelser på ett antal viktiga punkter:

- ◆ Flera alstringar av olika aspekter kan utföras i en och samma ritual. Det går dock inte att utföra flera alstringar av samma aspekt i en och samma ritual.
- ◆ Det tar längre tid att utföra en ritual. Varje handling i ritualen tar en halv timme (istället för en halv runda som är det normala för besvärjelser).
- ◆ Eftersom det inte är möjligt att ta paus under ritualens utförande så kan den ökade tidsåtgången ibland göra så att magikern drabbas av sömnbrist. Långtidsutmattning från sömnbrist kan i extrema fall göra de sista färdighetsslagen i ritualen svårare.
- ◆ Det är varken möjligt eller nödvändigt att memorera en ritual. En ritual måste läsas direkt ur en skrift. En ritual kan inte heller improviseras eftersom den alltid är formaliserad.
- ◆ Man använder färdigheten Ritual istället för Besvärjelse.
- ◆ Ritualer med varaktigheten Temporär varar normalt i en timme (60 minuter, 900 rundor) – istället för en minut (15 rundor) som är det normala för besvärjelser.

- ◆ De olika delarna i en ritual kan göras enklare genom att öka tidsåtgången ytterligare. Varje dubbling av tidsåtgången för en handling (alstring, transformerings eller effektivisering) gör handlingen en nivå enklare (Ob1T6). Observera att det är nödvändigt att specificera detta då ritualen formaliseras.
- ◆ Om något färdighetsslag i ritualen misslyckas så får magikern göra ett nytt försök – vilket dock kommer att ta mer tid (minst 30 minuter extra). Denna regel gäller dock ej om man fumlär.

### Att lära sig ritualer

Ritualers komplexitet mäts liksom besvärjelser med hjälp av magnituder. En rituals magnitud är lika med det antal filament som ritualens effekter förbrukar. Eventuella förluster vid transformation räknas inte in i magnituden.

Liksom för besvärjelser finns det tre huvudsakliga sätt som en rollperson kan få ritualer från: då rollpersonen skapas, om rollpersonen blir undervisad och om rollpersonen studerar böcker med formaliserade ritualer. Hur detta går till beskrivs i reglerna om besvärjelser på sidan 98.

Liksom besvärjelser så kan även nya ritualer forskas fram av skickliga magiker (detta beskrivs i *Mystik & magi*, en magi-expansion till Eon).

## ATT ANVÄNDA RITUALER

**F**ÖR ATT ANVÄNDA EN RITUAL krävs att magikern har lärt sig ritualen. Dessutom krävs att magikern har möjlighet att läsa ritualen från en skrift där den är nedskriven. Det första steget är att genomföra de alstringar som ingår, som därefter utförs de eventuella transformationer som ingår. Det sista steget är att väva de effekter med hjälp av färdigheten Ritual.

En ritual måste utföras utan avbrott. Det är alltså inte möjligt att ta några pauser för att äta, dricka eller vila. Detta innebär att om ritualen drar ut på tiden alltför mycket så kommer magikern att bli utmattad, vilket leder till en ökad risk att ritualen misslyckas.

Liksom besvärjelser utförs ritualer i två eller tre steg. Ritualer kan till skillnad från besvärjelser innehålla mer än en alstring. För att lyckas utföra ritualen måste man slå ett svårighetsslag för varje del i ritualen. Först utförs de olika alstringarna, därefter eventuella transformationer och till sist vävs de olika effekterna. Se även tabell R2-120.

Observera att det inte är möjligt att utföra några andra handlingar samtidigt som man utför en ritual. Det är inte ens möjligt att förflytta sig, vila eller äta. Eftersom varje färdighetsslag i

ritualen åtminstone tar 30 minuter att utföra så kan långa ritualer leda till att magikern får sömnbrist. Sömnbrist får magikern dock först när han eller hon varit vaken i mer än 16 timmar. Tänk på att Långtidsutmattning (från exempelvis sömnbrist) kan göra färdighetsslagen svårare. Mer om sömnbrist finns på sidan 78 i kapitlet om utmattning.

I beskrivningen av ritualen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra den. Tidsåtgången är som regel en eller ett par timmar. Se ritualens beskrivning för mer information.

Genom att dubbla tidsåtgången på ett visst steg så kan magikern göra detta steg en nivå enklare (–Ob1T6). Svårigheten kan som lägst bli Ob1T6. Observera att tidsåtgången inte behöver specificeras då ritualen formaliseras – det gör bra att öka tidsåtgången vid behov.



Steg	Färdighet
Alstra filament	Alstra <aspekt>**
Transformera filament*	Transformation**
Väva effekter	Ritual**
* Behöver inte nödvändigtvis ingå i ritualen.	
** Flera alstringar, transformationer och effekter kan förekomma i en och samma ritual.	

Tabell R2-120: De olika stegen för att utföra en ritual.



## Mall för ritualer

En ritualbeskrivning består regeltekniskt av ritualens namn, dess magnitud, dess effekter, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagen svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs ritualen med en kort text. Följande mall används:

**<Ritualens namn> (Magnitud)** Ritualens vanligaste namn, som kan vara uppkallad efter dess skaparen, en rent teknisk beskrivning, en poetisk beskrivning eller en kombination av dessa tre. Efter namnet finns ritualens magnitud angiven inom parentes.

**Även känd som:** Om ritualen är känd under några andra namn så anges det här.

**Färdigheter:** Här anges alla de färdighetsslag som måste lyckas för att ritualen skall börja verka. Ett separat slag för varje färdighet måste göras. Misslyckade slag får göras om. Om något slag fumlas så misslyckas besvärjelsen och dessutom inträffar vanligen otrevliga bieffekter. Tänk på att exempelvis Långtidsutmattning kan göra färdighetsslagen svårare.

**Tidsåtgång:** Hur lång tid det totalt tar att utföra alla delarna i ritualen.

**Räckvidd:** Hur långt ritualens effekter kan nå.

**Varaktighet:** Hur länge effekten varar.

*Exempel:*

## Skapa portal (8)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra kronotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob3T6)

**Tidsåtgång:** 15 timmar.

**Räckvidd:** 120 meter (från den andra ändan på hypertunneln).

**Varaktighet:** Permanent.

Ritualen används för att skapa en portal. För att kunna använda portalen måste dock ytterligare en portal skapas med samma namn. Maxavståndet mellan detta par kan vara upp till 120 meter. Portaler måste placeras på en fast plats som är namngiven av magikern (portalers sanna namn är av den andra rangen). Rent fysiskt ser en portal ut som en vertikal silverskimrande vattenyta, med en diameter på två meter. Går man igenom portalen förflyttas man ögonblickligen till den andra portalen. Portaler fungerar alltid i par om två – fler än två portaler kan aldrig vara ihopkopplade. Om den andra portalen ännu inte är aktiverad så skimrar portalen mycket svagt och har naturligtvis inte heller förmågan att transportera. Portaler kan användas för att färdas mellan olika fysiska plan (se *Demoner & demonologi* för mer information om avstånd mellan olika plan).

## Alstringar i ritualen

I en ritual kan flera olika alstringar ingå. Det krävs ett slag för varje Alstra-färdighet, såvida man inte har tillgång till 'kongelerade filament'. De alstringsfärdigheter som skall användas anges i ritualens beskrivning tillsammans med en svårighet som står inom parentes efter alstringsfärdigheterna.

Normalt tar varje alstring i en ritual 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för en alstring så kan man dock sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ännu mer, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga alstringar av filament lyckas fortsätter man att slå för eventuella transformeringar och för att väva effekterna.

Om slaget för alstringsfärdigheten misslyckas så har magikern möjlighet att göra ett nytt försök, fast det tar naturligtvis mer tid. Om magikern istället ger upp så misslyckas hela ritualen. Observera då att magikern är tvungen att dissipera eventuella tidigare alstrade filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – magikern bestämmer.

Om man fumlar vid alstring så kommer samtliga alstrade filament att dissipera okontrollerat. Exakt vad som händer vid okontrollerad dissipation finns angivet i beskrivningarna av de olika aspekterna.

## Transformeringar i ritualen

Transformeringar i ritualer fungerar i grund och botten på samma sätt som i besvärjelser. För varje transformation krävs ett svårighetsslag mot färdigheten Transformera. Det finns dock två skillnader: dels kan transformeringarna göras enklare genom att dubbla tidsbehovet och dels finns det möjlighet att försöka igen om en transformering misslyckas.

Normalt tar varje transformering i en ritual 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för en transformering så kan man dock sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ännu mer, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga transformationer lyckas så kan rollpersonen fortsätta att väva de effekter som ingår i ritualen.

Om någon transformation i ritualen misslyckas så har magikern två möjligheter: försöka igen eller ge upp. Om magikern försöker igen får man slå ett nytt slag för Transformering, fast det tar naturligtvis ytterligare tid. Om magikern istället ger upp så misslyckas hela ritualen. Observera då att magikern är tvungen att dissipera alla alstrade filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – magikern bestämmer.

Om någon transformering fumlars så kommer *samtliga* filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat. Det finns ingen möjlighet att försöka igen vid fummel. Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning). Det gäller alltså i detta fall att veta vilka filament som magikern 'håller' på. Se regeln 'Transformering av filament' på sidan 100 samt tabell R2-103 för mer detaljer om vad som händer då transformeringar fumlars.

## Väva effekt i ritualen

För att väva filament till effekter och aktivera dessa måste man slå ett eller flera svårighetsslag mot färdigheten Ritual. Svårigheten att lyckas med varje färdighetsslag står angiven inom parentes i ritualens beskrivning.

Normalt tar varje vävning (slag för Ritual) 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för själva vävning så kan man sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ytterligare, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga färdighetsslag i ritualen lyckas så aktiveras effekten.

Om något färdighetsslag för Ritual misslyckas så har magikern två möjligheter: försöka igen eller ge upp. Om magikern försöker igen får man slå ett nytt slag för Ritual, fast det tar naturligtvis ytterligare tid. Om magikern istället ger upp så misslyckas hela ritualen. Observera då att magikern är tvungen att dissipera alla alstrade filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – magikern bestämmer.

Om någon färdighetsslag för Ritual fumlars så kommer samtliga filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat. Dessutom misslyckas naturligtvis hela ritual. Det finns ingen möjlighet att försöka igen vid fummel. Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning).

## Tidsåtgång

I beskrivningen av ritualen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra hela ritualen. Den totala tidsåtgången är vanligen en eller ett par timmar.

Varje färdighetsslag i en ritual tar under normala omständigheter 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för ett steg (ett färdighetsslag) så kan man sänka svårigheten för detta slag med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ytterligare, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6. Observera att svårigheterna i beskrivningarna av ritualer alltid anges för ett steg som utförs på normal tid (30 minuter).

Observera att effekten eller effekterna av en ritual aldrig börjar verka förrän hela ritualen är färdig.

## Räckvidd

Räckvidden för en ritual avgör hur långt effekterna kan nå. Observera att det inte är nödvändigt att slå för att träffa med en avståndsritual, men det är däremot nödvändigt att magikern kan se, känna eller på annat sätt förnimma (exempelvis med magiförnimelse eller andeförnimelse) sitt mål. Det finns tre olika kategorier av ritualer vad det gäller räckvidd: Personlig, Beröring och Avstånd.

**Personlig:** Innebär att det är endast trollkarlen själv som effekten påverkar. Kläder och utrustning påverkas inte.

**Beröring:** Innebär att trollkarlen måste nudda målet. Om magikern vill utföra en ritual på sig själv behöver han inte vidröra sig själv. På samma sätt behöver magikern inte aktivt röra vid kläder eller på burens utrustning om effekten är avsedd att påverka dessa.

**Avstånd:** Innebär att en trollkarl vid full hälsa i princip skall kunna springa fram till målet på en runda. Detta avstånd anses vara 30 meter för enkelhetens skull. Avvikelser från detta avstånd kan dock anges i besvärjelsen.

## Varaktighet

En ritual har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet, vilka är: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Observera att då ritual används så kan inte varaktigheten ökas på det sätt som räckvidden går att öka.

**Momentan:** Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Under sin momentana verkanstid kan dock ritualen påverka den materiella världen.

**Temporär:** Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära ritualer varar normalt i en timme (60 minuter, vilket motsvarar 900 rundor). Varaktigheten kan dock variera beroende på hur ritualen är konstruerad och formaliserad. Det går inte att utföra en ny Temporär ritual av samma typ innan den tidigare slutat att verka. Däremot går det bra att utföra flera olika sorters Temporära ritualer i följd.

**Provisorisk:** Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av magikern eller ett villkor. Det går inte att utföra en ny Provisorisk ritual av samma typ innan den tidigare slutat att verka, men väl flera Provisoriska av olika sorter.

**Permanent:** Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort – inte ens med magi.

Ritualers namn i bokstavsordning	Ritualen kallas vanligen
Andra rangens symbolistiska nedkallning	
Augus hydrologa gestaltning	(se 'Gestalta undin')
Belags tjänsteande	(se 'Ritualen för den manifesterade vinden')
Bizars flyende tid	
Bzarons emanation av stjärnväsen	(se 'Ritualen för frammananade av stellarer')
Dran Bielkes dokumentduplicering	(se 'Semotropisk kopiering')
Fjärde rangens demonologiska nedkallning	
Frammana månbest	
Frammana salamander	(se 'Protubererande salamander')
Frammana sylf	(se 'Ritualen för den manifesterade vinden')
Frammana undin	(se 'Gestalta undin')
Gestalta undin	
Helionens kosmiska kallelse	
Ikonomantikerns okränkbara barriär	(se 'Triomeras skyddande cirkel')
Ikonomantiskt pentagram av den fjärde rangen	(se 'Nanórgonas pentagram')
Khezims fenomenala exkavation	
Khezims underjordiska gnom	(se 'Kreo Golimus')
Kreo Golimus	
Kreo Helionus	(se 'Helionens kosmiska kallelse')
Larbilius återfunna egendom	
Lokalisera föremål	(se 'Larbilius återfunna egendom')
Madriannas kirurgiska behandling	
Nanórgonas pentagram	
Omkars mirakulösa återuppväckelse	
Protubererande salamander	
Ritualen för accelererad tid	(se 'Bizars flyende tid')
Ritualen för den manifesterade vinden	
Ritualen för frammananade av stellarer	
Ritualen för gestaltning av lunioner	(se 'Frammana månbest')
Ritualen för invärtes läkning	(se 'Madriannas kirurgiska behandling')
Ritualen för kroppslig revitalisering	(se 'Omkars mirakulösa återuppväckelse')
Ritualen för återbildandet av kroppsdel	(se 'Sarinas kroppsliga regenerering')
Sarinas kroppsliga regenerering	
Sarinas magiska stjärna	(se 'Ritualen för frammananade av stellarer')
Semotropisk kopiering	
Skapa golem	(se 'Kreo Golimus')
Skapa portal	
Triomeras skyddande cirkel	
Vårdtecknets sigill	(se 'Triomeras skyddande cirkel')
Zalaras vård	(se 'Triomeras skyddande cirkel')

Tabell R2-121: Ritualer i bokstavsordning.



## RITUALBESKRIVNINGAR

**S**AMTLIGA RITUALER BESKRIVS i detta avsnitt enligt den mall som givits på sidan 117. Varje ritualbeskrivning består regeltekniskt av ritualens namn, dess magnitud, dess alternativa namn, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs ritualen med en kort text.

### Andra rangens symbolistiska nedkallning (6)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra ikonotropi (Ob2T6), Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 3 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Ritualen används för att kalla ned demoner av upp till och med den andra rangen. Ritualen utförs genom att skriva demonens sanna namn runt en symbol som öppnar portarna till de områden på andeplanet där demoner vistas. Observera att det är helt nödvändigt att magikern vet det sanna namnet på den demon som skall kallas ned. En demon som nedkallats är i princip uteslutande fientligt inställd till den som nedkallat den. En nyligen frammanad demon blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka binda eller övertala den. För att binda en demon krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Incarcerering'. Exakt vad en demon kan användas till beskrivs i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra demonens reaktion vid nedkallningen.

### Bizars flyende tid (6)

**Även känd som:** Ritualen för accelererad tid.

**Färdigheter:** Alstra kronotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** 6 timmar.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** Två timmar (Temporär).

Ritualen gör så att tiden går långsammare för magikern. Under de två timmar som effekten varar för magikern så förflyter 64 timmar (2,5 dygn) för omgivningen. För magikern tycks omgivningen röra sig 32 gånger sin normala hastighet. All utmattning, exempelvis sömnbrist, vätskebrist och hunger, ur den tidsflyende individens perspektiv (det vill säga långsammare). Däremot kommer eventuell skada som någon orsakar magikern i tidsflykt att appliceras på normalt sätt.

### Fjärde rangens demonologiska nedkallning (12)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra daimotropi (Ob2T6)\*, Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 12 timmar (varav demonens alstring tar 2 timmar).

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

\* Observera att man antingen måste få dessa fyra filament från en demon eller ha fyra kongelerade daimotropiska filament tillgängliga. Se vidare reglerna om demoner i *Mystik & magi*.

Ritualen används för att kalla ned demoner av upp till och med den fjärde rangen. Ritualen utförs genom att övertala eller tvinga en demon att alstra fyra daimotropiska filament (hur man gör detta beskrivs mer detaljerat i *Mystik & magi*). Observera att det är helt nödvändigt att magikern vet det sanna namnet på den demon som skall kallas ned. En demon som nedkallats är i princip uteslutande fientligt inställd till den som nedkallat den. För att kunna kontrollera mäktiga demoner (som fjärde rangen) krävs det att man stänger in demonen i ett på förhand skapat pentagram – detta kan exempelvis göras med ritualen 'Nanórgonas pentagram'. Exakt vad en demon kan användas till beskrivs i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra demonens reaktion vid nedkallningen.

### Frammana månbest (8)

**Även känd som:** Ritualen för gestaltning av lunioner.

**Färdigheter:** Alstra selenotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 7 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

\* Transformerings av två selenotropisk filament till biotropi.

Denna ritual kallar fram en lunion av andra rangen. En lunion är en kosmisk varelse tätt knuten till månen och selenotropi. Den ser ut som en halvgenomskinlig humanoid. Varelse kan slå folk med mångalenskap, men även lysa upp sin omgivning. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens lunion med denna ritual. Observera att en lunion som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad lunion blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en lunion krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Månbestens dikterande ord'. Exakt vad en lunion kan användas till beskrivs i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra lunionens reaktion.

### Gestalta undin (8)

**Även känd som:** Augus hydrologa gestaltning, Frammana undin.

**Färdigheter:** Alstra hydrotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 6 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens undin. En undin är en hydrotropisk elementarvarelse som ofta ser ut som en huma-

noid gjord helt och hållet av vatten. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens undin. Observera att en undin som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad undin blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en undin krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Augus hydrologa kommando'. Exakt vad en undin kan användas till beskrivs i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra undinens reaktion.

## Helionens kosmiska kallelse (8)

**Även känd som:** Kreo Helionus.

**Färdigheter:** Alstra heliotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Transformerings (Ob2T6)\*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 7 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

\* Transformerings av två heliotropiska filament till biotropi.

Denna ritual kallar fram en helion av andra rangen. En helion är en kosmisk varelse tätt knuten till solen och heliotropi. Den ser ut som ett eldklot av varierande storlek. En helion sätter dock inte sin omgivning i brand. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens helion med denna ritual. Observera att en helion som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad helion blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en helion krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Dominata Helionus'. Exakt vad en helion kan användas till beskrivs på i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra helionens reaktion.

## Khezims fenomenala exkavation (6)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 4 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** En timme (Temporär).

Ritualen gräver ut ungefär femton kubikmeter jord, sand eller grus. Det magiska grävandet pågår under en timmes tid efter att ritualen har genomförts. Schaktnassorna flyttas bort så att de precis kommer bort från det nya utrymmet. Observera att ritualen inte kan användas för att gräva i berg eller sten – dessa material kräver sprängning eller spräckning.

## Kreo Golimus (8)

**Även känd som:** Skapa golem, Khezims underjordiska gnom.

**Färdigheter:** Alstra geotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 6 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens golem. En golem är en geotropisk elementarvarelse som består av lera eller sten och som till formen ser ut som en extremt muskulös humanoid. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens golem. Observera att en golem som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad golem blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en golem krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Dominata golimus'. Exakt vad en golem kan användas till beskrivs i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra golemens reaktion.

## Larbilus återfunna egendom (4)

**Även känd som:** Lokalisera föremål.

**Färdigheter:** Alstra nomotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** 3 timmar.

**Räckvidd:** 120 meter.

**Varaktighet:** Momentan.

Efter denna ritual är genomförd så varseblir magikern var ett speciellt föremål eller varelse befinner sig. Kravet för att ritualen skall lyckas är att föremålet eller varelsen är inom 120 meters avstånd från magikern. Dessutom måste magikern någon gång ha vidrört eller studerat det som skall lokaliseras.

## Madriannas kirurgiska behandling (6)

**Även känd som:** Ritualen för invärtes läkning.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** Två timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Ritualen används för att hela organskador. Då ritualen är utförd slås slag för kirurgi enligt tabell R2-74 på sidan 71. Svårigheten för detta slag är dock två nivåer lägre (–Ob2T6) än normalt. Sjunger svårigheten till noll eller lägre behövs inget slag. Observera ritualen orsakar lika mycket Smärta, Trauma och Blodförlust som anges i tabellen. Ritualen är inte invasiv och ger därför ingen extra risk för infektion.

## Nanórgonas pentagram (8)

**Även känd som:** Ikonomantiskt pentagram av den fjärde rangen.

**Färdigheter:** Alstra ikonotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 8 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Denna ritual används för att skapa ett pentagram som ger en skyddande sfär med fyra meters radie. Pentagrammet används vanligen för att stänga in demoner, elementarvarselser och kosmiska varselser av upp till fjärde rangen (de har ingen chans att ta sig ut). Mäktigare demoner hindras inte alls av pentagrammet. En vanlig varelse (exempelvis en människa)

som stängts in i pentagrammet måste slå ett svårt slag (Ob4T6) mot STY för att kunna ta sig igenom. Varje försök att ta sig ur pentagrammet orsakar fyra kryss (+4) Smärta. För att kasta ett föremål måste man även här lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot STY. Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger ut reduceras med Ob4T6. Försöker man nå ut med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetslag för magi fyra nivåer svårare (+Ob4T6). Observera att det bara är demoner, varelser och föremål som befann sig inne i pentagrammet då det skapades (eller som frammanas inne i ett befintligt pentagram) som hindras från att ta sig ut. Pentagrammet påverkar alltså inte alls saker som befann sig på utsidan då det skapades (som följdaktligen kan ta sig in och ut ur pentagrammet utan hinder.

## Omkars mirakulösa återuppväckelse (10)

**Även känd som:** Ritualen för kroppslig revitalisering.

**Färdigheter:** Alstra psykotropi (Ob3T6), Alstra biotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** 8 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Denna ritual väcker en död person till liv genom att hämta åter den dödes själ och på så sätt ge liv åt kroppen igen. Observera dock att ritualen inte på något sätt helar den döda kroppen. Det är därför i de flesta fall nödvändigt att den döda kroppen helas såpass mycket så att den återuppväckta personen inte dör direkt igen. Då ritualen är utförd kommer den döde att vakna till liv ett kort ögonblick. Den döde måste direkt slå ett Döds slag för att inte vandra iväg till de döda själarnas rike igen. Om Döds slaget lyckas så lever individen igen, men är fortfarande medvetlös. Observera vidare att ritualen inte kan användas för att återuppväcka djur (själlösa varelser). Utöver eventuell blodförlust som kan fortsätta ett tag efter dödsögonblicket så kommer en kropp som är död att förlora Ob1T6 kryss Trauma för varje dygn som går.

## Protubererande salamander (8)

**Även känd som:** Frammana salamander.

**Färdigheter:** Alstra pyrotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 6 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens salamander. En salamander är en pyrotropisk elementarvarelse som ser ut som en liten brinnande vinglös drake. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens salamander. Observera att en salamander som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad salamander blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en salamander krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Salamanderns kommando'. Exakt vad en salamander kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell för att avgöra salamanderns reaktion.



## Ritualen för frammanade av stelar (8)

**Även känd som:** Sarinas magiska stjärna, Bzarons emanation av stjärnväsen.

**Färdigheter:** Alstra astrotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Transformer (Ob2T6)\*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 7 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

\* Transformer av två astrotropiska filament till biotropi.

Denna ritual kallar fram en stelar av andra rangen. En stelar är en kosmisk varelse tätt knuten till stjärnorna och astrotropi. En stelar ser ut som en svart humanoid med små lysande punkter över kroppsytan. Varelse kan bland annat göra förutsägelser. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens stelar med denna ritual. Observera att en stelar som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen



frammanad stellas blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en stellas krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Sarinas magiska koppel'. Exakt vad en stellas kan användas till beskrivs i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra ställarens reaktion.

## Ritualen för den manifesterade vinden (8)

**Även känd som:** Belags tjänsteande, Frammana sylf.

**Färdigheter:** Alstra pneumotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 6 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens sylf. En sylf är en pneumotropisk elementarvarelse som ser ut ungefär som en rökig tromb. Sylfer kan inte skadas av icke-magiska vapen och den kan ibland blåsa upp personer i luften. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens sylf. Observera att en sylf som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad sylf blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en sylf krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Belags lydisa tjänare'. Exakt vad en sylf kan användas till beskrivs i *Mystik & magi* där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra sylfens reaktion.

## Sarinas kroppsliga regenerering (8)

**Även känd som:** Ritualen för återbildandet av kroppsdel.

**Färdigheter:** Alstra biotropi (Ob3T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** 4 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Ritualen gör så att en amputerad (avhuggen) kroppsdel sätts fast på kroppen igen. Observera dock att ritualen inte på något sätt ger någon helning (minskning av Trauma, Smärta, Blödningstakt eller Blodförlust). Observera vidare att en amputerad kroppsdel kommer att bli mer och mer olämplig att sätta tillbaka ju längre tid den varit amputerad. För varje dygn som går får kroppsdelens Ob1T6 kryss Trauma. Denna trauma som kroppsdelens ackumulerat får kroppen efter det att ritualen har fäst kroppsdelens på kroppen. Men det går naturligtvis bra att hela kroppsdelens med magi innan den sätts på igen. Alla typer av benbrott läks omedelbart med hjälp av denna ritual.

## Semotropisk kopiering (4)

**Även känd som:** Dran Bielkes dokumentduplicering.

**Färdigheter:** Alstra semotropi (Ob1T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob1T6), Ritual (Ob1T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 3 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Denna ritual kopierar två sidor så exakt att de inte går att skilja från originalet – naturligtvis under förutsättning att man har tillgång till rätt papper (eller annat lämpligt material). Resultatet är permanent och är därför inte magiskt efter det att kopian skapades.

## Skapa portal (8)

**Även känd som:** –

**Färdigheter:** Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra kronotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob3T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob3T6).

**Tidsåtgång:** 15 timmar.

**Räckvidd:** 120 meter (från den andra ändan på hypertunneln).

**Varaktighet:** Permanent.

Ritualen används för att skapa en portal. För att kunna använda portalen måste dock ytterligare en portal skapas med samma namn. Maxavståndet mellan detta par kan vara upp till 120 meter. Portaler måste placeras på en fast plats som är namngiven av magikern (portalers sanna namn är av den andra rangen). Rent fysiskt ser en portal ut som en vertikal silverskimrande vattenyta, med en diameter på två meter. Går man igenom portalen förflyttas man ögonblickligen till den andra portalen. Portaler fungerar alltid i par om två – fler än två portaler kan aldrig vara ihopkopplade. Om den andra portalen ännu inte är aktiverad så skimrar portalen mycket svagt och har naturligtvis inte heller förmågan att transportera. Portaler kan användas för att färdas mellan olika fysiska plan (se *Demoner & demonologi* för mer information om avstånd mellan olika plan).

## Triomeras skyddande cirkel (4)

**Även känd som:** Vårdecknets sigill, Zalaras vård, Ikonomantikerns okränkbara barriär.

**Färdigheter:** Alstra ikonotropi (Ob2T6), Alstra ataxotropi (Ob2T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 3,5 timmar.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Provisorisk.

Denna ritual används för att skapa en sfärisk barriär som skyddar det som finns inne i barriären. Skyddssfären har en radie på fem meters. Skyddscirkeln håller ute demoner, elementarvarselser och kosmiska varselser av upp till den andra rangen. Mäktigare varselser hindras inte alls av skyddscirkeln. En vanlig varelse (exempelvis en människa) måste slå ett lätt slag (Ob2T6) mot STY för att kunna ta sig igenom. Varje försök att ta sig in orsakar fyra kryss (+4) Smärta. För att kasta in ett föremål måste man även här lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot STY. Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som ändå tränger in reduceras med Ob2T6. Försöker man nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magin fyra nivåer svårare (+Ob4T6). Observera att föremål och varselser som befann sig inne i skyddscirkeln då den skapades inte hindras av den alls – de kan ta sig både ut och in utan problem.

## BIBLIOTEK

**B**IBLIOTEKET ÄR DEN samling med skrifter (vanligen böcker eller skriftrullar) som en person, till exempel en trollkarl, äger. Det är ofta en imponerande samling – fler än fem böcker är en stor mängd. I många fall är böckerna omfattande volymer – ibland på trehundra sidor. Dessutom kan de vara svåra att plöja igenom, då de ofta skrivs för hand utan speciellt mycket tanke på pedagogik. Lägg därtill att det normalt sett inte finns några stavningsregler, utan att man skriver som det låter, så har man en uppfattning om hur svårt det kan vara. Eftersom böcker nästan alltid är handskrivna är de dessutom extremt dyrbara.

### Mall för böcker & skrifter

En beskrivning av en bok eller skrift består regeltekniskt av volymens namn, dess författare, språk, läsbarhet, förkunskaper, kunskapsinnehåll och tillgänglighet. Dessutom beskrivs volymen med en kort text. Följande mall används:

**<Volymens namn>** Här anges volymens namn (eller det namn som är det vanligast).

**Författare:** [författarens namn]

**Språk:** Här beskrivs vilket talspråk boken är skriven på och vilket skriftspråk som använts för att teckna ner detta.

**Läsbarhet:** Här beskrivs den svårighet som man måste slå för att förstå volymen.

**Förkunskaper:** Här beskrivs vilken nivå man redan måste ha i färdigheten för att förbättringsslaget inte skall bli lägre.

**Kunskapsinnehåll:** Här anges vilken eller vilka färdigheter volymen lär ut. Dessutom anges den högsta nivå som boken kan lära ut.

**Tillgänglighet:** Här beskrivs hur lätt det är att få tag i volymen. Regelteknisk sker detta genom att åtkomlighetsslaget anges.

*Exempel:*

### Esoterisk Transformation och Deterministisk Konvertering

**Författare:** Driobutus den Diaboliske.

**Språk:** Ashariska (thalaskisk skrift).

**Läsbarhet:** Svår (Ob4T6).

**Förkunskaper:** Transformerig 10.

**Kunskapsinnehåll:** Transformerig 14.

**Tillgänglighet:** Svåråtkomlig (Ob4T6).

Boken beskriver hur magiska transformationer utförs i praktiken. Den är skriven av Driobuto – en asharisk magiker som levde under det förra århundradet och som fortfarande ryktas vara aktiv i detta område. Det finns ett ganska litet antal bevarade exemplar av denna svårlästa och något komplicerade skrift. Boken har 140 sidor.

### Skriftssystem

Det finns ett stort antal skriftssystem som används runt om i Mundana, men det är bara ett fåtal av dessa som är vanligt förekommande. Förteckningen nedan tar upp de absolut vanligaste i området från Jargien-Asharina till Thalamur-Consaber:

**Thalaskisk skrift:** Används i Thalamur och Consaber för att skriva ner de språk som talas där. Det thalaskiska skriftsystemet har ett alfabet med 30 tecken som de flesta är hämtade från det äldre coloniska skriftspråket.

**Äldre colonisk skrift:** En kvarleva från det äldre kejsardömet. Skriftspråket har inte ändrats på två tusen år och är därför fortfarande gångbart i vissa situationer. Äldre coloniska används på många håll i världen – speciellt för magiska, juridiska och vetenskapliga texter.

**Jargisk skrift:** Används som officiellt språk i det jargiska kejsardömet. Det jargiska alfabetet har 25 tecken, vilka inte alls är besläktade med det coloniska skriftsystemet.

**Falisk skrift:** Skriftspråk som används av cirefalier. Faliskan används i princip uteslutande för att teckna ned det talade faliska språket. Faliskan har 38 tecken och 24 specialtecken som används för olika artiklar, böjningsformer och ändelser.

**Felya-nai:** Det alviska ideografiska skriftspråket har varit väldigt beständigt och har inte ändrats speciellt mycket sedan äldre tider. Det ingår över 6000 tecken i skriftspråket eftersom varje begrepp eller ord har ett eget tecken. Därför används Felya-nai ofta som språk för att skriva ner magiska formler.

**Rukh:** Dvärgiska runor har fördelen att de är gjorda för att användas i hårda material som sten och metall och fortfarande är relativt vackra att se på. Därför används rukh som vanligt skriftspråk.

**Ebhron:** Kejsardömet Ebhron i öst är dominerande på östra halvklottet. Dessutom används ebhron av cabbalaorden, Ebhrons magiorden, längst i söder, vilket gör att ebhron även används för magi.

### Skrifter

Skrifter, vanligen i form av böcker eller skriftrullar, kan brukas på flera olika sätt. De fyra vanligaste användningsområdena är för att bedriva studier, som referenslitteratur, som formelsamling för besvärjelser, samt som procedursamlingar för ritualmagi.

Varje volym är skriven på ett språk och med ett speciellt skriftspråk. För att kunna läsa en text krävs det att rollpersonen kan både språket och skriftsystemet som den skriven med.

Dessutom har varje text en unik svårighet för att förstå innehållet. Ju enklare språk och ämne desto lägre är svårigheten att kunna förstå texten. Färdigheten som används är antingen Skrift eller Språk – använd den färdighetschans som har lägst nivå. Lyckas slaget så har rollpersonen lyckats läsa det som står skrivet och kan eventuellt tillgodgöra sig innehållet.

## Studier

Vissa texter kan användas för att lära sig ett ämne genom studier. Det är dock inte alla texter som är avsedda som 'undervisningsmaterial'. De skrifter som är avsedda att studeras har alltid ett speciellt förkunskapskrav och ett kunskapsinnehåll. Dessa två värden motsvaras av två färdighetschanser för den aktuella färdigheten.

För att man skall kunna lära sig något från en skrift så krävs det först och främst att man lyckats läsa och förstå texten – med Skrift eller Språk (den som är lägst). Därefter slår man ett förbättringslag för att se om man förstår bokens innehåll.

Om man lyckas förstå en text så får rollpersonen möjlighet att göra ett förbättringslag med Ob3T6. Om man saknar de förkunskaper som boken förutsätter att läsaren har så reduceras förbättringslaget till Ob2T6. Har rollpersonen en färdighetschans som är fem nivåer lägre än för-

kunskapskravet så reduceras förbättringslaget till Ob1T6. Förbättringslag beskrivs i kapitlet om färdigheter.

Kunskapsfärdigheter, språkfärdigheter och mystiska färdigheter är de tre grupper av färdigheter som lämpar sig bäst att studera. Vissa färdigheter som kräver praktisk övning eller demonstration är svårare att lära sig. Rörelsefärdigheter, vildmarksfärdigheter, sociala färdigheter, hantverksfärdigheter och vapenfärdigheter går att studera, men förbättringslaget reduceras alltid med en nivå (-Ob1T6). Stridsvana är den enda färdigheten som inte går att studera.

Så länge rollpersonen har lägre färdighetschans än bokens kunskapsinnehåll så får rollpersonen fortsätta att studera med hjälp av boken. Det krävs dock ytterligare en veckas studier, ett nytt slag för Språk/Skrift och ett nytt förbättringslag varje gång.

Om rollpersonen fumlar ett försök att förstå en text så kommer studierna att misslyckas helt – detta innebär att rollpersonen inte får göra några mer försök att lära sig något från texten.

Om rollpersonens färdighetschans är lika med eller högre än textens kunskapsinnehåll så kan rollpersonen redan det mesta som texten behandlar. Det finns dock en liten chans att rollpersonen kan lära sig något ändå, men förbättringslaget reduceras till Ob1T6. Dessutom får rollpersonen bara ett försök på sig att försöka lära sig något utöver textens kunskapsinnehåll.

Om rollpersonen saknar grundchans i färdigheten gäller samma



*Galander '94*



regler som vid undervisning av nybörjare – det vill säga att man slår ett slag under PSY istället för över rollpersonens färdighetschans.

#### Exempel:

*Maxander den Magnifike har köpt en ny bok med titeln "Esoterisk Transformation och Deterministisk Konvertering" av sin kollega Driobutus den Diaboliske. Boken behandlar diverse transformeringar. Boken är skriven på ashariska, med det thalaskiska alfabetet och anses som svårläst (Ob4T6). För Transformering har boken ett förkunskapskrav på 10 och ett kunskapsinnehåll på 14. Maxander själv har färdighetschans 14 i språket Ashariska, 8 i Thalaskisk skrift och 9 i Transformering. För att kunna förstå vad som står skrivet i boken måste Maxander därför lyckas med ett svårt färdighetsslag (Ob4T6) mot en färdighetsslag på 8 (det lägsta av 14 och 8). Maxander slår 8 vilket är ett lyckat slag för att läsa och han får därför en chans att göra ett förbättringsslag. Eftersom Maxander inte riktigt har de förkunskaper som behövs så blir förbättringsslaget lika med Ob2T6. Maxander har återigen tur och slår 10 – eftersom detta är högre eller lika med färdighetschans 10 i Transformering så höjs Maxanders färdighetschans ett steg till 10. Om Maxander ger sig på att studera boken en gång till skulle det ta ytterligare en vecka och Maxander skulle återigen behöva slå Ob4T6 mot Thalaskisk skrift 8. Däremot skulle Maxanders förbättringsslag bli Ob3T6 denna gång.*

## Specialiseringar

Böcker är ofta specialiserade. Exempelvis kan en avhandling om Jordbruk kan bära titeln "Grisar: Om svins inverkan på jordbrukslivets dagliga" och därmed få en specialisering i form av Jordbruk: Grisodling. I stället för att slå ett förbättringsslag kan rollpersonen välja att automatiskt få en av bokens eventuella specialiseringar.

## Referenslitteratur

Naturligtvis kan man även använda böcker och skrifter som rena uppslagsverk. Om rollpersonen är ute efter någon speciell uppgift eller förklaring – och själv inte har någon lämplig

kunskapsfärdighet – så kan man använda skrifter med som en kunskapskälla. Om rollpersonen letar tillräckligt länge i en bok och dessutom lyckas läsa boken (se stycket om studier ovan) så kan spelledaren låta spelaren slå ett färdighetsslag mot bokens kunskapsinnehåll (bokens högsta färdighetschans).

Det är dock inte långt när alla färdigheter som man kan slå upp i en bok då de behöver användas. Det är framförallt kunskapsfärdigheter och språkfärdigheter som är möjliga att ersätta med referenslitteratur. Typisk referenslitteratur är exempelvis ordböcker, geografiböcker, historieböcker och lagböcker.

## Formel- & procedursamlingar

I ett codex kan en magiker med fördel samla sina besvärjelser och ritualer. Om ett codex består övervägande av formaliserade besvärjelser så kallas boken ofta formelsamling. På motsvarande sätt så benämns böcker med nedtecknade ritualer ofta för procedursamlingar.

Om rollpersonen har tillgång till en skrift (codex) där en annan magiker har skrivit ner en formaliserad besvärjelse så är det möjligt för rollpersonen att försöka lära sig denna besvärjelse. Varje försök att studera en okänd besvärjelse tar en vecka (40 timmar) per magnitud som besvärjelsen har.

Det kan dock vara ganska komplicerat att förstå en annan magikers ofta kryptiska handstil och specialsymboler. För att man skall kunna lära sig en besvärjelse från en skrift så krävs det först och främst att man lyckats läsa och förstå texten – med färdigheterna Skrift eller Språk (den som är lägst). Svårigheten beror på hur läsbar boken är. Om texten är skriven med krypto så blir det ofta extremt svårt att förstå vad som är skrivet (regler om krypterad text finns i reglerna om skrifter och böcker).

Lyckas rollpersonen läsa texten så gäller samma regler som då en lärare lyckats med undervisning. Misslyckas slaget för att förstå texten måste dock rollpersonen börja om från början att förstå den nedskrivna besvärjelsen. Om slaget fumlars så inser rollpersonen att han aldrig kommer att kunna lära sig denna besvärjelse från just denna bok (eller en direkt kopia).

# ATT SKRIVA EN BOK

**D**ET GÅR ALLDELES UTMÄRKT ATT SKRIVA EGNA BÖCKER. Det enda som krävs är att man har färdighet Skrift och det Språk som skriften skall avhandlas på. Dessutom krävs naturligtvis skrivdon, något att skriva på samt tid och tålamod i stora mängder. Att lyckas skriva en bok i ett ämne ger ett erfarenhetskryss på de färdigheter som boken behandlar samt för den aktuella Skrift-färdigheten. Däremot ges inget erfarenhetskryss för den aktuella Språk-färdigheten.

## Ämnesval & målgrupp

En bok kan behandla ett eller flera ämnen. Författaren måste bestämma vilka färdigheter boken skall lära ut, vilka förkunskaper som krävs och vilket kunskapsinnehåll (den maximala färdighetschansen) boken skall ha. Författaren måste alltid behärska de färdigheter som lärs ut i en bok. Ett ämne kan inte ha lägre nivå för sitt kunskapsinnehåll än 5. Däremot kan förkunskapskravet vara noll.

## Läsbarhet

För att avgöra om man lyckas skriva en text så måste man slå ett slag för Skrift eller Språk (använd den färdighet som är lägst).

Författaren bestämmer själv på förhand hur lättläst boken skall bli. De tänkbara svårigheterna som en bok kan ha är Mycket lättläst (Ob1T6), Lättläst (Ob2T6), Normalt svårläst (Ob3T6), Svårläst (Ob4T6) eller Mycket svårläst (Ob5T6).

Svårigheten att skriva boken är den omvända mot hur lättläst boken skall vara – det vill säga en Mycket lättläst bok är mycket svår (Ob5T6) att skriva medan en Mycket svårläst bok är mycket lätt (Ob1T6) att skriva. I tabell R2-122 sammanfattas de olika svårigheterna.

Om slag för att skriva lyckas så lyckas man färdigställa boken. Om slaget för att skriva boken misslyckas så blir bokens läsbarhet två nivåer högre (+Ob2T6) än vad som var meningen. Fumlas slaget så blir det helt fel och rollpersonen måste börja om från början med hela projektet.

För att lyckas formulera kunskapsinnehållet måste man slå ett aktivt motståndsslag med sin egen färdighet mot nivån på bokens kunskapsinnehåll. Svårigheten är normal (Ob3T6) för båda lagen. Om boken lär ut flera färdigheter så måste man slå ett motståndsslag för varje färdighet. Om slaget för färdigheten misslyckas så ökar bokens läsbarhet med en nivå (+Ob1T6). Om slaget lyckas händer inget.

Genom att slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Undervisning kan man sänka bokens läsbarhet med en nivå (–Ob1T6).

Bokens läsbarhet	Svårighet att skriva
Mycket svårläst (Ob5T6)	Ob1T6
Svårläst (Ob4T6)	Ob2T6
Normalsvår (Ob3T6)	Ob3T6
Lättläst (Ob2T6)	Ob4T6
Mycket lättläst (Ob1T6)	Ob5T6

Tabell R2-122: Läsbarhet (svårighetslag för att förstå en volym).

## Tid och omfång

Att skriva en bok tar lika många veckor som skillnaden mellan nivån på kunskapsinnehållet och nivån på förkunskapskravet. Skriver man om flera ämnen summeras tiderna ihop för varje ämne. Detta förutsätter att man skriver ungefär åtta timmar per dag. Skriver man på lediga stunder då och då så krävs 10 timmars skrivande för att komma upp i en dagsverke. Avbryter man i förtid, lyckas man prätta ner motsvarande en färdighetsnivå över förkunskapskravet för varje vecka man arbetat med boken.

Bokens omfång (antal sidor) är lika med 10 gånger nivån på bokens kunskapsinnehåll. Behandlar boken flera ämnen summeras tiderna ihop för varje ämne. Om man istället skriver på skriftrullar så motsvaras varje boksida av ett varv på rullen. Eventuellt kan spelledaren lägga till Ob1T6 extra sidor.

## Kopiering

Att kopiera en bok går betydligt snabbare än att författa en bok. Det normala är att man kopierar en sida per dag. Svårigheten att lyckas med detta är mycket lätt (Ob1T6). Om man vill kan man dock försöka skriva av fler sidor. Svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) för varje extra sida per dag.

Spelaren bestämmer själv om man skall slå ett slag varje dag eller ett slag för hela kopieringsarbetet.

Misslyckas slaget så har man skrivit fel eller kanske vält ut bläck över sidorna – fast bara de sidor som man slog slag för. Ett miss-

lyckat slag medför alltså att rollpersonen blir tvungen att börja om från början med nytt material.

## Översättning

Att översätta en skrift fungerar i princip på samma sätt som att kopiera en skrift – med två undantag. Den första skillnaden är att tidsåtgången då man översätter en skrift är dubbelt så hög som då man kopierar en skrift. Den andra skillnaden är att man måste slå ett slag för båda de aktuella språken/skriftsystemen. Båda svårigheterna bestäms av skriftens läsbarhet.

## Kryptering

Det är möjligt att medvetet göra en bok mer svårläst genom att kryptera texten med hemliga symboler, koder eller chiffer – för den som kan chiffret så blir boken inte lika svårläst. Det är möjligt att kryptera alla sorters skrifter – exempelvis böcker med kunskapsinnehåll och codex med besvärjelser. Det är också möjligt att kryptera en text då den kopieras eller översätts. Tidsåtgången dubblas då man krypterar en text.

För att lyckas med kryptering så måste författaren slå ett extra slag mot det aktuella skriftspråket. Författaren bestämmer själv hur svårt chiffret skall vara (exempelvis Ob2T6, Ob3T6 eller Ob4T6).

Lyckas detta slag så försämras bokens läsbarhet för alla som inte kan chiffret med lika många tämningar som den valda krypteringssvårigheten. För författaren själv (och alla som kan chiffret) så försämras läsbarheten dock bara en nivå (+Ob1T6).

Misslyckas slaget så blir det bara en nivå svårare att läsa skriften (+Ob1T6). Detta gäller även för författare själv.

Fumlas slaget så glömmar författaren bort chiffret och får lika svårt som alla andra att läsa skriften.

## Att få tag på böcker

Böcker får man tag på i bibliotek, bokhandlare eller bokskrivare. Bokhandlare och bibliotekarier har ett värde på Resurser, och de önskade volymerna har en svårighet på Tillgänglighet. För att en bokhandlare eller bibliotekarie ska ha just den efter-sökta volymen krävs att han lyckas med ett slag för Resurser med svårigheten bestämd av bokens Tillgänglighet.

För att få reda på det ungefärliga priset för en bok multiplicerar man sidantalet med 10. Se även tabell R2-123. Observera att böcker dock ofta är svåra att få tag på och därför kan priset öka. Vill man ha en illuminerad bok så går det bra – författaren eller kopieraren slår ett normalsvårt slag (Ob3T6) för hantverksfärdigheten Kalligrafi. Lyckas slaget dubblas priset. Illuminerar man en bok tar det dubbelt så lång tid att skriva eller kopiera den.

Vill man sälja en bok till en bibliotekarie eller bokhandlare så är denne person som regel beredd att betala ungefär halva värdet.

<b>Riktpreis för en bok (i silvermynt) =</b>
Sidantal × 10

Tabell R2-123: Riktpreis för böcker.

## KRAFTKÄLLOR & ASPEKTER

**F**ÖR ATT KUNNA använda magi krävs kraft. De sanna kraftkällorna är få till antalet men utgör själva grunden som allt vilar på. De flesta magiker indelar kraftkällorna i sju grupper: primalkrafter, grundkrafter, psykiska krafter, livskrafter, kosmiska krafter, elementarkrafter och symbolkrafter. Varje grupp av kraftkällor brukar sedan indelas i flera kraftaspekter. Utanför dessa grupper finns de två svårkontrollerade kraftkällor som har sitt upphov i gudaväsen och demoner. Totalt finns det 21 aspekter.

### Aspekter

Olika kraftkällor ger upphov till olika typer av kraft – man säger att kraften har en speciell aspekt. Det är en allmän uppfattning att det är kraftaspekterna som styr allt liv och alla händelser på Mundana och i världsalltet.

Kraftens aspekt är avgörande för vilken användning man kan ha av kraften. Det är dock möjligt att transformera kraft från en aspekt till en annan så att andra användningsområden kan uppnås.

Det finns ett ganska stort antal aspekter som beskrivs i Eons magiregler. Varje aspekt har ett speciellt namn som ofta används av magiker. Det finns förmodligen fler okända aspekter, men de är antingen ovanliga, obskyra eller svårkontrollerade. Ett exempel på en sådan aspekt är Oneirotropin (drömkraft) som ingår i gruppen livskrafter.

Olika kraftaspekter kan ibland finnas manifesterade på Mundana som så kallade högmagiska platser – vilka är mycket sällsynta. De påverkar hela området radikalt och nästan allt ändras för att passa aspektens innebörd. Sådana manifesterade aspekter varierar i styrka och storlek och kan blossa upp under ett par årtionden för att sedan krympa bort till ingenting och sedan öka igen. Detta kan vara svaret till legendariska rikens uppgång och fall.

### Andra teorier

De flesta skolor indelar de normala kraftkällorna i sju grupper, men det finns andra indelningar som exempelvis grundkrafter, livskraft och elementarkraft. Andra teorier anser att det bara finns en enda kraft som kan yttra sig på olika sätt. Präster och religioner har ofta egna namn för de olika aspekterna – ofta

anser de att alla andra aspekter än den guden omfattar är hädiska eller onda. De aspekter som anges är de vanligast förekommande. Många primitiva folk talar inte om krafter överhuvudtaget – de anser att det bara är gudar, andar och demoner kan ge upphov till magiska effekter. Observera att dessa alternativa teorier aldrig följs av sanna magiker.

Grupp	Aspekt	Kraftkälla
Primalkrafter	Kronotropi	Tid
	Nomotropi	Stasis
	Ataxotropi	Kaos
Grundkrafter	Termotropi	Värme
	Kryotropi	Kyla
	Fototropi	Ljus
	Skototropi	Mörker
Gudakraft	Teotropi	Gudar
Demonkraft	Daimotropi	Demoner
Andekraft	Psykotropi	Psyket
Livskrafter	Biotropi	Liv
	Nekrotropi	Död
Kosmiska krafter	Heliotropi	Solen
	Selenotropi	Månen
	Astrotropi	Stjärnor
Elementarkrafter	Pyrotropi	Eld
	Geotropi	Jord
	Hydrotropi	Vatten
	Pneumotropi	Luft
Symbolkrafter	Ikonotropi	Symboler & bilder
	Semotropi	Runor & tecken

Tabell R2-124: De olika aspekterna, deras källa och grupptillhörighet.

## BESKRIVNING AV ASPEKTERNA

**V**ARJE KRAFTASPEKT HAR SIN UNIKA KÄLLA, egenskaper, användningssätt och effekter. Beskrivning av varje kraftaspekt innehåller generella redogörelser för vilken grupp aspekten tillhör, vilken aspektens källa är, hur aspekten manifesterar sig i Mundana, vem som brukar aspekten och vilka typer av effekter aspekten brukar ge upphov till.

### Astrotropi

Astrotropin är en av de kosmiska krafterna och har sin källa i stjärnorna och stjärnbilderna. Astrotropin finns endast närvarande under stjärnklara nätter – även om kraften påverkar livet hela tiden. De främsta användarna av astrotropi är astrologerna och siarna.

**Kosmisk varelse:** Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse som skapas av astrotropi – denna varelse kallas *stellar*. En stellar ser ut som en svart humanoid med små

lysande punkter över kroppsytan. Varelse kan göra en förutsägelse som på ett eller annat sätt förr eller senare kommer att inträffa och projicera denna som en bild i sinnet. Den kan som mest göra en förutsägelse per person och den har ingen kontroll över vad som förutsägs.

**Alstringsmetod:** För att alstra astrotropiska filament krävs att magikern befinner sig utomhus en stjärnklar natt. Detta gör att astrotropiska filament bara kan alstras på natten. Magikern kan även alstra filamenten inomhus men det gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).



**Annan alstring:** På dagen går det inte att se stjärnor, men magikern kan istället använda sig av matematiska tabeller som beskriver stjärnbildernas teoretiska position under dagen. Denna metod gör dock alstringen en nivå svårare (+Ob1T6) och kräver dessutom tillgång till bok med astrologiska tabeller. Magikern måste även lyckas med slag mot färdigheten Astrologi eller mot färdigheten Räkna. Svårigheten består av lika många tärningar som antalet filament som skall alstras.

**Transformering:** Alla transformeringar till och från astrotropi är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Magikern kommer att bli sömning och erhåller därför Ob1T6 långtidsutmattning per astrotropiskt filament som dissiperade. Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd stellar som eventuellt kommer att anfälla magikern. Magnituden för stellaren är lika med det antal astrotropiska filament som dissiperade. För mer information om kosmiska varelser och stellarer i synnerhet, se *Mystik & magi*.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation ger upphov till ett vackert glimrande silverregn runt magikern som syns mycket svagt på dagen och endast lyser upp mycket lite under natten. Silverregnet varar i en runda.

## Ataxotropi

Ataxotropin är en av Primalkrafterna i Mundana och har sin källa i kaos vilket kopplar den till all oregelbundenhet och förändring i Mundana. Den förekommer överallt och är en del av allting. Det är Ataxotropin som gör kreativitet, fantasi och slump möjlig i världen. Ataxotropin används av många magiker främst för att skapa förändring, rörelse samt för att riva sönder magisk väv.

**Alstringsmetod:** Ataxotropin går i princip att alstra var som helst eftersom kaos genomsyrar hela Mundana.

**Kroppslig alstring:** Det krävs ingen särskild kroppslig alstring, eftersom ataxotropi genomsyrar hela Mundana.

**Transformeringar:** Transformering till och från termotropi är lätt (Ob2T6). Transformering till och från nomotropi samt kryotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Magikern blir kraftigt förvirrad. Följderna av detta är att alla slag mot PSY och VINIT blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Detta varar i lika många rundor som antalet filament som dissiperar. Dessutom får magikern Ob1T6 kryss Långtidsutmattning per filament som dissiperade.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation av ataxotropi är omöjlig. Det speciella problem som ligger i att försöka kontrollera kaos får till följd att ett försök till kontrollerad dissipation leder till att magikern drabbas av oförmåga att slutföra dissipationen eftersom han inte längre förstår de regler som styr dissipationen.

## Biotropi

Biotropi är en av livskrafterna som har sin källa i allt levande. Biotropi står i ett rakt motsatsförhållande med nekrotropi – dödskraften. Att använda biotropi är ganska lätt eftersom alla magiker kan dra kraft från sig själva. Biotropi används ofta för att väva

magiska effekter som helar skador eller botar sjukdomar – av denna anledning anses biomantiker som regel vara goda magiker.

**Alstringsmetod:** Biotropi kan alstras ur alla levande varelser och växter. Att ta biotropi ur en varelse är dock utmattande för varelsen, vilket medför att för varje filament som alstras på detta sätt så får varelsen en kryss (+1) Långtidsutmattning. Observera att man inte kan ta biotropi från varelser som inte vill bli använda på detta sätt. Att alstra biotropi ur växter är två nivåer svårare (+Ob2T6) på grund av växternas svagare livslåga.

**Kroppslig alstring:** Kroppslig alstring är lika enkel som vanlig alstring, men om det är mycket kraft som skall alstras så kan magikern bli utmattad. För varje filament som alstras på detta sätt så får magikern en kryss (+1) långtidsutmattning.

**Transformering:** Transformering till och från nekrotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Utöver eventuella förluster av Qadosh så leder okontrollerad dissipation av biotropiska filament till att en känsla av hyperaktivitet. För varje biotropiskt filament som dissiperar får magikern Ob1T6 kryss Långtidsutmattning och en kryss (+1) Trauma.

**Kontrollerad dissipation:** Då biotropiska filament dissiperar kontrollerat tycks magikern pulsera av liv som strålar ut mot sin omgivning.

## Daimotropi

Daimotropi en speciell demonkraft som demoner besitter. Daimotropi kan sägas vara demonernas motsvarighet till andarnas psykotropi. Andar och själar besitter inte någon daimotropi – de är istället kopplade till psykotropi. Detta innebär att ordinarie varelser, som exempelvis människor, alver, dvärgar och tiraker, inte kan alstra daimotropi. Däremot kan demonologer ibland få daimotropiska filament från olika demoner som de sluter pakter med.

**Alstringsmetod:** Det är bara demoner (och vissa skuggvarelser) som har möjlighet att alstra daimotropi. Det enda sättet att att få tillgång till daimotropiska filament är att få dem från en demon. För att demoner skall lämna ifrån sig daimotropiska filament krävs som regel alltid att magikern erbjuder något som betalning eller kompensation.

**Kroppslig alstring:** Kroppslig alstring är inte möjlig.

**Transformeringar:** Transformering till daimotropi är omöjlig. Transformeringar från daimotropi till andra aspekter är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att nedkalla en fientligt inställd demon som eventuellt kommer att anfälla magikern. Styrkan hos demonen är lika med det antal daimotropiska filament som dissiperade.

**Kontrollerad dissipation:** Då daimotropiska filament dissiperar tycks verkligheten runt om magikern rämna för att skenbart öppna sig till det fysiska plan där demonerna kommer ifrån (eller andep Janet). Denna skenabara effekt varar tills alla filament har dissiperat.

## Fototropi

Fototropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i ljus. Ljus finns alltid närvarande i allt som strålar såsom solen, eldar och månen. Fototropiska magiker (fotomantiker) är främst det som bland vanligt folk kallas illusionister, vilket vissa fotomantiker avskyr medan andra accepterar.

**Alstringsmetod:** För att kunna alstra fototropi krävs att det är normalt dagsljus. Om det är mörkare än så blir det en nivå svårare (+Ob1T6).

**Kroppslig alstring:** Magikern kan använda sig av det som kallas 'sina ögons ljus' för att alstra fototropiska filament. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och ger en kryss (+1) Smärta och en kryss (+1) Trauma per filament som alstras. Dessutom får magikern en nivå svårare för alla slag mot SYN och färdigheter som nyttjar synen (detta varar i en minut per filament som alstras).

**Transformeringar:** Transformering till och från termotropi, heliotropi samt pyrotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från kryotropi samt skototropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Om fototropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern bländas av ett mycket kraftigt ljus och inte kunna se någonting alls. Bländning varar i lika många rundor som antalet fototropiska filament som dissiperade. Även omgivningen kan se det kraftiga ljusskenet, men för omgivningen kommer dock själva magikern att se alldeles mörk ut. Många magiker har därför svårtade glasögon på sig när de utövar sin fototropisk magi. Utöver dessa effekter får magikern ett kryss (+1) Smärta per fototropiskt filament som dissiperade.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation ger upphov till ett blixtrande fenomen som syns på långt håll. Detta fenomen varar i något ögonblick.

## Geotropi

Geotropi är en av de fyra elementarkrafterna. Den har sin källa i jord och sten. De flesta aspekter av livet påverkas av geotropi eftersom Mundana till största delen består av fast sten och jord. Även om haven täcker en stor del av Mundana så finns det alltid havsbotten under haven. Geotropi används av många olika typer av magiker, de största brukarna av geotropi är förmodligen dvärgarna.

**Elementarvarelse:** Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en geotropisk elementarvarelse – som kallas *golem*. En golem är en varelse som består av lera eller sten och som till formen ser ut som en extremt muskulös humanoid.

**Alstringsmetod:** För att alstra geotropi räcker det att magikern står på marken. Om magikern befinner sig på ställen där det inte finns någon mark, exempelvis på havet eller i luften, kan en mindre mängd jord eller sten fungera som substitut (ungefär ett kg per filament räcker).

**Kroppslig alstring:** Om jord, sten eller mark inte finns på nära håll så kan magikern utnyttja den 'jord' som kroppen är uppbyggd av och som kroppen en gång kommer att förmultna till. Kroppslig alstring är två nivåer svårare (+Ob2T6) och

orsakar dessutom att kroppen utsätts för en svag förmultningseffekt (som läker ganska snabbt). För varje filament som alstras får magikern en kryss (+1) Trauma och en kryss (+1) Smärta.

**Transformeringar:** Transformeringar till och från pneumotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Okontrollerad dissipation av geotropi ger upphov till en riskabel förmultningseffekt i magikerns kropp. Denna förmultning ger ett kryss (+1) Trauma per geotropiskt filament som dissiperade okontrollerat. Marken runt omkring (eller jorden) kommer att skälva lätt för att sedan bli lerig eller lite mjukare än normalt. Utöver dessa effekter kommer magikerns hud täckas av ett tunnt lager damm eller smuts. Detta lager är enkelt att borsta bort, men magikerna kommer under ett tag att se både smutsig och dammig ut.

**Kontrollerad dissipation:** Då geotropiska filament dissiperar kontrollerat ger de upphov till ett stort dammoln som snabbt faller till marken. Effekten är inte speciellt spektakulär men gör att magikern och alla närstående blir rätt så dammiga.

## Heliotropi

Heliotropi är en av de kosmiska krafterna och har sin källa i solen. Heliotropi finns närvarande på alla solbelysta platser. I skugga och under mulna dagar är kraften inte lika stark. Heliotropin är mycket starkt förknippad med makt och maktutövning. De främsta användarna är därför erfarna magiker som har skaffat sig värdefull makt i form av något styrande ämbete.

**Kosmisk varelse:** Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse för heliotropi – som kallas *helion*. En helion ser ut som ett eldklot av varierande storlek. En helion sätter dock inte sin omgivning i brand, men kan om den vill skada varelser.

**Alstringsmetod:** För att alstra heliotropiska filament krävs att magikern är solbelyst på så stor del av kroppen som möjligt. Det är dock även möjligt att alstra när endast ansiktet är belyst av solen men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6). Lättare moln gör alstringen ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6).

**Kroppslig alstring:** Det är omöjligt att alstra heliotropi på natten och det finns ingen metod för kroppslig alstring.

**Transformeringar:** Transformering till och från termotropi, fototropi samt pyrotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från kryotropi samt skototropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd helion som eventuellt kommer att anfälla magikern. Magnituden för helionen är lika med det antal heliotropiska filament som dissiperade. För mer information om kosmiska varelser och helioner i synnerhet, se *Mystik & magi*.

**Kontrollerad dissipation:** En kontrollerad dissipation ger upphov till ett klart lysande brinnande klot som lyser upp omgivningen. Klotet gör dock inte någon skada eller antänder något.

## Hydrotropi

Hydrotropi är en av de fyra elementarkrafterna. Hydrotropins kraftkälla är vatten. Hydrotropi är vanligt förekommande i de flesta delar av Mundana. Hav, sjöar, floder och vattendrag är de viktigaste källorna till hydrotropi. Även på ställen som saknar ytvatten så finns det ofta grundvatten eller underjordiska vattenströmmar som kanaliserar hydrotropin. Det är reellt få platser som saknar hydrotropi – de som finns ligger vanligen i någon av Mundanas stora öknar. Hydrotropi används i första hand av sjöfarande och havslevande varelser.

**Elementarvarelse:** Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en hydrotropisk elementarvarelse – som kallas *undin*. En undin är en varelse som ofta ser ut som en kvinna gjord helt och hållet av vatten. En undin kan svepa in en person för att dränka denne, men den kan också förse en person med en luftficka under vattnet.

**Alstringsmetod:** För att alstra hydrotropi räcker det att magikern har kontakt med vatten eller att magikern står nära en större ansamling av vatten. Om inte magikern befinner sig i närheten av naturligt förekommande vatten, kan en mindre mängd vatten i en behållare fungera som substitut (ungefär en liter per filament räcker). Det kan dock i vissa fall räcka med att magikern befinner sig över ett underjordiskt vattenflöde eller i ett område med högt grundvatten – det blir dock en nivå svårare (+Ob1T6) att alstra i dessa fall.

**Kroppslig alstring:** Om magikern inte har kontakt med vatten eller befinner sig nära en vattensamling så kan magikern utnyttja det vatten som finns bundet i kroppen. Kroppslig alstring är två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom att kroppen utsätts för kraftig uttorkning. För varje filament som alstras får magikern Ob1T6 kryss långtidsutmattnings.

**Transformeringar:** Transformerings till och från pyrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Okontrollerad dissipation ger upphov till en farlig ansamling av vätska över hela magikerns kropp och även inne i kroppen, speciellt i lungorna. För varje dissiperat hydrotropiskt filament så får magikern en kryss (+1) trauma och en kryss (+1) smärta. Dessutom kommer rollpersonen börja svettas okontrollerat under en minut för varje hydrotropiskt filament som dissiperade. Omgivningen kommer också att påverkas av den rubbade kraftbalansen – luften omkring magikern kommer att kännas märkbart torrare.

**Kontrollerad dissipation:** Då hydrotropiska filament tillåts dissipera så bildas först en fuktig dimma som efter en runda kondenseras till fukt som omedelbart faller till marken.

## Ikonotropi

Ikonotropi är den magiska kraft som finns vilande i symboler och bilder. Genom att kombinera olika symboler på speciella sätt kan magikerna även åstadkomma speciella effekter. Dessa speciella effekter används vanligtvis för att styra automatisk transformerings och självverkande ihopvävning av filament till effekter. Ikonotropi används dessutom för att kalla ned och skydda sig mot demoner.

**Alstringsmetod:** För att alstra ikonotropi måste magikern antingen skapa eller noggrant studera speciella magiska symboler. Det går även att alstra ikonotropi genom att teckna osynliga symboler i luften med händerna, men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

**Kroppslig alstring:** Om magikern varken har möjlighet att teckna eller studera de nödvändiga magiska symbolerna (exempelvis om magikern är blind eller oförmögen att röra sig) så kan magikern utnyttja symboler som skrivits på magikerns kläder, tatuerats på kroppen eller liknande. Alstringen blir två nivåer svårare (+Ob2T6). För att utnyttja denna typ av kroppslig alstring måste magikern naturligtvis ha tatuerat eller skrivit symboler på förhand.

**Transformerings:** Transformerings mellan semotropi och ikonotropi är lätta (Ob2T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Då ikonotropi dissiperar okontrollerat så förstörs alla symboler som användes för att alstra filamenten. Symbolerna kan alternativt ändra form och bli värdelösa.

**Kontrollerad dissipation:** Då ikonotropi dissiperar kontrollerat försvinner den magiska utstrålning som fanns hos symbolerna som användes vid alstringen.

## Kronotropi

Kronotropi är den starkaste av de tre primalkrafterna. Aspektens källa är direkt förbunden till tidens förlopp. Allting som existerar i Mundana är bundet till kronotropin utan någon möjlighet att bryta sig loss. Detta medför att kronotropi genomsyrar hela Mundana och finns tillgänglig på alla platser samtidigt. Tiden flyter med en hastighet som är konstant för de flesta varelser. Det är ytterst få företeelser som bryter tidens fasta lopp. Kronotropi-magi är ofta kraftfull, men samtidigt svår att behärska. Det är i huvudsak kraftfulla magiker och orakel som använder aspekten. De mest kända brukarna av aspekten var de fruktade kronokraterna i det forntida riket Danarth. De ansåg att kronotropin var en fundamental balans mellan ataxotropi och nomotropi. Mycket av deras kunskap i kronotropi är dock förlorad i tidens mörka labyrinter.

**Alstringsmetod:** Kronotropi går att alstra var som helst eftersom tiden genomsyrar hela Mundana.

**Kroppslig alstring:** Någon speciell kroppslig alstring är inte nödvändig då man använder kronotropi.

**Transformerings:** Alla transformerings till och från kronotropi har normal svårighet (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Magikern drabbas av en mycket plötslig åldring med ett år per kronotropiskt filament som dissiperar. Naturligtvis är åldringen bara skenbar. Omgivningen verkar i magikerns ögon bli ungdomligare och friskare. Eventuella åldringslag skall slås omedelbart.

**Kontrollerad dissipation:** Vid kontrollerad dissipation dröjer bilden av filamenten kvar hos magikern i ungefär lika många timmar som antalet filament som magikern försökte dissipera. Magikern kan inte med säkerhet själv avgöra om han har dissiperat filamenten eller ej. All nyalstring av kronotropi under denna tid blir en nivå svårare (+Ob1T6).



## Kryotropi

Kryotropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i kyla. Kylan finns alltid närvarande i alla föremål. Varje föremål i Mundana har en naturlig temperatur och över denna är föremålet främst fyllt av värme och under detta är föremålet mest fyllt av kyla. Kyla används främst i de kallare delarna av Mundana för att med magins hjälp skapa mer kyla av en begränsad naturlig köldkälla.

**Alstringsmetod:** För att alstra kryotropi krävs närhet till något som är betydligt kallare än sin omgivning. Det krävs ett objekt, vätska eller gas som väger ett kilo – dessutom skall det vara åtminstone fem grader kallare än sin omgivning per varje filament som skall alstras. Då kryotropin alstras så värms objektet eller vad det nu är frågan om upp ett antal grader.

**Kroppslig alstring:** Om magikern är avkyld kan han använda sin egenkropps kyla. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom mycket kraftig uppvärmning av kroppen vilket leder till feber och svettningar till dess han kyls ned av en naturlig köldkälla. Detta leder till att rollpersonen får Ob1T6 kryss Trauma per filament som alstras.

**Transformeringar:** Transformerings till och från nomotropi samt skototropi är enkla (Ob2T6). Transformerings till och från ataxotropi, termotropi, fototropi, heliotropi samt pyrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Om kryotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern att drabbas av en kraftig nedkylning och få förfrysningsskador. För varje kryotropiskt filament som dissiperar får rollpersonen en kryss (+1) Smärta och Ob1T6 kryss Långtidsutmattning. Magikern räknas som nedkyld (se regler på sidan 79). Dessutom värms luften omkring magikern upp något.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation av kryotropi ger upphov till en kyligt dimmoln runt magikern.

## Nekrotropi

Nekrotropi är en av livskrafterna som har sin källa i döden och döda ting. Nekrotropi står i ett rakt motsatsförhållande med biotropi. Nekrotropi manifesterar sig i dödsögonblicket för varelser och växter samt även i ting som en gång levtt. Att använda nekrotropi kräver antingen ett offer eller tillgång till lik, kadaver eller döda växter. En magiker som specialiserat sig på nekrotropi kallas nekromantiker och anses för det mesta vara en mycket ond individ. Mer om nekrotropi och hur man använder den till att skapa vandöda beskrivs i modulen *Vandöda och nekromanti*.

**Alstring med offer:** För att alstra nekrotropi krävs som regel att nekromantikern offerar (dödar) något levande. För detta krävs en (eller flera) varelser som väger minst 5 kg per filament som skall alstras. Det går även att döda växter (samma vikt) men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

**Alstring ur lik eller kadaver:** Ett alternativ till offer är att alstra nekrotropi direkt ur lik eller kadaver. För detta krävs ett eller flera lik (eller kadaver) som väger minst 50 kg per filament

som skall alstras. Liken eller kadavren får inte vara mer än en vecka gamla, i annat fall blir alstringen en nivå svårare (+Ob1T6) per dygn som gått. Observera att döda växter inte kan användas på detta sätt.

**Kroppslig alstring:** Finns det inget att offra eller något nyligen dött att tillgå krävs kroppslig alstring. Det är möjligt att alstra nekrotropi ur sin egen kropp om man accepterar den vävnadsdöd som detta ger upphov till. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar Ob1T6 kryss Trauma per filament som alstras.

**Transformerings:** Transformerings till och från biotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Utöver eventuella förluster av Qadosh så medför varje nekrotropiskt filament som dissiperar att magikern får Ob1T6 kryss Trauma och Ob1T6 kryss Smärta. Magikern stinker dessutom död och föruttnelse som sakta avtar, men som inte försvinner förrän magikern får tillfälle att tvätta sig.

**Kontrollerad dissipation:** Resultatet av att dissipera nekrotropiska filament kontrollerat är ofta en otrevlig upplevelse som tycks vilja dra magikern in i dödsriket. Magikern utstrålar en 'stank' av död som dock försvinner så fort alla filament har dissiperat.

## Nomotropi

Nomotropin är en av primalkrafterna i Mundana och har sin källa i stasis vilket kopplar den till all regelbundenhet och normalitet i Mundana. Den förekommer överallt och är del av allting. Det är nomotropin som upprätthåller naturlagarna, som gör det möjligt att förutsäga orsak och verkan i världen. Nomotropin är relativt lätt att behärska men misslyckanden är ofta helt oförutsägbara. Nomotropin används främst för att frambringa kontroll och förutsägbarhet samt för att genomföra vissa magiska processer. Aspekten ses som en motvikt till ataxotropin som har sin källa i kaos. Nästan alla magiker av rang behärskar denna aspekt.

**Alstringsmetod:** Nomotropi går att alstra i princip var som helst eftersom stasis genomsyrar hela Mundana.

**Kroppslig alstring:** Det krävs ingen särskild kroppslig alstring, eftersom nomotropi genomsyrar hela Mundana.

**Transformerings:** Transformerings till och från kryotropi är lätt (Ob2T6). Transformerings till och från ataxotropi samt termotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Magikern drabbas av oförmåga till kreativa tankar och mycket begränsad fantasi, världen runt honom ter sig totalt obegriplig och oförutsägbar. Följderna av detta är att alla slag mot PSY och VINIT blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Detta varar i lika många minuter som antalet nomotropiska filament som dissiperar.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation av nomotropiska filament är mycket enkel. Svårigheten är en nivå lägre (–Ob1T6) än motsvarande nivå för övriga filament. Det enda som händer är att filamenten sakta tycks tona bort. Det hela tar mindre än en runda.

## Pneumotropi

Pneumotropi är en av de fyra elementarkrafterna, vars kraftkälla är luft. Pneumotropi finns överallt dit luft når. Under vattenytan finns det bara ytterst små kvantiteter med pneumotropi. Pneumotropi används bland annat av sjöfarare som vill kunna kontrollera vinden.

**Elementarvarelse:** Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en pneumotropisk elementarvarelse – som kallas *sylf*. En sylf ser ut ungefär som en rökig tromb. Sylfer kan inte skadas av icke-magiska vapen och den kan ibland blåsa upp personer i luften.

**Alstringsmetod:** För att alstra pneumotropi krävs bara att magikern har kontakt med luften, vilket normala landlevande varelser i princip alltid har.

**Kroppslig alstring:** Om magikern exempelvis befinner sig under vattnet så är det möjligt att använda den luft som finns i magikerns lungor. Denna metod gör alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och ger dessutom magikern två kryss (+2) syrebrist per filament som alstras (regler om syrebrist finns på sidan 68).

**Transformeringar:** Transformeringar till och från geotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Medför att det bildas en virvelvind som drar ut luften ur magikerns lungor, vilket medför att magikern inte kan andas. Magikern tappar automatiskt andan och virvelvinden varar lika många rundor som antalet pneumotropiska filament. Varje runda orsakar den två kryss (+2) Syrebrist. Effekterna av att inte kunna andas beskrivs i kvävningsreglerna på sidan 68, observera dock att virvelvinden aldrig ger upphov till några extraskador. Omgivningen runt magikern tycks vara extra stilla då virveln suger luften ur magikern.

**Kontrollerad dissipation:** Då pneumotropi dissiperar kontrollerat bildas en miniatyrtromb, ovanför kongelatet eller magikern, som börjar snurra snabbt för att sedan lösas upp efter ungefär en runda. Virvelvinden påverkar bara den närmaste omgivningen genom ett svagt vinddrag.

## Psykotropi

Psykotropi är en speciell andekraft som har sitt ursprung i andar och själar. Alla besjälade väsen med eller utan fysisk kropp är begåvade med psykotropi. – dock ej gudar och demoner. Varelser utan själ, exempelvis djur och odöda saknar helt psykotropisk utstrålning. Psykotropi är en intressant kraft som används på många olika sätt – exempelvis av magiker, präster och schamaner.

**Alstringsmetod:** Alstring av psykotropi utförs alltid som kroppslig alstring (se nedan).

**Kroppslig alstring:** Psykotropi går bara att alstra direkt ur sin egen själ eller från andra själar som är villiga att låta sig utnyttjas på detta sätt. Att ta psykotropi från sin själ är utmattande, vilket medför att för varje filament som alstras på detta sätt så får man

en kryss (+1) Långtidsutmattning. Att alstra psykotropi ur andra själar eller andar (som är villiga) är två nivåer svårare (+Ob2T6).

**Transformeringar:** Transformerering till psykotropi är omöjlig, med undantag från Teotropi (svårigheten är Ob3T6). Transformeringar från psykotropi till andra aspekter är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Utöver eventuella förluster av Qadosh så leder okontrollerad dissipation av psykotropiska filament till en frukansvärd huvudvärk. För varje psykotropiskt filament som dissiperar får magikern Ob1T6 kryss Långtidsutmattning och Ob1T6 kryss Smärta.

**Kontrollerad dissipation:** Då psykotropiska filament dissiperar tycks magikern omges av en aura av skimrande ljus. Detta ljusförsvinner så fort filamenten har dissiperat.

## Pyrotropi

Pyrotropi är en av de fyra elementarkrafterna och har sin källa i eld. Pyrotropi finns alltid närvarande i eldar eller bränder som växer i styrka. I eldar som håller på att slockna är pyrotropin inte alls lika stark. Pyrotropi har sedan urminnes tider varit nära sammanbundet med drakmagi. Drakar utnyttjar i princip enbart pyrotropi som källa till sin magi. Det antagligen så att drakar har möjlighet att generera pyrotropi utan att behöva befinna sig i närheten av eld.

**Elementarvarelse:** Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en pyrotropisk elementarvarelse – som kallas *salamander*. En salamander är en brinnande varelse som till formen ser ut som en liten vinglös drake.

**Alstringsmetod:** För att alstra pyrotropi krävs närhet till någon typ av förbränning, helst en öppen låga. Om det är en mindre låga som används så måste den finnas inom räckhåll. Om magikern använder en stor eld så kan längre avstånd vara möjliga. Grundregeln är att avståndet måste vara mindre än lågornas höjd. Avståndet kan dock dubblas men då blir alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

**Kroppslig alstring:** Det är även möjligt att använda den förbränning som pågår inne i kroppen som en naturlig del av ämnesomsättning. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom brännsår på kroppen (ett sår för varje filament som alstras). Varje brännsår ger ett (1) kryss trauma och ett (1) kryss smärta. Dessutom kommer magikern snabbt bli hungrig och utmattad – magikern får dessutom Ob1T6 utmattningskryss per filament som alstras ur kroppen.

**Transformeringar:** Transformerering till och från termotropi, fototropi samt heliotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från kryotropi, skototropi samt hydrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Om pyrotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern fatta eld. För varje pyrotropiskt filament som alstrades kommer en låga att springa till liv på magikerns kropp. Slå ett slag på träfftabellen för varje brand. Lågorna är enkla (Ob2T6) att släcka och kommer inte göra någon större skada om de släcks med en gång. Om de inte



släcks så kommer varje låga räknas som en brinnande fackla – de ger Ob1T6 Trauma, Ob1T6 Smärta och har ett Antändningsvärde på 4. Det kan dock hända att lågorna sprider sig till kläder och utrustning, vilket kan vara smått irriterande. Magiker som sysslar med pyrotropi har som regel yllekläder eller liknande som inte fattar eld så enkelt. Runt omkring magikern bildas dessutom en fuktig dimma som snabbt kondenserar.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation av pyrotropi ger upphov till en spektakulär flamma som varken skadar eller antänder något. Den lyser dock upp omgivningen under en runda.

## Selenotropi

Heliotropi är en av de kosmiska krafterna och har sin källa i månen. Selenotropi finns närvarande på alla månbelysta platser. Fullmåne gör selenotropin mycket kraftfullare än nymåne.

**Kosmisk varelse:** Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse för selenotropi – som kallas lunion. En lunion skapas direkt ur månljus och ser ut som en halvgenomskinlig humanoid. Varelse kan slå folk med mångalenskap, men även lysa upp sin omgivning.

**Alstringsmetod:** För att alstra selenotropiska filament måste magikern se månen. För att alstringen skall vara av normal svårighet skall det helst vara fullmåne, och om det är mindre än halvmåne blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Moln som skymmer månen gör det ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6) att alstra selenotropi.

**Kroppslig alstring:** Det är omöjligt att alstra selenotropi då månen inte är uppe och det finns ingen metod för kroppslig alstring.

**Transformering:** Alla transformeringar till och från selenotropi är normalsvåra (Ob3T6).

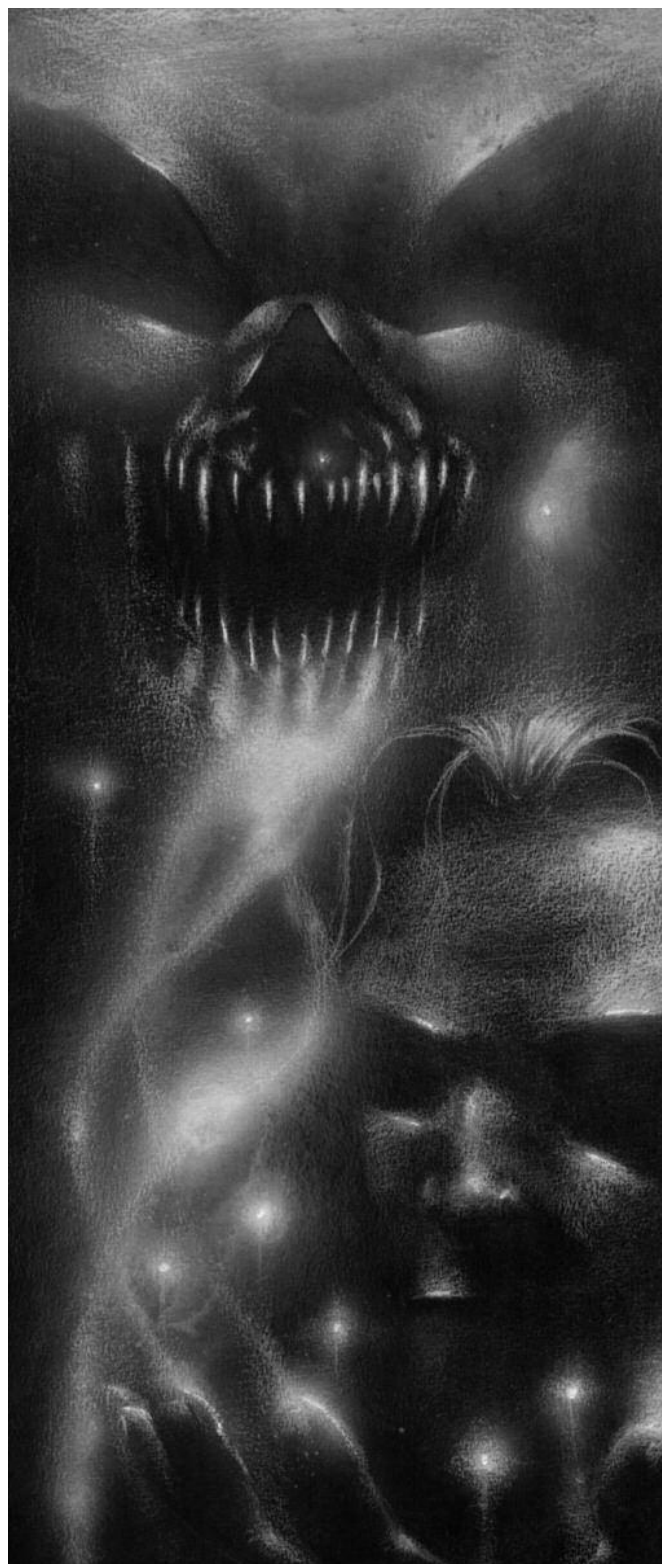
**Okontrollerad dissipation:** Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd lunion som eventuellt kommer att anfälla magikern. Magnituden för lunionen är lika med det antal selenotropiska filament som dissiperade. För mer information om kosmiska varelser och lunioner i synnerhet, se *Mystik & magi*.

**Kontrollerad dissipation:** En kontrollerad dissipation ger upphov till ett klart lysande silverfärgat klot som diffust lyser upp omgivningen. Den närmste omgivningen tycks bada i ett silverblått, halvsjukligt skimmer.

## Semotropi

Semotropi är en kraftkälla som har sitt ursprung i den potentiella kraft som finns tecken och bokstäver. När tecken kombineras till ord kan dessutom speciella effekter åstadkommas med semotropi. Semotropi kan under vissa omständigheter användas för att beräkna saker och varelsers sanna namn.

**Alstringsmetod:** För att alstra semotropi måste magikern antingen skriva eller läsa speciella magiska tecken. Normalt krävs en bok, tavla eller skriftrulle för att kunna läsa eller skriva



(skriva kräver naturligtvis även skrivdon). Det går även att alstra semotropi genom att skriva osynliga tecken i luften med händerna, men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

**Kroppslig alstring:** Om magikern varken har möjlighet att skriva eller läsa (exempelvis om magikern är blind eller oförmögen att röra sig) så kan magikern utnyttja tecken eller runor som skrivits på magikerns kläder, tatuerats på kroppen eller liknande. Alstringen blir två nivåer svårare (+Ob2T6). För att utnyttja denna typ av kroppslig alstring måste magikern naturligtvis ha tatuerat eller skrivit tecken på förhand.



**Transformerings:** Transformerings mellan semotropi och ikonotropi är lätta (Ob2T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Då semotropi dissiperar okontrollerat så förstörs all skrift och alla tecken som användes för att alstra filamenten. Tecknen kan alternativt ändra form och bli värdelösa.

**Kontrollerad dissipation:** Då Semotropi dissiperar försvinner den magiska utstrålning som fanns hos tecknen som användes vid alstringen.

## Skototropi

Skototropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i mörker. Mörker finns närvarande där ingen källa till ljus finns såsom solen, eldar och månen. Skototropiska magiker är främst det som bland vanligt folk kallas Svart-illusionister och anses ofta vara onda och skrämmande.

**Alstringsmetod:** För att alstra skototropi krävs det att är så mörkt att det är svårt att se. Finns det störande ljuskällor som exempelvis månen blir det en nivå svårare (+Ob1T6).

**Kroppslig alstring:** Magikern kan använda sig av kroppens mörker det vill säga det mörker som finns inom sin egen kropp för att skapa skototropi. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom att magikern börjar lysa svagt. Ljuset går inte att uppfattas i dagsljus men syns tydligt i mörker. För varje filament som alstras får magikern dessutom en kryss (+1) Trauma.

**Transformerings:** Transformerings till och från kryotropi är enkla (Ob2T6). Transformerings till och från termotropi, fototropi, heliotropi samt pyrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Om skototropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikerns syn att förmörkas helt. Denna förmörkning varar i lika många rundor som antalet skototropiska filament som dissiperade. Omgivningen kan se den kraftiga förmörkningen omkring magikern, men själva magikern kommer synas starkt självlysande.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation ger upphov till ett blixtnabbt mörker för de som tittar åt magikerns håll. Det verkar som om allt ljus försvinner under några ögonblick.

## Teotropi

Teotropi är den gudomliga skaparkraften som håller världen tillsammans. Utan teotropin skulle hela världen snabbt disintegreras. Det är endast gudar som har möjlighet att alstra eller skapa Teotropi. Ordinära varelser som exempelvis människor, alver, dvärgar och tiraker kan inte alstra teotropi. Däremot kan präster och andra troende ibland få teotropiska filament från sin gud. Många teoretiskt lagda magiker spekulerar i att teotropi skulle vara i princip det samma som Qadosh.

**Alstringsmetod:** Det är bara gudar som har möjlighet att alstra teotropi. Det enda sättet att få teotropiska filament är att erhålla dem från sin gud vid religiösa ceremonier (mer om detta beskrivs i kapitlet om religion).

**Kroppslig alstring:** Kroppslig alstring är inte möjlig.

**Transformerings:** Transformerings från teotropi till andra aspekter är normalsvåra (Ob3T6). Transformerings till teotropi är omöjlig – förutom möjligen för gudar som med största sannolikhet kan transformera psykotropi till teotropi.

**Okontrollerad dissipation:** Gudarna ser inte med blida ögon på den som inte är värdig gudarnas gåvor. Att tappa kontrollen över den heliga kraft som blivit skänkt av gudarna medför alltid att man förlorar ett kryss Qadosh per teotropiska filament som dissiperar. Detta resultat ersätter det slag som man normalt gör mot PSY för att undvika Qadoshförlust (se sidan 139).

**Kontrollerad dissipation:** Att ge tillbaka filamenten till sin gud medför inga speciella manifestationer.

## Termotropi

Termotropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i värme. Värmen finns alltid närvarande i alla föremål. Varje föremål i Mundana har en naturlig temperatur och över denna är föremålet främst fyllt av värme och under detta är föremålet mest fyllt av kyla. Värme använd främst i de kallare delarna av Mundana för att med magins hjälp skapa mer värme av en begränsad naturlig värmekälla.

**Alstringsmetod:** För att alstra termotropi krävs närhet till något som är betydligt varmare än sin omgivning. Det krävs ett objekt, vätska eller gas som väger minst ett kilo – dessutom skall det vara åtminstone fem grader varmare än sin omgivning per varje filament som skall alstras. Då termotropin alstras så kyls objektet eller vad det nu är frågan om upp ett antal grader.

**Kroppslig alstring:** Om magikern är varm kan han använda sin egen kropps värme. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom mycket kraftig nedkylning (se regler om nedkylning på sidan 79). Dessutom får rollpersonen ett kryss (+1) Smärta per filament och Ob1T6 kryss Långtidsutmattning per filament.

**Transformerings:** Transformerings till och från ataxotropi, fototropi, heliotropi samt pyrotropi är enkla (Ob2T6). Transformerings till och från nomotropi, kryotropi samt skototropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformerings är normalsvåra (Ob3T6).

**Okontrollerad dissipation:** Om termotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikerns kropp att hettas upp och får feber och svettningar. För varje termotropiskt filament som dissiperar ger detta ett kryss (+1 Trauma och Ob1T6 kryss Långtidsutmattning. Kroppstemperaturen sänks dock ganska snabbt om magikern inte har för varma kläder på sig eller om magikern befinner sig i varmt klimat. Många termomantiker har därför mycket lite kläder eller är helt nakna vid utövandet av termotropi. Luften kring magikern kommer dessutom att kylas ned vilket eventuellt ger upphov till att vattenånga bildas i närheten.

**Kontrollerad dissipation:** Kontrollerad dissipation av termotropi ger upphov till en våg av värme runt magikern. Luften dallrar som av en värmevåg ända tills alla filament har dissiperat.

# KRAFTFÄLT & KRAFTSTRÖMMAR

**M**UNDANA GENOMSYRAS AV kraftfält som når nästan överallt. Styrkan på kraftfälten är ganska stabil, men det finns fluktuationer i kraftfälten som kallas magisk turbulens. Vissa platser i Mundana har endast svaga kraftfält och på en del platser förekommer bara vissa aspekter av kraft.

## Magiska strömmar

Utöver de normala kraftfälten som genomsyrar nästan alla platser finns i Mundana även magiska strömmar som för den magiska kraften från dess urkällorna till andra platser. Dessa kraftströmmar följer speciella kraftlinjer som löper över hela världen. Varje kraftström förmedlar bara en aspekt. Kraftströmmar gör att en magiker i vissa fall kan utnyttja en aspekt som annars inte skulle vara tillgänglig.

Den enda kraftaspekt som inte påverkas av magiska platser, strömmar och turbulens är Teotropi – den gudomliga skaparkraften. Denna kontrolleras av gudarna.

På sidan 131 i *Spelarens bok* beskrivs hur man använder färdigheten Magiförmimelse för att upptäcka magiska platser och magiska strömmar.

## Magiska platser

Det finns platser som är centra för magiska krafter. Här samlas och koncentreras magiska krafter i nästan fysisk form. Andra platser kan vara helt utdöda och sakna magi, ett slags magiskt vakuum. De olika kraftkällorna har sina toppar vid vissa ställen där deras magi fungerar mångdubbelt så bra.

**Högmagiska platser:** Högmagiska platser kännetecknas alltid av att en aspekt är dominant. Exakt vilken aspekt som är dominant varierar, det vanligaste är dock att det rör sig om elementarkrafter, naturkrafter eller livskrafter. Den högmagiska platsen påverkas alltid av den aspekt som är dominant – exempelvis så saknar högmagiska nekrotropiska platser allt liv och på motsvarande sätt så är biotropiska platser alltid vildvuxna och flödande av liv. Alstring av den dominanta aspekten blir en nivå enklare (–Ob1T6) då man befinner sig på den högmagiska platsen.

**Lågmagiska platser:** Det finns platser där magi fungerar dåligt. Dessa platser tycks extremt fattiga på magi. Att alstra och transformera magiska filament på lågmagiska platser är en nivå svårare (+Ob1T6). Ingen annan nackdel fås då man befinner sig på en lågmagisk plats. Lågmagiska platser är ofta öde och karga, endast några sega växter lyckas överleva.

**Magidöda platser:** På dessa platser fungerar magi extremt dåligt. Magiska föremål slutar att fungera och alla handlingar som har med magi att göra blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Magiker och övernaturliga varelser skyr magidöda platser. Magidöda platser saknar allt liv och all växtlighet.

**Monoliter:** Monoliter är stenblock som rests i forntiden ovanför de olika kraftlinjerna som går i marken. Det händer även i våra dagar att magiker reser monoliter ovanför de osynliga kraftlinjerna som genomströmmar Mundana. Att befinna sig i närheten av en monolit räknas som om man befinner sig på en högmagisk plats. Observera att det bara är en aspekt som monoliten är kopplad till – exakt vilken aspekt varierar.

**Stencirklar:** En stencirkel är en samling av monoliter som är uppställda i en cirkel runt en plats där två kraftlinjer skär varandra. Stencirklar finns bara resta på platser där två kraftströmmar med olika aspekter möter varandra. Av alla kända stencirklar så är det bara ett ytterst litet antal som står resta på platser där tre eller fler kraftströmmar möter varandra. Om man befinner sig inne i stencirkel så blir det en nivå (–Ob1T6) enklare att transformera mellan de kraftaspekter som genomströmmar stencirkeln. Dessutom blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att alstra någon av dessa två kraftaspekter (på samma sätt som vid monoliter).

## Magisk turbulens

De magiska kraftfälten är inte alltid välordnade – ibland förekommer kraftiga fluktuationer i de magiska kraftfälten som vanligen benämns magisk turbulens. Det är ovanligt med magisk turbulens – dels kan den uppstå från misslyckade magiska experiment, exempelvis då filament dissiperar okontrollerat och dels kan turbulensen uppstå spontant.

**Vild magi:** Då magisk kraft av alla olika aspekter strömmar omkring okontrollerat kallas det för vild magi. Den enda aspekten som inte strömmar omkring är teotropi. Eftersom alla krafter finns tillgängliga så blir alla transformationer och alstringar en nivå enklare (–Ob1T6) och svårigheten för Besvärjelse, Ritual och Ceremoni blir en nivå svårare (+Ob1T6).

**Magistormar:** Under en magistorm piskar den stormande kraftaspekten den magiska balansen i det drabbade området. Endast en aspekt ingår som regel i varje magistorm. Under stormen virvlar aspekten omkring lätt tillgänglig. Den stormande aspekten blir en nivå enklare (–Ob1T6) att alstra men transformationer till eller från denna aspekt blir en nivå svårare (+Ob1T6) på grund av den störning som turbulensen ger upphov till.

**Magiska urladdningar:** Då en kraftkälla spontant genererar filament som sedan dissiperar okontrollerat talar man om magiska urladdningar. Dessa fenomen kan ställa till stor skada om någon drabbas av dem. Att försöka alstra någon sort kraftaspekt då en magisk urladdning sker är direkt livsfarligt, eftersom denna aktivitet drar till sig urladdningen – magikern blir då målet för Ob1T6 extra filament av den aktuella aspekten. Dessa filament kommer att dissipera okontrollerat om magikern inte kan alstra alla eller några av dessa filament i den nästföljande rundan. Lyckas magikern med alstring av den urladdade aspekten så har magikern tillgång till dem. Misslyckas magikern eller om inte alla filament kunde alstras så kommer den okontrollerade dissipationen av de kvarvarande filamenten att drabba magikern. Exakt hur en magisk urladdning ser ut varierar beroende på aspektens natur. Elementarkrafterna ger de mest påtagliga resultaten, exempelvis blixtar, tromber, jordbävningar och malströmmar.

# KONGELERADE FILAMENT

**E**TT KONGELERAT FILAMENT är ett filament 'stelnats' till i fysisk form. Den fysiska formen av en kongelerat filament kallas kongelat. Kongelerade filament används ofta då extra mycket kraft krävs, eller då en magiker inte själv kan alstra en viss aspekt. De enda typerna av filament man inte lyckats kongelera är teotropi, daimotropi och psykotropi. Observera att kongelerad ikonotropi och semotropi inte har någon fysisk form (kongelat) utan representeras med symboler eller tecken.

## Kongelatens egenskaper

Kongelerade filament har många intressanta egenskaper. En av de viktigaste är att de är redan kan framställas på förhand och sedan mycket enkelt användas. Vidare kan de inte transformeras. Slutligen är de i fysisk form och tar plats. Det enda sättet att använda ett kongelat är att väva in det i en effekt. I det ögonblicket kongelerade filament används försvinner de (exakt hur beror på vilken aspekt det rör sig om). Det går alltså inte att hålla kvar lössläppta kongelerade filament annat än i magiska föremål.

## Naturlig förekomst

Kongelerade filament finns i naturlig form på vissa ställen i naturen: vatten från en magisk källa kanske har kongelerade filament av hydrotropi. Den kan också finnas i olika varelser: hjärtat på en drake kan, om man behandlar det på rätt sätt, ge en mängd kongelerade filament av pyrotropi. Kongelerade filament kan också framställas i laboratorier.

## Användning av kongelerade filament

Det enda sättet att använda ett kongelat är att väva in det i en effekt. Varje kongelerat filament ersätter ett vanlig filament. Fördelen är att det går mycket fortare att använda kongelerade filament än att alstra de filament som behövs – nackdelen är att det tar tid att framställa kongelerade filament. Kongelat kan användas med någon av färdigheterna Besvärjelse, Ritual, Ceremoni eller Alkemi. Att använda ett kongelat gör att magikern inte behöver slå lika höga slag då man alstrar kraft. Däremot brukar användandet av kongelat ofta vara spektakulärt rent visuellt och ljudligt.

Två undantag är Ikonotropi och Semotropi som inte bildar fysiskt påtagliga kongelat. Dessa två aspekters kongelat bildar endast symboler respektive tecken som kan tecknas eller skrivas på valfritt medium med valfri redskap. Det är den symboliska alternativt skriftliga representationen som skapar den kongelerade filamentet – inte ett fysiskt objekt. För att använda dessa två filament måste man studera symbolerna alternativt läsa tecknen samtidigt som effekten vävs.

## Kongelat som bytesvara

En annan användning för kongelat är som bytesvara magiker emellan. Man kan säga att ett kongelerat filament kan fungera som ett slags valuta då trollkarlar och magiker behöver köpa varor och tjänster. Det kan hända att trollkarlar betalar sina studier genom att framställa kongelerade filament för akademiens eller sin läromästares bruk.

## Tillverkning av kongelat

Kongelerade filament kan tillverkas på artificiell väg med hjälp av speciella alkemiska processer. För att kunna utföra sådan tillverkning krävs dels ett laboratorium och dels de nödvändiga komponenterna – samt naturligtvis den rätta kunskapen om hur man kongelerar filament. Mer om tillverkning av kongelerade filament finns i reglerna för alkemi i tilläggsboken *Mystik & magi*.

## Kongelatens odelbarhet

Ett filament är den minsta magiska kvanta som existerar. All magisk kraft antar alltid ett värde som kan räknas med hjälp av hela filament. Delar av ett filament kan omöjligen existera. Av denna anledning är kongelerade filament odelbara. Det enda som kan hända om man verkligen anstränger sig för att dela ett kongelerat filament är att det dissiperar okontrollerat – vilket ofta får otrevliga konsekvenser. För att förstöra ett filament krävs att man lyckas göra en extraskada på filamentet (bara en skada räcker inte). Den eller det som förstör kongelatet drabbas av dissipationseffekterna.

## Fysiskt utseende

Kongelerade filament ser olika ut, beroende på dess ursprung och vilken kraftkälla den kommer ur. I beskrivningarna av de olika aspekterna finns det exakta utseendet för vart och ett av aspekterna beskrivna.

**Kronotropiskt kongelat:** Då kronotropi kongeleras bildas ett extremt fint ljusbrunt pulver, som tycks bestå av oändligt små korn som inte separeras från varandra. Då kongelatet används så virvlar kornen upp i en spiral för att sedan försvinner i mycket små ljusblixtar. Hela omvandlingen tar en runda.

**Nomotropiskt kongelat:** Nomotropiskt kongelat är mest lik glasklar kristall. Varje filament som kongeleras bildar en separat kristall som till formen ser ut som ett mycket stort saltkorn. Då det nomotropiska kongelatet används så tonar kristallen bort helt sakta utan att lämna några spår efter sig. Hela borttoningen tar en runda.

**Ataxotropiskt kongelat:** Ataxotropi som kongeleras bildar svarta trådaktiga och till synes extremt trassliga nystan. Varje filament bildar ett separat nystan. Kongelat är omöjligt att sära och det går inte heller att finna några ändar på nystanet. Då ett kongelerat filament av ataxotropi används så börjar nystanet trassla upp sig mycket snabbt. Nystanet krymper och trådarna tycks försvinna ut ur denna värld. Hela omvandlingen går på mindre än en runda.



**Termotropiskt kongelat:** Kongelerad termotropi ser ut som rödsvarta kolliknande stycken som känns varma, men som inte värmer upp någonting. Varje filament bildar ett stycke. Då kongelatet används så börjar styckena glöda intensivt för att sedan försvinna. Hela omvandlingen tar mindre än en runda. Glöden vid omvandlingen påverkar dock inte omgivningen.

**Kryotropiskt kongelat:** Kryotropi som kongelerats ser ut som vita isliknande block som känns kalla. Varje filament bildar ett separat block. Kongelatet har förmågan att ryka kraftig om de kommer i kontakt med vatten eller fukt. Då kongelerad krytropi används så bildas ett moln av iskristaller som försvinner efter en runda, dock utan att påverkar sin omgivning.

**Fototropiskt kongelat:** Varje fototropiskt filament som kongeleras ser ut som ett skimrande ljusklot. De flesta magiker brukar benämna dessa ljusklot för 'orber'. Ljuskloten lyser dock inte upp någonting i sin omgivning. Då kongelatet används börjar orben lysa kraftigt för att sedan försvinna bakom ett bländande sken. Omvandlingen lyser dock inte upp omgivningen.

**Skototropiskt kongelat:** Skototropi bildar ett svart, extremt fint pulver då det kongeleras. Pulvret tycks svärta ner allt det kommer i kontakt med, men svärten försvinner omedelbart då kongelatet avlägsnas. Pulvret går inte att dela på. När kongelatet används så tycks pulvret expandera och förmörka den närmaste omgivningen. Förmörkningen tonar därefter snabbt bort.

**Teotropiskt kongelat:** Ingen dödlig magiker har ännu lyckats kongelera teotropi. Det är osäkert om det överhuvudtaget är möjligt. En del magiker spekulerar dock i att hela Mundana i själva verket är en gigantisk ansamling av teotropisk kongelat.

**Daimotropiskt kongelat:** Hittills har ingen magiker lyckats kongelera daimotropi. Det verkar som om astralplanet är uppbyggt av kongelad daimotropi och psykotropi. Eftersom astralplanet är helt och hållet skilt från den fysiska världen så antas det vara omöjligt för daimotropiska kongelat att existera (åtminstone i fysisk form).

**Psykotropiskt kongelat:** Hittills har ingen magiker lyckats kongelera psykotropi. Det verkar som om astralplanet är uppbyggt av kongelad psykotropi och daimotropi. Och eftersom astralplanet är helt och hållet skilt från den fysiska världen så antas det vara omöjligt för psykotropiska kongelat att existera (åtminstone i fysisk form).

**Biotropiskt kongelat:** En blodfärgad alternativt vit vätska, ibland trögflytande, men alltid omöjlig att separera i flera delar. Då kongelatet används så tycks vätskan pulsera av liv för att sedan upplösas.

**Nekrotropiskt kongelat:** Vita benliknande bitar i ett material som påminner om mjuk marmor. Varje kongelerat filament är en separat bit. Resultatet av att använda nekrotropiskt kongelatet är ofta en otrevlig upplevelse som tycks vilja öppna en port till det döda. Denna effekt går snabbt över samtidigt som de bitar som kongelatet utgörs av försvinner.

**Heliotropiskt kongelat:** Heliotropiskt kongelat ser ut som en guldliknande och skimrande metall, som dock inte lyser upp omgivningen. Då kongelatet används så försvinner det i ett klart lysande klot på en runda. Solklotet är helt magiskt och varken skadar eller antänder sin omgivning.

**Selenotropiskt kongelat:** Utseendet påminner om en silverliknande metall som skimrar svagt i blått. Kongelatet lyser inte upp omgivningen. Då kongelatet används så kommer det att skimmra till med ett diffust silverfärgat ljussken, som inte heller lyser upp omgivningen. Hela omvandlingen tar en runda och får de flesta åskådare att känna en viss rädsla.

**Astrotropiskt kongelat:** Kongelerad astrotropi ser ut som ett silverglittrande pulver som tycks hålla ihop hur man än hantlar det. Då kongelatet används så försvinner det i till synes blixtrande silverfärgade ljus, men utan att lysa upp sin omgivning. Det hela tar en runda och är mycket vackert.

**Pyrotropiskt kongelat:** Kongelerad pyrotropi ser ut som ett ljusgult pulver, ibland skiftande i rött. Det går dock inte att separera pulvret i flera delar. Luktas svagt av svavel. Av alkemister kallas kongelatet ofta 'flogiston'. Då magikern använder kongelerade pyrotropiska filament så uppstår en kraftig låga i vilken kongelatet förbrukas. Lågan är helt magisk och varken skadar eller antänder sin omgivning – däremot är effekten ofta spektakulär – magikerna kan hålla kongelatet i handen utan att skada sig.

**Geotropiskt kongelat:** Geotropiska filament som kongelerats ser ut som grå stenliknande bitar, som ibland skiftar i brunt. Varje filament består av en separat bit. Då kongelatet används så spricker den stenliknande biten och pulveriseras till ett grått moln av damm. Molnet försvinner på en runda utan att lämna några spår.

**Hydrotropiskt kongelat:** Hydrotropiska filament som kongeleras ser ut som en ljusblå eller ibland ofärgad vätska. Vätskan går inte att separera i flera delar, men om flera kongelat blandas så är det lätt att separera dem igen. Då kongelatet används så börjar det koka extremt häftigt – dock utan någon värmeutveckling. Efter en runda är allt kongelat bortkokat.

**Pneumotropiskt kongelat:** Extremt lätt material som mest liknar frusen grågrumlig rök. Kongelatet är relativt hårt och kan ha i princip vilken form som helst. Då kongelerad pneumotropi används så börjar de snurra snabbt och löses sedan upp i en mycket liten virvelvind som varar i en runda. Virvelvinden påverkar dock inte omgivningen.

**Ikonotropiskt kongelerat filament:** Ikonotropi kongeleras genom att speciella symboler tecknas av magikern i samband med själva kongeleringen. Ikonotropiska kongelerade filament har alltså ingen egen fysisk form. Då det kongelerade filamentet används så glöder symbolerna ett ögonblick för att därefter försvinna från ytan där de fanns tecknade.

**Semotropiskt kongelerat filament:** Semotropi kongeleras genom att speciella tecken ock bokstäver skrivs ned av magikern i samband med själva kongeleringen. Semotropiska kongelerade filament har alltså ingen egen fysisk form. Då det kongelerade filamentet används så glöder tecknen ett ögonblick för att därefter försvinna från ytan där de stod skrivna.



## DISSIPATION

**V**ARJE GÅNG MAN alstrar ett filament och släpper det, av egen vilja eller på grund av att man tappar koncentrationen, dissiperar det och återgår till det magiska fältet. Samma sak gäller när man tinar upp ett kongelerat filament. Detta är helt naturligt. Vad som inte är naturligt är att transformera ett filament från en aspekt till en annan, eller att tvinga in filament i en ny form eller väv som bildar en besvärjelse. Skulle detta ske under sådana former att man tappar kontrollen över filamenten har de nått ett farligt stadie – en mer aggressiv mellanform mellan naturliga filament och kontrollerade filament, som förmodligen beror på att filament motsätter sig en förändring – där de kan slå tillbaka på besvärjaren och dennes omgivning.

### Kontrollerad dissipation

Att låta filament dissipera kontrollerat är mycket lätt (Ob1T6) om man låter ett filament dissipera per runda. Färdigheten som används är den specifika variant av färdigheten Alstra som används för den aktuella aspekten. Vill man dissipera flera filament i samma runda så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) per extra filament. Observera att man bara kan dissipera filament av en aspekt under en och samma runda. Misslyckas slaget så inträffar en okontrollerad dissipation av de filament som magikerna försökte dissipera naturligt.

### Okontrollerad dissipation

Kontrollerad dissipation är relativt vanligt förekommande – okontrollerad dissipation är något helt annat och mycket farligare. Okontrollerad dissipation kan inträffa bland annat vid fummel – exempelvis då magikern alstrar, transformerar eller väver effekter. Okontrollerad dissipation verkar dock inte förekomma vid ceremonier.

Då filament dissiperar okontrollerat måste magikern slå ett svårighetsslag mot PSY för att inte förlora en poäng (–1) Qadosh. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament som magikern har alstrat. Misslyckas detta slag förlorar magikern en (–1) poäng Qadosh. Om slaget blir fumlade så förlorar magikern lika många poäng Qadosh som antalet filament som alstrats.

Utöver eventuell förlust av Qadosh så ger okontrollerad dissipation alltid upphov till bieffekter som är specifika för de olika aspekterna. Vilka dessa specialeffekter är beskrivs i beskrivningen av den aktuella aspekten.

#### Exempel:

*Maxander den Magnifike fumlade ett slag för att väva fyra pyrotropiska filament till en stor eld. Maxander blir därför (utöver de bieffekter som finns i beskrivningen av aspekten Pyrotropi) tvungen att slå ett svårt slag (Ob4T6) mot sin PSY. Maxander missar detta slag och måste därför sänka sin Qadosh med en poäng.*



## Qadosh

Qadosh betyder i de flesta fall 'helig' – utom för trollkarlar som förknippar termen med 'icke-existens' och för schamaner som kallar det för 'glömskan'. Qadosh är ett värde som betecknar hur nära det gudomliga respektive icke-existens personen är. En fullständigt normal människa har noll i Qadosh. Ju högre Qadosh är desto mer helig är personen. Negativ Qadosh innebär att personen är närmare icke-existensen. Skulle Qadosh sjunka till -15 eller lägre kan något som kallas 'borttoning' inträffa. Exakt varför detta är fallet är det ingen som vet med det finns ett flertal teorier.

En del magiker förklarar detta som att de personer som ådrar sig negativ Qadosh har brutit mot verklighetens lagar och på så vis upplevs som ett slags sjukdom av skapelsen som därför stöter bort dem. Mer teologiskt inriktade magiker menar att det är gudarnas straff för magikernas hybris att nyttja deras krafter. Slutligen finns det de som menar att negativ Qadosh för magiker närmre gudarnas motsatskraft, det vill säga demonerna, och att de fysiska förändringar som kan iakttas kring vissa magiker med negativ Qadosh skulle kunna vara demonernas verk.

## Qadosh och åldrande

Vad som sker för en person som får ett negativt värde i Qadosh är att denne börjar tyna bort från skapelsen. Det första steget för detta är genom fysiskt åldrande då livskrafterna börjar lämna magikern. För varje steg av negativ Qadosh som en person har så adderas ett år till dennes skenbara ålder. Detta innebär att trollkarlar ofta ser äldre ut än vad de är. Det är dock inte säkert att den sänkta Qadoshen gör att man ser äldre ut. I sällsynta fall har andra förändringar skett, vanligen i nära anknytning till den aspekt som magikern kontrollerar. Exempel på sådana fall är en

kronomantiker vars kropp inte tycks åldras utan ser exakt ut som den gjorde i sin ungdom eller en hydromantiker som fick en groteskt fet, uppsvälld och vattenfylld kropp. Detta är dock ovanligt och har samma effekt på magikerns attribut som åldringsslagen har. Då man använder åldringsreglerna (se sidan 24 i *Spelarens bok*) så är det den skenbara åldern man utgår utifrån vilket medför att magiker kan åldras snabbare. Detta är borttoningens första skede vilket i förlängningen kan innebära att magikern dör till följd av de åldringsslags som förorsakades av den negativa Qadoshen.

### Exempel:

*Rafali har -6 i Qadosh. Detta innebär att hon, när hon ska beräkna åldrandet, måste öka sin skenbara ålder med 6. Det blir med andra ord dags att slå för åldrande när hon är 29 år istället för den normala gränsen på 35 för åldrande.*

Qadosh	Påföljd
-1 till -10	Ökad skenbar ålder.
-11 till -15	Ökad skenbar ålder. Mindre grad av verklighetsabnorma förändringar (se sidan 142).
-16 till -20	Ökad skenbar ålder samt ett lyckat normalt (Ob3T6) PSY-slag för att inte uppnå total icke-existens vid varje Qadoshminskning. Stor grad av verklighetsabnorma förändringar (se sidan 142).
-21 till -25	Ökad skenbar ålder samt ett lyckat svårt (Ob4T6) PSY-slag för att inte uppnå total icke-existens vid varje Qadoshminskning. Kraftfull grad av verklighetsabnorma förändringar (se sidan 142).
-26 till -30	Ökad skenbar ålder samt ett lyckat mycket svårt (Ob5T6) PSY-slag för att inte uppnå total icke-existens vid varje Qadoshminskning. Extrem grad av verklighetsabnorma förändringar (se sidan 142).
Varje -5	Ökad skenbar ålder samt ett lyckat PSY-slag med en ökad svårighet på ytterligare +Ob1T6 för att inte uppnå total icke-existens vid varje Qadoshminskning.

Tabell R2-125: Påföljd av minskad Qadosh.





Observera att alver och dvärgar normalt har en lägre skenbar ålder i förhållande till sin verkliga ålder – vilket kan kompensera för höjningen som erhålls från negativ Qadosh. För mer info om skenbar ålder, se sidan 24 i *Spelarens bok*.

Borttoningens andra och mer drastiska konsekvens är risken till total icke-existens vilken tilltar gradvis i och med att den negativa Qadoshen ökar. Uppfyllandet av den totala icke-existensen innebär att magikern upplöses och försvinner från skapelsen permanent (för en spelare vars rollperson som råkar ut för detta innebär det naturligtvis att rollpersonen inte går att spela längre). Det finns de som hävdar att magiker som råkar ut för denna borttoning transporteras till skugglandet för att där sluta sina dagar. Rent visuellt ter sig ett sådant upplösande som att kroppen helt enkelt bleknar bort, först till en spökaktigt transparens i tilltagande grad, för att slutligen försvinna helt. Vanligtvis så kan man också iakttä ett slags magisk urladdning av de aspekter som var magikerns viktigaste. Vissa menar att detta beror på att magikerns existentiella energi transformeras till dessa aspekter eller att det sker ett slags magisk absorption där magikern blir ett med sina aspektenergier.

För att inte drabbas av fullständig borttoning/total icke-existens måste magikern lyckas med ett PSY-slag där svårigheten ökar i och med högre grad av negativ Qadosh (se tabell R2-125 för den exakta svårigheten). Den eventuella negativa effekten vid PSY-slaget är den hastighet med vilket den slutgiltiga borttoningen sker. Ju högre negativ effekt desto snabbare tonar magikern bort. En negativ effekt på -1, eller i närheten därav, skulle stämmingsfullt kunna ta plats under loppet av timmar eller kanske till och med dagar vilket förstås bäddar för dramatiska skildringar av magikerns sista stund. Ett fummel innebär en ögonblicklig upplösning.

#### Exempel:

*Magikern Ragash har som påföljd av en okontrollerad dissipation lyckats sänka sig från -15 till -18 i Qadosh. Förutom att han nu kommer se ut som hela 18 år äldre än vad han egentligen är får han slå ett normalsvårt PSY-slag för att se om han drabbas av total icke-existens. Han fumlade dessvärre sitt slag och hans kamrater kan därför se honom ögonblickligen upplösas till ingenting. Tyvärr för Ragash så innebär det nu att han som individ har förintats från skapelsen för evigt.*

## Verklighetsabnorma förändringar

Alla magiker har en själslig utstrålning, en så kallad aura, av färger motsvarande de aspekter de behärskar, vilken är möjlig att beskåda med färdigheten Magiförnimmelse. Färgerna representerar helt enkelt magikerns potentiella förmåga att manipulera verkligheten inom en särskild aspekt. Vad som händer vid negativ Qadosh är att magikern förlorar viss kontroll över detta själsliga utflöde, det vill säga att magikern påverkar omgivningen även utan att vilja göra det. Ju mer negativ Qadosh magikern har desto mer förlorar magikern kontrollen över sin potentiella magiska kraft vilket yttar sig i ökad grad av så kallade verklighetsabnorma förändringar som ger sig till känna i magikerns närhet.

Det finns olika teorier varför det blir på detta vis. Somliga menar att magikern när denne förskjuts eller tynar bort från världen också på så vis förlorar greppet om verkligheten. Den

inneboende magiska kraften får på så vis ett visst mått av fritt spelrum att löpa amok. Vissa menar att en negativ Qadosh resulterar i att magikerns själsliga kraft, i form av de aspekter denne behärskar, läcker ut genom hålen i magikerns söndriga själ vilket i sin tur påverkar dennes omgivning. Andra menar att den negativa Qadoshen sakta bryter ner barriären mellan den magiska väven och magikern vilket får magikern att mer och mer bli ett med sina magiska aspekter till den grad att denne till slut blir ett slags levande magisk nod för sina aspektenergier.

Dessa förändringar innebär att verkligheten förvrids runt magikern på ett sätt som baseras på de aspekter som magikern besitter. Magikerns dominanta aspekt (det vill säga den alstrafärdighet som har högst färdighetschans) är den som kommer till starkast uttryck. För att ta reda på hur starkt detta artar sig se sidan 142. Även magikerns andra aspekter kan komma till uttryck. Den sekundära aspekten (den med näst högst värde) räknas som en verklighetsabnorm förändring av den föregående svagare graden än den dominanta, den tertiära som två grader svagare och så vidare. Observera att om två eller fler aspekter har samma värde så ger de sig till uttryck i exakt samma grad.

De verklighetsabnorma förändringarnas huvudsakliga konsekvens är, förutom att vara ett stämmingsmässigt inslag, att magikern i ökad grad kommer att mötas av känslor av förakt och förundran av de individer han stöter på allt eftersom förändringarna blir större och större. I vissa länder, som exempelvis det av Daakkyrkan hårt hållna jargiska kejsardömet, kommer dessa förändringar innebära att magikern döms till döden för häxeri. Den stora negativa konsekvensen med förändringarna (förutom de drastiska fysiska effekterna) är alltså magikerns ökade oförmåga till anonymitet samt de uppenbara nackdelar detta kan innebära.

Qadosh	Grad av förändring*
-1 till -10	Ingen
-11 till -15	Mindre
-16 till -20	Stor
-21 till -25	Kraftfull
-26 eller lägre	Extrem
* Själva graden av förändringar gäller den aspekt som räknas som dominant. Se stycket "Aspekternas olika verklighetsförändringar" för exempel på hur förändringarna kan arta sig.	

Tabell R2-126. Grad av verklighetsabnorma förändringar på grund av mängd förlorad Qadosh.

#### Exempel:

*Berthrand Besvärjaren har ett värde på -22 i Qadosh. Detta innebär att han har kraftfulla verklighetsabnorma förändringar i sin huvudaspekt pyrotropi (den alstrafärdighet han har högst värde i). Berthrand's näst högsta alstrafärdighet är ataxotropi vilket innebär att han har stora verklighetsförändringar vad gäller denna aspekt. Berthrand's spelare tittar på listan över aspekternas olika verklighetsförändringar och bestämmer i samråd med spelledaren hur de skall arta sig. Hade han behärskat några fler aspekter så hade den alstrafärdighet som kommit på tredje plats fått mindre grad av verklighetsförändringar och alla resterande räknats som passiva och inte haft någon som helst inverkan.*



## Aspekternas olika verklighetsförändringar

Nedan följer beskrivning över hur aspekternas kan manifestera sig. Det hela tycks variera från magiker till magiker och skall således enbart ses som riktlinjer. Observera att vissa magiker inte alls påverkas av dessa förändringar även vid extremt låga Qadoshnivåer. Dessa magiker måste dock fortfarande slå slag för att se om de tonar bort. Man kan om man vill använda sig av samtliga förändringar för en aspekt men man kan likväl välja bara några som passar eller hitta på egna. Observera att förändringarna inte är något som magikern har någon som helst medveten kontroll över. Dock så kan de påverkas omedvetet. En pneumomantiker som drömmer mardrömmar kan få rummet att fyllas av kraftiga vindar vilka blåser omkull de lättare föremålen, får fönsterluckorna att slås upp och ett ylande läte eka från rökgången ovan eldstaden. En pyromantiker som blir förgrymmad kan orsaka att eldar flammor upp och en skotomantiker som fylls av hat gör att alla ljuskällor tycks mörkna och skuggorna börjar vrida på sig. En hydromantiker som blir lycklig kanske får regnet att börja falla och en biomantiker som är fylld med sorg får alla blommor att slakna i hans närhet. Vilka förändringar som sker är upp till spelledaren men tänk på att vid lägre nivåer är de knappt märkbara. Vid de mest extrema nivåerna kan effekterna vara farliga både för magikern och dennes omgivning.

**Mindre förändringar:** När en magiker når -11 i Qadosh kan det uppstå mindre märkbara förändringar omkring honom. Dessa är knappt märkbara och kan eventuellt endast förnimmas i närhet till aspekten. Exempelvis kan en heliotropiker tyckas vara omgiven av en svagt gyllene aura då han vistas i solsken, på en pneumotropiker rör sig hår och kläder lätt som om vinden blåser på honom även om han är inomhus och så vidare.

**Stora förändringar:** När en magiker når -16 i Qadosh börjar förändringarna att bli betydligt mer märkbara. Effekten är extra stark när magikern är nära sin aspekt och ibland kan man se aspektens färg skimra till i magikerns ögon. Exempelvis kan innehållet av texter i en semotropikers närhet viskas fram från intet. En pyrotropiker får elden att dra sig mot honom. Ljusslagor fladdrar åt hans håll och eldstaden kan flammas upp då han kommer in i rummet. Hos en nomotropiker kan en säng som han sovit i under natten tyckas bäddad och orörd då han lämnar den, mat som han tappar ut på golvet faller i en symetrisk ordning.

**Kraftfull förändringar:** När en magiker når -21 i Qadosh märker man tydligt att något inte är rätt. Om magikern finns nära aspekten är effekten extra tydlig. Ibland kan man se en aura av aspektens färg omge magikern och ögonen tycks ibland lysa i dess sken. Magiska varelser som är knutna till aspekten (om det finns sådana) kan man ibland se i magikerns närhet då de manifesteras för att sedan försvinna igen. Kryomantikerns kropp kan vara kall som is och det ryker ständigt av kyla från näsa, mun och även svagt från hela kroppen. En nekrotropiker omges av en känsla av död, växter vittrar sönder i hans närhet och på platser kopplade till döden kan man ibland höra de dödas viskningar. För ikonotropikern uppstår symboler i hans närhet, exempelvis av spillt blod, vattenpölar eller i aska. Tydliga symboler glöder av kraft då han närmar sig dem.

**Extrema förändringar:** När magikern får -26 Qadosh och lägre uppträder extrema förändringar omkring honom som man inte kan missa. Magiken kan inte vistas bland folk utan att dra blickar till sig eller skapa panik. En ataxatropiker kläder och hår tycks ständigt röra på sig, allt i hans närhet blir kaotiskt, föremål teleporteras och förflyttas av sig själv. En fototropiker lyser av ett kraftigt sken och det blir aldrig mörkt nära honom. En psykotropiker omges av väsen från andeplanet som man kan skåda i den fysiska världen som svagt genomskinliga skuggbilder. Folk i hans närhet får sina känslor påverkade och han kan orsaka dem såväl njutning som smärta helt omedvetet.

## Att höja Qadosh

Det går att återfå Qadosh med tiden. Det krävs ett års total avhållsamhet från magi för att återfå en poäng Qadosh. Under den tiden får man inte göra något minsta lilla magiska. Observera att det inte går att höja Qadosh till nivåer högre än noll på detta sätt. Det sägs finnas sätt att genom demonologi hela sin skadade själ men dessa kunskaper är ytterst ovanliga.

Det finns dessutom olika religiösa sätt att återfå Qadosh. Dessa beskrivs i religionskapitlet. Om Qadosh sjunker under noll kan en rollperson inte längre vara initierad i en religion. Guden kan inte få kontakt personen då själen är skadad, borttynad på detta sätt. Detta medför i sin tur att det inte går att höja Qadosh genom de olika religiösa metoderna.



## KAPITEL ÅTTA

---

# RELIGION



**B**ARON CEREC TZORCELAN föll baklänges när han träffades av den ena grottrollets väldiga träklubba. Han var svårt sargad och det var endast med stor ansträngning han kunde resa sig upp. Han drog sig bakåt, bort från stupet och striden. Drevegan och Jac kämpade nu ensamma mot två rasande grottrolle och det såg inte bra ut. Baronens insåg att striden var förlorad och körde med all sin återstående kraft ned sitt svärd i marken. Han knäböjde framför det och fattade om hjaltet med båda händerna. Därefter stödde han sin panna mot händerna och började lågmält mäsja Cirzas trohetsed. "Cirza, livets fader, jag svär att i allt jag är och allt jag gör upprätthålla Din heder..."

Tzorcelan gick upp för trappan till Cirzas palats. Han hade gjort det många gånger förut och han kände varje trappsteg utan och innan. En gång, i början av hans religiösa skolning, hade varje nytt trappsteg han nått varit en stor framgång som han hade fått kämpa hårt för att uppnå. Nu gick han med lätta steg in genom portalen vid trappans slut och genom salen fram till Cirzas tron. Han knäböjde och talade med klar stämma till sin gud. "Cirza, jag har kommit till Dig för att i underdånighet be om en ynnest. Jag ber Dig, hjälp mig och mina vänner. De är inte troende, men de är goda män."

Baronen reste sig och drog sitt svärd ur marken. Han höjde det över huvudet och gav upp ett stridsrop: "Cirza!" Marken under trollens fötter gav i samma ögonblick vika och de störtade ned i avgrunden. "Vilken tur!" utropade Jac. "Det kunde lika gärna ha varit vi", muttrade Drevegan. Cerec Tzorcelan försjönk i tacksägelsebön.



## GUDAR

**G**UDAR ÄR MÄKTIGA väsen som lever på det astrala planet. De är ofta så mäktiga så att de viljemässigt kan skapa sig en kropp på det mundana planet vid behov. Gudar är dessutom nästan undantagslöst odödliga – både i fråga om livslängd och gudadråp. Makten som gudar bestitter är ett resultat av de mycket stora mängder kraft de har tillgång till. Gudar har ett flertal sätt att komma över denna kraft, men det vanligaste är att guden har troende varelser som i sin dyrkan av guden skänker mindre mängder kraft. I utbyte för denna kraft så skänker gudar ofta olika gåvor till sina troende. Ibland så kan dock guden mer eller mindre tvinga sina troende genom fruktan för guden.

### Gudarnas natur

Det finns många teorier om exakt vad en gud är. Det är svårt att dra någon linje mellan traditionella gudar, mäktiga demoner och stora andar. Det finns fall då människor (och andra varelser) har uppnått gudastatus genom vad som kallas apoteos. De hålls av de flesta troligt att gudar i själva verket är normala, fast mycket mäktiga varelser som uppnått odödlighet.

### Gudanamn

Det är inte ovanligt att gudar dyrkas under olika namn på olika platser i Mundana. Ibland liknar gudens namn på ett ställe det namn som guden har på ett annat ställe, men det vanligaste är dock att guden har helt olika namn. De troende har ibland kommit till insikt om att guden har flera namn och har accepterat detta faktum. Mer vanligt är dock att en religion inte kan acceptera att andra religioner dyrkar samma gud – detta ger ofta upphov till motsättningar och schismer.

Som kuriosita kan det nämnas att de finns de som anser att det är omöjligt att veta en guds rätta namn – det är denna onämnbarhet som gudomligheten består av.

### Inkarnationer

De flesta gudar har förmågan att manifestera sig i den fysiska världen genom inkarnation. Vilken gestalt guden antar på det

fysiska planet varierar – det är inte ovanligt att guden kan inkarnera sig i flera olika former.

### Gudamakt

Gudar får huvudsakligen sin kraft från sina troende. Genom bön och offer kan de troende skänka kraft till sin gud. Enligt magiker som studerat olika religioner är bönen ett sätt för den troende att alstra ett psykotropiskt filament som guden kan ta emot. På motsvarande sätt är offret ett sätt att skänka guden ett eller flera psykotropiska filament som kommer från offret.

Eftersom varje troende ger guden en viss mängd kraft så kommer guden att bli mäktigare ju fler troende en gud har. Att vidmakthålla en religion är följaktligen en av gudens viktigaste sysselsättningar. Gudar som tappar sina anhängare tynar bort och blir obetydliga gudar. Det händer dock att gamla gudar på nytt börjar dyrkas och får nya storhetstider.

Det finns ett antal andra sätt för guden att få ytterligare kraft, men det är inte alla gudar som använder dessa metoder. Ett sätt är att guden har en underordnad hierarki av mindre mäktiga gudar, halvgudar och till och med demoner. Dessa gudar skänker kraft i utbyte mot skydd och andra tjänster. Ett annat sätt att öka sin tillgång är att prästerna som leder religionen dessutom är magiker som har förmåga att generera mer kraft än en vanlig präst. Ett tredje sätt är för guden att dra nytta av exempelvis döda andar eller kontrollerbara demoner.

### Definitionslista

**Agnosticism:** Inställning till gudomar som något man inte kan veta något om eller lite på och därmed inte bör tillbe.

**Ateism:** Förnekelse av gudomliga väsen.

**Bön:** Handling då den troende ger ett kraft till sin gud genom att be. Används även för att kommunicera med guden.

**Ceremoni:** (1) Religiös aktivitet i vilken deltagaren/deltagarna ber sin gud om kraft. Ceremonier liknar i mångt och mycket magiska ritualer. (2) Färdigheten att leda en ceremoni.

**Demon:** Väsen som på många sätt liknar gudarna. Vissa menar till och med att en demon är samma sak som en svagare gud.

**Förpliktelse:** Regler för vad den troende inom en religion måste göra, exempelvis tjänstgöring och närvaro vid högmässa.

**Gud:** (1) Andligt väsen som kan få kraft av sina tillbedjare genom bön och offer. (2) Inom monoteistiska religioner benämningen på det allra högsta väsendet.

**Gudomlig beröring:** Direktkontakt med en gud vid höjning av Qadosh. Beröringen kan ge den troende befallning, vision, insikt eller omen.

**Inkarnation:** En guds manifestation på Mundana. Betyder 'förokroppsligande'.

**Intervention:** Ingripande.

**Offer:** Gåva till gud eller demon i form av exempelvis materiella ting, pengar, mat,

blod, slakt eller själar. Kallas även 'blot' eller 'hekatomb'.

**Qadosh:** Betyder 'helighet' och är ett mått på hur andligt sinnad en person är eller hur nära denne står sin gud.

**Religion:** En grupp individer som tror på samma gud eller gudar och som inbördes erkänner de andra medlemmarnas tro.

**Relik:** När en troende dör händer det ibland att delar av dennes kraft stannar kvar i kroppen. De kroppsdelar som behåller kraften blir relik.

**Relikvarium:** Behållare i vilken relik förvaras, vanligtvis skrin, kista eller monter.

**Tabu:** Handling som är strikt förbjuden inom en religion. Överträdelse leder till Qadoshsänkning.

# RELIGIONER

**R**ELIGIONER BESTÅR AV grupp individer som tror på samma gud eller gudar. Gruppen kan var stor eller liten och ha olika stark ledning. Utmärkande för en religion är att medlemmarna inom religionen erkänner de andra medlemmarnas tillhörighet till religionen. Det kan alltså finnas andra religioner som dyrkar samma gudar. Vanligen är religionen en hierarkisk organisation som bestämmer över de troendes religionsutövning, men det förekommer också obunden religionsutövning som inte styrs av något prästerskap. Oavsett om religionsutövningen leds av ett prästerskap eller ej så är avsikten med religion att individen och guden skall utbyta kraft och hjälpa varandra på olika sätt.

## Monoteism

Vissa religioner hävdar att det bara finns en enda gud. Att tro på endast en gud kallas monoteism och är relativt ovanligt i Mundana eftersom så många andra religioner samexisterar. De monoteistiska religionerna som finns kan delas upp i två läger – dels de som helt och hållet förnekar att andra gudar existerar och dels de som anser att alla dyrkade gudar i själva verket är en och samma gud.

## Henoteism

Henoteism innebär att man tror på existensen av många gudar men att bara en gud tillbedjes. Individen, gruppen och det egna folket ägnar hela sin dyrkan åt denna gud. Denna typ av troende är mycket vanligt i Mundana – det är betydligt ovanligare att man aktivt dyrkar flera gudar samtidigt.

## Polyteism

Polyteism innebär att man dyrkar flera gudar samtidigt. Vanligen tror polyteister på existensen av ännu fler gudar än de som dyrkas aktivt. Ibland rör de sig om dyrkan av en gudafamilj, ibland dyrkan av gudar som råder över likartade domäner och ibland dyrkan av två eller flera gudar som står i ett direkt motsatsförhållande.

## Religioner & sekter

I Eon är en 'religion' definierad som en grupp individer som tror på samma gud eller gudar och som inbördes erkänner de andra medlemmarnas tro. Ett annat namn för en religion är 'kult', som används för mindre religioner, ibland men inte alltid malteistiska 'ondskefulla' religioner. En religion kan antingen vara hierarkisk eller icke-hierarkisk.

Det finns även organisationer som liknar de hierarkiska religionerna, men som egentligen inte dyrkar något högre väsen – exempelvis en gud. Dessa organisationer kallas i Eon för 'sekter' för att skilja dem från vanliga religioner. En sekt kan bestå av medlemmar som tror på några andra värderingar, som dyrkar någonting som saknar liv eller som helt enkelt lurats in i sin tro. De lägsta medlemmarna i en sekt får sällan några övernaturliga fördelar från sin tro, men däremot kan ledarna på olika nivåer få fördelar (exempelvis arbete, gåvor och kraft) från sina medlemmar.

Medlemmarna i en sekt kan ibland använda sig av mystiska krafter, men dessa baserar sig vanligen på magi och inte på religion.

## Fria religioner

En fri religion är en religion där det inte finns något styrande prästerskap eller någon annan typ av hierarki som bestämmer över de troende – religionen är icke-hierarkisk. Varje individ får själv utföra sina religiösa ceremonier och be till sin gud. Guden kan i sin tur direkt hjälpa den troende om det någon gång skulle behövas. Religionsutövningen kan visserligen ske i grupp, men i detta fall är det ingen som leder de andra.

## Religiösa hierarkier

Även om det finns fria religioner så är det vanligaste dock att en religion styrs av en hierarki av präster eller andra ledare. Religionsutövningen leds av präster eller böneledare på lokal nivå. På kultplatserna finns vanligen en eller flera präster i en hierarki. På de större heliga platserna finns ofta en överstepräst. De religiösa ceremonierna leds alltid av en präst. Enklare bön kan dock tillåtas medlemmarna i ensamhet.

Det är mycket vanligt att hela religionen har ett religiöst överhuvud, som alla överstepräster erkänner som religionens gemensamma ledare. Detta överhuvud fungerar som högsta instans vad det gäller religionens utövande och politiska strategier.

För varje steg en medlem tar sig upp i hierarkin får individen mer och mer att säga till om. Individen får också mer gåvor från sin gud och blir dessutom invigd i fler och fler av religionen mysterier.

Med de ökade befogenheterna följer naturligtvis högre krav på individen. De märkbaraste är att individen måste arbeta allt mer inom religionen och skänka en allt större del av sin inkomst till religionen. Kraven på lojalitet och renlärighet blir också högre.

## Mundan makt

Naturligtvis erhåller religioner och dess troende en viss makt från deras beskyddande gud, men makten som en religion har också en mer eller mindre världslig aspekt. Den världsliga makten som utövas är i princip densamma som utövas av sekter.

Bortsett från det religiösa inflytandet har en religionen tre medel för att påverka och kontrollera sin omgivning och sina medlemmar. De tre medlen är ekonomiska, politiska och militära.

De ekonomiska medlen skapas dels genom att religioner ofta kräver att medlemmarna skänker delar av sin inkomst (tribut) och dels de tjänster som religionen utför åt det övriga samhället. Beroende på vilken inriktning religionen har så kan de utföra olika typer av tjänster, exempelvis sjukvård och välsignelser.

Den ekonomiska makten används ofta av religionen för att finansiera mission, ceremonier och underhåll av religionens byggnader. Ett mycket vanligt sätt att driva mission på är att ge mat och husrum åt de fattiga. Dessa människor förväntas i sin tur visa lojalitet mot religionen.

Den politiska makten skapas genom de befattningar som prästerskapet besitter i samhället och dels genom den lojalitet som även högt uppsatta personer kan visa mot sin religion. I vissa områden har även folket inflytande och då kan religion ha inflytande genom gemene man. Präster innehar ibland poster som rådgivare, ministrar, sagesmän, domare och andra viktiga ämbeten. Genom sin politiska makt driver de flesta religioner ofta ett högt intrigspel för att få sin politiska vilja igenom och för att tillskansa sig ännu mer makt.

Den militära makten utnyttjas inte av alla religioner. Den militära makten utövas antingen genom lojalitet från krigare och soldater eller genom egna militära resurser. De religioner som har egna militära enheter sätter antingen upp dessa genom frivillig rekrytering eller genom inhyring av legosoldater. De flesta religionen som sysslar med militära aktiviteter gör detta för att skydda sina medlemmar, tempel och andra ekonomiska tillgångar. Andra skäl kan vara att religionen bedriver aktiv mission, heliga krig eller inkquisition.

## Fördelar med att vara troende

Medlemmarna i en religion har inte bara skyldigheter – de kan dessutom åtnjuta vissa fördelar från religionen och från sin gud. Vad är det då för förmåner som medlemmar i religioner åtnjuter?

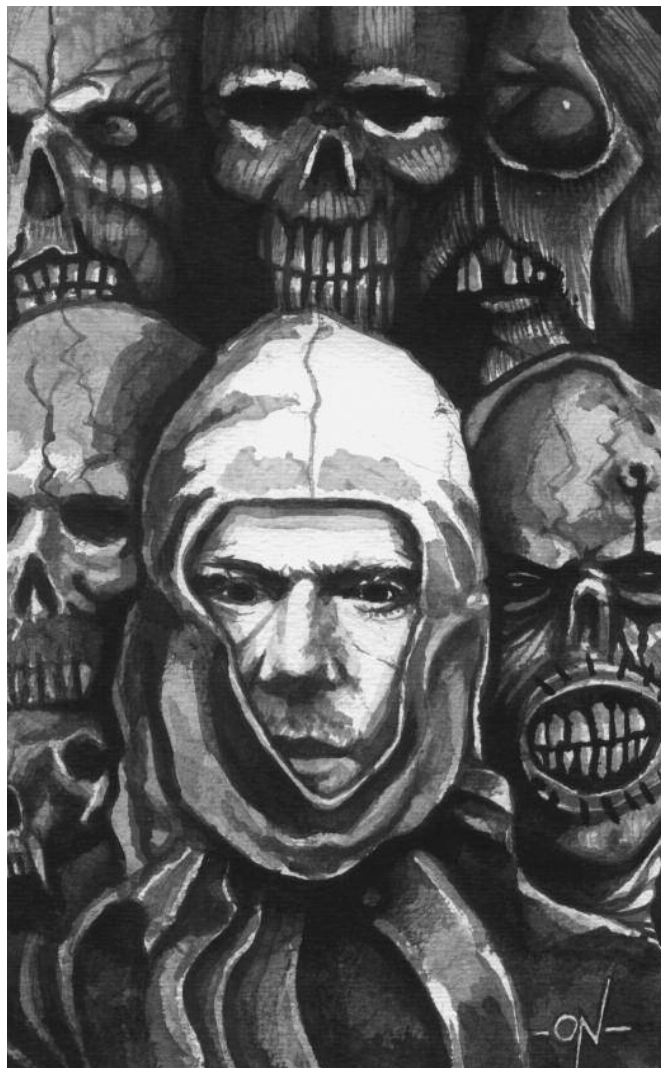
Ur ren regelteknisk synvinkel finns det en rad fördelar som tas upp i reglerna lite längre fram. Dessa fördelar omfattar bland annat möjligheten att begära gudomlig intervention och möjligheten att genomföra religiösa ceremonier. Det finns också en rad fördelar som inte går att kvantifiera. Exempelvis ger religioner svar på frågor i stil med vad livets mening är, varför man drabbas av olyckor och vad som händer efter döden. Dessutom ger religionen en social samhörighet och kan hjälpa medlemmen att hitta sin plats i livet.

## Heliga platser

Varje religion har speciella platser som är extra heliga. Det kan vara frågan om allt från tempel och kultplatser till mer enkla platser som bara har speciell innebörd för religionen. Det är alltså inte säkert att det finns några byggnadsverk på den heliga platsen – även om detta är mycket vanligt. På de heliga platserna brukar det som regel finnas heliga symboler, ikoner, idoler och ofta även heliga skrifter. Om så är fallet så vaktas dessa naturligtvis noga av prästerskapet.

Religionens mässor och högmässor måste alltid utföras på en av religionens heliga platser. Präster har dock möjlighet att helga platser tillfälligt så att det går att hålla en mässa på andra platser än de permanent heliga platserna.

På religionens heliga platser har alla demoner och vandöda två nivåer svårare (+Ob2T6) på alla slag mot färdigheter och attribut. Undantag förekommer, exempelvis för sådana religioner som tillåter nekromanti eller dyrkar demoner. Den egna gudens manifestationer och heliga väsen undantas också från denna regel.



## Heliga skrifter och berättelser

De flesta religioner har speciella berättelser som antingen kan föras vidare genom muntlig tradition eller som finns nedtecknade i heliga skrifter. Det finns olika typer av religiösa berättelser. Några exempel är: legender om gudens död, berättelser om religionens uppkomst, levnadsregler för religionens medlemmar, vittnesbörd om personer som varit viktiga för religionen och slutligen anvisningar för hur guden skall dyrkas och om hur ceremonier skall genomföras.

## Symboler, ikoner och idoler

Alla religioner har olika former av symboler eller bilder för att representera religionen och guden. Det kan vara frågan om abstrakta symboler som har speciell innebörd för religionen, det kan vara ikoner som utgör avbildningar av guden eller gudens inkarnation och det kan även vara frågan om idoler – det vill säga figurer eller statyer som avbildar guden på motsvarande sätt som ikonerna.

Hur dessa symboler, ikoner och idoler används varierar naturligtvis från religion till religion. Exempel på användningsområden är väggbonader, tavlor, altarbilder, inskriptioner, symboler på kläder, amuletter, relikier, sakrament, figurer och statyer. Viss symbolik är dessutom immateriell som signalen Daaks triangel.



# TROSGÄRNINGAR

**E**N RELIGION STÄLLER en hel del krav på att medlemmarna skall delta och utföra vissa aktiviteter som stärker guden och religionen. De viktigaste aktiviteterna som en medlem måste ägna sig åt är bön, deltagande i mässor och offerceremonier samt att betala tribut och att ställa upp för tjänstgöring åt religionen. Observera att de specialfall och undantag som beskrivs i varje religions beskrivning har företräde före de generella reglerna i denna text. Det är endast om inget sägs i religionens beskrivning som nedanstående regler gäller.

## Bön

Den kanske viktigaste aktiviteten som religionens anhängare ägnar sig åt är bönen. I vissa religioner ersätts bönen av meditation, men fränsett namnet finns det ingen praktisk skillnad. Under bönen öppnar guden en tillfällig länk till den bedjande. Vidare så åstadkommer denna länk att ett psykotropiskt filament alstras av tillbedjaren. Detta filament hänges till guden.

För många gudar är tillbedjan ett av de viktigaste sätten att alstra kraft åt guden. Det finns visserligen ett flertal andra sätt, men inget ger så många filament som en stor skara av tillbedjare.

För den troende ger inte bönen några konkreta fördelar, om man bortser från den inte oväsentliga känslan av att stå i kontakt med ett högre väsen. Den troende känner sig ofta kroppsligt och själsligt renad efter att ha utfört sin bön.

Det finns ingen färdighet för bön och man behöver inte slå några färdighetsslag. Det korrekta sättet att be lärs ut till alla som blir upptagna i en religion.

För att öka sin Qadosh genom bön måste man be regelbundet under loppet av ett helt år. Med regelbundet menas minst en gång per dag och minst en timme per dag. Slå ett slag efter högmässan på religionens heligaste dag om rollpersonen visat sin tro i bön på det sätt som krävs.

Om rollpersonen inte ber till guden en dag så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh. Det krävs dock bara en kort bön någon gång under dagen för att undvika detta. Observera att bönen inte nödvändigtvis behöver uttalas – det räcker i många fall med en tyst, men uppriktig bön.

## Offer

Genom att skänka guden en offergåva kan man skapa en länk med sin gud. Offer är en ceremoni som förekommer inom en del religioner som komplement till bönen. Offerceremonin syftar till att skänka en större mängd kraft från en källa till den dyrkade guden. Denna större mängd kraft ger guden möjlighet att skänka tillbaka en del av kraften till prästen som leder offret. Kraften som guden skänker är alltid i form av teotropi.

Exakt vilka offer som guden accepterar varierar från gud till gud – se beskrivningen för den aktuella religionen. Dessutom kan offerceremonier bara utföras på vissa bestämda tidpunkter och platser. Vad som gäller finns i beskrivningarna av de olika religionerna. Alternativa namn för offer är 'blot' eller 'hekatomb'.

För att lyckas med en offerceremoni måste den som leder offret lyckas med ett slag mot färdigheten Ceremoni. Svårigheten beror dels på hur lång tid man tar på sig till offerceremonin och dels på hur många filament som man begär i retur från guden. För ett filament är svårigheten mycket enkel (Ob1T6). För varje extra filament som begärs så ökar svårigheten med ytterligare en nivå (+Ob1T6).

Den grundläggande tidsåtgången för en offerceremoni är en timme. För varje dubbling av ceremonitiden så minskar svårigheten en nivå (–Ob1T6). På motsvarande sätt så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) för varje halvering av ceremonitiden.

Lyckas offerceremonin så erhåller offerledaren det begärda antalet filament. Ett perfekt slag ger upp till det maximala antalet filament för det aktuella offret (överskottsfilament kan utan svårighet kastas bort med hjälp av normal dissipation). Om offerledaren misslyckas så vägrar guden att ta emot offret. Fummel leder dessutom till att offerledaren förlorar Ob1T6 poäng Qadosh.

**Gåvooffer:** Den enklaste typen av offer som innebär att man skänker saker, mat eller dryck till guden på ett sätt som har anknytning till gudens domän. Värdet på gåvan bör vara substansiellt – åtminstone i förhållande till de troendes tillgångar. Exempel på metoder för gåvooffer är att bränna gåvan, kasta iväg gåvan, lämna gåvan att ruttna eller att på annat sätt förstöra gåvan. Offerledaren får max ett filament teotropi tillbaka om ceremonin lyckas.

**Blodsoffer:** Innebär att man offerar blod från någon typ av varelse – antingen ett djur eller en besjälad varelse. Blodet måste vara helt färskt och tas från en levande varelse. För varje liter blod som offeras från ett djur kan max ett filament erhållas i retur, om varelsen är besjälad erhålls ett filament per halvliter.

**Slaktoffer:** Innebär att man offerar ett djur. Djur är osjäligena varelser och ger inte lika mycket som offer av besjälade varelser. Det maximala antalet filament som kan begäras i retur är lika med djurets PSY/2.

**Själsoffer:** En typ av slaktoffer, med den skillnaden att man offerar en besjälad varelse som exempelvis en människa. Människooffer är ett annat namn för denna typ av offer, men är egentligen missvisande då det egentligen inte behöver vara just en människa som offeras – utan även andra besjälade varelser såsom tiraker, alver, dvärgar eller troll. Till själsoffer hör också offer av andar och demoner som visserligen inte har någon kropp, men som ändå kan offeras. Det maximala antalet filament som kan begäras i retur är lika med varelsens PSY + Qadosh.

## Heliga dagar och mässor

Alla religioner har speciella dagar som är helgade åt religionens gud eller gudar. Vissa religioner har en helig dag per år medan andra har flera heliga dagar. Andra namn på heliga dagar är 'helg', 'helgdag', 'högtid' och 'sabbat'.

Under den heliga dagen så har religionen en 'mässa' som leds av prästerskapet. Observera att ibland används andra ord istället för 'mässa' – dessa kan exempelvis vara 'andakt' eller 'gudstjänst'. Vad som gäller beror på vilken religion det är frågan om.

Under mässan sker ofta flera olika religiösa aktiviteter. Mässan innehåller alltid bön och ibland innehåller den även offer. Dessutom genomförs som regel andra mer rent sociala aktiviteter som predikningar, namngivning åt nyfödda barn, giftermål, begravningar och så vidare. Exakt vad som gäller beror på religionen.

Om en person uteblir på en helig dag så sänks dennes Qadosh med ett poäng (-1). För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och delta i den mässa som hålls av religionens präster.

## Den heligaste dagen och högmässan

Oavsett om religionen har en eller flera heliga dagar så är det bara en av dessa som är den heligaste dagen. Exempelvis så är den sjunde dagen på det nya året Daakkyrkans heligaste dag. Denna dag är den första 'sabatio' i månaden 'primal' – årets första månad.

Innan högmässan inleds så är det i många religioner brukligt att medlemmarna erlägger sin tribut. Exakt när detta sker kan dock variera från religion till religion.

Under den heligaste dagen så har religionen alltid en 'högmässa' som leds av prästerskapet. Högmässan innehåller, liksom den vanliga mässan, alltid bön och ibland innehåller högmässan även offer. Under högmässan genomförs också välsignelse av de medlemmar som skall få höja sin Qadosh (se regler om Qadosh på sidan 140 för att se vem som får mottaga välsignelse). Som regel utförs initiering av nya medlemmar under högmässan. Att bli initierad (invigd) innebär att man blir upptagen i religionen. Kraven för att kunna bli initierad är att aspiranten har noll (0) i Qadosh. Efter initieringen (genomförs med en välsignelse) så får den nye medlemmen höja sin Qadosh till ett (1). Har man negativ Qadosh så kan man inte bli initierad. Under högmässan sker dessutom exkommunicering de av avfallingar som inte skött sina åtagande gentemot religionen och guden.

Liksom under den vanliga mässan genomförs som regel andra mer rent sociala aktiviteter som predikningar, namngivning åt nyfödda barn, giftermål, begravningar och så vidare. Exakt vad som gäller beror på religionen.

Att utebli från högmässan på den heligaste dagen anses som ett mycket allvarligt brott av de flesta religioner. Om rollpersonen uteblir på högmässan så sänks Qadosh med Ob1T6. För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och delta i den ceremoni som hålls av religionens präster.

## Tribut

De flesta religionen kräver att den troende skänker del av sina inkomster till guden. Ibland kräver religionen pengar i form av mynt – det vanligaste är dock att tributen tar formen av naturabetalning, exempelvis livsmedel, hantverksprodukter eller liknande.

Tributen betalas i de allra flesta fall på religionens heligaste dag.

För de normala medlemmarna omfattar tributen ofta ett så kallat tionde, det vill säga en tiondel av inkomsterna. För personer med högre religiös ställning är det inte ovanligt att hälften eller i vissa fall hela inkomster måste skänkas till religionen. För att kunna överleva med så höga tributer görs ofta undantag för den inkomst som behövs för det allra nödvändigaste. Ett annat sätt är att medlemmen måste skänka allt till religionen och att religionen sedan ger kost och logi åt medlemmen.

Genom att vara givmild med sin tribut kan en troende också höja sin Qadosh. Vanligtvis krävs dels att rollpersonen skänker minst dubbelt så mycket som det normala och dels att rollpersonen skänker allt som inte är absolut nödvändigt för det personliga uppehållet. Slaget för att höja sker på religionens heligaste dag.

Om rollpersonen inte betalar sin tribut då den skall vara betald så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh.

## Tjänstgöring

Tjänstgöring eller arbete för religionen är ett vanligt sätt för medlemmarna att visa sin lojalitet och betala för de gengävor som religionen ger den troende. Präster, munkar och nunnor förväntas att offra hela sin tid åt religionen. Det förekommer ibland att prästen får ledigt vissa tider, vanligen en till fyra veckor per år.

För de lägre medlemmarna är kravet på tjänstgöring ofta inte lika hårt. Brukligt är att de lägsta medlemmarna avsätter en till fyra veckor per år i religionens tjänst.

I en del religioner går det att köpa sig fri från tjänstgöringen genom att betala någon annan medlem att ta på sig den obligatoriska tjänstgöringen.

Om man inte utför sin tjänstgöring under året, eller inte ordnar en ersättare, kommer Qadosh att sjunka med ett på religionens heligaste dag.

## Övriga förpliktelser

Varje religion har sina egna regler som de troende måste följa. Oftast är det frågan om rena levnadsregler eller moraliska sedvänjor. Exempel på vanliga löften som en troende avger är kysketslöfte, självförsvar, undlátelse att tala med främlingar, döda dem som förolämpar en och så vidare. De vanliga troende har inte alls lika många förpliktelser som prästerna.

Om rollpersonen bryter mot någon av sina förpliktelser så förlorar rollpersonen Ob1T6 Qadosh. Om Qadosh sänks till noll blir rollpersonen exkommunicerad. Om rollpersonen blir exkommunicerad kommer han i de flesta fall även ställas till svars för sina handlingar framför prästerskapet. I annat fall räcker det att rollpersonen ber om förlåtelse. Brott mot förpliktelser räknas som synd.

## Tabun

Varje religion har sina egna regler om vad som är förbjudet. Dessa förbjudna handlingar är tabu för medlemmarna. Om rollpersonen bryter mot något av religionens tabun så förlorar rollpersonen Ob3T6 Qadosh. Om Qadosh sänks till noll blir rollpersonen exkommunicerad.

Om rollpersonen blir exkommunicerad kommer han i de flesta fall även ställas till svars för sina handlingar framför prästerskapet. Blir han inte exkommunicerad klarar sig rollpersonen undan genom att be om förlåtelse. Brott mot tabun räknas som hädelse.

## Avhållsamhet

I vissa religioner kan de troende fasta eller vara avhållsamma under en del av året. Antingen rör det sig om en kortare tid (exempelvis en vecka) eller en längre tid (exempelvis en månad) då man inte äter under en viss tid på dygnet. Efter en avklarad fasta eller liknande får rollpersonen chans att höja Qadosh. Det går som mest att få en chans att höja Qadosh en gång per år. Givetvis kan en troende fasta mer än en gång, men detta ger inga fler chanser att höja Qadosh.

## Vallfart

I många religioner är resor till heliga platser en viktig del av den troendes liv. I de religioner där vallfart förekommer är det vanligt att den troende varje år beger sig på en längre resa för att besöka någon av religionens heliga platser. Dessa årliga vallfarter tar vanligen ett par dagar i anspråk.

Dessutom förekommer det i en del religioner att den troende någon gång under livet ger sig ut på en längre pilgrimsfärd. Denna färd tar vanligen ett par veckor i anspråk.

Längre pilgrimsfärder som företas någon gång under livet kan ge chans att höja Qadosh. Kortare vallfärder som företas varje år ger dock inte denna chans.

## Fördelar

På samma sätt som religion förpliktigar medlemmen så ger religionen också en rad fördelar till medlemmen. Dessa fördelar består ofta i rena kunskaper eller olika förmågor som medlemmen kan erhålla i form av höjda attribut, nya färdigheter, förbättrad social ställning, rätt att förfoga över relikier och heliga föremål, eller rent ekonomiska fördelar.

Exakt hur många fördelar som en medlem får brukar vanligen, men inte alltid, stå i relation till hur många förpliktelser som läggs på medlemmen. Eftersom präster vanligen har fler förpliktelser än vanliga medlemmar så erhåller de också fler fördelar.

Exakt vilka fördelar som erhålls från religionen varierar. I beskrivningen av den aktuella religionen finns vanligen information om dessa fördelar.

## Heliga föremål

De flesta religioner har heliga föremål som har speciella magiska krafter. Hur dessa fungerar finns i modulen *Religioner: gudarnas kamp*.

## Gudomlig intervention

Även om alla gudar inte utnyttjar möjligheten, så har alla gudar möjligheten att på ett eller annat sätt ingripa i den fysiska världen. Som regel brukar gudarna använda sig av denna möjlighet ytterst sparsamt eftersom det är mycket kostsamt i kraftbehov att påverka det fysiska planet.

Varje medlem i en religion har dock möjligheten att begära att guden skall ingripa och hjälpa till med något speciellt. Vanligtvis utnyttjar en troende bara denna möjlighet i yttersta nödfall – chansen att guden skall hörsamma vädjan är liten och kostnaden är stor.

Genom att åkalla guden i en situation där guden anser att den troende bör få hjälp så börjar sannolikheten stiga för att guden skall ingripa. Genom att slå ett svårighetsslag mot rollpersonens Qadosh kan man avgöra om guden hörsammar vädjan. Svårigheten är normal (Ob3T6) i normalfallet, men svårigheten kan variera. Se tabell R2-127 för typiska fall – andra fall är naturligtvis tänkbara.

Blir slaget lika med eller under rollpersonens Qadosh så ingriper guden och rollpersonen förlorar lika många poäng Qadosh som resultatet av slaget. Om slaget blir perfekt så förloras ingen Qadosh. Om slaget blir högre än Qadosh så vägrar guden att ingripa samtidigt som guden tar bort all beskydd från rollpersonen, dessutom sänks Qadosh till noll och rollpersonen upphör med omedelbar verkan att vara medlem i religionen. Fumlas slaget kommer guden dessutom att hämnas på rollpersonen – oftast genom att försöka döda rollpersonen (sakta eller snabbt).

Hur guden ingriper beror på vilken gud man ber om hjälp. Vanligtvis brukar en gud ingripa på ett sätt som ligger nära gudens natur eller kraftaspekter. Guden använder alltid de enklaste medlen som uppfyller den troendes önskan. Dessutom kanske guden hjälper personen på ett sådant sätt som den troende själv inte hade tänkt sig. Spelledaren måste bestämma exakt vad som händer.

Vid gudomlig intervention hjälper gudomen den bedjande på enklaste sätt. Gudomen slösar inte på krafterna i onödan om denna inte har ett mycket gott skäl att göra så.

Situation vid gudomlig intervention	Svårighet
Vädjan om hjälp då religionens intressen är allvarligt hotade.	Ob2T6
Vädjan om hjälp då den troende är i verklig livsfara.	Ob3T6
Vädjan om hjälp i fall där den troende inte svävar i livsfara.	Ob4T6
Vädjan om hjälp ligger helt i linje med gudens natur och intressen.	–Ob1T6
Vädjan om hjälp som inte ligger i linje med gudens natur och intressen.	+Ob1T6

Tabell R2-127: Svårighet för att lyckas med att begära en gudomlig intervention. I tabellen anges några typiska situationer. För att lyckas skall man slå under rollpersonens Qadosh.



## QADOSH

**Q**ADOSH ÄR ETT begrepp som beskriver hur religiös och andligt sinnad en troende är. Ordet 'Qadosh' betyder 'helig'. Man kan även säga att Qadosh är ett mått på vilken aktning eller kontakt rollpersonen har hos sin gud. En normal människa har från början noll i Qadosh. Troende och religiösa individer kan höja sin Qadosh genom att visa sin lojalitet och tro gentemot sin gud. Qadosh används bland annat då präster begär hjälp från sin gud. I sammanhanget bör det sägas att magiker ofta har negativ Qadosh. Ju lägre de kommer desto närmare intigheten kommer de "ogudaktiga svartkonstnärerna". Detta faktum gör att de flesta religioner anser att magiker är den värsta sorten kättare.

### Qadosh och åldrande

När man ska beräkna åldrandet drar man bort Qadosh från den skenbara åldern. Detta innebär att heliga män och djupt troende individer lever längre än andra. Genom att reducera den skenbara åldern med Qadosh får man en ny skenbar ålder som används då man beräknar åldringen. Heliga präster med hög Qadosh ser ofta betydligt yngre ut än sin riktiga ålder, men det finns många undantag då präster ser ut att ha sin verkliga ålder.

#### Exempel:

*Roglari den Upplyste har 8 i Qadosh. Detta innebär att han, när han ska beräkna åldrandet, kan dra bort 8 från sin skenbara ålder. Roglari behöver alltså inte börja slå för åldrande förrän vid 43 års ålder ( $43-8=35$ , den normala gränsen för åldrande).*

### Att höja Qadosh

För att bli mer helig krävs att man stiger i aktning hos sin gud. Det naturliga sättet att höja sitt anseende hos guden är att visa sin obrottsliga lojalitet och att hela livet bevisa sin fasta tro.

Att höja Qadosh till värden större än noll fungerar inte på samma sätt som då man försöker återhämta negativ Qadosh. Observera också att det inte går att höja Qadosh genom avhållsamhet eller eremitiskt liv till värden över noll (negativ Qadosh förekommer för magiker; mera sällan för religöst övertygade).

För höjning av Qadosh till nivåer högre än noll används regler som påminner om dem för erfarenhet. Varje gång rollpersonen har gjort handlingar som ger chans till höjning slår man ett normalsvårt slag med Ob3T6. Om detta slag blir högre än värdet på Qadosh så höjs Qadosh med ett. Om slaget blir lägre eller lika så händer inget.

I många religioner helgonförklaras heliga personer. Detta kan ske under levnaden eller efter personens död. Då Qadosh når upp till minst 18 eller högre brukar en person helgonförklaras. Ett helgon med ännu högre Qadosh kan eventuellt uppnå apo-teos (bli en gud). Det är helt och hållet upp till spelledaren att bestämma vad som händer (om något händer).

Det är ganska sällan förekommande tillfällen då en rollperson kan få tillfälle att höja Qadosh. Exakt när rollpersonen får denna möjlighet varierar från religion till religion, men det vanligaste är att rollpersonen får en eller flera chanser under religionens heligaste dag. Följande fall kan ge möjlighet att höja Qadosh:

**Bön:** För att öka sin Qadosh genom bön måste man be eller meditera regelbundet under loppet av ett helt år. Med regelbundet menas minst en gång per dag och minst en timme per dag. En del religioner kräver att man skall be flera gånger per

dag och andra att man skall be en gång sammanhängande. Slå ett slag efter högmässan på religionens heligaste dag om rollpersonen visat sin tro i bön på det sätt som krävs.

**Högmässa:** Vissa religioner har ceremonier som kan ge chans att höja sin Qadosh. För att få denna chans krävs det att man varit med på alla religionens heliga dagar. Observera att denna chans att höja Qadosh är helt skild från den som erhålles för bön.

**Tribut:** De flesta religioner kräver att den troende skänker pengar eller en del av sina tillgångar till guden. Om den troende skänker mer än vad som krävs kan rollpersonen få chans att höja Qadosh. Detta gäller dock inte alla religioner. Vanligtvis krävs dels att rollpersonen skänker minst dubbelt så mycket som det normala och dels att rollpersonen skänker allt som inte är absolut nödvändigt för det personliga uppehållet. Slaget för att höja sker på religionens heligaste dag.

**Avhållsamhet & fasta:** I vissa religioner kan de troende fasta eller vara avhållsamma under en del av året. En avklarad fasta eller liknande medför att man får chans att höja Qadosh. Det går som mest att få chans att höja Qadosh en gång per år. Givetvis kan en troende fasta ändå om han eller hon önskar.

**Pilgrimsfärder:** Längre pilgrimsfärder som företas någon gång under livet kan ge chans att höja Qadosh. Kortare, årliga vallfärder ger dock inte denna chans.

### Gudomlig beröring

Varje gång man höjer Qadosh finns det möjlighet att rollpersonen kommer i direkt kontakt med sin gud. En sådan religiös upplevelse inträffar vanligen bara hos riktigt heliga individer. Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) och jämför med det uppnådda värdet på Qadosh. Om slaget blir lägre eller lika med Qadosh så får rollpersonen en religiös upplevelse. Observera att slaget som används för gudomlig beröring kan variera från religion till religion. Det vanligaste är att slaget är Normalsvårt (Ob3T6), men för religioner där dylika religiösa upplevelser är vanliga kan ett Lätt slag (Ob2T6) användas. På motsvarande sätt kan svårare slag användas för religioner där guden sällan kontakter sina troende. I de fall då slaget inte är normalsvårt så anges detta i beskrivningen av religionen.

Den religiösa upplevelsen kan variera beroende på religion. Det vanligaste händelserna är dock de som anges i tabell R2-128 (se även förklaringarna). Använd effekten från slaget för gudomlig beröring. Andra möjliga upplevelser kan vara exempelvis gudagåva, stigmata, levitation, välsignelse, uppenbarelse och drömsyner. I de fall där andra religiösa upplevelser kan inträffa så anges detta i beskrivningen av religionen.

Effekt	Religiös upplevelse
0	Befallning
1–2	Vision
3–5	Kunskap
6–9	Insikt
10+	Omen

Tabell R2-128: Religiös upplevelse vid gudomlig beröring.

**Befallning:** Guden tar på ett eller annat sätt kontakt med den troende och befäller honom eller henne att utföra ett uppdrag eller mission åt guden. Spelledaren bestämmer vad som skall göras, men vanligen tar uppdraget inte mer än ett par veckor. Om befallningen utförs på ett tillfredsställande sätt får rollpersonen en ny chans att höja Qadosh, vilket eventuellt även kan leda till en ny gudomlig beröring.

**Vision:** Rollpersonen får syn som har betydelse för rollpersonens liv och för hans religiösa övertygelse. Exakt vad som händer är upp till spelledaren.

**Kunskap:** Guden skänker kunskap om någon speciell färdighet som används inom religionen, exempelvis ceremoni (spelledaren bestämmer). Färdigheten höjs med ett oavsett tidigare nivå. Den lägsta möjliga nivån är dock fem.

**Insikt:** Guden skänker en insikt om någon religiöst förhållande som tidigare inte var känt. Det kan vara frågan om myter, legender eller historia. Spelledaren bestämmer vad rollpersonen får förståelse för.

**Omen:** Guden ger ett förebud om något som kanske kommer att inträffa i framtiden. Inte ens gudar kan med säkerhet förutspå framtiden så vanligtvis är omen ytterligt tvetydiga eller symboliska. Spelledaren bestämmer vad rollpersonen upplever.

## Att förlora Qadosh

Det finns två sätt att sänka sin Qadosh, dels genom att förlora i anseende hos sin gud och dels genom att misslyckas med religiösa ceremonier (eller magi). Qadosh sänks dock aldrig lägre än till noll genom dessa religiösa händelser – rollpersonen kommer då att bli exkommunicerad av prästerskapet (det vill säga utesluten ur religionen och fråntagen alla sina förmåner).

Som spelledare gäller det att vara objektiv och se saken från gudens synvinkel – om exempelvis rollpersonen har en legitim anledning till att han eller hon inte kan fullgöra sina plikter så bör ingen sänkning ske. En sträng gudom kommer förmodligen inte att vara lika förlåtande som en barmhärtig gudom.

Qadosh-förlust på grund av brott mot tabu eller förpliktelser alternativt oförmåga att fullgöra sina trosgärningar inträffar direkt – vare sig brottet uppdragas av de övriga troende eller inte. Gudomen ser en alltid. Följande fall kan innebära att rollpersonen förlorar Qadosh:

**Lämna religionen:** Om en troende frivilligt lämnar en religion så försvinner all Qadosh omedelbart.

**Utebliven bön:** Om rollpersonen inte ber till guden under en hel dag så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh. Det räcker dock med en snabb bön någon gång under dagen för att undvika denna förlust.



**Exkommunicering:** En rollperson som blir exkommunicerad förlorar all Qadosh.

**Utebliven tjänstgöring:** Om man inte utför sin tjänstgöring under året, eller ordnar en ersättare, kommer Qadosh att sjunka med ett på religionens heligaste dag.

**Brott mot förpliktelse:** Om rollpersonen bryter mot någon av sina förpliktelser så förlorar rollpersonen Ob1T6 Qadosh.

**Hädelse:** Om rollpersonen uttalar sig på sådant sätt som direkt strider mot religionens läror eller om rollpersonen talar mot sin egen gud så sänks Qadosh med Ob2T6.

**Brott mot tabu:** Om rollpersonen bryter mot något av religionens tabun så sänks Qadosh med Ob3T6.

**Olydnad:** Om rollpersonen inte lyder order från en överordnad präst så sänks Qadosh med ett.

**Ej betalat tribut:** Om rollpersonen inte betalar sin tribut i tid så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh.

**Uteblivit på en helig dag:** Om rollpersonen uteblir på en av religionens heliga dagar så sänks Qadosh med ett. För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och delta i den ceremoni som hålls av religionens präster.

**Uteblivit på den heligaste dagen:** Om rollpersonen uteblir på religionens heligaste dag så sänks Qadosh med Ob1T6. För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och delta i den ceremoni som hålls av religionens präster.

**Fummel under ceremoni:** Om en ceremonideltagare fumlar med sitt färdighetsslag för Ceremoni så förlorar ceremonideltagaren Ob1T6 poäng Qadosh.

## CEREMONIER

**M**ÅNGA RELIGIÖSA AKTIVITETER kräver att en präst utför en religiös ceremoni. En ceremoni är i grund och botten magi – skillnaden är den att guden står för kraftalstringen. Prästen får dock själv väva effekterna med hjälp av färdigheten. Det måste dock sägas att det är ytterst ovanligt att präster och andra troende kallar sina religiösa ceremonier för magi – detta skulle ligga farligt nära hädelse.

### Att lära sig ceremonier

Ceremoniers komplexitet mäts liksom besvärjelser och ritualer med hjälp av magnituder. En ceremonis magnitud är lika med det antal filament som ceremonins effekter förbrukar. Eventuella förluster vid transformering räknas inte in i magnituden.

Det finns två huvudsakliga sätt som en rollperson kan få ceremonier från: då rollpersonen skapas och om rollpersonen blir undervisad. Hur detta går till beskrivs i reglerna om besvärjelser på sidan 98).

Nya ceremonier kan också skapas på samma sätt som med besvärjelser och ritualer – men detta är inte speciellt vanligt i de traditionsbundna religionerna.

### Att använda ceremonier

För att använda en ceremoni krävs att prästen har lärt sig ceremonien. En ceremoni måste utföras utan avbrott. Det är alltså inte möjligt att ta några pauser för att äta, dricka eller vila. Detta innebär att om ceremonien drar ut på tiden alltför mycket så kommer prästen att bli utmattad, vilket leder till en ökad risk att ceremonien misslyckas.

Liksom besvärjelser utförs ceremonier i två eller tre steg. Ceremonier kan till skillnad från besvärjelser innehålla mer än en alstring.

Observera att det inte är möjligt att utföra några andra handlingar samtidigt som man utför en ceremoni. Det är inte ens möjligt att förflytta sig, vila eller äta. Eftersom varje färdighetsslag i ceremonien åtminstone tar 30 minuter att utföra så kan långa ceremonier leda till att magikern får sömnbrist. Sömnbrist får magikern dock först när han eller hon varit vaken i mer än 16 timmar. Tänk på att Långtidsutmattning (från exempelvis sömnbrist) kan göra färdighetsslagen svårare. Mer om sömnbrist finns på sidan 78 i kapitlet om utmattning.

I beskrivningen av ceremonien finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra den. Tidsåtgången är som regel en eller ett par timmar. Se ceremoniens beskrivning för mer information.

### Att be guden om kraft

Varje deltagare kan be sin gud om kraft. För att få den kraft man ber om måste man slå ett slag under sin Qadosh. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som det antal filament som man ber om. Lyckas slaget så erhåller ceremoniledaren de teotropiska filament som guden skänker. Misslyckas slaget för någon ceremonideltagare så misslyckas hela ceremonin. Fumlas slaget så förlorar deltagaren dessutom Ob1T6 poäng Qadosh.

### Speciella egenskaper hos ceremonier

En ceremoni är ett sätt att väva gudomlig 'magi'. Ceremonier fungerar på ungefär samma sätt som en magisk ritual. Liksom ritualen tar ceremonin betydligt längre tid att utföra än en vanlig besvärjelse, men ceremoni kan användas för att väva betydligt kraftfullare effekter. Ceremonier har ett antal viktiga egenskaper som skiljer dem från besvärjelser och ritualer:

- ◆ En ceremoni kan ha flera deltagare och varje deltagare kan be sin gud om kraft. All kraft ges dock till ceremoniledaren – det vill säga till prästen. Samtliga deltagare måste vara med under hela den tid det tar att utföra ceremonin.
- ◆ Deltagarna eller ceremoniledaren behöver inte alstra kraft med färdighetsslag. Genom att åkalla guden så kan prästen (ceremoniledaren) få kraft direkt från guden. Aspekten på denna kraft är alltid teotropi.
- ◆ Om något av deltagarna misslyckas med att få kraft från guden så misslyckas hela ceremonin.
- ◆ Det tar längre tid att utföra en ceremoni än en besvärjelse. Varje handling i ceremonin tar en halv timme (istället för en halv runda som är det normala för besvärjelser).
- ◆ Det är möjligt att memorera en ceremoni, men den kan lika väl läsas direkt ur en helig skrift. Prästen väljer hur det skall ske. En ceremoni kan inte heller improviseras eftersom den alltid är formaliserad.
- ◆ Transformerar och slag för Ceremoni kan göras enklare genom att öka tidsåtgången ytterligare. Varje dubbling av tidsåtgången för en handling (alstring, transformering eller vävning) gör handlingen en nivå enklare (–Ob1T6). Att be guden om kraft kan dock inte göras enklare.
- ◆ Ceremonier med varaktigheten Temporär varar liksom ritualer normalt i en timme (60 minuter, 900 rundor) – istället för en minut (15 rundor) som är det normala för besvärjelser.
- ◆ Om något färdighetsslag i ceremonin misslyckas så får prästen göra ett nytt försök för den misslyckade delen – vilket dock kommer att ta mer tid (minst 30 minuter extra). Denna regel gäller dock ej om prästen fumlar.



Det kan vara svårt att få en massceremoni att lyckas därför att det krävs att varje deltagare lyckas. Det är därför viktigt att inte alltför många filament begärs av de minst kompetenta deltagarna.

## Transformeringar i ceremonien

Transformeringar i ceremonier fungerar på samma sätt som för ritualer. För mer information om transformeringar se sidan 118. Om någon transformering i ceremonin misslyckas så får prästen göra ett nytt försök – vilket dock kommer att ta mer tid (minst 30 minuter extra). Denna regel gäller dock ej om prästen fumlar – då samma regler som för fummel i besvärjelser används (se sidan 118).

Transformeringarna kan göras enklare genom att öka tidsåtgången ytterligare. Varje dubbling av tidsåtgången för transformeringen gör det en nivå enklare (–Ob1T6).

## Väva effekterna i ceremonin

För att väva filament till effekter och aktivera dessa måste man slå ett eller flera svårighetsslag mot färdigheten Ceremoni. Svårigheten att lyckas med varje färdighetsslag står angiven inom parentes i ceremoniens beskrivning.

Normalt tar varje vävning (slag för Ceremoni) 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för själva vävningen så kan man sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ytterligare, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga färdighetsslag i ceremonin lyckas så aktiveras effekten.

Om något färdighetsslag för Ceremoni misslyckas så har prästen två möjligheter: försöka igen eller ge upp. Om prästen försöker igen får man slå ett nytt slag för Ceremoni, fast det tar naturligtvis ytterligare tid. Om prästen istället ger upp så misslyckas hela ceremonin. Observera då att prästen då är tvungen att dissipera alla filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – prästen bestämmer.

Om något färdighetsslag för Ceremoni fumlars så kommer samtliga filament att dissipera okontrollerat. Dessutom misslyckas naturligtvis hela ceremonien. Det finns ingen möjlighet att försöka igen vid fummel. Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning).

## Tidsåtgång

I beskrivningen av ceremonien finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra hela ceremonien. Den totala tidsåtgången är vanligen en eller ett par timmar.

Varje färdighetsslag i en ceremoni tar under normala omständigheter 30 minuter att utföra. Att be guden om kraft tar alltid 30 minuter oavsett antal filament som begärs.

Observera att effekten eller effekterna av en ceremoni aldrig börjar aldrig verka förrän hela ceremonien är färdig.



## Räckvidd

Räckvidden för en ceremoni avgör hur långt effekterna kan nå. Det finns tre olika kategorier av ceremonier vad det gäller räckvidd: Personlig, Beröring och Avstånd.

**Personlig:** Innebär att det är endast prästen själv som effekten påverkar. Kläder och utrustning påverkas inte.

**Beröring:** Innebär att prästen måste nudda målet. Om prästen vill utföra en ceremoni på sig själv behöver han inte vidröra sig själv. På samma sätt behöver prästen inte aktivt röra vid kläder eller på burens utrustning om effekten är avsedd att påverka dessa.

**Avstånd:** Innebär att en präst vid full hälsa i princip skall kunna springa fram till målet på en runda. Detta avstånd anses vara 30 meter för enkelhetens skull. Avvikelse från detta avstånd kan dock anges i ceremoniens beskrivning.

## Varaktighet

En ceremoni har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet, vilka är: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Observera att då ceremoni används så kan inte varaktigheten ökas på det sätt som räckvidden går att öka.

**Momentan:** Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Under sin verkan kan dock ceremonin påverka den materiella världen.

**Temporär:** Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära ceremonier varar normalt i en timme (60 minuter, vilket motsvarar 900 rundor). Varaktigheten kan dock variera beroende på hur ceremonien är konstruerad och formaliserad. Det går inte att utföra en ny Temporär ceremoni av samma typ innan den tidigare slutat att verka. Däremot går det bra att utföra flera olika sorters Temporära ceremonier i följd.

**Provisorisk:** Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av prästen eller en annan magiker. Det går inte att utföra en ny Provisorisk ceremoni av samma typ innan den tidigare slutat att verka, men väl flera Provisoriska av olika sorter.

**Permanent:** Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort – inte ens med magi.

## Mall för ceremonier

En ceremonibeskrivning består regeltekniskt av ceremoniens namn, dess magnitud, dess effekter, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs besvärjelsen med en kort text. Följande mall används:

**<Ceremoniens namn> (Magnitud)** Ceremoniens vanligaste namn, som kan vara uppkallad efter guden, en präst, en poetisk beskrivning eller en kombination av dessa tre. Efter namnet finns ceremoniens magnitud angiven inom parentes.

**Även känd som:** Om ceremonien är känd under några andra namn så anges det här.

**Färdigheter:** Här anges alla de färdighetsslag som måste lyckas för att ceremonien skall börja verka. Ett separat slag för varje färdighet måste göras. Om något slag fumlas så misslyckas ceremonin och dessutom inträffar vanligen otrevliga bieffekter. Ett slag måste göras mot Qadosh för alla deltagare som ber guden om kraft.

**Tidsåtgång:** Hur lång tid det totalt tar att utföra alla delarna i ceremonien.

**Räckvidd:** Hur långt ceremonins effekter kan nå.

**Varaktighet:** Hur länge effekten varar.





## CEREMONIBESKRIVNINGAR

**S**AMTLIGA CEREMONIER BESKRIVS i detta avsnitt enligt den mall som används för ceremonier. Det finns sex ceremonier som beskrivs i denna regelbok – dessa ceremonier är de som är gemensamma för nästan alla religioner. Utöver dessa ceremonier så har varje religion sina egna speciella ceremonier. Varje ceremonibeskrivning består regeltekniskt av ceremonins namn, dess magnitud, dess alternativa namn, hur många filament som måste begäras av guden, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs ceremonins funktion med en kort text.

### Välsignelse (1)

**Även känd som:** Benediktion, Initieringsceremoni.

**Antal filament som måste begäras:** 1.

**Färdigheter:** Ceremoni (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** 1 timme.

**Räckvidd:** Beröring.

**Varaktighet:** Permanent.

Denna ceremoni höjer en utvald persons Qadosh med ett poäng. Ceremonin används även för att initiera nya medlemmar i religionen. Prästen kan dock inte välsigna sig själv. Den som välsignar måste ha högre Qadosh än den som välsignas.

### Förbannelse (4)

**Även känd som:** Malediktion, Syndastraffning.

**Antal filament som måste begäras:** 5.

**Färdigheter:** Transformerings (Ob3T6)\*, Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 2 timmar.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Permanent.

\* Transformerings till två ataxotropiska filament.

Förbannelse är en ceremoni som används för att sänka Qadosh med två poäng (–2). Ceremonin är i princip motsatsen till ceremonin Välsignelse, med den skillnaden att det även går att sänka Qadosh på personer som har en annan trosuppfattning (det vill säga en annan religion). Det går dock inte att sänka Qadosh till lägre än noll.

### Divination (3)

**Även känd som:** Profetia, Gudomlig vägledning, Gudomlig förkunnelse.

**Antal filament som måste begäras:** 4.

**Färdigheter:** Transformerings (Ob2T6)\*, Ceremoni (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 2,5 timmar.

**Räckvidd:** Personlig.

**Varaktighet:** Momentan.

\* Transformerings till två nomotropiska filament.

Ger svar på en fråga hur guden anser att religionens medlemmar skall agera eller svar på frågor som rör religionen och guden i allmänhet. Prästen måste tolka den vägledning eller de tecken som guden ger. För att lyckas med detta måste prästen slå ett slag mot Ceremoni. Svårigheten för detta slag är normal (Ob3T6). Observera att spelledaren bör slå detta slag och sedan förklara för spelaren vad rollpersonen får för svar.

### Helga (2)

**Även känd som:** Skira, Rena, Purgera, Viga.

**Antal filament som måste begäras:** 3.

**Färdigheter:** Transformerings (Ob3T6)\*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** 2 timmar.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Ett dygn.

\* Transformerings till ett ataxotropiskt filament.

Används för att göra en plats helig under en kortare tid. Detta kan exempelvis vara användbart om man måste genomföra en mässa då de troende befinner sig långt från någon av religionens heliga platser. Varaktigheten för denna ceremoni är ett helt dygn och den helgar ett område med en radie på 30 meter.

### Vanelga (2)

**Även känd som:** Desekrera, Ohelga, Skända, Profanera.

**Antal filament som måste begäras:** 3.

**Färdigheter:** Transformerings (Ob3T6)\*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).

**Tidsåtgång:** 2 timmar.

**Räckvidd:** 30 meter.

**Varaktighet:** Permanent.

\* Transformerings till ett ataxotropiskt filament.

Används för att förstöra en helig plats eller ett heligt föremål. Föremålet eller platsen förstörs dock inte fysiskt utan det är bara den heliga naturen som tas bort. Ceremonin är i princip motsatsen till ceremonin Helga. Observera dock att det går att göra en plats eller föremål heligt igen med hjälp av ceremonin Helga.

### Exkommunicera (2)

**Även känd som:** Bannlysning, Anatema, Interdikt.

**Antal filament som måste begäras:** 2.

**Färdigheter:** Ceremoni (Ob2T6).

**Tidsåtgång:** 1 timme.

**Räckvidd:** Special\*.

**Varaktighet:** Permanent.

\* Personen exkommuniceras oavsett var denne befinner sig.

Ceremonin används för att bryta banden mellan en kättare och den egna religionens gud. Det går inte att använda ceremonin på personer som tror på andra gudar. För att denna ceremoni skall lyckas så får kättaren inte ha en Qadosh som överstiger två (2). En person som blir exkommunicerad förlorar all Qadosh.



## Kort om religionerna

Nedan ges en kort sammanfattning av de olika religionerna. Om en spelare vill att hans rollperson skall vara troende kan man välja från denna lista. Samtliga religioner beskrivs utförligt i modulen *Religioner: Gudarnas kamp*.

**Allvetandets brödraskap:** En elitistisk religion som riktar sig till magiker, vetenskapsmän och filosofer. Läran säger att fullkomlig kunskap leder till apoteos.

**Arachnas folk:** Spindelgudinnans tjänare. Försvarar gudinnans heliga väv mot yttre och inre fiender. Närmast militär hierarki. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

**'Asawismen:** En rörelse som grundar sig på Mhîmrätten men som förespråkar en dualistisk världsbild. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

**Azradeus barn:** En fasansfull kult som tillber den demoniske Azradeus. Självspäkning och total skoningslöshet är två saker som förknippas med kulten. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

**Cirzatemplet:** De troende tillber cirefaliernas störste gudom Cirza. Självhävdelse och hårt arbete för folkets bästa är två viktiga bud. Religionen har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samhället samt på Asharinahalvön.

**Commersium lamia:** En vampyrdyrkande kult som dricker blod för att efterlikna vampyrsläktet. Självhävdelse och egoism är bra egenskaper för en troende att besitta. Framstående medlemmar slutar ofta som 'riktiga' vampyrer.

**Daakkyrkan:** Mundanas största religion. Religionen är tillägnad den allsmäktige Daak. De troende skall alltid göra sitt bästa, visa barhärtighet och ära den högre makten. Daakkyrkan har sitt starkaste fäste i det jargiska kejsardömet.

**Den samoriska läran:** En religion som tillägnas solgudarna Aurias och Pelias. Religionens lära förespråkar en evig omvälvning utan vare sig början eller slut. Hjälpssamhet och barmhärtighet är två hörnpelare. Religionen har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön..

**Det vita klostret:** En munkorden som tillber de fem vindarna. Munkarna missionerar och sprider sin lära om harmoni och balans. Klostret har sitt starkaste fäste i Asharina.

**Dibukkulten:** Dödsguden Dibuks tillbedjare försöker blidka honom för att han skall spara dem i det längsta och för att de skall få det bättre ställt i Dibuks dödsrike då döden till sist kommer. Ingen undgår Dibuks lie.

**Eifremerna:** En obskyr kult som förespråkar stasis. All förändring är av ondo. Kulten har sitt starkaste fäste i Asharina.

**Glutharierna:** En frossarkult vars medlemmar firar sin gud med orgieliknande fester. Guden ger sina medlemmar styrka. Glutharierna har sitt starkaste fäste i Jargien.

**Jordmoderns kloster:** En fruktbarsreligion som främst anammats av bönder. Böner för bättre skördar och för att slippa sjukdomar är vanliga. Jordmoderns kloster har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

**Kaas vårdare:** En pacifistisk religion som paradoxalt nog inte tvekar att dräpa religionens fiender för att förhindra krig eller andra oroligheter. Medlemmarna tillber orm-guden Kaa och förbinder sig att vårda skaparens värld.

**Kristallorden:** Skapad som motvikt till det vita klostret för att hejda klostrets expansion. Det heliga fälttåget mot det vita klostret är den militäriska Kristallordens viktigaste mål, och dagen för fälttåget firas varje år som ordens heligaste. Orden har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

**Mahktahkulten:** Tirakernas schamanistiska religion förespråkar den starkes rätt i samhället. Mahktahs nåd vinner man genom att bete sig modigt i strid, hålla sig på god fot med andarna (främst genom olika former av offer) samt föda många barn.

**Mamolanismen:** Medlemmarna av religionen tillber fader Himmel och den fruktsamma Modern. Gudomarna ger hjälp i vardagslivet och skänker skönhet och fruktbarhet. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

**Martaridyrkan:** Riktas mot svärdets gud: Martari. Martariskrigarna använder sig enbart av svärd i strid och ber till sin gud för lycka och framgång i träning och på slagfältet. Kulten har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samväldet samt på Asharinahalvön.

**Mhîmrätten:** Dyrkan av himlen som förkroppsligas i guda-härskaren Mhîm – såväl andlig som världslig ledare i Mûhad. Religionens lagar genomsyrar hela samhället. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

**Missionärerna från Forion:** Sprider sin lära om den levande guden Imay, vars inkarnation lever i Forion. Religionen har sitt starkaste fäste i Forion. Religionen bedriver även aktiv mission i Jargien, Asharina och Consaber.

**Navaredyrkan:** Sjöfararnas religion.

**Raunatron:** En schamanistisk religion som riktar sig mot gudarna och deras motsatser, exempelvis de varma gudarna Krig och Kärlek och de kalla gudarna Is och Vind. Religionen har sitt starkaste fäste i Rhung-Alari, närmare bestämt inom raunlänningarnas nomadsamhällen.

**Rotraxdyrkan:** Medlemmarna utmanar den rådande ordningen med gyckelspel och rackartyg till guden Rotrax ära. Guden förespråkar egen vinning och driftighet, samt ett uppror mot all form av överhet.

**Tokons gamla tro:** Tillägnas Draken som representerar såväl ordning som kaos. Familjen sätts i främsta rummet inom den gamla tron. Religionen har sitt starkaste fäste i Rhung-Alari, närmare bestämt i Tokon.

**Vontartron:** Dvärgaguden Vontar förespråkar heder och lojalitet, både mot guden, släkten, familjen och en själv. Religionen erkänner magin som en kraft som kan härledas till guden.

**Xinukulten:** En hemlig kult som dyrkar plågoanden Xinu. Troende skall ingå i Xinus armé vid tiden för rivalernas ankomst. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

## KAPITEL NIO

## SCHAMANISM



**A**LLA I STAMMENS läger låg sjuka i rödsot och jag trodde att min sista stund var kommen. I de få stunder av vakenhet jag hade kunde jag se mina släktingar hosta blod och jämra sig. Ingen tycktes ha klarat sig undan farsoten som drabbat oss. Var detta slutet på ett år vars sommar gett gott bete för boskapen och vars vinterjakt varit bättre än på många år? Nej, jag vägrade att tro att detta var förfadersandarna sanna vilja.

Jag vaknade av att vargar sprang ylande utanför tälten. Det tycktes mig som om hela lägret var besatt av vargarnas ylande. Plötslig kände jag hur en varg slickade mig i ansiktet och hur dess fradga rann över mina kinder. Detta fortsatte hela kvällen.

När jag vaknade på morgonen låg två stora vargar bredvid mig och jag kunde känna värmen från deras kroppar. Eftersom jag kände mig bättre så försökte jag sätta mig upp – bara för att känna en stor tass som tryckte ner mig igen. Vargarna började åter slicka mig.

Senare under natten mötte jag en skepnad som jag mindes från en dröm jag haft. Hans ögon lyste och sade till mig: "Broder, tag vara på dina krafter som schaman som du blivit skänkt. Nu när du har blivit frisk skall du se till att din stam blir frisk." Jag såg då att skepnaden var en stor grå varg som fortsatte, "du har kraft som kan bringa tillbaka människor från det döda och du har kraft som kan få din stam att frukta dig." Så vände sig skepnaden om och försvann i ett töcken.

Där stod jag och då jag på avstånd kunde förnimma min kropp, växte sig min längtan till livet stark. Det gamla är glömt. Mitt namn är Akiba Sodagima – schaman hos Asirola-stammen.

## ANDEPLANET

**V**ÄRLDEN OMFATTAR MER än bara det man kan se. Man kan till och med säga att världen är större än livet. Utöver den fysiska världen så finns det även ett andeplan som kan sägas ligga parallellt med det skenbara fysiska planet. Många teoretiskt lagda magiker har försökt beskriva hur andeplanet 'ser' ut – men uppgiften är i det närmaste omöjlig eftersom man inte kan 'se' på andeplanet, lika lite som man kan höra, känna, lukta eller smaka på andeplanet. Schamaner upplever andeplanet genom den aura som alla andar, själar och demoner åstadkommer. Regeltekniskt används då färdigheten Andeförnimmelse.

### Andeplanets invånare

Andeplanet, som ibland kallas 'det astrala planet', är hemvisten för olika typer av andar, demoner och gudar. De vanligaste och mest kända är:

**Levande själar:** Varje besjälad varelse på Mundana består förutom av sin fysiska kropp även av en själ. Denna själ ger de besjälade varelserna sina känslor såsom passion, hat, glädje och kreativitet. De mest utbredda besjälade varelserna är människor, alver, dvärgar, tiraker, misslor, ödlemänniskor, kamorfer och arachnider.

**Döda själar:** Då en besjälad varelse dör genom ålder eller fysiska skador så separeras den fysiska kroppen och själen. De flesta lösgjorda själar har ingen kunskap om hur man skall bete sig och irrar därför omkring planlös på andeplanet. Dessa själar tynar ofta bort, men kan ibland återfödas utan några minnen eller i extrema fall falla offer för en hungrig demon som lever på svaga andar.

**Andar:** De själar som har kunskapen om hur man betar sig på andeplanet har förmågan att överleva långa tider. Dessa lösgjorda själar kan sedan växa och bli permanenta andar på andeplanet. En ande kan viljemässigt ta sig fram på andeplanet och kontakta andra andar.

**Spöken:** Spöken är själar som av en eller annan anledning är bundna till en plats. Eftersom de inte tynar bort så har de tid att lära sig livet på andeplanet. Vissa spöken lär sig med tiden förmågan att manifesteras sig på det fysiska planet. Exakt vilken skepnad varierar, men det är aldrig frågan om en riktig fysisk kropp. Spöken kan aldrig påverka fysiska objekt eftersom de endast existerar på andeplanet.

**Djurandar:** Djur är osjäligena varelser som saknar själ. Deras liv är helt och hållet bundet till det fysiska planet. Däremot finns det kollektiva skyddsandar, även kallade totem, som vaktar över djur. En djurande kan sägas bebo ett flertal djur. Dessa skyddsandar vaktar ibland också över primitiva stammar som tillber och dyrkar djurens skyddsandar.

**Naturandar:** På samma sätt som djurandarna finns det skyddsandar som beskyddar och vakar över träd och växter. Dessa andar kan i viss mening sägas bebo växterna och träden. Under vinter sover många naturandar för att åter vakna upp till våren – denna sömn gör att många träd faller sina bland och att växter vissnar.

**Demoner:** Det finns väsen som existerar på andeplanet och som är helt anpassade för ett liv på detta ställe. De flesta av dessa väsen är demoner och de har den specifika egenskapen att de kan manifesteras sig på det fysiska planet och påverka saker och varelser där. Demoner blir dock försvagade och tillintetgjöras på Mundana om de inte får kraft via själar.



**Gudar:** Exakt vad gudar är för något är inte säkert. Klart är i alla fall att gudar är mycket mäktiga väsen som lever på andeplanet. De har dessutom förmågan att ta fysisk form i en inkarnation, som bara tillfälligt kan dö. En del teologer anser att gudar är odödliga demoner. Men det finns naturligtvis många andra åsikter, speciellt inom de olika religionernas prästerskap. Många gudar strävar hela tiden efter att stärka sin position, bland annat genom att ingripa på det fysiska planet.



## Inkongruenta platser

Platser där många döds och många själar följaktligen blivit lösgjorda från sin fysiska kropp får ofta en mer 'oordnad' struktur på andeplanet. Exempel på dessa inkongruenta platser är platser för faltslag, massakrer och andra hemskheter. Andar, exempelvis de döda själarna, har svårt att hitta bort från dessa otäcka platser. Inkongruenta platser uppfattas ofta som 'onda' och inte sällan är de hemsökta av spöken som inte får frid.

Även högmagiska platser räknas som inkongruenta, men även om andeplanet på dessa ställen kan vara ett virrvar så saknas den otäcka känsla som genomsyrar de övriga typerna av inkongruenta platser. Samma sak gäller även för magisk tubulens. Mer om dessa magiska effekter finns att läsa på sidan 136.

## Trygga platser

Även platser på andeplanet som motsvaras av vackra eller behagfulla platser i Mundana drar ofta till sig andar på grund av att andeplanet på dessa platser är 'trygga' och i någon mening 'angenäma' för lösgjorda själar och andar. Schamaner startar ofta sina utflykt i andeplanet på trygga platser. Ofta är schamanens hem en sådan plats, eftersom schamanen vanligen 'städar upp' sin omgivning på andeplanet.

## Döden

Då en besjälad varelse dör genom hög ålder eller fysiska skador så frigörs själen och försvinner bort från den fysiska kroppens position på andeplanet. De flesta lösgjorda själar har ingen kunskap om hur man skall bete sig på andeplanet och irrar därför omkring planlöst. Dessa själar tynar ofta bort med tiden, men

kan ibland återfödas utan några minnen eller i extrema fall falla offer för en ondsint demon som lever på svaga andar. Vissa förfadersandar som inte förlorar kontakten med de levande kan dock finnas kvar länge på andeplanet.

Om däremot själen förintas eller fördrivs så kommer kroppen att dö inom kort eftersom hjärtat slutar att slå. Enda sättet att undvika att den fysiska kroppen dör är att den försvunna själen återkommer inom kort eller att en annan ande eller demon tar den försvunna själens plats.

Då en fysisk kropp som saknar sin själ får kroppen två poäng (+2) Syrebrist (se sida 68) per runda. Detta symbolisera Syrebristen som uppstår i hjärnan på grund av den avstannade blodcirkulationen.

## Osjäliga varelser

De varelser som saknar själ, kallas osjälige. Även osjälige varelser kan ha skyddsandar som vakar över dem. Liksom till objekt är det möjligt för en schaman eller en magiker att binda en ande till en osjälige varelse – vanligen ett husdjur. Följande typer av osjälige varelser är vanligast:

**Djur:** Djur saknar själ. Deras liv är helt bundet till det fysiska planet. Djur har kollektiva skyddsandar som ofta kallas kallas totem. Det är möjligt att besjåla djur på liknande sätt som med fetischer. En ande bunden i ett djur kallas ofta 'familiarus'.

**Vandöda:** Lik som animerats och vars fysiska kropp har fått liv kallas för vandöda. Vandöda saknar själ och drivs av den alkemiska process som skapade dem. Vandöda har inte heller något hjärta som slår och dör därför inte på grund av avsaknaden av en själ.

# SCHAMANISTISKA FÄRDIGHETER



FÖR ATT KUNNA använda schamanism för att vandra på andeplanet måste rollpersonen ha två speciella färdigheter. Färdigheten Andeförnimmelse gör att rollpersonen kan förnimma andeplanet och dess invånare. Färdigheten Schamanism används då rollpersonen försöker sätta sig själv i trance för att rollpersonens ande skall kunna vandra fritt på Andeplanet.

## Schamanism

*Specialiseringar: trumma, vild dans, berusning...*

Färdigheten används av schamaner för att komma i trance och för utföra olika schamanistiska handlingar. Då schamen försöker komma i trance måste man slå ett slag mot färdigheten Schamanism. Svårigheten som regel normal (Ob3T6). Det finns många olika metoder som en schaman kan bruka för att lättare uppnå trance, exempelvis kan schamanen berusa sig själv, dansa vilt, sjunga i falsett, trumma frenetiskt eller på annat sätt vidga sina sinnesintryck. Spelaren kan välj endast en sätt som är den huvudsakliga metoden att öka förmågan att falla i trance – denna metod gör svårigheten en nivå lättare (–Ob1T6). Det går alltså inte att kombinera flera metoder. Det är upp till spelledaren att bestämma om rollpersonen anstränger sig tillräckligt mycket för att det skall bli enklare att falla i trance.

## Andeförnimmelse

*Specialiseringar: hitta ande, hitta demon, hitta till plats på andeplanet, upptäcka demon...*

Färdigheten används för att förnimma andeplanet och dess invånare. Rollpersonen kan med färdigheten 'se' den aura som omger andar, själar och demoner. Färdigheten används också för att hitta rätt på andeplanet och för att hitta en speciell ande, själ eller demon. Färdigheten kan också användas passivt av rollpersonen, då denne inte befinner sig på andeplanet, för att upptäcka demoner eller spöken. Spelledaren bör slå dessa slag dolt. Svårigheten för att lyckas är normal (Ob3T6) för första rangens demoner och spöken. För varje extra rang så minskar dock svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Även avståndet påverkar svårigheten – för var tionde meter så ökas svårigheten med en nivå.

## SCHAMANISM

**D**ET FYSISKA PLANET och andeplanet är helt åtskilda, men det finns alltid en punkt på andeplanet som motsvaras av en unik punkt på det fysiska planet. Det finns ingen möjlighet att färdas mellan de två planen – en fysisk varelse kan omöjligen existera på andeplanet och på motsvarande sätt kan en ande inte existera på det fysiska planet. Trots detta finns det möjlighet för exempelvis en schaman att utforska andeplanet genom att lösgöra sin själ från sin fysiska kropp. Mer om detta beskrivs i detta kapitel.

### Trance

För att kunna röra sig på andeplanet måste en schaman frigöra sin själ från den bindning som finns till den fysiska kroppen. Det vanligaste sättet att åstadkomma detta är att försätta sig i trance – vilket är ett drömligt mentalt tillstånd som kännetecknas av hallucinationer och mental frånvaro.

För att komma i trance måste schamanen slå ett slag mot färdigheten Schamanism. Svårigheten är normal (Ob3T6), men det finns sätt att göra det lättare att falla i trance. Det finns många olika metoder som en schaman kan bruka för att lättare uppnå trance, exempelvis kan schamanen berusa sig själv, dansa vilt, trumma frenetiskt eller på annat sätt öka sina sinnesintryck. Välj ett sätt som är den huvudsakliga metoden att öka förmågan att falla i trance – denna metod gör svårigheten en nivå lättare (–Ob1T6).

En riktig trance medför att själen fritt kan 'vandra' på andeplanet. Men samtidigt kommer hjärtat att stanna på schamanen, vilket ger upphov till syrebrist. Om man inte har mycket korta ärenden på andeplanet är det lämpligt att se till att kroppen inte dör. Det ojämförligt vanligaste sättet är att man har en vänligt inställd ande som tillfälligt kan besätta schamanens kropp så att hjärtat fortsätter att slå. Schamaner brukar därför ha en vänligt inställd ande bunden till en fetisch (ett besjälat objekt) eller till en familiarus (ett besjälat husdjur). Mer om hur man skaffar sig fetischer och familiarus beskrivs senare i detta kapitel.

Det tar alltid minst en runda innan anden ersätter den plats som själen lämnade. Under denna tidsrymd tar schamanen två poäng

(+2) Syrebrist. För att den vänligt inställda anden skall förflytta sig från fetischen eller familiarin till schamanens kropp måste schamanen lyckas övertala anden (se regler om att övertala andar på nästa sida). Misslyckas slaget så 'glömmer' anden sitt uppdrag. Schamanen kan i detta fall antingen återta sin kropp eller direkt försöka leta upp och hämta tillbaka anden.

Att återta sin kropp går automatiskt, men tyvärr går trancen förlorad. Blir slaget fumlat förrirrar sig själen ett kort stycke bort på andeplanet – slå i detta fall ett slag för att hitta rätt på andeplanet – avståndet är 'nära' (se regler längre fram i detta kapitel).

En ande som 'glömt' sin uppgift kommer sakta irra bort från platsen där den frigjordes. Se regler om befriade andar för hur schamanen letar upp anden och hämtar tillbaka den. Lyckas slaget lyder anden schamanens order att antingen återvända till sin plats eller att åter försöka besätta schamanens kropp.

Kom i håg att varje runda som schamanens kropp saknar själ orsakar två poäng (+2) Syrebrist.

### Fetischer

En fetisch är en ande eller demon bunden till ett föremål. En fetisch kan ta många former. Några vanliga exempel är: en stav, en trästaty, ett svärd, en glasflaska, en totempåle eller en amulett. Fetischer brukar ofta dekoreras så att schamanens och andens natur samt deras relation förtydligas.

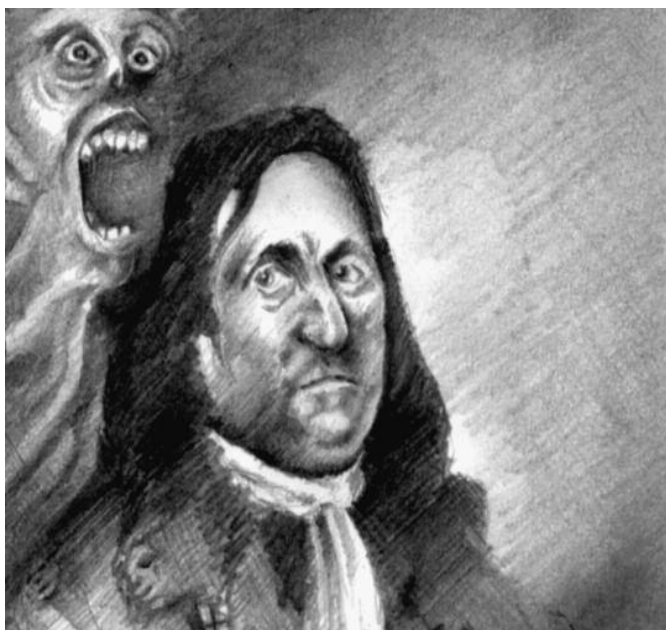
Hur man binder en ny ande i en fetisch beskrivs i stycket om hur man skapar en bunden ande lite längre fram i detta kapitel.

### Familiarus

En familiarus (i pluralis heter det familiarii) är en ande eller demon bunden till en osjäligen varelse – ett djur eller i extrema fall en vandöd. Till skillnad från en fetisch kan en familiarus även användas på det fysiska planet som hjälprede eller spion.

Familiarin kan normalt inte tala, inte ens med teckenspråk, men det går att åtgärda detta på magisk väg med effekter som Spökröst eller Talande Runor i kombination med Magisk Skrift. En sådan varelse blir tämligen självständig. Är det en demon som binds kan man räkna med att familiarin kommer att ställa till förtret på ett eller annat sätt. Det går att åtgärda detta. Med effekten Blodsband kan en trollkarl och familiarin till viss del dela erfarenheter. Mer information om dessa magiska förändringar finns i *Mystik & magi*.

Hur man binder en ande i form av en familiarus beskrivs i stycket om hur man skapar en bunden ande lite längre fram i detta kapitel.



## Skapa en bunden ande

Det schamanistiska sättet att skapa en bunden ande kräver i praktiken att man redan har en bunden ande. Metoden går nämligen ut på att man ger sig in i andeplanet för att leta upp en villig ande. Det är därför vanligt att schamaner får sin första fetisch eller familiarus av en annan mer erfaren schaman – fast ofta bara till låns tills man har en egen. För att 'låna' en ande måste man lyckas övertala anden (se regler nedan om hur man använder färdigheten Övertala) – misslyckas man släpps anden fri och måste fångas in, lämpligen av dess rätta ägare.

Det första schamanen måste göra är att skapa en fetisch eller skaffa ett lämpligt värdjur för anden. Om en varelse används som värd för familiarin krävs att den är själlös – den ska inte ha någon egen själ. Finns det redan själ måste denna tas bort, exempelvis genom andesträd.

Det andra som måste göras är att schamanen försätter sig i trance (se regler för detta) och går in i andeplanet för att leta upp en ande som är villig att tjäna schamanen (se regler för att hitta en ande).

Väl i kontakt med en tänkbar ande måste schamanen lyckas övertala anden att ställa upp. Lyckas övertalningsförsöket följer anden med schamanen tillbaka (vägen tillbaka motsvarar 'nära', dvs svårigheten är Ob3T6 och tidsåtgången 10 minuter). Misslyckas övertalningsförsöket flyr anden och schamanen måste hitta en ny lämplig ande att försöka övertala.

Ett värdjur försöker alltid motstå försöket att bli besatt. Det är värdvarelseens PSY som används för att avgöra hur svårt detta är. Slå ett aktivt motståndslag. Misslyckas slaget flyr anden och schamanen måste leta en ny ande igen. Följande PSY för djur är typiska: häst PSY (5), katt PSY (6), korp PSY (8) och hund PSY (10). Att värdena för PSY står inom parentes betyder att värdena endast är värdet för djurens instinkt – djur har ingen intellektuell förmåga som 'riktig' PSY ger.

Resultatet om allt går väl blir att fetischen eller familiarin blir 'besatt' av anden och kan därmed agera intelligent och efter egen vilja. Familiarin får fysiska attribut och färdigheter från värdvarelse. För både fetischen och familiarin gäller att PSY, VIL, BIL och mentala färdigheter kommer från andevarelse.

## Övertala andar

De två vanligaste saker man övertalar en ande till är att den skall låta binda sig eller att den skall besätta en kropp eller en fetisch. För att övertala en ande till att göra en tjänst krävs det att schamanen lyckas med ett slag mot färdigheten Övertala, enligt reglerna för argumentation (se sidan 122 i *Spelarens bok*). Man slår dock inte mot andens färdighetschans i Övertala utan mot andens PSY. Andens eller demonens svårighet för slaget är alltid normal (Ob3T6). Misslyckas man kan man antingen göra ett nytt försök att övertala eller försöka hitta en ny ande.

Att övertala sin egen bundna ande som är bunden antingen i en fetisch eller en familiarus är lätt (Ob2T6).

Det är enklare för en schaman att försöka övertala en av sina egna förfädersandar. Svårigheten är lätt (Ob2T6). Schamanen måste komma från en primitiv stam som tillber förfädersandar.

Att övertala en avliden själ är normalsvårt (Ob3T6).

Att övertala en främmande ande att låta binda sig är normalsvårt (Ob3T6).

Då en schaman lånar ut en ande till en annan schaman måste anden först övertalas – antingen av de som äger anden eller den som lånar anden. Att lämna tillbaka en ande går automatiskt. Svårigheten är normal (Ob3T6).

Demoner är nästan alltid fientligt inställda. Att övertala en demon som inte är fientligt inställd är svårt (Ob4T6), medan att övertala en fientligt inställd demon är mycket svårt (Ob5T6). Dessutom ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) för varje rang demonen har utöver ett.

För varje ande som man redan har bunden (förutom den ande som man försöker övertala) så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). För varje ytterligare försök att övertala samma ande ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

Ett alternativ till att övertala andar är att tvinga dem, men för att kunna tvinga en ande eller demon måste man först besegra dem i andesträd. Se separata regler om andesträd för mer information.

## Befriade andar

Bundna andar kan befrias på många sätt, exempelvis om en fetisch förstörs, om en värdkropp dödas eller om en schaman misslyckas med att övertala anden. Dessutom kan en bunden ande befrias när som helst av dess schaman. Även själar som precis har dött räknas som befriade andar.





En befriad ande kommer sakta att försvinna från platsen. Avståndet ökar med en varje timme från 'mycket nära' till 'nära' till 'avlägsen' och slutligen 'extremt avlägsen'. För att få fatt i en befriad ande måste schamanen hitta till den plats där anden befinner sig (se regler om hitta till en viss plats). När anden är lokaliserad kan schamanen försöka övertala den (se regler om att övertala andar).

Lyckas allt lyder anden schamanens order och kommer exempelvis att låta sig bindas på nytt eller besätta en kropp eller fetisch. Förhoppningsvis har schamanen preparerat en plats för anden.

## Hitta till plats

För att hitta rätt ställe på andeplanet måste schamanen behärska färdigheten Schamanism. Vem som helst som lyckas komma i riktig trance kan 'irra' omkring på andeplanet, men det är ju extremt praktiskt att exempelvis veta hur man skall hitta tillbaka till sin egen kropp.

För att förflytta sig en sträcka på andeplanet måste rollpersonen slå ett slag mot Andeförnimmelse. Svårigheterna och deras modifikationer finns angivna i tabell R2-129. Ett misslyckat slag innebär att man varken kommer närmare sitt mål eller längre bort. Ett fumlat slag innebär att avståndet ökar till närmast högre avstånd.

Sökt plats	Svårighet	Tidsåtgång
Mycket nära	Ob2T6	1 runda
Nära	Ob3T6	10 minuter
Avlägsen	Ob4T6	1 timme
Extremt avlägsen	Ob5T6	12 timmar
Inkongruent plats	+Ob1T6	×2
Trygg plats	-Ob1T6	-

Tabell R2-129: Svårigheten att hitta till en plats på andeplanet.

## Hitta ande

För att hitta en specifik ande (ej en avliden själ) på andeplanet måste rollpersonen slå ett slag mot Andeförnimmelse. Svårigheten varierar beroende på hur svår anden är att finna – en del exempel finns i tabell R2-130. Andra exempel på svårigheter finns i tabellen för att hitta till en plats (se tabell R2-129).

Misslyckas slaget kan schamanen försöka igen. Ett fumlat slag innebär att schamanen har kommit helt fel och måste förflytta sig en sträcka som motsvarar 'nära' för att kunna fortsätta leta efter en ande eller återgå i sin kropp.

Sökt ande	Svårighet	Tidsåtgång
Förfadersande	Ob2T6	10 minuter
Ande lämplig att binda	Ob3T6	1 timme
Demon	Ob4T6	2 timmar
Mäktig demon	Ob5T6	4 timmar
Haft kontakt senast timmen	-Ob1T6	×0,5
Inkongruent plats	+Ob1T6	×2

Tabell R2-130: Svårigheten att hitta en ande eller demon.

## Demoner

Demoner kan bindas precis som vanliga andar. Det går ibland att förhandla sig till en gentjänst från demonen om man släpper dem fria, men det är inte alltid demonen håller sina löften. Slå ett aktivt motståndsslag (dolt) mot färdigheten Schamanism mot demonens PSY för att demonen skall hålla sitt löfte. Exakt vad en demon kan gå med på är upp till spelledaren – det viktiga är att det inte är alltför stora tjänster.

## Rädda dödade själar

Schamanen har speciell förmåga som nästan är unik bland utövare av de mystiska färdigheterna – de kan nämligen rädda döda själar tillbaka till ett liv i en levande kropp. Vad schamanen behöver göra är att skaffa fram en ny lämplig kropp, gå in i andeplanet och leta fram den dödes själ och sedan övertala denna att följa med tillbaka. Svårigheten är normal (Ob3T6) men kan vara lägre om själen har en mycket stark livsvilja. Svårigheten kan också var betydligt högre om den döde inte samtycker. Exempelvis skulle det nog vara omöjligt att få in en alvsjäl i en dvärgkropp och vise versa – om nu någon skulle vara så dum så att han försökte.



## ANDESTRID

**A**NDAR KAN PSYKISKT attackera andra andar på andeplanet. De allra flesta andar har inget som helst intresse av att attackera andra fredliga andar. Däremot kan schamaner i vissa fall ha anledning att attackera andar. Dessutom finns det spöken och demoner som inte sällan anfaller andar eller varelser som inkräktar på deras 'revir'.

### Kraftmätningen

Kraftmätningar på andeplanet kan endast ske mellan högst två andar samtidigt och under kraftmätningen kan de stridande andarna inte attackeras av andra andar. Genom att besegra en annan ande psykiskt kan segraren tvinga förloraren att fly. Avståndet som anden flyr är 'nära'.

När en andestrid väl har påbörjats kan den inte avslutas om inte båda deltagarna vill detta. Besjälade varelser kan i vissa fall springa iväg (på det fysiska planet) för att på så sätt avlägsna sig från platsen som spöket eller demonen vaktar – men det finns inga garantier för att denna strategi fungerar.

Slå ett aktivt motståndsslag PSY mot PSY för varje runda av andestrid. Effekten avgör vad som händer. Se tabell R2-131 för beskrivning av vad olika relativa effekter ger upphov till. Om en ande försöker återta sin ursprungliga kropp får denna ande en nivå lättare (–Ob1T6). Om någon av deltagarna i striden är skadade eller utmattade så används svårighetsmodifikation från respektive skadesektion och utmattningssektion.

Relativ effekt	Resultat
≤ –10	Den anfallande anden tvingas fly.
–9 till –5	Den anfallande anden går på defensiven och får +Ob1T6 extra i fortsättningen av denna strid.
–4 till 4	Ingenting händer, striden fortsätter
5 till 9	Den anfallande anden går på offensiven och får +Ob1T6 extra i fortsättningen av denna strid.
≥ 10	Den anfallande anden tvingas fly.

Tabell R2-131: Resultat av andestrid.

### Besätta kropp

För att en ande skall kunna besätta en kropp måste den sakna själ. Om det redan finns en själ i kroppen, måste den avlägsnas, exempelvis genom andestrid. En ande som försöker besätta en osjäligen varelse måste övervinna djurets PSY eftersom djur alltid motsätter sig att bli besatta. Ekvivalenta PSY hos ett djur finns i stycket om att binda en ande. När detta är avklarat kan anden gå in i den väntande kroppen utan svårighet nästa runda.

När djurets PSY är övervunnet eller då den tidigare anden är bortdriven så är det fritt fram att besätta kroppen. Det behövs inget färdighetsslag för att besätta.

Den nya unionen av kropp och ande kommer att få nya attribut och nya färdighetschanser. Styrka (STY), Tålighet (TÅL), Syn (SYN) och Hörsel (HÖR) blir lika höga som den tidigare kroppen hade. Rörlighet (RÖR) blir hälften av vad den tidigare kroppen hade. Personlighet (PER) blir lika med det lägsta

PER hos kropp eller anden. Psyke (PSY), Vilja (VIL) och bildning (BIL) blir lika höga som andens. Se tabell R2-132 för en komplett sammanfattning.

Rollpersonens nya attribut	
Ny STY	= Kroppens STY
Ny TÅL	= Kroppens TÅL
Ny RÖR	= Kroppens RÖR / 2
Ny PER	= Lägsta av kroppens och andens PER
Ny PSY	= Andens PSY
Ny VIL	= Andens VIL
Ny BIL	= Andens BIL
Ny SYN	= Kroppens SYN
Ny HÖR	= Kroppens HÖR

Tabell R2-132: Den besatta kroppens attribut.

Ålder, längd, vikt, Kroppsbyggnad, Chockvärde, UK, Bärförmåga och vapenhand blir lika med den besatta kroppens tidigare värden. Karaktärsdragen samt Qadosh blir lika med andens tidigare karaktärsdrag. Förflyttning, Grundskada, Insikt och VINIT måste beräknas igen med utgångspunkt från de nya attributen.

Alla kunskapsfärdigheter och mystiska färdigheter behålls vid de färdighetschanser som anden hade tidigare. Utöver dessa färdigheter bibehålls färdighetschanser på färdigheterna i tabell R2-133. Övriga färdigheter beräknas om till den nya grundchansen eller blir noll om grundchans saknas.

Färdigheter som anden behåller *
Berättarkonst
Speja
Diplomati
Djurträning
Etikett
Fiske
Förhöra
Jordbruk
Krigsföring
Krigsmaskiner
Ledarskap
Skumraskaffärer
Spel & Dobbel
Spåra
Språk (alla)
Stridsvana
Undervisning
Väderkännedom
Övertala
Överlevnad
* Utöver dessa färdigheter så behåller anden alla kunskapsfärdigheter och mystiska färdigheter.

Tabell R2-133: Färdigheter som behålls av anden.



## Tabun

Bland schamaner och andebesvärjare finns det många tabun. Detta är ofta handlingar som en tillräckligt skicklig schaman kan utföra, men som anses fel att göra. Brott mot tabun kan exempelvis leda till att man förlorar kontakten med förfadersandarna. Två av de starkaste tabuna är:

**De döda:** En schaman kan ge sig ut på andeplanet och söka efter döda själar, som sedan förs tillbaka till en förberedd kropp. Detta anses bland de flesta schamaner vara tabu. Är man död, så är man död. Människan har ingen rätt att spela gud.

**Leva vidare:** En andebesvärjare kan, då ålder eller skador hotar att förgöra sin gamla kropp, leta upp en annan kropp, vanligen en yngre sådan, som sedan besätts. Detta kräver givetvis att kroppen som schamanen ska besätta saknar själ, men detta är lätta att ordna, med exempelvis andestrid. Bland schamaner anses det vara direkt vidrigt att 'leva vidare', eftersom schamanens fortlevnad sker på bekostnad av en annan besjälad varelse. Mundanas varelser har en bestämd tid att leva och den har ingen rätt att påverka. Att överge en gammal kropp så att den dör sänker dessutom Qadosh vilket kan få ödesdigra följder i längden. Det finns dock vissa undantag från detta tabu, exempelvis om schamanen själv blir mördad – då är mördarens kropp lovligt byte.

## Qadoshsänkning

Om en ande lämnar en kropp som sedan dör så kommer andens Qadosh att sänkas med Ob1T6. Detta kan naturligtvis få ödesdigra konsekvenser i det långa loppet. För de flesta schamaner är detta inget problem eftersom schamanens kropp vanligen hålls vid liv av bunden ande från schamanens fetisch eller familiarus. Se sidan 140 för mer information om Qadosh. Observera att en ande som 'tonat bort' på grund av låg Qadosh slutar att existera även på andeplanet.

## Att döda en schaman

Att döda en mäktig schaman är riskabelt. Schamanen har ju möjlighet att besätta en ny kropp och komma tillbaka för hämnd. Alternativt kan schamanen anfalla direkt från andeplanet.

### Exempel:

*Akiba Sodagima vandrar sakta uppför den steniga sluttningen böjd över sin stav. Han var på väg för att besöka sina och Asirolastammens förfäder. Som schaman är det Akibas skyldighet att varje år besöka förfädernas heliga plats vid foten av berget Larissa Asirola. Han tänker på allt i den vackra grottan som skimrade metalliskt och på de vackra kristaller som i alla tider funnits där. Efter ytterligare en stunds vandring tycker sig Akiba förmimma auran av ett par främmande andar – vilket är underligt då förfadersandarna alltid håller sig i grottan. Han lyfter på huvudet och får syn på två bleka män som bär på förfädernas skatter. Inte nog med att de hade skändat förfäderna – de skrattar åt honom och uttalar något outgrundligt varpå den ene mannen spänner sin pilbåge. Strängen sjunger och pilen viner genom luften innan den träffar Akiba i bröstkorgen.*

*Akiba känner hur han faller mot marken och hur hans själ lämnar kroppen samtidigt som allt svartnar. På andeplanet kan schamanen direkt känna auran från de två gravskändarna och en vrede som han inte känt sedan sin ungdom. I samband med Akibas kropp dör så far sänks också Qadosh med Ob1T6, slaget blir 4. Akiba har nu Qadosh –4.*

*Akiba inser att han inte är bunden av några tabun att ta över sin mördares kropp. Avståndet till fienderna är 'mycket nära' och svårigheten blir därför Ob2T6 att ta sig fram. Akiba har 15 i Andeförnimmelse och slår 8 vilket gör att hans själ seglar fram mot den närmaste gravskändaren.*

*Rundan därpå inleder Akiba andestrid. Gravplundraren har aldrig varit utsatt för detta förr och tycker sig bli knuffad framåt och sedan bakåt trots att han vet att hans kropp inte rör på sig. Akiba slår ett aktivt motståndsslag med sin PSY på 17 mot gravplundrarens PSY på 13. Akiba slår 10 och gravplundraren slår 11. Effekten blir  $(17-10) - (13-11) = 7-2 = +5$ . Akiba vinner rundan men lyckas inte driva ut gravplundrarens själ. Däremot får gravplundrarens själ det +Ob1T6 svårare i den följande striden.*

*Nästa runda slår Akiba 7 och gravplundraren 16. Effekten blir  $(17-7) - (13-16) = 10-(-3) = +13$ . Akiba tackar sina förfäder samtidigt som gravplundrarens själ lämnar kroppen och flyr bort på andeplanet. Akiba vet nu att han måste handla snabbt eftersom gravplundrarens hjärta slutat att slå – samtidigt som gravplundraren börjar falla mot marken besätter Akibas ande den lediga kroppen.*

*Efter att ha kommit till sans i sin nya kropp drar Akiba pilbågen och lyckas skjuta den andra gravplundraren i ryggen med en pil. Färdighetschansen har gått ner till grundchansen, men avståndet är tillräckligt kort. Akiba plockar med sig de plundrade skatterna och vandrar vidare mot förfädernas grotta.*

*Akiba kommer att få annan STY, TÅL, RÖR, PER, SYN och HÖR, ålder, längd, vikt, Kroppsbyggnad, Chockvärde, UK, Bärför-måga, vapenhand, Förflyttning, Grundskada, Insikt och VINIT. Dessutom försvinner en hel del av Akibas färdigheter.*

*Efter några dagar kommer Akiba tillbaka i byn och efter en tids övertalning av misstänksamma byborna accepterar de schamanens nya kropp. Akiba själv tycker att den är blek och ganska ful – han ber därför sin kusin Nurunga Socam att raka av hans flottiga hår och tatuera över den bleka huden med vackra mönster.*





## KAPITEL TIO

## SPELLEDARTIPS



**G**LADIATORARENANS LÄKTARE KOKADE av ohämmad glädje. Lavos Marian stod än en gång som segrare. Vid hans fötter låg ett blödande hyggelmonster. Tentaklerna piskade fortfarande i dammet, solkade av sitt eget blod; men det var bara en sista döds-kamp, ett bestialiskt uppror mot döden som monstret skulle gå förlorande ur.

Dux Oktavian övervakade skådespelet från sin förgyllda tron på hedersläktaren. Han var härskaren, spelledaren, den som avgjorde. Han hade knappast förväntat sig att Lavos Marian skulle nedgöra hyggelmonstret. Han hade föreställt sig att besten skulle sluka krigaren, slita honom i stycken framför alla och envar. Saker och ting gick inte som planerat, och snart skulle Lavos Marian vara Ralborions mest populära person. En missdådare och mördare, populärare än deras dux...

Folkets jubel, blodet, männen som släpade undan det döda monstret, den knäböjande gladiatorn: allt försatte Dux Oktavian som i trance. Det var knappt att han märkte när hans trogne konsultator lade sin hand på hans axel och försiktigt äskade: "Nu måste ers höghet släppa in ursinen. Ers höghet kan inte låta detta fortgå."

Dux Oktavian viftade bort konsultatorns begäran och suckade tungt: "Det är redan för långt gånget. Antingen får jag servera honom gift, eller så får han uppgå i min livvakt. Jag lutar åt det senare..."

## SPELLEDARTIPS

**S**PELLEDARENS UPPGIFT ÄR att leda spelarna genom berättelsen och tillsammans med dem skapa ett oförglömligt äventyr. Det är inte en helt lätt uppgift. Detta kapitel är till för att hjälpa spelledaren i dennes arbete, med inspiration, tips, goda råd och idéer. Avsikten är att både experten och nybörjaren skall ha nytta av kapitlet.

### Spelledarens uppgift

Spelledarens uppgifter kan sammanfattas till fyra ansvarsområden, nämligen: gruppleddare, berättare, regeldomare och medkreatör.

**Gruppleddare:** Att leda en spelgrupp inför ett nytt perspektiv i rollspel, nämligen ledarskapsrollen. Det kan vara en helt ny roll som man inte har haft tidigare om man bara har varit spelare. I egenskap av spelledare är man också ledare för gruppen. Detta märks synnerligen tydligt när man arbetar som regeldomare (se nedan), men kan göra sig påmint vid andra tillfällen. Ett exempel är disciplin. Om spelarna börjar skrika i munnen på varandra är det upp till spelledaren att dämpa spelarna och låta en person tala i taget. Spelledaren skall alltid vara neutral som gruppleddare och inte favorisera en spelare och stöta ut en annan.

**Berättare:** Spelledaren som berättare är en roll som man bör bemästra. Väldigt mycket av stämningen och nöjet i rollspel kommer från en bra beskrivning eller en väl berättad historia eller händelse. Man bör därför tänka på berättarteknik lika väl som på berättelsestruktur för att klara av den biten.

**Regeldomare:** Regeldomaren är en annan aspekt av spelledarens yrke. Spelledarens uppgift är att tolka regler opartiskt så att spelet blir till så stor glädje som möjligt för alla. Hur man löser denna uppgift är upp till en själv. En del föredrar att använda alla regler, en del använder bara ett väl utvalt fåtal som passar dem, och åter andra struntar helt i reglerna och använder sitt eget sunda förnuft (kallas ofta 'friform').

**Medkreatör:** Slutligen är det spelgruppen som helhet som skapar fantastiska äventyr. Det är alltså inte enbart spelledaren som skapar, det är spelledaren och spelarna som tillsammans gör något. Spelledaren skapar ofta förutsättningar för äventyr, i form av platser, spelledarpersoner, intriger och liknande, men det är med hjälp av spelarna som dessa pusslas ihop till ett medryckande äventyr. Spelledaren är dock världsförvaltaren som presenterar spelvärlden för spelarna och håller i alla trådar.

### Vad spelledaren inte är...

Efter att ha definierat vad spelledaren är, så är det också viktigt att veta vad spelledaren inte är:

**Spelledaren är inte ett militärt befäl:** Spelledaren kan alltså inte gorma order och förvänta sig att bli åtlydd. Vill spelledaren att spelarna ska göra som denne säger så måste spelledaren också visa att spelarna har något att tjäna på det, eller att spelledaren i alla fall har så pass mycket respekt hos spelarna att de ändå gör som denne säger. Detta uppnår man inte genom att gorma order.

**Spelledaren är inte en författare:** Det är inte spelledarens uppgift att berätta en saga med spelarnas rollpersoner som huvudpersoner. Spelledaren och spelarna skapar berättelsen tillsammans. Det innebär att spelledaren måste lyssna på spel-

arnas önskningsar och tolka dem rätt. Detta är svårt, men om man lyckas får man ofta spelarnas respekt.

**Spelledaren är inte en regeladvokat:** Det är inte spelledarens uppgift att käbbla om regler. Spelledaren är istället en regeldomare, vars uppgift är att tolka och applicera reglerna så opartiskt som möjligt. Huruvida detta sker genom att slaviskt följa varenda paragraf eller kasta reglerna åt Hälsingland och friforma istället spelar ingen roll, så länge som det sker opartiskt.

**Spelledaren är inte en motståndare:** Rollspel är inte en tävling mellan spelarna och spelledaren, det är inte spelledarens uppgift att göra sig av med rollpersonerna eller spelarnas uppgift att överlista och/eller slå ihjäl varje fälla eller motståndare som kommer i deras väg. Spelledaren är snarare en medkreatör till berättelsen som han och spelarna skapar tillsammans.

### Var flexibel

Kom ihåg att spelledaren har till uppgift att roa spelarna. Detta förhållande bör vara ömsesidigt. Det innebär att spelledaren måste vara flexibel nog att kunna ändra sig efter vad ens spelare vill. Det är naturligtvis en känslig balans – en spelledare ska naturligtvis inte göra saker för spelarna som han själv tycker är tråkigt eller dumt. Man måste själv ha roligt, även som spelledare, annars är det ju meningslöst att syssla med rollspel.

I detta ingår den svåra konsten att ta kritik. Om en spelare säger att något är dåligt så måste man fråga varför han tycker så. Spelledaren måste då analysera problemet och se om det kan finnas en lämplig lösning inom räckhåll. Han kan bli tvungen att göra om saker och ting, eller kanske kompromissa. Poängen är att spelledaren måste lyssna på sina spelares önskemål.

### Verkar det svårt?

Att spela är egentligen ingen svår sak. Det viktiga är inte att göra allting rätt eller bemästra alla aspekter av spelledarens uppgifter. Det viktigaste är att ha kul, att prova sig fram och att finna en stil som man själv och spelarna är bekväma med. Särskilt om spelledarrollen är en helt ny bekantskap så måste det finnas plats att känna sig för eller till och med misslyckas totalt.

Ett tips är att börja spela i liten skala, eller ännu hellre börja som spelare (och i smyg studera hur spelledaren går tillväga). Har man möjlighet att fråga en erfaren spelledare om råd så skall man absolut gripa tillfället. När man väl börjar spela bör man spela korta, raka äventyr för att bli van vid spelledarrollen. Så snart man skaffat sig erfarenhet kan man börjar skissa på större kampanjer och äventyr som kräver stor planering och många spelledarpersoner.

## ATT SPELEDA

**R**OLLSPEL ÄR INTE detsamma som sagoberättande eller teater, även om det onekligen har ingredienser av båda. Bara en bra historia räcker inte, och inte heller en bra berättarteknik. Det krävs något extra, det som skiljer rollspel från teater och sagoberättande. Det krävs en spelledare som väcker världen till liv, håller i alla trådar och leder spelarna genom äventyren.

### Spelmiljö

Att spela på rätt plats och rätt tid kan ge en hel del inlevelse. Till exempel är det bra mycket tråkigare att spela i en kall skolsal med lysrörsbelysning än att spela i ett rum med dämpad belysning, stearinljus, en bekväm soffa och en stereoanläggning som spelar stämningsmusik i bakgrunden. Har man möjlighet, så är det väl värt att uppåda den tid och energi som krävs för att orda en bra spelmiljö.

### Förberedelser

En bra spelledare är alltid väl förberedd. Det behövs egentligen inte så mycket för att spela. Ett äventyr, eller i alla fall en idé, är alltid bra att ha, men det kan i många fall vara bra att ha förberett en hel del annat material också, exempelvis kartor, spelledarpersoner, spännande platser och annan bakgrundsinformation. Här nedan följer en kort checklista på sådant som kan vara bra att tänka på:

**Kartor:** Både översiktskartor och detaljkartor. Se gärna sidan 212 i kapitel tolv i den här boken för tips hur man ritar kartor.

**Spelledarpersoner:** Spelvärderna och beskrivningar. Se gärna sidan 186 i kapitel elva i den här boken för tips hur man skapar spelledarpersoner.

**Bakgrundsinformation:** Vad händer och varför? Glöm inte någon sorts grundläggande tidslinje.

**Namnlistor:** En lång lista med namn och tomrum som kan användas för att ge namn åt helt improviserade spelledarpersoner.

**Platslistor:** Namn på värdshus, berg, landmärken och annat som man kan komma förbi på resor i vildmarken.

### Rekvisita och lappar

Om äventyret så kräver kan det vara på sin plats att ge en del ledtrådar i form av fysiska objekt. Är man överambitiös så kan man använda tennfigurer och ett uppbyggt landskap för att illustrera en by eller själv snickra och bygga ihop artefakten som rollpersonerna letar efter.

Andra saker som man kan ge till spelarna är kartsquisser, dagboksutdrag, excerpt ur böcker, meddelanden skrivna på lappar och liknande pappersbaserade ledtrådar. De enklaste görs på rutat kollegieblock med en kulspeppenna, men dessa kan upplevas lite tråkiga. Har man tillgång till en dator och en skrivare kan man göra mycket snygga utskrifter.

Är man på gränsen till överambitiös kan man leta upp lite pergament (papper som doppats i te eller kaffe och låtits torka fungerar också) och författa ledtrådarna med kalligrafipenna och riktig medeltida skrivstil – det är himla snyggt, mycket imponerande och framförallt är det mycket stämningsfullt.

### Disciplin

En av spelledarens viktigaste uppgifter är att hålla ordning på mötet. Detta märks särskilt tydligt i spelledarens aspekt som regeldomare. Utifall att det någon gång skulle vara tveksamheter om reglerna så har spelledaren alltid sista ordet. Det gäller även om spelledaren har fel. Spelledarens uppgift är att hålla igång flytet, inte nödvändigtvis att kunna reglerna utantill. Det innebär att om spelledaren vill komma förbi ett visst moment med ett enkelt tärningsslag, men reglerna säger att man ska slå flera slag och kolla i en tabell, så har spelledaren rätt att gå förbi momentet med sitt enda tärningsslag. Det svåra i det här är inte att strunta i reglerna, utan att få spelarna att acceptera att spelledaren har rätt att göra det. Det är detta som kallas ledarskap.

Disciplin innebär vissa grundläggande saker. Det handlar om att sätta en gräns för vad som är tillåtet och inte tillåtet. Allt detta är upp till varje spelledare och spelgrupp, men gränserna måste vara tydliga och ömsesidigt accepterade. Man behöver dock inte skriva något kontrakt eller några regler för vad som gäller, utan det räcker ofta med lite simpelt bondförnuft, artighet och etikett.

### Äventyrsimprovisation

I normala fall innebär äventyrsimprovisation att man fyller ut de luckor som äventyret inte råkade beskriva. Till exempel kanske det inte står i äventyret vad som händer om den hemska Dibukkultens ritual inte utförs med den ceremoniella offerdolkens vilken skall sända offrens själar till guden Dibuk. Om rollpersonerna byter ut den, så att ritualen utförs med fel dolk, så finns det ingen beskrivning för vad som händer.

Spelledaren tvingas då improvisera. En spelledare kan till exempel bedöma att det inte spelar någon roll huruvida det är rätt typ av dolk eller inte – orsaken till att den ceremoniella dolken används är helt enkelt tradition. En spelledare kan också bedöma att dolken är såpass magiskt laddad och viktig att ritualen misslyckas om dolken saknas. Båda möjligheterna omfattar en improvisation från spelledarens sida för att fylla ut det som äventyret inte beskrev.

Detta är dock inte det värsta som kan hända. En spelledare kan bli tvungen att kasta alla sina planer överbord. Eftersom spelarna är mänskliga varelser och spelledaren inte är Sherlock Holmes eller oraklet i Delfi är det nästan omöjligt att förutse exakt hur spelarna kommer att agera eller reagera. Därför måste en bra spelledare vara beredd att improvisera utifall att spelarna lämnar äventyrets ramar. I sådana fall gäller det att rädda vad som räddas kan. Man kan förstås tvinga in spelarna i äventyret igen, men spelarna uppfattar det då som att de är tvingade av spelledaren, vilket aldrig är bra. Spelarna behöver i alla fall en illusion av att de har ett fritt val. Då är det mycket bättre att ta vad man kan från äventyret, omplacera det och återanvända det vid ett senare tillfälle och på så sätt försöka göra det bästa av situationen.



## Regelimprovisation

Mundana är en komplex värld. Det kan hända oerhört mycket och rollpersonerna kan råka ut för de mest varierande ting. Ibland är resultatet inte helt lätt att förutse. Det är det man har regler till.

Eon har två stora fördelar på denna punkt. För det första finns det regler för det mesta. Om rollpersonerna tänker göra något med alkohol i blodet så finns det regler för det. Vill en rollperson göra en sköldstöt så finns det regler för det. Försöker någon skriva en bok så finns det regler för det. Man kanske inte kan regeln utantill, men den finns där om den skulle behövas.

Den andra fördelen är mer subtil. I och med att Eon har ett grundläggande system som inte frångås så är alla regler väldigt lika varandra. Därmed så är det lätt att improvisera regler när det behövs. Detta kan inträffa i två fall: det ena är när det inte finns någon regel och det andra (mycket mer vanligt) är när man inte orkar kontrollera en regel som man inte har i huvudet. I de flesta fall är grundregeln att svårigheten modifieras med en eller flera nivåer upp eller ner.

Om en spelare till exempel ropar med högsta inlevelse, ”jag sopar till honom mot huvudet!”, finns det något skäl till att man som spelledare ska in och leta upp tabell R2-24 på sidan 32 för att få reda på hur mycket svårare det är att träffa huvudet? Egentligen inte – kan man själva grundstrukturen i Eon så kan man som spelledare bedöma att anfallet blir en nivå svårare (+Ob1T6) och att om anfallet ändå lyckas så träffar man huvudet utan att slå på träfftabeller.

## Att slå tärning

Tärningsslagen simulerar slumpen och ödet i spelvärlden. Man skall bara slå tärningar när det fyller ett syfte. Exempelvis behöver man inte slå tärningar för att gå ned för en trappa, grilla en korv eller ro en båt. Man skall bara slå tärningar då det är viktigt att se om rollpersonen lyckas och ett misslyckande kan innebära allvarliga följder. Man kan även slå tärningar när rollpersonen försöker sig på något svårt – för att se om han lyckas med det

eller inte. Dessutom kan man slå tärning för att det är kul – lyckas rollpersonen flörta omkull barflickan eller ger hon honom en örfil, lite rollspelande samt ett slag mot Förföra visar resultatet. Som spelledare gör man dock väl i att hålla tärningsslagen relativt få då de ofta drar ned hastigheten på spelet.

De tillfällen då flest tärningsslag förekommer är vid strid. Slagen är viktiga då rollpersonerna är i verklig fara och att lyckas med sina stridshandlingar kan mycket väl innebära liv eller död. Det är även av denna anledning som stridsreglerna är såpass utbyggda och viktiga.

Det finns de situationer då man antingen kan rollspela eller slå. Detta gäller vanligtvis då man använder karaktärsdrag eller sociala färdigheter, exempelvis Övertala, Etikett eller Förföra. Fördelen med att inte slå vid dessa tillfällen är att en skicklig rollspelare kan få sin rollperson att säga de rätta sakerna och inte behöver misslyckas på grund av ett tärningsslag förstör allt. Likaså kan det vara väldigt roligt att rollspela många av de sociala färdigheterna. Däremot finns det självklart en del nackdelar med detta. Exempelvis är kanske ens rollperson en slipad handelsman med ett skyhögt värde i Övertala och Handel. Spelaren däremot har ingen koll på hur övertalning fungerar. Då kan det vara lämpligt att slå. Man spelar trots allt sin rollperson för att det är kul. Om man har Skumraskaffärer 18 så vet man hur man rör sig i den undre världen och hur man skall göra för att få tag på information och illegala föremål. Att spelledaren då skall kräva att spelaren skall lista ut det själv bryter mot rollopersonens trovärdighet. Rollpersonen borde ha exakt koll på hur det ligger till.

Som spelledare bör man hålla sina slag dolda. Det vill säga att spelarna inte skall veta resultatet av dem. Detta gäller i synnerhet då spelledaren slår slag för rollpersonernas uppmärksamhetsfärdigheter som Speja, Spåra, Syn eller Hörsel. De skall helt enkelt inte veta hur väl de lyckas. Om de lyckas med färdigheten men inte får reda på det med en gång så kan spelledaren anteckna det så att rollpersonen får ett erfarenhetskryss på färdigheten då det blir tillfälle att höja den. Dolda slag har även fördelen att man då kan fuska med tärningarna.

### Att slå tärningar snabbt

För att snabba upp spelandet bör man finna en metod att snabbt räkna ihop sexsidiga tärningar, så att man slipper att vänta på viktiga resultat. Ett tips är att räkna ihop tärningar i grupper med värdet 5 eller 10. Två femgrupper blir en tiogrupp. Gå så långt som möjligt med ihopräkning. Det som inte passar in i fem- eller tiogrupper läggs på på slutet. Lägg på eventuella modifieringar sist.

Gör gärna hopgrupperandet fysiskt med tärningarna – skrapa ihop en femgrupp med till exempel en etta och en fyra, skrapa dit en femma också så har man en tiogrupp. Då de obegränsade slagen aldrig innehåller sexor innebär det att det är enkelt och smidigt att skrapa ihop fem- och tiogrupper. Nästan alla tärningsslag i Eon är med obegränsade tärningar. Observera dock att det endast är sexsidiga tärningar (T6) som är obegränsade (Ob). Övriga tärningar slås alltid normalt.

#### Exempel:

*Vid ett hejdlöst högt slag för skada (Ob3T6+2) stannade tärningarna på 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 5 och 5, med en +2-modifikation på slutet. Dessa grupperades så här:*

*Två plus tre blir fem. Upprepas en gång till – en tiogrupp.*

*Två femmor blir en tiogrupp. Upprepas en gång till – två tiogrupper från femmorna.*

*Kvar är nu en etta, en fyra och en fyra till, samt en modifiering på +2. Tänker man efter kan man kombinera +2-modifikationen och fyromna till en tiogrupp. Då har man fyra tiogrupper och en etta – slaget blir 41. Annars kan man lägga ihop 4+4+1 och få 9. Nio plus tre tiogrupper blir 39. Lägg på +2-modifikationen – slaget blir 41.*

*Detta går betydligt fortare än att räkna 1+2+2+3+3+4+4+5+5+5+5+2=41.*

## Färdigrullade tärningsslag [Frivillig regel]

Att slå tärningar kan bli en långdragen syssla, särskilt ifall spelledaren har beslutat att slå både sina egna och spelarnas slag. En uppsjö obegränsade slag kan sakta ned spelet till en nivå av öronbedövande rassel som blir långrandigt för alla parter, särskilt för dem som vill känna av dramatiken i stridens hetta. Det går dock att snabba på det hela. Bland annat så kan man 'friforma' och berätta händelserna och stridernas skeende utifrån rollpersonernas färdighetschanser, eller så kan man som spelledare förbereda slagen i förväg. Det sistnämnda tar bort en stor del av rasslande under själva spelmötet och tidsödande speltekniska manövrar kan genomföras med en pennrörelse; men har samtidigt kvar 'lyckas – lyckas inte-dramatiken' som lätt går förlorad vid 'friformande'. En del förberedelser innan spelet krävs dock av spelledaren.

**Systemet:** Spelledaren tar ett papper och delar upp det i fem spalter. De fyra första spalterna är för de olika svårighetsgraderna Ob3T6, Ob4T6, Ob5T6 samt Ob6T6. Den femte spalten är för slaget på träfftabellen, 1T100. Därefter får spelledaren ägna sig åt en mängd tärningsrullande beroende på hur långt spelmötet är planerat att bli. En grundregel är att ju mer strid desto mer tärningsslag måste rullas fram. Likaså bör koncentrationen läggas på de lägre slagen, exempelvis Ob3T6, eftersom dessa oftare används. Resultaten av slagen nedtecknas i respektive spalt. När perfekta slag rullas fram så markeras dessa

med en ring runt siffran. Då ett möjligt fummel rullas markeras det med ett streck under siffran för ett fummel med två sexor och med två streck under siffran för ett allvarligt fummel med tre sexor.

**Användning:** Under spelet har spelledaren blocket dolt bakom spelledarskärmen eller liknande. Istället för att slå tärningsslag stryker han över den siffra som är överst i den givna svårighetsgraden och försätter sedan att vandra nedåt efter spalten. Om han även sköter spelarnas slag så gör han vist i att noga ha kollat upp deras färdighetschanser och skrivit av de viktigaste. Självklart är detta system med färdigrullade tärningsslag endast avsett för spelledaren och i synnerhet om det är många slag som måste göras.

### Exempel:

Under ett spelmöte i Eon utdelar stråtrövaren Egon ett snabbt hugg med sitt slagsvärd mot väpnaren Sigef. Hugget har Ob3T6 i svårighetsgrad och spelledaren stryker det första numret på listan, 12. Sigef försöker undvika, svårighetsgraden är även för honom Ob3T6 och spelledaren stryker det andra numret, 16. Sigefs färdighetschans för Undvika är dock 9 så han misslyckas och hugget träffar. Egons slagsvärd gör Ob4T6+2 i skada och spelledaren stryker det första numret i Ob4T6-listan, 15. Resultatet blir 17 (15+2) i skada och spelledaren stryker det första numret i 1T100-tabellen, 66, och ser att det träffar i bröstkorgen.

## Att gömma siffrorna

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. Användningsområden för regler kan sammanfattas i spänning, simulering och rättvisa.

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 måste vara till hjälp för rollspelandet – i annat fall är de förmodligen överflödiga.

Siffror har en speciell uppgift i rollspel: att kvantifiera förmågor, kunskaper och egenskaper hos världen och hos rollpersoner och spelledarpersoner 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.

Vet man hur Eons siffror fungerar och vad de står för så har man en stor fördel som spelledare. I så fall kan man lätt improvisera de regler som behövs för tillfället och man har lättare att få flyt i spelet. Självklart tar det tid att lära sig detta och det görs på bästa sätt genom rollspelande – inte regelpluggande.





## Fusk

Det finns två typer av fusk: sådant som spelarna (förhoppningsvis inte) sysslar med och det som spelledaren ibland kan hemfalla åt. Den förstnämnda typen måste spelledaren se till att den inte förekommer. Den spelare som fuskar måste inse att han skapar dålig stämning genom att på ett otillåtet sätt skaffa sig fördelar. Även om rollspel inte är en tävling så finns vissa tävlingsmoment inbyggda; reglerna finns till för att fylla ett syfte, och bryter man mot dem så begår man ett brott mot rollspelets idé. Dessutom förstör fuskaren för sig själv i längden, genom att förstöra en del av spänningen med att inte veta säkert vad som kommer att hända, om en handling lyckas eller inte. En notorisk fuskare bör 'bestraffas' med att spelledaren slår tärningarna åt honom i fortsättningen, eller helt enkelt ställas inför ett ultimatum: spela ärligt eller inte alls!

Den andra typen av fusk, spelledarfusk, kan vara en sista utväg när allt annat gått galet. Till exempel kanske spelledaren slagit en otäck hög skada för sin anfallande vätte – en skada som skulle döda en av hjältarna på direkten och spoliera hela kampanjen, eftersom plotten står och faller med hjältens medverkan. Kanske kan spelledaren då putsa siffrorna en aning, låta skadan bli allvarlig men inte dödlig, för att rädda äventyret? Spelledaren bör dock aldrig låta spelarna veta att han fuskar. Bäst är förstås om spelledaren aldrig fuskar, men om han ändå måste göra det någon gång bör fuskets alltid vara rollpersonerna till nytta. Spelledaren får aldrig, aldrig fuska för att åsamka rollpersonerna skador eller besvär. Om äventyret är för enkelt får han ställa till det för rollpersonerna på andra sätt, till exempel genom att kasta in fler monster, sidospår, blindspår, villospår eller göra tankenötterna lite svårare att knäcka.

Å andra sidan kan spelarnas klumpighet (eller otur) ibland förtjäna riktigt negativa konsekvenser. Det blir mer spännande och realistiskt om det då och då sker oväntade och negativa saker. Om spelarna känner att de alltid blir räddade av spelledaren och de inte löper någon risk att misslyckas, skadas eller dö försvinner snabbt all spänning. Självsmål i fotboll är sällan särskilt kul för den som drabbas – ändå är det få som inte räknar dem. Detsamma kan gälla oturliga händelser i rollspel.

Spelledaren bör ta som vana att alltid slå sina slag dolt bakom spelledarskärmen, och skulle han någon gång fuska bör han aldrig avslöja detta. Ett erkännande skulle kunna förstöra spelupplevelsen för någon stackas spelare genom att väcka tankar hos honom som "egentligen skulle ju Orlog ha dött i spindelnhålan" eller "hamnar min rollperson i knipa så rycker ju spelledaren in och räddar mig" och det är aldrig bra. Vad händer till exempel om en annan rollperson dör, och dennes spelare hänvisar till att "men Orlog fick ju leva, varför fick då inte Khirzim det"?

## Feedback

Fråga gärna spelarna efter äventyrets slut vad de tyckte var bra och inte. Spelledaren bör ta till sig kritiken så länge den är saklig, och försök resonera med spelarna om hur både du och de kan göra spelet bättre eller roligare. Om man har som vana att prata igenom spelomgången efter spelets slut kan man ofta undvika att spelarna protesterar under pågående spel, eller kommer med synpunkter då spänningen är som störst. Vet de att de får chans att ställa frågor eller kommentera efteråt brukar de också ha lättare att respektera att spelledaren är den som slutgiltigen styr och ställer under själva spelets gång, efter vad man tidigare kommit överens om.





## Felsökning och åtgärdsförslag

Förr eller senare går rollspelandet i baklås. Man kan som spelledare ställas inför många problem, vilket kan göra spelet både jobbigt och tråkigt. Sådana problem bör så fort som möjligt avhjälpas. Följande felsökningsmall kan vara en hjälp för en villrådig spelledare:

**Det finns för mycket regler:** Det är fullt möjligt att man blir avskräckt av alla regler i Eon. Det bästa sättet att hantera detta på är att ta det lugnt och lära sig bit för bit. Man behöver inte använda allihop. Börja istället med de grundläggande reglerna och lägg på mer avancerade regler allteftersom de behövs och känns bra.

**Det saknas regler för något:** Hitta på en regel! Svårare än så är det inte. Det enda man bör tänka på är att man inte bör göra det mitt i ett spelmöte, eftersom flytet störs. Före eller efter går bra, men mitt i är en dum idé. (Se också stycket om regelimprovisation på sidan 168 i den här boken, för hur man snabbt kan skapa improviserade regler som kan gälla tills vidare.)

**Spelaren vill inte slumpa fram rollpersoner:** Det finns en hel del slump i Eons rollpersonsgenereringssystem. Det finns tabeller för bland annat attribut, bakgrund och särskilda förmågor. Det brukar finnas två invändningar mot detta. Den ena är att man har en idé om en rollperson som blir svår att skapa med ett slumpsystem. I så fall kan man sätta sig ner med den spelaren och gå igenom vad han vill ha för rollperson, hjälpa honom att få den, slå om ett eller flera slag eller välja rakt av (se inforutan om att välja på sidan 35 i *Spelarens bok*). Kom ihåg att en spelledare kan köra över reglerna efter behag och utnyttja den möjligheten för att hjälpa spelaren att få sin rollperson. Den andra invändningen är att ett slumpsystem kan leda till oerhört osannolika, ospelbara, motsägelsefulla eller till och med omöjliga rollpersoner. Återigen, kom ihåg att spelledaren kan köra över reglerna efter behag. Skulle en spelare få motsägelsefulla resultat någonstans, låt spelaren slå om dessa slag.

**Spelaren följer inte sina karaktärsdrag:** Karaktärsdrag är en riktlinje för hur rollpersonen ska spelas, och det kan lätt uppstå problem angående hur karaktärsdragen tolkas. Det finns i princip tre sätt att hantera detta. Å ena sidan kan man betrakta det som 'dåligt rollspel' och vidta lämpliga åtgärder. Till exempel kan spelaren inte få några förbättringslag förrän han rollspelar sin rollperson bättre. Å andra sidan kan man se det som att spelaren inte är förmögen att spela de karaktärsdrag som han har på sin rollperson. Ändra i så fall karaktärsdragen. Å tredje sidan finns möjligheten att spelledaren och spelaren tolkar karaktärsdragen olika. Diskutera därför igenom situationen med spelaren för att vara säker på att det inte bara är en tolkningsfråga.

**Spelaren vill spela något som inte passar kampanjen:** Det är fullt möjligt att en spelledare har planerat en kampanj där vissa rollpersoner inte skulle fungera. Isåfall kan man agera på två sätt: antingen får spelaren acceptera att hans rollperson inte platsar i kampanjen, eller så kan spelledaren utnyttja den malplacerade rollpersonen till nya äventyr (se

informationen om att begränsa spelarna på sidan 180). Till exempel skulle en léaramalvkinna normalt inte passa i en kampanj som handlar om ett inbördeskrig i riket Soldarn och spelledaren kan helt enkelt säga 'nej' till en sådan rollperson. En spelledare med lite fantasi kan dock utnyttja situationen till nya äventyr och samtidigt spela på léarams hederskänsla för att få in rollpersonen i kampanjen.

**Spelet blir 'oseriöst':** Det finns flera sätt som rollspel kan bli 'oseriösa' på. Ett av de vanligaste är att det blir flamsigt och löjligt. Det brukar i allmänhet bero på trötthet och det bästa sättet att bota det på är att ta en paus och se till att få något i magen. I värsta fall kan man bryta spelmötet. En annan vanlig orsak till 'oseriöst spelande' är att en ny spelare kommer in i gruppen och inte är van vid den stil som spelgruppen är van vid. En kompromiss är i så fall det bästa sättet att råda bot på det hela – den nya spelaren släpper loss lite, samtidigt som de gamla spelarna skärper sig en aning. I grund och botten är 'oseriöst spelande' mest en beteckning på de flesta varianter av rollspel som man själv inte sysslar med, och det bästa sättet att råda bot på det är att vara lite mindre trångsynt och mer förstående.

**Spelarna vill inte följa äventyret:** Det kan hända, och kommer att hända förr eller senare, att spelarna har helt egna idéer som lämnar det äventyr som spelledaren har satt upp. Det är inget fel med det, utan egentligen en naturlig effekt av att spelarna har en egen vilja. Som spelledare har man egentligen bara ett val: gilla läget. Något av det sämsta man kan göra är att tvinga rollpersonerna tillbaka in i äventyret. Ta en paus istället. Se till att spelarna får mat i sig – då har de att göra i minst en halvtimme, vilket ger spelledaren en frist på lika mycket. Ta en nypa frisk luft. Handla lite tilltugg i snabbköpet, och tänk igenom saken på vägen. Vad man behöver tänka på är vad man kan rädda från sitt planerade äventyr. Ju mer som kan återanvändas desto bättre förberedd verkar man vara, och desto bättre kommer det gå senare. Framförallt, drabbas inte av panik. Behåll lugnet och gör något bra av situationen istället.

**En rollperson har blivit löjligt rik eller adlig:** Dessa båda problem är närbesläktade i sin natur. Den enklaste och bästa lösningen är att betrakta förmögenheten eller adelstiteln som en möjlighet, inte ett problem. En person som är rik eller adlig är som ett flugpapper för trubbel och därmed en enorm möjlighet till äventyrsidéer. Visst är det möjligt att den rike eller adlige inte har några finansiella motiv till att äventyra, men å andra sidan så behöver rollpersonen garanterat bry sig om politisk kohandel. Det sägs att mängden fiender är proportionell mot mängden makt man har, och i Mundana är makt lika med pengar, jord och adelstitlar. Inte nog med att man får in den rike/adlige rollpersonen i äventyret – det blir också bra mycket mer personligt för den rollpersonen. Om man absolut tycker att det stör när rollpersonen blir alltför rik eller politiskt mäktig är det bäst att hålla honom på en låg nivå – istället för att ge honom makt och sedan ta ifrån honom den. Därefter finns alltid möjligheten att pensionera rollpersonen, men detta måste göras i samråd med spelaren som kanske väljer att spela en släkting eller tjänare till sin före detta rollperson.

# ATT BERÄTTA

**A**TT BERÄTTA ÄR en svår konst som man behöver öva på. Det handlar om att förmedla en händelse till spelarna på ett medryckande sätt, och det är något som kräver övning. I rollspel är det dubbelt så svårt, i och med att man faktiskt är tvungen att hitta på det som man berättar i samma ögonblick. Men övning ger färdighet, som det heter.

## Skapa olika stämningar

Rollspel handlar på många vis om att ta del av och att uppleva något genom våran fantasi. Stämningen i spelet är därför mycket väsentlig då den på flera sätt avgör till vilken grad vår fantasi aktiveras. Stämningen skulle alltså kunna beskrivas som den kvalitativa skillnaden mellan en bra och en dålig rollspelsession. Det är stämningen som gör skillnaden mellan exempelvis en pampig slutstrid med rollpersonernas ärkefiende och vanligt tamt tärningsrullande för att simulera ännu en stridsscen.

**Action:** Att skapa action innebär att det händer ovanligt mycket. Dessa händelser behöver inte nödvändigtvis vara våld, utan kan mycket väl vara frågan om problem som får sina lösningar eller att man träffar på högtintressanta personer. Eftersom det är frågan om att det ska hända ovanligt mycket, så blir det mycket svårt att upprätthålla en actionstämning under ett helt äventyr. Genom att göra små pauser, kan man emellertid få det att verka som om det var action genom hela äventyret.

**Komik:** Inom filmens värld finns något som kallas 'comic relief' eller humoristiskt lättande. Tanken är att det är alldeles för ansträngande och jobbigt att ha intensiv stämning jämt. Således kan man med fördel lägga in ett litet skämt avsett att lätta upp situationen då stämningen blir allt för tät. I vissa fall kan det spåra ur, till exempel då filmen mest verkar vara en massa action som leder fram till en ball 'one-liner', men rätt använd kan komik vara en lättasam avspännare som gör upplevelsen av äventyret bättre balanserad. Huvudregeln är dock att ta det försiktigt med komik eftersom den lätt kan ta över hela äventyret och förstöra all annan stämningen man planerat bygga upp.

**Mystik:** Mystik har mycket gemensamt med rädsla, då det i båda fallen handlar om att ge subtila beskrivningar utan överdrifter. Den stora skillnaden ligger i att när man skapar rädsla så är det något hotande, vilket det inte behöver vara när man skapar mystik. Mystik kommer av att spelarna ser en tydlig gräns mellan det som de vet och det som de inte vet. De subtila beskrivningarna är mer avsedda att intressera rollpersonerna än att skrämma dem.

**Panik:** Börja med en stressad situation. Övergå till att situationen blir omänsklig. Erbjud en ljusning. Spelarna skall känna att denna ljusning är enda alternativet och för varje sekund de tvekar så blir ljusningen alltmer mörk. Då har man skapat panik. Rollpersonerna rusar hals över huvud mot denna ljusning, utan att egentligen ha tänkt igenom situationen särskilt mycket.

**Rädsla:** Att skapa rädsla handlar om att ge lite tips om att något är 'fel'. Det är viktigt att man inte överdriver några beskrivningar, eftersom det lätt kan bli komiskt istället. Då är det bättre att vara subtil och försiktig, och gradvis bygga upp stämningen. Det är svårt att skapa rädsla för något som spelarna (och rollpersonerna) inte vet är farligt, så därför är det viktigt att man vet att spelarna vet att det de är rädda för är farligt.

**Skräck:** Skräck är mer omedelbar än rädsla, men handlar annars om samma känsla. Ofta används skräck som den klimax som rädslan utmynnar i. Normalt börjar man alltså med att skapa en rädsla för något, och genom att sedan låta spelarna möta det de är rädda för, så kan man skapa en skräckstämning. Gör det överraskande och snabbt, så är chockeffekten garanterad.

**Stress:** Vill man stressa rollpersonerna, är det lämpligt att börja med att ge dem en uppgift att lösa inom vad som verkar vara rimliga tidsramar. Sedan kan man låta småsaker sinka rollpersonerna. Brodern till någon som rollpersonerna kanske varit otrevlig mot kan visa sig vara en nyckelperson när de ska lösa sin uppgift, eller någon känd krigare kanske inte står ut med tanken att en av rollpersonerna anses vara bättre krigare än han själv och därför utmanar denna rollperson på en duell. Varje sådan händelse i sig torde inte hota tidsplaneringen, men tillsammans bör de göra det.

**Tragedi:** Sorg, ångest och tragik står i skarp kontrast till glädje och lycka, men är känslor som levandegör och nyanserar personerna i dramat. Det mest direkta sättet att skapa en tragisk situation är kanske ett sorgligt dödsfall, men det hela blir mycket mer känslomässigt kraftfullt om det broderas ut en smula – modiga självupppoffringar är klassiska, speciellt om de sker av kärlek. Just kärlek är ett annat vanligt tema för tragedi. Utan olycka och sorg vore lycka och glädje så mycket blekare – i verkligheten såväl som i rollspel.





## Stämningsscener & mellansekvenser

Ett sätt att skapa en god stämning i spelet kan vara att använda sig av stämningsscener, det vill säga scener som inte direkt involverar rollpersonerna men som ändå bidrar till spelstämningen, i sitt spelledande. Ett spelmöte kan exempelvis börja med att spelledaren beskriver en inledningsscen som på något sätt har något med dagens spelsession att göra. Han kanske beskriver ett möte mellan två mystiska män i en mörk gränd där det talas om att någonting borde göras åt "de snokande dårarna" (de syftar naturligtvis på rollpersonerna som utsätts för ett lönnmordsförsök senare under spelmötet), eller han kanske beskriver hur en av rollpersonernas kära make står och blickar ut ur ett fönster längtande mot horisonten efter sin älskade.

Poängen är alltså att spelledaren kan förmedla någonting till spelarna om kampanjen utan att deras rollpersoner nödvändigtvis får ta del av det. Spelarna måste givetvis låtas som om att deras rollpersoner inte vet något om scenen som spelas upp, att göra något annat är att betrakta som dåligt rollspelande. Stämningen scenen ger är ofta värd någonting ändå då spelarna anar att de kanske har okända fiender som konspirerar mot dem eller att deras rollpersons kärleksband verkligen är starkt och levande. Dessutom tillför stämningsscenerna en ytterligare möjlighet för spelledaren att ge ökat liv åt sin kampanj. Allting i kampanjen handlar inte om just spelarnas rollpersoner utan där finns även en hel dynamisk värld fylld av levande individer som också har en egen vilja och egna mål. Stämningsscener kan vara ett sätt att åtminstone bitvis gestalta lite av denna värld.

Stämningsscener kan naturligtvis användas även mitt i eller i slutet av spelmötet. Mitt i spelomgången kan spelledaren beskriva en scen som plötsligt får spelmötet att ta sig en helt ny dramatisk vändning. Exempelvis kan spelledaren beskriva en scen där kungen nås av en sårad budbärare som berättar att den tidigare så lugna huvudstaden är på väg att anfallas av fiendestyrkor. Spelledaren kan också använda mellanscener för att beskriva följden av ett möte eller konsekvensen av någon av rollpersonernas handlingar. Exempelvis en scen där tjänsteflickan som just kammade deras hår kanske pratar med en mystisk person som tackar tjänsteflickan med några mynt för att hon givit denna person några hårstrån från rollpersonerna.

Avslutningsscener kan också användas för att skildra konsekvensen av själva spelmötet men bör också på något vis skapa en stämningsfull förväntan inför nästa spelmötes handling. Exempelvis kanske spelledaren beskriver hur de två mystiska männen från scenen i gränden träffas på en skum taverna för att diskutera hur deras planer förstördes av lönnmördarnas inkompetens och hur de nu får ta tag i saken personligen.

Att nyttja stämningsscener kan vara lite svårt för den ovane spelledaren, men om man i förväg planerar lite av spelmötets handling och skriver ner eventuella stämningsscener redan innan så bör det inte vara några större problem. Själva utförandet av stämningsscener kan ske på en mängd olika vis. Poängen är egentligen inte exakt hur man förmedlar scenerna utan varför. Scenerna kan vara ett värdefullt sätt för spelledaren att föra handlingen framåt samt att delge en känsla som han vill att spelarna skall få ta del av.

## Att sätta ton på stämningen

Ett mycket effektivt sätt att öka stämningen är att använda sig av stämningsmusik. För de som är bekanta med filmens värld så är det sistnämnda ingen större nyhet. De flesta filmer ackompanjeras vanligtvis av stämningsfull musik vars mål är att förstärka den känsla som filmen förmedlar.

Så hur går man tillväga för att nyttja detta innehållsrika komplement för att berika sina äventyr? Den primära frågan för den stämningssträvande spelledaren bör vara vilken känsla han eller hon vill förmedla. Det kan här underlätta att tänka sig varje rollspeltillfälle som uppdelat i olika scener.

Vistelsen på det livliga värdshuset är en scen, överfallet i den mörka skogen eller gränden är en annan och den romantiska balkongscenen i fullmånens ljus är en tredje. Varje scen går i regel att förknippa med en eller ett par särskilda känslor som kan vara aktuella att förmedla. Kanske handlar det om spänning, romantik, skräck eller dramatisk action? Eller kanske är det bara känslan av en annan tid än vår egen i form av medeltida trummor och flöjt? Eller varför inte trolska sångstämmor att skildra Eons sagoaktiga och mystiska värld?

Hur väljer man då rätt musik till rätt scen eller äventyr? Det kan handla om allt från harmonisk klassisk musik till dundrande dödsmetall. Valet görs naturligtvis beroende på hur

kampanjen som ska spelas ser ut. Vilken känsla eller stämning är det som i första hand skall förmedlas?

Ett tips som kan spara mycket tid på letande efter lämplig musik är det urval av filmmusik som finns att köpa i de flesta skivbutiker. Sådan musik är skriven just för att täcka olika scener och kan därför ofta innehålla en god variabel av stycken, man får alltså med andra ord mycket för kostnaden av en enda skiva. Nackdelen är att alltför känd musik kan förstöra spelet, att spela Eon med musiken från Star Wars skapar snarare en Star Wars-stämning än en Eonstämning.

Ett mycket smidigt sätt att använda sig av stämningsmusik är att spelledaren bränner sina egna skivor. En skiva kan innehålla exempelvis låtar som används i en och samma kampanj. Det bör vara en mix av låtar täckandes exempelvis: bakgrundsmusik (relativt lugn och monoton musik som inte stör själva spelandet med tempoväxlingar och dylikt), dramatisk musik (för mer actionorienterade scener) och kanske även lite känsloladdad musik om kampanjen även innehåller sådana element.

Ett annat sätt att fördela musiken på sina skivor är att placera alla likartade musikstycken på en och samma skiva så att spelledaren kan välja en av dessa när ett lämpligt tillfälle ges. Detta innebär att exempelvis all den actionorienterade musiken hamnar på samma skiva.



## Ordningen

Det är viktigt att tänka på i vilken ordning man beskriver saker och ting. Man lägger inte alltid märke till minsta lilla detalj på en viss plats. Tvärtom lägger man märke till det mest iögonenfallande först, vilket ofta varierar med ens bakgrund och erfarenheter. En god mall att utgå ifrån är denna:

**Rörelser:** Det första ögat lägger märke till är rörelser. Beskriv därför dessa först.

**Hot:** Det som uppfattas som hotande sätter igång adrenalinproduktionen i kroppen. Det behöver inte vara saker som rör på sig – till exempel är den mänskliga hjärnan inställd på att uppfatta vissa lukter, vissa färgkombinationer (till exempel knallrött eller gult och svart) och vissa former (spindelform, ormform med flera) som hotande, även om de inte rör på sig. Sådana saker bör beskrivas efter rörelserna.

**Överblick och iögonenfallande detaljer:** Hjärnan är inte bara inställd på att uppfatta vissa saker som hotande. Den har också en tendens att plocka ut saker som inte riktigt hör hemma i sitt sammanhang. Till exempel kan man lätt missa en persons klädsel om den bara är alldaglig nog, men man lägger märke till en kraftigt avvikande detalj som ett ärr i ansiktet eller en blomma i någon stark färg i knapphålet. När man beskriver en överblick bör man alltså ta en ganska grov översikt där man lägger till dessa detaljer. Till exempel bör man inte beskriva exakt vilka klädesplagg en bonde har på sig. Istället kan man nöja sig med att 'han har jordfärgade kläder och en hiskligt

sned näsa'. En riddare bör man inte ens beskriva ansiktsdragen på – det man lägger märke till där är den färgglada tabarden med den broderade vapenskölden.

**Andra intressanta detaljer:** Först när spelaren säger (eller utsagt låter spelledaren förstå) att hans rollperson tittar närmare kan man beskriva fler detaljer. Det är då som man beskriver exakt vad personen har på sig, hur anletsdragen ser ut, hur stort rummet är och så vidare.

## Att beskriva personer

När man beskriver en person så bör man fokusera på en eller två utmärkande detaljer i utseendet eller uppträdandet. För det första lägger rollpersonerna märke till just sådana detaljer. För det andra låter det betydligt bättre när spelarna använder dessa personliga detaljer när de refererar till personerna. 'Tredje vakten från höger' låter bra mycket sämre än 'vakten med kroknäsan'.

Ta också fasta på hur personer talar. Ett enkelt citat kan ofta forma en persons natur på ett sätt som det annars hade krävts flera sidor text för. Om man talar med nobel, släpande och pompös röst så får man genast bilden av en adelsman, en släpande och sludrande röst är kanske en simpel hamnarbetare eller berusad bonde. Självklart bör man även här tänka sig för så att man inte tar i för mycket då det blott kan bli humoristiskt.

Se även spelledarpersonskapitlet på sida 185.

## Misstag

Nedan listas ett antal vanliga misstag en spelledare förr eller senare kommer att göra. Om detta inträffar: försök låtas som ingenting, eller (om misstaget är uppenbart eller leder till stora problem) avbryt och be spelarna bortse från misstaget; det kan förstöra stämningen, men ibland oftast är det bättre att bibehålla berättelsens logik än att bibehålla stämningen. Ofta är spelarna lika ansvariga som spelledaren (se till exempel 'Onaturligt mörkerseende nedan') men ibland är det bara spelledaren som kan lastas för misstaget (se till exempel 'Döva spelledarpersoner' nedan). Det viktiga är att såväl spelledaren som spelarna är införstådda dels med att de skapar äventyrsupplevelsen tillsammans och dels att spelledaren inte är ofelbar. Gör spelledaren ett misstag bör man som spelare inte sura över detta eller peka finger åt honom, utan istället försöka bortse från det, så fort som möjligt lösa situationen och fortsätta.

**Alla vet allt:** Det är jätteviktigt att veta vilken spelledarperson som vet vad, och inte anta att alla vet allt, bara för att spelledaren gör det. Spelledarpersoner måste alltid agera utifrån den information de har.

**Döva spelledarpersoner:** Spelledaren glömmar att skurkens hantlangare har vänner i rummet bredvid där striden mellan rollpersonen och hantlangarna rasar som värst, och som faktiskt borde höra striden och gripa in.

**Onaturligt låg förbränning:** Rollpersonerna och/eller deras riddjur färdas långväga utan att behöva äta eller dricka.

**Onaturligt mörkerseende:** Spelledaren glömmar att rollpersonerna behöver ljus i den kolsvarta källaren.

**Riddjur som försvinner:** Rollpersonernas riddjur glöms bort och försvinner ur handlingen.

**Skador som försvinner:** Rollpersonerna hoppar omkring som om ingenting hänt trots att de fått magar uppsprättade eller benen sargade. Det är mycket lätt att glömma bort skador och deras effekter.

**Spelledarpersoner som försvinner:** Rollpersonernas följeslagare glöms bort och försvinner ur handlingen.

**Väder som försvinner:** Ett ihållande regn, en vinande vind eller en brännhet sol glöms bort. I bästa fall glömmar man bara att applicera svårighetsökningar och utmattningskryss, men i värsta fall kan berättelsen bli lidande.

Hur trasslar man sig då konkret ur ett misstag? Ibland kan man improvisera. En magiker utan utskuren tunga som plötsligt börjar tala kan kanske motiveras med att han använder sin magi för att kommunicera med rollpersonerna. Det bästa är ändå att fylla i luckor så långt det går. Ett exempel: Rollpersonerna har gått omkring i de mörka katakomberna i ett antal timmar när någon plötsligt kommer på att de saknar facklor. Spelledaren kan då helt enkelt säga att: "Vi får anta att ni köpte facklor innan ni gick ned i katakomberna. Skriv upp tre facklor i er utrustning och sudda tre silver. Den första av facklorna har fortfarande någon timmes brinntid kvar."

## Att beskriva platser

När man beskriver platser ska man aldrig ge exakta mått förrän spelarna säger att rollpersonerna faktiskt mäter. Beskriv istället en plats i mer svepande ordalag och gärna relaterat till något som rollpersonerna eller spelarna har en direkt erfarenhet av. Man bör alltså inte beskriva en grottsal som '50 gånger 120 meter stor', utan hellre som 'större än St:ä Inaly katedral i Calnia'.

Precis som med personer bör man också beskriva vad som är utmärkande för platsen och vilket första intryck den ger. Här är mallen för vilken ordning man bör berätta saker och ting alldeles ypperlig. Nedan finns det en lista med ord som man kan tänka på när man beskriver en plats. Se även äventyrsplatser på sida 213.

### Stämningshöjande ord

Ibland kan ordvalet vara nog för att skapa stämning. Som spelledare kan man fundera ut vissa ord som passar in på en plats. Ljud, lukter och ljussken för att sedan kunna beskriva detta för spelarna. Här är en lista med ord som kan vara till hjälp i skapandet av stämning.

#### Ljussken

aura  
böljande  
dunkelt  
falnande  
fladdrande  
glimmande  
glittrande  
glöd  
halo  
kastande  
kristalliskt  
pulserande  
reflekterande  
sfäriskt  
skarpt  
skimmer  
strålände  
strålgång  
tindrände

#### Luftströmmar

bleke  
bris  
byig  
frossande  
fuktig  
het  
kall  
kallras  
kraftfull  
krypande  
lätt  
mycket kyligt  
nedåtdrag

uppåtdrag  
varmt  
vind  
ylände

#### Lukter

avföring  
bränt  
dis  
frän  
fuktig  
förruttnelse  
gödsel  
jordig  
klar  
klor  
kvav  
luft  
metallisk  
möglig  
regn  
rutten  
ruttnade växter  
rökig  
salt, med sälla  
skog  
stickande  
stinkande  
svavel  
tjocka  
träck  
unken  
urin  
våt  
ångande

## Händelser och handlingar

Att säga "plötsligt slås dörren upp" förtar effekten av att något sker plötsligt. Man har nämnt att något sker snabbt, innan man ens talat om vad som sker! Försök att beskriva vad som händer på så få ord som möjligt. Det innebär att man får strunta i en massa beskrivande ord, och istället sakligt berätta precis vad som händer och ingenting annat. Ovanstående exempel sägs bättre med tryck och kraft på följande sätt: "dörren slås upp!".

Med dessa ord och rätt betoning har man beskrivit att något händer och vad som händer nästan lika snabbt som om det hade hänt i verkligheten. Spelarna lär hoppa till i och med att det faktiskt hände något utan förvarning och kommer därefter att sitta spända på att höra fortsättningen.

### Attribut

allvarligt naggad  
bruten  
koppas  
murken  
rostig  
rutten  
ruttnande  
slö  
splittrad  
spridda  
spräckt  
stukad  
sönderriven  
torr, torra  
trasig  
tillknycklad

### Ljud

avlägsnande sig  
bakom  
bankning  
böl  
dunkande  
duns  
fnittrande svagt  
fotsteg  
framför  
glidande  
gnisslande  
gong-gong  
grymtande  
hasande  
hornstöt  
hostande  
klagande  
klickande  
klingande  
klong  
klämtande  
klösande  
knackande  
knackande

knarrande  
knäppande  
krafande  
kvidande  
kvittrande  
malande  
mumlande  
musik  
mässande  
nynande  
nysande  
något som splittras  
närmande sig  
passerande  
pinglande  
pipande  
plaskande  
prasslande  
pärlande  
rafsande  
rasslande  
ringande  
rivande  
skrammel  
skratt  
skrikande  
skrikande  
skräll  
skuttande  
slag  
slammer  
snyftande  
stönande  
stönande  
surr  
tjutande  
trumpetstöt  
vinande  
viskande  
visslande  
vrål  
väsande  
ylände

# SPELARNAN

**S**PELARNAN ÄR DE viktigaste personerna i spelet. De är huvudpersonerna som spelledaren skall leda genom spännande äventyr och invecklade intriger. Erfarna rollspelare vet att ingen spelargrupp är densamma och att olika äventyr passar olika väl till olika spelgrupper. Kort och gott: människor är olika. Nedan görs det dock ett försök till en sammanställning till vad man bör tänka över när man har att göra med sina spelare.

## Känn spelarna

Det är lika viktigt att förstå spelarnas roll som spelledarens. Liksom spelledaren är spelarna medkreatörer och aktörer i rollspelets drama, men de kan ha vitt skilda orsaker till att de spelar rollspel och använd dem för att förhöja upplevelsen ännu mer. Se denna bit av spelledandet som ett slags 'serviceyrke' – spelarna är ute efter en viss vara eller tjänst, och det är spelledarens uppgift att förse spelarna med detta. Några möjliga orsaker att spela rollspel räknas upp nedan:

**Att berätta:** En historia kan vara en underbar skapelse – något värdigt den mänskliga fantasin. Förr i tiden brukade man berätta historier framför den öppna elden. Rollspel är helt enkelt den moderna tidens svar på denna gamla tradition, med den nya tidens krav på interaktion. Dessa spelare är ofta intresserade av att utveckla en historia och/eller att få så mycket stämning som möjligt.

**Att vara någon annan:** När man var liten och lekte att man var någon annan sågs det som ett naturligt sätt att växa upp och få erfarenheter. Rollspel kan sägas vara ett mer strukturerat sätt att leka den här leken och få erfarenheter som man normalt inte skulle ha fått. En del personer är inte nöjda med sig själva (vem är det?) och ser med rollspel en möjlighet att förverkliga alla dessa 'vad hade hänt om'-funderingar. Ibland tar detta sig uttryck i form av problemlösning, ibland handlar det mer om rollgestaltning.

**Träffa kompisar:** Rollspel är en social sysselsättning. Det är trevligt att träffa kompisar och vara med dem i en avslappnad miljö. Vissa rollspelare gör att få vara med en speciell vän (pojke eller flickvän, till exempel). Det finns också personer som vill komma ifrån de tidigare nämnda! Sådana här rollspelare är ganska nöjda med vad som helst, så länge de kan umgås med folk de tycker om och får dela en trevlig upplevelse med dem.

**Lösa problem:** Folk tycker om att testas med gåtor och andra mentala problem. De tycker om både själva lösningen och glädjen i att ha klarat problemet. Sådana spelare vill få en utmaning för intellektet, i form av en gåta, ett pussel, en intrig eller något i den stilen.

**Känsla av framgång:** Känslan av att ha gjort något framgångsrikt genom att ha ansträngt sina förmågor till det yttersta är stimulerande. Dessa spelare njuter ofta som bäst när de ställs inför en utmaning och framförallt när de lyckas klara av den.

**Att få makt:** Alla är bekanta med viljan att få den makt man själv inte kan få i verkligheten. Rollspelare som äger denna önskan i alltför stor utsträckning och spelar ut den i rollspelet kallas ofta 'kobolder' eller 'power-gamers', och dessa har en tendens att förstöra både sina personer och kampanjen. Sådana rollspelare trivs oftast bäst när de får frossa i alla regelböcker för

att 'optimera' sina rollpersoner, det vill säga försöka vränga reglerna till sin fördel eller till och med fuska. Observera dock att det inte måste vara just på detta sätt. Det finns makt-hungrade spelare som rollspelar giriga och maktlystna rollpersoner på ett bra sätt, till exempel med fokus på intrigerande i spelet och en strävan efter att skaffa kontakter och makt-positioner i spelvärlden för att uppfylla rollpersonens långsiktiga mål.

**Känna starka känslor:** Ängest, skräck, hat, sorg, glädje, och andra känslor kan saknas i den riktiga bekväma världen, och man kan då uppleva dem i rollspel, utan alla nackdelar som dessa känslor kan ha i den verkliga världen. Dessa spelare har ett ganska rakt motiv, och spelledaren har bara att försöka att uppfylla dessa önskningar. Spelarna är i så fall ofta mer intresserade av stämning och känslor än av intrig och problemlösning.

**För att få en adrenalinkick:** Det finns de som får för mycket stress och de som får för lite stress. Rollspel kan vara en säkerhetsventil för båda sorterna – de stressade kan lätta på trycket och de lugna och sällsamma kan få en välbehövlig kick som rensar ådrorna. Man kan också göra sig av med en hel del negativa känslor i rollen som en annan person. Dessa spelare vill rensa luften, ofta genom lite hjärdött röv men inte heller så sällan genom spänning och intriger. Var beredd på att skapa högt tempo och tät atmosfär med sådana här spelare.

**Andra möjligheter:** Det finns många andra orsaker till att spela rollspel. Det är så gott som omöjligt att lista alla här, så var uppmärksam på vad spelarna vill uppnå med sitt rollspelande.

## Varför är spelarna så viktiga?

Spelarna är de absolut viktigaste deltagarna och faktiskt – tvärt emot vad man kan tro då spelledaren tronar på det mesta av materialet, reglerna och resten av spelhjälpmedlen – huvudansvariga för att rollspelsessionen blir bra. En spelare har som uppgift att agera sin roll. Det och inget annat är vad rollspel definieras av! En spelare som inte gör detta kan heller inte förvänta sig en lyckad spelsession. Spelarna kan faktiskt göra en stor del av spelledarens jobb genom att faktiskt skapa situationer utifrån sina karaktärs agerande. Spelledaren bör belöna detta (med muntligt beröm och extra poäng för rollpersonerna), på samma sätt som spelare bör belöna och uppmuntra spelledaren (med muntligt beröm) efter ett väl utfört arbete bakom spelledarskärmen.

Spelare kan dessutom förebygga spelledarmisslag genom att hjälpa till med att måla upp och upprätthålla spelvärlden och scenen. Har rollpersonen tagit skada kan spelaren säga: "Jag uppbådar alla mina krafter och hasar fram mot fönsterluckorna, medan jag håller vänster hand för såret." På så sätt kommer alla, inklusive spelledaren, bättre ihåg att rollpersonen faktiskt är



skadad. På ungefär samma sätt kan en spelare som misstänker att spelledaren glömt bort att det är mörkt i källarvalvet försynt låta sin rollperson fråga de andra rollpersonerna: "Det var mörkt här inne. Tror ni att vi behöver facklor?", vilket bör ge en vink till spelledaren utan att för den skull själv fatta avgörandet eller bryta stämningen. Spelarna är otroligt viktiga för spelsessionen – ja till och med viktigast!

## Ge dem vad de vill ha

Som spelledare är det viktigt att ge spelarna vad de vill ha och att absolut inte tvinga in dem i något som de inte vill ha. Att exempelvis köra en lång intrigkampanj med en grupp stridisar kommer bli tråkigt både för spelledaren och spelarna. Stridsarna kommer att jaga strid och konflikter och troligen intressera sig måttligt för intrigen. Likaså kommer en grupp med ROLL-spelare tycka spelmöte efter spelmöte med strid är riktigt tråkigt. De vill utveckla sina karaktärer – inte slåss från början till slut.

Det allra värsta man kan göra är att försöka tvinga in en spelgrupp i en spelstil som är så långt ifrån deras egen som det bara går. Detta blir bara förnedrande och irriterande för spelarna. Att exempelvis ta en ångestfylld, allvarstyngd och mycket jordnära kampanj med rollpersoner som alla har tragiska förflutna och tycks kämpa mot en mörk och sadistisk omvärld och tvinga in dem i ett slapstickhumor-äventyr är det värsta man kan göra som spelledare. Om man absolut vill spela humoräventyr så skall man klargöra det för spelarna från början och se till så att deras rollpersoner fungerar i den spelstilen.

Självklart är det sällan som man har en spelgrupp som endast innehåller en spelartyp. Man måste då inrikta sig på att var spelare blir uppmärksammas och får lite av vad den vill ha. Stridisen får sin väpnade konflikt, power-gamern får bli bättre (men inte så överdrivet bra som han vill bli), karaktärsutvecklaren får tid att bygga på sin karaktär och så vidare. Om spelaren ser till att han håller denna balans samt ett spännande äventyr så kommer han säkerligen ha en nöjd spelgrupp.

## Färdiga rollpersoner

Det allra bästa sättet för en spelledare att få spelarnas rollpersoner att passa in i sitt äventyr är att göra dem själv. Denna lösning är inte att föredra i längre och friare kampanjer men för kortare äventyr så kan det fungera mycket bra. Den största fördelen med att spelledaren skapar rollpersonerna är att han kan väva in deras bakgrundshistoria med äventyret. Dessutom kan han få dem att fungera väl i en grupp, samt göra så att de har hemligheter för varandra, ja kanske till och med intriger gentemot varandra. Nästan alla konventsscenario är uppbyggda på detta sätt; i huvudsak för att det sparar otroligt mycket tid då spelarna slipper göra rollpersoner, samt att de blir strömlinjeformade med äventyret. Som sagt, för kortare äventyr fungerar det utmärkt. Har man dock planerat en längre kampanj så bör man låta spelarna skapa rollpersonerna själva; det är då större chans att man trivs med sina rollpersoner, vilket är en klar fördel i en längre kampanj.

## Spelartyper

För att hårdra det än mer så kan man dela in spelare i olika spelartyper. Detta är endast mallar och passar självklart inte in på alla. Likaså är det fullt möjligt att vissa spelare är en kombination av två eller fler av dessa typer. Dessutom tenderar rollspelandet likformas ju längre man spelar tillsammans: man tar som spelare influenser av de andra spelarna och anpassar sig åtminstone bitvis till vad som verkar vara 'sättet av spela på i gruppen'. Många vana rollspelare känner nog ändå igen sig själva eller sina medspelare i dessa beskrivningar.

**Den tyste:** Denna spelare är den som skapar sin rollperson och spelar med de andra. Han är dock alltid i bakgrunden och säger sällan något om man inte frågar vad hans rollperson gör.

**Karaktärsutvecklaren:** Karaktärsutvecklaren är den som spelar sin roll och lägger karaktärens utveckling i centrum. Han kan vilja att rollpersonen skall utvecklas både psykiskt och fysiskt i spelet. Rollpersonen kan vara en köpman som vill starta ett handelshus, en tjuv som försöker få makten över tjuvgillet eller en riddare som vill ha ära och berömmelse för att slutligen få ett län att förvalta över. Äventyret och de andra spelarna kommer ofta i skymundan då karaktärsutvecklaren hellre ser till och vårdar sin rollperson.

**Power-gamern:** Power-gamern är en spelartyp som försöker använda reglerna (samt diverse kryptik) för att maxa sin karaktär så mycket det bara går. Han väljer den ras som har de bästa attributmodifikationerna, därefter de bästa vapnen, den effektivaste rustningen och tänker sällan på logiken i sina val.

**ROLLspelaren:** ROLLspelaren vill spela sin karaktär. Han har vanligen skapat en karismatisk rollperson som sköter mycket av pratet. Han startar gärna konversationer med spelledarpersoner och andra spelare om det ena och det andra. Regler och tärningsslag ses vanligen som ett nödvändigt ont av ROLLspelaren.

**Specialisten:** Specialisten är den spelare som (nästan) alltid vill spela en särskild typ av rollperson. Exempelvis en lagom ångesttyngd avlönsmördare eller en högljudd kraggbarbar. Om han inte får spela sin specialtyp av rollperson blir han ofta gnällig och irriterad.

**Stridisen:** Stridisen vill slåss. Hans rollperson är helt klart anpassad för strid, skicklig på vapenfärdigheter och liknande. Det han ser fram emot på spelmötet är med största sannolikhet konflikter som han får vara med och lösa med våld. Att stila med vapen och sätta ihop olika stridsmanövrar hör inte till ovanligheterna.

**Taktikern:** Taktikern kan man säga är en blandning av Stridisen och Karaktärsutvecklaren. Han är mycket för att planera och intrigera. Han älskar vanligen att få se kartor över områden, rita mind-maps i anteckningsblocken och sedan fundera på hur, var och varför man skall gå tillväga på ett visst sätt för att lösa en situation.

# ÖDET

**U**AD ÄR DET egentligen som bestämmer huruvida härföraren lyckas med sin krigslist, om tjuven lyckas stjäla kronjuvelerna, eller om vakten tittar åt ett annat håll vid rätt tillfälle? Mundana är en nyckfull plats och inte sällan blandar sig ödet i rollpersonernas liv och framtid. Ödet spelar invånarna spratt, både positivt så väl som negativt.

## Ödestärningar [Frivillig regel]

Ödestärningar ger spelarna mer makt över sina rollpersoners förehavande på ett påtagligt sätt. Med hjälp av ödestärningar kan en spelare modifiera svårighetsgrader, skadeverkningar och kan utföra nästan övermänskliga bragder. Deras införande medför att rollpersonerna blir mer insatta i historien och kan bidra till verkligt dramatiska situationer, där spelarna tillsammans med spelledaren bygger upp spännande och dynamiska höjdpunkter.

Ödestärningar är ett inslag i Eon som varje spelledare måste bedöma noggrant om de har en plats i dennes spelstil och kampanjstämning. För vissa spelledare kommer ödestärningar att kännas helt fel, medan andra kan använda dem för att skapa en dynamik i berättandet mellan spelare och spelledaren.

## Antal ödestärningar [Frivillig regel]

Beroende på spelstil och rollpersonernas roll i kampanjen startar alla rollpersoner med ett antal ödestärningar när de skapas. Tabell R2-134 ger en bra känsla för en vettig mängd tärningar. Observera att detta bara är en rekommendation och inget hindrar spelledaren att tillåta både fler eller färre ödestärningar. Det rekommenderas att alla rollpersoner startar med samma antal ödestärningar. Ödestärningar får inte användas under det att rollpersonen skapas för att modifiera svårigheter och liknande.

Spelstil	Antal tärningar
Grisodlare	0
Vardagshjältar	1
Hjältar	3
Utvalda episka hjältar	5

Tabell R2-134: Antal ödestärningar baserat på spelstil och rollpersonernas roll i kampanjen.

## Hur man använder ödestärningar

Det finns ett antal förslag på situationer där ödestärningar kan användas. Här följer ett antal förslag och varje spelledare får bestämma vilka av dessa som känns rätt för denne. En driftig spelledare kan säkert komma på ännu fler situationer.

## Modifiera svårighet [Frivillig regel]

Genom att förbruka en ödestärning kan en spelare sänka en rollpersons svårighetsgrad med en nivå (–Ob1T6), när det gäller en handling, ett färdighetsslag, attributslag, Dödsslag, Chockslag, och så vidare. Flera ödestärningar kan förbrukas vid ett och samma tillfälle, och varje ödestärning sänker svårighetsgraden ett steg (–Ob1T6). En svårighetsgrad kan som lägst sänkas på detta sätt till nivå lätt (Ob2T6).

## Kvickna till [Frivillig regel]

En medvetlös rollperson kan försöka att kvickna till genom att förbruka en ödestärning. En gång per runda, lämpligen i slutfasen, får spelaren då slå ett vanligt Chockslag för att se om rollpersonen vaknar till sans. Svårighetsgraden för Chockslaget kan givetvis påverkas av den frivilliga regeln 'Modifiera svårigheter', ovan.

## Lära av erfarenhet [Frivillig regel]

När en rollperson skall slå förbättringsslag kan en ödestärning förbrukas för att öka förbättringsslaget med en extra tärning. Maximalt en ödestärning får förbrukas per förbättringsslag. Detta gör det lättare för rollpersonerna att nå högre färdighetschanser än för vanliga personer.

## Spellearpersoner och ödet [Frivillig regel]

Om spelledaren leder episka kampanjer där rollpersonerna har ett flertal ödestärningar och använder dem rikligt kan motståndet (det vill säga spellearpersonerna) ligga i kraftigt underläge. Det finns dock inget som hindrar att spellearpersoner kan ha ödestärningar till sitt förfogande.

Spelledaren bör dock tänka sig för noga innan han börjar ge dem sådana fördelar. Ödestärningar fungerar vanligen bäst då rollpersonerna har få av dem och endast använder dem i mycket viktiga situationer. Om även spellearpersonerna får ödestärningar till sitt förfogande eskalerar vanligen användandet och det hela riskerar att kännas som ett superhjälderollspel. Självklart är detta helt okej om detta är vad spelarna och spelledaren vill.

Spelledaren bör dock vara försiktig så att det känns som att 'alla har ödestärningar' då detta inte bara kan vara irriterande utan även förstöra stämningen och spelbalansen. Låt de för äventyret eller kampanjen viktiga spellearpersonerna ha ödestärningar – inte biroller. Antagonisten och dennes närmaste livvakt är exempel på bra spellearpersoner att utrusta med ödestärningar.

Låt den huvudsakliga motståndaren få lika många ödestärningar som en nyskapad rollperson. Dennes underhuggare kan med fördel få en färre. Andra viktiga spellearpersoner kan också ha ödestärningar, om spelledaren så önskar.

En generell regel är att bara namngivna spellearpersoner kan ha ödestärningar – allmänna roller, exempelvis 'stadsvakten' eller 'soldaten', bör inte ha några, om inte kampanjen hålls på ett väldigt heroisk och episk nivå.

## Påverka fienden [Frivillig regel]

Rollpersonen kan influera spelledarpersoners handlingar om dessa påverkar rollpersonen. Maximalt en ödestärning får förbrukas per situation och det medför att spelledarpersonens svårighet ökar en nivå (+Ob1T6).

Det rekommenderas att spelaren kommer på ett bra och motiverat sätt hur denna påverkan sker, gärna på sätt så att det förhöjer dramatiken i situationen. Om så blir det en större interaktion mellan spelare och spelledare i berättandet, vilket är bra och ökar närvarokänslan. Exempel på förklarande motiveringar är att rollpersonen lyckas vinkla sitt svärd så fienden får en solreflex i ögat, och därför får svårare att anfalla, eller så kanske en springande råtta stör en fiendes uppmärksamhet när denne spanar efter en gömd rollperson.

Om en rollperson eller spelledarperson, se den frivilliga regeln 'Spelleadarpersoner och ödet', påverkar motståndarens handlande så kan den utsätta ta bort svårighetsökningen genom att själv förbruka en ödestärning – ödet är åter i jämvikt.

## Hur ödet belönar

En rollperson får nya ödestärningar på olika sätt. Det vanligaste är att belöna riktigt gott rollspel med extra ödestärningar. På många sätt passar ödestärningar bättre som belöning för gott rollspelande än extra förbättringslag för färdigheter. Även de som inte spelar sina roller så bra lär sig något i och med extra

förbättringslag men de har inte fördelen av att ha ödet på sin sida vilket mycket väl kan göra skillnad på liv och död.

Med gott rollspel avses här dels rollgestaltning, men också att spela sin rollperson på ett sätt så att dramatiken, närvaron och känslan under äventyret ökar. Att spela rollpersonen på ett sätt som passar historien och som inte nödvändigtvis är det bästa eller taktiskt mest optimala sättet – helt enkelt situationer där rollpersonen utmanar ödet och är sig själv – bör ge ödestärningar.

En spelare som kommer med intressanta idéer och lösningar i olika situationer, gärna sådana som bygger upp historien och som skapar spänning, bör också belönas med ödestärningar.

Beroende på hur spelstilen ser ut så kan även coola stunts och halsbrytande manövrer – svinga sig i ljuskronor, hoppa över slottsmurar med hjälp av en katapult eller ensam hålla en bro mot en hord fiender medan ens vänner hinner fly i säkerhet – ge rollpersonen nya ödestärningar.

Generellt bör inte mer än maximalt tre ödestärningar delas ut per normallångt äventyr. Givetvis kan detta modifieras beroende på omfattning och typ av händelser rollpersonerna har varit med om. Ödestärningar behålls mellan äventyr och kampanjer.

Spelleadaren bör se till att rollpersonerna inte har för många ödestärningar sparade – om antalet når summor över fem så bör utdelningen av nya ödestärningar vara mycket sparsam. Man kan inte ha hur mycket tumme med ödet som helst.

## Hjälte

Om man skall spela äventyr eller kampanjer där rollpersonerna är verkliga hjältar från början så finns det här tankar om hur man kan modifiera rollpersonsgenereringen så att de har en större chans att leva upp till sina roller. Då rollpersonerna är hjältar är konflikterna vanligen storslagna, rollpersonerna kanske försöker rädda världen, bekämpa demoner och drakar mitt bland storpolitiska intriger som berör allt från kungariket till kampen mellan gudar och demoner.

**Attribut:** Attributen slås enligt regeln för hjältars attribut.

**Bakgrundsslag:** Spelarna bör de få välja vilka tabeller som de vill slå på, i alla fall hälften av slagen.

**Yrken:** Alla yrken är tillåtna.

**Färdigheter:** Spelarna bör ha tillgång till alla färdigheter och få köpa dessa för enheterna som fås från en framgångsrik yrkesnivå. Dessutom bör spelarna få köpa up en handfull färdigheter över 15. Kanske ända upp till 20. De som spelar magiker eller troende kan ges 1T6+6 extra enheter för att skaffa besvärjelser, ritualer och ceremonier.

**Utrustning:** Spelarna bör få tillgång till den främsta utrustningen. Eventuellt kan de få magiska föremål från början.

**Övrigt:** Regler om Ödestärningar bör definitivt användas och dessutom får rollpersonerna igen dem desto snabbare, allt för att de skall ha förmågan att utföra hjältedåd. Spelarna kan även ha magiska förmågor eller gudagåvor från början.

## Grisodlare

På denna grisodlarnivå är rollpersonerna normala Mundanabor som inte har några övernaturliga förmågor, skinande rustningar och effektfulla besvärjelser. Rollpersonerna känner troligtvis till mycket lite om världen och intrigerna i äventyren är vanligen på mycket låg nivå. Fienden är inte eldsprutande drakar eller demoniska vidunder, en beväpnad och skicklig soldat är farlig nog för rollpersonerna. Grisodlingsnivån skall dock inte underskattas för när man äventyret bland leråkrar och böldpest så blir en eventuellt övernaturlig händelse otroligt mer effektfull än på högfantasynivå där det tycks tillhöra vardagen.

**Attribut:** Attributen slås fram efter standardmetoden. 3T6 som slås i ordning.

**Bakgrundsslag:** Tabellerna för börd, egendom, övernaturliga förmågor och förmögenhet stryks helt. Eventuellt kan spelleadaren minska slagen på övriga tabeller.

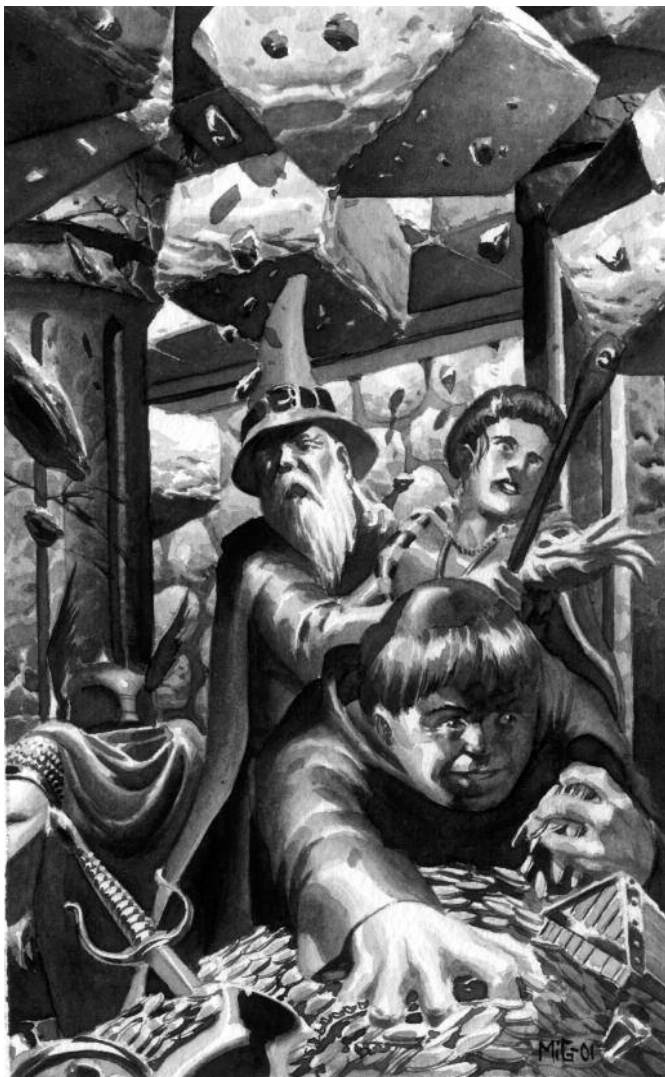
**Yrken:** Spelleadare bör förbjuda yrken som Andebesvärjare, Magiker, Riddare, Troende och Ädling.

**Färdigheter:** Stridskonster, mystiska färdigheter bör förbjudas. Rollpersonerna får köpa färdigheter med enheterna för en misslyckad karriär. Spelleadaren kan besluta att färdigheterna inte får överstiga en nivå på tolv (12) eller liknande.

**Utrustning:** Rollpersonerna har simpel och dålig utrustning.

**Övrigt:** Ödestärningar bör inte användas.





## Att straffa rollpersonerna

Det värsta en spelledare kan göra är att se rollspelet som en tävling mellan honom och spelarna. Spelledaren har till uppgift att se till att spelarna har roligt och får uppleva allehanda äventyr. Men ibland kan det dock vara befogat att straffa rollpersonerna. Detta bör självklart vara orsakat av något de gjort i spelvärlden och inte oseriöst prat vid spelbordet (detta bör istället diskuteras efter spelmötet). En vanlig anledning till att straffa rollpersonerna är att de inte kan bete sig. Många gånger tror sig spelarna stå över lagen och att deras rollpersoners handlingar inte kan få konsekvenser och därför kan de gå vilt och obetänksamt fram utan någon som helst tanke på människorna i omvärlden.

Som spelledare bör man hålla reda på alla sådana handlingar och fundera ut vilka de kan ha retat upp och vad som torde utlösa reaktioner från omvärlden. Om rollpersonerna exempelvis är bråkmakare som startar slagsmål i staden de befinner sig är det helt rätt att skicka en patrull stadsvakter som hämtar in dem. Då rättsystemet i Mundanas kulturer är långt ifrån dagens civiliserade rättsystem så behöver stadsvakten ingen egentlig orsak att spärra in dem förutom att de är bråkstakar. Kanske får de stå i skampåle eller emottaga offentlig bestraffning. Om de motsatt sig arresteringen, kanske även tagit till våld så kan det gå så långt som straffavgift, lemlästning eller i värsta fall avrättning. Detta kan vara en viktig markering att omvärlden är minst lika levande som rollpersonerna.

Man bör även ha i åtanke alla spelledarpersoner som rollpersonerna förargat eller gjort sig fiender med. Dessa (eller deras släktingar) kan mycke väl dyka upp när det är som mest opassande och sabotera för rollpersonerna. Självklart måste det ha varit ett allvarligt dåd om spelledarpersonerna skall ägna tid åt att leta efter rollpersonerna. Det kan även vara så att de griper tillfället då de får chansen.

## Våga begränsa spelarna

Det är viktigt att lyssna till spelarna när de beskriver den typ av rollperson de vill skapa. Ingen spelare vill spela med en rollperson som denna inte trivs med – men samtidigt får man inte vara rädd att sätta begränsningar för rollpersoner. Det är helt okej att sätta klara gränser för vilka yrken man får välja samt vilka raser som är tillåtna. Om man vill spela ett äventyr som handlar om intriger och lönnmord i hovet nära kejsar Jargus skulle det bli väldigt fel om en av rollpersonerna var en tirakkrigare, en annan en dvärg och den tredje en egendomslös bonde; i synnerhet om intrigen krävde att rollpersonerna alla är högt uppsatta adelsmän.

Ibland kan en begränsning även vara till sin rätt bara för att mystifiera spelvärlden, exempelvis kan magin förefalla mer dunkel och fantastisk genom att ingen spelare tillåts vara magiker. Huvudsaken att spelledaren sätter upp klara premisser innan spelet och förklarar vad det handlar om.

Vissa spelare kommer kanske att klaga, gnälla och mena på att det begränsar deras val av rollperson, men dessa spelare har vanligen förmågan att endast se nackdelarna och inte fördelarna. Dessutom låser de sig väldigt mycket vid att de inte kan skapa en särskild typ av rollperson (vanligen en typ

av favoritkaraktär som de alltid vill spela). Om spelledaren förklarar varför han valt att sätta begränsningar så borde spelaren kunna acceptera detta.

### Några exempel på begränsningar:

- ◆ Alla rollpersoner skall tillhöra en hemlig Xinukult.
- ◆ Det är endast tillåtet att spela vanar.
- ◆ Alla rollpersoner skall komma från samhällets lägre skikt och bo i samma stad.
- ◆ Det är inte tillåtet för rollpersonerna att vara troende, magiker eller schaman.
- ◆ Rollpersonerna skall vara släkt med varandra.
- ◆ Rollpersonerna skall alla vara cirefaliska rasbiologer.
- ◆ Alla rollpersoner skall vara under 20 år.
- ◆ Rollpersonerna skall alla vara släktingar i nedstigande led till de få som överlevde Helmslakten.
- ◆ Alla rollpersoner skall vara riddare och ha var stitt län invid varandra som de måste förvalta.

Att hålla tankegången 'orsak och konsekvens' i huvudet som spelledare hjälper till stor del i de flesta fall där spelarna skall bestraffas och hur spelvärlden fungerar i övrigt. Om en rollperson exempelvis bryter sig in i ett hus och rånar en adelsman på allt han har och därefter sprider pengar omkring sig kommer det naturligtvis att dra ögonen åt sig. För att åter kommentera rättssystemet så behövs det inga bevis för att rollpersonen skall bli arresterad, förhörd och genomsökt. Orsaken: Spelaren bröt sig in och stal pengar som han sedan obetänksamt spred runt sig. Konsekvens: Stadsvakten/ adelsmannen fick höra talas om detta, såg till att fänga in rollpersonen och undersöka det hela.

Förutom detta kan man med gott samvete låta sprida rykten om dem ifall de agerar på uppseendeväckande sätt och det finns vittnen till det. Om de exempelvis får ett rykte om sig att vara bråkstakar (det kanske räcker att de alltid går fullt rustade, beväpnade till tänderna och är allmänt otrevliga) så kan det hända att stadsvakten inte släpper in dem i staden överhuvudtaget.

När man straffar spelare så måste man göra det med logik. Mystiska blixtar från himlen som slår ned på spelare som spelledaren tycker agerar fel är icke ett alternativ.

Om en spelare dödat en ensam vandrare han mötte i vildmarken och det inte finns några vittnen till det så kommer inget rykte att sprida om rollpersonens död och ej heller kommer folk att leta efter honom för att straffa honom. Sedan kan det ju vara så att det faktiskt fanns någon som såg dådet, att rollpersonen tar med sig vandrarens utrustning som någon känner igen eller att rollpersonen blir spårad av vandrarens kamrater.

Som sagt, tankegångarna man skall ha i huvudet som spelledare är: orsak och konsekvens. Straffa med logik. Dumhet straffar sig själv i en fungerande spelvärld.

## Maktbalans

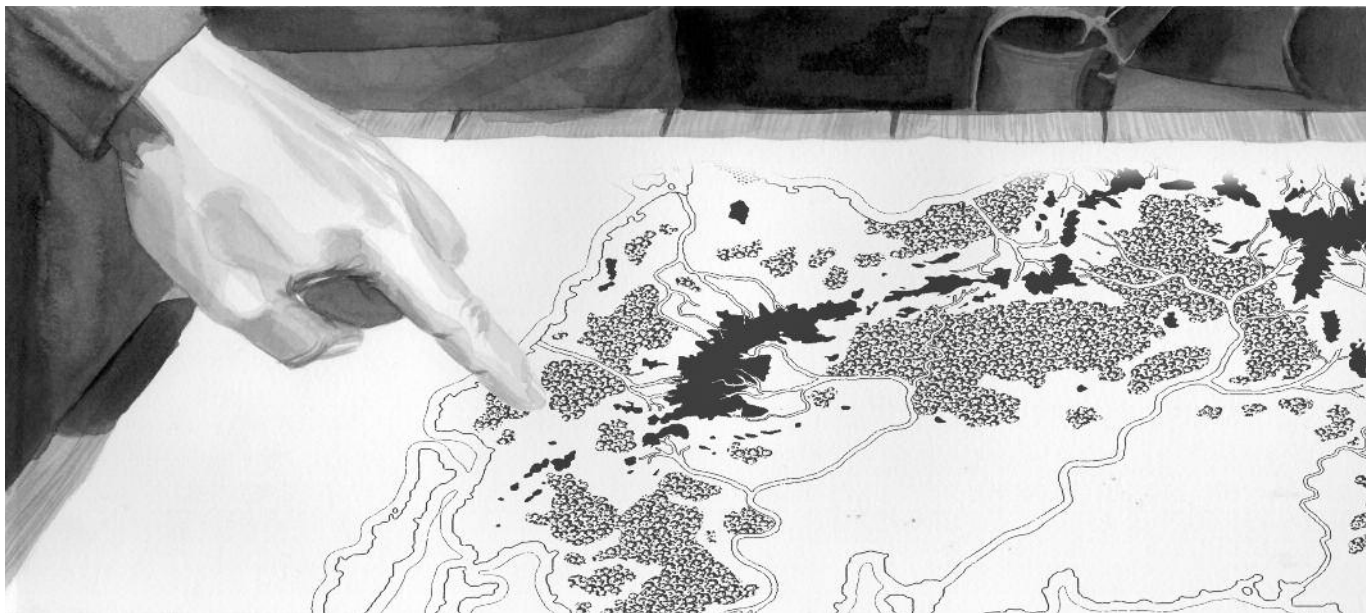
För vem spelar man? Skall spelledaren tjäna spelarna eller tvärtom? På sidan 176 slås fast att spelarna är de viktigaste personerna i spelpasset, men å andra sidan lyder den enda regeln (se sidan 7) "gör vad du [det vill säga spelledaren] vill". Det bästa är om man kan hitta en balans, att respektera varandras behov och önskemål. För att hitta balansen krävs det dels att man spelat några gånger (så att man lär känna varandras spelstilar) och dels att man vågar ge kritik, att kritiken som sådan är saklig och att den som får kritik kan ta emot den på ett bra sätt. Prata gärna generellt om ert rollspelande då och då, och ha alltid som vana att alltid ha en kort kommentars- och frågestund efter varje spelpass, där man kan framföra som vad som var bra och dåligt, kul och tråkigt, och lägga fram eventuella önskemål om förändringar.

Ibland kan man spela mer på spelledarens villkor. Då spelledaren lägger ned mycket tid på att serva spelarna kan det vara på sin plats att låta honom genomföra sina idéer ibland också. Han kanske har en viss kampanjtema som ligger honom varmt om hjärtat eller ett experimentellt äventyr där spelarna spelar karaktärerna ur hans favoritfilm, eller så kanske han vill testa nya regler eller prova att spela helt utan regler. Det kan också vara någon av spelarna som uttrycker en önskan om att få prova att spela på ett visst sätt eller gestalta en viss roll. Detta kanske inte gillas av alla, men om det rör sig om ett eller ett par speltillfällen bör man överväga att låta en eller någras önskemål gå före, istället för att hitta en kompromiss som ingen är riktigt nöjd med.

Till sist är det dock alltid spelledaren som avgör. Spelledarens ord är lag, och han har ansvaret för att medla mellan de olika parterna till dess att någon form av konsensus kan nås. Om alla är lyhörda för varandras behov så brukar detta sällan vara några svårigheter.







## Vad vet spelarna om världen?

Vad spelarna vet om världen och vad rollpersonerna vet är vanligen helt skilda saker. Saker som geografi, folkslag, fjärran riken och magi är vanligen mycket ovanligt att rollpersonerna har stor kunskap om (i alla fall till en början). Det är upp till spelledaren att beskriva vad rollpersonerna känner till. Troligen är denna information en hel del förvriden än hur det egentligen ligger till, men det är desto roligare för spelarna att inse sanningen bakom alla rykten och förvridna historier. På sidorna 142-145 i *Spelarens bok* beskrivs Mundana ur spelarna synvinkel. Observera dock att mycket av den information som de får av fjärran länder är tämligen riklig. De flesta personer (i synnerhet på landsbygden) känner endast till de närmaste byarna och den närmaste stora staden. Där slutar deras världsbild. Spelarna bör spela det som rollpersonerna vet och inte mer. Om spelledaren märker att de börjar diskutera saker som de omöjligtvis bör känna till bör han påminna dem att deras rollpersoner inte känner till detta.

Ett alternativ för en driftig spelledare är att skriva i ordning ett papper med världsinformation till var och en av spelarna. Den informationen bör vara varierad beroende på var de kommer ifrån. Hur mycket kontakt de har haft med omvärlden. Deras bakgrundslag samt värden i Geografi, Historia, Kulturkännedom och Bildning. Man kan dessutom krydda informationen med felaktigheter, rykten och liknande. Eventuellt kan man även rita en karta som beskriver hur rollpersonen tror att de närmaste omgivningarna ser ut.

## Att göra skillnad på folk och folk

Mundana är ingen jämlik värld. Det finns skillnader mellan fattiga och rika, män och kvinnor, människor och andra raser och olika klasser emellan. Dessa skillnader för också med sig att spelledarpersoner kommer att bete sig på ett visst sätt beroende på vilken grupp de tillhör, eftersom det finns begränsningar och förväntningar förknippade med hur respektive grupp bör eller inte bör bete sig. Böckerna *Alver*, *Dvärgar*, och *Tiraker* beskriver vad som gäller för de olika raserna, och de böcker som behandlar olika länder och människofolk i Mundana, till exempel *Asharien*

och *Soldarn*, *Consaber* och *Cirefalier* beskriver ingående vad som gäller för respektive samhälle. Det finns dock ett antal mer eller mindre generella exempel som kan tas upp här.

Olika klasser har ofta olika förhållanden till varandra. Hög uppsatta personer ser ofta ned på mindre bemedlade men förväntar sig ändå bli bemötta på ett respektfullt sätt. I vissa samhällen är kvinnorna underordnade männen eller tvärtom, på alla områden eller bara inom vissa. Tiraker betraktas ofta som djur i Consaber och Jargien, men är fullt accepterade medborgare Asharien, om än många ser lite misstänksamt på dem. Trälar har närmast inga rättigheter alls, och livegna bönder har sällan något att säga till om. Ibland kan länsherren till och med bestämma över vem de skall gifta sig med. Till sist kan lagen också tolkas olika beroende på vilken klass, folkgrupp eller kön man tillhör, eller mot vem brottet begås. Till exempel kan man komma undan med dryga böter om man råkar slå ihjäl en bonde i Soldarn, men ådömas dödsstraff om man av en olyckshändelse har ihjäl en adelsman.

Det är förstås helt och hållet upp till spelledaren hur mycket han vill fokusera på detta faktum att alla inte är jämlika. Olika genrer (se sidan 183 i kapitel 10) lägger ofta olika vikt vid sådana delar av spelet. Till exempel är det nästan omöjligt att spela en jordnära fantasykampanj utan att åskådliggöra ämnet. Vad man dock bör tänka på är att rollpersonerna ofta fungerar bäst tillsammans om de är någorlunda jämlika, om alla har saker att säga till om (kanske inte på alla områden, men åtminstone ett eller ett par specialområden) och så vidare. Spelare ska helst inte behöva känna sig undanskuffade.

Om spelledaren väljer att lyfta fram orättvisor och åtskillnader bör han åskådliggöra dessa för spelarna så att de är införstådda med hur saker och ting går till, och vad som förväntas av deras rollpersoner. Ett bra sätt är att låta dem bli vittnen till hur spelledarpersoner kommer i konflikt med varandra på grund av deras olikheter. De kan få se en värdshusvärd kräla i stoftet framför en adelsman för att be om ursäkt för den påstått dåliga öl han serverat, höra en jargisk köpman vräka ur sig sina åsikter om västerlänningar, bli vittnen till hur en livegen bonde pryglas av länsherrens mannar, se en tirakisk trokka (kvinnlig hövding) befalla över en betydligt starkare manlig tirak och så vidare. På



så sätt får de chansen att bekanta sig med vilka värderingar och förväntningar som råder, innan de själva hamnar i samma situation. Hur de sedan väljer att tackla den när eller om den uppstår är förstås upp till dem: de kan mycket väl göra uppror mot seder eller handlingsmönster de tycker är orättvisa eller ojämlika, eller så kan de anamma dem delvis eller fullständigt eller utnyttja dem till sin egen fördel.

Spelledarpersoner bör spelas med allt detta i åtanke. De kommer ofta att bemöta en klassfrände annorlunda än någon som tillhör en annan klass. De kommer att se misstänksamt

på andra raser tills de bildat sig en ordentlig uppfattning om dem och de kommer att ha ett visst förhållande till det andra könet, beroende på hur jämställt samhället och yrket är.

Allt detta bör synas och förmedlas genom spelledarpersonernas tal och handlingar. En viss röst, ett visst sätt, kommentarer i förbifarten, en sådan liten detalj som ett höjt ögonbryn eller en air av lätt avsmak – allt detta är tricks om spelledaren kan ta till när han vill visa på spelledarpersonens förhållande till rollpersonerna, baserat på hur deras yttre apparitioner.

## GENRER

**E**ON ÄR ETT fantasyrollspel, och även om man naturligtvis kan använda Eons regler till att spela andra typer av genrer så är de ändå i grunden tänkta för och mest lämpade för just fantasygenren. Men fantasygenren är bred och spelledaren bör därför försöka specificera vilken typ av fantasystämning han vill eftersträva.

### Eon – det svenska fantasyrollspelet

Nedan beskrivs en uppsjö subgenrer som spelledaren kan välja mellan för sin kampanj. I anslutning till varje genrebekrivning finns även information om var man kan hämta inspiration och vilka företeelser i Mundana man med fördel kan kolla upp och använda sig av för att förlägga kampanjen till genren. Listan är ingen komplett förteckning över vilka fantasygenrer som finns, utan tar bara upp de som med inte allt för stor svårighet faktiskt kan användas samman med Eon. Exakt hur Mundana artar sig är helt och hållet upp till spelledaren.

**Klassisk fantasy:** Fantasy med rötterna i Tolkiens böcker och (framförallt) västeuropeisk medeltid kan betecknas klassisk fantasy. Här finns alver, dvärgar, magiker och drakar, men även element från alla de andra subgenrerna. Man kan säga att klassisk fantasy, åtminstone i rollspelsvärlden, är alla andra fantasygenrers moder. Spelvärlden Mundana bygger till stor del på klassisk fantasy.

**Högstämd fantasy:** Kallas ofta för High fantasy på engelska. Den här typen av fantasy har ofta en aura av gott mot ont omkring sig, där rollpersonerna försvarar ett ideal och har som mål att rädda världen från ondskan eller motsvarande. Genren kräver ofta en tydligare polarisering av vad som är svart och vitt, och rollpersonerna har ofta en väldigt viktig roll att spela i det som håller på att hända i spelvärlden i stort. Vill spelledaren att kampanjen skall andas högstämd fantasy bör denne se över reglerna en aning, till exempel överväga att använda reglerna för ödestärningar på sidan 178 i den här boken. Lästips: *Drakar, Legender & hemligheter* och *Riddaren*.

**Jordnära fantasy:** Eons rötter finns i den jordnära eller 'realistiska' fantasyn (kallas ibland 'grisodling'), där man försöker efterlikna företeelser från vår egen värld och historia, men med fantasysinlag såsom till exempel alver och drakar. I jordnära fantasy försöker man så nära som möjligt spegla världen såsom den faktiskt kunde ha sett ut, om man placerat trollkarlar och dvärgar i en värld som lyder under ungefär samma lagar som vår egen, och med samhällen som bitvis går att känna igen från vår världs historia. I jordnära fantasy kan en

rollperson duka under i lunginflammation eller dö av ett knytnevsslag som träffar illa. Helt annorlunda än i den högstämda fantasyn alltså. Islänningen Hrafn Gunnlaugssons filmer 'Korpen flyger' och 'Korpens skugga' fångar den jordnära fantasyn ganska bra, liksom 'I rosens namn' och 'Braveheart'. Lästips: *Barbarer & människofolk*, *Geografica Mundana*, *Vilddjur & bruksdjur*.

**Mörk fantasy:** Som namnet antyder fokuserar denna subgenre på fantasyns dystra och skrämmande sidor. I denna genre är det plats att stoppa in Xinukulter, damariska lamior, svart magi, krig, svält och armod. Det kan dock även finnas plats för galghumor. Mörk fantasy innehåller ofta men inte alltid bakgrundshistorier eller händelser som präglar rollpersonernas psyken och beteende – ofta är rollpersonernas inre lika mycket i centrum som de faktiska händelserna. Rollpersoner i en mörk fantasykampanj styrs ofta av helt andra saker än kampen för ett ideal eller ren äventyrslystnad. Inspiration kan man hämta ur böcker som 'Elric av Melniboné' av Michael Moorcock eller filmer som 'I Rosens namn' och 'Excalibur'. Lästips: *Demoner & demonologi*, *Regnsynd (äventyr)*, *Vandöda & Nekromanti*.

**Sword & Sorcery:** Denna subgenre utgör mer actioninriktad och äventyrsbetonad fantasy. Hjältarna är antingen typiska matinéhjältar, som svingar sig i ljuskronor, fäktas och vinner damers gunst; eller så är de något av antihjältar, såsom Conan Barbaren eller Fafhrd och Gråkatt. Gemensamt är att historierna (läs äventyren/kampanjen) alltid är fartfyllda, väldigt fokuserade på hjältarna och har ett specifikt mål: att hitta skatten, rädda prinsessan, stjäla spiran eller fly från trollkarlens borg. Om intriger förekommer är de ofta tämligen raka. Istället för den uppdelning i svart och vitt som finns i högstämd fantasy kan man säga att hjältarna (oavsett grad av hjältemod) alltid är 'de goda', det man håller tummarna för. Och då må deras uppdrag, metoder eller personligheter vara hur ohedersamma som helst. Lästips: *Jarla (kapitel 1)*, *Sjöfarare & pirater*, *Vapenmästaren*, *Monster i Mundana*.

**Sagofantasy:** Trolltyg i Tomteskogen är ett typexempel på sagofantasy, liksom Ronja Rövardotter eller filmer som 'Legenden – Mörkrets Furste' och 'Glasblåsarens barn'.

Sagofantasyn betecknar här en variant av fantasy som tar avstamp i framförallt nordisk och keltisk mytologi, med djupa skogar, avsaknad av civilisation och med diverse övernaturliga väsen i sina mer ursprungliga former (jämför svensk mytologis alfer med Tolkiens eller Eons alver till exempel), inte nödvändigtvis 'gulligare' än annan fantasy dock. Sagofantasy kan vara mörk och skrämmande den också. Stämningen i en sagofantasy kampanj är drömsk och trolsk och/eller munter och... ja 'gullig' då. Vill man nyttja sagofantasy i Eon bör man förlägga kampanjen till avsides belägna platser såsom Utmark (se *Legender & hemligheter*, sidan 55) eller annan vildmark. Skugglandet (se *Legender & hemligheter*, kapitel fem) fungerar förstås utmärkt i sammanhanget. Lästips: *Legender & hemligheter*, *Skugglandet*, *Monster i Mundana*.

## Att byta genre

Det är sällan en god idé att byta genre mitt under ett äventyr eller en kampanj. Har kampanjen en högstämnd fantasyprägel bör spelledaren hålla sig till denna, och inte plötsligt bestämma sig för att byta till jordnära fantasy. Vill man spela jordnära fantasy bör man istället överväga att starta en annan kampanj parallellt med den första, eller helt enkelt avsluta den första och påbörja en ny, med nya rollpersoner.

Att blanda genrer är oftast lättare. Eon är i grunden skrivet för en blandning av klassisk fantasy och jordnära fantasy, men kan lätt anpassas till de övriga subgenrerna (vilket beskrivits ovan) – särskilt i och med denna tredje upplaga av spelet. Eftersom

klassisk fantasy innehåller element från alla de andra subgenrerna är det oftast enklast att starta med en klassisk fantasy, och sedan låta kampanjen driva åt något håll beroende på vad spelarna och spelledaren tycks föredra, utan att för den skull helt anamma den andra subgenren.

Vissa genrebyten kan emellertid göras, och vissa dessutom med häpnadsväckande god effekt. En klassisk fantasy-setting kan förbytas i högstämnd fantasy i och med ett skeende (ett bra exempel i Eon är Mörkret, se boken *Legender & hemligheter*) eller att rollpersonerna finner ett legendariskt föremål eller vinner en position som plötsligt gör dem ansvariga för ett helt folks eller en hel världs öde. Effekten kan bli mycket stor om man inlett kampanjen med typiska äventyr med en mindre högstämnd prägel – skillnaderna syns helt enkelt mycket bättre.

Samma sak om man låter hjältarna från en sword & sorcery-setting eller klassisk fantasy-setting plötsligt drabbas av ett fruktansvärt bakslag: kanske blir deras familjer dödade av hjältarnas nemeses, eller så kan de bli förrådade, fångslade, torterade eller liknande. När hjältarna väl tiger ut ur skeendet förvandlas kampanjen till mörk fantasy, där hjältarna inte längre är naiva svärdssvingande äventyrare utan kanske kalla hämndmaskiner i en värld som inte alls känns lika inbjudande och yster längre. Lekplatsen har förvandlats till en vaken mardröm. Samma sak skulle kunna göras med utgångspunkt i en högstämnd fantasykampanj. Tänk till exempel vad som skulle ha hänt om Belgarion eller Aragorn funnit Elrics själsslukande svärd, eller om Boromir tagit ringen av Frodo?

## Mundana är spelledarens värld

Mundana är en bred och varierad fantasyvärld som är upp till spelledaren att väcka till liv under spelmötena. Det är dock upp till honom eller henne att modifiera den som det önskas, förutom rent visuella modifikationer som diskuterats i genrer ovan så skall man inte vara rädd att ändra andra saker som inte passar en.

Om man tycker att det finns för mycket magiker, minska eller ta bort dem. Är man less på alver, dvärgar och tiraker och vill endast spela med människor – ignorera de övriga raserna. Finns det för lite folk – öka på antalet med så många som önskas och se till att växer fram fler byar och större städer.

Det är spelledarens spelvärld och denne kan göra precis vad han eller hon vill. Som spelledare bör man dock vara medveten att det kan bli svårt att använda vissa delar av officiellt material i dessa fall utan modifikation om världen är allt för förändrad. Exempelvis blir böckerna om de olika folkslagen meningslösa om det endast finns människor och en hel del bakgrundsmaterial kan bli inaktuellt vid stora geografiska förändringar.

Eons produkter följer en grundmall med den jordnära fantasyn, inte helt olik Europas medeltid (som dock har sina högfantasyinslag). Denna genre är mycket tacksam att spela i då den kan varieras till stor utsträckning. Vid modifikationer av spelvärlden är det bra att ha denna som grund då man funderar ut hur man vill ändra på spelvärlden och

varför. Spelledaren bör meddela spelarna vad som gäller då de skapar sina rollpersoner så de vet vad de kan vänta sig och således förstår hur rollpersonerna passar in i världsbilden.

Då Mundana är såpass stor kan den dock fungera mycket väl som spelvärld för olika stämningar utan större förändringar i världsbilden än de geografiska. En kampanj som är inspirerad av mellanösterns mytologi fungerar mycket väl i Mûhad eller Momolan.

Mer mörk och tung skräckfantasy går att få fram i det slutna riket Damarien där man kan förstärka intrycket av tyrannen som styr folket med järnhand och legender om vandöda blodsugare hemsöker de mörka skogarna. Vill man rikta in sig mer på intriger, maktspel och politiska kampanjer passar det mycket väl med Jargien och Thalamur samt episka riddarsagor under Soldarn och Consabers baner.

Om man vill ha det betydligt mer primitivt, oändlig vildmark och sparsamt befolkade områden kan man spela bland något av barbarfolken i norr; kragg, eyren, raun eller kamorianer. Det bästa är att alla dessa länder och områden växt fram då Eon skapades och känns trots sin olikhet högst troliga och fungerande i Mundana.

Alla länders historia sträcker sig långt tillbaka i tiden och knyts samman med underliggande intriger. Således kommer man att inse, ju mer insatt man blir i Eonprodukterna, hur väl världen passar samman. Mundana är som sagt spelledarens värld, var inte rädd att utnyttja den till sitt fulla potential.

## KAPITEL ELVA

SPELLEDAR-  
PERSONER

**R**HAZCOM MANZIIR FLINADE mot Jac och Tzorcelan. "Nåväl, min amatörmässiga vänner", sade han medan flinet hängde kvar. Vapenmästaren spanade runt i den stimmiga lokalen. "Nu skall ni få se hur man får med sig kvinna som sällskap, och då menar jag ingen man betalar för – fattar du Jac?!" skrattade Rhazcom högt och blinkade med ögat.

Jac skakade uppgivet på huvudet och Tzorcelan skruvade på sig, besvårad av Rhazcoms frispråkighet. Jac vinkade till sig värdhusvärderna, som rultade fram.

"Ja, mina goa herrar, vad kan Ambros hjälpa er med?" Jac vinkade mot de tomma stopen och nickade menande. "Självklart, goa herrn, tre stop öl kommer på momangen!"

När Jac tittade efter hade Rhazcom redan lämnat de två och var i samtal med en attraktiv ringbrynjeklädd legoknekt, en kvinna vid namn Tianne Ljuse. Jac såg hur Rhazcom fick den blonda kvinnan att skratta och hon verkade inte göra något motstånd när den kraftige vapenmästaren lade sin grova arm kring hennes midja. Han noterade också en annan man, en enorm man från norr, som stirrade på Rhazcom med en mörk och berusad blick. Jac stötte till Tzorcelan i sidan med armbågen och pekade: "Nu skall vi se hur Njalar Benbryte gillar att Rhazcom är efter hans 'byte'. Jag tror inte..."

Mer hann han inte säga innan Njalar reste sig med ett vrål som tystade hela värdshuset. Bordet han satt vid välte med ett brak och öl och sprit spilldes över det smutsiga trägolvet, medan jätten avancerade mot den häpne vapenmästaren.



## SPELLEDARPERSONER

**S**PELLEDARPERSONER ÄR VIKTIGA. De utgör 'alla andra' i Mundana, det vill säga alla de som inte är rollpersoner. I princip finns det tre sorters roller som en spelledarperson kan ha: den som (huvudsakligen) för handlingen framåt, den som (huvudsakligen) bromsar handlingen, och den som finns till som stämningsskapande kuliss.

### Att skapa spelledarpersoner

När man som spelledare sätter sig ned för att skapa en spelledarperson så bör man hålla logiken främst. Hur agerar han och varför? Vad är det för motiv som driver honom och vad vill han uppnå? När man väl förstår karaktären så är han betydligt enklare att porträttera och om man kan leva sig in i spelledarpersonen blir hans handlingsmönster logiskt och självklart.

En spelledare bör vara beredd med spelvärden, bakgrundshistoria och motivering för viktiga spelledarpersoner som har en stor roll i äventyret. Chansen finns trots allt att dessa spelledarpersoner på något sätt kan komma att agera mot eller med rollpersoner, och att deras spelvärden då behövs. Nu är det ju dock inte alla spelledarpersoner som behöver denna djuppsykologiska behandling utan endast de som har en viktig roll att spela i rollpersonernas närhet.

De flesta spelledarpersoner är endast avsedda att bygga upp illusionen. För dessa behövs inte så mycket mer än namn, utseende och uppträdande. Således är det ganska lätt att improvisera fram dessa spelledarpersoner. Normalt sett behöver man inga värden på en värdshusvärd, eftersom hans uppgift är att förse rollpersonerna med en plats att sova på och något att äta. Därmed är spelledarpersonen en 'kulissfigur'. Ofta behöver man inte ens ett namn – skulle en rollperson fråga efter värdshusvärdens namn så kan man ha en lista med förberedda namn som man plockar ifrån när det behövs. Nedan är några punkter man kan tänka på när man skapar en spelledarperson.

**Syfte:** Vad finns det för syfte med spelledarpersonen och vad har han för roll i äventyret? Skall han agera som en motståndare till rollpersonerna eller skall han kanske få dem på rätt spår? Kort och gott, är han en allierad eller fiende? Hur stor plats skall han ta upp? "Varför kommer spelledarpersonen att interagera med rollpersonerna i äventyret?" är en fråga som spelledaren måste ha ett svar på innan han kan fortsätta med spelledarpersonen. Läs gärna igenom avsnittet om 'Olika typer av spelledarpersoner' på sidan 192 för inspiration. Om spelledarpersonen skall vara en huvudperson i äventyret så bör spelledaren lägga ned lite tid när han skapar denne. Om spelledarpersonen däremot endast skall ha en liten roll, exempelvis endast ge rollpersonerna en ledtråd för att sedan försvinna så krävs det inte alltför mycket arbete, kanske endast ett namn och ett utseende.

**Namn:** Självklart måste spelledarpersonen ha ett namn, i alla fall om det rör sig om en viktig person. Detta gör, om inte annat att man som spelledare hänger med i sina egna anteckningar. För att ge djup åt en spelledarperson så är det helt klart en fördel med ett karaktäriserande namn. Kanske kan det innehålla någon för spelledarpersonen utmärkande egenskap, som Brede Ben, Liva Ondöga eller liknande, eller innehålla information om härkomst eller yrke, till exempel Jorm Kittelflickare eller Våtmossa från Daggbacken. Oftast är det

lättare att minnas spelledarpersoner om deras namn är minnesvärda. Det är en fördel att ha en allmän spelledarpersonsnamnlista för 'oviktiga' spelledarpersoner om dessa behöver namnges (exempelvis vid presentation), då det lätt blir stämningsskapande om spelledaren behöver tänka några sekunder för mycket för att komma på ett bra namn.

**Bakgrund:** Bakgrunden brukar på många sätt forma personligheten och de erfarenheter spelledarpersonen har, och är därför bra att ha i åtanke. Alla stora karaktärer, i synnerhet skurkar, har en invecklad bakgrundshistoria. Se bara på Darth Vader (Star Wars), Saruman och Sauron (Härskarringen). Man behöver inte fästa sig allt för mycket vid detta moment om spelledarpersonens bakgrund har föga att göra med äventyret och den spelar en liten roll i kampanjen. Kulisspersoners bakgrund behöver man inte fundera på alls då rollpersonerna ändå knappast kommer att luska i den. Om spelledarpersonen har några viktiga kontakter som kommer att påverka spelet på något sätt bör man notera detta annars kan man ignorera det.

**Utseende:** En av de viktigaste punkterna är att beskriva spelledarpersonens utseende och utrustning. Rollpersonernas första intryck av spelledarpersonen förmedlas vanligtvis via utseendet och därför bör utseendet vara någorlunda genomtänkt. Om spelledarpersonen har en liten roll så räcker det med en kort beskrivning, men om han är en viktig karaktär så kan spelledaren med fördel sätta sig ned och fundera lite mer noga. Det viktiga är att beskriva de detaljer som rollpersonerna lägger märke till. Man behöver inte beskriva honom från topp till tå – endast det som sticker ut – exempelvis att personen är en människa helt klädd i svart, har långt vitt hår i en fläta och bär ett storsvärd i en skida på sin rygg. Se även känneteckenstabellen på sidan 188.

Sedan kan det vara bra att ha en ungefärlig ålder på honom som rollpersonerna kan ana. Beroende på vilken genre man valt för sitt rollspelande kan det vara läge att anpassa skurkens utseende efter denna. I en jordnära fantasykampanj kan Xinulönnmördaren som jagar rollpersonerna vara klädd i allmogekläder och se ut som vem som helst (det vore det mest logiska i synnerhet om man är en lönnmördare). I en mörk fantasy-setting eller sword & sorcery-kampanj blir det troligen mer dramatiskt om han attackerar dem nattetid från skuggorna med en nästan övernaturlig snabbhet, iklädd en svart kåpa och med glimmande dolkar i sina händer. Det hela blir en avgränsning mellan logik och en dynamisk scenuppmålning samt vad som är bäst för genren. Detta är upp till var spelledare att ta ställning till. När man spelar Eon som klassisk fantasy (vilket torde vara det vanligaste) brukar ett mellanting av de ovanstående varianterna vara det bästa. För jordnära blir tråkigt, att få maten förgiftad och dö i kramper är fullt logiskt men inget slut man vill se på sin rollperson. För överdrivet kan även de kännas löjligt, som om Xinulönnmördaren har massor med magiska föremål, flyger genom luften och använder magi.

**Beteende:** Utöver syftet i äventyret har spelledarpersoner alltid någon form av långsiktiga mål och drivkrafter som får dem att handla som de gör. På sidan 189 i den här boken finns många förslag på drivkrafter. Spelledaren kan ta inspiration av dessa för att djupare beskriva motiven bakom spelledarpersonens handlingar. För vissa mindre viktiga spelledarpersoner, till exempel kulissfigurer, kan spelledaren snabbt improvisera fram en drivkraft – det är bara att plocka den mest logiska. Till exempel stjäla en tjuv silver för att han är fattig och behöver pengar för att kunna äta sig mätt. Viktigare spelledarpersoner kan ha helt andra och mer invecklade drivkrafter än vad som först kan antas. Dessa spelledarpersoner bör ges en mer ingående beskrivning av beteende och karaktär. Försök att skapa en känsla för spelledarpersonen. Tänk efter själv vad som gör Lille John (Robin Hood), Gandalf (Härskarringen) eller Han Solo (Star Wars) minnesvärda – de är alla starka spelledarpersoner! Att vara en stark spelledarperson är inte det samma som att vara en god eller omtyckt spelledarperson, något som är viktigt att ha i åtanke när man skapar dem. Speciella manér, talesätt, uttryck, ordval, vokabulär, handlingsmönster och beteenden gör dem minnesvärda. Alla verkliga människor tänker och formulerar sig på vissa sätt, eftersom vi är vana vid att tänka på just detta vis. Därför är det viktigt när man skapar en spelledarperson att man betänker dennes situation och den påverkan som spelledarpersonen har blivit utsatt för under sitt liv. En annan viktig faktor, som ofta är grundstenen i mänskligt agerande, är spelledarpersonens självförtroende. Är det starkt kommer spelledarpersonen att uppföra sig på ett sätt, men är det svagt kommer agerandet att vara helt annorlunda. Se även beteendetabellen på sidan 189.

**Attribut & färdigheter:** Långt ifrån alla spelledarpersoner behöver detta i synnerhet inte de som är kuliss och troligen inte kommer att ha någon direkt konflikt med rollpersonerna. Sedan behöver dessa värden inte vara kompletta. Exempelvis kan det vara helt onödigt att veta baronens vaktars färdighetschanser i Förföra, Växtlära och Skidor. Om de är satta i äventyret som ett hinder för rollpersonerna (som möjligtvis kommer att lösas via våld) så räcker det med attribut samt vapen- och uppmärksamhetsfärdigheter.

Om det dock skulle bli så att rollpersonerna skulle hamna i göromål med en spelledarperson som inte har attribut/färdigheter och dessa behövs (om rollpersonerna exempelvis börjar slåss med världshusvärden) så kan spelledaren snabbt fundera ut hur bra en världshusvärd är på slagsmål ta fram en siffra i sinnet och använda sig av den. Typiska spelledarpersoner med värden finns på sidan 146-197 i den här boken. Det är ej nödvändigt att lägga ned allt för mycket tid på attribut och färdigheter då mycket kan improviseras. En spelledarpersons attribut kan i och för sig på många sätt visa dennes intresseområden och på det sättet måla ut dennes karaktär, men i grund och botten är det bättre att koncentrera sig på personlighet och motiv.

De värden som är viktigast för att gestalta spelledarpersonens karaktär är attributen Personlighet, Psyke, Viljestyrka, Bildning, de olika karaktärsdragen samt eventuella sociala färdigheter. Självklart kan ett högt värde i en attribut visa sig på den personens utseende. En smed som har 18 i STY är troligtvis stor och kraftig. En kurtisan med RÖR 18 rör sig säkerligen smidigt och med stor grace.

## Att rollspela spelledarpersoner

En viktig sak att tänka på med spelledarpersoner är att man inte har lång tid på sig att beskriva dem och spela dem. Spelare har lång tid att gå in i sin rollperson och gestalta den, medan spelledaren sällan har mer än några sekunder på sig att levandegöra en spelledarperson. Överdriv därför spelledarpersonerna något. Leta upp ett par tre utmärkande drag för varje spelledarperson och nämn dem i förbigående. Människor har en tendens att lägga märke till detaljer som avviker från det vanliga – och det är inte alls dumt att spela på denna tendens. Se även känneteckenstabellen på sidan 188.

I rollspel kommer spelledarpersonernas karaktär främst till uttryck genom deras interaktion med rollpersonerna. Enkla metoder man som spelledare kan använda sig av för att uppvisa spelledarpersonens personlighet är ordval, talesätt, formuleringar och vokabulär. En spelledarperson kanske använder sig av vissa ord oftare än andra. Detta kan vara förstärkningsord, svordomar, artighetsfraser och så vidare. Exempelvis så kanske en krigare har en förkärlek för ordet "sablar" vilket förekommer i var och varannan mening som han myntar. Andra spelledarpersoner kanske alltid tilltalar spelaren med "Herr'n" eller liknande?

Svordomar kan vara färgstarka om de används rätt, men kan också falla platt om de gödslas med för mycket. Man kan skapa en bild av en spelledarpersons bakgrund genom dess övergripande vokabulär. En spelledarperson som svänger sig

med omständliga formuleringar och ett högravande språk ger bilden av en någon som är bildad och beläst, och antagligen också tämligen framgångsrik och förmögen. En spelledarperson som däremot pratar med mycket slang och en med bred dialekt ofta uppfattas som mindre intelligent, mindre framgångsrik och också utan betydande makt eller ställning i samhället.

Ett vanligt fel är att många spelledare ofta glömmer sina spelledarpersoner. De flesta har minst en gång varit med om en rejäl strid i ett rum, medan vakterna sover och spelar tärning i rummet bredvid, ovetande om stridslarmet på andra sidan en enkel dörr. När man lär sig och blir bättre som spelledare så upptäcker man ofta det felet och spelarna får då en obehaglig överraskning när kamraterna till dem de slåss mot plötsligt stormar in.

När man skapar en kampanj så bör man tänka på sina spelledarpersoner på samma sätt, fast på långt större plan. Nu är det inte längre bara i rummet bredvid som spelledarpersoner kan reagera. Varje handling från rollpersonerna som skulle kunna väcka en spelledarpersons uppmärksamhet kan resultera i någon form av respons (detta gäller för övrigt även handlingar från andra spelledarpersoner). När spelmötet är slut bör man sätta sig ner och fundera på vad som har hänt, om spelledarpersoner kan få reda på det och i så fall vilken respons det kan leda till. Detta är i synnerhet intressant om rollpersonerna har en dödsfiende som inte vill något hellre än att dräpa eller fånga in dem.

## Kännetecken

När man stöter på en person för första gången är det vanligen en eller två saker som man lägger på minnet och tänker på. Det kan vara personens heta röst, vackra anlete eller klumpiga sätt. Om spelledaren snabbt vill ha något som karaktäriserar en spelledarperson så kan han slå eller välja på denna tabell. Observera att detta blott är ett litet antal karaktäristiska drag som personer kan ha. Men det bör ge en liten insikt i hur man kan porträttera och beskriva personen rent fysiskt. Om spelledaren redan skapat några spelledarpersoner, exempelvis en värdshusvärd, en diplomat samt kaptenen för stadsvakten kan han i förväg ta hjälp av tabellen och välja ut några karaktäristiska attribut som passar den personen. Det bästa sättet att komma på egna drag är att observera folk på offentliga platser och se vad som är det första man lägger märke till med dem.

1T100	Kännetecken
1	Alert utseende
2	Blinkar mycket
3	Bländande vacker
4	Bredaxlad
5	Brett leende
6	Buskiga ögonbryn
7	Darrar
8	Dialektal stämma
9	Dubbelhaka
10	Extremt långt hår
11	Fingrar sig i håret
12	Finlemmad
13	Finnig hy
14	Flinande
15	Flintskallig
16	Flåsar och stönar ofta
17	Framskjuten haka
18	Framträdande födelsemärken
19	Fräknig
20	Förförisk hållning och blick
21	Ger ett snällt intryck
22	Gluggar mellan tänderna
23	Gnider händerna
24	Grova armar och händer
25	Gulnade tänder
26	Harklar sig
27	Helt kal på huvudet
28	Hes röst
29	Hjulbent
30	Håller huvudet på sned
31	Håller händerna knäppta
32	Hårig
33	Högljudd
34	Kisande blick
35	Kliar sig
36	Knotig
37	Knäcker lederna
38	Knäpper med fingrarna
39	Kobent
40	Kroknäst
41	Korslagda armar
42	Kort

1T100	(fortsättning)
43	Korta ben
44	Kraftigt adamsäpple
45	Kraftigt helskägg
46	Kurvig
47	Leker med något i handen
48	Lång
49	Långa ben
50	Läspande röst
51	Militärisk röst
52	Muskulös
53	Myndig stämma
54	Nickar instämmande
55	Ohyggligt ful
56	Olikfärgade ögon
57	Plattnäst
58	Rund ansiktsform
59	Rynkig
60	Rättar ofta till kläderna
61	Rödaktig hy
62	Ser sällan folk i ögonen
63	Sjungande stämma
64	Skrikig röst
65	Slokmustasch
66	Sluddrig röst
67	Smaskar
68	Små ögon
69	Snuvig
70	Spretigt hår
71	Späd röst
72	Spänd
73	Stammar
74	Stirrande blick
75	Stor
76	Stor bakdel
77	Stor mage
78	Stora läppar
79	Storbystad
80	Sträcker ofta på sig
81	Störande ryckningar
82	Svettig
83	Sött intryck
84	Talar fort
85	Talar långsamt
86	Tanig
87	Tatueringar
88	Torrhyad
89	Trött utseende
90	Tårögd
91	Underbett
92	Underdånig hållning
93	Upprepar sig
94	Uppsatt hår
95	Utstående öron
96	Vidöppen mun
97	Vårtig hy
98	Ärrig hy
99	Överbett
100	Överlägsen hållning

Tabell R2-135: Kännetecken.



## Beteenden

En spelledare kan snabbt blåsa liv i en spelledarperson genom att slå fram (eller välja) ett eller flera beteenden från tabellen nedan. Spelledaren får använda sin sunda logik när de slår fram dessa. Exempelvis är knappast en person samtidigt 'uppriktig' och 'lögnaktig'. Däremot kanske han blir väldigt lögnaktig då han dricker alkohol eller av någon annan anledning får ett förändrat sinnelag. Dessa beteenden bör heller inte gå tvärs emot spelledarpersonens karaktärsdrag (om spelledaren skapat dessa). En spelledarperson som har värde 16 i karaktärsdraget 'givmildhet' har inte 'snål' som beteende. Dessa slag bör göras i förväg för de viktiga personer som spelledaren vet att rollpersonerna kommer att möta. Tabellen kan även användas för att snabbt skapa en personlighet hos en rollperson om spelaren känner att det är svårt att komma på hur personen beter sig.

1T100	Beteende
1	Alldaglig
2	Allvarlig
3	Ambitiös
4	Arrogant
5	Behärskad
6	Besinningsfull
7	Bitter
8	Bråkig
9	Butter
10	Diplomatisk
11	Djupsinnig
12	Djärv
13	Dryg
14	Drömmande
15	Egoistisk
16	Elak
17	Entusiastisk
18	Enveten
19	Falsk
20	Feg
21	Filosofisk
22	Finurlig
23	Flexibel
24	Frikostig
25	Frisk
26	Frispråkig
27	Frågviss
28	Följsam
29	Förlåtande
30	Försiktig
31	Glad
32	Gnällig
33	Hemlighetsfull
34	Hetsig
35	Hjälpsam
36	Hånfull
37	Ironisk
38	Ivrig
39	Karaktärlös
40	Kaxig
41	Känslokall
42	Känslosam

1T100	(fortsättning)
43	Lat
44	Likgiltig
45	Lojal
46	Lugn
47	Långsint
48	Lättretad
49	Lögnaktig
50	Manipulativ
51	Missmodig
52	Misstänksam
53	Modig
54	Moralisk
55	Motvalls
56	Nervös
57	Noggrann
58	Nostalgisk
59	Nyckfull
60	Oförstående
61	Ointresserad
62	Optimistisk
63	Opålitlig
64	Ordningssam
65	Otrygg
66	Otvungen
67	Otålig
68	Pessimistisk
69	Plikttrogen
70	Pratsam
71	Principfast
72	Rädd
73	Rättfram
74	Sansad
75	Sjuklig
76	Självsäker
77	Skeptisk
78	Skrockfull
79	Skämtsam
80	Snål
81	Stolt
82	Sympatisk
83	Tillitsfull
84	Tillmötesgående
85	Tolerant
86	Trevlig
87	Tveksam
88	Tystlåten
89	Tålmodig
90	Uppmuntrande
91	Uppriktig
92	Uppstudsig
93	Utmanande
94	Velig
95	Virrig
96	Vresig
97	Vänlig
98	Ytlig
99	Ärlig
100	Ödmjuk

Tabell R2-136: Beteende

## DRIVKRAFT

**S**PELLEDARPERSONER HAR FÖR det mesta motiv till varför de handlar som de gör. De har kortsiktiga mål (som ofta tar sig uttryck i äventyren) men också långsiktiga dito. I Eons spelvärld finns det ingen ond kraft som personer svär sig till och således automatiskt blir onda. Ej heller finns det en god kraft som omger rättvisans förkämpar och gör dem goda.

### Ondska och godhet?

I Mundana (liksom i vår värld) är ondska och godhet endast synsätt. Den största delen av den jargiska befolkningen ser västlänningarna som ondskefulla och opålitliga. Likaså anser många alver att tirakerna är ondskefulla varelser som helgar död och förstörelse. Det ironiska är dock att västlänningarnas tankar om Jargien är ungefär detsamma som jargiernas tankar om dem och tirakerna ser inte alverna som några goda varelser. Detta är viktigt att tänka på när man konstruerar en spelledarperson, då man måste tänka genom hans motiv. Om man skapar en spelledarperson som är en motståndare åt rollpersonerna räcker det inte med att han är ond och de är goda. Det måste finnas en konflikt som gör att de båda sidorna betraktar varandra som fiender. Likaså bör man tänka på att de som hjälper rollpersonerna på deras eskapader troligtvis har någon baktanke med det hela. Visst kan det vara av ren vänlighet men många har fortfarande en egoistisk ådra.

Det som är bra med detta (förutom att det känns realistiskt) är att man enkelt kan ändra förutsättningarna. Rollpersonernas allierade kan mycket väl vända kappan efter vinden och motarbeta dem då en ny situation uppstår, eller helt enkelt besluta att rollpersonerna är värda att offras då deras liv är en sådan liten del i det stora hela. Likaså kan de som tidigare varit fiender åt rollpersonerna bli deras närmaste medarbetare. Självklart finns det viss fiendskap som går dock djupare och är inte så lätt att tvätta bort. I synnerhet om rollpersonerna har en nemesys med personliga hatkänslor mot dem och tvärt om. Denna typ av tänkande fungerar vanligen bättre i längre kampanjer där spelledarpersonerna har möjlighet att ändra ståndpunkter.

Nedan listas ett antal tänkbara ledord som kan spelledarpersoner kan agera utifrån. Dessa är i huvudsak långsiktiga mål; tänk på att spelledarpersoner ofta kan ett flertal sådana, ibland till och med motsägelsefulla: en person som slits mellan att dyrka sin gudom och att tillskansa sig rikedomar eller hänge sig åt förbjudna lustar är ett exempel. Vissa av drivkrafterna nedan är samma som för rollpersoner, medan vissa är nya och mest lämpade för just spelledarpersoner. Spelare som har svårt att se sin rollpersons mål och ideal kan få läsa igenom denna lista och se om det finns något som passar och kan inspirera.

**Ambition:** Allt kan göras bättre, och det kan göras av den som verkligen vill och vågar. Ofta kommer förbättringarna många till gagn, inte bara spelledarpersonen. Att få se drömmarna besannas kan vara en stor drivkraft i sig.

**Bekämpa <gudom>:** Den falska eller onda gudomen och dess tillbedjare måste krossas. Kanske kan hela världen hotas av irlåran om ingen gör något i tid.

**Dyrka/blidka <gudom>:** Dyrkan av gudomen är vad som skänker livet mening. Alternativt så har spelledarpersonen stött sig med gudomen och hoppas nu kunna blidka den.

**Frihet:** En människa har intet om han inte har sin frihet. Denna önskan är inte enbart reserverad för slavar, tjänare och livegna bönder; även många till synes fria personer önskar bort från sina plikter, och när de väl lyckats med detta vill de aldrig vända åter. Kanske medför frihetssträvan ett uppror: mot sina föräldrar, sin herre, sin samhällsklass eller samhället i stort.

**Fruktan:** Fullständig egoism, sadism, känslolöshet och grymhet; de spelledarpersoner som drivs av sådant betraktas av de flesta som 'ondskefulla' personer. Anledningen till varför spelledarpersonen strävar efter fruktan från omgivningen bör beskrivas i hans bakgrund. Ytterst få har 'fruktan' som drivkraft.

**Fulländning:** Spelledarpersonen vill nå fulländning inom ett visst område: att finna den vises sten som gör sten till guld, att bli den störste inom svärdets konst eller att behärska alla språk.

**Följa <filosofi>:** Den sanna vägen finns nedtecknad i en filosofi. Det kan röra sig om allt från en introspektiv väg mot personlig fulländning till politisk filosofi eller anarki. Spelledarpersonen kan vilja sprida denna till andra, kanske genom att utmana rådande religioner och samhällsskick.

**Glädje:** Att sprida glädje är det vackraste och sannaste. Att locka till munterhet och gamman är vad som gör livet värt att leva och att se lycka hos andra blir ett bevis på ens eget värde.

**Glömska:** Spelledarpersonen flyr från något, vill till varje pris glömma sitt förflutna. Kanske har denne drabbats av någonting fruktansvärt, vilket lett till minnen som endast (?) kan bearbetas genom att försöka glömma. Kanske arbetar spelledarpersonen ständigt på att upprätthålla en livslögn.

**Hjälpsamhet:** Det finns spelledarpersoner som lever för att tjäna andra, inte utav plikt-känsla utan genom empati och barmhärtighet. De ser sig själva i andra och ser som sin livsuppgift att alltid hjälpa till där de kan, om syftet är gott.

**Hämnd:** Någon (eller något – kanske livet självt?) har behandlat spelledarpersonen illa – så illa att denne gjort hämnden till sin ledstjärna.

**Inre frid:** Målet med livet är att nå harmoni och få känna frid. Kanske rasar en storm i spelledarpersonens inre?

**Kaos:** Förstörelse för förstörelsens skull. Otillräknelighet, en vilja att skada och handlingar omöjliga att förutse, styrda av ett förvirrat eller rörigt psyke.

**Konst:** Vissa lever för konsten, estetiken och elegansen. Deras liv, och kanske även andras, är mindre värda än konsten, vilken tillhör det gudomliga. Konsten lever vidare när människan dör.

**Kunskap:** Spelledarpersonen vill nå största möjliga kunskap, generellt eller inom ett visst område.

**Kärlek:** Störst av allt är kärleken. Kanske har spelledarpersonen funnit den i en person, och valt att leva och verka för

honom/henne; kanske har spelledarpersonen ännu inte funnit den, men åtrår den då än mer.

**Liknöjdhet:** Varför göra mer än man måste när man ändå aldrig kan få det bättre, eller i värsta fall riskerar att göra saker än värre? Den desillusionerade spelledarpersonen saknar i mångt drivkraft och har kanske utvecklat en cynisk inställning till livet.

**Livsgärning:** Spelledarpersonen har vigtt sitt liv åt en specifik gärning: att fånga den vita draken, att grundlägga ett rike eller att ha seglat på världens alla hav innan han dör.

**Makt:** Med makt kan man åstadkomma förändringar. Spelledarpersonen vill ha den för egen del eller för att bättre kunna hjälpa andra. Med makten kommer ofta ett stort ansvar, som spelledarpersonen antingen är villig att ta eller inte bryr sig om.

**Martyrskap:** Att få dö eller lida för sin sak är vitalt. Detta kan i västa fall bli till ett självändamål, där spelledarpersonen förväntar sig medömkan eller att andra skall dela dennes oförskyllda lidande.

**Mentorskap:** Spelledarpersonen har viktig kunskap han vill föra vidare till framtida generationer. Kanske innebär detta att han måste finna en duglig adept och sedan lära upp denne.

**Njutning:** Att leva här och nu är parollen. Berusning, nöjen och/eller sexuell tillfredsställelse är medlen.

**Ny chans:** Spelledarpersonens högsta önskan är att börja sitt liv på nytt, men leva det annorlunda, eller åtminstone inte göra om de misstag han gjort

**Plikt:** Att ständigt tjäna och underkasta sig plikten är avsikten med spelledarpersonens liv. Det kan röra en syssla, en religion, ett självpåtagat kall eller en del av den samhälleliga ordningen.

## Drivkraften hos rollpersoner

Det kan vara så att en spelare inte riktigt får någon vision om sin rollperson och dennes personlighet. Likaså kan han känna att han inte vet vad rollpersonen har för syfte och vad han vill få ut av livet. Spelledaren kan då låta spelaren titta på listan med drivkrafter för att se vad som passar just dennes rollperson.

Drivkraften bör överensstämma med rollpersonens karaktärsdrag, även om det inte alltid måste vara så. Rollpersonen kanske har drivkraften 'kärlek' och vill finna en person att dela sitt liv med. Däremot kan rollpersonen vara ytterst kräsen och ha en mycket låg Amor men alltså jaga den eviga kärleken.

Spelledaren kan känna att vissa drivkrafter bör förbjudas för spelare om det kan sabotera rollspelsgruppens sammanhållning och spolia äventyren. Exempelvis kanske det fungerar dåligt med en person som har 'fruktan' och 'sadism' i en spelgrupp vars övriga medlemmar har drivkrafterna 'hjälpssamhet' och 'trygghet'.

I vissa spelgrupper fungerar det dock hur väl som helst med allehanda drivkrafter – men i första hand är drivkraften till för att spelledaren skall förstå sina spelledarpersoner.

**Rikedom:** Med guld, silver och ädla stenar är ens lycka gjord – när man väl fått smak på rikedom vill man ofta ha mer.

**Ryktbarhet:** Att bli berömd är det viktiga. Vad spelledarpersonen blir berömd för spelar kanske mindre roll. Ofta vill denne dock omnämnas som någon värd att älska eller frukta; inte skrattas åt.

**Sadism:** Spelledarpersonen njuter av att skada andra. I det långa loppet är det sina offers kvidanden och skrik han vill uppleva.

**Självplågeri:** Spelledarpersonen njuter av eller behöver bli utsatt för smälek, våld eller oförrätter. Han söker ständigt förödmjukelsen.

**Släktens fortlevnad:** Det viktigaste är inte vad som sker här och nu, utan vad som kommer att ske i framtiden. Att barn sätts till världen för att föra arvet vidare är det viktigaste.

**Trygghet:** Faran måste undvikas till varje pris. Endast genom att hålla sig till det välkända och beprövade slipper man råka illa ut.

**Tävlan:** Spelledarpersonen älskar att vinna, men framförallt älskar han att tävla. Utan utmaningar skulle tillvaron vara mycket tråkig. Kanske ses själva livet som en tävling.

**Upprättelse:** Någon har solkat spelledarpersonens goda namn, eller så har spelledarpersonen själv ställt till det för sig. Hans liv domineras av viljan att nå upprättelse.

**Ära:** Att vinna anseende för de gärningar man gör och gjort är centralt.

**Äventyr:** Det stora äventyret väntar. Att få se världen, uppleva nya saker, känna spänning – det är vad som ständigt lockar.

**Överlevnad:** Varje dag är en kamp för överlevnad. Livet värderas högst av allt men blir samtidigt ett självändamål.

## Spelare med spelledarperson

Vissa spelledarpersoner, exempelvis rollpersonernas motståndare som inte tar del så mycket i själva äventyret men som med sina handlingar styr dess riktning, kan skötas av en spelare. Denna spelare bör inte vara med i den ordinarie spelgruppen utan vara på sidan av och rollspela sina scenarion med spelledaren mellan de ordinarie spelmötena. Spelaren vet inte vad den andra spelgruppen har för sig om han inte har agenter som bevakar den eller om deras rykte föregår dem. Han har gott om tid att planera och utföra sina drag gentemot spelgruppen. Spelledaren bör ge honom en lista eller insikt på de resurser han har att tillgå så spelaren vet vad han har att röra sig med. Ett klassiskt exempel skulle vara om Sagan om ringen-böckerna/-filmerna hade varit en lång rollspelskampanj och spelledaren överlätit Saurons roll till en spelare. Denne spelare är då den som beslutar om att skicka nazgûlerna till fylke, anfalla Minas-Tirith och liknande. Om han vetat att rollpersonernas mål var att förstöra ringen hade han säkerligen agerat annorlunda.

Denna typ av spel gentemot varandra kan ge många intressanta och spännande vändningar då spelledaren inte längre har lika stor kontroll över vad som sker.



## SPELLEDARPERSONSTYPER

**N**ÄR MAN SKAPAR spelledarpersoner kan man ofta dela in dem i vissa fack, beroende på vilka planer man har för dem. Vissa är en del av äventyret medan andra kan stoppas in för att få fart på det eller föra in något nytt. Nedan finns några exempel på olika typer av spelledarpersoner som kan figurera i äventyr och kampanjer.

### Den osynlige

Denna spelledarperson existerar nästan uteslutande i kampanjspel. Rollpersonerna kommer troligtvis inte att stöta på honom, och om de gör det är det först i slutet på kampanjen. Den osynlige finns i kulisserna och har vanligen stor makt då han använder sig av hantlangare för att observera, hjälpa eller hindra rollpersonerna. Den osynlige reagerar på rollpersonernas handlingar och de effekter som de orsakar, därefter gör han sina mottdrag. Den osynlige fungerar ofta som skurk i filmer eller böcker. Sauron (Härskarringen) och kejsar Palpatine (Star Wars) är klassiska exempel på maktfaktorer som döljer sig i skuggorna. Om man har den osynlige som en fiende till rollpersonerna så kan det vara intressant att låta en annan spelare porträttera honom. Denna person får inte vara med i spelgruppen och får endast veta vad rollpersonerna gör via spelledaren. Därefter har han en viss mängd resurser till sitt förfogande för att planera sina mottdrag och ställa till det för dem. Den osynlige kan förstås även användas som extra hjälp för rollpersonerna. Han kan vara någon som sympatiserar med dem och gör sitt bästa för att ge dem ledtrådar. I TV-serien 'Arkiv X', för att ta ett exempel, finns många osynliga hjälpare som förser huvudpersonerna med fragmentariska ledtrådar: informatören Deep Throat (säsong 1), den mystiske Mr. X (säsong 2) och Marita Covarrubias (säsong 4) som var agent Mulders kontakt inom FN.

### Engångskonflikten

Ibland är det bra att ha spelledarpersoner till hands som man kan plocka fram för att skapa lite konflikter. Konflikter är som bekant en av huvudingredienserna i spännande rollspel. Spelledarpersonen kan vara en tjuv som försöker stjäla rollpersonernas börsar, en varulv med en intressant och väl genomarbetad bakgrundshistoria eller en falsk vägvisare som försöker leda dem in i ett bakhåll. Spelledaren kan förbereda hela band av banditer eller härjande vättar för att ha i bakhåll om rollpersonerna klarar utmaningarna för enkelt. Engångskonflikten är till för att bjuda lite motstånd och sedan försvinna eller nedgöras. En intressant engångskonflikt kan dock skapa bestående minnen om den spelas väl. Tänk på att man inte behöver tänka på konflikt i betydelsen strid – prova att stoppa in en högdragen dödsfiende till en av rollpersonerna från tiden på akademien eller en gammal älskare eller älskarinna. En helkväll i munhuggningsens tecken väntar, särskilt om rollpersonen övergav sin före detta älskade! En riktigt elak spelledare kan kombinera engångskonflikten med följeslagaren (se nedan).

### Följeslagaren

Det är inte alltid rollpersonerna reser ensamma på sina äventyr. Ibland har de en eller flera följeslagare med sig. Följeslagare är som vilken spelledarperson som helst men då han ofta är nära

rollpersonerna så kan det vara bra att ha en god beskrivning av honom. En bra följeslagare låter rollpersonerna ta initiativ och fatta de flesta av besluten. Följeslagaren skall helst inte ta över äventyret, för då har man som spelledare misslyckats med vad som är grundtanken i rollspel: att sätta spelarna i första rummet. Detta går inte alltid att undvika dock: vissa spelledarpersoner är helt enkelt väldigt mäktiga och har både kraft och lust att få sin vilja igenom. Eventuellt kan man ibland låta en av spelarna styra följeslagaren (till exempel om hans egna rollperson är medvetlös eller på annan ort). Om man tänker sig hoberna, Aragorn och Gandalf som rollpersoner i Sagan om Ringen, så är Legolas, Gimli och Boromir typexempel på följeslagare. De har inte så mycket att säga till om i vart resan går men kan tillföra extra hjälp, konflikter (till exempel Boromirs attack på Frodo) och fungera som allmän krydda. För varje följeslagare finns ytterligare en möjlighet till interaktion, och varhelst det finns interaktion kan gott rollspel uppstå.

### Noden

Noden är en äventyrs- eller kampanjspecifik spelledarperson som rollpersonerna förmodligen måste interagera med för att komma vidare. Noden har vanligtvis en grundinställning till rollpersonerna (eller rollpersonernas 'typer' eller det som de representerar – det är ju inte säkert att de träffats förut) men ofta avgör samspelet med rollpersonerna om noden hjälper dem eller inte. Galadriel (Härskarringen) är en typisk nod. Hennes grundinställning är misstänksam, men avgör till sist att hjälpa brödraskapet efter bästa förmåga. Jabba the Hutt (Star Wars) är också en nod. Hjältarna måste besöka honom och på ett eller annat sätt få honom att släppa Han Solo fri. Filmen 'Jedins återkomst' inleds också med några olika varianter på interaktion: infiltration av Lando, Leia, Chewie och robotarna; mer handfast köpslagan och lite Jedi-tricks av Luke och snart även öppen konflikt. Noder är oerhört viktiga personer i de flesta rollspelsäventyr eftersom de blir en naturlig del av händelseförloppet och historien.

### Reservpersonen

Spelledaren kan ha ett flertal idéer på intressanta personer och har kanske redan skapat dem, men personerna har ännu ingen direkt del i äventyret. De kan dock vara lämpliga att ha i bakhuvudet och kan plockas fram vid ett passande tillfälle, till exempel som rena slumpmöten. Det kan exempelvis vara ett resesällskap, en gycklare, en handelsman och så vidare. Här kan man gott och väl ta till med extremer ibland så att spelledarpersonerna gör sig extra påmind. Dessa reservpersoner kan också sparas till framtida äventyr, kanske där äventyret är mer baserat runt dem. Ibland är det dock en fördel att introducera personer som kommer att figurera i framtida äventyr bara för att få världen att kännas mer levande och dynamisk.

## Specialisten

Ibland behövs det en spelledarperson som kan hjälpa rollpersonerna med en viss uppgift. I ett äventyr där det till exempel krävs att rollpersonerna har inblick i thalaskisk 1500-talshistoria eller där äventyret är upplagt så att det finns ett uppenbart behov av nämnda kunskaper kan det vara bra att ha en specialist redo, om rollpersonerna skulle satsa på att finna en sådan. Specialisten kan gärna vara lite excentrisk eller på något sätt förmedla intrycket av att ha särskilda kunskaper. En svärdsmästare kan rengöra sitt svärd väldigt noga, nästintill rituellt, varje morgon och kväll och en magiker kan ha för vana att alltid läsa medan han äter. Små detaljer kan bidra till att skapa bilden av specialisten.

## Stjälparen

Ungefär som en engångskonflikt fast återkommande. Denna typ av spelledarperson har ofta någon form av personlig inblandning i äventyret eller kampanjen. På något sätt korsas i alla fall rollpersonernas och stjälparens vägar, och de hamnar i konflikt med varandra. Stjälparen kan vara 'den osynliges' högra hand, och således bli en klassisk figur som kan dyka upp som gubben i lådan och ställa till med problem för rollpersonerna. Ringvålnaderna (Härskarringen) eller Jaws (James Bond) är bra exempel på stjälpare.

## Uppdragsgivaren

Ibland motiveras rollpersonerna att företa ett äventyr i någon annans ställe. De kan ha blivit utlovade en belöning, känt det som en plikt att ställa upp eller bara blivit ombedda. Uppdragsgivaren behöver (och bör) alltså inte vara en man i svart kåpa som ger rollpersonerna ett uppdrag där de sitter och pimplar öl på värdshuset; uppdragsgivaren kan vara en släkting, en dam i nöd, en döende drake, rollpersonernas arbetsgivare, en medlem av en orden eller ett gille en av rollpersonerna också är medlem i eller liknande. Om man vill ha en person som hyr rollpersonerna så kan ju spelledaren besluta att någon av rollpersonerna träffat denna person innan och att han således känner igen dem och har en anledning att lite på dem. Själva uppdragsgivandet behöver inte heller ha karaktären av 'Herr X ger äventyrargrupp Y ett uppdrag', utan det kan röra sig om att rollpersonerna blir vittne till något som spelledarpersonen är inblandad i, snappar upp ett rykte om spelledarpersonen, styrs som marionetter av denne eller helt enkelt råkar ut för en spelledarperson som absolut inte vill ha kontakt med rollpersonerna och absolut inte vill att de ska ge sig av på äventyr – en sådan person bara måste ju dölja något. Uppdragsgivaren kan bäst ses som en 'trigger', någon som startar äventyret. Uppdragsgivaren kan sedan finnas kvar som en fast punkt i äventyret som rollpersonerna kan ha nytta av.





# FÄRDIGHETSCHANSER

**OM** MAN BESTÄMT sig för att förse spelledarpersonen med attribut och färdighetschanser måste man försöka avgöra hur bra denne skall vara. Ett värde är ju mycket mer konkret än en beskrivning i stil med 'han är en god svärdsman'. Ett enkelt sätt är att tänka på sin spelledarperson som tillhörande någon av fem nivåer: novis, normalgod, skicklig, mästerlig eller sann hjälte. Om man vill kan man använda tabell R2-137 för att slumpa fram färdighetschanser för spelledarpersonens viktigaste attribut och färdigheter. Vill man kan man låta 'viktiga' färdigheter sammanfalla med några eller alla av de yrkesfärdigheter som finns i respektive yrkesbeskrivning. 'Viktigaste attribut' kan vara något eller några av de attribut som ligger till grund för framgångsslagen för samma yrkesgrupp.

## Novis

Noviser är unga, oerfarna yrkesmän som kanske just har påbörjat sin yrkesbana eller stagnerat. Milismän, svenner, busar, klosterprövare och lärlingar kan ofta betecknas som tillhörande denna nivå. De är ingen match gentemot normalgoda skickliga yrkesmän och bättre. En novis skall i de allra flesta fall kunna lösa en lätt arbetsuppgift på ett tillfredställande sätt (det vill säga med minst Lyckat utfall). Mycket lätta arbetsuppgifter skall i regel avklaras utan problem. Noviser brukar därför ha runt 9 i sina färdighetschanser.

## Normalgod yrkesman

Stora delar av det civiliserade Mundana bebos av normalgoda yrkesmän. De flesta bönder är normalgoda, stadsvakterna som står och hänger vid porten är normalgoda, de flesta av sjömännen och stuvarna nere vid hamnen är förmodligen normalgoda, munkar, adepter och småtjuvar kan oftast räknas till denna skara och så vidare. Två gånger av tre lyckas de direkt med sina normalsvåra uppgifter – ofta tar det lite längre tid, och då och då misslyckas saker och ting kapitalt. En normalgod yrkesman har färdighetschans 12 i medel i yrkets viktigaste färdigheter.

## Skicklig yrkesman

En skicklig yrkesman har kommit längre i sitt yrkesutövande än andra. Förmodligen är han veteran eller har uppnått en position som de flesta aldrig lyckas nå. Garvade legoknektar, soldater som upplevt mycket strid, riddare, prelater, magiker, skickliga tjuvar eller erfarna hantverkare kan räknas till denna grupp. En skicklig yrkesman skall i de allra flesta fall kunna lösa en normalsvår arbetsuppgift på ett tillfredställande sätt (det vill säga med minst Lyckat utfall). Lätta arbetsuppgifter skall i regel avklaras utan problem. Den skickliga yrkesmannen har färdighetschans 15 i medel i yrkets viktigaste färdigheter.

## Mästerlig yrkesman

För att spelledarpersonen skall klassas som mästerlig måste denne ha uppnått en särdeles hög grad av kunnande. Han eller hon tillhör eliten inom sitt gebit. Det rör sig fortfarande inte om någon alldeles unik skara, men man kan anta att det är mindre än en procent av befolkningen som uppnår dessa skicklighetsnivåer. Vapenmästare, primoder, ledare eller rådmän i magikerakademier, de skickligaste av nattdräparna och ständiga vinnare av tornerspel – det är sådana personer som kvalar in till denna nivå. Rent speltekniskt bör en mästare i de

allra flesta fall kunna lösa en svår arbetsuppgift på ett tillfredställande sätt (det vill säga med minst Lyckat utfall). Mästaren får därför färdighetschans 20 i medel i yrkets viktigaste färdigheter.

## Sann hjälte

Denna nivå betecknar här en person som besitter närmast övermänniskliga kunskaper eller skickligheter – det har alltså ingenting med hans personlighet eller moral att göra. En sann hjälte tillhör den absoluta eliten i Mundana. Bland sanna hjältar inom olika yrkesgrupper kan nämnas Herr Ivian (riddare), Selif Sabin (troende), Verdurakh (magiker) och Ni'härmä (lönnmördare). En sann hjälte skall i de allra flesta fall kunna lösa en mycket svår arbetsuppgift på ett tillfredställande sätt (det vill säga med minst Lyckat utfall). En sann hjälte har färdighetschanser på 25 eller högre i yrkets viktigaste färdigheter.

Nivå	Attribut*		Färdighetschanser	
Novis	9	[1T6+6]	9	[1T6+6]
Normalgod	11	[1T6+8]	12	[1T6+9]
Skicklig	14	[1T6+11]	15	[1T6+12]
Mästerlig	17	[1T6+14]	20	[2T6+13]
Sann hjälte	20	[1T6+17]	25	[3T6+15]
* Värdena är framförallt avsedda för vanarer och kan således med fördel modifieras utifrån tabell R1-3 på sidan 23 i <i>Spelarens bok</i> .				

Tabell R2-137: Attribut och färdighetschanser för spelledarpersoner.

## Att gissa färdighetschans

I vissa situationer kan det vara intressant att veta om en spelledarperson lyckas med ett färdighetsslag. Om spelledaren inte är färdigskapad med alla färdigheter specificerade så gör man enklast i att först bestämma ungefär hur bra han är. Därefter slå ett slag för att se om han torde klara det. Man kan ofta på slaget genast avläsa om det är ett misslyckat eller ett lyckat slag. Om en värdshusvärd ger sig in i handgemäng med en spelare och spelledaren slår tärningar för Slagsmål och för 16 på slaget kan han nästan med all säkerhet se det som ett misslyckat om inte värdshusvärden har haft förflutet som legosoldat, boxare eller brottare. Likaså visar troligen ett slag på sju att anfallet troligtvis var en träff.



## MONSTER & MOTSTÅNDARE

**K**ONFLIKTER, STRIDIGHETER OCH tvister som löses med våld tillhör vardagen i Mundana. På efterföljande sidor presenteras en handfull arketyper som man kan användas som motståndare till rollpersonerna. Spelledaren bör använda dem på många sätt. Bara för att en av arketyperna har namnet rövare betyder inte att man måste använda denne som just en rövare. Det kan lika gärna vara en full kroggäst som börjar bråka med rollpersonerna på ett värds-  
huset. Efter arketyperna presenteras ett antal monster och varelser som existerar i Mundana. Beskrivning och spelvärden för hästar finns på sida 217 i *Spelarens bok*.

### Mall för varelsebeskrivning

**<Namn>:** Här anges det namn som varelsen är mest känd under. Då det handlar om en arketyper så ges ett generellt namn, arketyper skall dock kunna gå att användas under andra namn.

**<Attribut>:** Här anges de attribut som varelsen eller arketyper har. För monstren och varelserna anges även tärningskombinationer som visar på om man vill slå fram egna varianter av dem. Alla arketyper förväntas att vara människor och deras attribut anses då vara 3T6. Utöver de grundläggande attributen STY, TÅL, RÖR, PER, PSY, VIL och BIL anges även sinnesattributen. Dessa är i huvudsak SYN (Syn) och HÖR (Hörsel) men det finns även andra såsom SMA (Smak), LUK (Lukt), EKO (Ekohörsel), VÄR (Värmsyn), MAG (Magiförmåga), KÄN (Känsel) och AND (Andeförmåga). Dessa beskrivs i *Monster i Mundana*. Hos arketyperna står även deras grundskada beskriven i form av H: (Hugg), K: (Kross) och S: (Stick). Detta för att man snabbt skall kunna modifiera dem med nya vapen och se deras skada i oönskad strid.

**AGG:** Varelseens värde i Aggression. Slå för dess reaktion.

**Förflyttning:** Värde anger hur snabbt varelsen eller arketyper förflyttar sig i strid. Värde anges i meter per runda.

**BF:** Varelseens eller arketyperns bärformåga. Värde är även bra för att se om den blir tillbakaknuffad av våldsamma attacker.

**Chockvärde:** Här anges den chans som varelsen/arketyper har att lyckas med chock- och dödsslag.

**Skadekolumner:** Här anges hur många rutor som finns per rad i de tre skadesektionerna.

**VINIT:** Detta är det värde som man slår emot för att se om arketyper/varelseens vinner initiativet. Observera att detta är grund-VINIT och att det modifieras på grund av vad för vapen som arketyper/varelseens använder sig av. Under anfallshandlingar finns även modifierade SI.

**Insikt:** Detta värde anger varelsen eller arketyperns chans att komma till insikt i vad motståndaren kommer att göra.

**UK:** Anger hur många Utmatningskolumner varelsen har.

**Anfallshandlingar:** Här anges de anfallshandlingar som arketyper eller varelsen brukar utföra i närstrid. De vanligaste anfallshandlingarna står först. Träffchans, Skadeverkan och SI står även med på förklaringarna.

**Försvarshandlingar:** Här står de försvarshandlingar som varelsen använder sig av samt den färdighetschans den har i det inom parantes.

**Rustning:** Typ av rustning som varelsen har och dess skydd.

**Beskrivning:** En beskrivning av varelsen.





## Riddare

STY: 15	VIL: 15	H: Ob1T6	Förflyttning: 8 m/runda, BF: 15 kg,
TÅL: 15	BIL: 14	K: Ob1T6+2	Chockvärde: 15, Skadekolumner: 7 rutor.
RÖR: 9	SYN: 10	S: Ob1T6	VINIT: 9, Insikt: 8.
PER: 12	HÖR: 10		UK: 6 rutor.
PSY: 12			

### Anfallshandlingar:

Stridssvärd (15), ObH3T6+1, Bryt 14, SI(12/12).

Stridslans (15), ObS3T6 (på marken), ObS9T6 (från stridshäst), Bryt 10, SI(14/10).

**Försvarshandlingar:** Motanfall (15), Långsköld (15) (Bryt 13), Undvika (11).

**Rustning:** Ringbryna [H12, K4, S5], täcker 4-11, 14-26. Tunnhjälms [H28, K21, S29], täcker 1-3. Generellt: [H12, K4, S5].

**Beskrivning:** En riddare är en adlig krigare som tjänar sin länsherre samt konungen. De mäktigaste riddarna är de som förvaltar stora landområden. Till skillnad från de flesta vanliga krigare är riddaren vanligen kultiverad och välutbildad. Riddare skall vara modiga, ädla och trogna men långt ifrån alla visar upp dessa nobla idéer. Riddararketyper kan även användas som mall för skickliga krigare med bättre utrustning än de vanliga soldaterna.



## Soldat

STY: 14	VIL: 11	H: Ob1T6+2	Förflyttning: 8 m/runda, BF: 12 kg,
TÅL: 13	BIL: 10	K: Ob1T6	Chockvärde: 8, Skadekolumner: 6 rutor.
RÖR: 11	SYN: 10	S: Ob1T6	VINIT: 7, Insikt: 6.
PER: 10	HÖR: 10		UK: 6 rutor.
PSY: 10			

### Anfallshandlingar:

Spjut (13), ObS4T6, Bryt 8, SI(11/9).

Kortsvärd (13), ObH3T6, Bryt 14, SI(9/10).

**Försvarshandlingar:** Motanfall (13), Rundsköld (12) (Bryt 14), Undvika (8).

**Rustning:** Läder [H3, K4, S3], täcker 4-11, 13-18. Ribbhjälms [H5, K6, S5], täcker 2. Generellt: [H3, K4, S3].

**Beskrivning:** En soldat är en person som är anställd av militära eller halvpolitiska enheter då en organiserad vapenmakt behövs. Det är nästan alltid länder, städer eller mäktiga handelshus som anställer soldater. Soldater arbetar vanligen i större grupper som kan variera från några dussin män till flera tusen. Soldatarketyper kan användas alltifrån stadsvakter till legosoldater och milismän samt allehanda personer med en någorlunda skicklig färdighetschans i strid.



## Rövare

STY: 12	VIL: 10	H: Ob1T6	Förflyttning: 8 m/runda, BF: 12 kg,
TÅL: 13	BIL: 7	K: Ob1T6	Chockvärde: 11, Skadekolumner: 6 rutor.
RÖR: 11	SYN: 10	S: Ob1T6	VINIT: 7, Insikt: 6.
PER: 9	HÖR: 10		UK: 5 rutor.
PSY: 9			

### Anfallshandlingar:

Påk (11), ObK2T6+1, Bryt 10, SI(10/10).

Vedyxa (11), ObH3T6, Bryt 9, SI(9/9).

Kortsvärd (11), ObH2T6+2, Bryt 14, SI(9/10).

**Försvarshandlingar:** Motanfall (11), Undvika: (10).

**Rustning:** Päls [H2, K3, S2], täcker 17-20. Härdad läder [H5, K6, S5], täcker 14-15. Generellt: [H5, K6, S5].

**Beskrivning:** En rövare är en person som livnär sig på att med våld eller hot komma över byte från resenärer och landsortsbefolkning. Eftersom rövarens aktiviteter stör handel och kommunikation så är rövare ofta jagade av de styrande i landet. Rövaren kan användas som mall för våldsamma krogbesökare och sådana som har en grundläggande insikt i strid.



## Vapenmästare

**STY:** 16      **VIL:** 17      **H:** Ob1T6+2      **Förflyttning:** 10 m/runda, **BF:** 16 kg,  
**TÅL:** 16      **BIL:** 13      **K:** Ob1T6+2      **Chockvärde:** 16, **Skadekolumner:** 7 rutor.  
**RÖR:** 16      **SYN:** 12      **S:** Ob1T6+2      **VINIT:** 11, **Insikt:** 9.  
**PER:** 10      **HÖR:** 12      **UK:** 7 rutor.  
**PSY:** 13

### Anfallshandlingar:

Cirecald (18), ObH5T6+1, Bryt 12, SI(15/15).

Trästav (18), ObK3T6, Bryt 7, SI(14/15).

**Försvarshandlingar:** Undvika (15), Parera (18), Motanfall (18).

**Rustning:** Ingen.

**Beskrivning:** En vapenmästare är en kämpe som spenderat en lång tid av sitt liv att bemästra en vapengrupp eller en stridskonst. I dueller är han mycket svår att besegra då han är både snabb, skicklig och en mästare att behålla sitt överläge i striden. Däremot är det inte säkert att vapenmästaren är lika effektiv i strid gentemot flera motståndare eller på slagfältet. Vapenmästarens kan även användas som mall för riktigt skickliga krigare. Om man vill ha en tyngre rustad vapenmästare så kan man använda sig av riddarens utrustning



## Lönnmördare

**STY:** 12      **VIL:** 16      **H:** Ob1T6+2      **Förflyttning:** 9 m/runda, **BF:** 12 kg,  
**TÅL:** 12      **BIL:** 10      **K:** Ob1T6      **Chockvärde:** 13, **Skadekolumner:** 6 rutor.  
**RÖR:** 17      **SYN:** 14      **S:** Ob2T6      **VINIT:** 9, **Insikt:** 7.  
**PER:** 10      **HÖR:** 16      **UK:** 6 rutor.  
**PSY:** 11

### Anfallshandlingar:

Kortsvärd (14), ObS3T6+2, Bryt 14, SI(11/12).

Calansvärd (14), ObS4T6+2, Bryt 14, SI(12/13).

Dolk (14), ObS3T6, Bryt 5, SI(10/11).

**Försvarshandlingar:** Undvika (16), Parera (14), Motanfall (14).

**Rustning:** Ingen.

**Beskrivning:** Lönnmördaren är en person som specialiserat sig på att ta livet av andra personer. Vanligen så görs detta genom förgiftning, avståndsanfall eller genom regelrätta anfall (vanligen då offret är som mest försvarslöst). Då lönnmördare är väldigt ovanliga så går denna arketyper att använda till alla lätt rustade krigare som förlitat sig på snabbhet och att undvika motståndarens attacker istället för att blockera dem.



## Gladiator

**STY:** 17      **VIL:** 12      **H:** Ob1T6+2      **Förflyttning:** 9 m/runda, **BF:** 15 kg,  
**TÅL:** 14      **BIL:** 8      **K:** Ob2T6      **Chockvärde:** 14, **Skadekolumner:** 7 rutor.  
**RÖR:** 13      **SYN:** 10      **S:** Ob1T6+2      **VINIT:** 10, **Insikt:** 8.  
**PER:** 10      **HÖR:** 10      **UK:** 6 rutor.  
**PSY:** 9

### Anfallshandlingar:

Treudd (14), ObS4T6+3, Bryt 10, SI(14/12).

Huggare (14), ObH3T6+2, Bryt 15, SI(12/12).

Morgonstjärna (14), ObK5T6, Bryt 12, SI(13/12).

Stridsgissel (14), ObK4T6+4, Bryt 10, SI(12/12).

**Försvarshandlingar:** Motanfall (14), Parera (14), Undvika 11.

**Rustning:** Plåt [H15, K12, S15], täcker 4, 6. Härdat läder [H5, K6, S5], täcker 15-18.

Generellt: [H5, K6, S5].

**Beskrivning:** En gladiator är en krigare som slåss i uppvisningsstrider för att roa massorna. Gladiatorn är vanligen kunnig i att hantera ett stort antal vapen och är mycket van vid strid. Arketyper kan även användas för pirater, legosoldater och skickligare typer av soldater.







## Minotaur

**STY:** 28 [5T6+11] **SYN:** 8 [2T6+1]  
**TÅL:** 20 [4T6+6] **HÖR:** 14 [3T6+4]  
**RÖR:** 14 [3T6+4]  
**PSY:** 9 [2T6+2]  
**VIL:** 14 [3T6+4] **AGG:** 13

**Förflyttning:** 11 m/runda, **BF:** 24 kg,  
**Chockvärde:** 20, **Skadekolumner:** 8 rutor.  
**VINIT:** 10, **Insikt:** 8.  
**UK:** 10 rutor.

### Anfallshandlingar:

Påk (12), ObK4T6+1, Bryt 10, SI(13/13).

Stånga\* (14), ObS4T6+2, Bryt(-), SI(13/-). \*Krävs att han sprungit/spurtat förra rundan.

**Försvarshandlingar:** Undvika (10), Motanfall (12). **Rustning:** Hud [H2, K3, S2].

**Beskrivning:** En minotaur är en cirka 2,5 meter lång humanoid varelse, mycket kraftigt byggd med seg pälsbäddad hud. Den väger cirka 200 kg. En minotaur har dock inget mänskligt huvud utan ett mäktigt tjurhuvud med två stora horn. De går ofta klädda i enkla kläder, till exempel höftskyne, och är vanligtvis beväpnade med en påk. Framstående minotaurer kan ha mer avancerade vapen. Minotaurer är ganska trögtänkta och lättretade och det är inte att rekommendera att göra sig rolig på en minotaurs bekostnad eftersom denne förmodligen reagerar med att uttrycka sitt missnöje genom våld.



## Skogstroll

**STY:** 40 [5T6+23] **SYN:** 8 [2T6+1]  
**TÅL:** 20 [4T6+6] **HÖR:** 14 [3T6+4]  
**RÖR:** 10 [2T6+3] **LUK:** 16 [3T6+6]  
**PSY:** 8 [2T6+1] **VÅR:** 10 [2T6+3]  
**VIL:** 12 [3T6+2] **AGG:** 9

**Förflyttning:** 10 m/runda, **BF:** 30 kg,  
**Chockvärde:** 24, **Skadekolumner:** 9 rutor.  
**VINIT:** 7, **Insikt:** 6.  
**UK:** 10 rutor.

### Anfallshandlingar:

Slag (12), ObK4T6+2, Bryt (-), SI(8/9).

Trädslam (8), ObK7T6, Bryt15, SI(10/8)

**Försvarshandlingar:** Motanfall (12), Undvika (10). **Rustning:** Tjock hud [H6, K7, S6].

**Beskrivning:** Ett normalt skogstroll brukar vara omkring 2,5–3,0 meter högt och väger 300 kg. De är ofta grönbruna i färgen och har ganska lång vågig päls och hår. Skogstrollen är massiva och 'lullar' fram när de går, med de långa armarna nästan i marken och den breda ryggen böjd. **Egenskaper:** Skogstrollet har förmågan att läka tre (3) kryss Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer i blödningstakt i slutet av varje runda. Varje kryss (oavsett sort) som läks i någon av de tre skadesektionerna höjer trollats Långtidsutmattningsnivå med ett (+1). Ett troll kan inte regenerera skada som orsakats av eld.

## Ursin

**STY:** 55 [6T6+34] **SYN:** 10 [2T6+3]  
**TÅL:** 30 [5T6+13] **HÖR:** 13 [3T6+3]  
**RÖR:** 13 [3T6+3] **LUK:** 16 [3T6+6]  
**PSY:** 10 [2T6+3]  
**VIL:** 16 [3T6+6] **AGG:** 14

**Förflyttning:** 17 m/runda, **BF:** 85 kg,  
**Chockvärde:** 33, **Skadekolumner:** 9 rutor.  
**VINIT:** 11, **Insikt:** 9.  
**UK:** 10 rutor.

### Anfallshandlingar:

Slag (15), ObK6T6+2, Bryt (-), SI(12/13).

Bett (16), ObH5T6, Bryt (-), SI(12/13).

Klor (15), ObH5T6, Bryt (-), SI(13/13).

**Försvarshandlingar:** Motanfall, Undvika (10). **Rustning:** Tjock päls [H4, K6, S4]

**Beskrivning:** Ursin är ett skogsväsen som ser ut som en gigantisk björn med mänskliga drag. Frambenen är mer lika armar och med dess 'händer' kan den gripa tag i saker och använda sig av enkla redskap. Den förflyttar sig vanligen på alla fyra men kan om den önskar gå upprätt. **Egenskaper:** Ursiner har en onaturligt hög läkefaktor. Den återfår Trauma och Smärta fyra gånger (×4) snabbare än normalt. Dess blödningstakt minskar med ett kryss (-1) per runda.



## Jordbest

**STY:** 16 [4T6+2]    **VÄR:** 12 [3T6+2]    **Förflyttning:** 9 m/runda, **BF:** 15 kg,  
**TÅL:** 14 [4T6]    **HÖR:** 10 [3T6]    **Chockvärde:** 14, **Skadekolumner:** 7 rutor.  
**RÖR:** 14 [4T6]    **VINIT:** 9, **Insikt:** 7.  
**PSY:** (7) [-]    **UK:** 6 rutor.  
**VIL:** 12 [3T6+2]    **AGG:** 14

### Anfallshandlingar:

Klor (10), ObH2T6+2, Bryt(-), SI(11/11).

**Försvarshandlingar:** Undvika (9), Motanfall. **Rustning:** Generellt: [H4, K5, S4]

**Beskrivning:** Jordbesten är en nästan humanoid varelse som har fyra långa armar som slutar i kraftiga kloförsedda femfingrade händer. Dess hud är röd som Ashariens stäpper och huden är också ganska tjock och skrovlig, vilket skyddar odjuret från vassa svärds klingor och andra yttre omständigheter. Till råga på allt så har besten tre par lysande gröna ögon ovanför varandra vilka smälter väl samman med den tandbeklädda käften.

**Egenskaper:** En jordbest ser utan problem i absolut mörker. Monstret är dock känsligt för starkt ljus och för varje runda som en jordbest befinner sig i solsken eller starkt ljus får den ett kryss (+1) Smärta och ett streck (+1) Långtidsutmattnings.



## Kimera

**STY:** 20 [4T6+6]    **SYN:** 14 [2T6+7]    **Förflyttning:** 17 m/runda, **BF:** 45 kg,  
**TÅL:** 25 [5T6+8]    **HÖR:** 14 [2T6+7]    **Chockvärde:** 20, **Skadekolumner:** 9 rutor.  
**RÖR:** 16 [3T6+6]    **VÄR:** 10 [2T6+3]    **VINIT:** 13, **Insikt:** 10.  
**PSY:** (7) [-]    **UK:** 9 rutor.  
**VIL:** 10 [2T6+3]    **AGG:** 16

### Anfallshandlingar:

Bett (14), ObH5T6, Bryt (-), SI(15/15).

**Försvarshandlingar:** Undvika (15), Motanfall. **Rustning:** Päls [H2, K3, S2].

**Beskrivning:** Kimeran är till synes en korsning mellan en get och ett lejon. Besten har en getkropp med ett huvud från ett lejon. På bestens sidor löper två kraftiga ormar ut som kan spotta syra och utdela giftiga bett. Kimeran är ett djur och saknar själ. Det finns många lärda män som anser att Kimeran är släkt med hyggelmonstret. En fullvuxen kimeran väger omkring 400 kg. Kimerans isande vrål kan höras på flera mils avstånd bland bergen. Detta läte fungerar som en varning mot inkräktare och rivaliserande kimeror. Den lever i Mundanas större bergstrakter och tycks uppskatta små dalgångar och djupa raviner. Kimeran har ett starkt revirbeteende och är mycket aggressiv.



## Hyggelmonster

**STY:** 36 [4T6+22]    **VÄR:** 12 [2T6+5]    **Förflyttning:** 12 m/runda, **BF:** - kg,  
**TÅL:** 24 [4T6+10]    **HÖR:** 8 [2T6+1]    **Chockvärde:** 24, **Skadekolumner:** 8 rutor.  
**RÖR:** 14 [3T6+4]    **LUK:** 14 [3T6+4]    **VINIT:** 11, **Insikt:** 5.  
**PSY:** (5) [-]    **UK:** 9 rutor.  
**VIL:** 14 [3T6+4]    **AGG:** 17

### Anfallshandlingar:

Bett (14), ObH6T6, Bryt (-), SI(13/13).

Tackling (12), (se sida 30).

Syraspott\* (10), Räckvidd [2-4-6-8m], Ob1T6 Trauma, Ob1T6 Smärta (3 rundor).

**Försvarshandlingar:** Motanfall. **Rustning:** Mycket seg hud [H15, K15, S15].

\* Syran fräter igenom ett lager kläder eller pansar per runda. Endast ett område träffas.

**Beskrivning:** Hyggelmonstret kan liknas vid en stor huvudfoting med en gigantisk mun fylld med rakbladsvassa tänder. Bakom monstrets stora gula ögon finns dessutom två tentakler som kan spruta syra mot motståndare. Huden är mycket seg och kan variera från mörkgrön till rödbrun. Huvudet är klotformat och de två benen är extremt massiva. Med hjälp av benen kan hyggelmonstret få upp en hög hastighet och ta långa hopp. Manöverförmågan är dock inte så god.





## Golem [Rang 2]



**STY:** 14 [2T6×Rang] **EKO:** 10 [3T6]  
**TÅL:** 10 [3T6] **HÖR:** 7 [2T6]  
**RÖR:** 10 [3T6]  
**PSY:** (10) [3T6]  
**VIL:** 10 [3T6]

**Förflyttning:** 7 m/runda, **BF:** 12 kg,  
**Chockvärde:** 10, **Skadekolumner:** 5 rutor.  
**VINIT:** 9, **Insikt:** 9.

**AGG:** Slå Ob2T6 mot nedkallarens PSY. Misslyckas slaget anfaller golemen nedkallaren.

### Anfallshandlingar:

Slag (14), ObK4T6, Bryt (–), SI(10/11).

Greppa (14), se sidan 28.

Krossa (14), se sidan 29.

**Försvarshandlingar:** Alltid motanfall. **Rustning:** Stenig hud [H10, K0, S10]

**Beskrivning:** En golem är en magisk varelse kopplad till den geotropiska aspekten. Den består av lera eller sten och ser till formen ut som en extremt muskulös humanoid. Exakt vad den består av beror på vilken jordart den manifesterades ur. I normala fall lever en golem i jord och berg. Jordskalv och jordskred anses orsakas av golemers som rör sig under marken. Ju högre rang golemen har desto kraftfullare blir skalven och skreden.

**Egenskaper:** En golem påverkas inte av allvarliga skador.

## Skelett [Rang 3]



**STY:** 8 [1T6+5]  
**TÅL:** 8 [1T6+5]  
**RÖR:** 15 [1T6+12]  
**PSY:** (3) [3]

**SYN:** 8 [8]  
**HÖR:** 8 [8]

**Förflyttning:** 8 m/runda, **BF:** 8 kg.  
**Chockvärde:** 8, **Skadekolumner:** 6 rutor.  
**VINIT:** 7, **Insikt:** 5.

### Anfallshandlingar:

Stridssvärd (8), ObH3T6+1, Bryt(14), SI(10/10).

**Försvarshandlingar:** Motanfall (8), Undvika (8). **Rustning:** Ingen.

**Beskrivning:** Ett skelett är resterna efter ett lik där allt kött ruttnat undan eller skrapats bort. Dess ben hålls ihop på magisk väg och de stirrar, evigt grinande, med tomma ögonhålor. Vissa nyskapade skelett har alltjämt senor och ruttnande köttrester som klänger sig fast vid deras kropp och dessa sprider då en unken stank. I strid kämpar de vanligtvis med hugg och stickvapen, som spjut och svärd, eftersom de sällan har styrkan att effektivt bruka krossvapen.

**Egenskaper:** Skelett kan aldrig få Utmattnings, Smärta, Blodförlust eller Blödningstakt. De drabbas ej av allvarliga skador. Likt andra vandöda ser och hör den på magisk väg. Alla anfall mot skelett med stickvapen (S) är en nivå svårare (+Ob1T6). Alla slag för bryt- och amputationsrisk är två nivåer svårare (+Ob2T6) att klara för ett skelett.

## Drake (Mortuach)



**STY:** 100 [6T6+79] **HÖR:** 25 [5T6+8]  
**TÅL:** 60 [6T6+39] **LUK:** 20 [4T6+6]  
**RÖR:** 20 [4T6+6] **EKO:** 18 [4T6+4]  
**PSY:** 18 [4T6+4] **AND:** 25 [5T6+8]  
**VIL:** 32 [5T6+15] **MAG:** 30 [5T6+13]  
**BIL:** 26 [5T6+9] **VÄR:** 28 [5T6+11]  
**SYN:** 22 [4T6+8]

**Förflyttning:** 30 m/runda, **BF:** 160 kg,  
**Chockvärde:** 64, **Skadekolumner:** 10 rutor.  
**VINIT:** 20, **Insikt:** 19.  
**UK:** 10 rutor.

### Anfallshandlingar:

Bett (28), ObH9T6, Bryt (–), SI(22/22).

Klor (28), ObH9T6, Bryt (–), SI(22/22).

Svanssnärt (30), ObK12T6, Bryt (–), SI(21/21).

Eldkvast (32), +Ob5T6 i Trauma +Ob2T6 i Smärta i Ob1T6 kroppsdelar. Antändning: 18.

**Försvarshandlingar:** Motanfall, Undvika (18). **Rustning:** Fjällat skinn [H25, K24, S21]

**Beskrivning:** Drakens kropp mäter i regel mellan 10 och 20 meter från nos till svanspets. De fladdermusliknande vingarna kan vikas in längs med kroppen så att de inte tar särskilt stor plats, men fullt utsträckta är vingspannet i allmänhet cirka 1,5 gånger så långt som längden från nos till svanspets.



## KAPITEL TOLV

---

# ÄVENTYR & KAMPANJ



**D**E FYRA VÄNNERNA närmade sig sina hemtrakter. Det mesta såg ut som det alltid gjort: Harnaskogens djupgröna lövvalv, Hornar Markes gamla lagsten och älvens iskallt forsande vatten. För en dryg månad sedan hade Sala ränt svärdet genom den onde magikerns hjärta och skickat både honom och hans demoniska tjänare tillbaka till det onskans rike där deras svarta själar en gång skapades. Det hade varit slutet på en lång och svår tid, men, som i efterhand framstod som ett hejdundrande äventyr. De hade färdats genom Khazimbergens förrådiska pass, stridit mot tiraker och räddat en köpman och dennes familj undan döden eller ett ännu värre öde. De hade smugit över den hårt bevakade gränsen till Damarien, uppträtt inkognito och skaffat upplysningar om det gamla Helm. Sala hade dessutom stött på en gammal bekant vars hjärta fortfarande tillhörde henne. Snart hade de funnit magikern och hämnats Undars faders död. Skatter hade de bärgat, men också spenderat och förlorat i sin vilda flykt tillbaka mot Soldarn.

Nu hade de inte långt kvar. Kammen upp mot Forse fall, den slingrande vägen nedför berg av tretton toppar, Nigareks gamla kultplats, Sista byn, och nu vägen mot Trollhem och byn Stensal. Fåglarna kvittrade, vägen kantades av ris som tyngdes av en myckenhet djupröda vildhallon. Men bortom kullarna steg en rökpelare upp. En stor rökpelare, och den såg ut att komma från Stensal...

# ÄVENTYR

**A**TT SKRIVA ett äventyr är en konst. Det svåra är vanligen inte att komma på en intrig eller idé – sådana får man ofta när man tittar på filmer eller läser böcker. Det svåra är att strukturera upp intrigen till något som höjer dramatiken samtidigt som man tillåter spelarna att agera mot intrigen och förändra den. Den stora fällan med rollspel ligger just i strukturen. Man måste vara medveten om den känsliga balansen mellan å ena sidan för mycket struktur med en styrd intrig och å andra sidan för lite struktur med en 'flummig' och spänningslös berättelse.

## Inspiration

Inspiration är både den enklaste och den svåraste biten. Har man ingen inspiration så går det knappast att tvinga fram något, men å andra sidan går det knappast att stoppa inspirationen när den väl infinner sig. Det är en god idé att alltid ha papper och penna på sig – förutom att man kan råka behöva det av någon annan anledning så vet man aldrig när inspirationen kommer. Skulle man få inspiration så är det ingen dum idé att skriva ner idéerna direkt.

Inspiration och idéer kan man få från vad som helst. Oavsett om det är en hjärndöd Hollywood-film eller en djup rysk roman, ett seriöst psykologiskt drama eller en lättsam komedi, så finns det frön av inspiration överallt.

Var inte överdrivet rädd för att plagiera berättelser. Det finns inte särskilt många grundberättelser i alla fall. Som ett exempel, hur många historier finns det som handlar om flicka och pojke från två rivaliserande grupper som blir förälskade, trots deras respektive gruppers fiendskap? Tre sådana historier som de flesta borde känna till är 'Ronja Rövardotter', 'West Side Story' och 'Romeo och Julia'.

## Berättelsens struktur

Liksom ett rep har en berättelse tre delar: en början, en mittdel och ett slut.

**Början:** Början består av expositionen. I denna introducerar man läsarna till världen, protagonisterna (det vill säga 'hjältarna') och miljön. 'Läsarna' kan lika gärna ersättas med 'tittarna' eller 'spelarna' – så länge vi talar om berättelsens struktur så spelar mediet faktiskt ingen större roll. Sedan börjar man upptäcka vad historien handlar om. Man upptäcker sällan allting, men man får ett antal olika ledtrådar till vad som händer.

**Mittdelen:** Mittdelen utgör lejonparten av historien och kan delas in i två faser, uppstegningen och höjdpunkten. Under uppstegningen ställs historiens protagonister inför dess antagonister ('skurkarna') och börjar förbereda sig för att konfrontera dem. Det är under denna fas som läsaren plötsligt upptäcker att det kanske inte finns någon återvändo. Höjdpunkten är den fas då protagonisterna börjar utföra det som de har åtagit sig. Det är nu som protagonisterna börjar ta initiativet och handlar på egen hand. En historia kan ha flera uppstegningar och höjdpunkter efter varandra som då höjer spänningen mer och mer i berättelsen innan den exploderar i den slutliga uppgörelsen.

**Slutet:** Slutet, slutligen, består av peripetin och resultatet. Peripetin är den konfrontation mellan protagonist och antagonist som man har arbetat sig mot från början. Därefter

kommer resultatet, då protagonisterna ser dammet lägga sig och försöker bearbeta vad de har råkat ut för och vad som har hänt dem och världen. Därefter är historien över och ridån går ner.

Äventyr och kampanjer bör ha en liknande dramatisk struktur. Detta betyder dock inte att händelseutvecklingen skall vara planerad i förväg, utan bara att berättandets struktur bör följa mallen ovan, i varje fall ungefär. I början av äventyret får spelarna upptäcka vad äventyret handlar om och miljön presenteras. Sedan får de möta äventyrets antagonister, de tar saker i egna händer och gör något åt problemet, konfronteras med antagonisterna varefter äventyret avslutas.

## Äventyrets struktur

Det finns flera sätt att strukturera upp ett äventyr. De tre vanligaste är 'spårvagnen', 'löken' och 'spindelnätet'. Var och en av dessa har sina specifika fördelar och nackdelar.

**Spårvagnen:** Ett spårvagnsäventyr får sitt namn från att berättelsen börjar vid en plats, fortsätter längs med en linje som det är svårt att frångå, via ett antal hållplatser till en ändhållplats. Ett typexempel på ett sådant äventyr är att en 'ond' demon har tagit makten över en stad, och enda sättet att bli av med demonen är genom att slå ihjäl den med ett magiskt svärd. För att få tag på det magiska svärdet måste rollpersonerna först tolka en gammal profetia, och sedan med ledning av profetian hitta en amulett som öppnar gravvalvet där svärdet vilar. Sedan är det bara att slå ihjäl demonen. Nackdelen med denna sorts äventyr är att de är förutbestämda och styrda. Ofta finns inte särskilt många sidospår som man kan växla in på och man kan lätt få en känsla av att man bara åker med. Fördelen är att denna sorts äventyr lämpar sig utmärkt att skriva ner och sprida till andra. Det är lätt att få struktur på äventyret och att sätta händelser på pränt, och det är också lätt att få dylika äventyr relativt generella och oberoende av spelgrupp. Därför är många köpta äventyr och konventsäventyr av spårvagnsmodell. Gott rollspel gör också att spårvagnen kan kännas intressant.

**Löken:** Ett lökäventyr är flerskiktat, därav namnet. Det innebär att det inte finns något egentligt slut ur berättarteknisk synvinkel, utan bara fler och fler lager som man skalar av ett efter ett. Äventyret kan sägas ha nått sitt slut när det inte finns fler lager att skala av, eller när man har skalat av så många lager att man har en god bild av vad som händer. Detektiväventyr är typiska lökäventyr. Rollpersonerna måste där skala av lager efter lager av ledtrådar för att på så sätt pussla ihop en 'sanning' och med den sätta fast en skurk. Fördelen är att dessa äventyr är någorlunda lätta att skriva ner, och de kräver också en hel del tankearbete från spelarna. På så sätt är de stimulerande och intressanta. Nackdelen är att de väldigt ofta kräver en viss expertkunskap från spelarna (inte rollpersonerna).

**Spindelnätet:** Ett spindelnätsäventyr får sitt namn av att det inte finns någon egentlig berättelse eller ens flera skikt. Istället består äventyret av ett antal personer (knutpunkter i nätet) som har ett antal trådar som de drar i (spindeltrådarna). En del av dessa personer är allierade med rollpersonerna, en del är neutrala och en del står i opposition till rollpersonerna. Dessa placeringar kan dock ändras under äventyrets gång. Det finns egentligen ingen fast början eller slut, utan äventyret får betraktas som slut när rollpersonerna har bemästrat sina antagonister (eller tvärtom). Det klassiska spindelnätsäventyret är ett intrigäventyr, där rollpersonerna dras in i ett nät av intriger mellan personer och grupperingar. Allt eftersom äventyret går dras spelarna mer och mer in i nätet av intriger tills de knappt längre vet in eller ut. Fördelen med sådana äventyr är att de ofta är väldigt spännande och har gott om möjligheter till allt vad rollspel har att erbjuda, från rent skådespelande till ren action. De är också ofta medryckande, eftersom spelarna lär känna antagonisterna och därmed har en mer personlig relation till dem. Nackdelen är att de är svåra att strukturera och därmed svåra att sätta på pränt. Därigenom är de oftast skapade av en spelledare för den egna spelgruppen och existerar inte som så mycket annat än kryptiska anteckningar som ingen utomstående skulle begripa.

### Att motivera rollpersonerna

Det finns ett flertal sätt att motivera rollpersonerna till äventyr. Nedan ges några av de vanligaste sätten att få in dem i handlingen.

**Förfrågan:** Någon ber rollpersonerna att göra något. Eventuellt är det ett jobb och de får betalning för det, men det kan lika gärna vara en kontakt som återkräver en tjänst samt en släkting eller vän som behöver hjälp med något. Förfrågan kan också vara mer allmän – rollpersonerna kanske hör talas om att jarlen utfäst en belöning på den ökände rövaren Dubbel-Lammer och de beslutar att inkassera den genom att fånga honom.

**Eget bevåg:** Rollpersonerna ser en situation och tror sig tjäna på den eller blott vill ha spänning. De ger sig därför in i äventyret på eget bevåg. Detta gör sig bäst i en välskriven och välberättad äventyrmiljö där spelarna kan ta egna initiativ. Eget bevåg kan med fördel kopplas till rollpersonens bakgrund. Kanske hör rollpersonen att mannen som mördade hans syster har siktats i närheten av Tzamiers skog.

**Tvång/order:** Rollpersonerna kan vara tvingade eller beordrade att utföra uppdraget. Det kan vara allt från att de som fångar får välja mellan slavarbete eller att utföra en särskilt uppgift. Om rollpersonerna tjänar en person, religion eller är medlemmar i ett sällskap kan de få befallning om att utföra uppdraget.

**Omständighet:** Rollpersonerna snubblar in i äventyret. De är på rätt/fel plats vid rätt/fel tid och blir indragen i ett händelseförlopp som tar ut dem på vilda äventyr. Då spelledaren på många sätt är detsamma som ödet så fungerar detta vanligen mycket väl även om det kan bli lite väl tråkigt att ständigt snubbla in i äventyr.

### Att skriva äventyr

Att pussla ihop ett äventyr av en berättelse, med både äventyrets och berättelsens vitt skilda krav på sina respektive strukturer, är inte det lättaste. Hur man går tillväga beror helt på vilken målgrupp man har.

Är målgruppen den egna spelgruppen så behövs inte alls lika mycket jobb som om man hade tänkt att publicera äventyret någonstans.

När man gör ett äventyr är tredjedelsregeln användbar. Man lägger in en tredjedel från verkligheten, till exempel personer, egna erfarenheter, vad man har sett på nyheterna och så vidare. En tredjedel är sådant som man läst i böcker, sett på film eller på annat sätt fått från andra. Den sista tredjedelen är ren fantasi, sådant man diktat ihop på egen hand.

Denna blandning visar sig ofta vara den mest lämpade. Det blir en lagom blandning som känns ny och fräsch, utan att vara så främmande att man inte förstår den.

Man kan också roa sig med att ta en befintlig berättelse, och placera den i en helt ny miljö. Om man studerar Stjärnonas krig närmare så är historien inget annat än den om hur en

### Snabbrecept för ett äventyr

För dem som inte orkar läsa hela texten med tips om hur man gör ett äventyr kommer här en kortkortversion. Ett bra äventyr innehåller ofta:

- ◆ Mycket möjlighet att leva sig in i berättelsen.
- ◆ Mycket möjlighet att använda färdigheter som inte är relaterade till strid.
- ◆ Möjlighet att mäta sig med spelledarpersoner (eller andra rollpersoner).
- ◆ Tillfällen då spelare måste tänka över vad som är rätt: gåtor, moraliska val, etcetera.
- ◆ Tillfällen då sociala färdigheter kan användas, till exempel för att undvika strid.
- ◆ Flera möjligheter att lösa ett problem på.
- ◆ Intressanta vändningar och oförutsägbarhet.
- ◆ Möjligheten att göra fel utan att förstöra hela äventyret.
- ◆ Möjligheten att förändra och påverka äventyret liksom spelvärlden.
- ◆ Ren strid – rätt hanterade är strider mycket spännande.
- ◆ Levande beskrivningar av personer, platser och saker så att spelarna kan föreställa sig att de är där.
- ◆ En klar inledning och ett klart slut.
- ◆ Möjlighet att rollspela (igen).
- ◆ En belöning, så att det inte känns som att man gör något gratis.



prinsessa blir räddad undan de onda, och hur riddaren slutligen besegrar monstret. En klassisk berättelse, men här i en annan miljö. Om man skulle få idétorka så finns möjligheter att göra precis samma sak med berättelser och historier från filmer och böcker. Vad skulle till exempel hända om man överförde filmen Die Hard till Eon?

**Idén:** De flesta äventyr börjar som en idé eller en känsla. Man kanske inte har någon bra beskrivning av vad det är som ska hända, bara en allmän känsla eller stämning som man vill uppnå. Idéerna kommer ofta i samband med att man läser en bok eller serie, ser på en film eller TV-serie eller på annat sätt konsumerar media. Idéer kommer annars från de mest underliga ställen. De kan till exempel komma från en välbeskriven bakgrundshistoria till en figur – många bra äventyr har utgått från denna källa. Ibland kommer idéerna helt spontant utan något medvetet ursprung.

**Slutet:** Bland det första som ska definieras när man skapar ett äventyr är slutet – hur vill man att äventyret skall sluta? Orsaken till denna omvända ordning är att det är lättare att nå fram till ett slut om man vet vad slutet är. Att bara driva omkring utan mål gör ingen glad. Man behöver inte specificera slutet särskilt väl – det räcker gott med 'finner skurken, slår ihjäl honom och rollpersonerna lever sedan lyckliga i alla sina dagar'.

**Personer:** Efter att man har ett slut bör man gå in på nästa del: personer. Alla viktiga personer som har en del i äventyret bör definieras. Några är förhoppningsvis redan definierade. Här hamnar till exempel rollpersonerna. Om man har ett slut har man också ofta en antagonist av något slag. Därefter är det bara att definiera 'alla andra'. Även dessa kan indelas i tre läger: bromsklossar, motorer och förbipasserande. Bromsklossar är de personer som vill hindra rollpersonerna att uppnå sitt mål. Typiska sådana är antagonisternas knektar och underhuggare.

Motorer är de som hjälper rollpersonerna på vägen. Förbipasserande är alla andra som inte har med saken att göra. En spelledarperson – det är alla andra personer i spelet förutom rollpersonerna – behöver inte bestå av speciellt mycket. Det räcker i de flesta fall med ett namn, några rader om utseendet, personlighet och mål och eventuellt några siffror. De viktigaste personerna behöver för det mesta minst lika mycket beskrivning som en bra figur, medan de mest oviktiga inte behöver mer än ett namn om ens det. På sidan 186 i den här boken finns mer tips om hur man skapar spelledarpersoner.

**Början:** Början definierar hur rollpersonerna kommer in i äventyret. När man har slutmålet, huvudpersonerna och deras planer är det enklare att komma på början. Om man har en välplanerad kampanj löser sig inledningen på äventyren oftast av sig självt. Har man bara kommit förbi smärttröskeln i början är det inte ovanligt att rollpersonerna tar egna initiativ och startar äventyr helt på egen hand. Här krävs det antingen att spelledaren har förberett sig tidigare och så att säga 'tjuvstartat äventyret' genom att lämna spår i ett tidigare äventyr som leder in rollpersonerna på det nya, att spelledaren bygger äventyret på figurens mål, eller så måste spelledaren vara iskall, snabbtänkt och full av improvisationsförmåga. Ett sätt att komma runt problemet är att starta 'in media res' – mitt i handlingen. Tekniken används ofta på film. Det är inte så ofta man ser någon sitta och planera något, utan huvudpersonerna kastas rakt in i handlingen utan förvarning. Filmen Ladyhawke inleds med att Philippe Gaston flyr från Aquilas fängelsehålor – man får aldrig se orsaken till att Gaston befinner sig i fängelset i första hand (men det är ju ganska lätt att föreställa sig när man får reda på att han är tjuv) eller hur han planerar det. På samma sätt börjar Stjärnornas krig med att prinsessan Leia försöker fly från Rymdimperiet med ritningarna över Dödsstjärnan – återigen får man aldrig se själva stölden eller planerandet av den.



# ATT INLEDA ETT ÄVENTYR

**D**ET FINNS MÅNGA sätt att inleda ett äventyr på rent berättartekniskt. Nedan beskrivs några av dessa. Som spelledare kan man antingen variera sig eller försöka hitta en inledning som alla känner sig tillfreds med. Inledningen kan vara mycket viktig då det är den som lägger grunden för den stämning och atmosfär som äventyret har.

## Kort muntlig inledning

Kanske den vanligaste varianten. Spelledaren berättar lite kort vad som hänt den senaste tiden, var rollpersonerna befinner sig nu och vad de håller på med. Sedan börjar själva äventyret.

**Fördel:** Enkelt och naturligt; en inledning de flesta varit med om och känner sig hemma med.

**Nackdel:** Rollpersonerna ges en stor grad av frihet i inledningen, vilket kan förstöra ett välstrukturerat äventyr eller tvinga spelledaren till improvisation.

## Lång muntlig inledning

Spelledaren berättar kort vad som hänt den senaste tiden, var rollpersonerna har befunnit sig och så vidare. Han fortsätter också att berätta vad de planerat den sista tiden, hur de inlett ett äventyr, om de företagit en resa och slutligen vilken utmaning de just nu står inför.

**Fördel:** Spelledaren har styrt rollpersonerna in på äventyret och slipper oroa sig alltför mycket att de ska hamna på fel spår i inledningen.

**Nackdel:** Spelarna kan känna sig just styrda, vilket inte alltid uppskattas. Ofta föredrar spelarna att själva får träffa och motivera ett så viktigt val som om de ska ge sig i kast med ett äventyr eller inte, och i sådana fall varför.

## Soloäventyr eller förspel

Rollpersonerna kan en och en eller i små grupper introduceras till äventyret i korta spelsessioner. Detta kan vara extra bra om rollpersonerna inte känner varandra från början.

**Fördel:** Man får möjlighet att gå på djupet med de enskilda rollpersonernas motivation till att anta äventyret, så när äventyret väl börjar känns det hela mycket logiskt och naturligt – alla vet varför de är där och vad de vill uppnå.

**Nackdel:** Förspel tar tid.

## Rakt in i handlingen

Börja äventyret med en explosion, en strid eller någonting annat spännande som direkt fångar rollpersonernas uppmärksamhet och kastar dem rakt in i handlingen. Förklaringen till händelsen kommer under skeendets gång eller efteråt.

**Fördel:** Man kommer igång med äventyret direkt.

**Nackdel:** Kan leda till viss förvirring. Vissa spelare måste bara ha hela händelseförloppet utstakat för att kunna gestalta sina karaktärer, även under den korta intensiva händelse som inleder äventyret.

## Spelarna läser ett inledande manus

Spelledaren kan skriva och dela ut manus till rollpersonerna att läsa i början av äventyret. Manuset innehåller färdiga repliker som avslöjar vad rollpersonerna håller på med.

**Fördel:** Rollpersonerna involveras direkt i handlingen och spelledaren kan avgöra hur rollpersonerna skall ställa sig till vissa viktiga saker. Som exempel kan nämnas ett äventyr där rollpersonerna får höra om en fånge som sitter oskyldigt fängslad. Med ett manus kan spelledaren skriva in att rollpersonerna är på väg mot borgen, och låta dem motivera varför de tycker att det är värt att rädda fången. Utan detta manus finns risken att rollpersonerna struntar i att rädda honom och fortsätter dricka öl, eller vad de nu sysslade med.

**Nackdel:** Spelledaren lägger ord i rollpersonernas mun, vilket inte alltid uppskattas. Att starta utifrån manus kan uppfattas som att man är låst vid ett visst handlingsmönster, eller att ens rollperson beter sig på ett sätt man inte är belåten med. Denna inledning fungerar oftast bara när spelledaren känner spelarna och deras rollpersoner väl. En annan nackdel är att spelarna riskerar staka sig och läsa fel, vilket direkt drar ned tempot och sänker stämningen.

## Inga skarvar

Ett äventyr startar där det andra slutade.

**Fördel:** Man behöver aldrig inleda ett nytt äventyr.

**Nackdel:** Rollpersonernas liv är sällan ett enda långt äventyr, och ofta förflyter viss tid mellan de olika eskapaderna. Ett enda långt äventyrande utan pauser kan upplevas som orealistiskt och dessutom stå ivägen för viktiga möjligheter som kan utveckla rollpersonen. Se sida 173 för mer tankar runt vikten av att 'pausa' mellan äventyren. En liten anmärkning dock: om man låter rollpersonerna syssla med saker som känns intressanta och meningsfulla även mellan äventyren kan man ändå uppnå känslan av avsaknad av skarvar, och en träningsperiod eller en veckas festligheter hos baronen kan sedan smidigt övergå i ett äventyr. Att pausa mellan äventyren kan varmt rekommenderas när man spelar kampanjer.

## Det där lilla extra

Om man tittar i filmernas och böckernas värld så är inledningarna vanligen intressanta och spännande för att locka tittaren/läsaren. Likaså bör det vara i rollspel. Som spelledare bör man koncentrera sig på stämningen och miljön i första scenen för att redan där lägga en bra grund för äventyret. Det kan vara en beskrivning av stormen som mullrar utanför världshuset, flodgrodnarnas kväkande eller den heta ökensolen som lamslår landskapet.



## VÄGLEDNING

**F**ÖR ATT FÖRA äventyret framåt (spårvagnen) eller inåt (löken) måste man se till att skapa någon form av vägar för rollpersonerna att gå. Det går inte att förutsätta att rollpersonerna når slutet bara för att man skrivit ned en början och ett slut, utan man måste också planera för olika företeelser som kan lotsa spelarna framåt. En sådan företeelse har vi redan berört, nämligen spelledarpersonerna. Det finns andra saker som kan leda rollpersonerna in på olika vägar i äventyret.

### Att leda rollpersonerna rätt

Även om spelledaren inte vill att äventyret ska bli förutsägbart är det bra om han planerat in minst en tänkbar 'väg' som rollpersonerna kan tänkas ta för att nå äventyrets slut: en viss mängd händelser, information eller liknande som rollpersonerna kan ha en hygglig chans att följa eller pussla samman för att ta sig 'vidare' i äventyret. Styr inte förmycket.

Hur kan man då skapa vägar genom äventyret? Nå, har man slutet och början klart för sig gäller det att finna minst en tänkbar väg mellan de båda. Vägen skall helst vara logisk – rollpersonerna bör inte förflyttas från början till slutet av en slump, utan helst på eget bevåg. Det finns många olika verktyg för att skapa äventyrsvägar. Här är några:

**Spelledarpersoner:** Dessa kan bära på information som för rollpersonerna in på nya vägar. De kan också utföra handlingar som rollpersonerna direkt eller indirekt blir vittne till och kan agera utifrån.

**Skrivna källor:** Böcker, pergament, runstenar, trollformler, anteckningar, skattelängder, dagböcker, hieroglyfer, astronomiska beräkningar, meddelanden, brev, depescher med mera. Här finns mycket information att hämta som kan föra äventyr framåt. Tänk på att informationen inte alls behöver vara lättillgänglig. Vissa skrivna källor är dessutom kodade eller delvis förstörda.

**Ting:** Döda ting kan innehålla mycket information: en näsduk med skurkens initialer i den oskuldsfulla möns sängkammare, stöldgods i en viss köpmans lagerlokal, ett öppet fönster där skurken försvunnit eller en blodig dolk med det obskyra Closter-gilletts märke på bladet på brottsplatsen. Andra förslag på ting som kan innehålla information är tavlor, sköldar, sigill, kläder, personliga tillhörigheter och mixturer.

**Geografi:** Kanske den mest självklara 'vägskaparen'. Finns det bara ett pass genom bergen kommer rollpersonerna med största sannolikhet att välja just det som sin färdväg (förutsatt då att de måste över bergen). Finns det trappor till källaren så finns även möjligheten att rollpersonerna besöker den, i synnerhet om de letar efter något särskilt som kan finnas gömt där. Med hjälp av geografin kan spelledaren styra rollpersonerna något så när, vilket är en klar fördel när man försöker hålla samman ett äventyr.

**Järtecken:** Rollpersonerna kan få knuffar i rätt riktning av det övernaturliga slaget. Vädersolar, kometer, underliga planetkonstellationer, ondväder och så vidare kan tolkas för att avslöja saker som komma skall. Synska drömmar, spådomar, klärvoajant magi och liknande kan också räknas till denna kategori.

**Ödet:** Rollpersonerna råkar med hjälp av ödet (läs spelledarens försorg) vara på rätt plats vid rätt tidpunkt. Händelserna söker helt enkelt upp rollpersonerna.

### Att krydda äventyret

Ett bra äventyr måste liksom en maträtt kryddas, annars blir det lätt tradigt och smaklöst. Här följer att antal saker spelledaren kan och bör tänka på:

**Detaljer:** Det som gör äventyret levande är detaljerna. Man bör vara försiktig med att inte ösa på för mycket (vilket för med sig att man som spelare ändå inte kommer ihåg mer än hälften, eller till sist väljer att blunda med öronen för att inte tappa bort själva strukturen i äventyret) men gärna få in ett par tre detaljer i alla moment. Ingen är intresserad av en tio minuters redogörelse av en spelledarens utseende, men att bara presentera spelledarpersonen som 'en köpman' är inte särskilt stämningssgivande. Beskriv istället utseendet, ett manér och någon underlighet med mannen ifråga, och spelarnas intresse väcks.

**Mundanifiering:** Då äventyren utspelas i Mundana finns det anledning att lyfta fram det unika med denna värld. Istället för 'bara' tyg kan spelarna köpa thalaskiskt kläde av god kvalitet, och istället för en fruktansvärd ospecificerad olycka kan spelledarpersonen tillika magikern råka ut för en okontrollerad dissipation. Eon är ett så pass brett rollspel att inga äventyrsidéer behöver förkastas, så länge de består i fantasy. Dock är det bra om spelledaren sätter sig ned och grunnar på saken.

**Nyheter, skvallor, rykten:** Det finns en värld bortom rollpersonernas direkta förehavanden. Som spelledare måste man hitta bra tillfällen att presentera denna värld för rollpersonerna. Man kan låta dem snappa upp rykten på värdshus, av en tillfällighet få höra ett samtal mellan två sladdertackor eller läsa pamfletter och höra predikningar med nyheter om tillståndet i riket. Det krävs otroligt lite för att skapa illusionen av en värld som snurrar på utan att rollpersonerna behöver vara närvarande för att saker och ting skall hända.

**Parallella handlingar:** För att göra världen än mer levande kan spelledaren väva in en parallell handling. Den behöver inte beröra äventyret men ändå påverka spelarna på något sätt. Exempelvis kan en parallell handling vara det stegrande inbördeskriget i Soldarn. Spelledaren gör lämpligen en mall över de viktigaste händelserna i den parallella handling och var samt när de inträffar. Detta kan sedan rollpersonerna påverka eller uppleva beroende på var de befinner sig. Den parallella handlingen kan sedan om spelledaren önskar eller spelarna lägger sig i knytas samman med äventyret.

**Överraskningar:** Ett bra äventyr är ett äventyr som innehåller ett visst mått av oförutsägbart. Vänner kan visa sig vara fiender, händelser kan ha helt andra orsakssamband än vad som först antogs. Se bara till att överraskningen ändå kan motiveras logiskt. Saker som händer enbart för att överraska kommer istället att förvirra. Se rubriken 'Förklaringar' på sidan 207 i den



här boken. Ta dessutom en titt i rutan 'Att undvika klichéer' på sidan 208 och kasta om begreppen: våga göra kvinnorna fula, håriga och svettstinkande, åtminstone varannan magiker skägglös och den hemliga kulten harmlös. En variant är att lägga in en knorr. Alla som sett TV-serier som 'Tales from the Crypt' och liknande vet hur man kan bygga en historia som har som sitt främsta kännetecken en stegring mot ett oväntat och/eller bitterljuvt ironiskt slut.

**Återkopplingar:** Visa att äventyren sitter samman, att vad rollpersonerna gör i ett äventyr faktiskt kan påverka vad som komma skall. Låt spelledarpersoner från förr dyka upp igen, låt rollpersonerna få höra hur saker och ting utvecklats på deras gamla 'äventyrsplatser' eller låt dem återvända till brottsplatsen för nya eller uppföljande äventyr. Kanske avslutade de inte jobbet helt och hållet? Man kan även ge rollpersonerna en föraning redan nu om vad som kanske kan dyka upp i framtida äventyr. Låt dem till exempel bekanta sig med en spelledarperson som längre fram visar sig vara en viktig person i just det äventyret. Beroende på hur bra kontakt de fått med

spelledarpersonen kan denne fungera som hjälp eller kanske till och med hinder i det framtida äventyret. Denna igenkänningsfaktor som skapas gör att spelvärlden känns mer levande och dynamisk.

**Blindspår och villospår:** Blindspår är sällan kul, men ibland nödvändiga för att inge en känsla av att allt inte kommer gratis eller att den rätta vägen inte alltid är den tydligaste. Om alla spår ledde rätt borde ju någon i sannolikhetens namn hunnit före rollpersonerna, till skurken, skatten eller vad det nu än månne vara. För många blindspår kan emellertid göra äventyret tråkigt och frustrerande. En bättre variant är villospår, vilka är blindspår som läggs ut medvetet (ofta av skurken eller någon som vill hindra rollpersonerna eller andra nyfikna). När rollpersonerna väl upptäckt att spåret är ett villospår står de inte och famlar i intet, som de skulle ha gjort om spåret varit ett blindspår. Istället kan vetskapen om att de blivit inledda på ett villospår förstärka känslan av att något lur är i görningen och förhoppningsvis också egga spelare och rollpersoner att fortsätta nysta – någon döljer ju något för dem!

## Föraningar

Om något händer i en berättelse, oavsett medium, så händer det inte 'av en ren slump'. Orsaken till att man nämmer något är att det har relevans för berättelsen. Vad det hela handlar om är att förvarna läsaren, tittaren eller spelaren att berättelsen kommer att utvecklas och ge en antydning om på vilket sätt berättelsen kommer att utvecklas. Om man inte ger denna föraning får man inte en intressant och överraskande berättelse; man får en förvirrande berättelse som spelarna inte begriper. Det svåra är alltså att få en lagom förutsägbar berättelse, en som är tillräckligt bekant för att spelarna inte ska bli förvirrade av den, men som samtidigt känns fräsch, nyskapande och överraskande.

### Exempel:

*Rollpersonerna får höra rykten om en best om härjar i området. På resande fot kan de sedan höra underliga ylanden om nätterna. Snart träffar de en man som kan berätta den ena ruggiga historien efter den andra om vad som dväls i skogen. Så småningom träffar man på spår, men inte bestialiska sådana utan även en hel del människospår, som tydligt avtecknar sig i den mjuka mossan. Till mysteriet läggs snart även rykten om försvinnanden och häxeri i trakten. Med alla dessa förvarningar kan spelarna skaffa sig en vag bild av vad som väntar och de är också rustade att mer eller mindre väl förstå innebörden av den attack de utsätts för senare under äventyret, då män och kvinnor i vargpälsar kastar sig över dem i fullmånen sken.*

Fräscht, nyskapande och överraskande? Nja, men lägg in en knorr i stil med att de presumtiva kultisterna faktiskt är vargjägare och står på rollpersonernas sida, men att de misstänker att rollpersonernas springer varulvsbestens ärenden. Hur som helst bör detta exempel kunna ge en fingervisning om vad som menas med att ge föraningar. Dessutom bygger det upp en betydligt starkare känsla till scenerna med alla rykten, miljöbeskrivningar och historier.

## Förklaringar

Ger man inte föraningar får man se till att ge förklaringar, och även om man gett föraningar kan det ändå vara på sin plats med förklaringar efteråt. En förklaring är helt enkelt ett klagörande över varför ett skeende inträffade och kanske även hur, var och när det inträffade. En händelse som spelarna inte förstår måste alltid ges en förklaring senare i äventyret, eller senare under kampanjen, om händelsen har mer långtgående effekter. Det finns ingenting så otillfredsställande som att ha varit med om ett skeende som till synes saknar mening. Å andra sidan kan det vara en ren fröjd att steg för steg få kämpa sig till en förklaring.

### Exempel:

*Rollpersonerna vaknar på morgonen efter en natt i det fria och finner att all deras utrustning är försvunnen. Oerhört frustrerande! Spelledaren måste nu erbjuda en möjlighet till förklaring. Han kan låta förklaringen komma automatiskt: en fjärdingsväg bort längs vägen finner rollpersonerna kroppen av en död man, svårt söndersliten. Deras utrustning finns vid den döde mannens sida, ergo: mannen torde ha varit en rövare. Att 'stöldgodset' finns kvar, kombinerat med mannens lemlästade tillstånd, skulle kunna betyda att det som tagit livet av mannen inte är något annat än det monster rollpersonerna jagat under den senaste veckan. Rollpersonerna kan också få kämpa sig till förklaringen: lyckade slag mot Söka låter rollpersonerna finna spår som leder in i skogen. Lyckade slag mot Spåra gör att rollpersonerna kan följa dessa spår till en rövarkula. Väl därinne finns rollpersonernas utrustning, tillsammans med annat stöldgods och ett par kidnappade bondjantor, vaktade av otäcka rövare. Om rollpersonerna skulle misslyckas med slagen kan de få höra rykten om rövare i vårdshuset längre ned längs vägen, och således lägga samman ett och ett. Huvudsaken är att utrustningen inte bara försvinner i tomma intet – det skall alltid presenteras en förklaring!*

## Belöningar

Ett väl genomfört och välspelat äventyr bör förstås förläna rollpersonerna belöningar. Extra förbättringsslag (se sidan 105 i *Spelarens bok*) är det vanligaste sättet att belöna en rollperson, men man bör också dela ut mer spelanknutna belöningar. Om äventyret går ut på att finna en skatt bör spelledaren låta rollpersonerna få en del eller hela skatten, och om de räddar en vän jungfru bör spelledaren överväga att låta jungfrun bli kär i en av rollpersonerna. Kortfattat: det måste finnas mer motivation än enbart spelteknisk (läs extra förbättringsslag) för att rollpersonernas deltagande i äventyren skall kännas logiskt och meningsfullt. Exempel på tänkbara belöningar 'i spelet' kan vara kontakter, maktpositioner, kunskap, föremål eller pengar. Alltför rika, mäktiga eller skickliga rollpersoner kan dock bli ett problem. Se rutan på sidan 171 i den här boken för hjälp med detta.

Det finns också en annan typ av belöning, som skiljer sig i det att den riktar sig mot spelarna snarare än spelledarpersonerna. Istället för att fokusera alltför mycket på det speltekniska och rollpersonen kan spelledaren anstränga sig för att belöna spelaren. Ett bra sätt att bestämma en lämplig belöning är att finna ut varför spelaren spelar (se sidan 177 i den här boken). Vet man svaret på den frågan vet man också vad spelaren blir glad av. Säg att en spelare gillar att lösa problem. Som belöning för gott rollspel eller ett väl genomfört äventyr kan spelledaren då anstränga sig lite extra och försöka lägga in ett pussel eller en deckarnöt i nästa äventyr.



## Att undvika klichéer

Det kan vara bra att gå in med inställningen att undvika klichéer när man skriver ett äventyr. Klichéerna kommer att dyka upp ändå, var så säker, så kan man minimera antalet är det bara bra. Att undvika klichéer är varken självändamål eller utslag av pretention. Det finns nämligen två risker med klichéer, nämligen att spelarna tycker det blir löjligt alternativt att de direkt kan meta-rollspela, det vill säga agera på information de egentligen inte har. En fördel med ett visst mått av klichéer är att rollpersonerna känner igen sig och lättare kan måla upp mentala bilder av skeenden och företeelser. Här följer en lista på vanliga äventyrsklichéer som vi kanske sett en gång för mycket:

- ◆ Äventyret går ut på att rollpersonerna måste rädda världen – igen!
- ◆ Äventyret inleds med att en (gärna mystisk) man kommer fram till rollpersonerna på ett värdshus och ger dem ett uppdrag.
- ◆ Ärkeskurken drivs av pur ondska. Han styr dessutom sina undersåtar/hantlangare genom hot om våld eller sanktioner, kombinerat med löften om makt och rikedom när han väl erövrat världen.
- ◆ Ärkeskurken visar sig vara antingen rollpersonernas far, bror, halvbror, syster eller onda tvilling.
- ◆ Ärkeskurken och/eller hans högra hand har ett stort ärr, ett utstucket öga, hopvuxna ögonbryn och/eller svart skägg och övervägande svarta kläder.
- ◆ Hantlangare till ärkeskurken är dödsföraktande och har alltid under medel i Bildning och Psyke. Den viktigaste hantlangaren, det vill säga ärkeskurkens högra hand, är sadist, pedofil, allmän slempropp eller har en skev sexuell läggning.
- ◆ Alla viktiga kvinnliga spelledarpersoner är otroligt vackra, om de inte är gamla, då de istället är visa och mormoraktiga.
- ◆ Magiker har alltid skägg.
- ◆ Om dvärg- eller alvkrigare förekommer är de alltid överskickliga, skämtsamma eller överseriösa.
- ◆ Den döde mannen har alltid en ledtråd gömd i sina persedlar.
- ◆ Kulter är alltid onda.
- ◆ Kultister har alltid kåpor. Deras kultplatser innehåller alltid en stencirkel och/eller ett stenaltare täckt av levrat blod.
- ◆ Högt uppsatta präster är alltid korrupta medan bypräster alltid är goda och hjälpsamma.
- ◆ Alla altare döljer en lönngång.
- ◆ Alla vattenfall har en dold grotta bakom fället.
- ◆ Det finns alltid en hemlig gång in i en välbevakad borg, och rollpersonerna får alltid reda på var den finns.
- ◆ Det finns alltid ett sätt att fly ur en tillsynes säker fängelsehåla. Ingen finner på sättet... förutom rollpersonerna då.

## MELLAN ÄVENTYREN

**M**ÖJLIGHETEN FINNS FÖRSTÅS att rollpersonernas liv är ett enda långt äventyr – där ett slutar tar nästa vid. Så bör knappast vara fallet. Det blir ofta roligare (och mer logiskt) om man tillåter att tid passerar mellan äventyren. Denna tid bör 'snabbspolas' i viss utsträckning, men genom att enbart säga "tre månader har förlupit sedan ert senaste äventyr; ni sitter alla framför den varma brasan i Ghalens rum när det knackar på dörren..." förlorar man möjligheter till en intressant del av rollspelet – det som inträffar mellan äventyren. Nedan följer en del förslag på vad man kan fylla denna tid med.

### Soloäventyr

Det finns äventyr som inte lämpar sig för hela gruppen, utan kanske främst bör spelas med en ensam rollperson. Särskilt gäller detta om äventyret rör rollpersonens privatliv, till exempel kärleksintriger, eller något rollpersonen skäms för eller inte vill att de övriga rollpersonerna skall känna till.

Kanske är rollpersonen en aning falsk och sysslar med brottslig verksamhet eller hemlig dyrkan av en förbjuden eller bespottad gudom. Om rollpersonerna har arbeten vid sidan av äventyrandet kan soloäventyren användas för att framhäva dessa. En troende kan till exempel bli vittne till övernaturliga ting i sitt tempel, eller så kan en riddare besökas av en fager ogift ungmö med följe. Soloäventyren behöver inte bli särskilt långa, men de är ändå otroligt givande för att utveckla rollpersonen.

Spelledaren bör pejla av med sina spelare vilka som är intresserade av soloäventyr då och då. Titta gärna på spelartyper (sidan 177 i den här boken); 'Power-gamern' och 'Den tyste' brukar sällan vara intresserade av soloäventyr medan 'ROLLspelaren' och 'Karaktärsutvecklaren' vanligtvis blir överförtjusta. En snabb titt på rollpersonens bakgrund, karaktärsdrag och nuvarande situation bör också kunna säga en del om hur lämpade personen är för soloäventyr.

### Scenariospel

Ett scenario kan definieras som ett miniäventyr, ofta med en ensam händelse. Exempel kan vara att rollpersonerna ertappar tjuvar i sitt hus, träffar en intressant spelledarperson, blir inbjudna till en fest eller blir vittnen till ett spännande skeende. Ett scenario är utmärkt för att plantera förändringar och ge rollpersonerna kontakter som kan tjäna som ingång i framtida äventyr. Ett scenario fyller också den uppgiften att det visar på att världen inte står stilla mellan äventyren och att rollpersonernas liv faktiskt innehåller annat än äventyrande.

### Träning och studier

Mellan äventyren är en god tidpunkt att låta rollpersonerna träna och studera, förutsatt att de har råd och kan finna en lärare. Ensamträning är förstås också ett alternativ. Det är föga logiskt att all utveckling skall ske under äventyr.

### Introducera nya rollpersoner

Mellan äventyren är det en lämplig tid att nya rollpersoner introduceras och bekantskaper sluts. Helst kan detta ta form genom solospel men spelledaren och spelarna kan även diskutera fram hur rollpersonerna mötts och kommit att bli vänner.

### Resor

Rollpersonerna kanske vill träffa gamla vänner eller kontakter, besöka vallfartsorter eller bara se sig om i världen. En listig spelledare kan försöka styra rollpersonerna till platsen för nästa äventyr, men detta bör ske med största subtilitet. Läs gärna avsnittet om att resa på sidan 225 i den här boken.

### Arbete och plikter

Rollpersonerna kanske har arbeten eller plikter att ta itu med. En förläning sköter sig inte av sig självt och är man anställd som portvakt i ett dvärgafäste så gillas det nog inte av de andra dvärgarna att tvingas täcka upp för rollpersonen och ta hans skift årets samtliga dagar. Även om rollpersonerna har väldigt fria liv så har de ofta några plikter, kanske religiösa (till exempel att besöka templet si och så många dagar om året) eller liknande livsuppgifter (till exempel att se till så inget ont händer folket i hembyn, särskilt föräldrarna och syskonen). Se även sida 73 i *Spelarens bok* om att fortsätta med sitt yrke.

### Familjen

Mellan äventyren finns det tid för rollpersonen att umgås med sin familj eller arbeta på att skaffa en egen. Om rollpersonen gifter sig, får barn och blir mer etablerad i världen så kommer han att känna att det finns mer än bara äventyren. Detta betyder inte att rollpersonen måste pensionera sig och stanna hemma även om vissa spelare kanske finner det lämpligt.

### Anpassa färdiga äventyr

Det finns ett flertal färdigskrivna äventyr till Eon som alla är knutna till Mundana och den världens mytologi. Många av äventyren lämnar dessutom ett flertal trådar öppna som spelledaren kan väva samman till helt nya spännande eskapader. Förutom Eon finns det ett flertal andra rollspel och det är fullt möjligt att anpassa äventyren från dessa till Mundana. Det är enklast om det redan är fantasyäventyr, men i grund och botten fungerar vilken genre som helst så länge som intrigen är bra och äventyret har tänkvärda händelser. Det man bör göra med äventyren som man anpassar är att försöka Mundanafiera dem så att det känns som Eonäventyr. Detta gör man enklast genom att förlägga dem på Mundana, byta namn på städer och personer samt göra om religionerna till Mundanspecifika sådana. Äventyr på mindre nivå är enklast att anpassa, ju storskaligare det är desto mer arbete krävs det.



## KAMPANJER

**E**N KAMPANJ ÄR en serie äventyr med i stort sett samma rollpersoner och som förläggs till en och samma spelvärld. Kampanjen har ofta (men inte alltid) ytterligare begränsningar: till exempel tid, geografi eller samhällsskikt. Detta avsnitt innehåller tips och anvisningar om hur man skriver kampanjer och håller dem levande och intressanta och passar väl oavsett om man tänker spela en lång eller kort kampanj.

### Att skriva kampanjer

Kampanjer skiljer sig från äventyr och det finns således en hel del ytterligare att tänka på när man skriver dem. Först måste man ha klart för sig att det finns flera olika former av kampanjer. De tre vanligaste är:

**Fristående delar:** En serie äventyr som inte har med varandra att göra. De enda gemensamma nämnarna är rollpersonerna och världen. Resten är unikt från tillfälle till tillfälle. Fördelen med dessa är att de är enkla att spelada och skriva – man behöver bara komma på ett nytt äventyr. Nackdelen är att spelarna kan bli oengagerade och att det sällan finns något mål för kampanjen.

**Löst förbundna äventyr:** En serie äventyr som kopplas samman av en röd tråd. Varje äventyr tar vid där det förra slutade och för en övergripande historia framåt. Fördelen är att de är relativt enkla att spelada och att man nästan automatiskt har en startpunkt från det förra äventyret. Nackdelen är att det krävs mer arbete av spelledaren.

**Ett stort äventyr i flera delar:** En kampanj som inte har några egentliga äventyr. Det finns ingen klar punkt som säger att ett äventyr börjar och ett annat slutar, utan kampanjen rullar på mer eller mindre kontinuerligt. Fördelen är att man får förutsättningarna för att skapa en väldigt fascinerande historia med allomfattande karaktär, där spelvärlden skapas allteftersom kampanjen fortlöper och där rollpersonernas handlande kan få stora konsekvenser inte bara för äventyren utan för hela delar av spelvärlden. Nackdelen är att det är svårt att administrera en sådan kampanj och hålla reda på allt som händer.

### Olika typer av kampanjer

Som beskrivits ovan kan man alltså skriva helt fristående äventyr och koppla samman dessa till en kampanj. Ofta vill man dock få någon form av struktur på kampanjen, och då kan det hjälpa om man bestämt sig för att hålla sig till en viss typ av kampanj.

**Den politiska kampanjen:** Intrigspel, förhandlingar och dolkar i ryggen är ofta huvudingredienser i en politisk kampanj. Miljön är ofta adelns eller överklassens, men kampanjen kan också förläggas till en magikerakademi, ett universitet, inom en religion eller vilken organisation eller struktur som helst som har en hierarki. Personerna, rollpersoner såväl som speladarpersoner, har ofta stor makt och kan uppnå mycket om de spelar sina kort rätt, men kan även förlora stort. Slutmålet med en politisk kampanj är att vinna det politiska spelet, eller åtminstone flytta fram positionerna. Rent konkret kan det handla om att vinna monopol på en handelsmarknad, stöta en tyrann inifrån och sedan vara med i arbetet att bygga upp ett nytt styre eller leda ett tjuvgille till total makt i den undre världen i en stad. Spelledaren bör fokusera på interaktion

mellan speladarpersoner och rollpersoner, tänka extra nog på vad som händer i skuggorna, det vill säga på platser där rollpersonerna inte är, och inte vara rädd för att låta rollpersonernas handlingar (och avsaknad av dito) få stora konsekvenser. Äventyren kan till exempel utgå om att skaffa rätt kontakter, utkämpa mindre bataljer (verbala eller fysiska) och steg för steg flytta fram positionerna innan kampanjens klimax, där läger ställs mot läger i den slutgiltiga striden om makten.

**Jakten på den försvunna skatten:** En skattjakt lämpar sig ganska väl som kampanj. Man kan låta äventyren gå ut på att hitta ledtrådar som för rollpersonerna närmare och närmare den slutgiltiga skatten. Kampanjens höjdpunkt är förstås bärgandet av densamma. En skattjakt kan ta rollpersonerna till vitt skilda ställen i Mundana och nya miljöer ger spelledaren ett verktyg att variera äventyren. Ena månaden letande efter Arz-Andhars 'Den svarta ormens bok' djupt inunder Mûhads kungagravar, andra månaden på vild jakt efter en undflyende piratkaptan som försvinner med ledtråden. 'Skatten' behöver inte utgöras av en pengaskatt. Skatten kan lika gärna vara ett religiöst föremål, en magisk artefakt, en person, information eller liknande.

**Konspirationen:** Äventyr som vinner otroligt mycket på att spelas i kampanjform är de som innehåller någon form av konspiration. Varje äventyr levererar nya ledtrådar och pusselbitar som sakta men säkert avslöjar en vidare bild av vad som faktiskt pågår. Aha-upplevelsen är något av det bästa och mest stämningsfulla en spelare kan få vara med om i rollspelssammanhang. Det vill säga när saker och ting helt plötsligt faller på plats och man ser orsakssambanden bakom de mystiska och svårförklarliga händelser som utspelas under spelets gång. Spelledaren bör fokusera på att leverera ledtrådar, ge spelarna tid att tänka mycket och förmedla en stämning att nästan nå fram, men ändå inte; viktiga speladarpersoner dör innan rollpersonerna hunnit få veta 'allt' av dem, ledtrådar försvinner, vänner visar sig vara fiender, blindspår och villospår hamnar i deras väg och hela tiden tickar klockan. Spelledaren bör själv ha full koll på konspirationen, men en våghals kan nöja sig med att enbart beskriva den löst för sig själv och låta den växa fram under kampanjens gång, beroende på vilka spår rollpersonerna söker. Detta är dock inte att rekommendera för nybörjarspelledare.

**Kriget:** En krigskampanj kan spelas på många sätt, men gemensamt är att den utspelas mot bakgrund av ett krig och dessutom är beroende av kriget. Kriget är alltså mer än bara en kuliss, och även om rollpersonerna inte deltar aktivt i kriget skulle deras äventyr vara omöjliga om det inte vore för konflikten; de kanske är smugglare som försöker forsla flyktingar till säkerheten eller blockadbrytare som med våld håller hamnar tillfallet öppna i händelse av konflikt. Vanligast är dock att låta rollpersonerna ta värvning i en armé. De första äventyren innehåller träning och vissa uppdrag på hemmaplan.

Kampanjen fortsätter med ett liv i fält, ett antal skärmytslingar, chans att visa sin skicklighet, stiga i rang och använda sina specialfärdigheter. Klimax är vanligtvis det avgörande slaget då krigets utgång avgörs.

**Missionen:** Denna typ av kampanj kan kanske misstas för att vara en uteslutande religiös historia, men så är inte fallet. Med 'missionen' avses någon form av kall, till exempel upprätthållandet av ett ideal, en kamp, ett ansvar eller liknande. Rollpersonerna kan ha en uttalad uppgift (till exempel att förvalta ett gods eller en förläning), en mer abstrakt (till exempel att bli de bästa inom sitt område) eller en uppgift av heroiska mått (till exempel att få ett primitivt folkslag att konvertera till den enda sanna religionen). Fokus ligger på utveckling; att steg för steg komma närmare det slutgiltiga målet, vilket ibland är för stort för att uppnås, varvid rollpersonens död får tjäna som möjligt avslut på kampanjen. Missionen passar därför utmärkt som kampanj. Konflikter och avsteg från idealet (kanske tvivel eller lock och pock från andra läger, personliga mål som kolliderar med missionen eller liknande) kan användas för att göra kampanjen mer spännande och innehållsrik.

**Upptäcktsresan:** Mundana kryllar av utforskade platser, och om inte det räcker till så finns flera pseudovärldar (Skugglandet, Dödsriket med flera) eller till och med andra dimensioner att utforska. Äventyren för rollpersonerna djupare och djupare in i det okända, låter dem bekanta sig med platser och företeelser de aldrig tidigare sett eller ens kunnat föreställa sig. En perfekt kampanj när spelarna börjar ledsna lite på den vanliga världen och vill ha något nytt. Upptäcktsresan kan även användas med en något annorlunda avsikt, som nybörjarkampanj för att på ett bra sätt låta spelarna (inte rollpersonerna) bekanta sig med spelvärlden. Upptäcktsresan förläggs då till, för Mundanas folk, redan kända områden, men som spelarna och rollpersonerna förstår inte vet särskilt mycket om. Rollpersonerna kan vara handelsmän som reser mellan de olika länderna på jakt efter rikedom och äventyr, eller så kan de vara tempelriddare och munkar på vandring eller äventyrare som drar land och rike runt. Om spelledaren och spelarna är nya inför Eon och Mundana kan detta vara en bra kampanj.

## Att tänka på

Att skriva en kampanj är ungefär som att skriva ett äventyr. Skillnaden är att man tvingas planera ganska långt framåt och skriva ganska mycket. Det är också viktigare att man i alla fall försöker hålla sig till den övergripande strukturen hos en berättelse (exposition, uppstegning, höjdpunkt, peripeti, resultat), eftersom man hela tiden bygger vidare på den röda tråd som utvecklats i tidigare spelmöten.

Det gäller att successivt stegra stämningen. Även om man inte har ett övergripande mål för kampanjen så är det ändå viktigt att gradvis stegra kampanjen så att motståndet är ungefär lagom. Skulle man ha ett övergripande mål med kampanjen så gäller det att föra kampanjen till ett passande klimax när kampanjen är slut.

En av de vanligaste fallgroparna med kampanjer är att man alltför lätt tvingar spelarna att följa ens historia. Det skall man aldrig göra – en av huvudidéerna med rollspel är ju att spelarna

ska vara med och utforma historiens utveckling. Sedan må man ha en hur fräck historia som helst – om spelarna inte kan påverka den kunde de lika gärna höra en saga, eller hur?

Det enklaste sättet att undvika denna fallgrop är att inte skriva hela kampanjen innan man börjar spela. Istället skriver man som mest ett par eller tre framtida äventyr och låter resten av kampanjen utvecklas efter hand. Det finns inget som hindrar framtida planering, men man bör alltid vara beredd på att man kan tvingas att överge alla ens häftiga planer för framtiden.

Däremot är det inte dumt att spelledaren har en grovt skissad planering för vad som komma skall. Spelledaren bör också tänka på hur de olika spelardarpersonerna reagerar på yttre händelser, till exempel det som spelarna sysslar med.

Om man nu inte kan överge sina planer, så bör man hellre ge spelarna en känsla av ett fritt val medan man i själva verket styr berättelsen. Det är upplevelsen som räknas.





## KARTOR

**K**ARTOR KAN GÖRA mycket för att ge en känsla och översikt över spelvärlden. Att skapa kartor är relativt enkelt men att göra så de ser snygga ut är betydligt mer komplicerat och kräver en hel del arbete. Nedan ges några förslag på hur man kan gå tillväga då man skapar kartor över byggnader och platser.

### Att rita kartor

Att rita en karta är lätt, men det finns ändå en uppsjö tips på saker man kan tänka på för att få kartan riktigt bra och funktionell. Följande frågor är grundläggande inför all kartritning:

- ◆ Skall kartan uppfattas vara en 'kopia' av en karta i spelvärlden?
- ◆ Vem skall se kartan?
- ◆ Vilket syfte har kartan?

Den största skillnaden mellan kartor och kartor är om de skall uppfattas som kopior av kartor i spelvärlden eller om det skall vara uppenbart att det är spelledaren som producerat dem. Om det förstnämnda gäller bör man tänka på vem som ritat kartan, varför denne gjort detta, hur korrekt den är och varför han valt att märka ut de saker som han gjort. Sedan får man försöka producera en karta som skulle kunna ha ritats av just denna person, med just de förutsättningar han haft vid perioden för ritandet. Kartografi är emellertid inget vida spritt hantverk, helt enkelt eftersom de flesta av Mundanas invånare ännu inte lärt sig tänka i karttermer. De har svårt att föreställa sig världen uppifrån, i matrisform. De litar hellre till avstånd mellan olika platser i form av hur lång tid det tar att färdas mellan dem i olika väder. För dem spelar det ofta föga roll hur vägar och andra landmärken är placerade relativt varandra.

Om svaret på den första frågan var nej innebär det att det är spelledaren som ritat kartan. Vem som skall se kartan blir då viktigt för vad man som spelledare kan rita ut. Om spelarna skall se kartan kan man inte märka ut hemliga gånger, fällor eller saker som de inte vet om. Om kartan däremot skall tjäna enbart som spelledarkarta kan man ösa på med vad man vill. Ett bra sätt att lösa problemet med vem som får och inte får se en karta är att först göra en 'spelarkarta', sedan kopiera den och på kopian lägga in alla de detaljer som spelarna inte ska få se – en så kallad 'spelledarkarta'.

För att få till en funktionell karta måste man grunna på vilket syfte kartan skall ha. Om kartan ska användas för att hålla koll på rollpersonernas resvägar bör skalan vara en helt annan än om den skall visa innandömet av en borgkällare. Om kartan skall kunna användas för att visa inbördes förhållanden i en eventuell strid kan man överväga att infoga ett rutnät eller hexagoner. Om den används för orientering bör den förses med nummer eller tydliga rumsnamn, så att spelledaren snabbt kan se vilken del av kartan som hör till en viss passage i äventyrstexten. Ibland kanske man inte har någon utförlig äventyrstext, och då kan man istället använda kartan för att beskriva äventyrsplatsen genom att rita ut träd, ruiner, vägar, dörrar, möbler och andra större föremål. Vad som räknas som 'större föremål' är förstås relativt skalan på kartan.

Själva ritandet av kartan är sedan ett praktiskt göromål. Ju bättre utrustning, desto bättre resultat tenderar man få. Blyerts-

penna, filtpenna, suddgummi, linjal och suddtåligt papper är bra verktyg för den som vill rita en fin karta. En dator, en scanner och ett bra bildbehandlingsprogram är inte så tokigt heller. Tyvärr finns inga bra råd att ge här rörande själva tecknande annat än att övning ger färdighet, och det kan dessutom vara bra att titta på hur andra har ritat kartor, för att få lite idéer och inspiration.

Kartor som skall finnas med i spelet kan man gott försöka att få se föräldrade ut. Papperskvalitén i Mundana är långtifrån lika bra som dagens blekta och släta ark. Rätt papper gör mycket till illusionen. Man kan även föräldra pappret genom att dränka det i te eller kaffe och därefter torka det. Detta gör att pappret får en gulnad och något ojämn yta.

När pappret är torrt kan man börja göra kartan. Man bör först ha gjort ett antal skisser så man vet vad man vill ha. Därefter kan man börja med blyerts för att sedan fylla i med bläck (det är viktigt att få bort blyertsstrecken i slutändan då de känns väldigt icke-mundanska.

### Kartritning

Nedan finns steg-för-steg-anvisningar om vad man kan tänka på när man ritat en karta över ett område. På sidan 219 i den här boken finns mer tips om hur man ritat stadskartor och inomhuskartor, och i boken *Riddaren* på sidan 42 finns råd om hur man ritat kartor som avbildar en förläning, med byar och odlade marker.

- 1) Rita ut vägar, floder och sjöar. Tänk på att sjöar så gott som alltid inlopp, och har de inlopp har de även utlopp. Vattendrag rinner alltid från höglänt terräng ned mot låglandet och havet. De korsar aldrig andra vattendrag, men kan förstås rinna samman och bilda större vattendrag.
- 2) Placera ut städer och byar. Dessa ligger ofta i bördiga områden, eller vid kust och floder för bästa närhet till föda. Bördiga områden bör alltid ha närhet till vattendrag.
- 3) Placera ut skogsmark och vildmark, det vill säga berg, träsk och annan obrukbar mark. Träsk bildas vanligtvis i låglänt land, nära stora vattendrag eller sjöar. Träsk är mycket vanliga i floddeltan.
- 4) Placera ut särskilda terrängobjekt eller speciella platser, till exempel stora kullar, monoliter, tempelbyggnader eller annat.
- 5) Färglägg gärna kartan, rita ut en skala och en kompassros som visar de olika väderstrecken. Fyll gärna i namnen på städerna.



## ÄVENTYRSPLATSER

**V**ILKA ÄR SPELVÄRLDENS viktigaste platser, de som spelledaren ständigt måste ha full koll på? Huvudstäderna? Handelsfurstarnas kontor? Kungars och drottningars gemak? Ibland. Men Mundanas viktigaste platser är ändå alltid de som rollpersonerna besöker under sina äventyr. De flesta platser som man kan äventyra på är möjliga att göra riktigt intressanta – det kan vara allt från ett slott till ett marknadstorg, eller varför inte ett fartyg eller en underjordisk grotta? Det viktiga är att platsen ges en genuin och äventyrsvänlig känsla, exempelvis genom att kryddas med intressanta spelledarpersoner.

### En plats för äventyr

Vad utmärker en äventyrsplats? Äventyrsplatsen kan definieras som 'ett ställe som har relevans för äventyret eller kampanjen, och som rollpersonerna med stor sannolikhet kommer att besöka inom äventyrets eller kampanjens ramar'.

Precis som med spelledarpersoner kan man dela in äventyrsplatserna i vitala, betydande och oviktiga, där det är i princip omöjligt att klara äventyret utan att ha besökt den vitala platsen, men fullt möjligt att hoppa över de betydande – även om det kan vara av stort värde att besöka dem. En oviktig äventyrsplats kan till exempel vara ett värdshus, där rollpersonerna stannar till för att äta och snappa upp rykten. En betydande äventyrsplats kan vara ett virrvarr av lönnliga källargångar i en gammal trollkarls hus som rollpersonerna eventuellt kan hitta och ge sig in i på jakt efter (ej unika) ledtrådar. En vital äventyrsplats kan vara det välbevakade fängelset som personen rollpersonerna letar efter sitter fången i.

Äventyrsplatser kan variera i storlek och frihetsgrad. En stor och helt fri äventyrsplats skulle till exempel kunna vara ett vidsträckt vildmarksområde. En liten, sluten äventyrsplats kan till exempel vara ett värdshus eller ombord på ett fartyg. Äventyrsplatsen är ett av spelledarens viktigaste verktyg för att få struktur på äventyret och hålla rollpersonerna inom det stycke av spelvärlden som han helst vill ha dem.

Ju slutnare äventyrsplats, desto rakare äventyr kan tyckas, men så behöver inte alls vara fallet. Det är till och med att rekommendera att låta ett lök-äventyr utspela sig på en eller flera relativt slutna äventyrsplatser. Det hjälper spelarna och spelledaren att hålla det fria och kniviga äventyret fångat inom yttre ramar.

I ett mordmysterium på ett fartyg där alla är misstänkta vet man att mördaren med största sannolikhet fortfarande finns bland passagerarna eller besättningen, eller att det åtminstone är på fartyget man bör leta spår och försöka reda ut vad som hänt.



## Att skapa en äventyrsplats

När man väl identifierat ett behov av en viss äventyrsplats kan man börja skapa den. Ta först och främst fasta på den stämning som platsen skall ha. Är det intrigerande i slottsmiljö, fullt av konflikter och rykten, eller kanske en mörk och kuslig skog med hoande ugglor i trädkronorna? Som spelledare bör man se till att först kunna sammanfatta äventyrmiljön i ett antal nyckelord. Utifrån dessa ord kan platsen beskrivas inlevelsefullt och utan stämningsdödande innantilläsning samtidigt som man tack vare stödorden slipper glömma något. En oviktig äventyrsplats behöver bara ett namn och ett och annat stödord som hjälp, till exempel "Värdshuset 'Grenen och galgen'; beläget i korsningen Tunnbindargränd och Vägs ände; nedgången, osigt, kalkade väggar som spruckit, rustikt trämöblemang, få besökare." Viktigare platser behöver förmodligen fylligare beskrivningar och en ordentlig genomgång av följande fem frågor:

- ◆ Vilken betydelse har platsen för äventyret?
- ◆ Om det inte är uppenbart: vad används platsen till?
- ◆ Hur ser platsen ut?
- ◆ Vilka spelledarpersoner finns normalt på platsen?
- ◆ Vilka faror finns normalt på platsen?

Först alltså platsens betydelse för äventyret – det är ju detta som gör stället till en äventyrsplats enligt vår definition ovan. Varför kommer rollpersonerna att besöka platsen? Varför just den? Vad kommer de att uträtta där? Om platsen inte är äventyrets slutstation: vad kommer de att ha med sig därifrån; information, föremål, en person, en viss stämning?

När man har detta – det viktigaste – klart för sig kan man ta itu med vad platsen används till. När man väl har användningsområdet klart för sig kan man börja ställa upp följdfrågor: på vilket sätt den används, mer eller mindre detaljerat, beroende på platsens viktighet. Ett fängelse, där rollpersonernas vän sitter fängslad, bör till exempel ges ett fylligare svar än det simpla: "fängelset används för att hålla farliga personer inlåsta". Man bör titta på fängvaktarnas rutiner, beskriva vilken grad av frihet fångarna ges, hur ofta nya fångar forslas in genom portarna och

så vidare. Det kan förstås även röra sig om en helt och hållet övergiven plats, men i sådana fall lär platsen ändå ha en historia. Någon gång har den bebotts eller använts, och detta forntida användande bör ha utformat platsen, och det torde finnas spår från fordom.

Platsens utseende bör beskrivas utifrån vad den används eller har använts till. Dock bör man ha i åtanke att även andra saker kan ha påverkat platsens utseende, exempelvis väder och vind, tillgången till vissa material, geografin och klimatet, kulturen, historiska skeenden och så vidare. Utseendet måste också beskrivas i förhållande till platsens betydelse för äventyret. Finns det ledtrådar på platsen? Beskriv då var de finns och hur svåra de är att hitta (om det krävs lyckade slag för Söka och liknande). Skall platsen förmedla en stämning? Infoga då de detaljer och attribut som krävs för att förmedla denna stämning. Finns det stor chans för strid på platsen? Beskriv (eller åtminstone betänk) i sådana fall relativa avstånd (rita kartor eller rutnät om du använder tennfigurer eller andra markörer), strategiska positioner och kanske flyktvägar. Just kartritande beskrivs på sidan 212 i detta kapitel.

Vilka spelledarpersoner finns det på platsen? Vissa kanske redan är skapade och har vitala eller betydande roller i äventyret, men det finns ibland de som är direkt knutna till äventyrsplatsen och nödvändiga för att göra densamma komplett; det kan vara personal på ett värdshus, vakter i en borg, förmannen vid ett gruvkomplex, ett urgammalt spöke i ett gravvalv och så vidare. Dessa är så nära knutna till äventyrsplatsen att de blir en del av den, åtminstone under äventyret. De kommer förmodligen aldrig att lämna äventyrsplatsen eller ha någon större inverkan på världen utanför. Spelledarpersonerna har påverkats av äventyrsplatsen, men också lämnat sina avtryck på den, kanske till och med skapat den.

Till sist bör man klargöra om det finns faror på platsen. Farorna kan bestå i varelser, fientligt inställda spelledarpersoner, fallor, eller mer subtila faror som ger en svårighet att orientera sig i mörker på platsen (snårskog, källare fulla med bråte, förrädiska ruiner) eller multna golv som kan rasa samman om någon ger sig ut på dem. Farorna kan också vara av övernaturlig karaktär: förbannelser, illvilliga spöken eller magiska ting.

## Stridens landskap

Om man skapar en äventyrsplats där slutstriden mellan rollpersonerna och deras fiender mest troligt kommer att stå är det även här en avvägning mellan logiken och spelglädjen. För att få ett episkt och mäktigt slag får gärna platsen vara dynamisk och storslagen och inverka på spelarnas handlingar. Exempelvis kan slaget stå på en bro högt över ett forsande vattenfall, eller kanske i en månbelyst ruin med mossbevuxna stenpelare som reser sig upp ur den snåriga marken.

Just dessa mer stämningsfulla platser ger en hel del till spelkänslan och låter även spelarna utnyttja platsens topografi. Någon vill kanske använda en sköldstöt för att knuffa en motståndare från bron och ned i de brusande vattenmassorna. En annan kanske föredrar att klättra upp för

en mossig stenpelare och använda sig av avståndsvapen för att undkomma närstridsattacker.

En spelledare som förbereder ett äventyr med många stridsmoment gör gott i att lägga ned tid på att skapa spännande platser där striderna kan utspelas, gärna med kartor över de områden som kommer att stå som slagfält.

Självklart är det inte endast platser för strid som bör tänkas igenom men just i dessa fall så kan de ge en klarare bild av striden och dess skeende. Spelledaren bör flika in kommentarer som härrör till platsen: "Hans skrik dränks av vattenfallets brus." Eller: "Din klinga glimmar i månljuset när du parerar din motståndares ursinniga anfall".

Observera dock att man inte bör gödsla för mycket med dessa områden då det kan bli ett överskott på dem och det känns som världen består av bråddjup, raviner och träskmarker.





## Att krydda äventyrsplatsen

När man besvarat de fem frågorna (kortfattat eller mer utförligt, allt efter hur viktig platsen är) kan man förse den med detaljer. Detaljerna kan förstås appliceras slumpmässigt, men det är ofta bra om man har en plan för det hela. Säg till exempel att man har valt en viss genre för sitt rollspelande. Man kan då effektivt använda detaljerna till att ge understöd åt denna genre.

### Exempel:

*Tänk dig en borgsal. I en mörk fantasymiljö kan man drapera väggarna med slitna, bleka gobelänger, långbordet i mitten med en tjock svart bordsduk. Oputsade riddarrustningar flankerar väggarna som förutom gobelängerna också pryds av tavlor, vars porträttbilder av sedan länge döda adelsmän tycks följa rollpersonerna med sina ögon. I en sword & sorcerymiljö stoppars istället in en lång matta på golvet (perfekt för hjältarna att slita tag i och falla framrusande vakter med), ett dignande bord med värdefullt bordssilver, ett rostat svin på bricka med härliga stekspett att sätta i fienden (eller fäktas med) och en maffig ljuskrona i taket som man kan svinga sig i.*

Överhuvudtaget skänker detaljerna stor krydda åt äventyrsplatsen, men man ska inte slösa energi på att lägga in alltför många – spelarna kommer ändå inte att kunna hålla alla detaljer i huvudet och öser man på detaljer i en ständig ström kommer de att åka in genom ena örat och ut genom det andra. Det gäller att hitta en lagom balans.

Man kan gärna försöka variera vilken typ av detaljer man beskriver. På ett värdshus kan man, istället för att alltid beskriva vilken mat som serveras, exakt hur söta flickorna är och hur värdshusvärderna ser ut, ibland variera med att beskriva lukten i rummet, sotet på fönstren, på vilket sätt alla nogsamt försiktigt går runt kitteln över eldstaden (och sedan den tillhörande historien om hur en flicka en gång stötte till kitteln och spillde ut den över sig och några av gästerna, med svåra brännskador som följd) eller det lustiga, bråkande skratt en av gästerna avlossar flera gånger under kvällen.

Det är viktigt att stämningens idé inte kolliderar med de företeelser som finns i området. Om kampanjen består av jordnära inslag så bör det som höjer sig över det normala beskrivas som något alldeles extra. I den lilla byn på jargiska

landsbygden så är alver något ytterst exotiskt, medan det i Sunariskogen är bland det mest vardagliga som finns – och detta bör givetvis märkas genom beskrivningen av platsen. Det kan därför vara en berättarteknisk metod att stegra graden av mystiska inslag allt eftersom kampanjen fortgår, för att på så sätt hela tiden kunna göra det allt mer spännande. Se förslagen om hur man skapar stämning på sida 172 i denna bok.

## Rykten

En omväxling mot den vanliga objektiva beskrivningen av en rollspelmiljö kan nås genom att låta någon av spelledarpersonerna berätta för rollpersonerna om platsen ifråga. Det blir förvisso mer subjektivt så, men å andra sidan så skall kanske det inte är så fel att rollpersonernas bild av miljön är ganska vinklad. Att använda sig av florerande rykten kan vara en metod att få mer i liv i äventyren. Det är en fördel om ryktena presenteras så att rollpersonerna inte med säkerhet kan avgöra varifrån ryktet kommer eller om det är sant.

## Platser & personer

Det tar oftast alldeles för mycket tid och ork att beskriva varje enskild person som hör platsen till. Tänk istället ut de generella drag som gäller på de flesta spelledarpersonerna och beskriv ett fåtal av dem mer utförligt. Om rollpersonerna är någonstans i det cirefaliska samväldet så kan spelledaren flika in ”precis som alla andra har han en ring i örat”, för att på så vis ge en allmän och specifik beskrivning i ett (’inflikningsmetoden’ kan vara bra att använda sig av som variation oavsett om det gäller beskrivning av spelledarpersoner eller ej).

Om rollpersonerna är främlingar på platsen så kan det vara bra att generalisera lite extra. Det kan även vara bra att släppa på generaliseringarna ju längre tid som rollpersonerna vistas på platsen, för att på så sätt ge en känsla av att rollpersonerna gjort sig hemma på äventyrsplatsen.



## STÄDER

**S**TÄDER UTGÖR VÄLDIGT speciella äventyrsplatser. Här finns människor i överflöd, gillen, universitet, marknadstorg och hantverkarhus och miljöer som pendlar mellan allt från smala gränder och kloaker till tempelsalar och furstehov. Städer har den fördelen att de är både stora och slutna äventyrsplatser och dessutom befolkade, vilket möjliggör i princip alla former av äventyr: från lysande intriger till blodiga uppgörelser i den undre världen.

### Att skapa en stad

De flesta städer finns redan utmärkta på Mundanas kartor och finns också kort beskrivna till exempel i boken ('Geografica Mundana'). Dock kanske spelledaren vill skapa en helt egen stad (spelledaren har ju som bekant fullmakt att göra vad han vill med Mundana i sin kampanj) eller förlägga kampanjen till en tid där ingen av de städer som finns i Mundana år 2967 e.D. existerar. Oavsett vilket så följer här några punkter som spelledaren bör följa när han skapar en stad:

- 1) Bestäm stadens läge. Var ligger den? Varför ligger den där den ligger?
- 2) Bestäm stadens storlek och näringar. Hur många invånare har staden? Vad livnär de sig på?
- 3) Bestäm stadens ställning. Är staden fri eller lyder den under någon? Hur inverkar staden på det område eller det rike den finns i?

### Att utveckla en stad

De flesta befintliga städer finns som sagt redan kort beskrivna, men ska man spelleda äventyr eller till och med kampanjer i staden bör man sätta sig in i hur den fungerar lite extra och skriva till de partier man tycker saknas eller behöver utvecklas. Bara för att en stad finns kort beskriven betyder det inte att staden är "färdig". Dessutom kan spelledaren strunta fullständigt i att följa de texter som redan finns om staden, om han vill skapa en egen variant i sin kampanj.

### Allmänt om Mundanas städer

Mundanas städer varierar i storlek. När en bosättning nått cirka 500 bofasta invånare kan man med fog klassa den som en stad, men till sist gäller ändå att bosättningen behöver någon form av officiellt erkännande, till exempel stadsprivilegier, för att få kalla sig en stad. Det finns exempel på mindre städer än så, men de har oftast någonting som utmärker dem: en viktig strategisk placering, en viktig näring eller liknande, som drivit fram ett erkännande som stad. De riktigt stora städerna har tiotusentals

invånare, och en av de absolut största städerna är Daval i det jargiska kejsardömet med sina 425.000 invånare.

Städerna har vuxit fram kring viktiga handelsplatser, kloster eller borgar. Detta gäller särskilt för riktigt gamla städer. Nyare städer kan ha en medvetet strategisk placering, uppförda av en härskare för att stärka en viss näring eller bli en del av rikets försvar. De flesta städer ligger nära vatten och har dessutom närhet till transportleder, till exempel farbara floder, vägar eller en kust. Eftersom handel i någon form ofta är dess huvudnäring så behövs det alltid bra förbindelser med andra städer.

När man skapar en stad bör man fundera lite extra över stadens historia och hur denna kan ha påverkat och format staden. Det kan ge färg åt staden om rollpersonerna får finna spår av stadens förflutna i arkitektur, seder, sånger på världshuset eller liknande. Har staden några kända söner? Har den drabbats av katastrofer eller stått emot belägringar? Vem grundlade staden och varför?

### Stadens styre och rättsväsende

Vanligtvis styrs en stad av ett råd bestående av representanter från stadens rikaste familjer. Rådet leds av en borgmästare eller liknande, som ibland har stor makt över rådets beslut. Detta är inte alltid fallet. Ibland styrs staden av den lokale länsherren eller dennes guvernör. Ibland lyder staden direkt under konungen och styrs av densamme eller dennes utsedda. Städer kan också stå under kyrkans eller templets överhöghet, eller styras av en enväldig tyrann. Sedan är det inte alltid säkert att den officiella makten också är den reella. Det kan finnas grå eminenser som sköter stadens förhållanden från undanskymda positioner i maktens skugga, eller så kan staden vara helt i händerna på tjuvar eller konspirerande kultister.

Invånarna i en stad har alltid lagar och förordningar de måste följa. Ibland är lagarna desamma som i riket i övrigt (om de nu är rikstäckande), men ibland har städer egna lagar. Det finns förstås även mellanting, där staden använder rikets lagar, med egna tillägg eller förändringar. Lag och rätt kan upprätthållas av stadsvakten eller särskilda polisstyrkor. Vem som har rätten att döma varierar och är i viss mån avhängigt vem som styr staden. Vissa städer har särskilda domstolsväsenden, medan andra låter härskaren avgöra de flesta mål själv.

Rollpersoner kommer ofta i kontakt med rättvisan på ett eller annat sätt (antingen försöker de upprätthålla lagen, eller så bryter de mot den), och det kan därför vara klokt att specificera hur rättsväsendet i staden fungerar innan man förlägger äventyr dit. De viktigaste frågorna man bör försöka besvara är: Vem har befogenhet att arresterar någon? Vem dömer? Hur försvarar man sig (om möjligt)? Vilka straff utdöms för olika brott? Man bör här komma ihåg att Mundana är en mycket hård värld där ringa brott kan inbringa hårda straff om de begås av fel person.

### Om stadsbeskrivningarna

Texterna nedan är framförallt inriktade på de städer som återfinns på Asharinahalvön, men kan för det mesta även appliceras på sabriskas städer, cirefaliska dito eller städer i det jargiska kejsardömet. Eventuella skillnader finns ofta beskrivna i respektive lands bok, och har framförallt med kultur att göra.

## Gillen

Stadens näringsidkare är ofta medlemmar i sammanslutningar som kallas skrän eller gillen. Gillena fungerar som ordnar och fackföreningar som ser till hantverkarnas och köpmännens rätt. De reglerar priser och sätter löner, lika för alla för att motverka konkurrens. De kan också stå för fattigvård och se till att en del av medlemsavgifterna går till döda hantverkares änkor eller medlemmar som har det särskilt illa ställt.

Gillena blir ofta mäktiga och slår alltid hårt mot de som inte följer gilletts förordningar eller lever upp till de höga krav som ställs på hantverket. De har ofta rätt att döma i frågor som rör deras egen verksamhet, och straffen är ofta finurliga: en skomakare som skämt ut sig genom att tillverka dåliga skor kan tvingas springa barfota längs en gata som beströts med gränis och en köpman som sålt dåligt vin kan själv tvingas dricka av det tills han spy eller somnar.

Eftersom alla medlemmar tvingas betala en del av sina inkomster till gillet har organisationen stora resurser. Ingen, inte ens den lokale herren, går frivilligt emot gillena om det går att undvika. Gillesväsendet är som mest utbrett i Soldarn och Consaber. På många håll har adeln börjat bli mer och mer orolig då gillena får allt mer makt och snart kan komma och hota deras position.

## Försvar

Runt staden (om det är en viktig sådan) finns ofta någon form av försvarsverk. Det kan röra sig om murar, vallar, gravar (ofta vattenfyllda) eller en flod. Stadsportarna är i regel starkt befästa eftersom de är murens eller palissadens svagaste punkt. Porthus, vaktorn, fällgaller eller vindbryggor används ofta för att förstärka portarna.

Ibland finns en borg förlagd till staden. Den tronar ofta på stadens högsta punkt, med god utsikt över omgivningen så att dess vakter ska kunna få syn på annalkande fiender i god tid. Ibland finns borgen en bit bort från staden. Fördelen med detta är att man kan anfalla en fiendehär i ryggen, antingen från borgen (om fienden skulle tåga mot staden) eller från staden, om det omvända gäller. Nackdelen är förstås att borgherren hamnar en bit från händelsernas centrum i staden.

Viktiga städer har ofta en permanent garnison som lyder under rikets härskare eller den lokale länsherren. Annars placeras soldater innanför stadens murar bara när det anses behövas, till exempel om krig bryter ut. I fredstid patrulleras stadens gator och murverk istället av stadsvakten eller milismän. En stadsvakt är vanligtvis avlönad av stadens styrande medan milisen bildas av vanliga stadsbor, som vid sidan av sina ordinarie yrken har vaktskift som bisyssla ett par gånger i månaden. Ju större och rikare stad, desto större chans att den har en egen stadsvakt. Man kan även se andra typer av vakter i större städer. Bland annat är det inte ovanligt att mäktiga handelshus har egen vaktpersonal som skyddar deras intressen.

## Gator

Gatornas bredd varierar kraftigt. De stora gatorna, de som leder mellan torg och stadsportar eller till offentliga byggnader, är ofta stora nog att flera vagnar kan mötas i bredd. Mellan många

av husen löper gränder till bakgårdar och lagerlokaler – gränder där två personer knappt kan mötas utan att stöta emot varandra.

Stadens gator består vanligtvis i mer eller mindre raka stråt av plan trampad jord som beströts med grus. Finare gator är belagda med kullersten eller till och med alldeles flata stenar. I Consaber och på Asharinahalvön så slängs vanligen skräp, avskräde och avföring direkt på gatorna där man låter regnet skölja bort det. I många andra länder som Jargien, Thalamur och Cirefaliska samväldet använder man sig av kloaker och renhållning.

I många städer dras gatorna efter hur husen är byggda och utan större planering. Således kan det vara som att gå in i en labyrint om man inte vet vart man skall. I vissa länder (exempelvis Thalamur) är gatorna raka och välplanerade och allt byggt efter strikt planerade mönster.

## Hus

Ju finare hus desto stadigare. Offentliga byggnader och de rikas hem är ofta uppförda i sten. Eftersom eld och bränder är det största hotet mot staden så är stenhus alltid att föredra. Näst efter stenhus är korsvirkeshus att föredra. Korsvirke är som namnet antyder bjälkar som spikas samman i ett rutmönster och ibland även korsläggs. Hålrummen som uppstår mellan bjälkarna fyller man sedan med lera, dynga och hästtagel för att bilda hela väggar. Väggarna kan sedan putsas. Vanliga trähus står längst ned på skalan, men det är ändå stor skillnad husen emellan, till exempel vilket tak som används. Fina hus har skiffertak eller i sällsynta fall till och med blyplattor. Tegeltak eller trätak är betydligt vanligare. En del trähus är mycket fina medan andra mest liknar skjul. Det är inte helt ovanligt med halmtak på vissa hus, speciellt i städer som har en stor bondebefolkning. Arkitektur, stadsplanering och det generella utseendet på husen varierar självklart mellan Mundanas olika riken. I alla städer ligger dock husen tätt och är vanligen betydligt högre än på landsbygden.

Husen byggs ofta på höjden, med gaveln ut mot gatan. Ett vanligt sätt att beskatta invånare på är nämligen att mäta hur stor del av huset som vetter mot gatan – ju mer gata man 'förbrukar', desto högre skatt får man betala. Till detta tillkommer förstås även andra former av skatter, till exempel inkomstskatt på näringsfånget. Att husen byggs på höjden har dels att göra med detta och dels att markpriserna i en stad ofta är höga. Städer är vanligtvis trånga, och utrymmet alltid begränsat.

Om huset är en butik eller verkstad hänger ofta en skylt av något slag utanför som talar om vad huset används till. Eftersom det är lite si och så med läskunskaperna har skylten ofta formen av ett verktyg eller visar en bild av någonting karaktäristiskt för yrket.

Köken hos de finare familjerna placeras ibland i separata stenhus, på grund av brandrisken. Ofta vetter alla hus mot en innergård, där tjänare kan bära maten från köket till huset utan att behöva bege sig ut på gatan. På eller mot innergårdarna finns även andra byggnader, till exempel stall, vagnsskjul, förråd och avträden. Fattiga familjer har överhuvudtaget inga kök (ugnar är helt enkelt för dyra), utan gräddar sina degar hos bagaren eller köper sitt bröd av traktens bönder på marknadstorget.



## Fönster, dörrar och lås

Glasfönster är ovanliga, men förekommer – särskilt hos rika. Tempel och kyrkor har ofta imponerande fönster med blyinfattat målat glas. Vanliga hus har fönsterluckor som kan stängas och reglas inifrån. Lås är relativt vanliga, framförallt på ytterdörrar. Låsen är ofta grova och lätta att dyrka upp för den som kan tekniken. Dörrar och fönster kan även vara försedda med reglar. Fördelen med detta är att de knappast kan dyrkas upp, men å andra sidan kan de bara stängas inifrån. Om det finns värdesaker i ett hus, till exempel silverserviser eller dyrbara kläder, hålls dessa vanligtvis instuvade i ordentliga skåp och kistor, med lika ordentliga lås. Vanligtvis plockar man bara fram dyrgriparna då man vill att de ska synas, till exempel när man har gäster.

## Vatten, bad och avträden

Staden får sitt vatten från en intelligande flod eller brunnar. Ofta, om vattnet är dåligt eller särledes smutsigt, kan man finna vattenförsäljare i staden: bönder som varje morgon fyller sina hinkar och vattenskins med rent vatten och säljer det på stadens torg. Jordskred eller översvämningar uppströms kan åtminstone tillfälligt besudla vattnet i floderna, och brunnar kan sina under torrperioder, vilket skapat en marknad för dessa vattenbärare. Jargiska städer får ofta sitt vatten från akvedukter: stora, öppna vattenledningar som ständigt forslar rent vatten in i staden.

Större städer har ofta badhus. Hur ofta de nyttjas skiljer sig mellan olika kulturer. Inom det cirefaliska samhället försöker man tvätta sig så ofta som möjligt, oavsett vilket samhällsskick man tillhör.

All tvätt sköts i hemmet av tjänstefolk, eller av husfrun själv, om man inte har råd med tjänare. Ibland finns även tvätterskor som mot betalning tar sig an byken och tvättar den direkt i floden eller i speciella tvätthus. Vissa tvättar sällan eller aldrig sina kläder, utan låter i bästa fall sopa dem då och då, för att bli av

## Tempel & kyrkor

I en stad är templet ofta den största och vackraste byggnaden. Templet har en central position i stadsbornas liv och därtill en lika central placering rent fysiskt i staden. Templen kan stundtals ha fler funktioner än de rent uppenbara. De kan till exempel ta hand som sjuka eller stå för viss utbildning, och gudsmännen är ofta ansvariga för att dela ut allmosor till de fattiga. Präster och munkar kan ibland också anlitas som rådgivare, tolkar, skrivare, illuminerare (bokfärgläggare) eller arkivarier. Detta varierar stort från religion till religion, men också från stad till stad. Templen finansieras vanligtvis genom någon form av tionde, donationer eller motsvarande. Ibland är templet mäktigare än både lokala herrar och stadens styrande.

med den värsta smutsen. Avlusning är sällan att tänka på för de fattiga, eftersom lössen fort hittar tillbaka till kläderna igen i de skitiga husen. Mer välbärgade familjer gör sitt bästa för att sopa rent hemma och då och då röka ut lössen, med hjälpligt resultat.

Det är lite så och så med renhållningen i städerna. Avskräde kastas vanligtvis direkt ut på gatan, där gatsopare tillsammans med bölande svin gör sitt bästa för att hålla rent. Det finns exempel på städer där nedsmutsningen blivit ett stort problem, och där de styrande faktiskt tagit krafttag mot nedskräpningen.

I princip varje hus har ett avtråde där invånarna kan låta sitt vatten och tömma sig. Det kan vara beläget inomhus eller ute på bakgården, och består vanligtvis av en sittbrunn med en tunna under. Efter uträttat behov skrapar man sig ren med en pinne. Under varje säng står vanligtvis ett nattkärl, så att man slipper springa upp på natten och bli kall om fötterna. Pottan stjälpes man ut på gatan eller i floden. Dit åker även de övriga exkrementerna, när skittunnorna blir fulla. Vanligtvis försöker man se till att tömma exkrementerna nedströms tvättbryggorna.





## Att rita stadskartor

För att rita en stadskarta följer man ungefär samma råd som när man ska rita kartor över andra äventyrsplatser (se sidan 172 i den här boken). Det finns dock några ytterligare saker man bör tänka på, och som utmärker sig när det gäller just stadskartor:

**Stadsplanering:** De flesta städer har vuxit inifrån och ut. Börja därför med de innersta kvarteren och arbeta dig utåt. Stora torg och viktiga (äldre) offentliga byggnader finns ofta i mitten av staden, den äldsta kyrkan eller templet likaså. Köpmän och adelsmän bor ofta i dessa kvarter. De fattiga familjerna finner man utanför stadens murar, eller nära desamma, i nedgångna hus eller träskjul med läckande tak och ranka dörrar. De kan också ha bosatt sig i särskilda kvarter, en del så slitna, laglösa och farliga att till och med stadsvakten skyr dem. Medelklassen utgörs av hantverkare, skrivare, handlare och allehanda yrkesmän. De finner man lite här och var i staden, beroende på hur rika de är, dock sällan i de allra finaste eller allra fattigaste kvarteren. Soldater och vakter har ofta sina logement i anslutning till stadens försvarsverk eller borg.

**Skolor:** Man behöver ofta inte rita ut precis vartenda hus. Ofta räcker det med gatorna och kvarteren. Stora byggnader bör dock ritas separat, och gärna färgläggas för att visa att de är just hus och inte kvarter. Detta gör att man får en bild av tempels och andra stora byggnaders relativa storlek, samt en snabb överblicksbild av dess form och exakta läge. Eventuella stadsmurar bör också ritas ut, och de kan, liksom resten av kartan, med fördel göras skalenliga.

**Gatunamn:** Det underlättar stort om spelledaren namnger de viktigaste gatorna, portarna och byggnaderna. Det blir lättare att orientera sig i staden då, både för spelledaren och spelarna. Folk med samma hantverk bor ofta nära varandra, vilket också kan avspeglas i gatunamnen (till exempel "Myntslagargränd" eller "Smedsgatan").

## Stora händelser

Staden är inte alltid sig själv. Ibland inträffar stora händelser som ställer saker och ting på ända. Nedan beskrivs ett antal sådana. En händelse kommer dessutom sällan ensam: vad händer om man kombinerar en religiös högtid med en stadsbrand, eller en belägring med en konspiration?

**Belägring:** En belägrad stad är en mycket annorlunda stad än den man är van att se. Bönderna kan inte längre föra sina varor till marknaden, och troligtvis har de redan sökt skydd innanför stadsmurarna, vilket gör den trängre och allt oroligare. Överallt springer trupper omkring, och överallt hörs rykten om vad fienden har för sig. Ibland beskjuts stadens murar med stenar, eller så kanske fienden försöker sig på att slunga in pestsmittade lik eller fallna fiender, för att sänka stadsbornas moral. I skuggan av allt detta pågår någon form av vardagsliv, men givetvis anpassat efter omständigheterna. Matpriserna skjuter ofta i höjden och tillgången till vatten blir särskilt vital. Folk kan tvingas äta hundar, katter, hästar och råttor i brist på annat. Nya marknader öppnas: kanske köpslår man till och med med fiendehären. Skökor smyger gärna ut ur staden för att erbjuda sina tjänster till de som har fickorna fulla av plundrat silver. Stadens styrande har förmodligen fullt upp med att försöka enas om en väg att tackla situationen. Det kan hända att staden bryter med sin herre för att

rädda sig undan fiendens vrede. Det kan också hända att stadsborna gör uppror mot sina styrande och öppnar stadens portar för att lindra skadan. Om staden intas kan det bli läge för plundring eller brandskattning. Att rollspela under en stadsbelägring kan bli ett mycket spännande äventyr. Rollpersonerna är instängda bakom murarna tillsammans med ett flertal andra, en sluten miljö som ändå sjuder av liv och konflikter. Kanske har fienden agenter i staden som försöker bryta ned folkets moral, döda viktiga makthavare och sabotera försvaret— eller är det så att rollpersonerna kanske är dessa agenter.

**Festival:** Alla städer värda namnet har någon form av årligen återkommande festival. Det kan röra sig om en religiös högtid, där processioner, mässor och offer avlöser varandra, eller så kan det vara en profan festival, där vårens ankomst eller en speciell person hyllas. Ofta kombineras festivalen med en marknad, och staden får ofta många besökare under dessa dagar. Stadens vårdshus är ibland så gott som fullbokade redan en vecka i förväg, om festivalen är betydande. En bra festival skall framstå som ett myller av människor, färger, eldar, skratt, dofter och fantastiska nöjen. Till festivalen söker sig det även allehanda underligt folk som döljer sig bland mängden besökare. Det kan vara spioner, tjuvar och lönnmördare till sagoväsen.

**Konspiration:** Staden kan ibland hemsökas av en konspiration: folk eller organisationer som bakom kulisserna intrigerar för att skaffa sig makt eller få sin vilja igenom till varje pris. Aktörer kan vara stadens styrande, gillena, den lokale herren, agenter från en utländsk makt, tjuvligor, en listig demon som sluppit lös från sitt magiska fängsel, en maktgalen magiker eller liknande. Konspirationen är aldrig öppen (då vore den knappast en konspiration), men tecken på att något är fel kan skönjas av den som verkligen letar och är vaksam. Exempelvis försvinner det kanske folk, underliga rykten om samman slutningar med kåpklädda individer på stadens kyrkogård, skrik ifrån kloakerna och fångar som släppts lösa. Läs mer om konspirationer på sidan 210 i den här boken.

**Marknad:** Marknadsdagar hålls ofta fler gånger per år. Under våren flockas bönder och köpmän för att köpa ull och göra sig av med det som eventuellt blivit kvar sedan vintern i form av mat och öl. Sommaren är en lite lugnare tid, men eftersom vädret ofta är bra brukar det inte vara några svårigheter att komma på anledningar till att få ha marknad, gärna kombinerat med festligheter. Hösten är kanske den bästa marknadstiden. Då säljs timmer och spannmål till högstbjudande, och om sommaren varit särdeles torr eller regnig plägar brödsåden inbringa ett mycket gott pris. Vintermarknader brukar innebära god avsättning för vin och öl, men även svin och andra slaktdjur. Under marknadsdagarna fylls staden av folk, en del mycket långväga. Under marknaden är det inte ovanligt att stadens befolkning fördubblas flera gånger om, vilket lätt kan bli en påfrestning för stadsvakter och gatsopare. Utöver de större marknaderna hålls det flera mindre torgdagar i staden, ibland så ofta som ett par tre gånger i veckan. Stadsborna kan då köpa eller byta till sig bröd, ägg, skinn, levande djur och enkla verktyg av tillresta bönder och jägare. Det är inte ovanligt att det uppstår festligheter under marknaden då mycket pengar är i omlopp och folk reser långväga. Självklart drar det även till sig element från undre världen som kan agera nästan obehindrat i folkhavet. Under marknadsdagar är det möjligt att komma över mycket utrustning till bra pris.

**Pest:** Något av det mest fruktansvärda som kan drabba en stad är pest eller andra former av sjukdomar. Om en pest bryter ut stängs stadens portar och ingen släpps in eller ut, för att inte föra sjukdomen vidare. Rika kan kanske köpa sig en väg ut ur staden, eller hota vakterna. Pesten lockar fram flagellant (religiösa självplågare) och profeter, självsäkra läkare och undergörare. Charlataner säljer sina skyddande mixturer och råttfångare erbjuder sina tjänster alltmedan likhögarna staplas högre och rackare drar vagnar med döda till bränngröpparna eller dumpar kropparna direkt i floden. Laglösheten tilltar liksom domedagsstämningen, men pesten kan också föra med sig uppsluppenhet: ställda inför livets skörhet bestämmer sig många för att leva upp, festa nätterna igenom eller satsa pengar och liv på sådant de aldrig annars skulle ha gjort. Letandet efter syndabockar tar också fart och minoriteter som utlänningar tauper eller tiraker kan ofta drabbas av missriktad vrede. Det sägs att demoniska väsen ibland drar sig till pesthärjade städer för att festa på de dödas själar och enligt myterna är det även de som sprider pesten.

**Stadsbrand:** Det absolut värsta som kan drabba en stad (i synnerhet om en stor del av husen är av trä) är bränder. En rasande brand kan i värsta fall ödelägga en hel stad, och även om det sällan går så långt så händer det titt som tätt att hela kvarter slukas av eldens förtärande tungor. En stadsbrand kan rasa i många timmar, ibland dygn. Mot denna kuliss av rödsotig himmel och dalande askflagor kan många spännande händelser tima. Skurkar försöker förstås dra nytta av förvirringen och allas fokusering på att släcka branden för att utföra sina ohederliga göromål i fred. Panik uppstår lätt när folk flyr sina hem, vilket kan orsaka kravaller. Själva släckningsarbetet kan också bli ett äventyr i sig, där rollpersonerna kan agera hjältar för att rädda kvinnor och barn från att brinna inne. Att utreda varför branden startade kan också bli en spännande historia, särskilt om brandorsaken visar sig vara någonting mer konspiratoriskt än en sprucken murstock.

**Storm:** En otäck storm kan göra vägar och floder omöjliga att färdas efter. Resande blir fast i staden på obestämd framtid och världshuset fylls till brädden av uttråkade gäster som bara väntar på att något skall hända som kan muntra upp dem och lindra plågan av att tvingas vänta med att sälja sina laster eller dra vidare mot nya mål. Kanske för stormen med sig en översvämning som drabbar staden lika svårt som en brand skulle ha gjort, eller så slår blixtned i tornspiror och murverk och ställer till med förödelse. Stormen gör att folk håller sig inomhus, vilket lämnar gatorna tomma för fräcka inbrottstjuvar att fly undan på. Framför brasorna kurar folk i skygning, och många saga berättas i skenet av fladdrande vaxljus.

## Att äventyra i staden

Äventyr i stadsmiljö kan innehålla många spännande moment och miljöer. Här beskrivs ett antal saker spelledaren kan använda sig av eller som är bra att hålla i minnet:

**Ficktjuvar:** Alltid ett problem, oavsett stadens storlek. Ficktjuvar håller vanligtvis till där det finns gott om folk, och där trängseln är som störst. Ju mer liv och rörelse, desto mindre chans för att bli upptäckt. Om flera ficktjuvar samarbetar blir det desto svårare att upptäcka stölden då några distraherar offret, medan andra utför dådet.

**Inbrott:** Att bryta sig in någonstans är troligtvis olagligt. Lägg därtill vakter, hundar, sovande invånare, lås, fallor, lönnfack och liknande och man har en mycket spännande utmaning. Rollpersonerna kan också bli tvungna att bryta sig ut ibland, till exempel om de hamnat i häktet eller blivit infångade och placerade i en mörk källare i ärkeskurkens eller tjuvgillet lokaler.

**Jakt över hustak:** Det finns två klichéer som rollpersoner förr eller senare ställs inför: den ena är inbrottet och den andra jakten över hustaken. Lösa takplattor, breda gränder, regnvått tegel och tvättlinor högt ovan marken ger rollpersonerna en riktig utmaning i jakten på den flyende tjuven eller mördaren. Kanske är rollpersonerna själva jagade?

**Jakt i kloaker:** I vissa riken, bland annat Cirefaliska samväldet, Jargien och Thalamur har städerna kloaker som tar bort gatvatten, avföring och avskräde. I dessa mörka och illaluktande tunnlar söker sig ofta olagliga element och att bara tvinga ned rollpersonerna där kan vara ett äventyr i sig.

**Ljus:** Eller snarare bristen på desamma. Om natten bli staden mörk – mycket mörk! Här och var lysas gatorna upp av enstaka facklor eller lyktor, men ofta badar gatorna i kolsvart frånvaro av ljus. Även fullmånen har svårt att lysa upp gatorna i de flesta städer, då utskjutande övervåningar och höga hus skärmar av stjärnhimlen från nattflanören.

**Råttor:** Alltid ett otyg. Ibland kan fattiga rollpersoner tjäna några koppar till bröd genom att fanga in råttor och lämna in dem (eller deras avhuggna svansar) till stadens renhållnings-ämbete, om det nu finns något sådant.

## En levande stad

Det händer ständigt saker i en stad. Mycket mer påtagligt än i vildmarken så är rollpersonerna del av en värld som faktiskt snurrar på i maklig fart runt om dem, och det gäller för spelledaren att förmedla denna känsla. Vare sig staden är en lite sömnig håla på gränsen till vildmarken eller en jättelik stad i det jargiska imperiets hjärtland så händer det saker i städerna: offentliga utropare lockar folk till diverse inrättningar, vagnar skramlar förbi, tiggare ber om allmosor, knivslipare erbjuder sina tjänster och tjuvar stryker omkring i gränderna, på jakt efter offer. Spelledaren bör beskriva allt detta, ge rollpersonerna små bilder av staden både då och då, inte bara första gången de ser staden, utan fortlöpande. Spelledaren bör ha ett antal scenarion, spelledarpersoner eller händelseförlopp i bakfickan att ta fram då och då för att visa på att staden inte står stilla. I tabell R2-139 finns dessutom en uppsjö slumphändelser spelledaren kan låta sina spelare råka ut för. Resultaten modifieras enligt tabell R2-138. Spelledaren kan även slå om eller välja resultat.

Omständighet	Modifikation
Dag	+10
Kväll	+0
Natt	-10
Slumkvarter eller hamnen	-15
Medelklassens kvarter	+0
Fint kvarter	+15

Tabell R2-138: Modifikationer på slaget för slumphändelser i staden, beroende på plats och tidpunkt.

1T100 Händelse i staden	
–0	Slå ett slag på tabell R2-140 för händelser i den dunkla staden på sidan 224
1–2	Rollpersonerna blir uttittade av kvarterets invånare. Skumma typer börjar förfölja rollpersonerna och stämningen blir snart mycket hotfull. En reträtt kan vara på sin plats, annars riskerar rollpersonerna bli attackerade och nedslagna, troligtvis rånade och kanske dödade och dumpade i floden.
3–4	Rollpersonerna attackeras fegt av Ob1T6+2 busar. De omringar rollpersonerna i en smal gränd och anfaller sedan från två håll. Busarna är beväpnade med klubbor och hoppas på att slå rollpersonerna medvetslösa. Om de lyckas med sitt uppsåt lägger de beslag på allt rollpersonerna äger, utom det sista lagret kläder.
5–6	Rollpersonerna omringas av en grupp sjömän. Sjömännen är fler än rollpersonerna till antalet och har tänkt tvångsvärva dem till sitt fartyg. De erbjuder dem först pengar – 12 silverdaler i veckan. Om inte det fungerar försöker de slå rollpersonerna medvetslösa. De är kraftigt byggda och har 12 i färdighetschans på Slagsmål och Påk.
7–8	Det lokala tjuvgillet eller en lokal liga har fått ett kontrakt på att klå upp en av rollpersonerna. Varför är upp till spelledaren. Kanske är det inte rollpersonen utan en man som är lik honom till utseende och klädsel som är det riktiga offret. Rollpersonen kommer överfallas av fyra tjuvar med påkar och klubbor (färdighetschans 12) som kommer att försöka slå honom medvetslös. Överfallet sker helst när (eller om) rollpersonen är ensam.
9–10	Rollpersonerna finner en till synes livlös kropp, delvis dold (slå 1T100): 1–25 Ett mordoffer. 26–50 En svårt misshandlad och medvetslös person. 51–75 En asberusad och avsmullen person. 76–100 En totalt utmattad och sovande person.
11–13	Rollpersonerna blir vittnen till ett brott eller en våldshandling.
14–16	Ett vilt slagsmål mellan två gäng bestående av Ob1T6+2 busar vardera. Om Ob3T6 rundor anländer stadsvakten.
17–18	Ob1T6 busar slår på en liggande man med sina påkar.
19–20	Ob1T6 tjuvar rånar en köpman.
21–22	En lynchmobbförföljer en tjuv.
23–24	En sjöman antastar en vacker kvinna.
25	En aggressiv berusad man vacklar fram till en av rollpersonerna. Han andas på honom med stinkande andedräkt och undrar om han har pengar till en öl.
26–27	Rollpersonerna får syn på ett par som ogenerade är upptagna med full älskog i en gränd.

1T100 (fortsättning)	
28	Rollpersonerna passerar en korsning samtidigt som en ryttare kommer ridande i full galopp från rollpersonernas ena sida. Alla rollpersoner måste klara ett Lätt (Ob2T6) slag mot SYN eller HÖR för att hinna se faran och sedan ett lätt (Ob2T6) slag mot Undvika för att hinna undan. Hästens hovar gör ObK3T6+3 i skada.
29–32	Rollpersonerna stöter på en lösspringande hund. Det är 30% risk att den är aggressiv och 10% risk att den är spritt sprängande galen och attackerar på stört.
33–34	Med ett Mycket svårt (Ob5T6) slag mot SYN kan någon av rollpersonerna se hur en person skuggar en annan, mycket försiktigt men målmedvetet. Det kan till exempel vara en tjuv, en spion, en stadsvakt eller en hemlig agent.
35–36	En vacker kvinna flirtar med en av rollpersonerna på gatan (slå 1T100): 1–33 Hon är ogift. Hon spelar blyg och har 1T6+12 i PER och 2T6+6 i Amor. 34–66 Hon är gift med en mycket grov och svartsjuk flåbuse. Hon är ganska rakt på sak och har 1T6+12 i PER och 3T6 i Amor. 67–100 Hon är prostituerad och är ganska påflugen. Hon har 1T6+12 i PER och 2T6+1 i Amor. Det finns 30 % risk att hon bär på någon av sjukdomarna flåpinne eller blåskrev (se sidan 86).
37–38	En man stöter på den kvinnliga rollperson som har högst PER. Han är ganska påflugen och har 3T6 i PER och 2T6+6 i Amor.
39–40	En brand bryter ut i ett hus. Folket på gatan börjar springa med spannar. Någon ropar på hjälp där inifrån, men stadsvakten är fortfarande inte inom synhåll.
41–42	En patrull stadsvakter stoppar rollpersonerna och börjar ställa dem en rad frågor i stil med "Vad heter ni?", "Varifrån kommer ni?", "Var befann ni er igår kväll under första vakten?". Stadsvakterna visiterar sedan rollpersonerna. Om de skulle hitta typiska inbrottsverktyg som till exempel dyrkar kommer de att ta in rollpersonerna för ytterligare förhör under Ob1T6 timmar. Om rollpersonerna gör motstånd kommer stadsvakterna att använda våld.
43–44	En offentlig utropare förkunnar att ett visst etablissemang har öppett. Kanske bär han en skylt på magen och ryggen, och alldeles säkert skriker han ut sitt budskap för full hals.
45–46	Det närmast belägna värdshuset basunerar ut att tredje stopet öl är gratis i kväll.
47–48	En person närmar sig rollpersonerna och frågar om de är nya i staden. I sådana fall kan denne erbjuda sig att visa dem runt i staden och fungera som en slags guide för en billig slant – två silverdaler per dag eller tio silverdaler för en vecka.



1T100 (fortsättning)	
49–50	Rollpersonerna ser hur en man försöker titta in mellan springan i fönsterluckorna på ett hus. Det kan vara en inbrottstjuv, en äkta man som tror sig vara bedragen eller bara en nyfiken snuskgubbe.
51–52	Rollpersonerna ser hur en ung man lämnar ett hus, tittande skyggt omkring sig. I fönstret på övervåningen skymtar en kvinna. Mannen är (slå 1T100):
1–25	Kvinnans älskare.
26–50	Kvinnans bror, men också familjens svarta får.
51–75	Kvinnans man, som är rädd för att stöta på någon han är skyldig pengar.
76–100	En helare, som lämnat särskilda örter till kvinnan så hon kan göra sig av med något oönskat.
53–54	En man närmar sig rollpersonerna. Han säger sig ha ett uppdrag åt dem. Uppdraget kan vara stort eller litet, välbetalt eller underbetalt – allt efter spelledarens tycke och smak. Spelledaren slår ett slag på tabell R1-58 (kontakter) i <i>Spelarens bok</i> för att bestämma mannens yrke. Spelledaren har sedan möjlighet att bestämma uppdraget efter mannens beskaffenhet. Om mannen till exempel visar sig vara en butiks-innehavare kan rollpersonerna anställas som biträden, är han hamnarbetare kan de få i uppdrag att lasta en båt, är han en mystisk man i svart kåpa kan det bli tal om skattjakt.
55–56	I ett gathörn står en missionär och förkunnar någon obskyr religions lära. Om missionären får syn på rollpersoner som bär religiösa tecken eller smycken kommer han att ansätta dem med hotelser och förbannelser.
57–58	En ficktjuv försöker stjäla rollpersonernas börsar. Han har Fingerfärdighet 2T6+6.
59–60	En skenande häst kommer galopperande längs efter gatan i riktning mot rollpersonerna.
61–62	Någon har tappat en börs på gatan. Den innehåller Ob3T6 mynt; silver i ett finare kvarter och koppar i ett fattigt kvarter.
63	Nästa gång rollpersonerna passerar ett torg får de syn på en mycket provisorisk arena. Runt arenan finns mängder av folk: bönder, fiskare, en och annan stadsvakt, kanske några adelsmän och massor av barn. I arenans mitt finns två krigare som tydligen ska kämpa mot varandra. En febril vadslagning pågår.
64–65	En person närmar sig rollpersonerna och erbjuder dem sina tjänster. Spelledaren slår ett slag på tabell R1-58 (kontakter) i <i>Spelarens bok</i> för att bestämma vilket yrke personen har. Spelledaren bör också hitta på en godtagbar anledning varför personen erbjuder sina tjänster till just rollpersonerna. Kanske ser de välbärgade ut, kanske ser de vilsna ut, eller vackra och snälla – möjligheterna är obegränsade.

1T100 (fortsättning)	
66–67	Rollpersonerna blir vittnen till hur stadsvakten (slå 1T100):
1–20	Frågar ut en man, hårdhänt.
21–30	Arresterar en köpman. Hans bod lämnas nu obevakad och oläst. Efter Ob3T6 rundor börjar en vild plundring av affären.
31–60	Kör bort tiggare eller prostituerade.
61–70	Genomsöker ett hus på jakt efter en brottsling.
71–85	Eskorterar en till synes rik person.
86–100	Jagar en person.
68	En man misstar en av rollpersonerna för att vara någon annan (slå 1T100):
1–33	Direkt när han får syn på rollpersonen blir han helt skräckslagen och börjar springa åt motsatt håll.
34–66	Han kräver honom på 25 silver för ett par stövlar han gjort åt "honom".
67–100	Han kallar på stadsvakten och anklagar rollpersonen för ett brott (som hans "tvilling" begått).
70	Rollpersonerna passerar ett hus samtidigt som man tömmer hushållsavfallet – givetvis rakt ned på gatan.
71	Rollpersonerna träffar av en slump på en person med betydelse för äventyret.
72–73	Rollpersonerna passerar ett hus där man håller en sammankomst av något slag (slå 1T100):
1–33	Ritualmöte, där en kult, sekt eller fullt respekterad religion håller en mässa. Om mässan hålls i hemlighet bör rollpersonerna bara av en slump upptäcka att något underligt är i gåringen. Kanske ser de en maskerad man skymta i ett fönster, eller så hör de ett skrik som fort kvävs inifrån huset.
34–66	Gillesfest, där de lokala hantverkarna samlats för att besluta om viktiga ting, men också äta och dricka.
67–100	Fest, kanske ett bröllop, en födelsedag eller firandet av en nyfödd. Skratt och sorl hörs inifrån huset.
74	En av rollpersonerna får syn på en gammal vän. Spelledaren bestämmer vem det rör sig om och vilken koppling han har till rollpersonen. Har rollpersonen någon lämplig kontakt kan denne med glädje användas.
75	Rollpersonerna får syn på en gammal fiende. Spelledaren bestämmer vem det rör sig om och vilken koppling han har till rollpersonerna.
76	En hästhandlare erbjuder rollpersonerna att köpa en prima ridhäst. Hästen är i gott skick och dessutom billig. Det är 30% risk att hästen är stulen och tillhör en köpman från en annan stad, vilket syns på sadelns märke om man kommer ihåg att se efter (Svårt slag (Ob4T6) mot SYN om man inte explicit tittar efter).

1T100 (fortsättning)	
77	En slavhandlare (om slaveriet är tillåtet) visar upp sina varor och håller dem i schack med hjälp av fjättrar, piskor och grymma vakter. Priserna varierar från 500 silver för de äldsta och svagaste till flera tusen silver för de unga och vackra eller riktigt starka. Om slaveri inte är tillåtet blir rollpersonerna vittnen till hur en medvetlös eller bunden person förs bort av skumma typer (slavhandlare på väg till ett väntande skepp i hamnen).
78–80	Ett arbetslag håller på att reparera eller bygga något; kanske ett hus, en stallport eller ett högt staket. De leds av en gormande förman. Det är 10% chans att de behöver mer folk för att hinna utföra arbetet i tid.
81	Rollpersonerna får syn på en bonde som slagit upp sitt stånd. Han är illa klädd och varorna han säljer är antingen gamla eller fuktskadade. Det rör sig om gamla, begagnade klädesplagg, torrt bröd, hembrygt öl och diverse redskap. Nedanför ståndet står en illa skriven skylt. Texten på skylten lyder "Skenk almosor til min siuka husstru". Bondens varor uppgår till ett värde av maximalt 20 silver.
82	En boskapsskock har rymt ur sin fälla och löper amok i staden. Rollpersonerna skrattar säkert gott åt det hela tills stadsvakten med stöd av sin myndighet tvingar dem att göra sin medborgerliga plikt och hjälpa till att samla in djuren och driva ut hjorden ur staden – något som kan skapa en hel del lustiga situationer. Fåren bräker och äter av grönsakshandlarnas varor, hundar springer runt benen på rollpersonerna och hotar fälla dem till marken, kossorna bli skrämda och sätter av in i en affär.
83	Gatan blockeras av vagnar och människor. En soldattross, cirkus, eller handelskaravan har kommit till staden och försöker finna ett torg eller värdshus stort nog att rymma dem. Staden blir överfylld med nytt och spännande folk.
84	På ett av torgen har en kvacksalvare sin vagn. Han säljer mediciner som motverkar allt från den minsta av förkylningar till den värsta av sinnessjukdomar. Medicinerna är värdelösa, men eftersom de endast motverkar och inte botar sjukdomar har kvacksalvaren gott om tid på sig att fly till nästa stad utan att löpa allt för stor risk att hinna bli satt på prov.
85	En spåkvinna har kommit till staden och tar emot kunder i sin vagn. Det är 30% risk att hon är en bluff. Annars har hon färdighetschans 2T6+6 i Spådom.
86–87	Rollpersonerna blir vittnen till ett högljutt gräl mellan två stadsbor. Det är 50 % risk att grälet övergår i handgemäng. Om personerna är rika och har följn brakar dessa också ihop med varandra. Om rollpersonerna skulle stödja ena parten kanske de har skaffat sig fiender.

1T100 (fortsättning)	
88	På ett stadens torg uppträder en grupp gycklare. De utför balanskonster, slukar svärd och kastar upp bollar i luften för att sedan fånga dem igen. Det kostar ingenting att titta på men bland publiken smyger två personer ur gycklarnas sällskap omkring för att vittja åskådarnas fickor. Gycklarna är förklädda till hantverkare och rollpersonerna får säkert svårt att ta fast de skyldiga om de inte tar dem på bar gärning vill säga. Tjuvarna har Fingerfärdighet 13 specialiserat mot fickstöld.
89	En grupp skådespelare slagit upp sin scen på ett av stadens torg. Det kostar några koppar att bevittna föreställningen. Det är 30% risk att stadsvakten kommer och kör bort skådespelarna på grund av att de inte har löst tillstånd ett par minuter innan skådespelet skall börja. En uppretad folkmassa kräver pengarna tillbaka, men stadsvakten står emellan skådespelarna och mobben. Hur reagerar rollpersonerna? Kommer de att uppvigla folkmassan eller mana till lugn – eller kommer de helt enkelt att smita därifrån och försöka hinna ifatt de flyende skådespelarna?
90	En liten dockteater uppträder för en klunga barn och intresserade stadsbor. Skådespelet är mycket roligt, men kanske en aning våldsamt. Den som sköter dockorna kan även berätta spännande sagor och historier.
91	Nästa gång rollpersonerna säljer något eller köper något och tar mot växel kommer de att få falska mynt av köpmannen. Rollpersonerna måste lyckas med ett Svårt (Ob4T6) slag mot SYN för att inse att silverdalerna är falska. Skulle köpmannen ertappas svärjer han sig fri och hävdar att han inte visste att mynten vara falska.
92–93	En bagare bjuder ut mycket gammalt torrt bröd till ett pris av två koppar per brödlimpa.
94	En hyfsat välklädd man undrar om rollpersonerna har lite pengar att låna honom. Han har en hustru och Ob1T6+1 barn att försörja och han har nyss blivit utan arbete. Han utlovar en god ränta på allt han lånar. Det är 50% risk att mannen är en bluffmakare och ytterligare 50% risk att mannen inte kommer att tjäna ihop nog med pengar att betala igen dem på utsatt tid, även om han menar väl.
95	En borgare har försvunnit för att aldrig återvända, arresterats eller dött barnlös, och nu auktioneras dennes möbler och personliga tillhörigheter ut. Visning pågår i hans före detta hem.
96	En bard eller sånggrupp spelar och sjunger i ett gathörn. Framför barden ligger en hatt eller kista där förbipasserande kan kasta slantar.
97–98	Alver från den närmaste alvboningen säljer hantverk.

1T100 (fortsättning)	
99–100	En procession passerar förbi rollpersonerna. Följet består av (slå 1T100): 1–25 En dödsdömd mördare, häxa eller annan brottsling slagen i järn (och kanske åkande på vagn); en bödel, lagmän, vakter och en månghövdad nyfiken folkmassa. 26–50 Begravningsgäster, och kanske den döde själv på en bår eller i en kista. 51–75 Gudsmän, med svängande rökelsekar och lustiga skrudar och hattar. 76–100 Soldater, i nytvagade uniformer och skinande blanka rustningar.
101	En vacker ung kvinna kommer framspringande till den stiligaste av rollpersonerna. Hon är sömmerska och skulle vilja sy denne en vacker dräkt, mot en rimlig betalning förstås.
102	Rollpersonerna blir vittnen till hur en ficktjuv befriar en storman från sin börs. Om rollpersonerna återtar börsen får de en belöning.
103–104	En man i skrikiga och lustiga kläder och med struthatt på huvudet vandrar gatan ned. Mannen är magiker.
105–106	En av rollpersonerna råkar stöta emot en välbärgad man på gatan. Mannen kräver upprättelse för den grova förseelsen eller ersättning för en "förstörd" persedel. Kanske är han en riktig hetsporre och utmanar rollpersonen på en duell.
107	Fyra tempelriddare från den lokala religionen kommer gående rakt i rollpersonernas väg – de kommer inte att väja. Om rollpersonerna vägrar gå åt sidan kommer tempelriddarna att hota dem och som sista utväg dra sina svärd. De anfaller i första hand med flatsidan av svärdet och siktar oftast mot huvudet för att om möjligt slå sina motståndare medvetlösa.
108–109	Kungörelse. En man ropar ut ett viktigt budskap till stadens invånare. Det kan röra sig om nyheter från huvudstaden, ett dekret från kungen eller en tillkännagivelse att en prominent person i staden skall gifta sig.
110–114	En adelsman (eller kvinna) med följe drar gatan fram. Han eller hon är här för att roa sig, besöka någon, framföra ett budskap eller inspektera sina ägor.
115–119	Stadsvakten börjar visa stort intresse för rollpersonerna, och om rollpersonerna bara driver omkring utan synbart ärende kommer stadsvakten snart att nalkas dem och höra sig för om vad de har för ärende. Stadsvaktens ton beror på hur väl rollpersonerna tycks passa in i stadsdelen. Sluskar eller folk med tjuvaktig uppsyn tas raskt hand om eller körs undan.
120+	Stadens mäktigaste person gör ett offentligt framträdande, flankerad av livvakter.

Tabell R2-139: Slumphändelser i staden. Resultaten modifieras enligt tabell R2-138 på sidan 220.

1T100 Händelser i den dunkla staden	
1–5	En varulv, lamia eller annan nattlevande människobest korsar rollpersonernas väg.
6–10	Hundar och katter verkar som galna. De ylar mot månen och kastar sig mot sina burar eller fräser mot förbipasserande.
11–20	En råttthord drar gatan fram med ett tyst muller. Alla som kommer i deras väg riskerar bli bitna. De försvinner snart ned i kloakerna eller ut mot floden till.
21–50	En person smyger omkring i skuggorna. Personen är en (slå 1T100): 1–20 Överförfriskad stadsbo. 21–35 Tiggare. 36–45 Inbrottstjuv på väg till "arbetet". 46–55 Inbrottstjuv på väg från "arbetet". 56 Lönnmördare. 57–70 Prosituerad, som blivit skrämdd av rollpersonerna. 71–95 Sempel nattflanör. 96–100 Person med betydelse för äventyret.
51–60	En patrull stadsvakter passerar, med facklor eller lyktor. Om rollpersonerna ser misstänkta ut eller till exempel bär vapen och rustningar kommer stadsvakterna troligtvis att stanna till och ställa ingående frågor.
61–70	Någon skriker inifrån ett hus eller en gränd. Skriket eller skriken kommer från (slå 1T100): 1–20 En födande kvinna. 21–30 En kvinna som blir misshandlad av sin man. 31–35 En man som blir misshandlad av sin hustru. 36–40 En jungfru som offras i en hemlig ritual. Skriken kvävs fort. 41–50 Någon som blir skrämdd av vinden. 51–90 Grälände personer, kanske äkta makar. 91–100 Någon som hålls fången.
71–80	En rik person stiger in i en väntande vagn. Han har besökt ett hus som inhyser (slå 1T100): 1–5 Ett heligt tempel. 6–10 En affärskollega. 11–30 En bordell. 31–80 En krog. 81–90 Hans älskarinna. 91–100 Högkvarteret för en hemlig klubb eller orden.
81–85	Rollpersonerna blir vittnen till ett inbrott.
86–94	Unga överförfriskade sprättar drar gatan fram. De är ute efter bråk. Om någonting skulle hända dem kommer de och deras familjer inte att vila förrän oförrätten är hämnad.
95–100	En av de ljuvaste kvinnor rollpersonerna någonsin sett korsar deras väg. Hon ser rädd ut och skulle bli glad om någon erbjöd henne eskort hem.

Tabell R2-140: Händelser i den dunkla staden. På denna tabell slår man om det modifierade resultatet på tabell R2-139 utföll med 0 eller lägre. Slaget på denna tabell görs helt omodifierat.



## RESOR

**M**ÅNGA GÅNGER TILLBRINGAR rollpersonerna en stor del av sin tid på vägarna. De reser mellan städer, ut i vildmarken, flyr förföljare eller jagar en fiende. Att spelade resan kan i praktiken ske på två sätt. Antingen snabbspolar man den och säger ”ni är framme” om det inte händer något särskilt, eller så spelar man den med beskrivning över vad som sker var dag, var rollpersoner slår läger, vem de möter och så vidare. Oavsett vilken variant man väljer bör man ta till vara på tillfället att beskriva ”kulisserna” för rollpersonerna, låta dem få en bild av världen.

### Landskapet

Resor går ofrånkomligen genom ett landskap. När rollpersonerna ger sig av på resa har spelledaren ett bra tillfälle att beskriva den tid och värld rollpersonerna befinner sig i. Spelledaren bör beskriva vad rollpersonerna ser (terrängen, vägen, himlen), men även vad de inte ser (oformliga skuggor, föremål som skymtar bakom bleka dimstråk). En skog är inte bara en skog, en kulle inte bara en kulle. Skogen kan vara gles, tät, mörk, hotfull, väldoftande, sank, full av liv, snårig, i lövsprickning, liksom kullen kan vara hög, rund, skogsbevuxen, vindpinad, majestätisk, gräsbeklädd, urgrävd, flack eller sönderbränd. Endast fantasin sätter gränserna.

Förutom det rollpersonerna ser bör man även beskriva vad de hör, känner och luktar. Beskriv årstiden och temperaturen, är det fuktigt i luften så beskriv hur det inverkar på rollpersonerna och är det varmt och skönt, beskriv den underbara känslan eller kanske kontrasten mot de eventuella hemskheter som utspelar sig de senaste dagarna eller som rollpersonerna står inför. Spelledaren bör göra sitt bästa för att krydda alla landskapsbeskrivningar med en del detaljer, för att ge must och färg åt spelvärlden och förmedla bilden av de sättstycken som utgör dekoren för äventyret.

### Resor till sjöss

Skall man ge sig ut på en lång resa är sjövägen nästan alltid att föredra. Även om havet är nyckfullt är det betydligt pålitligare än landsvägarna, som ofta är i dåligt skick eller hemsöks av rövare och allehanda jagande bestar. Ett fartyg går nästan alltid fortare än en resa till häst eller fots, om man inte råkar in i stiltje eller härjas av svåra stormar. Boken *Sjöfarande & pirater* innehåller allt som är värt att veta om resor till sjöss, och mer därtill.

### Vägar

Rollpersonerna följer vanligtvis vägar då de färdas över land, detta därför att det i bästa fall går snabbare så: det är lätt att hitta, man behöver inte kämpa sig genom vildmark och man kan eventuellt övernatta i värdshus eller gårdar. Nu skall man dock komma ihåg att Mundanas vägar sällan är i särskilt gott skick och absolut inte går rakt mellan städerna. De är krokiga och slingriga och att ta sig från punkt A till punkt B är många gånger mödosamt. Ofta måste man passera ett flertal mindre samhällen, marknadsplatser och kloster och färdas efter vägar som löper åt helt andra väderstreck än var slutmålet ligger. Vägar växer nämligen fram mellan byar och viktiga platser och knyts sedan ihop till långa stråk. Således kan vägar även sakta ned rollpersonernas färd avsevärt.

Det finns dock undantag: det Jargiska kejsardömet, Cirefaliska samväldet, Thalamur och Consaber. Dessa riken har på sina ställen väl utbyggda vägnät. Detta för att kunna frakta handelsvaror och trupper med stor hastighet över hela riket. Endast de viktigaste städerna och platserna i riket är dock sammanknutna med dessa vägar. De allra bästa vägarna är stenlagda, men dessa är ovanliga eftersom det krävs mycket arbete för att stenbelägga långa vägsträckor. En del vägar har också diken på sidorna vilka ser till att vägen inte blir över-svämmande lika lätt.

### Vägens skick

Bara för att det finns en väg betyder inte att den är särskilt lämplig att färdas på. Om befolkningen i trakten sällan använder vägen blir den snabbt igenväxt. Om det är många som reser efter den kan den förstöras och på sina ställen bli nästan omöjlig att färdas efter. Det är den som styr över området som har till ansvar att hålla vägarna farbara men vanligtvis är det inget krav på detta, så till vida att inte rikets härskare utfäst särskilda bestämmelser om underhåll.

Förutom graden av underhåll spelar även naturen in när det gäller vägnas skick. Oväder kan falla träd över vägen, vilket ställer till det för dem som reser med häst och vagn. Snö kan göra vägen oframkomlig om man inte har släde, is kan göra den så pass glashal att den inte går att färdas efter. Regn och snösmältning förvandlar vägarna till lera där både vagnar och riddjur fastnar. Ras och jordskred kan förstöra hela delar av vägen eller täcka dem helt och hållet. I öknen kan inte bara delar av vägen utan till och med hela vägen helt och hållet täckas i en sandstorm. Många vana resenärer väntar med att resa till den årstid då de vet att vägen är som mest framkomlig. Om man har otur kan man bli helt och hållet strandsatt i vildmarken.

### Längs med vägen

Endast viktiga vägar, eller övergivna sådana, är dragna genom skog och vildmark utan någon tänkande individ på flera mils avstånd. Byarna ligger vanligen efter vägen och ganska nära varandra. Som resande kan man ofta passera ett flertal mindre byar per dag. Självklart finns det undantag till detta. Vägar som leder till gränsposteringar, gruvbyar eller heliga platser kan mycket väl löpa genom mörka skogar och djupa dalar som är helt eller näst intill obefolkade.

Vägar är sällan tråkiga, även om själva resan ofta kan vara det. Man vet aldrig vad som finns bakom nästa krök. Har man tur (eller otur, beroende på hur man vill se det) kan man finna



många spännande företeelser längs vägarna. Nedan ges några exempel på sådana. Om spelledaren kan förutse rollpersonernas färdväg kan han förstås lägga in större händelser eller platser och redan i förväg beskriva dessa så ingående som han önskar. I annat fall kan det vara bra att ha en del platser i reserv, som man kan plocka fram när så krävs.

**Akvedukter:** Vissa kulturer använder akvedukter för att forsla vatten från bergen till städerna. Det är inte ovanligt att vägarna är dragna invid dessa, det händer till och med att vägarna är belägna på själva akvedukten och att den fungerar som en bro in i staden.

**Avrättningsplatser:** För att statuera exempel med vad som händer med brottslingar och på så sätt varna folket från att göra något dumt så brukar ibland avrättningsplatser hållas nära vägarna. Det kan exempelvis vara ett stort träd där man brukar hänga brottslingar, en kulle där folk blir korsfästa eller kanske ett kärr där brottslingar dränks för att sedan steglas och hissas upp på hjul.

**Begravningsplatser:** Ibland kan man stöta på begravningsplatser efter vägarna. Antingen sådana som är i bruk eller gamla, övergivna sådana.

**Broar:** Floder och åar har ofta en eller flera broar byggda över sig. Vanligen rör det sig om enkla träbroar men då dessa lätt rasar samman på grund av slitage och översvämningar så byggs broar vid viktiga vägsträckor vanligen av sten. Att bygga en stenbro över en flod är ett svårt företag. Det kräver brobyggare, stora mängder sten och kunnig arbetskraft. Broar är så pass viktiga att de ofta har ett namn, även om det inte finns en bosättning i området. Broar har vanligen ett stort strategiskt värde och tullstationer ligger ofta invid sådana flodövergångar.

**Byar:** Det är ofta på grund av byarna som vägen existerar och det är vanligen här man kan hitta värdshus och liknande. På landsbygden ligger byarna sällan långt från varandra och man hinner ofta passera ett flertal byar under en dagsmarsch.

**Färjeläger:** Vid åar och floder kan man ibland finna färjeläger. Här kan resenärer ta sig över med färja till andra sidan. När det gäller större vägar så är färjeläget så gott som alltid bemannat och ibland växer det till och med upp mindre bosättningar runt

det. Färjorna går antingen vid jämna tider eller då det kommer resenärer. Vanligen kostar det några mynt per person och djur att ta sig över, men i vissa riken/län är det gratis.

**Försvarsverk:** Efter viktiga vägar kan man stöta på fort, vaktorn eller andra typer av befästningar. Särskilt vanligt är detta kring viktiga handelsleder eller på platser där de har ett viktigt strategiskt värde. Exempelvis kan bemanningen i försvarsverket ha till uppgift att föra förteckning på alla som reser in eller ut i området. Även i särskilt farliga områden kan försvarsverk ha rests, helt enkelt för att skänka trygghet åt resenärer eller för att upprätthålla något slags överhöghet, riktig eller symbolisk.

**Gårdar:** Efter vägen är det inte ovanligt att man stöter på gårdar av varierande storlek. Det kan vara allt ifrån timmerhuggarkojor till stora bondgårdar där ett flertal familjer bor och odlar jorden.

**Heliga platser:** Ibland kan man finna heliga platser efter vägen. Det kan vara ett stort träd, en stencirkel, en glänta där en ande sägs ha uppenbarat sig eller liknande. Vissa platser ser man inte att de är heliga eller tillhör gamla bortglömda religioner, men om man stannar till där kan man finna spår av sedan länge utförda ritualer eller bara känna en känsla av helighet eller något övernaturligt.

**Kapell/tempel:** I vissa länder finns det små kapell uppförda efter vägen. Dessa är tillägnade lokala gudar eller helgon. I Jargiska kejsardömet kan man ofta stöta på dessa bemannade av en ensam munk, vanligen som bot för en synd som han begått. Men många kapell är obemannade.

**Kloster:** Ett kloster är en fristad från världen utanför för de munkar eller nunnor som önskar komma närmare sina gudar. Vägfarande kan ibland stanna till vid klostren för att få något litet att äta eller förrätta bön. Alla kloster är inte öppna för resande, och oftast är det bara vissa delar av klostret som är tillåtna att vistas i för tillfälliga gäster. Donationer till klostret är alltid välkomna.

**Korsningar:** Där två vägar möts och korsar varandra brukar det ibland växa fram byar, eller i alla fall finnas en rastplats eller ett värdshus.

**Kvarnar:** Kvarnar är viktiga för att mala mjöl och dessa går inte alltid att förlägga invid en by. Vattendrivna kvarnar kräver tillgång till strömmande vattendrag och väderkvarnar behöver en blåsigt omgivning och är helst placerad uppe på en kulle.

**Rastplatser:** Det är mycket vanligt med rastplatser längs viktiga vägar eller på sådana ställen där det är långt mellan värdshus och byar. Dessa är vanligen uppförda nära ett vattendrag och på en plats som skyddar mot väder och vind. Vissa rastplatser är planerade medan andra uppstått av sig själva.

**Städer:** Den allra viktigaste knutpunkten för vägar är staden. Här finns värdshus, hantverkare, soldater och allt möjligt. Detta är ofta resans mål eller en viktig anhalt.

**Tull:** Detta är den avgift som man måste betala till staten eller makthavaren i området. Tullen kan variera kraftigt från en kopparslant per person till en del av värdet av lasten. Pengarna går till den lokale makthavaren eller härskaren och används vanligen till underhållning av vägar och broar. I Jargien och många andra länder slipper vanligen heliga män och pilgrimer att betala tull. Det är inte nödvändigtvis områdets makthavare som kräver in tullen. I orostider kan ohederligt folk kräva tull av de resande och hota med vapenmakt om de inte fogar sig. Vanliga ställen att ha tull på är ställen där tullarna är svåra att undvika, exempelvis broar, vadställen, raviner eller i svår terräng.

**Tunnlar:** Det är relativt ovanligt med tunnlar i Mundana men i vissa bergsområden har sådana huggits ut. Bland annat i Thalamur finns det gott om tunnlar som gör det möjligt att resa genom det ikamriska bergsmassivet. Även i vissa delar av det Jargiska kejsardömet kan man hitta dessa ovanliga byggnationer. Dess ovanlighet beror naturligtvis på att det är enklare att dra om vägen än att hugga sig genom ett berg. En av de mer kända tunnarna är "ductus" som löper under floden Adia i Colonan, byggd av dvärgarna i gamla tider.

**Vadställen:** På de grundaste platserna av åar och floder går det ibland att vada över. Nackdelen med vadställen är att det vid allt för mycket högvatten är omöjligt att ta sig över. Dessutom kan man bli mycket kall och blöt. Vadställen finns vanligen längre bort från civilisationen där det inte finns något direkt behov av en bro, eller där floden är såpass bred att brobygget blir till en svårighet.

**Värdshus:** Efter viktiga handelsvägar där det är långt mellan bosättningarna kan man med jämna mellanrum stöta på värdshus. På värdshus kan man söka rum för natten, äta sig mätt och kanske få ett bad. En stor del av syftet med värdshusen är att avlasta bondgårdar efter större vägar från "tvångsövernattningar" och dessutom brukar värdshus gå mycket bra rent ekonomiskt om de placeras efter rätt väg.

## Möten på resan

Vem man stöter på efter vägen beror mycket på var vägen finns och vad den används till. En handelsväg i hjärtat av det Jargiska kejsardömet används förstås flitigt av köpmän och patrulleras ständigt av kejserliga vakter. Färdas man istället längs en kärrväg i Västmark så lär man många dagar få gå vägen fram helt utan att stöta på någon. Tabell R2-141 kan fungera som inspiration, men spelledaren bör också ta sig en titt i beskrivningen av landet och fundera på vad vägen huvudsakligen används till,

var den är belägen, vilket väder det är och har varit och vilken årstid som råder. Kan man svara på dessa frågor kan man även bestämma vem som använder vägen och i vilken utsträckning. Då kan man få fram vilka möten som är vanliga, ovanliga samt icke existerande. Man skall självklart inte rollspela varje möte då detta skulle dra ut väldigt på tiden – om det inte är så att rollpersonerna befinner sig i vildmarken och träffar folk ytterst sällan på sin resa, då kan det vara berättigat. Observera att ett "möte" i tabellen även kan avse att rollpersonerna blir upphunna av någon som färdas fortare eller hinner ifatt någon som färdas saktare.

Personer som färdas längs en väg har oftast en sak gemensamt: de färdas mot ett avsett mål och har tänkt företa sig något när de väl kommer fram. Handelsmän reser till en stad för att sälja sina varor, pilgrimer är på väg till en vallfartsort för att uppfylla ett religiöst kall och studenter reser hem för att träffa sina familjer eller tillbaka till universitetet eller läromästaren för att påbörja en ny termin. Det finns undantag också, folk som befinner sig på vägen i andra syften än att resa, och det är kanske möten med dessa som är mest intressanta att rollspela. Om spelledaren vill kan han använda tabell R2-143 för att bestämma mötets art.

Möten till sjöss utgörs främst av fartygets besättning och passagerare (pirater, skeppsbrutna, tullfartyg och liknande utgör undantagen). Spelledaren kan då använda sig av tabellerna SP-28 (på sidan 44 i *Sjöfarande & Pirater*) och SP-42 (på sidan 70 i samma bok) för att bestämma vilka som finns ombord på fartyget som man reser med.

Omständighet	Nivå
Kejsarlig landsväg eller större handelsväg*	4
Mindre väg	2
Förfallen/illa underhållen väg	-1
Stenlagd väg	+1
Obefolkat område	-1
Glesbefolkat område	+0
Tätbefolkat område	+1
Höst eller vår	-1**
Marknadstider	+2***
Skatteuppbördstider	+1***
Dåligt väder	-1
Stormväder	-2
* De vägar som finns utmärkta på Mundanakartan tillhör vanligtvis denna kategori.	
** Gäller ej om vägen är stenlagd. Modifikationen är då ±0.	
*** Gäller ej i obefolkat område. Modifikationen är då ±0.	

Tabell R2-141: Beräkning av mängden möten. Den erhållna nivån jämförs med tabell R2-142.

Nivå	Mängden möten*
6+	Hundra eller fler
5	Ob3T6 × 5 möten under dagen.
4	Ob6T6 möten under dagen.
3	Ob3T6 möten under dagen.
2	Ob1T6 möten under dagen.
1	Ett möte var 1T6 timma.
0	Ett möte var 1T6 dag eller inga alls.
* Spelledaren behöver inte rollspela alla möten utan bör välja ut de mest intressanta, alternativt bara beskriva kort vem eller vilka typer av människor som rollpersonerna stöter ihop med, och ungefär hur ofta.	

Tabell R2-142: Mängden möten längs vägen.





Handelsväg	Vildmarken	Pilgrimsväg	Möte
1–7	1–11	1–8	Bönder
8–20	12–14	9–11	H.karavan
21–23	15–33	12–20	Jägare
24–35	34–36	21–28	Köpman
–	37–48	29–31	Monster
36–42	49–59	32–46	Pilgrimer
43–45	60–63	47–48	Riddare
46–48	64–74	49–51	Rovdjur
49–55	75–86	52–54	Rövare
–	87–89	55–56	Sagoväsen
56–62	90–93	57–65	Soldater
63–70	–	66–74	Student
71–78	94–97	75–82	Sändebud
79–85	98–100	83–91	Teatersällskap
86–100	–	92–100	Vägvakter

Tabell R2-143: Typ av möte (slå 1T100).

**Bönder:** Den vanligaste tidpunkten att råka på bönder efter vägen är strax efter gryningen och just innan skymningen, på väg till eller från de tegar där de utför sina dagsverken. Marknadstider är också tillfällen då bönderna nyttjar vägarna, för att ta sig till och från den närmaste staden. Längre än så reser bönder aldrig.

**Handelskaravan:** Handelsmän slår sig gärna samman för att bättre kunna skydda sig mot rövare. Ibland kan man råka på hela karavaner med hästar, vagnar, vakter och följeslagare.

**Jägare:** Jägare använder då och då vägarna för att ta sig till och från sina jaktmarker. De kan på hemvägen ha med sig gott om bytesdjur och pälsar som de kan sälja till rollpersonerna. De känner även till vägar, stigar och eventuella genvägar som löper ute i vildmarken.

**Köpman:** Krämare av olika slag reser vägen fram för att göra affärer varhelst de kommer. Det är inte helt otroligt att köpmannen är intresserad att sälja något till de han möter.

**Monster:** Ett monster har stannat till vid vägen. En intelligent best kanske till och med har bestämt sig för att ta upp orättfärdiga tullar eller liknande.

**Pilgrimer:** En del troende ser det som sitt kall att besöka vallfartsorter för att förrätta bön och nå helighet. Grupper av pilgrimer kan ibland ses vandra vägen fram, utan annan utrustning än enkla vandringsstavar, trasiga kläder och små väskor eller skinsäckar med torkad mat och vatten.

**Riddare:** Vandrande riddare är inte helt ovanliga och sådana erbjuder ibland sina tjänster som livvakter åt resande; gratis, som en akt av generositet, eller mot betalning. Rovriddare kan i värsta fall ta upp orättvisa tullar av de resande och hota med att hugga ned dem på stället om de inte betalar.

**Rovdjur:** Ett rovdjur har sökt sig till vägen för att jaga. Om djuret är tillräckligt desperat så kan det anfälla människor eller deras riddjur. Observera att resultatet även kan mena på en flock rovdjur, exempelvis vargar.

**Rövare:** Allt från enstaka fredlösa till hela band av härjare stryker längs vägarna och gör resorna osäkra för folk. Rövärnästén ligger dock vanligtvis långt från vägen, undan gömda i svårgenomtränglig terräng.

**Sagoväsen:** Resande sägs ibland ha skyttat eller till och med talat med olika sagoväsen under sina resor, särskilt i vildmarken eller då de överraskats av skymningen. Det kan röra sig om varelsor från Skugglandet, djurfolk eller bara livlig fantasi.

**Soldater:** Soldater på väg någonstans, antingen till en ny garnison eller till en furstes armé. Soldater skickas ibland ut längs vägarna för att patrullera också.

**Student/lärling:** Reser hem från staden för att träffa sina familjer eller tillbaka till universitetet eller läromästaren för att påbörja en ny termin. En del lärlingar kanske söker en mästare, inom hantverkets konst eller svärdets.

**Sändebud:** Kurirer och budryttare använder vägarna för att snabbt föra fram sina meddelanden. Ofta rör det sig om post, men ibland kan det handla om brådskande sändebud från olika furstar eller hela delegationer av diplomater eller emissarier, med vakter och följeslagare.

**Teatersällskap:** Trubadurer, skådespelare, gycklare och illusionister är ofta välkomna gäster på värdshus och i byar. Teater- och gycklarsällskap drar runt på vägarna mellan uppträdandena, ty vägen till framgång ligger i att inte stanna för länge på samma plats. Ofta stannar man bara en kväll, för att sedan dra vidare nästa morgon.

**Vägvakter:** Vissa vägar patrulleras av särskilda vakter för att garantera de resandes säkerhet.

**Övrigt:** Ovanstående är bara några förslag på vilka möten som kan inträffa efter Mundanas vägar. Spelledaren kan själv hitta på spännande möten. Använd till exempel tabell R1-58 (kontakter) i *Spelarens bok* för att slumpa fram en viss typ av person. Rutan på sidan 229 kan användas för att bestämma ett motiv eller ett skeende som ger färg åt mötet.

## Skeenden i samband med möten

Självklart kan det hända något i samband med de möten som sker – i synnerhet om spelledaren vill brodera ut det hela. Här kommer några förslag på saker som kan hända efter resan.

**Rykten:** Spelledarpersonen kan berätta en hel del rykten från trakten samt information han snappat upp om viktiga händelser från det håll han kommer. Det är mycket vanligt att resande, i synnerhet långväga, stannar och utbyter information om platserna de kommer ifrån.

**Arm:** Spelledarpersonen är fattig och kanske sjuklig. Han har inga pengar och lite eller ingen mat och utrustning. Det kan också vara så att spelledarpersonen har skadat sig och behöver hjälp.

**Erbjudande:** Spelledarpersonen har ett affärserbjudande åt rollpersonerna. Antingen säljer han något eller så vill han köpa eller byta något han behöver. Exakt vilken vara han säljer beror på yrke och desperation.

**Hemlighet:** Lögner och hemlighetsmakeri omgärdar spelledarpersonen. Han döljer på något och är mycket vaksam gentemot rollpersonerna.

**Jagad:** Någon är ute efter spelledarpersonen. Kanske är han efterlyst för ett brott, och kanske finns det en belöning utfäst. Kanske är han falskeligen anklagad. Spelledarpersonen är hur som helst mycket vaksam.

**Lärare:** Spelledarpersonen kan lära någon av rollpersonerna något. Kanske är han en stor svärdsman, en skicklig musikanter eller sitter inne med skicklighet inom något hantverk.

**Spelsugen:** Strax åker spelbräde eller tärningar fram. Eller kanske vill spelledarpersonen mäta sin styrka i armbrytning eller lite vänskaplig brottning?

**Tjuvnad:** Spelledarpersonen försöker nappa åt sig något värdefullt från rollpersonerna. Det behöver inte ske just under mötet utan personen kan förfölja dem på avstånd eller resa med dem för att stjäla av dem under natten.

**Underhållning:** Spelledarpersonen visar sig kunna traktera ett instrument, sjunga, gyckla eller berätta sagor.

**Uppdrag:** Spelledarpersonen har ett uppdrag att utföra. Exakt vad det rör sig om är upp till spelledaren men det kan vara något enkelt som att hitta en bortsprungnen häst eller något betydligt mer episkt.

## Raster och läger

På resande fot tar man ofta raster, dels för att få tid att äta och vattna eventuella hästar, men också för att vila upp sig en aning. Med ett flertal kortare raster orkar man gå längre än om man skulle gå på tills man blir trött.

När man reser måste man ofta planera noga inför natten. Som resenär vill man inte bli överraskad av dåligt väder eller mörker. Att färdas nattetid är svårt på grund av den nedsatta sikten, kylan och det ibland förrädiska landskapet. Det är oftast farligare att färdas nattetid också, med tanke på att rovdjur är mer aktiva då. Detsamma gäller för ljusskygga landstrykare och rövare. Dessutom finns alltid risken att själv bli tagen för ett djur eller en skurk där man smyger fram i mörkret, vilket förstås kan leda till svårigheter.

Lägerplatser är alltid bra ställen att träffa andra resande. (Se rubriken 'Möten på resan' på sidan 227 i den här boken för mer inspiration.) Nedan beskrivs ett antal vanliga typer av rast- eller lägerplatser som resande i Mundana kan använda.

**Gård:** Gästfrihet är ofta en dygd för befolkningen i Mundana, och även om man har det illa ställt kan man alltid erbjuda en skål tunn soppa och en sovplats för resande, om inte annat i stallet eller på en höskulle. Gästfrihet behöver emellertid inte betyda detsamma som att de resande tas emot med öppna armar av en furstlig värd tillika bonde. Ofta bibehålls en viss misstänksamhet mot gästerna, och man ser till att hålla döttrar och värdesaker borta från besökarna. Andra kan belåtet ta emot de resande och låta dem väl smaka av gårdens förråd, med eller utan baktankar. De resande förutsätts i gengäld dela med sig av nyheter från de håll de kom ifrån. Skvaller uppskattas alltid, liksom sång eller sagor, om berättaren är skicklig. Kan man dessutom betala för sig är det ofta uppskattat.

**Kloster/Tempel:** Vissa kloster och tempel håller sina portar öppna för resande, särskilt om de resande är rika, troende eller pilgrimer. För ringa eller inga penningar kan man få övernatta innanför murarna eller i någon för ändamålet avsedd sovsal. Ibland förväntas de resande delta i en eller flera bönestunder eller mässor under sin vistelse. Munkarna kan emellanåt lägga om sår, behandla ömmade fötter eller bjuda de resande på enkel färdkost. Munkklostrens gästfrihet är ofta förbehållna manliga resande medan det motsatta gäller för nunnekloster. Observera att långt ifrån alla kloster och tempel erbjuder sovplatser, men de flesta står öppna för besökare, framförallt då för troende som vill förrätta bön.

**Lägerplats:** Att slå läger ute i det fria är ett ganska så vanligt sätt att tillbringa natten, om man är van och om området är någorlunda säkert. Att överraskas av mörkret är något av det värsta som kan hända om man saknar kunskap. Det finns många faror som lurar ute i natten, och även om rovdjuren inte vädrar en så kan man ställas inför smygande faror som nattkyla och ogynnsam väderlek. Se nästa sida för idéer hur man kan simulera detta med Eons regler för Överlevnad. En lägerplats bör annars vara torr, plan, vindskyddad och upphöjd på samma gång. Torr, för att undvika väta i kläder och utrustning; plan, för bekvämlighetens skull; vindskyddad för att slippa kyla; och upphöjd för att bättre kunna se omgivningen. En upphöjd lägerplats är dessutom i de allra flesta fall torrare än den omgivande terrängen. En eld är ofta viktig: dels för att värma sig runt, dels för att laga mat, för att få ljus och för att hålla rovdjur borta. Det är också bra om man har nära till vatten från lägerplatsen. Har man möjlighet bör man välja en plats som belyses av morgonsolen. Daggvåta kläder och ryggsäckar blir då torra lagom tills efter morgonmålet. Solens strålar skänker god värme, särskilt om man har tält. Om det blir för varmt bör man istället slå läger i skuggan av träd.



**Träd:** Ett och annat finns att säga om träd som lägerplatser. Ibland kan man klättra upp i dem, spänna fast sig med livremmen, ta famntag om stammen och sova. Inte särskilt bekvämt, men ofta ett gott skydd mot rovdjur. Träd med särskilt tjockt grenverk kan också tjäna som sovplats, då marken inunder dem omsluts i en naturlig hydda av löv eller barr. I övrigt bör man undvika att slå läger under träd. Ett åskoväder kan få digra konsekvenser för den som lägger sig att sova under ett högt träd, och även efter ett kort regnväder kan det droppa i timmar från trädens grenar, vilket gör övernattningen till en otrevlig historia.

**Värdshus:** Värdshuset logerar alla som kan betala för sig. Alla större vägar har värdshus med jämna mellanrum så att man kan gå från ett värdshus till ett annat under en knapp dagsmarsch. Beroende på vägens och värdshusets storlek kan man få allt från vattnig soppa och en plats i en unken sovsal med lusangripna sovfällar till lyxsviter, bad, god underhållning, välkryddad mat och sällsynta viner. Prisskalan varierar förstås.

## Överlevnad och läger i vildmarken

För att finna en bra lägerplats använder man färdigheten Överlevnad (se sidan 122 i *Spelarens bok*) med lämpliga modifieringar. En bra lägerplats är vanligtvis torr (men samtidigt nära till vatten), plan, vindskyddad och upphöjd på samma gång. Spelledaren kan gärna beskriva konsekvenserna av ett misslyckat överlevnadslag för spelarna och inte bara låta rollpersonerna erhålla Långtidsutmattning. Ett misslyckat slag kan innebära:

- ♦ Att man inte lyckas finna torra pinnar till elden och därför misslyckas att få fyr.

- ♦ Att elden slocknar under natten (ett passande men livsfarligt fummelresultat vintertid) eller att den ryker förfärligt (vilket kan dra uppmärksamhet till lägerplatsen).
- ♦ Att man valt ett träslag för elden som sprätter mycket. Med lite otur kan glöden hamna bland ryggsäckar eller bland fällarna. Likaså så syns elden långväga då den skickar glödande flagor upp mot skyn.
- ♦ Att man valt en tillsynes skyddad lägerplats men att vinden på grund av terrängen pressas upp i styrka och ställer till problem. Illa surrade tält eller kringspriidd utrustning kan med lite otur flyga iväg.
- ♦ Att man valt en lägerplats i skydd av höga träd, på en kulle eller en ås och att det börjar åska under natten...
- ♦ Att man slagit läger i terräng som utgör perfekt jaktmark för något av Mundanas många monster och varelser. Ser man tecknen (underliga sjok av spindelväv bland träden eller stora spår i mossan) i tid?
- ♦ Att man valt en lägerplats i en sänka som vattenfylls under ett nattligt regn. Om slaget fumlades kan spelledaren låta regnet förstöra proviant eller annan viktig utrustning.
- ♦ Att man valt en lägerplats nära ett kärr eller en mosse (som kanske inte syns från lägerplatsen), och följaktligen får finna sig i att plågas av moskiter och insekter natten igenom. Även lövskog kan hysa gott om småkräk.
- ♦ Att man förlagt lägerplatsen för nära en flodbank, och vinden skickar vågor upp mot lägerplatsen och eventuell utrustning.
- ♦ Att någon i färdssällskapet kastar sitt vatten eller lämnar avföring på tok för nära lägerplatsen, med illalukt som följd.





## KAPITEL TRETTON

---

# MUNDANA



**U**NDER MINA RESOR i det västliga Mûhad kom jag i kontakt med en viss Alked Ishkarun, som trots mina försök att omvända honom i rent oförstånd förnekade Daak. Ishkarun var en man som hade många intressanta saker att berätta om områdena längs den södra kontinentens kuster.

Ishkaruns färd startade i den mûhadinska huvudstaden Alkharzan och gick västerut över det blå havets södra kuster. Vid den beryktade ön Cai gjorde fartygets kapten en omväg för att undvika 'den sjukliga luften'. Huvudstaden på ön sades ha varit en viktig hamnstad innan den lades i ruiner av fruktansvärda drakar. Efter en veckas stiltje i de västra delarna av Blå havet stävade fartyget in i Söderhavet. Ishkarun berättade vidare om ett par strandhugg längs kusten för att fylla på färskvatten och frukt. Djungelkusterna längre söderut var infekterad av pirater, sjukdomsspridande insekter och farlig monster. Efter ytterligare ett par veckors kom fartyget fram till sitt mål – staden Al-Ajj.

Al-Ajj är belägen längs en klippsluttning och längst ner vid vattnet finns hamnen, där både handelsfartyg och Alforios örlogsfartyg låg för ankar. Ishkarun berättade att det i hamnen låg två handelsfartyg från Consaber och ett fartyg bemannat med de hatade tirakerna. Jag frågade Ishkarun om folken i dessa länder tillbad Daak eller om de var avgudadyrkare. Ishkarun förklarade att de hade gudar som varken han eller sjömännen på fartyget hade hört talas om. Efter ett par dagar uppehåll i Al-Ajj då fartyget lastat eftertraktade handelsvarorna, dyrbara tyger, kryddor och hantverksarbeten, fortsatte färden runt Alforios kust åt öster. Ishkarun berättade en sak som jag själv har svårt att tro att den är sann. Han berättade att de under seglingen runt den stora södra kontinenten ständig hade solen på babords reling. Han påstod att solen stod i norr i landet Alforio, en uppgift som en läsare med minsta kritiskt sinne tar lätt på.

# MUNDANA

**D**EN VÄRLD DÄR alla äventyr i Eon utspelar sig kallas Mundana. Världen bär likheter med vår egen värld, men innehåller fantastiska ting såsom draknästen, alver, djupa dvärgafästen och högst verklig magi. Världen är rund, vilket ett antal världsomseglingar fastslagit, och det tar 336 dagar för Mundana att snurra ett varv kring sin egen axel.

## Kort kosmologi

Mundana skapades för så länge sedan att ingen vet när. Den kosmologiska tideräkningen är indelad i eoner om 10.000 år, vilka alltid avslutas med omvälvande händelser av gigantiska mått. Världen har till och med 'gått under' vid ett flertal tillfällen.

Utöver den synliga världen finns ett antal plan eller världar som endast få kan se eller besöka. Ett sådant är andeplanet, där själar och demoner dväljes, dit bara schamaner och andebesvärjare reser. En kall och dystert plats som kallas Underjorden länkar den fysiska världen med andeplanet. En annan plats är Skugglandet; ett plan som även det ligger nära den fysiska världen och ibland smälter samman med den andra för att bilda passager mellan de båda världarna. Skugglandet är närmast att likna vid en sagovärld, med föränderlig geografi, underliga invånare och de mest besynnerliga djur och växter. Utöver dessa dimensioner sägs det finnas ytterligare plan, vars avstånd till den fysiska världen stundom ökar och stundom minskar.

Allt detta är förmodligen fullkomligt okänt för rollpersonerna när spelet tar sin början och endast ett ytterst litet fåtal kommer att få reda på fragment av ovanstående under sina äventyr. Spelledaren bör behandla dessa hemligheter med stor omsorg.

## Geografisk begränsning

Mundana är en stor värld och det finns väldiga, okända landområden både i väster och i öster. De kända områdena av Mundana begränsas av Arkipelagen i söder, Forion i sydväst, Gordrion i nordväst, de stora slätterna i nordöst och Ebhron i sydöst.

Det går att segla runt Mundana. Så har skett vid några tillfällen, och de mest kända expeditionerna i känd tid har satts upp av cirefalierna på Melorion och av sabriska flottan. Sedan finns dessutom havsfolken som ständigt färdas runt på havets vidder. De färdas regelmässigt runt Mundana längs passadvindarna och de stora havsströmmarna.

Genom att beräkna hur långt bort man kan se ett avlägset berg över havet så har sabriska forskare lyckats uppskatta Mundanas omkrets till 2.700 coloniska mil (ungefär 28.858 km). Med utgångspunkt från detta är den sabriska sjömil (1336 m) definierad som en sextiondel av en grad vid ekvatorn. Omkretsen är alltså  $360 \times 60 = 21.600$  sabriska distansminuter. De andra folken håller dock fast vid sina sjömil (som är 1.852 m).

Kunskapen om vad som finns utanför de kända länderna är dock oerhört sporadisk, för att inte säga direkt obefintlig, utanför en liten grupp av lärda män och kartografer, samt naturligtvis orädda sjöfarare.

Utforskande expeditioner vittnar dock om att det finns andra platser, men att de landområden som verkar finnas är öde och ofta karga – det rör sig om väldiga öknar, djupa djungler och svårforcerade, höga bergsmassiv.

## Geografisk översikt

Den kända delen av Mundana sträcker sig från Alarinn och riddarriket Consaber i öst, till det avsides belägna Forion i öst. Väster om Consaber finns den ikamriska halvön med riket Thalamur, som är ett torrt och bergigt land.

Vidare västerut hittar man Mithera, ett mytomspunnet och vidsträckt skogsland med få vägar och farbara floder. Söder om Mitheraskogen finns den ashariska halvön, kluven av en bergskedja som är hemvist för både dvärgar och tiraker.

Söder om den ashariska halvön ligger tirakernas ögrupp Takalorr. Klimatet där är väldigt skiftande, med långa torrperioder, men också återkommande regn.

Då och då händer det att någon av ögruppens aktiva vulkaner får ett utbrott och dränker hela öar i lava, vilket brukar få otrevliga konsekvenser för tirakerna. I övrigt är öarna beväxna av tät skog eller djungel.

Väster om den ashariska halvön ligger de meloriska öarna, vilka är tätbefolkade och uppodlade. Med ett tropiskt klimat och varma västvindar har befolkningen en behaglig tillvaro.

Rakt norrut från Melorion ligger det jargiska kejsardömet, det största riket på Mundana, där barr- och lövskogar breder ut sig över kuperad mark. Dessutom är landet mycket bördigt, tack vare de många floderna och den goda jorden. Bortom den i norr belägna bergskedjan Krolim, finns Kamor och Kraggbergen, två vidsträckta områden vilka befolkas av barbarfolk.

Väster om det jargiska kejsardömet finns det förbrända ökenlandet Tarkas och Kamoriviken, som leder ut till Blå havet – gränsen till det okända. Få sjömän har seglat över detta hav, och än färre har återvänt.

## Norr

De stora slätterna i norr bebos av raunlänningar, horndrakar, panteror och andra vilddjur. Växtlivet är kargt och det är endast på sommaren som det växer till sig ordentligt. All form av odling är omöjlig vilket medför att raunlänningarna måste livnära sig på nomadisk boskapsskötsel.

Norr om de stora slätterna ligger de vidsträckta isvidderna som bebos av de kärva veddofolket. Isvidderna är till största delen tomma från liv, men det finns många farliga varelser, exempelvis istroll, isdrakar och andra okända monster.

## Söder

I söder finns den stora arkipelagen som består av hundratals öar. De två viktigaste öarna av dessa är Oriton och Lohemo, som lyckats ena ett stort antal öar inför hotet från kolonialmakterna Consaber och det cirefaliska samväldet. De koloniserade öarna

ligger i nordvästra arkipelagen. Genom folket på öarna vet man att det inte finns något land åt söder förrän man kommer fram till den södra packisen. Den sydligast kända bebodda ön heter Eno. Söder om Ebhron finns öarna Luberos och Lalasta. Luberos är en mycket stor ö som sägs vara bebott av ett gigantiskt monster. Detta monster sägs enligt rykten vara av helt otroliga proportioner. Det finns inga kända bosättningar på ön. Däremot finns det en relativt högstående civilisation på ögruppen Lalasta norr om Luberos.

## Öster

Sydväst om Consaber ligger Ebhron och öster därom finns landområden som täckta av djungler och träsk. Farliga monster och giftiga insekter och växter gör landområdena i öster obeboeliga.

## Väster

De stora landområdena väster om Blå havet befolkas av odlemänniskor och deras uråldriga civilisation. Kontakterna med odlemänniskorna är minimal, dels beroende på deras totala ointresse av kontakter med folken i öster och dels på grund av de extremt svårnavigerade och farliga kusterna längs de västra delarna av blå havet. I väster begränsas odlemänniskornas landområden av Blå bergen, en mäktig bergskedja som utgör en gräns mot de obeboeliga ödemarkerna i väster.

I de södra delarna av Blå bergen ligger det isolerade dvärgfästet Thain-Renk-Ghor. Hela dvärgariket är underjordiskt. Tunnlarna sträcker sig från Blå bergens östra branter till dolda öppningar i Mernudalen. Mycket få människor har varit nere i dvärgariket.

Från Thain fraktas silver, metaller, ädelsten och smidesarbeten söderut till Menon-Aun. Som bytesvara transporteras stora mängder timmer, kött, spannmål, vin och öl till Thain.

Längs med söderhavets norra kust finns ett större imperium som heter Menon-Aun och sträcker ut sig över de västra slätterna. Huvudstaden heter Ral-Isur. Invånarna i Menon-Aun är svagt gulhyade och mörkhåriga. Landet är svårtillgängligt och invånarna är ofta misstänksamma mot främlingar. Huvudstaden Ral-Isur är avlägsen och en starkt befäst huvudstad i det inre av Menon-Aun. Ral-Isur beskrivs som ointagligt av de få besökare som har återvänt från Menon-Auns huvudstad.

Miam är ett litet land sydväst om det stora imperiet Menon-Aun. Miam är numera ett fattigt lydrike till Menon-Aun. Landet styrs officiellt av en hatad marionethärske. Invånarna är fattiga och är vana att leva av vad de små åkrarna kan ge. Den lilla huvudstaden Thuas är ockuperad av Menon-Aun och används flitigt som hamn för Menon-Auns fartyg. Det går rykten om att invånare som inte lyder de ockupationsmaktens soldater fraktas bort som slavar till Menon-Aun.

Tarhai är ett örike som består av tre stora öar i den norra delen av Söderhavet. Öarna är bergiga och kuperade. Det finns flera aktiva vulkaner på öarna. Tarhai har länge varit isolerat från fastlandet och landet har därför utvecklats i sin egen riktning.

Ännu längre i sydväst finns öarna Mio och Enara som till största delen är täckta av ogenomträngliga djungler. Det finns ett fåtal städer på dessa öar som befolkas av människor. Det förekommer viss handel, främst i riktning mot kryddöarna.





## LÄNDER

**N**EDAN BESKRIVS DE flesta av Mundanas civiliserade riken. Spelledaren bör ge spelarna information om det rike som de kommer med hjälp av faktatexten i denna bok. Den information som finns i *Spelarens bok* är betydligt mer vag och full med större fel och symboliserar den typ av information som en rollperson kan få om ett grannland eller liknande.

### Alarinn

Alarinn är det enda officiella alvriket i Mundana, då inget annat alvbefolkat område vare sig är erkänt i praktiken eller har någon representation utomlands. Riket ligger öster om Consaber och var en gång i tiden en del av Consaber, men blev självständigt i den alarinniska frigörelsen – en händelse som ofta refereras till som historiens största duell. Invånarna i Alarinn består till största delen av léaramalver. Léaram sätter högt värde på lojalitet och heder. De har lätt att ta till våld för att lösa sina problem, vilka bland annat inbegriper boskapstjuvar och plundrande tiraker. Riket gränsar till den östliga vildmarken, i synnerhet den väldiga Méasläppen, och det tros inte finnas någon civilisation bortom Alarinn. De få expeditioner som givit sig iväg har antingen kommit tillbaka tomhänta eller inte kommit tillbaka alls.

**Statsskick:** Klanväsende, med beslutsfattande råd.

**Statsöverhuvud:** Husens råd i huvudstaden Kinyen Sina.

**Invånarantal:** Cirka 300.000.

**Befolkning:** Léaram 90%, Tokon 5%, Tiraker 3%, Pyaralver 2%.

**Språk:** Felya alarina. Som skriftspråk används felya nai.

**Huvudstad:** Kinyen Sina, 2.500 invånare.

**Religion:** Gamla tron 10%, Daak-tro 1%.

**Myntfot:** Järnstång (järnstången är värd en halv denar).

### Asharien

Jarlaunionen Asharien är bildar ett stolt och självständigt rike, beläget väster om Thalamur och öster om det jargiska kejsardömet. Landet består av jarladömen som tillsammans bildar en union med enhetligt handlande i till exempel utrikespolitik och krigsoperationer. Städerna är vanligen väl befästa och lokalbefolkningen förväntas kunna försvara sin stad mot eventuella anfall. Asharien är på många ställen ett mycket kargt land där den stora och torra Ashasläppen i mångt och mycket är en otämd vildmark. Här lever bland annat de fruktade jordbestarna: sexarmade varelser som inte drar sig för att anfalla alla de som inkräktar på deras territorium. Det finns gott om raviner, klippiga bergsområden och skrovliga sänkor i det roströda landskapet vilket gör det till ett perfekt tillhåll för de som behöver gömma sig. Allt är dock inte kargt; den livsgivande Järnforsen rinner genom riket och vid den bördiga marken utefter

### Kartografi

De små framsteg som har gjorts vad gäller kartografin i Mundana står i första hand cirefalierna och sabrierna för, vilket avspeglar sig i att de mest exakta kartorna är ritade av cirefaliska eller sabriskar kartritare, mycket beroende på dessa folks långa erfarenhet av sjön och navigering till havs.

Även om det är allmänt vedertaget bland sjömän att världen är rund – faktum att det går att segla runt den kan inte motsägas – så är det en sanning som inte är lika utbredd inom andra kretsar. Gemene man är till exempel övertygad om att världen är platt – annars skulle ju allt ramla av!

När sjöfarten fortfarande var ung, seglade man över havet längs med kusterna. Kartor och navigering föddes senare, och skulle i mångt och mycket komma att underlätta kartritandet. Ett revolutionerande hjälpmedel var kompassen, som tillsammans med kvadranter och astrolabium gjorde det lättare att bestämma sin position på havet, vilket medförde att man kunde segla direkt mellan hamnarna, tvärs över haven och inte längre behövde förlita sig till kusterna för att inte komma vilse.

Den tidigaste förekomsten av kompasser ledde till en explosionsartad reform av kartografin, som utvecklades i snabb takt med följden att kartor och sjökort blev allt mer exakta. För denna utveckling stod i mångt och mycket cirefalierna, vilka säger sig vara kompassens uppfinnare.

### Kommunikationer över långa avstånd

Att kommunicera över stora avstånd kan vara problematiskt. Det finns dock ett antal sätt att lösa detta på, av vilka det vanligaste är att anlita en budbärare eller kurir. Förutsatt att budbäraren är kompetent och lojal, har detta sätt ett antal fördelar, som till exempel att informationen är den ursprungliga och att ingen utomstående kan ta del av meddelandet. Nackdelarna är att det alltid finns en risk att budbäraren glömmar hela eller delar av meddelandet, att han inte är lojal.

Ett alternativ är att låta budbäraren medföra ett skriftligt meddelande. Detta gör det möjligt att överföra alla typer av information utan att förlora något av dess innehåll. Detta kan vara av särskild vikt när det rör sig om korrekta formuleringar i ett meddelande, dubbeltydigheter och dolda undermeningar som bara mottagaren kan tolka.

I stället för att sända ett skriftligt meddelande med en person kan man sända det med en dresserad fågel. Det vanliga är att man använder sig av duvor med speciellt god orienteringsförmåga, men även andra fågelarter förekommer. Problemet med brevduvor (och andra brev fåglar) är att de bara kan hitta hem, inte till andra platser.

Det går även att kommunicera med hjälp av magi även om det är totalt okänt för de flesta.

floden har ett flertal byar och städer vuxit upp. Till väster om Asharien breder alvernas hem, den väldiga Sunariskogen, ut sig. I väldiga underjordiska fästen i Khazimbergen lever dvärgarna. Tiraker är allmänt accepterade även om åsikterna om dem är något kluvna. I bergstrakterna och skogarna i norr bor vildsinta och primitiva Frakk-tiraker som inte drar sig för att anfalla människobosättningar. I städerna är Marnakh-tirakerna sedan länge ett naturligt inslag. Asharien är något av en smältdegel av som blandar folkslag och kulturer. Det är ett hårt, men på många sätt, fritt land i jämförelse med Mundanas övriga riken som är styrda av sina härskare med fast hand.

**Statsskick:** Jarlaunion med fria stadsstater.

**Statsöverhuvud:** Överjarl Anstir Tyldon.

**Invånarantal:** Drygt 190.000 (exklusive. Sunariskogen).

**Befolkning:** Asharier 66%, Alver 11%, Dvärgar 9%, Tiraker 6%, Jargier 3%, Sabrier 2%, Misslor 2%, Övriga 1%.

**Språk:** I huvudsak ashariska.

**Huvudstad:** Camard, cirka 20.000 invånare.

**Religion:** Den samoriska läran (55%), Eliana (35%), Cirza (6%), Martari (4%). Det är ganska vanligt att individen tillhör flera religioner – speciellt Samorismen och Eliana.

**Myntfot:** 1 guldmark = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som denaren).

## Cirefaliska samväldet

Det cirefaliska samväldet sträcker sig över hela Mundana. Det absolut viktigaste riket i samväldet är öricket Melorion, men även bördiga Caserion och nordliga Gordrion och de många kolonierna bidrar till samväldets välstånd, främst genom sin omfattande handel och produktion av allehanda varor. Dessa kolonier och provinser styrs av ärke- och kurfurstar. Genom konkurrens och samarbete så driver de sig till att producera av hela sin förmåga. Det cirefaliska folket är mycket inriktat på just handel och finns närvarande över nästan hela Mundana.

Cirefalierna använder sig ofta av gästarbetare, så deras länder är vanligen fyllda med folk från allehanda kulturer. Cirefalierna ser dock sig själva som skapelsens krona och sätter sin kultur som den främsta. Cirefalierna skiljer sig från vanarerna i utseende (långa, extremt renliga, skarpa drag), samhälle och kultur (uttalad gemensam kamp för folkets och samväldets välstånd, utpräglat expansiv utrikes- och handelspolitik, tillåter giftermål inom släkten med mera), språk (faliskan är ett av världens äldsta ännu icke utdöda språk) och mycket annat.

**Statsskick:** Mycket handelsvänlig feodal ordning med stort individuellt självbestämmande.

**Statsöverhuvud:** Ärkefurst Tzar Balozin.

**Invånarantal:** Cirka 600.000 personer. (tillkommer cirka 1,3 miljoner gästarbetare).

**Befolkning:** Cirefalier 93%, Dvärgar 4%, Alver 1%, Övriga 2%.

**Språk:** Faliska och tebramad. Båda språken skrivs med det faliska skriftsystemet.

**Huvudstad:** Ciremelo i Melorion, cirka 40.000 invånare.

**Religion:** Cirza-templet (95%).

**Myntfot:** 1 dukat = 160 dinarer, 1 florin = 6 dinarer (dinaren har samma värde som den jargiska denaren).

## Colonan

Colonan är en gammal rest av det coloniska imperiet, som alldeles nyligen brutit sig loss från thalaskisk överhöghet. Colonierna är stolta och självständiga, stärkta av sin nyvunna frihet och fortfarande ett 'ungt' folk. De är strävsamma och litar till sin egen förmåga, men det finns personer som anser att deras arv från det gamla imperiet gör dem 'bättre' än alla andra. Det finns gott om lämningar i riket från det coloniska imperiet och överallt där man reser kan man finna ruinerna efter raserade städer och nedbrända byar. Colonan är ett rike som genom historien fått sin jord dränkt i blodet från tusentals dräpta. Colonan har nästan alltid varit krigsskådeplatsen mellan Consaber och Thalamur och varit det rike som lidit mest under de våldsamma konflikterna.

**Statsskick:** Demokratisk republik med självständiga kantoner.

**Statsöverhuvud:** Administraten av Colonan.

**Invånarantal:** 280.000 invånare.

**Befolkning:** Perenner (45%), Neromenzer (35%), Tokon (10%), Dvärgar (8%), Conrier (2%).

**Språk:** Thalaska och sabrisk.

**Huvudstad:** Colonan, 10.200 invånare.

**Religion:** Daak-kult 52%, i övrigt full religionsfrihet.

**Myntfot:** Sabrisk myntfot: 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvarteringar. Thalaskiska mynt är förbjudna.

## Consaber

Konungariket Consaber är en av Mundanas snabbast stigande stjärnor. Det ligger öster om Thalamur och utgör en stor del av den östra hälften av det landområde som kallas Rhung-Alari. Landet är ett feodalt rike som består av fem hertigdömen och Tokon. Formellt sett är Tokon Consabers sjätte hertigdöme, medan i verkligheten är det snarare en fristat bestående av Tokons klanland. Tre vanariska folkslag finns i Consaber: tokon i norr, perenner huvudsakligen i mitten och conrier framför allt i söder. Sabrier är samlingsnamnet för Consabers alla invånare, oavsett folkslag. Consaber är framstående inom sjöfart och militärmakt. Det som en sabrier framförallt talar om är kriget. Sabrierna väntar på nästa krig. Frågan är inte om det kommer, utan när och om det kommer bli ett nytt thalaskiskt krig eller en ny anarki. De flesta är övertygade om att ett nytt thalaskiskt krig kommer att bryta ut inom kort, även om det finns olyckskorpar som tror att det kommer att bli ett nytt inbördeskrig, denna gång mellan Tokon och resten av Consaber. Landet rustas för fullt och det blir allt vanligare att länsherrar kräver in skatter i form av krigsmateriel och förnödenheter. Skulle det bli ett nytt thalaskiskt krig är man oroliga att Tokon inte kommer att ställa sig bakom Consaber.

**Statsskick:** Feodal monarki med viss demokrati.

**Statsöverhuvud:** Konung Constantin XIV av huset Negaidh.

**Invånarantal:** Cirka 2.000.000 invånare.

**Befolkning:** Perenner 45%, Conrier 31%, Tokon 12%, Dvärgar 3%, Misslor 2%, Alver 2%, övrigt 5%.

**Språk:** Sabrisk. För skrift används thalaskiska tecken.

**Huvudstad:** Calnia, 55.000 invånare.

**Religion:** Lokal Daak-kyrka (95%).

**Myntfot:** 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvarteringar.



## Damarien

Damarien är ett rike som åt alla håll avgränsas av berg och vatten, vilket också medfört isolering. Storfurst Thamas Vitfjäder styr landet med järnhand och folket rättar sig efter hans despotsiska person. Tack vare isoleringen och det hårda styret har rikets kultur liksom damarierna själva blivit lite speciella. Många håller damarierna för galna eller efterblivna, men så är inte fallet. De är bara 'annorlunda'. Riket plågas av religiösa stridigheter. Trots att landet offentligt är Daak-troende så finns det gott om små kulturer som dyrkar allehanda förbjudna gudomar inom riket. Det sägs även att kulterna har inflytande i rikets maktkrets. Landets armé är under ständig upprustning och det rike som riskerar att bli anfallet är Västmark eftersom Damarien i norr gränsar till det jargiska kejsardömet – en alltför mäktig motståndare i en väpnad konflikt.

**Statsskick:** Monarki.

**Statsöverhuvud:** Storfurste Thamas Vitfjäder.

**Invånarantal:** Omkring 96.000.

**Befolkning:** Damarer 83%, Jargier 12%, Dvärgar 3%, Alver 1%, övriga 1%.

**Språk:** Jargiska.

**Huvudstad:** Targus, knappt 8.000 invånare.

**Religion:** Den enda officiellt tillåtna tron är Daak. Inofficiellt förekommer dessutom De fem vindarna, Kristallordern och Xinukulturer.

**Myntfot:** 1 guldmark = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som den jargiska denaren).

## Drunok

Det platta och bördiga Drunok är beläget nordost om det jargiska kejsardömet. Invånarna är välmående och ofta nöjda med livets lott. Händighet och förmåga till praktiskt tänkande kännetecknar en typisk man eller kvinna från Drunok. Norr om Drunok finns de väldiga Kraggbergen där kraggfolket håller till. Riket har en del handel med dessa och det är inte helt ovanligt att se kragg- och eyrenfolket i riket. Nordöst om Drunok, mellan kraggbergen och mitherskogen ligger Utmark – ett kuperat högländ där trollkungen Oddhoder sägs härskas. Folket betraktar Utmark med stor misstanke men det är ytterst sällan det sker konflikter mellan dem. Det stora orosmolnet är istället det jargiska kejsardömet, vars kejsare och härar ruvar i väster. Jargien har tidigare anfallit och erövrat delar av Drunok och situationen verkar inte mycket ljusare i dessa dagar. Drunoks konung är känd för att vara en mycket vis och diplomatisk man och landets folk har förhoppningen att han skall kunna lösa problemet utan blodspillan.

**Statsskick:** Ärftlig monarki.

**Statsöverhuvud:** Kung Akala Gahallan III.

**Invånarantal:** Cirka 40.000 invånare.

**Befolkning:** Drunoker (vanarer) 58%, Jargier 23%, Tauper 12%, Pyaralver 6%, övriga 1%.

**Språk:** Jargiska med influenser från ashariskan.

**Huvudstad:** Arlon, cirka 5.000 invånare

**Religion:** Daak (70%).

**Myntfot:** 1 guldlibra = 12 solidor, 1 solida = 20 denarer, 1 denar = 10 cupra.





## Eumo

Det område i väster som kallas Eumo består till största delen av vildmark, med undantag för de tre städerna Sung, Belu och Dhuk. Folket i Eumo lever till stor del på 'tullar' och plundring av handelskaravaner och guldtransporter. De västliga bergen i riket är också mycket rika på guld och det finns ett flertal mindre gruvbyar där rikedomarna grävs fram. Det är ett tämligen ociviliserat rike, men folket har stor respekt för munkarna från Sung vilka innehar stor vishet och är skickliga kämpar. Norr om Eumo finns vildmarken Summag där spöken och demoner sägs vistas. På senare tid har ett flertal skuggkulter vuxit sig stora i landet, i synnerhet i Belu.

**Statsskick:** Stamstyre. Städerna Belu och Dhuk styrs av de mäktigaste ledarna.

**Statsöverhuvud:** Inga speciella.

**Invånarantal:** 30.000 invånare.

**Befolkning:** Tosher 48%, Darkener 33%, Zhaner 16%, Vanarer 3%.

**Språk:** Diverse zhaniska stamspråk och momolanska. I Sung finns också ett gammalt språk besläktat med forianska. För skrift används som regel mûhadinska, men i staden Sung används nästan alla andra skriftsystem, förutom Rukh och Felya-nai.

**Huvudstad:** Sung, 8.000 invånare.

**Religion:** Schamanism, magi, demonologi.

**Myntfot:** Ingen speciell. Alla mynt värderas beroende på deras innehåll av ädel metall.

## Jargiska kejsardömet

Det jargiska kejsardömet är rikt på naturtillgångar och folk. Det är ett av de folktätaste rikena i Mundana med nära sex miljoner invånare. Riket är högt civiliserat, på gränsen till dekadent. Korruption, byråkrati och stränga lagar gör att många problem blir värre än vad de normalt skulle vara. Kejsardömet styrs av emperator Jargus Zavian Salvianis med hjälp av en omfattande ämbetsmannaklass och stor stående armé. Det jargiska kejsardömet är starkt präglad av den stränga Daak-kult som dominerar troslivet och kulturen.

Det finns inte speciellt mycket vildmark inom kejsardömet's gränser, varför monster inte utgör några stora problem. Bebyggelse finns nästan överallt, från små ensliga torp ute i skogarna och stora gods på landsbygden till myllrande städer där köpmän från alla världens hörn passerar. I kejsardömet finns flera monumentala städer såsom kejsardömet's huvudstad Daval och det religiösa huvudsätet Tibara som är centrum för dyrkan av Daak. Landet har ett behagligt klimat: varma somrar och snöiga vintrar.

Alver är sällsynta varelser i kejsardömet och väcker alltid stor uppmärksamhet. Dvärgar finns det däremot ganska gott om, men de lever ofta för sig själva i små enklaver vid de största av kejsardömet's städer. Dvärgar har sedan lång tid tillbaka varit kejsarens hantverkare och byggmästare och de ligger bakom många av de vackraste och mäktigaste befästningsverk och byggnader som kan beskådas inom rikets gränser. Tiraker är för många ondskefulla varelser ur sagorna, men utgör en verklighet för jargierna i de norra och östra delarna av kejsardömet. Där skys tirakerna som pesten. Norr om kejsardömet bortom Krolimbergen ligger vildmarken Kamor: ett hem för vildar och

allehanda bestialiska varelser. Jargiska expeditioner har ett flertal gånger begivit sig in i Kamor men alltid blivit bortdrivna av rikets primitiva urinvånare. De som har återvänt har dock berättat om underliga naturfenomen och väldiga ruinstäder där rikedomarna sägs ligga öppett.

**Statsskick:** Kejsardöme.

**Statsöverhuvud:** Kejsare Jargus Zavian Salvianis.

**Invånarantal:** Cirka 6.000.000 invånare.

**Befolkning:** Jargier 96%, dvärgar 2%, övriga 2%.

**Språk:** Jargiska, folket talar lägre jargiska medan aristokratin och prästerskapet talar kejserlig jargiska.

**Huvudstad:** Daval, 425.000 invånare.

**Religion:** Dyrkan av Daak (99%).

**Myntfot:** 1 guldlibra = 12 solidor, 1 solida = 20 denarer, 1 denar = 10 cupra.

## Momolan

Långt i väster ligger ökenlandet Momolan. Landet har inte mycket att erbjuda, men tack vare skickliga handelsmän och de viktiga handelsvägar som passerar landet så har Momolan skapat en rikedom som andra länder bara kan drömma om. Det är kvinnorna som styr i samhället och männen får finna sig i att sköta boskapen eller fungera som krigare. Elitkrigarna i riket består dock alla av kvinnor och är vanligen kunniga i många olika stridskonster. Män i Momolan (även besökare) måste skyla sitt ansikte när de vistas offentligt. De flesta momolaner tillsvar sig mamolanismens religiösa rörelse men det förekommer även dyrkan av ökendemoner och andar. En stor del av Momolans städer är byggda under mark så att de kan hålla svalka under de heta dagarna. Där finns allt ifrån små bostadsutrymmen till väldiga underjordiska marknadsplatser, där det är liv och rörelse dygnet runt.

**Statsskick:** Matriarkat, med stor ekonomisk frihet.

**Statsöverhuvud:** Ekhet (drottning) Sona'a.

**Invånarantal:** Cirka 100.000 invånare.

**Befolkningstäthet:** 0,2 invånare per km<sup>2</sup>.

**Befolkning:** Zhaner 70%, Darkener 21%, Tiraker 9%. Zhanerna är de i som innehar makten.

**Språk:** Momolanska och diverse zhaniska stamspråk. Momolanska är besläktat med Mûhadinska.

**Huvudstad:** Locarda, cirka 30.000 invånare.

**Religion:** Mamolanismen och dyrkan av ökendemoner.

**Myntfot:** 1 gulddirham = 33 silverdirham, 1 silverdirham = 33 koppardirham. (en silverdirham motsvarar två jargiska denarer).

## Mûhad

Norr om Momolan ligger gudalandet Mûhad. Det är ett mytomspunnet land med många krigiska härskare som alla kämpar om att besätta den gyllene tronen och bli härskare och få titeln Mûhim. Mûhad har ett flertal gånger legat i krig med Jargien som ligger österut, bortom den väldiga asköknen Tarkas. På senaste tiden har det varit lugnare men båda sidor förbereder sig på en ny konflikt.

I Mûhads ökenområden ligger oaser där städer vuxit upp, men de största städerna finns längs kusten och i grönområdena. Många mûhadiner har inte en fast boplatz utan reser mellan oaser med sin boskap eller sina handelsvaror.

Så gott som alla mûhadiner underkastar sig gudahärskaren Mhîm och den allenarådande Mhîmrätten – gudens lag. Det finns gott om slavar i riket och slavhandeln är en stor inkomstkälla. Bland de rika i Mûhad är det status att ha en exotisk slav, exempelvis en alv, att visa upp.

**Statsskick:** Ärftlig monarki, med lokal autonomi.

**Statsöverhuvud:** Gudahärskaren Mhîm.

**Invånarantal:** Cirka 1.200.000 invånare.

**Befolkning:** Zhaner 86%, Darkener 9%, Dvärgar 3%, övriga 2%. (10% av människorna är slavar).

**Språk:** Mûhadinska (besläktat med momolanska).

**Huvudstad:** Alkharzan, 120.000 invånare.

**Religion:** Gudahärskarens lag.

**Myntfot:** 1 gulddirham = 33 silverdirham, 1 silverdirham = 33 koppardirham. (en silverdirham motsvarar två jargiska denarer).

## Pereine

Pereine är ett av de yngsta länderna i Mundana, nyligen utbrutna från thalaskisk överhöghet. Folket i Pereine är ett jordnära folk som arbetar hårt och som anser sin nyvunna frihet vara mycket viktig. Landet är under stor uppbyggnad och många människor har under de senaste årtiondena utvandrat till riket. Faran från Thalamur är dock fortfarande överhängande då Pereine är omgiven av riket på alla sidor förutom mot kusten. Pereines ledare, den forna magikraten Lytesse Visanni, gör dock sitt bästa för att förbereda riket för ett eventuellt krig.

**Statsskick:** Demokratisk republik med självständiga kantoner.

**Statsöverhuvud:** Administrat Lytesse Visanni fin Visha.

**Invånarantal:** 230.000 invånare.

**Befolkning:** Neromenzer (45%), Perenner (40%), Sanarialver (12%), Conrier (3%).

**Språk:** Thalaska, sabrisk och felya sanari. För skrift används det thalaskiska tecknen.

**Huvudstad:** Perina, 12.200 invånare.

**Religion:** Daak-kyrka 68%, i övrigt religionsfrihet.

**Myntfot:** Sabrisk myntfot: 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvartingar. Thalaskiska mynt förbjudna.

## Soldarn

Det rika och bördiga rikskonungadömet Soldarn är beläget på södra delen av Asharina-halvön. Stora delar av dess yta täcks av väldig urskog som aldrig blivit utforskad; underliga väsen, bland annat troll, sägs dölja sig mellan de mossbeklädda stammarna. Feodalriket styrs av kung Sachsar Leijon. Tron på den samoriska läran är den förhärskande i detta starkt hierarkiska samhälle, där rikskonungens vasaller härskar under Lejonets allt stramare villkor. Det finns rykten om ett stundande inbördeskrig och allt är inte helt lugnt bland Soldarns adelsmän. Många stöder kungen medan andra är mer tveksamma till hans styre. Soldarn har en god kontakt med det nordliga riket Asharien; språken är nära besläktade och de två länderna bedriver riklig handel mellan varandra.

**Statsskick:** Feodal ärftlig monarki.

**Statsöverhuvud:** Rikskonung Sachsar Leijons.

**Invånarantal:** Cirka 70.000 invånare.

**Befolkning:** Soldier 64%, Cirefalie 10%, Dvärgar 9%, Alver 7%, Tiraker 6%, Misslor 3%, Övriga 1%.

**Språk:** Ashariska med soldisk dialekt.

**Huvudstad:** Talon, cirka 4.000 invånare.

**Religion:** Den samoriska läran (85%).

**Myntfot:** 1 guldmärke = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som den jargiska denaren).

## Stora arkipelagen

En väldig ögrupp med fler öar än någon kunnat räkna, och där till farliga rev och underliga havsodjur. Cirefalierna och sabrierna har upprättat kolonier på många av öarna och förslavat ursprungsbefolkningen. Konflikten mellan sabrierna och Cirefalierna blir allt mer ansträngd då de kämpar om de mest inkomstbringande områdena. Ursprungsbefolkningen har även de börjat göra motstånd, inte minst med hjälp av hyrda tiraker från Sindaera som betalas för att plundra sabrierna och Cirefalierna. Ifrån 'Övärlden', som arkipelagen också kallas, exporteras kaffe, bomull och exotiska kryddor, samt även slavar.

**Statsskick:** Självstyrande öar, av vilka de mest betydelsefulla och civiliserade är uppslutna i en fraktion med gemensamma intressen.

**Statsöverhuvud:** Lokala överhuvuden på öarna. Inom fraktionen en rådsförsamling ledd av flera talmän.

**Invånarantal:** 198.000 invånare. Många öar är obebodda.

**Befolkning:** Oritonskt-ursprung 34%, Ursprungliga lokala öbor 22%, Lohemiskt ursprung 17%, Forianer 14%, Tiraker 8%, Cirefalie 2%, Sabrier 2%, Övriga 1%.

**Språk:** Lohemiska. Lokala språk på många mindre öar.

**Huvudstad:** Garandor, 35.000 invånare.

**Religion:** Daak 33%, Imay 36%, Gozarzyna 4%, övriga lokalt förekommande religioner 44%.

**Myntfot:** Drakma (samma värde som den jargiska denaren).

## Takalorr

Den stora djungelön sydväst om Västmark heter Takalorr och är känd för en sak – tirakerna. Det är främst stammar ur ätten Bazirk som kommit att bosätta sig på ön. Bazirktirakerna lever som pirater eller som jägare och fiskare. Tirakernas mentalitet är enkel – den starkaste härskar, precis som gudinnan Mahktah bestämt. Kvinnorna står högt i Bazirks samhällen och få tiraker ser någon nytta i att gå emot de kvinnliga hövdingarnas order. Rikets huvudstad Tiban lever stort på sin handel med exotiska träsag och brännvin, bland mycket annat. Importen består till största del av vapen, vilket får många att misstänka att Takalorrs tiraker förbereder ett större krigståg mot något rike.

**Statsskick:** Stamsamhälle.

**Statsöverhuvud:** Inget.

**Invånarantal:** Omkring 350.000 invånare.

**Befolkning:** Tiraker 86%, Troll 9%, Asharier 2%, Jargier 1%, Henéaalver 1%, övriga 1%.

**Språk:** Sakhra.

**Huvudstad:** Tiban, cirka 6.000 invånare.

**Religion:** Mahktah (95%) och schamanism.

**Myntfot:** 1 kulg = 160 trugg, 1 drock = 6 trugg (en trugg har samma värde som en jargisk denar).



## Thalamur

Thalamur är det rike som upptar hela delen av den ikamriska halvön precis öster om Rhungsjön. Landet är en magikrati som styrs av ett råd bestående av nio kraftfulla magiker. Thalaskerna är ganska stramt hållna med hårda regler över vad man får respektive inte får säga och göra. En bildad elit som härstammar från ett flertal uråldriga ätter styr landet medan gemene man inte tillåts resa var han vill eller bära vapen. Den thalaskiska kulturen är mycket gammal men har på senare tid blivit allt mer isolerad. Thalamurs huvudfiende är riket Consaber mot vilket det har utkämpat och förlorat ett flertal krig. Thalamurs härmakt har dock på senaste tid fått betydligt mer resurser och även stridstaktiken har setts över och förnyats. Nu har Thalamur en av Mundanas största arméer understödd av mäktiga magiker. Deras säkerhetspolis Rakhori har även de givits ökad befogenhet även om oroliga röster hörs inom riket och menar på att Rakhoir kan komma att vända sig mot staten.

**Statsskick:** Magikrati.

**Statsöverhuvud:** De nio magikraterna.

**Invånarantal:** Omkring 4.000.000 invånare.

**Befolkning:** Neromenzer (95%), övriga (5%).

**Språk:** Thalaska. Eget skriftspråk (thalaskisk skrift).

**Huvudstad:** An-thalamur, 90.000 invånare.

**Religion:** All religion är förbjuden.

**Myntfot:** 1 khali = 20 sekha = 15 silver (1 khali är värd 15 jargiska denarer).

## Västmark

Ogästvänlig terräng och en småskalig handel har gjort att många ser Västmark som ett ganska ointressant ställe. De få som ändå bosatt sig och lever i landet hankar sig fram på vad jorden ger. Tiraker och människor lever sida vid sida i relativ fred och sysslar i huvudsak med gruvdrift. Västmarks fria atmosfär utan religiöst tvång har gjort att många sammanslutningar sökt sig till riket. Bland annat sägs arachnakulten ha stor närvaro där med många anhängare. Likaså finns det många varelser och monster i riket. Bland annat sägs khrûnbergen rymma stora salar där bergatrollen lever. I djunglerna finns det jättespindlar och det är inte ovanligt att man stöter på mindre vättekolonier. Grannlandet Damarien har på senaste tid tagit en allt fientligare ställning till Västmark och det talas om att en invasion kan vara förestående. Västmarks specialitet är dock gerillakrigföring i de otillgängliga träsken och djupa skogarna, så erövringen av riket kommer att bli ett kostsamt företag för Damarien menar många. Trots detta talas det om att Damariska trupper har upprättat tillfälliga garnisoner inte långt från Västmarks gränstrakter.

**Statsskick:** Rådsrepublik med självstyrande kantonen.

**Statsöverhuvud:** President Kamand av Xerims ätt.

**Invånarantal:** Omkring 38.000 invånare.

**Befolkning:** Västmarkare 68%, Marnakh-tiraker 14%, Bazirk-tiraker 10%, Alver 3%, Zolod-dvärgar 2%, Ghor-dvärgar 1%, övriga 2%.

**Språk:** Ashariska med västmarkisk dialekt.

**Huvudstad:** Rampor, 7.000 invånare.

**Religion:** Den samoriska läran (70%), men många inslag av olika gudar – även Daak.

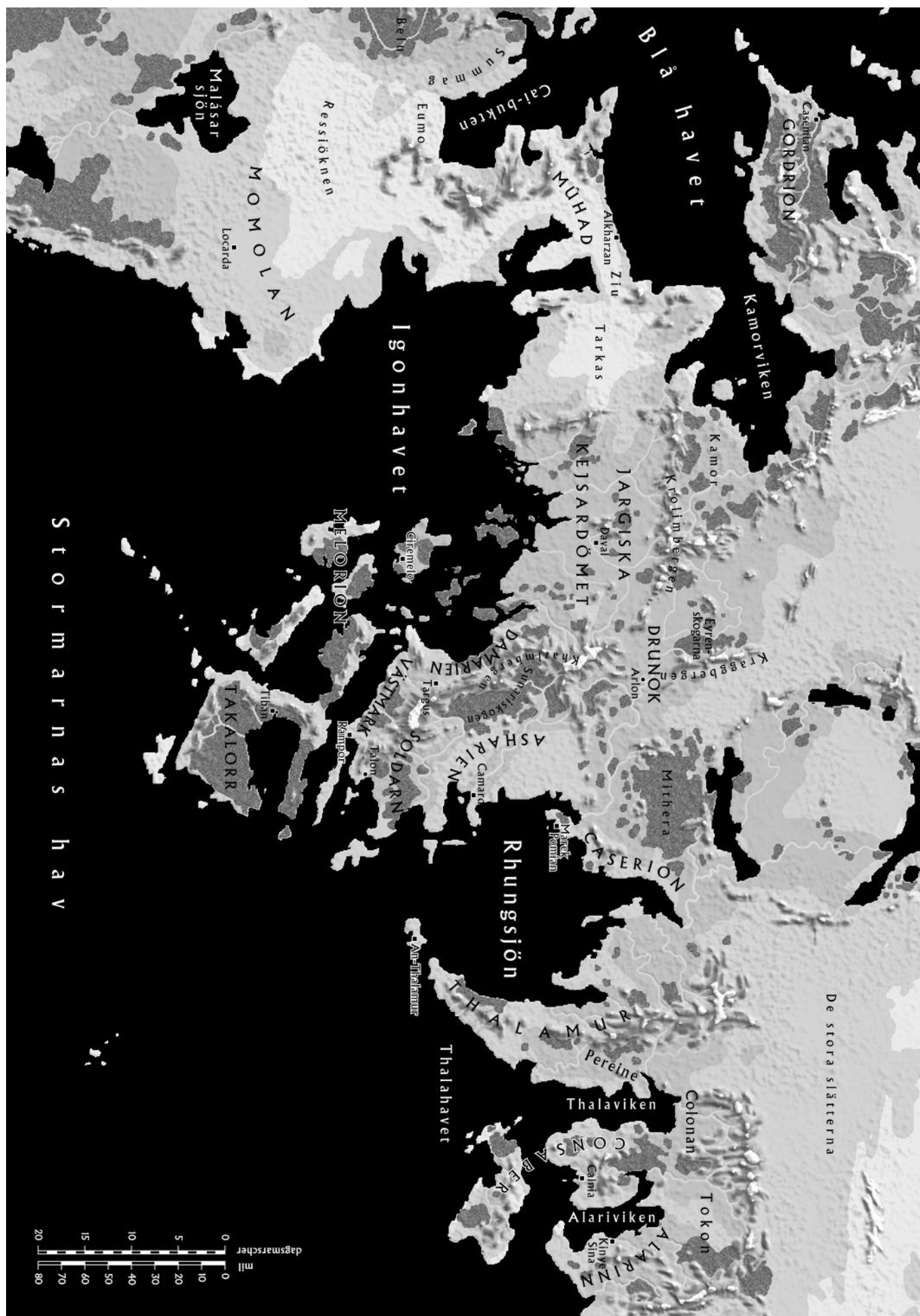
**Myntfot:** Den västmarkiska thalern (värdet av en thaler motsvarar den jargiska denaren).



## Fjärran riken

Bortom 'Chorint Mundana' och Västlanden finns det riken som de flesta endast känner till genom myter och sagor, bland annat det väldiga riket Ebhron som sägs ligga långt österut. Folket där skall enligt resandes berättelser leva i fred och välstånd och Ebhron ses därför utav många som en slags utopi medan de flesta tvivlar på dess existens. Västerut finns Forion, ett rike där religionen är mycket stark och det sägs att det styrs utav en gudainkarnat. Än längre västerut talar visor och sägner om det väldiga kejsardömet Menon-Aun. Större än något annat rike där kejsaren är mäktig nog att styra över solen och månens gång. Dessutom talas det bland sjömän om de exotiska kryddöarna, öriket Tarhai där folket dyrkar vulkangudar och Mio-Enara: en kontinent med väldiga utforskade djungler. Få har besökt dessa länder eller ens träffat någon som varit där. Är man dock i hamnkvarteren på de stökiga krogarna kan man få höra den ena efter den andra skrönan av de sjömän som seglat över haven.







# EON

## Spelledarens guide

*Vill du uppleva storslagna äventyr, rafflande action och dramatisk spänning? Kanske vill du ge dig ut på jakt efter fantastiska skatter i glömda ruiner långt bortom civilisationens gränser? Eller vill du hellre beblanda dig med intrigerande adelsmän och giriga köpmän bland de myllrande städerna? Räds du ej att skåda döden i vitögat för att överlägset skratta honom i ansiktet? I så fall – välkommen till Eon!*

**E**ON är ett klassiskt fantasyrollspel med alla de element man förväntar sig av ett sådant. I skogarna lever alverna, under bergen finns dvärgarna och bland skuggorna härskar trollen och vättarna. Med mäktiga magiker, ädla riddare och modiga äventyrare finns alla de delar som gör Eon till en mäktig fantasyupplevelse.

Med Eon får du och dina vänner möjligheten att uppleva rafflande äventyr, hårda utmaningar och spännande händelser, där ni tillsammans och genom samarbete kommer vidare i er gemensamma historia. Alla regler fungerar enligt samma grundprinciper, vilket gör dem mycket lätta att lära sig och att komma ihåg, även för dem som inte har spelat rollspel förut.

Eon utspelas i fantasyvärlden Mundana, som är en mycket gammal värld, med fornlämningar, ruiner och gamla myter och sägner. Mundana ger möjligheter att spela i vitt skilda miljöer – allt från vildmarksäventyr till sofistikerade stadsintriger stöds.

*"Eon, som av testspelarna ansågs som det bästa spelet, utspelas i en klassisk fantasyvärld som heter Mundana... Våldetaljerat. Oändliga kampanjuppslag. Hög klass utan att tappa fantasykänsla... Stor spelglädje."*  
– Dagens Nyheter

Detta är den tredje utgåvan av bästsäljaren Eon, som nu föreligger i en helt omarbetad, expanderad och förbättrad upplaga. Det grundläggande regelsystemet består av hela 464 sidor uppdelat i två regelvolymmer (Spelarens bok och Spelledarens guide). Denna regelvolym innehåller alla regler för att genomföra strider och magi. Dessutom utförligt kampanjmaterial, användbara spelledartips samt en guide för att skapa egna äventyr.

Till Eon finns en hel serie med tillbehör, som ger stora möjligheter att expandera spelet. Reglerna i denna upplaga är kompatibla med allt tidigare utgivet material i Eon-serien.

Allt du behöver för att sätta igång att spela Eon är papper, penna, två tiosidiga och ett par vanliga sexsidiga tärningar. Lycka till!

Eon är ett rollspel från:



Copyright © 1996,1997,2000,2004 Carl Johan Ström.  
Konstruktion: Carl Johan Ström, Marco Behrmann,  
Krister Sundelin, Petter Nallo, Dan Johansson.  
Omslagsbild: Michael Whelan.

För att kunna använda denna bok måste  
du även ha Regelvolym 1: Spelarens bok.

#5092

ISBN 91-8912892-3



9 789189 128927