

Imperia

Ett fantasyrollspel för erfarna spelare

av Anders Qvist
Version: 1.0 RC1

Innehåll

UPPHOVS RÄTT 2005
IDÉ, DESIGN OCH LAYOUT
ANDERS "QUEST" QVIST

ILLUSTRATIONER
KRISTINA "MERRY" KNAVING

SÄRSKILT TACK TILL
KRISTOFFER "ILLERN" HOLMÉN

Karaktären 5

Detta kapitel förklarar Simplicias grunder och hur en karaktär är uppbyggd. Du bör läsa det från början till slut.

Spela roll 23

Kapitlet ger tips om hur spelare och spelledare ska arbeta för att bli duktigare rollspelare och få ut mer av sin upplevelse.

Spelets gång..... 35

Kapitlet beskriver hur Simplicias regler kan användas i spelet och hur karaktären utvecklas och blir bättre.

Förmågor & Färdigheter 45

Detta är ett referensverk över Förmågor och Färdigheter. Här förklaras vad de omfattar och hur de används.

Välkommen till Simplicia. Detta är ett rollspelsystem som är avsett för hög och låg fantasy och är i första hand skapat för dig som redan spelat rollspel och som vet hur denna hobby går till. Därför finns det ingen förklaring till hur man spelar rollspel i denna bok.

Simplicia är till för dig som vill ha ett regelsystem som inte är i vägen. Systemet lämnar avsiktligt ett utrymme för spelledarens tolkning i alla viktiga situationer. Till exempel finns det ett system för att beskriva skador i regeltekniska termer, men det finns inget system för att tala om vilken typ av skada en karaktär får som följd av att bli träffad av ett vapen. Det är en viktig händelse att en karaktär blir skadad och hur det går till bör bedömas av spelledaren, inte överlämnas till slump eller regler.

Reglerna är utformade för att stödja en spelledare som vet vad hon vill, inte för att medla mellan spelare och spelledare. Avsaknaden av regler för kritiska saker som strid ställer stora krav på att spelledaren är rättvis och engagerad.

Det finns fyra typer av text i den här boken.

Den första typen är den vanliga brödtexten som ser ut så här. Detta är den enda text som faktiskt beskriver spelets regler och data. All annan text är i någon mån överflödig.

Ibland känner jag ett behov av att förklara mig. Då kan man finna kommentarer i den löpande texten. Dessa är kommentarer som jag känner är för betydelsefulla och/eller för starkt förknippade med just den punkt i brödtexten där de står för att placeras i marginalen.

Exempel: Brödtexten åtföljs av talrika exempel som försöker belysa reglerna. Till skillnad från andra spel finns inga regler dolda i exemplen. Exemplen försöker också liva upp stämningen genom att stundom vara underhållande.

Sidorna kantas med marginalanteckningar. Bland reglerna är dessa kuriosa; mestadels minnesregler och tankar kring reglerna, ibland jämförelser med andra rollspel. När vi kommer till de mer beskrivande delarna av boken finner vi här kringliggande fakta, dikter, karaktärsbeskrivningar, små berättelser och annat som ger färg åt framställningen. SL uppmuntras att använda dessa i sitt spelledarskap.

Kapitel 1:

Karaktären

Alla system har en övre gräns. Förr eller senare kommer karaktärerna att passera den gränsen. Då kommer de inte längre att utvecklas. Detta förtar den väsentligaste drivkraften att fortsätta för många spelare - att se den egna karaktären bli bättre, att kunna ta sig an större problem än tidigare.

Avsikten med *Simplicia* är att flytta den gränsen så långt bort som möjligt. Systemet skall kunna beskriva karaktärer från hela spektrat, från unga spolingar utan nämnvärd kunskap om världen, till vad som måste beskrivas som superhjältar, individer som är "larger than life."

Simplicia är inget "level-baserat" rollspel, men det delar med level-baserade rollspel egenskapen att göra riktigt erfarna karaktärer till "mäktigare" än sin omgivning.



Detta kapitel förklarar *Simplicias* grunder och hur en karaktär är uppbyggd. Du bör läsa det från början till slut.

Vad är bra?

Hur bra är ett visst värde i spelet?

Relativ egenskap: +4 är mycket bra; så bra att personen troligen är känd i sin närmaste omgivning för egenskapen. Den som har +6 är extraordinärt bra, kanske bland de bästa i sitt rike. Har man +8 så är man så bra att man är "larger than life," närmast gudomlig. Den som har +8 t ex Personlighet har en sådan utstrålning att individer i hennes närvaro har svårt att umgås med henne. Den som har +8 i Medvetande har svårt att resonera med andra, eftersom de inte ser "uppenbara" samband eller kan dra sig till minnes de exakta formuleringarna i ett brev som lästes för sex år sedan.

Absolut egenskap: 10 är bra; ungefär vad en erfaren kämpe kan tänkas ha i en vapenfärdighet. Den som har 15 är förmodligen känd över en större region eller mindre rike bland likasinnade eller intresserade för sin kompetens inom området; den som har 15 i en vapenfärdighet klarar att bekämpa två eller kanske tre fiender samtidigt (förutsatt att hon har vetliga Modifikanter, Förmågor och andra Färdigheter i övrigt). Kommer man upp till 20 i en vapenfärdighet är man förmodligen så bra att man är en legend; om en sådan individ vore inblandad i en strid skulle det likna en scen ur *De tre musketörerna*.

Standardfiktionen

Hela resonemanget om Basegenskaper och Kapabler bygger på vad jag valt att kalla *standardfiktionen*, det vill säga att vi fastslår en nolllinje och kan sedan mäta skillnaden mellan denna standard och en specifik individ.

Denna nolllinje baseras på en genomsnittlig människo-kvinna (eftersom alla skulle förutsätta mannen som norm, väljer jag kvinnan) som kan tänkas befolka fantasvärlden.

I "verkligheten" är det förstås osannolikt att detta låter sig göras. Det är viktigt att hålla i minnet denna skillnad mellan vår verklighet och den vi försöker simulera, eftersom det kan inverka på jämförelser mellan verkligheterna.

Egenskaper

En karaktär behöver värden som kvantifierar den. För att förenkla så mycket som möjligt följer alla dessa värden samma regler, oavsett vad de faktiskt beskriver. Det gemensamma namnet för alla dessa värden är Egenskaper.

De fyra egenskapstyperna

Det finns fyra olika typer av Egenskaper som tillsammans beskriver en karaktärs alla regeltekniska aspekter.

Basegenskaper

Basegenskaperna beskriver individens förmåga att göra bästa bruk av sina grundläggande andliga, mentala och fysiska resurser (sådana som de beskrivs av Modifikanterna). De kan sägas vara grundchans för sådana handlingar där alla individer har en viss kunskap; Basegenskaperna är ett mått på denna kunskap.

Modifikanter

Modifikanterna beskriver hur individen avviker från standardfiktionen i grundläggande mentala och fysiska resurser. De beskriver karaktärens styrka, smidighet och karisma. Dessa påverkar allt som en individ tar sig för.

Förmågor

Förmågor beskriver områden som alla individer kan tänkas ha någon kunskap eller erfarenhet i, samt sinnen och personlighetsdrag som kan tänkas vara väsentliga för spelet.

Färdigheter

Färdigheter beskriver kunskaper som en individ förvärvat under sitt liv: simning, hantverk, segling, etc. Förmågor och Färdigheter är mycket lika, men används på regeltekniskt olika sätt.

Grader

Alla Egenskaper en karaktär har förknippas med en Grad. Graden mäter karaktärens förmåga inom Egenskapens område. Alla Egenskaper är av endera av två typer. Observera skillnaden i sättet att beteckna värdet noll.

Relativa egenskaper

Dessa Egenskaper mäts på en skala där 0 representerar vad som är normalt. Negativa värden är sämre än standard och positiva värden är bättre. Denna skala är progressiv. Som referens kan sägas att +5 är mycket bra. Dessa värden föregås alltid av ett tecken: '+' eller '-'. Noll skrivs som '+/-0'. Förmågor och Modifikanter är relativa egenskaper.

Absoluta egenskaper

Dessa mäts på en skala där 0 är total okunnighet eller oförmåga. Ökande värden representerar en linjär förbättring. Som referens kan sägas att 10 är mycket bra. Negativa värden är sällsynta men inte omöjliga. Noll skrivs som '-'. Basegenskaper och Färdigheter är absoluta egenskaper.

Exempel: Drevataran har Grad 8 i Spåra. Detta är en tämligen hög grad så vi kan förvänta oss att Drev kommer att lyckas spåra de flesta var- elser genom skog och mark även om de korsar vattendrag eller steniga partier.

Några termer

Ickespelarkaraktär: En betydelsefull individ i kampanjen som inte kontrolleras av någon spelare. Det kan vara en nära vän till karaktärerna, eller en ärkefiende; någon som har en central plats i handlingen.

Individ: Termen individ används flitigt i texten för att åsyfta en intelligent varelse som kan vara människa eller alv, man eller kvinna, ung eller gammal. Dessa regler kan appliceras på alla sådana individer.

Kampanj: En kampanj är det ramverk inom vilket karaktärer skapas och äventyr utspelar sig. En kampanj kan sägas vara en kontinuitet, som har en stämning, en löpande handling. Vissa kampanjer har ett klimax och en avslutning, andra bara fortsätter.

Kapabler: Ett samlingsnamn för de tre Basegenskaperna och alla Färdigheter. Termen refererar till en egenskap som kan utgöra "basen" i en Uppgift. Se vidare under Uppgifter.

Karaktär: En individ i spelvärlden som kontrolleras av en spelare.

Karaktärspoäng (KP): Varje spelare får en summa KP för att skapa sin karaktär. För dessa KP köper spelaren Egenskaper åt sin karaktär.

Spelare: Den person som utövar hobbyn rollspel genom att spela en (eller flera) karaktärer.

Spelledare: Den person som "regiserar" spelet och gestaltar världen och alla de individer som inte är karaktärer.

Uppgift: Allt en karaktär företar sig i världen kan beskrivas som Uppgifter. Det finns särskilda regler som beskriver hur man avgör om karaktären lyckas med Uppgifter.

Exempel

För att vi skall få en bild av hur din karaktär kan komma att se ut, låt oss titta på två exempelkaraktärer. De förekommer båda talrikt i exemplen senare i detta och följande kapitel. Det gör inget om du inte förstår allt, detta är bara en liten aptitretare.

Här intill ser du Andil och Cissla, två nyskapade karaktärer. Andil är byggd på 150 KP, vilket är rekommenderat minimum. Cissla är byggd på 300 KP, vilket ger en betydligt kapablare karaktär. Siffrorna här intill är det enda som behövs för att regeltekniskt beskriva en karaktär.

Andil är en duglig helare och botaniker. Han är knappast känd för sin förmåga, men han skulle kunna ta betalt för sina tjänster. Han kan också läsa (och skriva) två språk: enklare text (till exempel ett botaniskt lexikon) erbjuder inga problem. Slutligen har han en stark tro, i det här fallet på Den Ende.

Cissla har satsat mycket på fysiska förmågor: hon är mycket duktig på att hoppa, klättra och springa. De flesta som träffar henne kommer nog att lägga märke till att hon rör sig smidigt och säkert. Cissla har en annan sida också; hon är en duglig spion. Hon kan förklä sig, imitera folk och hon vet hur man kommunicerar i det fördolda.

Cissla är en fysisk person och har sålunda satsat många poäng på Förmågor. För att det skall bli meningsfullt, behöver hon en hög Fysisk Träning, eftersom hon summerar Fysisk Träning och till exempel Smyga när spelledaren vill avgöra om hon lyckas ta sig fram obemärkt.

Andil har däremot satsat nästan alla sina KP på Färdigheter och framför allt då språk och helande. Han behöver inte sina Basegenskaper för att använda dessa Färdigheter.

De följande sidorna i detta kapitel förklarar hur Simplicia fungerar och hur man skapar en karaktär.

		<i>Andil Enindai</i>	
Basegenskaper			
Fysisk Träning	4	En ung man, helare av nordländsk härkomst, lärling i Strålforsa Tempel. Kraftfull och grov till utseendet, men ganska timid till sättet.	
Mental Träning	4		
Modifikanter			
Råstyrka	+3		
Kroppsuppfattning	0		
Smidighet	+1		
Tålighet	0		
Disciplin	-1		
Medvetande	+2		
Empati	+2		
Karisma	0		
Förmågor			
Orädd	-1		
Smyga	-2		
Storlek	+1		
Syn	+1		
Troende	+2		
Uppmärksamhet	+2		
Färdigheter			
Botanik, nordland	4		
Första hjälpen	4		
Läkekonst	5		
Mutkonst	3		
Simma	5		
Tala nordröna	7		
Skriva nordröna	5		
Skriva tadjik	5		
Spåkonst	3		
Strid m dolk	2		
Överlevnad Nordland	3		

		<i>Cissla</i>	
Basegenskaper			
Fysisk Träning	6	En framgångsrik gatuunge, vars ambition lyft henne över de andra tjuvynglen i Visborg. Alldaglig till utseendet, men med ett leende som får de flesta att smälta. Bakslug och stundom långsint.	
Mental Träning	4		
Modifikanter			
Råstyrka	0		
Kroppsuppfattning	+2		
Smidighet	+2		
Tålighet	0		
Disciplin	+1		
Medvetande	+1		
Empati	0		
Karisma	+1		
Förmågor			
Smyga	+3		
Förställning	+3		
Ihärdig	-2		
Initiativ	+2		
Hoppa	+2		
Klättring	+3		
Löpning	+3		
Snabbhet	+2		
Social	+1		
Stabilitet	-1		
Tidsuppfattning	-2		
Uppmärksamhet	+1		
Färdigheter			
Akrobatik	3		
Enkel matematik	3		
Fallteknik	3		
Förklädnad	6		
Hemlighetsmakeri	5		
Krukmakeri	4		
Köpslagande	3		
Låsdyrkning	6		
Manipulation	5		
Oväpnad strid	6		
Stadsvana	3		
Undre världen	5		

Typiska Motstånd

Här nedan några typiska Motståndsvärden. Beteckningarna är naturligtvis löjeväckande diffusa, men i alla fall.

Beteckning	Motstånd
Enkelt	5
Normalt	10
Svårt	14
Mycket svårt	17

Vad representerar tärningen?

Exakt vilken del av världsordningen försöker vi simulera med tärningslaget?

Vid första anblicken tycks tärningslaget icke-intuitivt. Vi känner ofta väl med oss vad det är vi kan och inte kan. Om vi lyckades illa (och är tillräckligt ärliga mot oss själva) inser vi oftast att det beror på bristande förberedelser, snarare än bristande förmåga. Förberedelserna i sin tur beror mer på karaktärsdrag än på förmåga: vilken disciplin och koncentrationsförmåga har vi?

Så var kommer tärningen in? Tärningen representerar alla de faktorer vi inte kan påverka och som vi oftast inte är medvetna om; enkla faktorer som väder och underlag, men också mer komplexa faktorer som sexuell frustration och magiska kraftfält.

Sälunda kan vi förklara att någon som har minimal chans att misslyckas och slår -11 på tärningen ändå misslyckas katastrofalt: kanske någon magiker misslyckades med en besvärjelse och skapade ett enormt otursfält kring hela granskapet?

Teori om otur

Efter många års bekantskap med slump och tur, har jag utvecklat en hypotes om vars riktighet jag är övertygad.

Det är visserligen sant att det inte finns någon människa som överlag slår sämre än någon annan, oavsett system eller sidtal på tärningen. Däremot är jag förvissad om att somliga människor har en tendens att fördela sina slag på ett mer eller mindre fördelaktigt sätt.

Uppgifter

Hela anledningen till att kvantifiera sin karaktär med Egenskaper, som beskrivs i det här kapitlet, är ju för att kunna få ett mått på vad karaktären förmår och inte förmår och på så sätt begränsa karaktärens möjligheter i den värld hon lever i.

Närhelst en karaktär hamnar i en situation där det råder tveksamhet om huruvida karaktärens företaganden kommer att lyckas eller inte är det dags för en Uppgift: ett slumpmässigt avgörande av hur framgångsrik karaktären är i sina handlingar.

Exempel: Hitaka skall dansa inför de furstliga högdjuret på en bankett. Hon skall dansa en dans som berättar legenden om Dinani och himlens fyra portar.

Exempel: Andil skall samla ihop örterna till ett speciellt grötomslag mot bälgetingstick till en av sina medresenärer som blivit mycket illa därän.

Exempel: Dore skall precis till att trampa i en fälla. Spelledaren anser emellertid att den övertäckta gropen inte är helt osynlig varför hon ger Dore en Uppgift att försöka märka fällan innan han kliver i den.

Exempel: Winuviel har sovit ute i dåligt väder och blivit rejält nedkyld. SL bedömer att det finns en påtaglig chans att hon blivit sjuk.

Betänk att det finns många faktorer som gör att en situation där det definitivt råder tveksamhet om utgången ändå inte görs till en Uppgift. Spelledaren kanske inser att en viss uppgift måste lyckas för att berättelsen skall kunna gå vidare. Alternativt kanske utgången i allt väsentligt saknar betydelse för handlingen.

Oavsett sammanhang utförs alla Uppgifter alltid på samma sätt. Den karaktär som skall utföra uppgiften skall summera:

- Kapabel (Färdighet/Basegenskap)
- + Modifikant
- + eventuella Förmågor
- + 1 per stödjande Färdighet
- +/- modifierationer
- + tärningsslag

Denna summa skall överstiga det Motstånd som spelledaren ger Uppgiften för att karaktärens skall lyckas med sitt företag. Först skall vi beskriva de olika komponenterna i en Uppgift och därefter kommer vi tillbaka till hur man väljer Motstånd.

En Uppgifts utformning och Motstånd är oberoende av vem som utför den. Uppgiften måste alltid utformas på ett sådant sätt att vem som helst kan försöka utföra den.

En Uppgifts beståndsdelar

Här kommer en stegvis beskrivning av hur man designar en Uppgift.

Kapabel

Första steget är att hitta en Kapabel (dvs en Färdighet eller Basegenskap) som väl representerar kunskapen som krävs för att klara Uppgiften. När det gäller Färdigheter är valet ofta självskrivet.

Exempel: Att segla mellan två grynnor med en segeleka är utan tvekan ett fall för Segling.

Om det tycks som om en Förmåga (särskilt då Färdighetsförmågor) skulle vara bästa valet, skall man här välja den Basegenskap som verkar mest lämplig.

Exempel: Avståndet mellan två hustak är drygt sex meter. Engwyl befinner sig på det ena taket och vill skaka av sig sina förföljare genom att hoppa till andra sidan. Hoppa är en Förmåga, varför Uppgiftens Kapabel blir Fysisk Träning.

Om flera alternativ uppenbarar sig, måste ett väljas. Om två eller flera Kapabler behövs för att utföra Uppgiften, är detta en komplex Uppgift. Mer om sådana senare.

Notera att även om en karaktär saknar en Färdighet har karaktären fortfarande rättighet att utföra Uppgifter på denna, då med $C_{rad}=0$.

Modifikant

Andra steget är att välja en Modifikant som representerar uppgiftens generella natur. Modifikanterna visar på karaktärens grundläggande andliga, mentala och fysiska aspekter och visar karaktärens naturliga fallenhet för olika företag.

Exempel: Vid bågskytte torde Kroppsuppfattning vara ett givet val. Där bildning och kunskap efterfrågas bör Medvetande väljas, för övertalning eller ledarskap kan Karisma vara lämpligt.

Fast en viss Färdighet har en Modifikant som omfattar kanske så mycket som 95% av alla fall då den Färdigheten används, så har jag valt att inte låsa denna koppling, därför att det kan ibland dyka upp situationer då en annan Modifikant kan vara lämplig.

Exempel: Att hantera ett närstridsvapen är normalt knutet till Smidighet, men om vapnet skulle vara väldigt stort och tungt kan det vara lämpligt att använda Råstyrka istället.

Exempel: Att reparera ett verktyg skulle normalt baseras på Medvetande, men om reparationen måste utföras under svår stress (medan pilar med oroväckande regelbundenhet flyttar din bena) kan det vara lämpligare att välja Disciplin.

För spelbarhetens skull bör man alltid hålla sig till en Modifikant, fast frestelsen kan bli svår att välja medelvärdet av två.

Stödjande Färdigheter

Även om bara en Kapabel får tillämpa sitt värde till en viss Uppgift, finns det kanske andra som omfattar kunskap eller erfarenhet som är relevant i sammanhanget.

Exempel: Om du ville muta en hög ämbetsman skulle färdigheten i fråga utan tveka vara Mutkonst, men för att framföra mutförsöket på ett diskret och för ämbetsmannen (eller kvinnan) familjärt sätt, kan Diplomati eller kanske Etikett ge ytterligare kunskap som kan bidra till framgångsrikt genomförande av Uppgiften.

En Färdighet som tillför extra kunskap på detta sätt kallas stödjande Färdighet. För att få tillämpas som stödjande måste Graden för en Färdighet vara minst 1 för varje 5 steg Motstånd (se vidare Motstånd nedan).

För varje sådan stödjande Färdighet som kan åberopas får karaktären +1. Det låter kanske inte så mycket, men många bäckar små.

Det är viktigt att skilja på färdigheter vars kunskaper överlappar och sådana som kompletterar. Tag Låssmide och Låsdyrkning som exempel. Dessa båda färdigheter omfattar båda uppenbart kunskap om hur lås är konstruerade. Låssmide kan därför inte utan vidare åberopas som stödjande färdighet vid dyrkning av ett lås. Däremot skulle man kunna tänka sig att om personen stötte på en okänd låstyp skulle Låssmide kunna åberopas som stödjande kapabel med motiveringen att låsets utseende säger något om dess konstruktion och därmed om hur det bäst dyrkas. När några lås av denna typ framgångsrikt dyrkats har personen så småningom höjt sin Grad och känner till låstypen ifråga och kan därför inte längre åberopa Låssmide som stödjande färdighet.

I sällsynta fall kan en uppenbar stödjande Kapabel ha en negativ Grad. I detta fall kan spelledaren ordinera -1.

Observera att det heter stödjande Färdighet. Basegenskaper kan aldrig brukas stödjande.

Förmågor

Det finns två olika sammanhang då Förmågor tillämpas. För det första kan en Förmåga representera den centrala kunskapen i en Uppgift. I så fall har man valt en Basegenskap som Kapabel till Uppgiften.

Exempel: I exemplet om Engwyls hopp ovan, är Fysisk Träning basen och Förmågan blir Hoppa.

I det andra fallet har Uppgiften en Färdighet som Kapabel och då skall Förmågan komplettera Kapabeln på något sätt och bidra med något som är betydelsefullt i situationen, men utanför Kapabelns omfattning.

Exempel: I exemplet ovan skall en båt seglas mellan två grynnor. Kapabel blir Färdigheten Segling, Modifikant blir Kroppsuppfattning (med motiveringen att utrymmet är så litet att mekanisk precision är viktigare än nerver). Förmågan Syn bör tillåtas påverka Uppgiften.

En Förmåga kan också ha en negativ Grad. Det är viktigt att dessa får påverka relevanta Uppgifter, så att spelaren får betala för de KP hon fick.

Exempel: Balans -3 är definitivt ett handikapp om man slåss stående på en trädgren.

Observera att Förmågor inte är avsedda att vane-mässigt tillämpas tillsammans med en särskild Kapabel. Samma resonemang som för stödjande Färdigheter kan tillämpas här; bara när Färdigheten och Förmågan kompletterar varandra skall Förmågan användas.

Modifikationer

Karaktärens möjlighet att utföra en Uppgift kan påverkas av många olika omständigheter. Alla sådana omständigheter som är beroende av karaktären som utför Uppgiften kallar vi för modifikationer. Dessa är värden som läggs till eller dras ifrån tärningsslaget. Karaktären som skall utföra Uppgiften är skadad eller bara sämre lämpad för Uppgiften än genomsnittet. Kanske har karaktären bra utrustning som förenklar i Uppgiften.

Exempel: Vasyntja kastar sig ut för kanten för att fånga amulett som faller ned för stupet. Uppgiften torde vara Fysisk Träning + Kroppsuppfattning + Flyga. Eftersom Vasyntjas vänstervinge är bränd och saknar en hel del vingpennor, har hon -3 på Uppgiften.

Vissa Färdigheter kan vara sämre lämpade än andra för en viss Uppgift och bör därför ge modifikation.

Exempel: Den som försöker dyrka lås med Färdigheten Låssmide bör ha mindre chans att lyckas än den som har samma Grad i Låsdyrkning.

Tärningsslag

Till varje Uppgift slås en tiosidig tärning. Denna representerar alla de faktorer som påverkar Uppgiften, men som spelledaren inte enkelt kan sammanfatta. Tärningens värde tolkas så här.

Ett: Om tärningen visar 1 skall en ny tärning slås. Dess halva värde, avrundat uppåt, skall dras ifrån det slagna värdet (det vill säga 1). Om denna nya tärning visar 10, slås en ny halv tärning, och så vidare.

Två till nio: Detta ger ett värde motsvarande siffran på tärningen.

Tio: Om tärningen visar 10 skall en ny tärning slås. Dess halva värde, avrundat uppåt, skall läggas till det slagna värdet

Förvirrad?

Hur relaterar de olika begreppen i det här stycket till karaktären? Varför kommer denna text innan karaktärsbeskrivningssystemet?

Denna regel är gränssnittet mellan karaktärens siffror och verkligheten. Denna regel är hela anledningen till att vi beskriver en karaktär med värden. Utan förståelse för denna regel kan vi aldrig svara frågor som: *Varför kommer denna text innan karaktärsbeskrivningssystemet?*

Dra snabbt!

Som SL är det mycket viktigt att lära sig att "dra" snabbt, det vill säga att snabbt kunna tala om vilka komponenter en viss Uppgift består i. Du behöver sällan oroa dig för att göra fel; de flesta spelare kommer att protestera mot konstiga kombinationer.

Fummel

Många andra rollspel arbetar med termer som särskilt lyckat, respektive fummel. I detta rollspel lämnas dylika begrepp upp till spelledaren att bedöma.

(det vill säga 10). Om denna nya tärning visar 10, slås en ny halv tärning, och så vidare. Notera att vissa tärningar har en nolla istället för 10.

Exempel: Tur-Tora slår 10. Hon slår tärningen igen och får 10 igen. Hon har nu ett resultat om $10+10/2 = 15$. Eftersom hon slog 10 på andra tärningen slår hon igen och får 9. Totalt ger tärningen $10+10/2+9/2=19.5 \approx 20$.

Motstånd

Varje Uppgift skall förses med ett Motståndsvärde. Detta är målvärdet som karaktären skall försöka nå upp till för att kala av Uppgiften. Motstånd förkortas ofta M.

Att bedöma Motstånd

Uppgifter kan vara av mycket skiftande svårighetsgrad. Det är en av spelledarens uppgifter att bedöma denna svårighetsgrad och tilldela den ett värde. Detta värde benämns Motstånd.

Exempel: Det torde vara betydligt enklare att springa ifrån en skenande tjur, än en jagande gepard.

Grundregeln är följande: Motstånd 6 är mycket enkelt, 10-12 klarar en kompetent karaktär oftast av, medan värden över 20 är ganska hopplösa för alla utom den verkliga experten.

Varje Uppgift har sina egna unika omständigheter som påverkar Motståndet, som inte rimligen kan sammanfattas här. Färdighetskapitlet innehåller många exempel som ger Motståndsvärden för typiska situationer för respektive Förmåga eller Färdighet.

Bedömning av Motstånd är förknippat med vissa svårigheter: det kan vara svårt att vara konsekvent och olika spelare har ibland olika uppfattningar om vad som är svårt. Typiskt fall: spelledaren, som har låg kondition, bedömer att det är tämligen svårt att klättra upp för en fasad med rep och äntherhake. Spelaren, som har ägnat sig åt klätterväggs- eller bergsklättring och idrottat regelbundet, protesterar att det knappast är särskilt svårt.

Aktivt motstånd

Om en karaktär som försöker genomföra en Uppgift motverkas av en annan individ säger man att Uppgiften har ett aktivt Motstånd. I detta fall uppställs inget Motstånd. Istället utför vardera individen en Uppgift med lämpliga komponenter och jämför sina resultat. Framgången blir därför skillnaden mellan de båda värdena.

Exempel: Jennath vill köpa en båt. Olyckligtvis råkar den ägas av Och-Raren. Jennath kavlar upp ärmarna; dags för litet schackrande. Kom-batanterna slår var sin Uppgift mot Köpsläende + Karisma och jämför sina resultat.

Båda sidor kan ha modifieringar som påverkar deras summa innan de jämförs.

Framgång: hur väl lyckades du?

Skillnaden mellan resultatet (det vill säga Kapabel + Modifikant + Förmåga + modifieringar + tärning) och Motstånd benämns Framgång. Om resultatet inte når upp till Motståndet, får man negativ Framgång.

Blir Framgången minst noll har karaktären lyckats i sitt uppsåt och spelledaren har att beskriva följderna av den lyckade handlingen. Ökande Framgångsvärden innebär mer total eller spektakulärare framgång; det är upp till spelledaren att bedöma effekten.

En enkel tumregel för F är att den som får $F \geq 0$ har lyckats på ett eller annat sätt. Spelledaren kan ta sig litet frihet med hur karaktären faktiskt lyckas; dess högre F, dess närmare karaktärens önskning blir resultatet. Vid $F \geq 5$ får karaktären ganska exakt som han eller hon vill.

Tänk på att en karaktär sällan överanstränger sig; någon som skall hoppa fem meter och får en Framgång på 6 hoppar knappast 10 meter. Inte ens en hel driva Framgångar kommer att sänka priset man förhandlar om under försäljarens smärtgräns.

Även om negativ Framgång alltid innebär att karaktären misslyckas kan värdet användas för att ge en indikation på hur illa resultatet blev. Om $F = -1$, kanske det finns resultat att rädda situationen. Om $F < -5$ och situationen är farlig, finns risken att karaktären skadar sig.

Exempel

Här kommer ett komplett exempel på en Uppgift och dess utförande.

Exempel: I Fana vet man att uppskatta den högsta av konster: matlagning. Axel har redan gjort sig ett rykte som tillredare av exotisk mat och har därför blivit inbjuden att utspisa kalifens hov. Uppgiften är Matlagning + Medvetande vari Axel har 7 + 2. Att tillfredställa högdjuren är svårt; M=15. Eftersom Axel vet ganska litet om kulturen och får därför -2. Kryddor och råvaror i kalifens kök är av yttersta kvalitet, vilket ger Axel +4. Vidare har Axel Kulturkännedom om Fana, vilket kan användas som stödjande Färdighet och ger +1. Tärningen visar 7. $7 + 2 - 2 + 4 + 1 + 7 = 19$. $F=4$, vilket gör kalifen nöjd.

Komplexa Uppgifter

Om en handling som skall utföras är sådan att den egentligen beror på två eller flera Färdigheter samtidigt (bågskytte från hästryggen) skall man utföra en Uppgift på vardera Färdigheten. Som resultat räknas den Uppgift med lägst Framgång.

Exempel: Cissla har hamnat i den osannolika situationen att hon måste dyrka ett lås medan hon står på styltor. Hennes ofelbara spelledare anser att detta är en komplex uppgift som beror på färdighet i Akrobatik + Kroppsuppfattning (Cissla har $3 + 2$) och Låsdyrkning + Disciplin (Cissla har $6 + 1$). Spelledaren bedömer att båda uppgifterna är ungefär normalsvåra och sätter $M=10$. Två tärningar slås: 9 och 3. Sålunda: Styltgången resulterade i $F=3+2+9-10=4$ och Låsdyrkandet i $F=6+1+3-10=0$; Framgång för hela företaget är alltså 0, precis vad som krävs.

Notera att det inte nödvändigtvis behöver vara samma karaktär som utför båda Uppgifterna.

Sammanfattande Uppgifter

Emellanåt gör en karaktär något som är en omfattande aktivitet, men som avhandlas mycket summariskt i spelet.

Uppgiftsreglerna är avsedda för att hantera korta handlingar. Om någon i en pressad situation skall köpslå om att hyra en båt för att korsa sjön och slår uselt, är det rimligt att de fick ett pris som var högre än normalt. Det är inte på samma sätt rimligt att någon som är på inköpsresa får ett uselt pris på alla sina partier bara genom ett tärningsslag, men att slå ett tärningsslag per parti skulle bli ohanterligt. Härav regeln för Sammanfattande Uppgifter.

Exempel: Eftersom Calle inte kan vara med på spelmötet kommer han och spelledaren överens om att Calles karaktär Engwyl skall erbjuda sig att rekrytera det team av stenhuggare som gruppens planer på en bro över Stora Floden kommer att kräva.

Den här typen av aktiviteter kan representeras av Sammanfattande Uppgifter. En sammanfattande uppgift börjar med en vanlig Uppgift som kan beskriva aktiviteten. Om $F > -5$ har karaktären lyckats:

$F \geq 0$: Karaktären har huvudsakligen lyckats, kanske med någon liten fördyring eller annat mindre problem.

$F < 0$: Karaktären har huvudsakligen lyckats, men det tog längre tid, blev dyrare eller kvaliteten blev sämre än önskat.

Första slaget $F \leq -5$: Någon oväntad händelse gör att karaktären misslyckas eller inser att han eller hon saknar kunskap eller förmåga att genomföra det företagna.

Spelaren kan nu välja att antingen acceptera resultatet eller slå igen mot samma Uppgift. Det andra slaget räknas på samma sätt som en liten förbättring eller försämring. Är Uppgiften mycket omfattande eller om karaktären går mycket noga tillväga kan spelledaren tillåta även ett tredje slag.

Exempel: Mästersmeden Egil skall smida sig en ny stridsyx. Han räknar med att detta kommer att ta en månad eller kanske litet mer, vilket föranleder spelledaren att tillåta honom att slå tre gånger mot Uppgiften om han vill. Han slår Smide + Empati (en ovanlig kombination, men Egil är inte som andra smeder). Egil har $12 + 4$. Spelledaren tolkar hans höga ambition som $M=18$. Egil slår 6 och får $F=12 + 4 + 6 - 18=4$. Egil är perfektionist och slår därför igen och får $F=7$ och på tredje slaget $F=-1$. Ett gott resultat som vem som helst skulle vara nöjd med. Egil slänger yxhuvudet i skrotlådan med en föraktfull fnysning och börjar om.

Exempel: Spelledaren ger karaktärerna litet vila mellan två episoder i kampanjen. Andil beslutar sig för att använda denna tid för att dra till skogs för att fylla på sitt förråd av örter. Sammanfattande Uppgift i Botanik + Medvetande, $M=10$. Andil har $4 + 2$ och slår -1 : $F=-5$. Ett kraftigt oväder kommer och sätter punkt för Andils ambitioner.

Att försöka igen

De flesta som misslyckas ger upp, i alla fall för stunden. Den som är enträgen (eller bara välmotiverad; vakternas skodda sulor klappar mot gatstenen!) kan vilja försöka utföra den misslyckade Uppgift igen.

Varje ytterligare försök emot samma Uppgift ökar Motståndet med 3. Den som har en Grad i Förmågan Ihärdig bör ta hänsyn till denna i de senare försöken.

Basegenskaperna i regeltekniskt perspektiv

Regeltekniskt kan Basegenskaperna ses som en grundchans till alla Förmågor, för att ge dem ett värde i samma intervall som Färdigheternas Grad, så att de passar väl in i Uppgifts-modellen.

Det är viktigt att notera att valet av art inte påverkar Basegenskaperna: alla har samma möjlighet att träna kropp och själ.

Basegenskaperna kan också ses som en sorts "level" å la RoleMaster eller Dungeons & Dragons: på samma sätt som en karaktärs level i dessa rollspel mäter karaktärens försvar mot t ex magi, är Basegenskaperna grunden för alla "räddningsslag" i detta rollspel.

Kropp & Själ

För att få ett perspektiv på Basegenskaperna, betänk skillnaden mellan österländska och västerländska arketyper.

I vår kultur råder det en grundläggande skillnad mellan krigaren (som i detta system skulle ha hög Fysisk men låg Mental Träning) och den gamle lärde (som skulle få hög Mental men låg Fysisk Träning).

Den skillnaden existerar inte i öst-erländsk mytbildning. Där är den gamle mästaren både en framstående kämpe och en framstående filosof (och skulle sålunda ha hög Mental och hög Fysisk Träning).

Basegenskaper

Varje karaktär har tre Basegenskaper som beskriver hans eller hennes grundläggande andliga, mentala och fysiska kapacitet. Basegenskaper är det som finns mellan Färdigheterna. Den introverte lärde kan överraska med några akrobatiska konster, men han kommer till korta – förfasar sig – inför att klättra upp i trädet; hans Fysiska Träning är obefintlig.

En karaktärs grundläggande inställning till världen skall kunna härledas från dennes Basegenskaper.

Fysisk Träning

Denna Basegenskap beskriver karaktärens kondition. En karaktär med hög Grad i Fysisk Träning har en god grundfysik och är ofta fysiskt aktiv: rör sig snabbt, säkert och drabbas mera sällan av sjukdomar.

Den som har hög Fysisk Träning värderar handling och dådkraft: "Att inte besluta sig är det sämsta beslutet."

Mental Träning

Basegenskapen Mental Träning ger ett mått på hur karaktärens mentala resurser. En karaktär med hög Grad i Mental Träning är snabbtänkt, skärpt, insiktsfull.

Den som har hög Mental Träning föredrar förmodligen att analysera, spekulera och verka indirekt: "Med minsta möjliga kraft." Kommunikation och kunskap värderas högt.

Andlig Träning

Andlig Träning representerar karaktärens själ, både dess styrka och dess kvaliteter. Vissa typer av magi kräver en vältränad själ, men även erfarna trosutövare och en del framstående krigare har hög Grad i Andlig Träning.

Den som har hög Andlig Träning söker inom sig för svar. Strävan och vägen kan vara nog så viktig som målet. "Visdom är det som återstår när vi glömt vad vi lärt."

Användningsområde

Basegenskaper används i två typer av Uppgifter.

Den grupp av Förmågor som kallas Färdighetsförmågor använder en Basegenskap som Kapabel. Framför allt Fysisk Träning kommer därför ofta till användning när man hoppar, klättrar och utför dylika fysiska aktiviteter.

Exempel: Vasyňa skall smyga sig på en grupp av människor som kampar i skogen, för att lyssna på vad de säger. Fysisk Träning + Smidighet +

Smyga.det är alltid summan av de båda värdena som används för att utföra Uppgifter.

När en karaktär utsätts för magi, sjukdomar, förgiftning, etc, är det dags att slå ett räddningsslag för att inte drabbas. Ett räddningsslag består oftast av Basegenskap + Modifikant + Grundförmåga.

Exempel: Den onda översteprästen nedkallar sin grymma guds förbannelse över Andil. Egna resurser är till föga nytta mot en guds makt; Andil måste förlita sig på sin tro. Räddningsslag sålunda, mot Andlig Träning + Empati + Troende, med M=13. Andil har 4 + 2 + 2 och slår 6 på sin tärning. F=1.

Modifikanter

Varje karaktär har nio Modifikanter (egenskaper av relativ typ). Dessa beskriver grundläggande andliga, fysiska och mentala aspekter hos karaktären; aspekter som har betydelse för alla Uppgifter karaktären företar sig.

Fysiska Modifikanter

Råstyrka: Denna Modifikant beskriver hur muskulös karaktären är. Den talar dock inte om hur tränad karaktären är i att använda sin styrka; därtill används normalt Baseegenskapen Fysisk Träning.

Kroppsuppfattning: Kroppsuppfattning beskriver karaktärens balans och koordination, kort sagt karaktärens förmåga att kontrollera sin kropp och sina rörelser. En hög Grad är nödvändig för den som vill ägna sig åt dans eller bågskytte.

Smidighet: Modifikanten Smidighet talar om karaktärens reflexer, hans/hennes vighet och musklernas smidighet. Muskelbristningar och mjölksyra är resultat av låg Smidighet. Spejare och bergsklättrare bör ha hög Smidighet.

Tålighet: Karaktärens uthållighet och förmåga att uthärda umbäranden beskrivs av Modifikanten Tålighet. Karaktärens tuffhet, om man så vill. En hög Grad är en tillgång för boxare och slagskämpar, liksom för den som inte vill bli sjuk.

Mentala Modifikanter

Disciplin: Disciplin beskriver karaktärens förmåga att kontrollera sitt känsloliv och sina primitiva drifter. Den som har en låg Grad ger lättare efter för impulser och nycker, såväl som för tortyr och smärta. Hög Grad rekommenderas till den som vill syssla med meditation. Disciplin används vid vissa typer av magi.

Medvetande: Modifikanten Medvetande är ett mått på karaktärens tänkande, både rationellt och intuitivt; minne, fattningsförmåga och tankehastighet hör också hit. Hög Grad rekommenderas för kunskapare och forskare.

Karisma: Karaktärens utstrålning och attraktionskraft omfattas av Modifikanten Karisma. Hit hör också ledaregenskaper. En karaktär med hög Karisma har lättare att få kontakt med andra människor och vinna deras förtroende.

Andliga Modifikanter

Empati: Empati handlar om samhörighet med andra varelser och även med världen i dess helhet. En karaktär med hög Empati kan ofta ana sig till andra varelsers känslor och upplever starkare än andra speciella platser. Karaktärer som vill bli naturmagiker bör ha hög Empati.

Själstyrka: Modifikanten beskriver närvaron och styrkan hos karaktärens själ. Själstyrka har betydelse huvudsakligen för interaktion med den andliga världen och för de flesta typer av magiker, för vilka Modifikanten blir ett mått på hur lätt de har att påverka omgivningen.

Modifikanternas Grad

En Modifikant har normalt två komponenter: modifikantbas och artmodifikation.

Modifikantbasen är Modifikantens Grad, som beskriver den individuella variationen från standardavvikelsen.

Artmodifikationen beskriver en given arts (ras) avvikelse från standardfiktionen. I art-tabellen finner du artmodifikationer för ett antal arter och raser. Artmodifikationen styrs inte bara av karaktärens art utan även av kön och ålder.

Det är alltid summan av de båda värdena som används för att utföra Uppgifter. Anledningen till denna separation är att karaktären betalar separat för modifikantbas och artmodifikation; se under stycket Skapa en karaktär.

Exempel: Andil är av en särskild stam av människor som är starkare och större än genomsnittet, vilket ger Råstyrka +1. Han är dessutom man, vilket ger ytterligare +1 till Råstyrka. Artmodifikationen blir sålunda +2. Andils Modifikantbas är +1, vilket ger honom Råstyrka +3.

Vidare kan Modifikanter tillfälligt anta andra värden, på grund av magi, skador, etc. Den temporära Graden används till alla Uppgifter, men kom alltid ihåg den permanenta Graden.

Användningsområde

Varje Uppgift modifieras alltid av en Modifikant som passar Uppgiften. Försök alltid välja den Modifikant vars aspekt bäst passar in på Uppgiften i fråga.

So what's the big deal?

Hur skiljer sig Modifikanterna från andra Förmågor? Bara genom att vara mer användbara och (naturligt nog) kosta mer.

Exempel

Baseegenskaper och Modifikanter för en ganska typisk krigare:

Fysisk Träning	6
Mental Träning	4
Fysiska Modifikanter	
Råstyrka	+2
Kroppsuppfattning	0
Smidighet	+1
Tålighet	+2
Mentala Modifikanter	
Disciplin	0
Medvetande	0
Empati	-1
Karisma	-1

Utveckling av Förmågor

Tänk på att Förmågor, liksom Modifikanter, inte automatiskt ökar under spelets gång.

Varning!

Förmågor som beskriver en individs personlighet får aldrig användas för att bestämma vad individen skall göra; "räddningsslag" mot övertalning, lögner, etc är uteslutet.

Måste jag ha Kreativ för att komma på idéer?

Nej. Det är viktigt att inse att Grund- och Attributsförmågor inte är något krav för att få vara stor eller orädd. Din karaktär kan mycket väl vara stor utan att ha positiv grad i Storlek. Förmågan Storlek säger oss att karaktären lärt sig att utnyttja sin kroppshydda. Förmågan Kreativ säger att karaktären lärt sig att förlita sig på sin kreativitet. Låt oss säga att en karaktär flyr från en grupp av skurkar. Karaktären springer runt ett hörn och kommer in i en gränd där den ena fasaden täcks av rangliga byggställningar. Karaktären försöker rigga en lös kläpp så att förföljarna skall springa på den och riva byggställningen över sig. Detta är ett typiskt bruk av Färdigheten Mekanismer. Om spelaren har förmågan Kreativitet är detta ett klart fall där den kommer att bidra.

Förmågor

Förmågor är ett samlingsnamn för en stor mängd Egenskaper som alla har det gemensamt att de är av relativ typ; att ha noll i en förmåga är ingen skam, utan innebär att man är lika duglig som standardfiktionen. Förmågor är alltid "positivt" formulerade: den som vill vara rädd skall alltså ha ett negativt värde i Orädd.

Exempel: Anders föreställer sig sin karaktär Andil som mycket observant. I detta syfte har han givit Andil +2 i Modifikanten Medvetande, men för att ytterligare betona Andils observanhet, ger Anders Andil Förmågorna Uppmärksamhet +2 och Syn +1.

Typer av Förmågor

Tre olika typer av företeelser kan beskrivas som Förmågor. Denna distinktion innebär ingen regelteknisk skillnad utan finns huvudsakligen för att beskriva vad som kan vara Förmågor.

Grundförmågor

Förmågor kan kvantifiera sinnen och grundläggande egenskaper hos karaktären som påminner om Modifikanterna, men är mer specialiserade och/eller mindre centrala för karaktären. Dessa kallas för Grundförmågor.

Attributsförmågor

En Förmåga kan beskriva något specifikt personlighetsdrag som karaktären har som kan påverka spelet; till exempel Orädd. Observera att någon som inte har denna Förmåga inte automatiskt är genomsnittligt orädd, bara att spelaren inte har betalat för möjligheten att utnyttja sin oräddhet regeltekniskt.

Typen av kampanj avgör i hög utsträckning om en viss Attributsförmåga kommer att vara meningsfull. Orädd kräver ett visst skräckinslag och Troende är bara riktigt meningsfull om karaktärens tro är central i kampanjen.

Färdighetsförmågor

Färdighetsliknande egenskaper sådana att ingen karaktär rimligen kan sakna dem, är också Förmågor. Ett typiskt exempel är Hoppa. Vid första anblicken ser den ut som en Färdighet, men även en karaktär som aldrig ägnat sig nämnvärt åt hoppning skulle kunna utföra ett enkelt hopp. Om någon vill utföra en Uppgift på en av dessa förmågor används en Basegenskap som Kapabel.

Användningsområde

Förmågor brukas på två olika (regeltekniskt identiska) sätt till att modifiera Uppgifter. När en karaktär skall göra något som faller direkt under en Förmåga (snarare än en Färdighet) väljs en

Basegenskap till Kapabel och Förmågan i fråga modifierar. I andra sammanhang då en Färdighet utgör den centrala kunskapen i handlingen, väljs en Färdighet till Kapabel, medan Förmågan får modifiera.

Alla Förmågor är positivt formulerade. Det kan emellertid hända att ett positivt värde i en Förmåga (särskilt Grund- och Attributsförmåga) kan vara till nackdel i en viss Uppgift. I sådana fall måste man dra av Förmågans Grad från Uppgiften.

Exempel: Miranda förföljer en mystisk figur genom skogen. Plötsligt kastar figuren en liten boll på marken som exploderar i ett starkt ljus! Miranda måste slå för Fysisk Träning + Kroppsuppfattning - Syn för att inte snubbla eller springa in i ett träd i sin plötsliga blindhet.

Förmågor

Grundförmågor	Personlighet
Balans	Snabbhet
Drogtolerans	Social
Farosinne	Stabilitet
Granskning	Stryktålig
Hälsa	Troende
Minne	Uppmärksamhet
Rumsuppfattning	Övertygande
Sinnen	Färdighetsförmågor
syn	Forcerad marsch
hörsel	Förställning
lukt	Hoppa
känsel	Klättring
smak	Löpning
Storlek	Slagsmål
Tidsuppfattning	Smyga
Utseende	

Attributsförmågor

Ihärdig
Initiativ
Kreativ
Orädd

Färdigheter

Färdigheter är absolut graderade Egenskaper som beskriver sådant kunnande som en karaktär inte automatiskt besitter. De allra flesta Färdigheter är specifika kunskapsområden som karaktären lärt sig under sin uppväxt eller utbildning.

Vi skiljer på vanliga Färdigheter och Erfarenhetsfärdigheter. Mer om dessa nedan. Regeltekniskt gör vi ingen åtskillnad. De respektive Färdigheterna finns detaljerat beskrivna i ett eget kapitel.

Två karaktärer som har samma Grad i en Färdighet besitter inte automatiskt exakt samma kunskap. Färdighetens innehåll måste bedömas utifrån karaktärens bakgrund och den miljö individen lärt sig Färdigheten i.

Vanliga färdigheter

Typiska exempel på vanliga Färdigheter är historia, hantverk, akrobatik, etc; kort sagt allt sådant vi normalt förknippar med kunskap och kunnande.

Exempel: Förklädnad. Denna Färdighet ger kunskap i hur man skapar sig en förklädnad i avseende att se ut som någon annan.

Erfarenhetsfärdigheter

Det är omöjligt att täcka med specifika Färdigheter och Förmågor allt det karaktären lärt sig under sitt liv och det är inte heller önskvärt att göra detta, eftersom det skulle resultera i ett stort antal mycket begränsade Färdigheter med låga Grader.

Istället skaffar man sig en Erfarenhetsfärdighet. Dessa omfattar grundkunskap som karaktären förvärvat under en viss sysselsättning eller uppväxt, en sorts allmänbildning.

Exempel: Sjövana. Denna typiska Erfarenhetsfärdighet säger att karaktären är van att vistas till sjöss. Han/Hon blir inte sjösjuk, kan de vanligaste knoparna, kan samla ihop ett segel och i allmänhet göra sig nyttig ombord. Förståelse av vanliga termer och jargong ingår också.

Erfarenhetsfärdigheter används oftast inte som Kapabler i Uppgifter. Snarare är de till för att säga att karaktären betraktar vissa uppgifter som triviala.

Exempel: Karaktärer som inte är vana vid sjön bör lyckas med en uppgift för att inte bli sjösjuka när stormen sätter in (t ex Fysisk Träning + Tålighet). Karaktärer med någorlunda respektabla värden i Sjövana behöver knappast slå.

Ett annat vanligt användningsområde för Erfarenhetsfärdigheter är som stödjande Färdigheter.

En Erfarenhetsfärdighet kan naturligtvis användas som Kapabel i en Uppgift också, men man måste då vara försiktig. En Erfarenhetsfärdighet får inte bli ersättning för en grupp vanliga Färdigheter.

Kategoriserade Färdigheter

Vissa Färdigheter som omnämns i listan betecknar i själva verket en grupp av närbesläktade Färdigheter, så kallade kategoriserade Färdigheter. När en karaktär skaffar sig en av dessa måste han eller hon också välja en kategori. Det är självklart tillåtet att skaffa sig flera kategorier. Dessa blir då olika Färdigheter. Typiska kategoriseringar sker över geografiska områden, kulturer, arter, etc. För mer information, se kapitlet om Förmågor och Färdigheter.

Exempel: Heraldik. Heraldik har en kategori för varje social struktur som tillämpar heraldiska symboler. Heraldik Ule är sålunda en Färdighet, medan Heraldik Ilien är en annan.

Exempel: De flesta stridsfärdigheter är kategoriserade Färdigheter. Varje Färdighet är specifik för en viss typ av vapen eller kombination av vapen. Inom Stångvapen är stavstrid en Färdighet, medan strid med sjut är en annan.

Om en karaktär saknar den för situationen relevanta Färdigheten inom en kategori, kan spelledaren i vissa fall tillåta att en annan kategori inom samma Färdighet används istället, sannolikt med en negativ modifiering.

Exempel: Cordelia befinner sig på Seranska högplatån och vill identifiera en växt hon funnit. Färdigheten för detta är helt klart Seransk Botanik, men den har inte Cordelia. Spelledaren tillåter henne att använda Achwinsk Botanik istället, eftersom Seran och Achwin ligger på samma kontinent. Spelledaren ger en modifiering om -2.

Kategorier inom samma Färdighet kan normalt inte användas stödjande till andra kategorier i samma Färdighet.

Användningsområde

Färdigheter används som Kapabler till bas i Uppgifter; Färdigheter används betydligt oftare än Basegenskaper i detta syfte. Färdigheter kan också användas som stödjande Färdigheter i Uppgifter.

Specialisering

Färdigheter omfattar ett ganska stort kunskapsfält. Ofta kan karaktärens kunskap vara fokuserad på någon del av detta fält. Detta illustreras genom *Specialiseringar*.

I varje Färdighet (Kategoriserad eller inte) kan en karaktär ha en eller flera Specialiseringar. En Specialisering är ett ord eller en kort fras som spelaren kommer på som illustrerar någon del av Färdigheten som karaktären är extra bra på.

Exempel: Akrobatik: volter, Förfalskning: handstilar, Lagkunnighet (i någon specifik stat): brottsmål, Tyghantverk: broderi.

Gränsen mellan vad som är en kategori och vad som är en Specialisering kan ibland bli diffus. Kapitlet om Färdigheter och Förmågor ger vägledning.

Färdighetens kunskapsinnehåll

Det är viktigt att förstå att två karaktärer som har samma Grad i en Färdighet inte automatiskt besitter exakt samma kunskap. Spelledaren måste alltid ta hänsyn till karaktärens bakgrund och den miljö individen lärt sig Färdigheten i, när Motståndet skall bestämmas.

Några tips

Här följer några tips om hur man får ut så mycket som möjligt av sina KP. Observera att till skillnad från andra karaktärssystem tål detta system inte en obegränsad mängd "optande." En spelare som låter sina val styras av önskan att uppnå höga resultat på vissa typer av Uppgifter snarare än den karaktär han/hon vill spela, kan missbruka systemet och skapa karaktärer som är ospelbara, men mycket kraftfulla.

Modifikanter. Det kostar bara 40 KP att skaffa sig +1 i alla Modifikanter. Om du har över 200 KP att röra dig med är det förmodligen värt pengarna, eftersom det ger dig (minst) +1 på alla Uppgifter.

Många låga Färdigheter. Det kostar 3 KP att skaffa sig 2 i en Färdighet. Det kan vara en idé att avsätta 30-40 KP till sådana Färdigheter. Dessa kan du välja sist, för att täcka upp eventuella brister som du finner när du sammanställt resten.

Negativa Förmågor. Välj en eller två Förmågor med negativ Grad för att skaffa fler KP, men akta dig för Grader under -3: lägre Grader kan sänka din karaktär mer än det är värt.

Basegenskapspolicy. Tänk noga igenom din strategi vad gäller Basegenskaper. Alla har visserligen användning för höga Basegenskaper, men de utvecklas under spelet. Om du inte har många färdighetsliknande Förmågor som du kommer att basera Uppgifter på, så kommer du inte att göra mycket bruk av dina Basegenskaper; i så fall kan KPna förmodligen användas bättre någon annan stans.

Lathund

1. Bestäm Basegenskaper

2. Art

Välj art

Välj kön

Välj ålder

Bestäm artmodifikant

3. Modifikanter

Köp Modifikantbaser

Räkna samman Modifikanterna

4. Köp förmågor

5. Köp färdigheter

6. Kontrollräkna KP

7. Beskrivning

Namn

Bakgrund

Kommentera viktiga Färdigheter

8. Fyll i ett karaktärsblad

Kotsnader i Karaktärpoäng (KP)

Grad	Baseg.	Modif.	Förm.	Färd.
-5	-	-60	-30	*
-4	-	-40	-20	*
-3	-	-24	-12	*
-2	-	-12	-6	*
-1	-	-4	-2	*
(+/-0)/-	-30	0	0	0
(+1)	-15	4	2	1
(+2)	-5	12	6	3
(+3)	0	24	12	6
(+4)	5	40	20	10
(+5)	15	60	30	15
(+6)	30	84	42	21
(+7)	50	112	56	28
(+8)	75	144	72	36
(+9)	105	180	90	45
(+10)	140	220	110	55
(+11)	180		132	66
(+12)	225		156	78
(+13)			182	91
(+14)			210	105
(+15)				120
(+16)				136
(+17)				153
(+18)				171
(+19)				190
(+20)				210

Basegenskaper & Modifikanter

Basegenskaper	Modifikanter
Fysisk Träning	Råstyrka
Mental Träning	Kroppsuppfattning
Andlig Träning	Smidighet
	Tålighet
	Disciplin
	Medvetande
	Karisma
	Empati
	Själstyrka

Artmodifikanter

Art/Ras	Rås	Kro	Smi	Tål	Sjä	Dis	Med	Emp	Kar	KP
Människor	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	0
-män	+1									+4
10-12 år	-2		+1	-1		-1				-16
13-14 år	-1		+1	-1						-4
15-16 år	-1		+1							0
Alver										
Gråalver	+0	+1	+1	-1	+0	+0	+0	+2	+0	16
Silveralver	-1	+2	+1	-1	+0	+0	+0	+2	+0	20
Skogsalver	+0	+1	+1	-1	+0	+0	+0	+2	+0	16
Havsalver	+0	+1	+2	-1	+0	+0	+0	+2	+0	24
Vael	-2	+1	+1	-1	+1	-1	+0	+3	+0	12
-kvinnor					+1					+4
Dvärgar	+2	+1	-2	+2	+0	+1	+0	-1	+0	16
Troll	+1	+0	+0	+1	+0	+0	+1	+0	+0	12
-kvinnor	+1									+4

Förmågor		
Grundförmågor	Tidsuppfattning	Färdighetsförmågor
Balans	Utseende	Forcerad marsch
Drogtolerans		Förställning
Farosinne	Attributsförmågor	Hoppa
Granskning	Ihärdig	Klättring
Hälsa	Initiativ	Löpning
Minne	Kreativ	Slagsmål
Rumsuppfattning	Orädd	Smyga
Sinnen	Personlighet	
syn	Snabbhet	
hörsel	Social	
lukt	Stabilitet	
känsl	Stryktålig	
smak	Troende	
Storlek	Uppmärksamhet	
	Övertygande	

Färdigheter		
Färdigheter	Spåra	Mekanismer
Akrobatik	Taktik	Metallurgi
Dans	Tala språk	Mysticism
Diplomati	Underhållning	Navigation
Etikett	Undre världen	Politik [*]
Fallteknik	Utbrytarkonst	Teologi [*]
Ficktjuveri	Värdering	Zoologi
Forskning	Överlevnad	
Förhöra		Hantverk
Förklädnad	Stridsfärdigheter	Byggnadskonst [*]
Första Hjälpen	Distansvapen	Bonde [*]
Hemlighetsmakeri	Fäktning	Djurträning [*]
Historieberättande	Ovåpnad strid	Fiske [*]
Hushållning	Strid med kniv	Glasblåsare
Idrott	Strid med tvåhandsvapen	Herdevana [*]
Instruktion	Strid med två vapen	Instrumentmakeri [*]
Kirurgi	Strid till häst	Jaga [*]
Kläder och stil	Strid med vapen och sköld	Kalligrafi [*]
Krigföring		Kartografi
Köpslagande	Erfarenhetsfärdigheter	Klensmide
Ledarskap	Fältvana	Konstnärskap
Låsdyrkning	Grottvana	Krukmakeri
Läkekonst	Klasstillhörighet [*]	Läderhantverk
Läsa väder	Sjövana	Prospektering
Lögnimprovisation	Stadsvana	Skeppsbyggare
Manipulation	Stridserfarenhet	Smide
Matlagning	Vildmarksvana	Snickeri
Meditation		Stenhuggeri
Mutkonst	Kunskapsfärdigheter	Sömnad
Orientering	Astronomi	Timmerhuggare
Retorik	Avancerad matematik	Träsnideri
Ridning	Bokföring	Vävning
Segling	Botanik [*]	
Simma	Byggherre	Udda Färdigheter
Sjunga	Drogberedning	Alkemi
Skrivet språk	Enkel matematik	Andesyn
Skugga	Geografi [*]	Charm
Smuggling	Heraldik [*]	Clairevoyance
Spana	Historia [*]	Förbannelsekonst
Spela Instrument	Kemi	Synskhet
Spåkonst	Kulturkännedom [*]	Telepati
Spel	Lagkunnighet [*]	

Hur många KP är en rimlig start?

Följande riktlinjer kan ge en ledtråd om hur många KP spelarna bör få för att skapa sina karaktärer:

Episk hjälte-kampanj: 600 KP. I denna kampanj är karaktärerna supervarelser som sällan misslyckas oavsett vad de företar sig. De flesta Grader kommer att vara så höga att även hundratals speltimmar inte kommer att förbättra karaktärerna märkbart.

Erfarna äventyrare: 400 KP. Dessa karaktärer har ett förflutet som äventyrare. Några av deras egenskaper kommer att vara ganska imponerande.

"First level characters": 150 KP. Dessa karaktärer kommer att påminna mycket om startkaraktärer genererade i något "level-baserat" rollspel. Karaktärerna kommer sannolikt att förbättras i ganska dramatisk takt: ett par spelmöten kommer att märkas på Graderna.

Absoluta egenskaper med negativa värden

Hur motiverar man absoluta egenskaper med negativa värden?

Tänk dig en individ som har fått lära sig totalt felaktiga kunskaper i ett ämne; individen lider av så omfattande vanföreställningar att de menligt inverkar på allt som berör ämnet ifråga, exempelvis en individ som fått lära sig att kroppens hälsotillstånd styrs av fyra vätskor, och åkommer beror på obalans i fördelningen mellan dessa vätskor. Risken att eventuella patienter skall bli sämre snarare än bättre vid behandling torde vara uppenbar.

Var är grundchanserna?

Detta rollspel håller sig inte med några grundchanser eller automatiska färdigheter. Anledningen är som följer: Sådant som **alla** individer kan är en Förmåga, i vilken alla har +/-0 om inget annat anges. Det är sedan upp till spelaren (och SL) att skaffa karaktären alla Färdigheter som han/hon tycker att det är rimligt att karaktären skall kunna.

Mainreh Tunzhi

Andlig Träning	6
Fysisk Träning	8
Mental Träning	6
Råstyrka	+2
Kroppsuppfattning	+4
Smidighet	+3
Tålighet	+2
Disciplin	+2
Medvetande	+2
Empati	-1
Karisma	+1
Balans	+2
Forcerad marsch	+3
Förställning	-2
Hoppa	+3
Hälsa	+2
Initiativ	+3
Klättring	+2
Orädd	+2
Farosinne	+4
Smyga	+3
Storlek	+1
Stryktålighet	+2
Tidsuppfattning	-2
Uppmärksamhet	+3
Etikett, endarisk	5
Fallteknik	3
Första hjälpen	6
Historieberättande	5
Krigföring, till lands	3
Ledarskap	4
Läsa väder	4
Orientering	6
Ridning	5
Segling	4
Simma	3
Skriva ularnska	5
Skriva ornodiska	4
Skriva nordröna	6
Spana	5
Spåra	6
Tala ularnska	6
Tala ornodiska	5
Tala nordröna	7
Tala traka	4
Taktik	4
Värdering bruksföre...	5
Värdering fartyg...	4
Värdering kryddor...	3
Överlevnad "halvön"	5
Oväpnad strid, kinin...	6
Strid med kniv	7
Strid med v&s	8
Bokföring	3
Enkel matematik	3
Mysticism	3
Navigation	4
Jaga	5

Skapa karaktären

Det första man måste göra innan man kan börja ägna sig åt rollspelande är att utrusta sig med en karaktär.

KaraktärsPoäng

När du är redo att ta itu med den tekniska delen av karaktärsskapandet, tilldelar spelledaren dig ett antal KaraktärsPoäng (KP), med vilka du kan utrusta din karaktär med önskvärda egenskaper och göra honom/henne till en unik varelse.

Föregående uppslag innehåller allt du behöver för att skapa din karaktär. Kostnadstabellen talar om hur många KP en viss Grad i en Basegenskap, Modifikant, Förmåga eller Färdighet kostar. Du har rätt att spendera lika många KP som spelledaren tilldelat dig.

Steg för steg

Att skapa en karaktär är en mycket personlig aktivitet; varje rollspelare har sina egna metoder och tillvägagångssätt. Vad som presenteras här är min egen erfarenhet av karaktärsskapande.

1. Ett koncept

Börja med att försöka hitta ett koncept som kan ge dig en utgångspunkt. Det kan vara en bild, en kort, beskrivande mening, en karaktär i en film, en sagoarketyyp eller en känsla.

Exempel: Tora tänker sig att spela en gladlynt bard. Hon tänker sig slokhatt och naivitet.

Konceptets första prövning är att fundera på vilken typ av kampanj karaktären kommer att bli del av. Kampanjen avgör vilka typer av karaktärer som kommer att vara meningsfulla. Den ger möjligheter och sätter begränsningar i alla de kommande stegen i karaktärsskapandet.

Exempel: Kampanjen kommer att vara rik på mystik, men låg på öppen magi. Spelledaren vill ha fattiga karaktärer utan starka band till någon speciell plats. Spelledaren bedömer att Toras koncept kommer att gå väl ihop med de andra spelarnas koncept.

Diskutera ditt koncept med spelledaren och lyssna på hur spelledaren tolkar in karaktären i kampanjmiljön. Spelledaren har en vision om vilken typ av kampanj han eller hon kommer att leda och karaktären måste platsa.

Nästa prövning är huruvida de KP du kommer att få av spelledaren kommer att räcka för att skapa den karaktär du vill. 150 KP räcker inte långt om du vill spela en traditionell hjälte.

Exempel: Tora får 250 KP av spelledaren. Detta är nästan i överkant för hennes koncept.

2. Vem är min karaktär?

Till skillnad från andra rollspel håller vi oss inte med några yrken eller arketyper att modellera på, vilket gör att det blir din uppgift att fundera ut exakt vem du vill spela. Utan en tydlig bild av vad du vill vara kommer du aldrig att kunna göra alla de val som krävs för att skapa en karaktär. Fundera på frågor som:

Av vilken art och vilket kön är jag?

Vilken är min sociala ställning?

Vilka var mina föräldrar och var växte jag upp? Vilka begränsningar och möjligheter gav det mig?

Vad präglade mina tidiga år?

I vilken kultur har jag vuxit upp? Hur värderas utbildning och inläring där?

Vilken/Vilka uppgift(er)/yrke(n) valde jag/utsågs jag till i mitt vuxna liv (om du nu är vuxen ännu)?

Vilka viktiga/omvälvande händelser inträffade under min uppväxt? Hur påverkar detta mina kunskaper och min syn på världen?

Hur gammal vill jag vara när jag börjar spela? Hur påverkar det min världsbild?

Den som är ambitiös skriver nu ett par sidor om sin karaktär; den mindre ambitiösa nöjer sig med några stödord.

Exempel: Hon tänker sig att han är ganska ung och har brutit med sina bondeföräldrar för att ägna sitt liv åt musiken. Efter att ha misslyckats med att bli antagen på kungadömetts finaste skola för barder är han desillusionerad och har vandrat kring och spelat för pengar.

3. Basegenskaper och Modifikanter

Första steget är att skaffa sig värden i de tre Basegenskaperna: Andlig Träning, Fysisk Träning och Mental Träning.

$$\text{Basegenskap KP} = 5 \times \sum (\text{Grad} - 3)$$

Exempel: Tora vill att hennes bard skall vara ganska allsidig och satsar därför på Grad 4 i både Mental och Fysisk Träning. Kostnad: 5 + 5 = 10 KP.

Nästa steg är att välja art; se art-tabellen. Även kön och ålder kan påverka Modifikanternas värden. I så fall måste även dessa bestämmas nu. Kostnaden är summan av kostnaderna för art, kön och ålder. Tillsammans bestämmer dessa faktorer också Artmodifikanterna.

Exempel: Tora vill spela en människoman. För detta betalar hon 0 KP för att vara människa och 4 KP för att vara man. Hon vill vara 16 år gammal, vilket kostar 0 KP. Som människoman

får hon Råstyrka +1. Som sextonåring får hon Råstyrka -1 och Smidighet +1.

Nu kan du utrusta din karaktär med Modifikantbaser.

Basmodifikant KP = $4 \times \sum C_{\text{grad}}$

Notera att Artmodifikanten inte påverkar Cgraden här.

Exempel: Tora tänker sig sin karaktär som ganska karismatisk och medkännande, men inte så fysiskt vältränad. Smidighet +1 (4 KP), Tålighet -1 (ger 4 KP), Empati +2 (12 KP), Karisma +3 (24 KP). Summa: 36 KP.

Slutligen skall artmodifikanter och Modifikantbas summeras.

Exempel: Tora har Råstyrka (+1 - 1) 0, Kropps-uppfattning 0, Smidighet (+1 + 1) +2, Tålighet -1, Disciplin 0, Medvetande 0, Empati +2, Karisma +3 och Själsstyrka 0.

4. Förmågor och Färdigheter

Nu har du ett basämne till en karaktär. Nu kommer det svåra: nu måste du göra ett urval ur en enorm mängd attraktiva Förmågor och Färdigheter. Om du märker att du inte kan bestämma dig, så har du nog ingen klar bild av din karaktär. Då kanske du skall stanna upp och fundera på vem du vill spela och vad som krävs av en sådan karaktär. Se också till att du väljer sådana Förmågor och Färdigheter som stämmer överens med spelledarens vision av din karaktär.

Förmåga KP = $2 \times \sum C_{\text{grad}}$

Exempel: Tora väljer Hälsa +1 (4 KP), Personlighet +2 (12 KP), Övertygande +2 (12 KP), Slagsmål +2 (12 KP). Summa 40 KP.

Färdighet KP = $1 \times \sum C_{\text{grad}}$

Exempel: Tora har nu 250 - 10 - 36 - 40 = 164 KP kvar att använda på Färdigheter. Efter mycket trixande och räknande och velande kommer hon fram till följande: Simma 4 (10 KP), Smuggling 4 (10 KP), Första hjälpen 5 (15 KP), Strid med dolk 4 (10 KP), Överlevnad 1 (1 KP), Köpslagande 6 (21 KP), Retorik 5 (15 KP), Underhållning 5 (15 KP), Dans 3 (6 KP), Sjunga 5 (15 KP), Spela instrument (luta) 6 (21 KP), Vildmarksvana 2 (3 KP), Tala språk (Ulearnnska) 6 (21 KP), Heraldik 1 (1KP). Summa: 164 KP.

5. Beskrivning

Dags att ge sin nyskapade karaktär litet liv. Ge din karaktär namn, utseende, personlighet och en bakgrund.

Beskrivning

En karaktär måste ha en bra karaktärsbeskrivning som förankrar den i verkligheten, annars kommer den aldrig att bli trovärdig. I någon mån är ju beskrivningen vår möjlighet att fylla i allt det som karaktärens egenskaper inte beskriver.

Namn

Var alltid försiktig i valet av ditt namn. Man vet sällan om en karaktär kommer att bli en dagfluga, eller en flerårig kampanjkaraktär. Om det senare skulle visa sig vara fallet är det ganska tråkigt att gå runt med ett namn plagierat från någon känd fantasytrilogi.

Konsultera alltid SL om namnseder och språkbruk i den region du kommer ifrån. Man heter sannolikt inte Alrik om man kommer från en region med arabiskliknande språk.

Exempel: Al-Rikh.

Kön

Få spelare vågar ta steget över gränsen och spela en karaktär av det motsatta könet. Inte alla uppskattar förvisso upplevelsen, men jag rekommenderar varmt alla att försöka åtminstone en gång.

Intryck

Alla karaktärer bör ha sitt utseende nedtecknat, men en utseendebeskrivning blir riktigt bra först när den värderas och görs till en handledning i hur andra uppfattar karaktären.

När du beskriver en karaktär bör du tänka på följande faktorer: klädval, längd, vikt, hudfärg, röst, språkbruk, hårfärg och ansiktsdrag bör alltid vara med, men en bra utseendebeskrivning är så mycket mer än så. Den talar om hur individen talar och rör sig, vilket intryck hon gör.

Exempel: Cissla är nitton år gammal och hennes ungdom är tydlig i det öppna, runda ansikte. Mörkt, krusigt hår ramar in rosiga kinder, en smal näsa och lysande gröna ögon som sitter långt isär och ger ett gåtfullt intryck. Hon använder sällan smink.

Hon är mycket lång, smal som en sticka och klär sig i en vismagikerlärings traditionella klädsel: läderfodrad, bredbrättad hatt, lila tunika och kjol. Hon rör sig energiskt och yvigt och kan stundom slå omkull saker.

Beteende

Få spelare förmår skapa och gestalta en intressant karaktär från första spelmötet. Det är väldigt lätt att låta sin egen eller någon invand personlighet sippra in i spelandet av karaktären.

Personligheten bestämmer hur en individ resonerar och vilka värderingar han/hon har. Betänk att din karaktärs personlighet egentligen inte är så väsentlig eftersom ingen någonsin kommer att uppleva din personlighet, utan bara få se de handlingar som den resulterar i. Fokusera därför på att beskriva dessa. Hur du gör i ditt huvud, är upp till dig själv.

Genom att referera till denna beteendebeskrivning emellanåt kan man kontrollera att man fortfarande "är på spåret."

Om bakgrunder

En intressant effekt som jag själv observerat på senare tid är att något som skrevs i en bakgrund verkade logiskt och riktigt då. Efter några månader tycks samma text märklig och får mig som spelare att undra om det låg annat bakom. En källa till plotidéer att tipsa spelledaren om. Talade Krin-Rikh verkligen sanning, eller ville han att jag skulle rymma hemifrån och i så fall varför? Min far sade att han deltog i Kru-Tzin-kriget, men då borde han ha varit mitt uppe i ett slag när min karaktär blev till. Är han verkligen min far? Och så vidare.

Korsa gränsen!

Många rollspelare (varande män) säger att det är svårt att spela kvinna. Vad de med detta tror att de menar är att det är svårt att ge en övertygande bild av att karaktären faktiskt är en kvinna.

Vad de egentligen säger är att det är svårt för andra att rollspela så som de föreställer sig att kvinnor skall vara.

Lyckligtvis för oss som gärna spelar kvinnor är inte kvinnor så som män förväntar sig, lika litet som män är som kvinnor förväntar sig. I praktiken är det mycket större skillnad mellan individer än mellan kön. Kön är en av många faktorer som inverkar på beteende. Föräldrar, vanor och variationer i hjärnan spelar var och en minst lika stor roll.

Sålunda: vem säger att kvinnor skulle vara mer auktoritära på att spela kvinnor än någon med samma vanor?

Det är också viktigt att inte binda sig för hårt. Det tar tid för en karaktärs personlighet att mogna och spelaren måste ha frihet att fila på sin karaktärs personlighet, varför man inte bör beskriva sitt beteende alltför detaljerat.

Exempel: Miranda är en enkel människa. För henne består världen av onda och goda människor. Typiska onda människor är adelsmän och översittare. Hon är intensiv och snabb att brusa upp, men glömmer och förläter lika snabbt. När hon känner sig trygg pladdrar hon gärna och utan större eftertanke, pepprat med många svordomar, medan osäkerhet och oro gör henne tystlåten. Hon försöker vara allas vän.

Bakgrund

Några meningar som beskriver omständigheterna kring karaktärens födelse och uppväxtförhållande bör alla karaktärer ha. Somliga spelare kan skriva veritabla krönikor om sina karaktärs tidigare historia, något som kan ge tillfälle att forska i och fundera över karaktärens personlighet och som kan ge spelledaren uppslag till handling centrerad kring karaktärens förflutna.

När man skriver sin bakgrund bör man förklara hur man lärde sig de främsta Färdigheterna på karaktärsbladet. Förklara också vad Färdigheten innebär för just din karaktär. Detta ger spelledaren underlag för att bedöma hur användbar karaktärens kunskap är för en specifik Uppgift.

Exempel: "Al-Rikh lärde sig sjunga och spela av sin farbror som var byns speleman och brukade spela på fester och bröllop. Al-Rikh kände tidigt musiken tala till honom och övade flitigt närhelst han kom åt. Han överglänste snart sin lärare. Sedan han lämnat sin hemby har Al-Rikh främst spelat på gator och torg." Den här texten säger dels någonting om Al-Rikhs liv, men den berättar framför allt vad Al-Rikh kan. Han kan gott om dansmelodier, men har på senare tid fått lära sig en del ballader, som är betydligt gångbarare på gatan.

Som spelledare bör du fundera på om du vill kräva dina spelare på en bakgrundsbeskrivning. Det kan vara en bra idé. De spelare som tycker att det är svårt att skriva kan du hjälpa genom att först diskutera igenom bakgrunden med dem och ge dem världsinformation.

Exempel: Al-Rikh föddes i byn Danai, i Krakatee på den trakamooriska västkusten. Han var det yngsta av sex syskon och kom aldrig väl överens med sina föräldrar, Li-Tihana och Redikh. Vad litet tid han hade för sig själv tillbragte han med sin fars bror, byns speleman.

Så kom det sig att Al-Rikh av en resande fick höra att om han ville bli bard, borde han be sina föräldrar att skicka honom till akademien i Traka där alla framstående musiker utbildas. Al-Rikh vet att han inte kommer att få sina föräldrars tillåtelse och rymmer därför hemifrån, för att försöka bli bard. Han vandrar hela vägen ned

längs kusten till Traka, en resa som tar nästan två månader.

Akademien i Traka vill förstås ha sponsorskap för att ta sig an en elev; det får Al-Rikh lära sig när han kommer dit. Först försöker han spela på Trakas torg för att få ihop pengar till sin utbildning, men det visar sig hopplöst: hans lilla inkomst räcker inte ens till husrum och mat.

Nedslagen påbörjar han vandringen tillbaka till sin hemby, men kan inte heller förlika sig med att leva resten av sitt liv som bonde - vad han sett och upplevt på sin resa och i Traka har gjort honom till en annan människa. Omvägarna blir längre och ursäkterna för att stanna upp blir flyktigare; resan förvandlas sakta till ett sökande efter ett annat liv.

Se till att förlägga några händelser som är viktiga för karaktären i det nära förflutna, så att karaktären kommer in i kampanjen från ett sammanhang. Som spelledare bör du foga ihop dessa händelser med kampanjen på ett eller annat sätt.

Andra bruk av KP

Nedan följer ett antal förslag på hur man kan använda KP. Spelldaren bör godkänna dem innan de tas i bruk, de kanske inte passar i alla kampanjer.

Världsliga ting

Tillgångar och social ställning ingår normalt inte i sådant man betalar KP för, eftersom olika kulturer har så olika system; ett sådant system skulle bli alltför sammanflätat med spelvärlden. Dessutom skulle det ha den något märkliga effekten att rika och privilegierade varelser skulle vara mindre kapabla, eftersom de spenderat mindre på Egenskaper.

Om spelldaren så önskar kan spelarna skaffa sig extra tillgångar genom att betala KP: pengar, utrustning, gods, inflytelserika kontakter, anställda och förläningar. Följande riktlinjer kan ge ledning:

Sällsynt eller dyrt föremål: Något föremål som är antingen mycket dyrt och/eller svårt att skaffa, till exempel ett mästersmitt vapen eller ett legendariskt musikinstrument. KP:

Magiskt föremål: Karaktären har fått, ärvt, köpt eller kanske stulit ett föremål som har magiska egenskaper.

Inflytelserik allierad: Karaktären har en vän/släkting/alskare som är inflytelserik. Det kan vara till exempel en vaktkapten, en borgmästare eller en furstedotter. Personen kan tänka sig att anstränga sig för att hjälpa karaktären. KP:

Litet gods: Ett större hus, med tillhörande jordbruksmark och kanske en mindre skog eller park. Totalt sysselsätter godset ett tiotal familjer. KP:

Stort gods: Omfattande slottsliknande gods med stora jordbruksarealer, skog och/eller betesmarker. Sannolikt ingår odling av både basvaror (ris, majs, säd, etc) och odling av mer exklusiv art (vindruvor, fruktträd, bärödlingar, etc). Sysselsätter kanske femtio familjer i ett eget samhälle. KP:

Förläning (inkl eventuell titel): En mindre förläning med tull- och beskattningsrättigheter. Inkluderar normalt en privat jordbruksfastighet. Omfattar ett till fem samhällen om totalt kanske 5000 själar. KP:

Verksamhet (c:a 50 anställda): KP: Karaktären driver ett "företag." Det kan vara

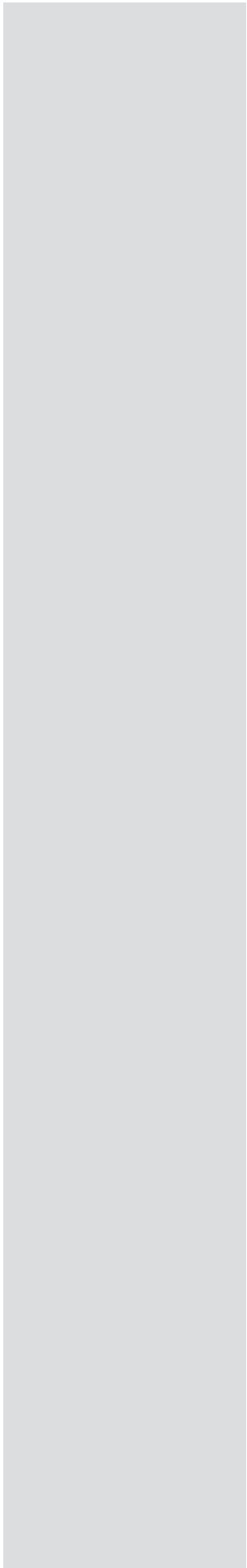
allt från malmbrytning till beskyddarverksamhet. Verksamheten är i vilket fall välskött och genererar en nätt vinst.

Valuta (per grovarbetares månadsavlöning): Karaktären har en förmögenhet som är i reda pengar, eller ganska lätt kan realiseras. KP:

Multipla karaktärer

Vem har sagt att de KP som spelaren tilldelats måste spenderas på en karaktär? En spelare som skapar en karaktär med hög status i sitt samhälle kanske har en eller flera personliga tjänare eller livvakter. Spelaren kan då avsätta en del av sina KP för att skapa flera karaktärer. Man skulle till och med kunna tänka sig att till exempel en borgherre tilldelades en stor summa KP för att skapa sig själv och sina närmaste män och kvinnor: hirdman, hovmagiker, marskalk, maka/make, etc.

Magiker och andra kan också avsätta KP för att skapa familjärer, följeandar, etc.



Kapitel 2:

Spela roll

Karaktär, handling och värld pockar på spelarens uppmärksamhet. Rollspelade handlar om engagemang. Att vara karaktären, att leva handlingen, att uppleva världen; detta är rollspelandets essens.

För att nå den fulländade upplevelsen krävs utvärdering; utan dialog om spelet kommer förr eller senare att kännas uttjat.



Kapitlet ger tips om hur spelare och spelledare ska arbeta för att bli duktigare rollspelare och få ut mer av sin upplevelse.

Vi har ju redan en kampanj!

Det kan kännas väldigt jobbigt att börja utvärdera i en spelgrupp som spelat tillsammans länge. Om du tror på utvärdering, men inte vågar ta upp frågan i din grupp, kan ett tips vara att börja skicka egna utvärderingse-post till spelledaren med dina synpunkter. Om du får bra respons från spelledaren är det lättare att gå vidare.

Utvärderingens gyllene regel

Ju större motståndet mot utvärdering är i gruppen, desto större är antagligen behovet.

Utvärdering

Kontinuerlig utvärdering av rollspelandet är nödvändigt för att spelmötena ska förbli underhållande. Utan en kontinuerlig dialog mellan spelare och spelledare om vad som är bra och vad som är dåligt kommer vanföreställningar oundvikligen att uppstå. Det resulterar nästan alltid i att kampanjen så småningom känns uttjatad.

Två typer av utvärdering bör hållas: individuell, gärna skriftlig, utvärdering och gruppdiskussion.

Gruppdiskussion

Gruppvís utvärdering bör hållas 3-4 spelmöten in i kampanjen och sedan löpande, ungefär var tionde spelmöte. Vänta inte med att börja utvärdera; då kan frågorna lätt bli alltför stora. Avsätt 1-2 timmar före eller i början av ett spelmöte för att diskutera rollspelet. Se till att det finns utrymme att diskutera spelets alla aspekter. Några exempel:

Kampanjens stämning och inriktning?

De flesta har små egenheter som gör att de uppskattar vissa typer av kampanjer bättre än andra. Prata igenom dessa och försök hitta kompromisser som gör alla engagerade.

Vilka episoder var intressanta, utmanande, eller roliga? När man spelar en roll är det inte alltid uppenbart för andra vad man uppskattar och inte uppskattar; kanske får du ut stor behållning av att spela arg eller ledsen? Därför är det viktigt att i efterhand markera att du tyckte att dessa partier var givande och att du vill ha flera sådana situationer.

Hur fördelar spelledaren speltiden? Spelledaren måste vara rättvis i fördelningen av sina graser mellan spelarna. Detta gäller både att alla måste få vara i ramp-ljuset lika mycket och att deras förmågor måste få betydelse i spelet.

Spelmötenas längd och frekvens? Många människor har svårt att hålla koncentrationen mer än 4-5 timmar. Det är ofta bättre att spela fyra timmar en gång i veckan än det är att spela hela lördagen, från 12 till 24, varannan vecka.

Är spelsystemet i harmoni med kampanjen? Det är viktigt att karaktärerna utvecklas i en takt som stämmer med kampanjen och att systemets lista på Förmågor och Färdigheter innehåller allt som behövs för att karaktärerna ska kunna beskrivas. Är spelledarens val av Motstånd rättvisande och konsekvent?

Hur upplevs respektive spelare och dennes karaktär? Även spelarnas insats gentemot varandra och gentemot spelledaren bör diskuteras. Gör alla spelare intressanta rollprestationer? Gör alla sitt för att underhålla spelledaren?

Se till att alla får komma till tals. Ett bra sätt är att låta var och en yttra sig i tur och ordning. Se till att inte bara spelledaren för anteckningar.

Individuell utvärdering

Spelledaren bör uppmantra spelarna att tala om vilka scener och vändningar i berättelsen de uppskattade. Dessa kommentarer kan med fördel förmedlas med e-post eller vid ett möte på tu man hand.

Individuell utvärdering är särskilt viktig om spelargruppen är stor, för när spelargruppen blir större än tre personer kommer några att dominera debatten medan andra sitter tysta vid gruppdiskussionen. Individuell utvärdering syftar till att försöka få fram dessa spelares åsikter.

Utöver allmänna frågeställningar i stil med de som listas i gruppdiskussionsavsnittet bör spelare och spelledare diskutera karaktärens utveckling.

Vad vill min karaktär uppnå med sitt liv? Karaktärer kan ha långsiktiga och kortsiktiga mål med sitt liv. Karaktärens egna ambitioner kan vara en utmärkt utgångspunkt för att utveckla kampanjen, så länge de engagerar även de andra spelarna.

Vad vill jag som spelare skall hända min karaktär? Egentligen: hur kan spelledaren hjälpa mig att utveckla min karaktär dithän jag vill? Det är viktigt att förstå att vad karaktären vill och vad spelaren önskar sig inte nödvändigtvis är samma sak. Framför allt kan spelaren önska sig motgångar och utmaningar, medan karaktären förmodligen mest vill lyckas i livet.

Några råd

Se till att ge spelledaren positiv feedback! Spelledarens enda belöning för sitt arbete är uppskattning. Utan denna uppskattning kommer spelledaren förr eller senare att tröttna. Om spelmötet var roligt, påpeka detta innan ni bryter upp.

Var inte rädda för att återkomma till samma fråga i diskussionen. Det är viktigt att minnas att det krävs eftertanke och bearbetning för att komma fram till vad man egentligen tycker. Det är därför inte säkert att man förmår formulera sina idéer tydligt första gången saken diskuteras.

Att spela sin karaktär

Gestaltning

Det finns två distinkt olika förhållningssätt till gestaltandet av sin karaktär. Du kan sträva efter att gestalta en arketyper på ett intressant sätt, eller försöka karva en egen nyansrik personlighet.

Spela en arketyper

En arketyper är en välkänd mall från vilken åtskilliga individer i berättelser är sprungna. Mallen ger individen vissa karaktärsdrag och ett förutsägbart beteende i vissa situationer. Det kan vara den dådkraftiga hjälten i form av musketören Athos eller riddaren Mandorallen eller Lara Croft. Det kan vara trickstern som till synes inte tar någonting på allvar i form av markisen av Carabas, eller Spike i Cowboy Bebop.

Om vi inte anstränger oss att visualisera en särskild personlighet, kommer vi att glida in i en ganska fast roll. Arketyper kan hjälpa oss att komma ur den rollen och faktiskt spela en karaktär som är genuint annorlunda än vi själva. Särskilt som spelledare är det viktigt att varje ickepelarkaraktär du gestaltar har något som utmärker honom eller henne och som ger spelarna en känsla av identifikation.

Man ska dock vara medveten om att en arketyper oftast inte ger vägledning i alla frågor. Spelaren vet inte vilka situationer karaktären kan komma att utsättas för så det är ofta bra att kombinera flera arketyper.

Exempel: Miranda är en typisk rännstensunge. Som sådan försöker hon att vara hård och förslagen och misstror alla. Hon har svårt att fördra ädlingar och makthavare. Hon är också en typisk rhyttia som sällan tänker innan hon handlar. Den tidigare arketyper ger hennes reaktion på människor som möter, medan den senare ger hur hon kommer fram till beslut.

Alla individer har också några egenskaper som utmärker dem, som skiljer dem från deras arketyper, eller i vilket fall inte framgår av den. När du utformar din karaktär bör du också välja några särskiljande drag.

Exempel: Medan Miranda är mycket cynisk och krass i det mesta, räkar hon ha en mycket romantisk syn på kärlek, och blir genast osäker i intima situationer.

Fördelen med en arketyper är att andra kan relatera till den. Om du vet karaktärens arketyper kan du använda erfarenhet av andra individer från samma arketyper när du spelar mot karaktären.

Problemet med en arketyper är att många av dem kräver att berättelsens handling tar hänsyn till arketyperns egenart för att den ska kunna spelas på samma sätt som i boken eller filmen. På samma

sätt är arketyper starkt förankrade i en kultur. Det gör att arketyper kan vara problematiska att spela i kulturer som skiljer sig från den de är hämtade ifrån.

Exempel: En traditionell helare kommer att komma i skymundan om karaktärerna inte ofta hamnar i strid eller blir skadade. Kanske kommer kampanjen att innehålla en stor farsot, men då riskerar helaren att få interagera huvudsakligen med andra individer än karaktärerna, som antagligen inte kommer att insjukna.

Exempel: Den ärrade samurajen kommer att få problem i en kultur där status kommer av monetära tillgångar. Omgivningen kommer inte att tillmäta karaktären den respekt spelaren förmodligen förväntar sig att hans karaktärs svärd och ärr ska skänka. Karaktären kommer därför inte att få de förtroenden spelaren väntar sig eller bli inbjuden till de rätta tillställningarna. Spelaren kan självklart ha roligt ändå, men karaktären kommer inte att te sig som spelaren tänkt sig.

Innan du skapar ditt karaktärskoncept, fråga spelledaren vilka arketyper som är passande i den kampanj hon tänkt sig och som är gångbara i kampanjens kultur.

Utan stöd

Det kräver mer arbete att gestalta en karaktär utan stöd av en arketyper och det kan vara svårare att hålla fast vid den så att de andra spelarna känner att den är konsekvent.

Ett bra sätt att komma fram till en unik karaktär är att designa en bakgrund åt karaktären. Det kan gå till så här:

1. Viktiga Färdigheter och Förmågor
2. Viktiga händelser i omgivningen
3. Förklara
4. Sammanställ resultatet

Börja med att titta på de Färdigheter och Förmågor du har försett din karaktär med och tag fasta på de viktigaste. Lista dessa på ett papper. Kanske har du också någon styrka eller svaghet du vill att din karaktär ska ha. Skriv ned dem också på pappret.

Exempel: Andils viktigaste färdigheter är Läkekunst och Simma, samt att han är ganska stor och stark.

Fråga spelledaren vad som händer i den del av världen som karaktären befinner sig i under uppväxten. Notera viktiga händelser som kan inverka på karaktären.

Exempel: Andil är född i fiskebyn Dramvik. Spelledaren berättar att det i regionen varit först svårt i flera år, när Andil var liten. Sedan kom fisken tillbaka med besked och Dramvik blev centrum för handel med torkad och saltad fisk och växte till en köping med massor av hantverkare, båtbyggare och lycksökare.

Nu har du en lista på saker hos din karaktär som

Alla ser arketyper

Notera att även den karaktär som inte medvetet lånar från en arketyper kan uppfattas som arketyperisk. Att spela en unik karaktär handlar inte om att medvetet försöka undvika arketyper, utan bara om att vilja gå sin egen väg.

måste förklaras. Titta på den första saken på din lista. Fråga dig: 1) hur det kommer sig att din karaktär har Färdigheten/Förmågan eller befann sig i situationen eller har karaktärsdraget, och 2) hur påverkar det din karaktärs liv. Fortsätt med nästa post på listan. Ibland är bara en av frågorna intressant, ibland båda.

Exempel: Listan innehåller nu "Läkekunst", "Simma", "stor & stark", "svält" och "boom". Spelaren tittar på första raden på sin lista. Spelaren och spelledaren har redan kommit överens om att Andil är lärling i Strålforsa Tempel; det är här han lärt sig läkekunst. Hur påverkar det Andil att vara läkekunnig? Han har kommit i kontakt med många lytta och sjuka och han har tvingat honom till eftertanke, tvingat honom att växa upp.

Härnäst på listan är Simma. Spelledaren förklarar att det är mycket få längs Krängkusten som badar i havet eller kan simma. Andil var ovanlig med sin färdighet och den kom väl till pass: han blev pojken som kunde simma i Dramvik. Det gjorde att han kände sig betydelsefull och behövd som barn.

Den som är van att skriva, kan skriva en löpande text som beskriver karaktärens utveckling, men stolpar för varje sak räcker gott. Bocka av din lista allt eftersom du förklarar dem.

Utifrån vad din karaktär varit med om, kan du nu försöka bedöma hur din karaktär är. Förhoppningsvis har du fått en rikare bild om vem din karaktär är och vad som är viktigt för honom eller henne. Kondensera dina stolpar till nyckelord som beskriver karaktären.

Exempel: Andil är ödmjuk, men tämligen säker på sin sak. Han säger emot på ett stillsamt sätt och ser de sjuka och behövande omkring sig; människor som är osynliga för de flesta.

I början

Din karaktär kommer aldrig att bli precis som du tänkt dig! De situationer kampanjen placerar dig i bestämmer vilka sidor av din karaktär du får visa upp. Den första tiden du spelar karaktären kommer att avgöra vilka av de drag du tänkt ut som blir dominerande. Kanske har du beskrivit din karaktär som långsint, men kampanjen börjar med en längre resa där elementen och förföljande ninjor utgör den huvudsakliga dieten.

Behåll dragen som inte får komma till uttryck. Glöm inte bort dem: tillfället kommer att komma när de blir aktuella! Då kommer din karaktär att bjuda de andra spelarna på en överraskning.

Karaktärens uttryck

Karaktären kommer till uttryck genom dig som spelare. För att andra ska uppfatta din karaktär som du tänkt dig, krävs att du använder alla de verktyg som står till ditt förfogande.

Kroppspråk: Utforma ett kroppspråk för

din karaktär. Fundera på hur din karaktär står och sitter. Askungen har armarna nära kroppen och har handen för munnen när hon talar. Prinsen sitter med armen över soffans ryggstöd och har ett distraherat leende när inget spännande händer.

Egenheter: Se på människor i din omgivning. De har alla små egenheter som utmärker dem. Någon plockar i håret, någon biter på naglarna, någon gör udda ljud när någon annan säger något insiktsfullt utan att inse det. Låna ett eller två sådana beteenden till din karaktär.

Ordval och talessätt: Talar din karaktär högtravande och med krånglig meningsbyggnad? En rännstensunge talar med korta meningar och håller sig till enkla koncept. Om någon använder komplext språk till henne, försvarar hon sig med sarkasm. Askungen börjar de flesta meningar med "Jag tror..." eller "Jag tänkte att..." Prinsen talar om sig själv i pluralis majestaetis.

Utveckla personligheten

Din karaktärs personlighet är inte färdig när du skapat den. Fortsätt att fundera på hur karaktärens bakgrund färgar hennes bild av vad som händer omkring henne.

Vi pratar gärna om människors personlighet. Vi observerar människans beteende och försöker uttala oss om vad individen skulle göra i en specifik situation, ofta på ganska få observationer. Sanningen är att vi inte vet vad som pågår i någon annans huvud. När vi har fel, blir vi förvånade och omvärderar människan. Även när denna process pågått i årtal kan våra förutsägelser bli fel.

En levande karaktär i rollpelet har samma rätt till en mångbottnad och nyansrik personlighet som människor av kött och blod.

De händelser karaktären upplever kommer att förändra henne. Efter varje spelmöte, fundera på om det hänt något som gör att karaktären omvärderar något eller någon.

Andra arter

Det här stycket ger uttryck för åsikter av mer personlig natur än övrig text.

För att det ska vara meningsfullt att införa icke-mänskliga arter i världen, bör de faktiskt också bete sig icke-mänskligt. Du som väljer att spela en icke-människa måste bereda dig på en litet större ansträngning än övriga spelare. Tillsammans med spelledaren behöver du reda ut hur arten du vill spela tänker. Om din önskan är att spela ut ett särskilt personlighetsdrag in extremis, är det bättre att

du spelar en människa som är extremt tjurskallig, gniden eller långsint. Annars är risken stor att du späder på rasismen i spelgruppen, vilket ofelbart leder till att hela arten avdramatiseras. Spelledaren förlorar ett viktigt instrument att göra kampanjen spännande och varierad.

Hjälpmedel

Det är inte alltid lätt att gestalta sin karaktär. Här kommer några tekniker som kan hjälpa dig, särskilt i början, innan karaktären etablerat sig i ditt medvetande.

Beskrivning

En grundläggande beskrivning av din karaktärs bakgrund och personlighet är ditt viktigaste verktyg i början av kampanjen. Så småningom kommer du att bli ett med din karaktär och då spelar denna text mindre roll. Likafullt är den kritisk i början. Referera till den ofta.

Känslkort

Klipp ut kort ur tjockt papper. På ena sidan, längs kortets kant, skriver du en känsla: rädsla, vrede, sorg, frustration, glädje. Under känslan kan du skriva några saker som får karaktären att känna känslan. På kortets andra sida skriver du hur känslan yttrar sig hos din karaktär: speciella fraser, minspel, gester. Uppdatera korten allt eftersom karaktären utvecklas, eller om du upptäcker sådant du glömt.

För dagbok

Gör anteckningar under och efter spelmötet! Din ambitionsnivå kan vara att dokumentera allt som händer, eller bara att skriva ned några punkter.

Det finns flera varianter:

Introspektion: Skriv om och skildra din karaktärs inre tankevärld. Vad tyckte och tänkte din karaktär under spelmötet? Om kampanjen bygger mycket på den enskilda karaktärens handlingar kan det vara värdefullt för spelledaren att ta del av hur karaktären upplever sin situation, men det kan vara svårt att förmedla detta under spelmötet.

Krönika: Dokumentera vad som händer spelargruppen. Här beskrivs vad alla karaktärer säger och gör. En krönika är en utmärkt resurs om det uppstår osäkerhet om vad som händer under tidigare spelmöten. Krönikan begränsas dock av att den inte kan vara komplett, eftersom karaktärer kan ha hemligheter för varandra.

Personindex: I en kampanj med många ickespelarkaraktärer kan det vara viktigt

att ha en koncis och uppdaterad lista över alla individer karaktärerna träffar på. Skriv ned namn och en rad om vad som händer när karaktärerna senast träffade individen.

Du kanske tänker att du inte är någon författare, men även några kortfattade anteckningar från varje spelmöte kan vara ett värdefullt stöd för minnet.

Till slut

Nu kanske någon tycker att detta kapitel sätter väldigt höga mål. Trots allt är rollspelande en fritidssysselsättning, som är rolig för att den är avslappnad och ganska kravlös. Problemet med att tänka så är att min ambitionsnivå påverkar andras upplevelse. Om jag anstränger mig och gör min karaktär levande och intressant, blir andras upplevelse bättre. Spelgruppen måste därför komma överens om en gemensam ambitionsnivå.

Spelledarskap

Varför spelleder du?

Det första du måste fråga dig är varför du spelleder. Innan du vet svaret på den frågan, kan du nog inte göra en bra prestation genom en längre kampanj.

Det är spelarnas uppskattning som får oss att fortsätta, men bakom den känslan finns för de flesta spelledare en artistisk önskan att skapa något. Det är viktigt att du förstår den känslan hos dig själv. Spelarna har fullt upp att roa sig själva och kommer inte att anstränga sig för att underhålla dig.

Spelledandets essens

Ett lyckat spelledarskap handlar om att underhålla. Därför måste alla råd om spelledande ses i ljuset av de spelare som ska spela i kampanjen. Inte desto mindre finns det råd att ge som är mer allmängiltiga.

”Show, don’t tell”

Devisen ”Visa, snarare än berätta” kommer att finnas med, nästan oavsett vilken text du läser, som ger råd till blivande författare. Devisen innebär att man ska visa effekten, snarare än att beskriva principen bakom.

Devisen är precis lika sann i rollspel.

Exempel: Det är festival i Il när karaktärerna kommer dit. Spelledaren beskriver hur människor dansar på torgen, klädda i färgsprakande tyger och kronor av flätat gräs. Spelledaren behöver inte säga att det är festival; det förstår spelarna ändå.

Det är frestande som spelledare att abstrahera beskrivningen litet; att säga att det är festival i staden, snarare än att förklara vad invånarna gör. Men: ju abstraktare ord, desto större är spelarens utrymme att tolka in sin egen beskrivning. När koncepten blir abstrakta får spelaren mindre information att arbeta med och utrymmet för missförstånd ökar snabbt.

Denna devis är särskilt viktig i karaktärernas umgänge med andra individer. Var sparsam med vilket intryck en individ gör; beskriv istället individen och dennes handlingar och låt spelarna dra sina egna slutsatser. Att forma sin egen uppfattning om världen är en viktig del av spelarens arbete. Om du påtvingar karaktärerna tolkningar, kommer karaktärerna hela tiden att vara eniga i sin uppfattning om världen och mycket av dynamiken i spelet kommer att försvinna.

Uppmuntra spelarna att ställa frågor om de inte känner att du ger tillräckligt mycket information.

Var förberedd

Alla spelledare har styrkor och svagheter. Lär dig dina svagheter och använd förberedelse för att kompensera för dem. Tänk på att du kan uppleva att du är svag i ett visst område, men det är inte säkert att spelarna störs av det. Fokusera på sådana svagheter som spelarna faktiskt påpekar under era utvärderingar. Några exempel på åtgärder:

Intressanta ickespelarkaraktärer. Dina spelare klagar på att individer du gestaltar förefaller likadana. För varje ickespelarkaraktär som du tror karaktärerna kommer att möta under nästa speltillfälle, skriv ned några ord som definierar henne och några rader om hennes bakgrund. Ha texten framför dig när du gestaltar karaktären. Kanske kommer själva texten att hjälpa dig att göra dem unika, men det viktiga är att du själv inser hur dina karaktärer fungerar. Att skriva om dem hjälper dig att tänka igenom dem; de likheter stör sig på kommer antagligen att bli tydliga för dig, om du tittar tillbaka på dem du skrivit tidigare.

Spännande miljöer. Dina spelare klagar på att dina miljöer tenderar att vara lika oavsett vart man kommer. Förbered dig genom att låna miljöer ur böcker eller filmer, som gjort starkt intryck på dig. Spelarna kommer antagligen inte att uppleva detta som plagiat, för miljöerna kommer ändå att upplevas unika genom att du beskriver dem på ditt sätt.

Förståeliga beskrivningar. Dina spelare ber dig ofta rita eller förtydliga hur omgivningen ser ut och de gör ofta misstag som beror på att de missförstår dig. Samla bilder på platser och personer att visa för spelarna. Förbered enkla kartor på platser karaktärerna besöker. Tänk bara på att inte ge mer information än vad karaktärerna får genom att se sig omkring. Läs mer under rådet ”show, dont tell” ovan.

Spännande berättelser. Spelarna tycker att dina berättelser inte är så överraskande eller ”nya” som de skulle önska. Fundera över hur du arbetar fram berättelsen. Om du kommer på berättelsen efter hand, är det lätt hänt att hemfalla till element man är van vid. Låt dig i så fall inspireras av filmer, sagor eller böcker och skriv ned några stolpar eller delmål innan varje speltillfälle. Arbeta med att uppnå dem under spelmötet. Om du misslyckas, fundera efteråt igenom varför det blev så och försök lära dig något på vägen.

Gör alla lyckliga

Man brukar säga att det inte går att göra alla lyckliga, men i rollspel kan man komma bra nära. De flesta spelare har ganska små krav för att för att känna att de får ut något av spelandet; krav som ofta inte inverkar så mycket på själva kampanjen.

Exempel: Jag får ut väldigt mycket av att kunna skydda och hjälpa andra; helst karaktärer, men även ickespelarkaraktärer. Spelledaren vill ändå introducera en ny karaktär och kan bidra till min upplevelse genom att den nya individen vänder sig till min karaktär för beskydd.

Hitta vad som "gör dagen" för varje spelare och se till att de får det tillräckligt ofta för att hålla deras intresse uppe. Bra och regelbunden utvärdering av spelandet är ett måste för att du ska kunna göra dina spelare lyckliga.

Bara tid saknas oss

Spelarna sittar vid spelbordet för att bli underhållna. Som spelledare får du aldrig slösa bort spelarnas tid. Det spelar ingen roll om tiden går för att spelarna är för dumma för att se ledtrådar som störrar dem i ansiktet. Som spelledare måste du se till att all spelarnas tid fylls med meningsfullt innehåll. Några exempel på saker att undvika:

Långa resor. Öda inte spelarnas tid med redogörelser för händelselösa resdagar. Några meningar räcker för att skilja resans intressanta moment från varandra.

Missade ledtrådar. Låt inte spelarna trampa vatten i förhoppningen att de ska se din slugt planterade ledtråd. Improvisera istället en ny chans att upptäcka den.

Dåligt förberedd spelledare. Se till att ha alla kartor ritade i förväg, alla bilder utskrivna, etc. Om något oförutsett behov uppstår, försök skjuta upp det till nästa spelmöte.

Onödig planering. Kräv inte av spelarna att de i detalj ska redogöra för vad karaktärerna tar med sig på en resa som du redan bestämt kommer att vara händelselös.

Överdrivet kallprat. Varje spelmöte i min krets inleds med att man talar om vardagen. Detta är viktigt, men du som spelledare måste säga ifrån. Annars kommer din planering för spelmötet att spricka.

När du har försäkrat dig om att spelarna upplever hela spelmötet som meningsfullt använd tid, är nästa fråga hur den tiden fördelas mellan spelarna.

Målsättningen måste alltid vara att engagera så många spelare som möjligt vid varje givet tillfälle.

Men engagemanget kan vara svårfångat. För att spelaren verkligen ska känna sig engagerad krävs att hans eller hennes uppmärksamhet delas mellan spelledaren (omvärlden) och vad de andra karaktärerna säger och gör.

Karaktärers hemligheter

Det är en bra idé att ge varje karaktär en "personlig sfär" i plotten. Detta innebär att karaktären står i kontakt med individer som de andra karaktärerna inte känner eller intresserar sig för. Karaktären kommer nu att få information som de andra karaktärerna inte har och kommer att agera och utvecklas på sätt som de andra spelarna inte väntar sig. På så sätt kommer karaktärerna att fortsätta att överraska varandra.

Exempel: Ylva är ambassadör för Trerike och står i ständig kommunikation med sitt hemland brevledes. Hennes kontakter i hemlandet håller henne informerad både om vad som händer där och vad deras underrättelseorganisation får fram om Värmland, där hon är stationerad. Brevet skickas huvudsakligen som e-post mellan spelledaren och spelaren och tar därför ganska litet tid från spelmötena.

Som spelledare måste du se till att dessa personliga sfärer inte dominerar spelandet; det genererar alldeles för mycket dödtid för de andra spelarna.

Belöna dina spelare

Det kan lätt bli fokus på karaktärernas handlingar och kvaliteter. Glöm inte bort att det finns spelare som gör viktiga insatser bortom spelbordet.

Kanske har du spelare som sammankallar spelmötena, för anteckningar för hela gruppen, ritar bilder, lagar kakor och mat, eller reser betydligt längre än övriga för att delta.

Belöna dem med några extra FP till deras karaktärer.

Alla de andra

Minns att vi i den här boken använder ordet karaktärer för att beskriva de varelser som spelarna spelar och ordet individer som samlingsnamn på samtliga varelser i världen. Det här är deras avsnitt.

Mooks och människor

De allra flesta varelser karaktärerna möter behöver ingen detaljerad beskrivning, men några kommer att bli karaktärernas vänner eller fiender och sålunda ha stor betydelse för spelets utgång. Dessa vill vi beskriva med Egenskaper, så att de kan utföra Uppgifter och interagera med världen på samma villkor som karaktärerna. Vi benämner dessa individer ickespelarkaraktärer.

Reglerna i kapitel 1 kan användas för att beskriva dessa ickespelarkaraktärer likaväl som spelarnas karaktärer.

Det är normalt inget fel i att göra denna skillnad en mellan betydelsefulla och oviktiga individer tydlig. Ge spelarna ledtrådar om vilka individer

Mina karaktärer spelas av ett hivemind

Bryt detta mönster. Det kommer sig ytterst av att du som spelledare ger informationen öppet. Även inbitna samarbetesspelare kommer att få en bättre upplevelse av att karaktärerna får olika information. Även om de väljer att omedelbart berätta vad som står på lappen du skickat, kommer de andra spelarna att ta hänsyn till det faktum att det är spelarens tolkning de hör, inte spelledarens eget ord.

som kommer att hugga dem i ryggen och vilka som kommer att blekna bort, när deras karaktärer vänder dem ryggen. Kom bara ihåg att spelarna har lika mycket rätt som du att bestämma vilka individer i världen som är viktiga, genom att låta sina karaktärer ägna dem uppmärksamhet.

Vilka Uppgifter skall en karaktär utsättas för?

Trots att karaktärer och icespelarkaraktärer nu regelmässigt står på samma mark, finns det vissa situationer som måste hanteras med extra varsamhet.

Medan en karaktär kan utsättas för en Uppgift i Diplomati, Förhöra, Instruktion, Köpslagande, Ledarskap, Manipulation, Mutkonst, Retorik, Underhållning eller Övertygande bör sista ordet alltid ligga hos spelaren. Uppgiften blir rådgivande. Spelledaren bör aldrig tvinga en spelare att fatta ett specifikt beslut åt sin karaktär som resultat av en sådan Uppgift.

Filler

Vid spelbordet

Spelgruppens storlek

Sammanhållning och individualitet

När du som spelare får spelledarens uppmärksamhet, se till att använda den väl. Om berättelsen du bär upp är spännande, komisk eller intressant, kommer de andra spelarna att känna att det ger dem något att bara lyssna, trots att de är passiva. Om handlingen betyder mycket för dig och din karaktär utan att vara begriplig eller intressant för de andra spelarna, försök hålla det kort, eller hitta tid tillsammans med spelledaren utanför det ordinarie spelmötet. Eller kanske ska du ta hjälp av en annan karaktär?

Halvsekundsregeln

Som spelare eller spelledare, kan vi på olika sätt bli någon annan vid spelbordet, men mer än något annat, finns det en begränsning hos oss själva som nästan ingen kan övervinna: hur snabbt vi ger svar på tal.

Jag har valt att kalla effekten för "halvsekundsregeln": **I ett samtal med flera personer, kommer den person att sitta tyst, som tar en halv sekund mer än de andra på sig att formulera sin åsikt.** Det är inte säkert att personen är tystlåten per se. Det råkar bara vara så att med just den samling människor som sitter runt bordet har personen svårt att få en syl i vädret.

Det är viktigt att inse att detta är ett mycket djupt rotat beteende som en spelare inte enkelt kan arbeta bort. Den som inte kan ge snabbt svar på tal, kommer sålunda att vara svårt handikappad i vilka karaktärstyper hon kan ge uttryck för.

Övriga spelare måste hjälpas åt att ge akt på dylika personer och ge dem utrymme i spelet. Undvik att avbryta dem och fråga dem om deras åsikt.

Bortom spelmötet

Allt som oftast finns det saker som man vill undvika att avhandla på rollspelsträffen. Modern teknik ger oss många möjligheter att spela rollspel även mellan spelmötena. Som spelledare kan det vara väl investerad tid att vara tillgänglig för spelarna även mellan spelmötena.

Privat handling

Ibland kan kampanjen kräva att en karaktär handlar på egen hand, utan de andra karaktärernas vetskap. Långa sådana episoder lämnar de andra spelarna sysslolösa. Om karaktärens handlingar inte har direkt bäring på nuet är det en bra idé att skjuta upp episoden och avhandla den per e-post istället, eller bestämma träff en timme innan nästa spelmöte.

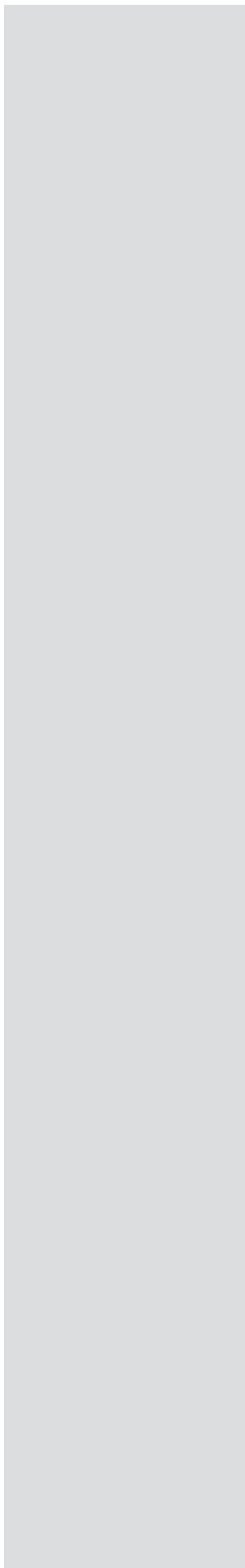
Karaktärer emellan

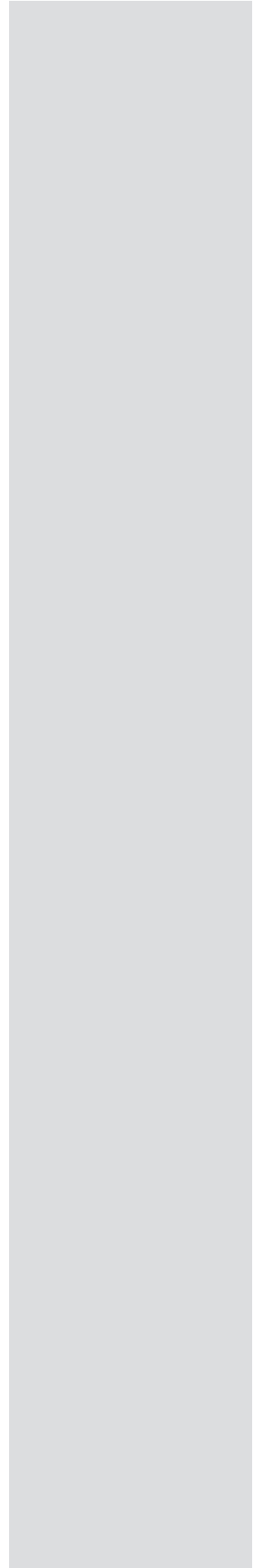
Småprat mellan två karaktärer kan addera mycket djup till en relation. En del spelare uppskattar att använda e-post eller ICQ för att låta sina karaktärer umgås. Medan handlingen inte kan bäras framåt så mycket utan spelledare, kan karaktärernas relation utvecklas desto mer.

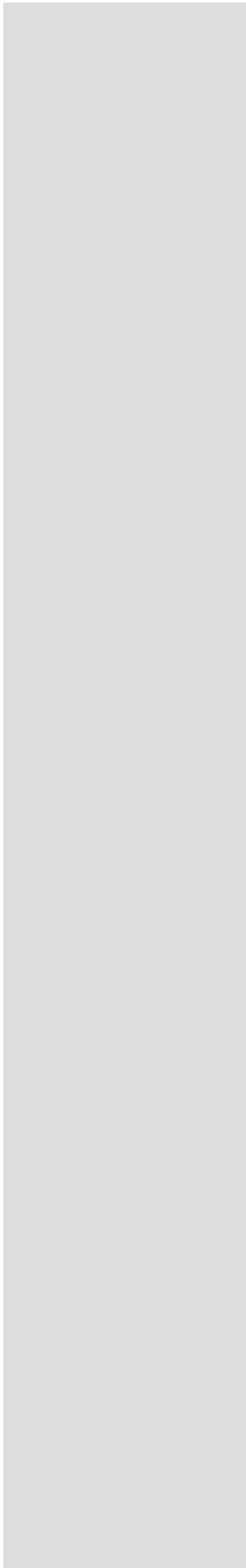
Engagerade spelare kan naturligtvis träffas också. Syftet med det här stycket är bara att visa att modern teknik ger oss alternativ om avståndet är stort eller tiden knapp.

Se till att använda media som lämnar en logg, som ni kan skicka till spelledaren efteråt. Han eller hon kan vara intresserad av att veta vilka hemligheter karaktärerna yppar för varandra.

Kampanjen







Kapitel 3:

Prelets gång

Ett rollspelssystem får inte tvinga sig på världen eller styra karaktärens världsbild. Systemet skall vara ett stöd vid behov, inte en fixpunkt i karaktärens vardag. Därför saknar Simplicia stridssystem.



Kapitlet beskriver hur Simplicias regler kan användas i spelet och hur karaktären utvecklas och blir bättre.

Skador

Karaktärer har en tendens att ådra sig skador i en mängd olika sammanhang. De här reglerna ägnar sig inte åt hur skadorna uppstår, eller av vilken typ de är, utan åt deras effekter. Alltså: vad som händer en individ som faller sex meter är upp till SLs (möjligen morbida) fantasi att avgöra. Därefter kan de här reglerna tala om vilka regeltekniska effekter fallet kan tänkas ha på framtida Uppgifter.

Procedur

Följande generiska procedur torde täcka de flesta fall där karaktärer blir skadade.

Välj en skadenivå.

Bestäm blödning som resultat av skadan.

Slå omedelbart för smärtchock.

Efter strid/incident: Slå för sårchock.

Skadenivåer

En karaktär har fem skadenivåer som är en abstraktion för hur allvarligt skadad personen är. Siffran i anslutning till varje nivå är en indikation på vilken modifikation en individ bör få på Uppgifter han/hon försöker utföra. Detta värde är framför allt avsett för fysiska handlingar bör ses som ett riktmärke.

Oskadd: Karaktären har inga allvarligare skador än blåmärken, skrapsår och myggbett.

Lätt sårad (-3): Karaktären är sårad, men såren är av sådan natur att de kommer att läka av sig själv (möjligen kan de behöva förbindas). Inga ben är brutna, inga nerver skadade, inga inre organ åtgångna.

Sårad (-6): Karaktären har ådragit sig en allvarlig skada som inbegriper någon skada på inre organ, benbrott eller annan allvarlig skada, kanske en kraftig blödning. Enklare vård (spjälning, ordentliga omslag) kommer att behövas för att kroppen skall kunna läkas.

Svårt sårad (-9): Karaktären har ådragit sig en skada som kroppen inte själv kan läka: splittrat ben, brutet bäcken, etc. Karaktären kommer kanske inte att dö, men kommer sannolikt att bli handikappad. Amputering kan komma ifråga.

Kritiskt tillstånd (-12): Karaktären är döende och kommer att dö utan snabb tillsyn. Kanske är en lunga punkterad eller aortan uppsliten.

Det är viktigt att inse att dessa skadenivåer inte

automatiskt följer på varandra. En karaktär kan få en pil i lungan och sålunda hamna direkt i ett kritiskt tillstånd. Blir karaktären helad kommer han/hon knappast att ha värre men än ett ärr.

En karaktär kan ackumulera flera skador av en nivå. Motståndsökningen är då kumulativ.

Nivåerna Svårt sårad och Kritiskt tillstånd medför att karaktären är "trasig". Karaktären har svårt för den grundläggande motoriken och triviala saker som att prata eller röra sig bör därför göras till Uppgifter. Typisk $M=0$.

Smärtchock

Så fort en karaktär drabbas av en skada ska hon slå för att se om den plötsliga smärtan överväldigar henne.

Normalt sker detta genom en Uppgift mot Fysisk Träning plus Förmågan Stryktålighet, med Modifikant Tålighet. Motståndsökningen för den nya skadan ska inte påföras Uppgiften.

Den skadade	Motstånd
Överraskad	13
I strid (skadad av motståndaren)	10
Bärsärk eller vetflös	7

Negativ F innebär att smärtan och överraskningen försvårar för individen. Alla Uppgifter utförda direkt efteråt (exempelvis nästa attack i striden) får sitt M ökat med den negativa Framgången. $F \leq -5$ innebär att karaktären svimmar. $F \leq -10$ leder till hjärtstillestånd.

Tillämpa hjärtstillestånd med måtta. Ja, det händer att människor får hjärtstillestånd och dör av att få en boll i bröstet, men karaktärer ska inte behöva dö så.

Blödning

En karaktär som drabbas av stick- eller skärsår tenderar att blöda. Skadenivåerna sårad och uppåt implicerar normalt en blödning som är så allvarlig att kroppen inte själv kan läka den.

Karaktären ackumulerar en Motståndsökning på alla Uppgifter allt eftersom blodet rinner ur henne. Tabellen nedan ger några rekommendationer. Normalt kommer Motståndsökningen efter respektive period har förflutit, eftersom en människa klarar en mindre blodförlust.

Skadans natur	Motståndsökning
Sticksår	
Lätt skadad	+1 per 2 timmar
Skadad	+1 per 20 minuter
Svårt el kritiskt	+1 per 4 minuter
Skärsår	
Lätt skadad	+1 per timma
Skadad	+1 per 10 minuter
Svårt skadad	+1 per 2 minuter
Kritisk skada	+1 per minut

Exakt när karaktären dör är svårt att säga, men en tumregel kan vara när hon ackumulerat +10 i Motståndsökning.

Sårchock

Förutom den direkta chocken av smärtan drabbas skadade ofta av sårchock. Först och främst innebär sårchock frånvaro av starka känslor. Karaktären tittar på sin avhuggna arm och säger: "Oj, hur ska jag nu kunna hålla svärdet?" Sårchock sätter inte in omedelbart, utan smyger sig på karaktären, som ofta inte inser sitt chocktillstånd. Detta påverkar egentligen inte individens förmåga Uppgifter, utan är upp till spelaren att försöka rollspela.

När adrenalinnet lägger sig kan sårchocken medföra frossa och yrsel, under extrema förhållanden hallucinationer. Somliga kan gå bärsärkagång. Detta har en regelteknisk betydelse, därför ska karaktären efter varje strid eller annan situation där hon blivit skadad utföra en Uppgift för att försöka motstå chocken. Normalt sker detta mot Mental Träning plus Förmågan Stryktålighet, med Modifikant Disciplin.

Motstånd bestäms av hur skadan upplevs, ju mer köttslamsor, blod och utstickande benpipor, dess större M. Sårchock brukar också förvärras av blodförlust.

Skadans natur	Motstånd
Större köttssår (t ex bett)	8
Långt och djupt skärsår	10
Genomborrad av spjut el pil	14
Arm eller ben krossad	16
Öppen bröstkorg el buk	18

Negativ Framgång innebär att karaktären drabbas av efterverkningar. Alla Uppgifter får sitt M ökat med den negativa Framgången. Kom ihåg att rollspela detta! Framgång -5 eller sämre innebär att karaktären blir medvetslös. Är skadan allvarlig kan medvetslösheten gå över i koma.

Läkning

Det är nästan omöjligt att ha regler för hur fort någon tillfrisknar. Mer än andra regler bör detta därför ses som rekommendationer.

En karaktär som blivit skadad behöver i de flesta fall vård av någon läkekunnig individ. Se Färdigheten Läkekunst för mer information. Normalt inverkar Framgången i helarens Uppgift på chansen att drabbas av komplikationer, samt hur långt tid det tar den skadade att återhämta sig.

Tabellen nedan ger en fingervisning om hur långt tid det tar för karaktären att bli frisk, under god ickemagisk vård. Under denna tid försvinner Motståndsökningen successivt.

Skadans natur	Motståndsökning
Lätt skadad	
På fötter	två dagar
Återställd	två veckor
Skadad	
På fötter	två veckor
Återställd	sex veckor
Svårt eller kritiskt skadad	
På fötter	två månader
Återställd	tre månader

Att komma igen

Den som blivit svårt eller kritiskt skadad bör utföra en Uppgift mot Andlig Träning + Tålighet + Hälsa för varje skada för att återhämta sig. Motståndet bör vara Motståndsökningen skadan medförde.

Positiv framgång innebär att karaktären är återställd inom tiden som anges ovan. Negativ F innebär att tiden ökar. F<-5 innebär att karaktären får permanenta men.

Permanent men yttrar sig som en lämplig Förmåga med negativ Grad. Förmågans exakta utformning beror på skadans natur.

Exempel: X har fått sitt skenben krossat av en kraftig bjälke i en rasande gruva. Han får bra vård, men brottytan är ojämn och foten blir litet sned och väldigt stel. Spelledaren ger X Förmågan Snabbfotad -3.

Det kan hända att det inte går att hitta ett bra positivt namn på Förmågan. Ta då hellre ett negativt namn som bra beskriver skadan.

Om spelledaren godkänner det, kan spelaren spendera FörbättringsPoäng för att träna bort sitt handikapp.

Vem är rädd för Cthulhu?

Egentligen är det nog tveksamt om blotta åsynen av hiskeliga monster verkligen kan skrämra någon från vettet. Snarare får nog sådana effekter som ses som magiska. Det är emellertid vanligt i fantasyrollspel att man har regler som kan resultera i att karaktärer kan bli just skrämde från vettet. Förmodligen är detta en tribut till skräckrollspelens popularitet. Därför har även Simplicia en sådan regel, men den bör i första hand tillämpas i kampanjer som starka skräckinslag.

Vanliga situationer

Här följer system för några vanliga företeelser i världen.

Initiativ

Vare sig det drar ihop sig till strid eller bara gäller att reagera på någon omständighet är det bra att ha ett sätt att avgöra vem som reagerar först.

Vid dylika tillfällen bör alla inblandade slå för initiativ. Vid strid eller situationer av fysisk konflikt bör Uppgiften bygga på: Fysisk träning + Initiativ + Smidighet. Vid dueller av magisk natur bör Uppgiften normalt baseras på Mental Träning + Initiativ + Medvetande.

Den som får högst summa deklarerar sin handling först, följt av den med näst högst summa, etc. Om någon med högre initiativ ändrar sig när hon får höra vad de med lägre initiativ gör, kan hon halvera sitt värde och välja en ny handling.

När alla deklarerat sina handlingar, utförs de i initiativordning: den med högst resultat går först.

Utmattning

Trötthet och utmattning påverkar individens omdöme och förmåga högst påtagligt och är faktorer som ofta glöms bort när handlingen tätar.

En individ som anstränger sig under en utdragen tid skall utföra en särskild Uppgift för att undvika utmattning. Kapabel torde normalt vara en Basgenskap plus Disciplin eller Tålighet.

Motståndet beror på tid och ansträngningsnivå. Några riktlinjer:

Aktivitet	M/tidsenhet
Sprint	1 per 10 sekunder
Strid	1 per minut
Distanslöpning	1 per 10 minuter
Koncentration	1 per 15 minuter
Distanssimning	1 per 20 minuter
Lugn ritt	1 per 2 timmar*
Snabb ritt (t ex kurirer)	1 per timma*
Marsch	1 per timma

* Detta gäller för ryttaren. Om hästen orkar är en annan fråga.

Motståndet ackumuleras så länge individen framhärdar. Spelledaren bestämmer när individen måste börja slå och hur ofta. För varje steg Framgång som understiger 0 ackumulerar individen -1 på alla följande Uppgifter, inklusive framtida slag för utmattning. Det är upp till spelledaren att bestämma när individen faller ihop av utmattning.

Vissa Förmågor är så intimt förknippade med uthållighet (t ex Löpning och Forcerad Marsch)

att det inte är någon mening att slå två slag. Då använder man Förmågan i Uppgiften för uthållighet.

Exempel: Miranda är på flykt undan länets furste som har skickat flera grupper av beridna soldater för att försöka fånga in henne. Hon måste försöka nå fram till nästa furstendöme där hon hoppas kunna få beskydd. Hon går därför så gott hennes korta ben förmår. Spelledaren bedömer att hennes takt motiverar ett motstånd om 3 per timma och att hon börjar bli trött efter fyra timmar, varefter han ordinerar en Uppgift med Fysisk Träning + Tålighet + Forcerad marsch, $3 + 2 + 3 = 7$. Motståndet blir $(4 \times 3) = 12$. Spelaren slår 5, vilket ger 12. $F=0$.

Miranda marscherar vidare. Spelaren slår ett slag nästa timma. $M=15$, Tärningen visar 6. $F=(6+7)-15=-2$. Miranda har nu -2 på alla Uppgifter. Nästa timma slår spelaren igen, $M=21$. Tärningen visar 3. $F=(3+7-2)-21=-13$. Miranda stupar.

Återhämtningstakten lämnas upp till SLs diskretion. Sömn rekommenderas.

Att falla

Fallet är aldrig imponerande. Det är vad som händer på slutet som gör bestående intryck.

När man faller bör man utföra en Uppgift mot någon lämplig färdighet (vanligen Fallteknik) för att se hur illa man faller.

Några tumregler: Illa knuffad, $M=5$. Avslängd från häst, $M=9$. Fall, $M=3 \times$ höjd i meter.

Framgången visar på hur illa individen faller. Ett positivt värde innebär att individen klarar fallet utan allvarliga skador.

F=	Skadenivå
(-1)-(-4)	Lätt skadad
(-5)-(-8)	Skadad
(-9)-(-12)	Svårt skadad
(-13)-	Kritiskt skadad

Exempel: Dore och Engwyl har ännu inte fått in de rätta draködartakterna och väljer därför att fly. Den enda flyktvägen går utför ett fem meter högt stup och skall man komma undan någon drake bör man hoppa. Det gör våra hjältar. $M=(3 \times 5)=15$. Uppgift på Fysisk Träning + Smidighet + Fallteknik. Dore har $5 + 0 + 3$ och slår 4, vilket ger $F=12-15=-3$, Lätt skadad. Dore rispar sig illa på en sten i landningen, men är annars helskinnad.

Engwyl har $4 + 2 + 0$ och slår -1. $F=5-15=-10$. Han faller på sidan och spräcker bakenbenet.

Resande

När karaktärerna reser längre sträckor utan någon nämnvärd plotutveckling, är den huvudsakliga frågan hur långt tid det tar att komma fram till målet.

I min erfarenhet tar spelare alldeles för lätt på att

resa längre sträckor. De bestämmer sig på kvällen och slänger sin packning på ryggen nästa morgon utan tanke på vilka faror som lurar längs vägen eller på vädrets nycker.

Den som påbörjar en resa som varar längre än några dagar, kan det vara bra att genomföra en Uppgift som motsvarar planeringen av resan.

Uppgiften torde typiskt bygga på Geografi + Medvetande. Färdigheter som Kulturkännedom, Överlevnad och Läsa Väder kan, beroende på vilka omständigheter som råder under resan, komma ifråga som stödjande Färdigheter.

Motståndet bestäms av hur snabbt man tänker sig att resa i förhållande till vägarnas kvalitet. Följande tabell kan ge en fingervisning:

Typ av resa	Motstånd
Lugnt tempo	
Civilisation, 40 km/dag	4
Utgårda, 30 km/dag	6
Vildmark, 20 km/dag	8
Hårt tempo	
Civilisation, 50 km/dag	8
Utgårda, 40 km/dag	11
Vildmark, 30 km/dag	14
Forcerad marsch*	
Civilisation, 60 km/dag	12
Utgårda, 50 km/dag	15
Vildmark, 40 km/dag	18
Per vecka utöver den första	+3

* Utmattningsreglerna kan också komma ifråga.

$F \geq 0$ innebär att karaktärerna kommer att ha med sig vad som krävs för att undvika överraskningar och förseningar på vägen. Höga F kan leda till att restiden kortas genom en genväg eller mindre känd båttransport.

$F < 0$ innebär att resan tar längre tid, ungefär 10% per negativt F. Kanske blir någon resenär skadad eller någon passerad hövding förargad!

$F < -5$ betyder att något allvarligt har hänt som gör att resan måste avbrytas eller i vilket fall omplaneras. Kanske fastnar karaktärerna i byråkratin i någon stad, eller någon av karaktärerna blir allvarligt skadad eller sjuk och behöver vård.

Skräck

I de flesta fall kan skräck lämnas till spelarna att gestalta. Det finns emellertid kampanjer som hanterar talrika skräckmoment, varvid det kan vara på sin plats att ha ett regelverk för effekten på karaktärerna.

När karaktären konfronteras med den yttersta fasan, bör han eller hon utföra en Uppgift mot Andlig Träning + Själsstyrka + Orädd. Motståndet avgörs av hur fasaväckande fasan är.

Negativ framgång betyder att karaktären inte förmår hantera situationen utan ger uttryck för sin skräck eller ångest på något extremt sätt: planlös flykt, vettlöst raseri eller komplett förnekande kan vara exempel.

$F < -5$ innebär att karaktären blir permanent skadad av konfrontationen. Några riktlinjer:

F=	Skadenivå
(-1)-(-4)	Tillfällig affekt
(-5)-(-8)	Fobi eller flashbacks
(-9)-(-12)	Förträngning, psykos
(-13)-	Karaktärens psyke går sönder

$F < -10$ kan medföra hjärtstillestånd. Slå Fysisk Träning + Tålighet, med negativ F som Motstånd.

Vidare innebär negativ F en motsvarande motståndshöjning på alla Uppgifter tills karaktären kan lugna sig.

Droger, gifter och sjukdomar

Uppgiften för den som blir utsatt för förgiftning eller umgås med någon som har en smittsam sjukdom är Fysisk Träning + Tålighet + Drogtolerans (för droger) eller Hälsa (för sjukdomar). För vissa gifter kan även Förmågan Storlek vara relevant. Positiv Framgång innebär att personen klarar sig utan regelteknisk effekt.

Uppgifter i att motstå droger och gifter har ganska höga Motståndsvärden eftersom ett lyckat räddningsslag innebär att spelaren inte påverkas nämnvärt. Detta gäller även om drogens effekt är önskad, till exempel för hallucinogener.

Elände	Motstånd
Typiskt växtgift på vapen	13
Bett av giftigt djur	17
Dödligt gift i maten	20
Farlig farsot	14
Dödlig farsot	20
Nära umgänge med sjuka	+4
Dubbel dos	x1.5

Notera att eftersom det krävs högt negativt F för att dö, behöver en dödlig sjukdom högre M än en lindrigare sjukdom, trots att den senare kan vara mycket mer smittsam.

Drogberedning, eller i nödfall Läkekonst kan behövas för den som vill bereda en lämpligt stor dos av en drog.

F=	Skadenivå
(-1)-(-4)	Lindrig verkan
(-5)-(-8)	Normalt förlopp
(-9)-(-12)	Bestående men
(-13)-	Dödlig verkan

Några förklaringar till effekterna:

Filler

Lindrig verkan: Individen kommer lindrigt undan. Ett gift får inte ordentligt fäste i kroppen och karaktären hämtar sig efter kraftigt illamående. En sjukdom går över snabbt.

Normalt förlopp: Individens drabbas av den förväntade effekten. Observera att detta aldrig räcker för att döda någon.

Bestående men: Som normalt förlopp ovan. Dessutom uppstår någon komplikation av insjuknandet eller förgiftningen. En följsjukdom, någon del av kroppen blir skadad.

Dödlig verkan: Detta resultat innebär att individen riskerar att dö eller bli allvarligt skadad: förlamning, blindhet, hjärnskada, minnesförlust, etc.

Exempel: Synerna har blivit helt outhärdliga för Rhonaki, så hon börjar äta zhinek för att döva dem. Zhinek har M=18 i den dos Rhonaki tar den.

Tillvänjning

Den som utsätts för ett gift eller en sjukdom under längre tid blir normalt tillvänder eller immun. Tillvänjning uttrycks genom att karaktären får en Förmåga i att motstå just den substans eller den sjukdom som personen utsätts för. Denna ackumulerar EP precis som om det vore en Färdighet (och kräver $C \times 4$ EP för att höja) och används i alla Uppgifter som har med giftet eller sjukdomen att göra. Dessa EP är utöver de Fysisk Träning ackumulerar.

Utveckling

Ett grundläggande koncept i kampanjrollspel är att karaktären skall utvecklas och bli mer duglig. Praktiskt innebär detta att karaktärens C grader skall öka och kanske skaffar sig karaktären också nya Färdigheter och Förmågor. Detta sker genom ErfarenhetsPoäng och FörbättringsPoäng.

ErfarenhetsPoäng (EP)

Varje gång en individ försöker med en Uppgift noterar hon en ErfarenhetsPoäng (EP) i den Kapabel som låg till grund för Uppgiften. Om individen dessutom får en positiv Framgång, noterar hon ytterligare en EP för Kapabeln. Sammanfattande Uppgifter genererar alltid en EP och så ytterligare en om karaktären lyckas. Individen kan ackumulera EP i Färdigheter han eller hon inte har.

När dessa EP når två gånger Färdighetens eller tio gånger Basegenskapens nästa högre C grad, ökar Kapabeln till nästa C grad. Det kostar följaktligen 2 EP att få $C_j=1$ i en ny Färdighet. Eventuella överskjutande EP står kvar.

*Exempel: Cordelia har $G=5$ i Kläder och stil. Hon har precis lyckats med en Uppgift mot denna Färdighet och får då 2 EP, vilket ger henne 13 EP. Nästa Grad är 6 och kostar ($6*2=$) 12 EP. Cordelia har nästa morgon $G=6$ och 1 EP kvar.*

Normalt inträder sådana ökningarna inte förrän efter en natts sömn.

En Kapabel kan normalt ackumulera maximalt två EP per dygn, men det är viktigt att göra undantag för sådana Uppgifter som är uppenbart lärorika för karaktären.

Exempel: Andil har övat sig i strid med dolk och kommer nu för första gången överfallen. Spelledaren tillåter honom att ackumulera 4 EP under striden.

Exempel: Cissla har tidigare under kvällen dansat med flera ädlingar, vilket givit 2 EP. Senare får furstesonen för sig att han skall lära henne en dans som hon (på grund av låg Grad) inte kunde tidigare. Hon lyckas inte så bra, men får i alla fall 1 EP till och furstesonen verkar inte missnöjd.

Förmågor och Modifikanter kan inte ökas med EP.

FörbättringsPoäng (FP)

Varje gång man lyckas med en Uppgift skall man notera en FörbättringsPoäng (FP). Spelledaren bör också dela ut FP till en karaktär då ...

- ... hon upplevt något som givit henne större insikt i sig själv eller insikt i världen,
- ... hon deltagit i episka skeenden,
- ... hennes spelare uppvisar stor uppfinningsrikedom,

... hon fullbordar något mål som har stor personlig betydelse.

... SL anser att det är lämpligt.

Som en tumregel bör en spelare få hälften av sina FP från Uppgifter och hälften från speciella orsaker, men det kan förstås variera med kampanjens typ; karaktärer involverade i episka världsreddar-kampanjer får naturligtvis en större kvot speciella FP.

Vissa spelare kan också tänkas vilja belöna en spelare som har skrivit en bra bakgrund, illustrerat karaktärer eller viktiga händelser, huserat spelmötet eller bakat goda kakor. En mindre summa FP kan vara en bra belöning, kanske 5-10 poäng.

Att använda FP

FörbättringsPoäng kan i princip användas till vad som helst som ökar karaktärens resurser, permanent eller för ett enstaka tillfälle. I det här stycket tar vi upp de vanligaste.

Förbättra Modifikanter och Förmågor

Förmågor och Modifikanter kan bara förbättras med FP. Det kostar fyra gånger Förmågans eller åtta gånger Modifikantens nästa högre C grad att öka till nästa C grad. Spelledaren kommer sannolikt att vilja sätta en begränsning för hur mycket en viss Modifikant kan ökas under en given tid. Omotiverade ökningarna av Modifikanter undanbedes.

Extraordinära Färdigheter

Somliga Färdigheter är sådana att vem som helst inte kan lära sig dem. För att kunna lära sig dessa krävs normalt att spelaren spenderar ett antal FP, kanske 20-50, beroende på Färdighetens natur. Detta ger spelaren en Färdighet med C grad 1 som sedan kan utvecklas som vanligt.

Exempel: Drevataran vill lära sig att slåss med två vapen. Detta är en typisk extraordinär Färdighet och Drev har fått höra att där skall finnas en mästare på Vapenlekarsskolan i Arn som behärskar denna konst. Han färdas därför dit för att söka som lärling till denna mästare. SL får sålunda ett utmärkt uppslag för äventyr och i sin tacksamhet avkräver han bara Drev 25 FP när denne slutligen blir antagen.

FP till EP

Två FP kan konverteras till ett EP i en specifik Färdighet eller Basegenskap. Vissa Färdigheter kanske inte kan ackumulera EP, eftersom de bara används stödjande. Denna är då enda sättet att öka dessas C grad.

Exempel: Engwyl spenderar en hel kampanj till sjöss på en Kogg och får flitigt använda sin Sjövana som stödjande färdighet. SL uppmanar

Minnesregel

Kostnadsmultiplar:

Färdigheter	Grad x 2 EP
Förmågor	Grad x 4 FP
Modifikanter	Grad x 8 FP
Basegenskaper	Grad x 10 EP

Tänk på att Grad åsyftar den Grad som skall uppnås.

Notera att dessa multiplar är två gånger de som används vid karaktärsskapande.

därför Engwyls spelare att då och då öka sin Grad i Sjövana med FP.

Utföra extraordinära handlingar

FP kan också användas till att låta karaktären utföra handlingar som är utanför den individens normala förmåga.

Exempel: Winuviel beviljas audiens hos furst Starintiet. Fursten och två av hans livvakter är de enda som finns i rummet med henne. Hon skall framlägga ett ärende för honom, då hon ser att dörren bakom fursten öppnas och en munk kommer in. Han stänger dörren och står kvar i den djupa portalen för att lyssna.

Winuviel börjar anföra sitt ärende, men ser med sin goda syn att munken i skuggan av portalen har dragit en dolk, vilken han ämnar kasta mot fursten. Winuviel inser genast att med furstens frånfalle skulle hela regionen falla tillbaka i det krig fursten gjort slut på med sin dominans. Detta skulle vara döden för de alver som bor i områdets norra skogar. Hon ser att dolken blänker av gift, men det är sex, kanske sju meter fram till där fursten sitter och det finns ingenstans att kasta sig i skydd. Som munken för armen över axeln för att kasta dolken drar hon därför sitt svärd ur skidan på ryggen, och utan att hejda sig för att tänka, kastar hon svärdet med all kraft de tio metrarna till munken.

För sent inser munken vad som håller på att hända. Svärdet drivs in i hans sida och naglar honom vid väggen. Kastdolken faller ur hans hand.

Den här handlingen kostade alvkvinnan 60 FP. Kvinnan kan hantera kastdolk ($C_7=2$). Detta är en hög kostnad, vilket motiveras av den styrka som krävs för att kasta något så tungt som ett svärd tio meter med sådan kraft att det skadar någon. I princip skulle vilken handling som helst kunna utföras om individen bara är beredd att spendera tillräckligt många FP. En viktig begränsning finns dock. Karaktären (inte spelaren!) måste kunna föreställa sig hur det hon vill göra skall gå till. Någon som inte är initierad i magins mysterier kan inte utföra magi; hon vet inte var hon skall börja. SL måste bedömma rimligheten i det som skall utföras. Om kvinnan i exemplet ovan inte kunnat hantera kastvapen alls, hade kostnaden ökat drastiskt, kanske hade hon inte kunnat utföra handlingen alls, beroende på hur mycket allmän stridsträning hon har.

Ett liknande, men mer profant sätt att använda FP på kan vara för att påverka ett viktigt tärningslag, så att chansen att lyckas blir så stor som spelaren anser nödvändigt. En riktlinje är att varje 5 FP sänker Motståndet med 1.

Kommentar till FP

FörbättringsPoäng resulterar i karaktärer som förbättras på ett mer genomgripande sätt och leder till att kopplingen försvagas mellan vad karaktären gör och vilka Egenskaper som förbättras. Spel-

ledaren kan naturligtvis kräva att spelaren bara investerar FP i sådana Egenskaper där karaktären faktiskt övervunnit svårigheter, men det går inte undvika att spelarens vilja får betydelse för hur poängen fördelas.

Av denna anledning bör spelledaren bara tillämpa regeln om FP i episka kampanjer. Om det är en målsättning i kampanjen att karaktärerna skall bli hjältar, övermänniskor, som kan ta sig an den yttersta ondskan bör FP utdelas.

I stillsammare, mer jordnära kampanjer, bör inga eller mycket få FP förekomma och de bör i så fall användas endast till Färdighetsförmågor.

Studier

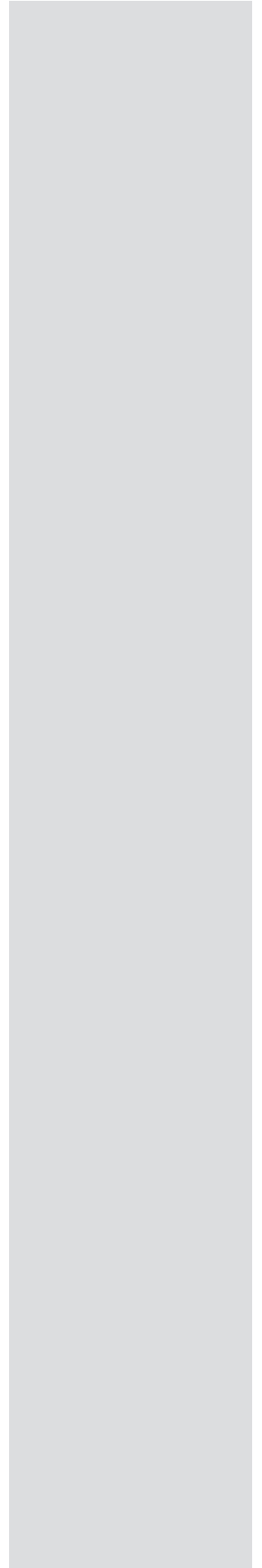
En individ kan medvetet studera/träna en Färdighet eller Basegenskap.

En individ som tränar utan lärare en väsentlig del av varje dag med tillgång till adekvat utrustning ackumulerar 1/4 EP per dag.

En individ som tränar med lärare (ensam eller i en liten grupp) en väsentlig del av varje dag med tillgång till adekvat utrustning ackumulerar 1/2 EP per dag.

En förutsättning för att tillgodoräkna sig är att läraren lyckas med en sammanfattande Uppgift i att lära ut. Sådana Uppgifter bygger normalt på Instruktion + Medvetande. Motståndet ökar med antalet elever. En elev ger $M=7$, två elever ger $M=9$, fem elever ger $M=11$, tio elever ger $M=13$, tjugo elever $M=15$. Om läraren misslyckas får eleven 1/3 EP per dag.

*Exempel: Miranda skall lära sig läsa och skriva. Hon är ensam elev till magikern Maltir och spenderar tre till fyra timmar varje dag under hans överinseende. På de två månader som hinner gå innan kriget kommer och de får annat att tänka på uppskattar spelledaren att Miranda får tillbringa 54 dagar i träning. Sålunda: $54 * 1/2 = 27$ EP, eftersom Maltir lyckas med sin Uppgift på Instruktion. Detta resulterar i $G=4$ ($2 + 4 + 6 + 8 = 20$ EP), samt 7 EP på väg mot 5. Miranda kan nu staka sig igenom enklare texter och skriva brev utan alltför många stav- och meningsbyggnadsfel.*





kapitel 4:

Förmågor Färdigheter

Att förmå, att förfärdiga. För mig handlar rollspel om att förändra kampanjvärlden, att betyda något. Mitt medel för detta är min karaktär och verktygen är mina Förmågor och Färdigheter.

Medan kapitel 1 beskriver hur Uppgifter fungerar och hur en karaktär är uppbyggd är det genom Färdigheter och Förmågor karaktären griper in i världen. Det är i det här kapitlet Simplicias sanna skepnad syns.



Detta är ett referensverk över Förmågor och Färdigheter. Här förklaras vad de omfattar och hur de används.

Förmågor

Balans

Förmågan Balans beskriver både balanssinnet och individens förmåga att balansera sin kropp. Bra Grad i Balans är till hjälp för den som vill slås på kanten till avgrunder eller skutta runt på hustak. En negativ Grad ligger individen till last i samma situation.

Uppgifter i ren balansgång beror på Fysisk Träning + Kroppsuppfattning + Balans och Motståndet styrs främst av underlaget, vind och eventuella störande omständigheter.

Exempel: Tunzhi gör sin årliga tur till byarna kring Akrai. Repbron över floden Ikhtema har förlorat det ena av sina bärande rep, så Tunzhi tvingas gå balansgång över på det andra, med bara räcket som stöd. Uppgiften bygger på Fysisk Träning + Kroppsuppfattning + Balans, så Tunzhi får $(8 + 4 + 2)$ och slår 7. Motståndet var 13, så Tunzhi kommer över utan problem.

Drogtolerans

Förmågan beskriver hur bra en individ tål gifter och droger, både hur påverkad individen blir och hur länge effekten sitter i.

Om en individ blir förgiftad utför man en Uppgift som bygger på Fysisk Träning + Tålighet. Drogtolerans och Storlek kan också modifiera Uppgiften. Motståndet avgörs av giftets styrka.

Uppgift	Motstånd
Förgiftad pil	10
Gift nässlor	12
Diskret gift i maten	15
Dödligt giftig orm	20

Om giftet är hallucinogent kan Mental Träning vara lämpligare, medan magiska gifter tarvar Andlig Träning.

Fallteknik

Fallteknik ger förmåga att lindra alla typer av fall, både som resultat av att bli knuffad, avslängd från hästrygg och av hopp från hög höjd.

Se vidare under vanliga situationer för mer information om att falla.

Farosinne

Vad är sjätte sinne? Ingen aning, men det gör att man kan ana sig till faror. En hög Grad leder till individer som har en tendens att vända sig om precis i tid för att se kniven komma.

Exempel: Någon ligger på ett hustak och försöker beskjuta Ulf med bäge. Individen är väl dold och sticker upp nästan direkt bakom Ulf. Ulf slår Mental Träning + Empati + Sjätte sinne, $M=16$ för att reagera i tid. $F=0$; Ulfhinner precis vända sig åt sidan. Pilen rispar hans sida.

Denna Förmåga kanske framför allt kommer till bruk när Uppmärksamhet inte passar, därför att det inte går att peka på något som individen rimligen kan uppmärksamma, men där individen ändå bör ha en chans att reagera.

Forcerad marsch

Den som har hög Grad i denna Förmåga är tränad i att gå långa sträckor utan vila och att utnyttja en stor del av dygnet till att gå. För mer information om hur färdigheten används, se Utmattnings och Resande under Vanliga situationer.

Förutsättningen för en framgångsrik marsch är rikligt med sömn.

Förställning

Förställning handlar om att kunna imitera andras sätt att gå och röra sig, deras röst, deras sätt att tala. Förmågan handlar också om att anpassa sitt sätt att vara så att man blir accepterad i en grupp; att ta efter gruppens sätt att tala och bete sig.

En individ med hög Grad har lättare att bli accepterad för att han eller hon tar till sig beteenden i gruppen och har också förmågan att imitera andra.

Exempel: Cissla skall försöka bluffa sig in som tjänare hos en rik köpman. Hon är lik en av köpmannens tjänare, som Cissla har studerat. Nu har hon sålunda klätt ut sig och försöker uppträda som tjänaren. Hon slår Förklädnad + Medvetande + Förställning. Cissla har $6 + 1 + 3$. $M=15$. $F=2$. Spelledaren bedömer (i hemlighet) att Cissla kommer att klara sig ungefär en timme innan hon behöver slå igen, förutsatt att hon inte gör något som riskerar att avslöja henne.

Granskning

Granskning handlar om att medvetet observera världen för att försöka se det som är fördolt. Det kan vara all från att finna lönnfacket i ett skrin till att försöka uppskatta ett truppförbands storlek när det rör sig utspjutt i skogen.

Framgången avgör hur mycket information individen får. Tumregeln är att $F=0$ ger en felmarginal på 20%. Felmarginalen faller med ökande framgång och $F=5$ ger snudd på exakt svar.

Exempel: Maltir har fått höra att brevet skall innehålla ett dolt budskap och försöker därför finna detta. Detta är riktigt och eftersom budskapet är väl dolt bedömer Spelledaren att Motståndet är 16. Uppgiften är Mental Träning + Medvetande + Granskning + Ihärdig (eftersom det är en omfattande text att gå igenom). Maltir får $4 + 4 + 0 - 2$ och slår 13 på tärningen. $F = 19 - 16 = 3$. Spelledaren bedömer att detta räcker för att Maltir skall få ett hum om vad det dolda budskapet är: "Brevet verkar innehålla ett dolt meddelande om ett möte i Endari." Om Maltir hade fått $F=5$ hade svart kunnat bli: "Det dolda budskapet verkar vara att avsändaren vill att mottagaren skall möta honom på Azaleatorget i Endari om en vecka."

Kravet för att denna Förmåga skall kunna användas är att individen medvetet försöker observera världen.

Hoppa

Hopp på längden och höjden. Förmågan kan även brukas till enklare stunts som huvudsakligen består av ett hopp, exempelvis att hoppa över hinder medan man springer.

Uppgift	Motstånd
Längdhopp, 5m	12
Längdhopp, 8m	18
Längdhopp, 10m	24
Jämfotahopp, 1.2m högt	16
Häck, 1m hög	14

Uppgifter i att hoppa torde typiskt bygga på Fysisk Träning + Råstyrka + Hoppa. Om svårigheten snarare ligger i att landa (kanske på en liten plattform!) ska Uppgiften baseras på Tysisk Träning + Kroppsuppfattning + Hoppa, balans kan också komma väl till pass.

Hälsa

Förmågan Hälsa beskriver hur resistent individen är mot sjukdomar.

Hälsa används nästan uteslutande som räddningslag mot sjukdom. I kampanjer där hygien är dålig eller där karaktärerna reser mycket kan förmågan vara nog så viktig.

Exempel: Dore och Engwyl kommer till en by som smittats av en farsot. Farsoten sprider sig genom vattnet, som vännerna är noga med att inte dricka av, men spelledaren vill hålla känslan av skräck uppe, så han har dem att slå Fysisk Träning + Tålighet + Hälsa mot sjukdomens styrka (M=10) i vilket fall.

Förgiftning och tolerans för droger omfattas av Drogtolerans.

Ihärdig

Ihärdighet är en styrka i många situationer. Det här är i mångt och mycket förmågan att inte ge upp.

En negativ Grad i Ihärdig kan inverka menligt på Uppgifter som spänner över lång tid. Förmågan inverkar också när individen gör upprepade försök på samma Uppgift: se Att försöka igen under Uppgifter.

Exempel: Minisina skall hålla ett hus under uppsikt under en längre tid (flera dagar). Våldigt litet händer; detta är tråkigt! Uppgiften torde vara Skugga + Disciplin + Ihärdig.

Initiativ

Initiativ handlar om att bedöma andras avsikter och reagera snabbt i kritiska situationer. Individer med högt Initiativ har en tendens att knipa åt sig det där lilla försprånget framför sina medtävlade, vare sig det gäller att hitta första luckan i strid eller

att vara först iväg i ett sprinterlopp.

För mer information, se Initiativ under Vanliga Situationer.

Klättring

Detta är förmågan att kunna klättra upp för träd, väggar, berg och rep. Förmågan täcker också att gå handgång och dylik horisontell "klättring."

Uppgifter i att klättra på väggar och murar byggs normalt Fysisk Träning + Smidighet + Klättring. När individen bara kan använda armarna är Fysisk Träning + Råstyrka + Klättring bättre. Här följer några typiska Motstånd:

Uppgift	Motstånd
Brant sluttning	8
Muren kring köpmannens palats	9
Stadmuren	14
Brant bergssida	15
Fasadklättring på stenhus	17

Ofta är det inte Motståndet som är högt i Uppgifter om att klättra, utan risken som är stor. Den som tappar taget och faller, faller nästan alltid illa.

Kreativ

Förmågan att inte bara komma på lösningar på problem, utan också utföra dem. Den som har en hög Grad i Kreativ tenderar att lyckas när han eller hon improviserar.

För spelare blir denna Förmåga litet retrograd till sin natur: eftersom karaktären som kom med idén hade hög Grad i Kreativ, var det en fungerande idé.

Exempel: Winuviel flyr från en grupp av skurkar. Hon springer runt ett hörn och kommer in i en gränd där den ena fasaden täcks av rangliga byggställningar. Hon försöker rigga en lös källare så att förföljarna skall springa på den och riva byggställningen över sig. Uppgiften är Mental Träning + Medvetande + Kreativ, eller Mekanismer + Medvetande + Kreativ.

För att inget tvivel skall råda: detta handlar inte om att få idéer, utan att de idéer individen får faktiskt fungerar.

Motståndet bestäms av den Uppgift i vilken idén prövas.

Löpning

Den som har hög Grad i Löpning kan både spurta (kanske för att hinna i kapp någon) och springa långt, både på slät mark och i terräng.

Exempel: Cissla oroar sig för att hon inte skall komma hem innan natten faller. Hon fruktar oknytt i skogen och joggar hemåt på småstigar och genom oländig skogsterräng. Avståndet kan vara 2 km. Uppgift: Fysisk Träning + Löpning + Smidighet, M=7. Misslyckande skulle innebära risk för att skada sig (så att hon kanske inte hinner hem).

Under löpning längre sträckor (i förhållande till individens kondition) kommer reglerna för uthållighet in i bilden och bestämmer Motståndet, se Utmattnings under Vanliga Situationer.

Exempel: Dorens Uppgift för att springa från Silverdal till Frihem (en sträcka på 25 km) blir Fysisk Träning + Löpning + Tålighet. Eftersom vägen är bra ackumulerar han ett M per 10 minuter, enligt regler för Utmattnings.

Minne

Minne beskriver hur väl individen kommer ihåg detaljer av sådant han eller hon upplevt.

Förmågans vanligaste användningsområde är förmodligen i Uppgifter för att se om karaktären kommer ihåg sådant som spelaren glömt. Förmågan kommer också ifråga om en individ vill memorera någonting. Dessa Uppgifter baserar sig oftast på Mental Träning + Medvetande + Minne och Motståndet bestäms framför allt av hur främmande företeelserna som skall memoreras är; att memorera det faktum att någon citerar en text som är välkänd för individen är trivialt, att memorera ett kortare tal är görbart, men att memorera vad någon säger på ett okänt språk är nästan hopplöst.

Exempel: Cissla gör ett nytt försök att smyga in i furstepalatsets västra flygel för att snoka. I furstinnans arbetsrum hittar hon ett intressant brev med en lista av namn; konspiratörer. Hon har inte skrivdon med sig och vill inte ta brevet, så hon försöker memorera namnen. Mental Träning + Medvetande + Minne. Eftersom Cissla känner till personerna som är omnämnda blir Motståndet lågt; M=8.

Förmågan bör inte missbrukas för att svara på spelarnas frågor om vad som hände för en månad sedan. Snarare är den till för att svara på frågor om vad den där handelsmannen hette som du blev introducerad för, för en månad sedan.

Det är lätt att frestas till att använda Minne tillsammans med kunskapsfärdigheter; de handlar ju trots allt uteslutande om att komma ihåg saker. Motstå frestelsen. Graden i en viss kunskapsfärdighet visar hur mycket individen faktiskt kommer att komma ihåg.

Orädd

Individen med hög Grad i Orädd låter sig inte så lätt skrämmas till oöverlagda handlingar och drabbas inte utan vidare av panik.

En negativ Grad i Orädd innebär en individ som lätt blir uppskrämd. Detta bör påverka de flesta Uppgifter som individen utför när han eller hon är uppskrämd.

Exempel: Unga Rhonaki är ute och smyger i skogen efter att hon hört ett ångestfullt skri. Hon är redan litet uppskrämd när hon får se ett sotbränt lik med förvridet grin på marken. Det är

dags att slå Mental Träning + Disciplin + Orädd mot M=10 eller springa skrikande därifrån!

Personlighet

Förmågan Personlighet säger något om hur utåtriktad och dominant, hur kraftfull individens personlighet är. En individ med hög Personlighet kommer att inte nödvändigtvis att vara ledare i sin grupp, men kommer att vara tongivande; andra kommer sannolikt att ta efter individens språkbruk och attityder. En individ med negativ Grad i Personlighet kommer att ha svårare att göra sig hörd.

Exempel: Dore har återvänt till Silverdal för att återta sin arvsrätt. Omkring honom i mottagningssalen flockas ädlingarna. Dore måste visa att han är av kungablod, att han är en ledare. Han slår Mental Träning + Karisma + Personlighet för att göra rätt intryck. Hade Dore haft Retorik, hade det varit en utmärkt stödande färdighet.

Personlighet inverkar på Uppgifter som rör att leda och övertyga personer som individen känner.

Rumsuppfattning

Rumsuppfattning är konsten att ha en "känsla" för sin omgivning när man inte kan förlita sig på sin syn. Mycket användbart om man är förblindad eller befinner sig i mörker. Konsten att veta hur långt man har till väggen bakom ryggen utan att vända sig om och se efter.

Detta behöver inte betyda att man inte kan se, bara att man inte kan använda sin syn i någon särskild situation.

Exempel: Miranda slåss för sitt liv. Hon är inträngd mot ett bord som står mot väggen. För att komma ur knipen vill hon hoppa baklänges upp på bordet så att hon senare kan volta över sin motståndare. Att hoppa baklänges ungefär 70 cm högt mitt i en strid utan att se över axeln är inte trivialt; M=15. Fysisk Träning + Smidighet + Hoppa + Rumsuppfattning.

Sinnen: syn, hörsel, lukt, känsel, smak

De fem sinnen är representerade med var sin Förmåga, som alla är mycket lika till sitt användningsområde.

Varhelst kvaliteten hos ett av individens sinnen är av central betydelse för utgången av en Uppgift är dessa Förmågor tillämpbara.

Exempel: Ylva försöker se vilken vapensköld en ryttare i fjärran har. Uppgiften är Mental Träning + Medvetande + Heraldik (stödande) + Syn, med M=9.

Dessa förmågor kan också komma till bruk som primär Förmåga i en Uppgift, där det egentligen bara handlar om sinnets kvalitet.

Exempel: Minisina genomgår ett av de många test som prövar den som valts till Skuggvandrare.

Med en bindel för ögonen skall hon med blott sin hörsel försöka höra varifrån faran kommer. Mental Träning + Empati + Hörsel.

Slagsmål

Detta är förmågan att bråka och att slå folk på käften. Medan Oväpnad strid handlar om att utnyttja teknik och att bruka så litet kraft som möjligt, är Slagsmål Förmågan för dig som vill använda styrkan i din arm. Slagsmål beskriver kort och gott den potential till våld som finns i alla människor.

Att slåss med Slagsmål bygger på Fysisk Träning + Råstyrka + Slagsmål.

Smyga

Att röra sig tyst och förbli ouppmärkt. Förmågan omfattar även skicklighet i att smälta in i bakgrunden, kontrollera sin andning och förbli oupptäckt. Färdigheten berör både lukt, hörsel och syn.

Uppgifter i att gömma sig bygger normalt på Fysisk Träning + Smyga + Kroppsuppfattning, medan uppgifter i att smyga bygger på Fysisk Träning + Smyga + Smidighet. Sådana Uppgifter torde nästan uteslutande utgöra aktivt Mostånd till den som försöker upptäcka individen.

Snabbhet

Denna Förmåga beskriver reflexer och tankens snabbhet. Snabbhet är konsten att inte bara röra sig snabbt, utan också att göra rätt. Vem som helst kan kasta sig efter ett rep, men bara karaktären med hög Snabbhet hinner få grepp om repet innan det försvinner över kanten.

Exempel: Engwyl är i en klassisk Indiana Jones-scen. Han skall rycka bort en liten statyett från ett altare och placera dit en sten innan fällan hinner utlösas. Statyetten verkar ha fastnat något, så Engwyl försöker rycka loss den och placera dit stenen så snabbt han hinner. Fysisk Träning + Kroppsuppfattning + Snabbhet.

Social

Förmågan Social beskriver i vilken utsträckning individen är van att umgås med andra. Den med hög Grad kommer att vara ett uppskattat umgänge för de flesta, kommer inte att stöta sig med någon och tenderar också att själv kunna slappna av i sitt umgänge med andra. Effekten av en tabbe i Etikett blir mindre om den begås av någon med hög Grad i Social.

En negativ Grad kan komma att ligga individen till last i Uppgifter i till exempel Etikett och Manipulation.

Stabilitet

Förmågan beskriver individens mentala stabilitet. Individer med hög Stabilitet tenderar att drabbas av mindre beteendeförändringar, mindre hysteri,

mindre psykos. Förmågan har också betydelse för hur lätt individen påverkas av magi som verkar på psyket.

Detta är inte detsamma som att individen är känslolokal. Stabilitet säger ingenting om hur individen hanterar stress eller påfrestning, bara att det krävs ett större mått för att individen skall bli rubbad.

Storlek

Storlek säger något om vilken massa karaktären har, men framför allt är Storlek ett mått på hur väl karaktären kan utnyttja sin kroppshydd. Storlek kan till exempel bidra både till Oväpnad Strid och Slagsmål om handlingen är en fällning eller tackling.

Alltså: en Grad i Storlek innebär en kroppshydd som avviker från standardfiktionen, men man måste inte ha en Grad i Storlek för att ens karaktär skall få vara större eller mindre än normalt.

Stryktålig

Detta är Förmågan att uthärda smärta och att fungera även när kroppen är skadad. Förmågan kan även komma väl till pass för den som försöker uthärda tortyr.

För mer information, se Skador under Vanliga Situationer. När individen är skadad bör Stryktålighet modifiera alla Uppgifter.

Tidsuppfattning

Förmågan att ha en känsla för hur mycket tid som förflyter, både korta interval (hur lång är en minut!) och över längre period (hur länge har jag varit drogad!).

En individ med bra tidsuppfattning kan till exempel observera en fallande sten och senare säga att den föll så här länge.

Notera att det krävs att individen skall känna till detaljerade tidsmått för att den här Förmågan skall bli meningsfull.

Tala modersmål

Att tala sitt modersmål är en Förmåga, medan att tala andra språk, sådana individen lärt sig senare under livet, är Färdigheter. Individer som är tvåspråkiga kan förstås ha denna Förmåga flera gånger.

Denna Förmåga torde normalt komma till användning bara när individen försöker förstå individer som talar svåra dialekter eller närbesläktade språk. Sådana Uppgifter bygger på Mental Träning + Medvetande + Tala modersmål.

Det torde inte vara möjligt att få denna Förmåga efter att karaktären skapats. Alla språk som utvecklas under spelets gång torde bli Färdigheter.

Troende

Förmågan säger något om hur starkt individen är engagerad i sin religion eller livsfilosofi. Individer med stark tro har ett stöd som kan hjälpa dem i svåra situationer.

Eventuella gudar eller övernaturliga väsen kan förstås också tänkas vara intresserade av styrkan hos individens tro.

Uppgifter som direkt berör individens tro torde vara ganska sällsynta och bör förmodligen rollspelas. Däremot kan Förmågan vara bra i situationer där det gäller att uthärda umbäranden eller lidande, särskilt om det är för individens övertygelse.

Uppmärksamhet

Förmågan Uppmärksamhet beskriver hur mycket individen tar in av sin omgivning när han eller hon ägnar sig åt någonting annat.

När någonting händer i individens omgivning, som individen inte medvetet väntar på eller tittar efter, kan det vara lämpligt att utföra en Uppgift på Mental Träning + Uppmärksamhet, ofta med någon stödjande färdighet.

Exempel: Cissla har vågat sig in i Stora Skogen. En alv håller ett öga på henne. Han är bra på att smyga (Uppgift: Fysisk Träning + Smidighet + Smyga = 5 + 3 + 2; tärningen visar 6; summa 16). Spelledaren slår för Cissla: Mental Träning + Uppmärksamhet, vilket ger 4 + 1, tärningen visar 2; summa 7. Alvens F=9. Cissla fortsätter lyckligt ovetande.

Exempel: Rhonaki har lämnat furstesonen fest och vandrar genom den öde Stora Salen, försjunken i tankar. En av väggmålningarna innehåller en alv, vilket Rhonaki förmodligen skulle finna intressant. Märker hon det? M=12. Mental Träning + Uppmärksamhet + Syn (eftersom det är dunkelt och målningen är plötrig) ger 5 + 3 + 0; tärningen visar 4; F=0. Visst gör hon det.

Utseende

Förmågan utseende beskriver hur vacker karaktären är. Individer med hög Grad i Utseende tenderar att betraktas som vackra och/eller attraktiva av sin omgivning. En positiv Grad ger ofta en fördel i det första mötet med andra människor.

Utseende bör modifiera Uppgifter där ett gott första intryck är viktigt, särskilt om de inblandade individerna är av kompatibelt kön. Exempel på berörda Färdigheter kan vara Diplomati, Etikett och Manipulation.

Övertygande

Vissa individer är mer vältaliga och låter mer trovärdiga när de talar än andra. De uttalar sig med självklar auktoritet, utan att anstränga sig. Sådana individer har sannolikt en hög Grad i Övertygande.

En negativ Grad i Övertygande ger en individ som blir ifrågasatt och får sina fakta kontrollerade när andra skulle bli trodda.

Färdigheter

Akrobatik

Akrobatik är en bred Färdighet som handlar om traditionella gymnastiska övningar. Typiskt används färdigheten för att utföra stunts: att svinga sig, att hoppa på fordon i rörelse, etc.

Exempel: Axel skall svinga sig upp på en skrinna dragen av två hästar som far förbi i ganska hög hastighet. Uppgift: Akrobatik + Kroppsuppfattning, M=10.

Dans

Kategorier: Varje kultur har två kategorier för danser: sällskapsdanser och uppvisningsdanser.

Konsten att kunna dansa de danser som är populära i en kultur. Färdigheten kan också användas för att känna igen danser och dansmusik.

Uppgifter i dans bygger på Dans + Kroppsuppfattning. Motståndet beror på hur svår dansen är. I pardans blir Framgången inte större än F för den i paret som gör sämst ifrån sig.

Diplomati

Kategorier: Varje kultursfär är en egen kategori.

Färdighet i att nå politiska mål genom förhandling och interaktion med makthavare och inflytelserika personer. Färdigheten ger också en viss kunskap om seder och bruk inom den givna kultursfären, särskilt då sådana seder som råder i offentliga sammanhang.

Uppgifter i att förhandla eller överlägga om någon fråga bygger på Diplomati + Medvetande. Motståndet är oftast aktivt, där den andra parten också slår Diplomati + Medvetande. Färdigheter som bidrar med sakkunskap i frågan kan agera stödande till Uppgiften.

Uppgifter som går ut på att utverka en ynnest eller ett privilegium bygger på Diplomati + Karisma; här gäller det att framhäva sin egen betydelse. Förmågor som Personlighet eller Övertygande kan komma väl till pass.

Exempel: Ylva är utnämnd till ambassadör för Trerike och vill förhandla handelsavtal med Västmarks furste. Hennes första steg blir såhunda att försöka få en audiens till stånd. Uppgiften blir Diplomati + Karisma och M=14. Anledningen till ett ganska högt Motstånd är att konkurrensen om furstens tid är mycket hård.

Etikett

Kategorier: Varje samhällsklass eller större grupp i varje kultursfär har sina egna etikettsregler.

Etikett handlar om att kunna föra sig sällskap,

framför allt i offentliga sammanhang. Hur hälsar man, när är det propert att tala, hur tilltalar man någon av högre rang, hur uppvaktar man sitt hjärtas kär, och så vidare.

Uppgifter bygger normalt på Etikett + Medvetande. Motståndet avgörs främst av hur vanlig situationen individen placeras i är.

Exempel: Furst Attanakin har oväntat begärt att Rhonaki skall infinna sig hos honom. Han och fustinnan tar emot under sin frukost och Rhonaki (som ju vuxit upp i Il och därför inte vet så mycket om etikett i sin hemprovins) är nervös. Etikett + Medvetande ger 2 + 2 och tärningen visar -2. Rhonaki får för sig att hon borde delta i frukosten och slår sig ned. Furstens krokiga leende skvallrar om hennes felsteg, men han säger inget.

Ficktjuveri

Konsten (det är faktiskt en konst) att stjäla ett föremål som någon bär på sig utan att bli upptäckt. Färdigheten kan också användas för att stjäla saker som är fullt synliga, när svårigheten är att individer i den omedelbara omgivningen inte skall märka något. Färdigheten hjälper inte vid inbrott.

Uppgifter i ficktjuveri är så gott som alltid Ficktjuveri + Kroppsuppfattning. Motståndet är normalt passivt eftersom föremålets ägare normalt inte är medveten om att stölden pågår. Motståndet avgörs av hur svåråtkomligt föremålet är; att stjäla något ur en innerficka är väsentligt svårare än att stjäla någons börs.

Uppgift	Motstånd
Snatta från torghandlarens vagn	8
Bältesbörs	10
Dolk i stöveln	12
Papper i innerficka eller ärm	16

Exempel: Winuviel är fattig och hungrig och vill därför snatta frukt från ett stånd på marknaden. Uppgiften torde vara Ficktjuveri + Kroppsuppfattning. M=12.

Uppgifter i ficktjuveri kan ha aktivt Motstånd om svårigheten är att stjäla ett föremål som är under direkt bevakning.

Forskning

Färdigheten Forskning länar individen förmåga att bedriva efterforskningar, framför allt genom att veta hur man studerar texter, hanterar bibliotek och sammanställer sina resultat så att andra kan ta del av dem. Forskning ger också kunskap om kända böcker och referensverk och om var man kan finna dem.

Uppgifter för att bedriva forskning torde normalt bygga på Forskning + Medvetande. Motståndet avgörs framför allt av hur mycket information som finns om ämnet och hur välindexerad infor-

mationen är, kartotek och logisk sortering är inga självklarheter.

Exempel: Unga Rhonaki skall försöka finna information om synskhet i De Lärdes Bibliotek i Endari. Synskhet är en mycket ovanlig företeelse, men biblioteket är faktiskt sorterat i vettig ordning. Dessutom får hon hjälp av biblioteks-förvaltaren. M=10. Forskning + Medvetande ger 2 + 2. Tärningen visar 5. Hon får inte fram så mycket, men hittar en referens till en annan bok, som dock inte finns här.

Om forskningen är mer omfattande bör sammanfattande Uppgifter utföras med Forskning + Disciplin.

Exempel: Unga Rhonaki skall ta reda på om en viss händelse som hon sett i en syn har inträffat eller hör framtiden till. Uppgift: Forskning + Disciplin, Motstånd 12, eftersom händelsen är ganska monumental.

Förhöra

Färdigheten Förhöra handlar om att ställa frågor till en person för att försöka utröna sådant offret håller för sant.

Om offret är villigt är detta en rutinsak, men färdigheten kan ändå vara användbar för att skapa en sammanhängande bild av fragmentariska uppgifter. Sådana Uppgifter bygger på Förhöra + Medvetande.

Färdigheten kan förstås användas även om offret är ovilligt att svara. Då blir Uppgiften Förhöra + Empati mot aktivt Motstånd. Om offret vill försöka ljuga och hålla fast vid lögnen blir motståndet Mental Träning + Medvetande. Om offret bara vill vara tyst, rekommenderas Mental Träning + Disciplin. Förmågor som Orädd, Övertygande, Kreativ och Förställning kan bidra.

Förhöra täcker också hur man hotar och skadar offret för att påskynda processen och tvinga fram sanningen, eller någon annan historia man vill höra.

Förklädnad

Att med hjälp av kläder, pipor, lort, röstförvrängning och annat likna en annan individ, eller bara göra sig oigenkännlig. Färdigheten kan lura både syn, hörsel och lukt om bara spelaren säger ifrån. Kosmetika och litet rekvisita hjälper mycket för den som vill förklä sig. Färdigheten hjälper dig inte att imitera en annan individs tal eller sätt att röra sig, därtill behövs Förställning.

Förklädnad används normalt så här: den som förkläder sig slår Förklädnad + Medvetande. Varje individ som försöker genomskåda förklädnaden utför sedan en Uppgift (exempelvis Mental Träning + Medvetande + Uppmärksamhet) där den förkläddes resultat utgör Motstånd. Här några exempel på omständigheter som kan påverka Motståndet.

Uppgift	Modifikation
Förklädd till motsatt kön	-3
Förklädd till annan art	-5
Stor skillnad i kroppsbyggnad	-4
Naturlig likhet	+2
Ingen rekvisita eller kosmetika	-6
Smink och rekvisita	+3

Exempel: Miranda skall förklä sig till pojke. Hon är ganska ung och har en rak figur. Hon har Förklädnad 6 och Medvetande +2. Hon slår 6 och får sålunda 14. SL bedömer att hon får -2 för motsatt kön och +1 för litet rekvisita (tyg att linda sin byst med och litet sot för att vassa vinklarna i sitt ansikte). Motståndet för uppgifter att genomskåda förklädnaden är sålunda 14 - 2 + 1 = 13.

Förklädnad kan också användas för att försöka genomskåda en förklädnad. Uppgiften torde då vara Förklädnad + Medvetande (eventuellt + något sinne). Granskning torde annars vara ett naturligare val. Kravet är att individen verkligen söker efter någon som är förklädd.

Första Hjälp

Färdighet i att hjälpa individer som blir skadade. Färdigheten ger kunskap om vad som behöver göras för att skadan inte skall bli värre: förband, spjåla, framstupa sidoläge, etc. Vissa skador kan kroppen själv läka, andra kräver en läkekunnig person; Första Hjälp är konsten att avgöra skillnaden.

En lyckad Uppgift mot Första Hjälp + Medvetande stoppar blodflödet eller stadgar benet så att det kan läkas.

Uppgift	Motstånd
Förbinda skärsår	9
Spjåla brutet ben	12
Få ut pilspets ur kroppen	15
Skadad ryggrad	18

Hemlighetsmakeri

Detta är konsten att veta hur man utbyter hemliga meddelanden, hur man använder koder och lösenord, hur man hittar ställen att tjuvlyssna på, hur man i största allmänhet är hemlig och spionerar. Färdigheten kan förstås också användas för att försöka upptäcka individer som försöker vara hemliga.

Uppgifter för att sända hemliga meddelanden bygger på Hemlighetsmakeri + Medvetande, medan Hemlighetsmakeri + Empati är mer lämpligt för att tjuvlyssna eller upptäcka spioner. Det krävs att en individ aktivt letar efter spioner för att Hemlighetsmakeri skall komma i fråga.

Exempel: Cissla har infiltrerat handelshuset som tjänare och vill signalera till sin uppdragsgivare att huset planerar en guldtransport i ottan i övermorgon. Hon för sin lampa bakom en filt så att det syns i fönstret enligt den överenskomna

signalen flera gånger. Uppgiften att göra detta på ett tydligt sätt är Hemlighetsmakeri + Medvetande, vilket ger Cissla 5 + 1. $M=10$. Hon slår 6. Individerna i andra änden signalerar med sin lampor att han förstätt.

Historieberättande

Kategorier: Varje kultursfär är en egen kategori.

Konsten att fördriva tiden med en trollbindande saga vid lägerelden. Att fascinera, skrämja och utbilda är historieberättarens värv. Färdigheten hjälper förstås också till att känna igen sagor; den vittbereste kan till och med säga varifrån en saga kommer.

Uppgifter i att berätta en bra historia bygger på Historieberättande + Karisma. Motståndet beror på gruppens storlek och på om lyssnarna är redo att ryckas med.

Kategoriindelningen har betydelse framför allt för Uppgifter i att känna igen berättelser, som bygger på Historieberättande + Medvetande.

Hushållning

Kategorier: Hantverksverksamhet, handelsverksamhet, storsjordbruk, län, rike, imperium.

Hushållning är konsten att få begränsade resurser att räcka till. Resurserna skall används till rätt saker och de skall används effektivt. Färdigheten kan användas både för att förvalta ekonomi på alla nivåer, från sin personliga kassa till konton i nentomspännande imperier. Färdigheten hjälper också för att få sina beslut hörda och utförda.

Uppgifter i att förvalta små enheter bygger på Hushållning + Medvetande, medan större organisationer tenderar att behöva mer ledarskap och bygger därför oftast på Hushållning + Karisma.

Idrott

Kategorier: Varje idrott är en egen kategori.

De allra enklaste sporterna täcks av grundläggande Förmågor som Hoppa och Löpning. Alla idrotter som kräver kunskap om regler och taktik är kategorier under denna Färdighet.

Framgång i en idrott beskrivs typiskt med en sammanfattande uppgift. Uppgiftens sammansättning varierar förstås med idrotten.

Instruktion

Kunskap om hur man utbildar och tränar andra individer. Färdigheten Instruktion kan användas framför allt till två olika saker.

För det första kan den användas för att förmedla tillräcklig kunskap till en annan individ för att

denne skall kunna utföra en specifik Uppgift. Uppgiften måste vara känd i detalj för instruktören, som utför en Uppgift på Instruktion + Empati med samma Motstånd som måluppgiften. Om individen lyckas får den instruerade C_j motsvarande instruktörens C_j i Färdigheten.

Exempel: Dore skall för första gången möta den Heliga Drottningen. Engwyl ger honom en snabbkurs i Etikett. Engwyl har Instruktion $G=6$ och Etikett $G=5$. Uppgiften att klara av en audiens utan sociala fadäser har $M=12$. Engwyl slår Instruktion + Empati och får $(6 + 0 + 6) F = 0$. Dore kan nu utföra Uppgiften att genomgå audiens, Etikett + Karisma $(5 + 2)$: tärningen visar 4, så $F=(5 + 2 + 4 - 12)=-2$. Inge vidare, men ingen katastrof.

För det andra kan färdigheten användas för att lära ut en färdighet till andra individer. Se vidare reglerna för Utveckling.

Kirurgi

Kirurgi i en primitiv tidsålder handlar framför allt om två saker: att amputera kroppsdelar (typisk $M=15$) och att gräva ut pilspetsar som fastnat i människor (typisk $M=12-18$ beroende på djup och om några inre organ är inblandade). En del avancerade kulturer vet också hur man syr igen sår med nål och tråd (typisk $M=12$). Uppgifter bygger normalt på Kirurgi + Kroppsuppfattning.

Huruvida såren blir infekterade beror i första hand på om fältskären förstår att hålla sina verktyg rena. I så fall innebär ett lyckat slag att såret inte blir infekterat (under förutsättning att det skyddas väl). I annat fall får infektionsriksen överlätas åt slumpen.

Kläder och stil

Kategorier: Varje kultur är en egen kategori.

Kläder och stil handlar om att veta vad som är lämpligt att ta på sig vid olika tillfällen. Färdigheten ger en känsla för vilka färger som passar individen och klär tillsammans, samt för vad som är modernt. Kläder och stil ger också färdighet i att sminka sig, använda parfym, rakvatten, kroppsmålning, etc.

Färdigheten kan också vara användbar för att se alla de små nyanser i klädedräkt som kommunicerar information om sin bärare.

Exempel: Rhonaki går på fest. Kläder och stil + Medvetande ger 4 + 3 och tärning 4 mot $M=10$ ger $F=1$. Familjen Rhinook är känd som en av de fattigare adelsfamiljerna. Så varför har Rhinook Tamazhan på sig idel kläder och smycken av senaste snitt?

Uppgifter i att klä sig rätt och snyggt bygger på Kläder och stil + Medvetande. Motståndet avgörs framför allt av garderobens, smyckeskrinets och/eller sminkbordets omfång.

Krigföring

Kategorier: Krigföring till lands, till sjöss, i underjorden är alla åtskilda kategorier.

Krigföring är en bred färdighet som omfattar alla aspekter av forntida krigföring. Bland annat ingår:

Strategi: Konsten att ge storskaliga direktiv till militära förband, med all den kunskap om förhållanden i fält eller till sjöss som krävs för ett framgångsrikt fälttåg.

Militär organisation: Individerna är kunniga i att organisera militära förband, sköta deras underhåll och förse dem med utrustning.

Belägringskonst: Färdigheten inkluderar också konsten att rikta kastmaskiner, att uppskatta avstånd, att bedöma styrkan i murar och dörrar och att veta hur man framgångsrikt svälter ut sin motståndare. Till sjöss innebär detta konsten att blockera hamnar och sjöleder.

Uppgifter kan alltså skifta mycket och spänna alla de mentala modifieringarna, beroende på situation. Här nedan några exempel.

Exempel: Efter segern vid Nya Silverdal tågar dvärgarna under ledning av Dore österut, sammanlagt 6'000 man. Det är bråttom - man måste hinna fram innan östlänningarna hinner organisera sig. Sålunda en sammanfattande Uppgift om hur väl Dore lyckas organisera marschen. Krigföring + Medvetande.

Exempel: Östlänningarna har samlat vad försvar de kunnat på Shia na Ha. Det är en Uppgift mot Krigföring + Empati för att sammanställa den information hans spejare ger.

Exempel: Dore inser att han måste slå till nu, innan Östlänningarna hunnit organisera en ordentlig armé. Han samlar sina befälhavare och förklarar sin plan. Att övertyga dem om planens förträfflighet är en Uppgift som bygger på Krigföring + Karisma.

Köpslagande

Köpslagande handlar om att göra bra affärer, vare sig det gäller att pruta på marknaden eller att förhandla om prospekteringsrättigheter.

Färdigheten ger ingen kunskap i att värdera det man köpslår om; individen måste skaffa sig en uppfattning om värdet på annat sätt, eller helt enkelt bestämma sig.

Uppgifter i att köpslå bygger på Köpslagande + Karisma. Motståndet är så gott som alltid aktivt och utgörs av en individ vars Uppgift också består av Köpslagande + Karisma.

Ledarskap

Kategorier: Varje art kräver en egen kategori.

Ledarskap handlar om att inspirera lojalitet och samordna människors ansträngningar mot ett gemensamt mål, vare sig detta är ekonomiskt, politiskt eller militärt. Att placera rätt individ med rätt kompetens på rätt plats vid rätt tillfälle är en central del av detta kunskapsområde.

Färdigheten Ledarskap kommer ifråga för Uppgifter främst då det gäller att övertyga och inspirera i svåra situationer eller när många individers handlingar skall koordineras under svåra omständigheter. Sådana Uppgifter bygger på Ledarskap + Karisma.

Exempel: Under slaget om Nya Silverdal finner sig Dore inträngd i ett hus med en grupp trötta dvärgar. Han kikar ut och ser östlänningarna komma rullande på en murbräcka. Han inser att om östlänningarna stormar den inre borgen är allt förlorat. Men murbräckan är inte så väl-försvarad. Han samlar sitt mod och ber stenfolket att följa honom för att ära hans fader, konungen. Ledarskap + Karisma: 6 + 3, med Taktik som stödjande Färdighet. M=15. Tärningen visar 14; F=9. Med förnyat mod överraskar de östlänningarna just som dessa skall till att börja hamra mot porten. Dore leder den lilla gruppen mot vad som skulle komma att bli hans mest kända hjältedåd.

Notera i exemplet ovan att slaget gäller både att motivera gruppen och att se till att alla kan storma ut på ett effektivt sätt.

Ledarskap kommer också ofta till nytta i sammanfattande Uppgifter för att beskriva en individs framgång i att leda en verksamhet under en längre period, allt ifrån att förvalta ett län till att leda en karavan.

Läsdyrkning

Att med dyrkar eller andra lämpliga redskap öppna ett läs.

Uppgift	Motstånd/Modifiering
Vanligt kistläs	6
Låset i borgens bakdörr	12
Kungens skattkammare	18
Improviserade redskap (dvs hårnål)	+3
Bra dyrkset	-3

Uppgifter för att dyrka läs beror oftast på Disciplin. Om låset är särskilt litet eller känsligt (kanske innehåller det en fälla) kan Kroppsuppfattning passa bättre, särskilt om spelaren säger sig vara försiktig.

Läkekonst

Färdigheten Läkekonst används för att vårda sjuka och ger också kunskap om läkeörter och hur de bör användas. Kan även användas för att hitta läkande örter i terrängen, men Botanik är bättre. Kan användas för att förbinda sår och spjåla ben, men Första Hjälpen är bättre.

Att vårda en individ så att denna blir frisk kan med fördel beskrivas av en sammanfattande Uppgift. Uppgiften torde vara Läkekonst + Medvetande. Om individen inte kan beskriva hur hon känner sig, bör Uppgiften vara Läkekonst + Empati. Kritiska situationer, när den sjukes liv är i fara kan beskrivas med en eller kanske två Uppgifter per dag.

Exempel: Eski vårdar Engwyl efter att han jagat drottningens fiender ut i ett träsk där han blivit sårad och fått feber och infektion. Spelledaren har Eski till att först göra två Uppgifter på Läkekonst + Empati för det första dygnet för att se om Engwyl över huvudetaget överlever. Därefter en sammanfattande Uppgift för att se hur snabbt och väl Engwyl återhämtar sig.

Motståndet bestäms av hur svårskött skadan eller sjukdomen är, hur långt framliden den är och av tillgången på läkeörter och redskap.

Tillgången på läkeörter och redskap påverkar inte bara Motståndet, utan begränsar också den läkekunniges möjligheter. Utan de rätta örterna kan amputation vara det enda alternativet.

Positiv Framgång innebär att individen blir frisk utan men. $F \geq 5$ innebär att individen blir frisk på 2/3 av normal tid. Negativ Framgång innebär att individen får men, att eller

Läsa väder

Kategorier: Varje region, kontinent eller ögrupp är en egen kategori.

Konsten att förutsäga vädret, i kväll, i morgon eller nästa vecka. Ger också en begränsad förmåga att avgöra vilket vädret som rått här nyligen. Knepen är många. Somliga hänvisar till känslan i sitt knä, medan andra talar om molnens form eller luftens smak. Färdigheten ger också kunskap om effekterna av väder, så som lavinfara, risken och effekten av översvämningar, och så vidare.

Uppgifter i att avgöra framtida väder bygger på Läsa väder + Empati, medan frågor på hur vädret har varit besvaras av Läsa väder + Medvetande. Motståndet avgörs förstas främst av på vilken sikt man vill veta vädret, men även av hur nyckfullt vädret är just här.

Exempel: Tunzhi är i södra Ornodien och letar efter sin dotter. Det är nu i brottet mellan regnperiod och torrperiod och Tunzhi försöker avgöra om det kommer att bli uppehåll under dagen så att hon kan resa vidare. Kaotiskt väder, men kort perspektiv ger $M=12$. Läsa väder + Empati ger 6 + 4 och tärningen ger 3. Tunzhi vågar sig ut.

Lögnimprovisation

En snabb lögn kan rädda den rådige ur många svåra situationer. Den här färdigheten handlar inte så mycket om att komma på en bra lögn, utan mer om att framföra den på ett trovärdigt sätt och bete sig som om man talade sanning.

Uppgiften torde vanligen bestå av Lögnimprovisation + Karisma och Motståndet är oftast aktivt.

Snabba lögner har en tendens att förlora i trovärdighet med tiden, särskilt om andra (vaktkaptenen eller husfrun) konfronteras med den falska informationen.

Manipulation

Färdighet i att diskret förleda andra människor för sina egna syften. Om man vill vända vän mot vän eller få köpmannasonen i säng, är detta rätt Färdighet. Färdigheten omfattar övertygande argumentation, att trola bort fakta, att utnyttja sitt kroppsspråk, att framhäva äkta eller förfalskade känslor för att påverka andra.

Uppgifter bygger normalt på Manipulation + Karisma. Motståndet är aktivt och består normalt av Mental Träning + Medvetande eller Mental Träning + Disciplin, beroende på situationen.

Exempel: Cissla är och snokar i en del av furstens palatset där hon inte borde vara och blir påkommen. Hon projicerar stor osäkerhet och stammar fram att hon nog gått vilse och om den snälla vakten kanske skulle kunna visa henne tillrätta. Manipulation + Karisma ger 5 + 1 och tärningen visar 8 (mot vaktens 3 + 0 + 5) så kanske skulle vakten vilja låta bli att berätta att han kommit på henne, för hennes vänner retar henne så för att hon alltid går vilse, snälla?

Exempel: Miranda försöker med det äldsta knepet i boken: fladdrande ögonfransar och svängande höfter. ...

Manipulation är användbar på enskilda eller små grupper av individer. Blir grupperna stora rekommenderas Retorik.

Matlagning

Konsten att kunna laga god mat, att kunna avgöra vilka ingredienser som ingår i mat man blir serverad och inte minst färdighet i att avgöra råvarors kvalitet.

Uppgifter i att laga mat torde vara Matlagning + Medvetande. Motståndet beror framför allt på ambitionsnivån, råvarornas kvalitet och tillgången på kryddor och redskap.

Uppgift	Motstånd/Modifikation
Ett mål mat vid dagens slut	8
Att servera besökande dignitärer	12
Imponera på handelshusets huvudman	16
Ypperliga råvaror	+2
Rikligt kryddförråd	+2
Sämre råvaror och brist på kryddor	-5

Matlagning ger också färdighet i att organisera arbetet i ett kök: att delegera arbete, timing och vård av utrustning.

Meditation

Meditation kan tjäna både som avkoppling och för mer esoteriska syften. Färdigheten ger möjlighet att nå diverse olika transtillstånd.

Uppgifter torde normalt bygga på Meditation + Disciplin. Djupa transtillstånd och störig omgivning ökar motståndet medan vissa droger kan sänka det.

Mutkonst

Kategorier: Varje kultursfär är en egen kategori.

Detta är konsten att utnyttja korrupcion. Den kunnige vet vem man skall smörja och hur för att uppnå resultat (Mutkonst + Empati). Färdigheten är förstås också användbar för att veta hur man visar att man är mutbar och hur man uttrycker sitt pris på ett diskret sätt (Mutkonst + Karisma).

Motståndet är oftast inte aktivt, utan ett fixt värde som bestäms av hur benägen offret är att ta mutor; det gäller att hitta ett sätt att "paketera erbjudandet" som är acceptabelt för mottagaren.

Det varierar mycket mellan olika kulturer hur utbredd korrupcion är och därför hur stor nytta man kan ha av denna Färdighet.

Orientering

Färdigheten att kunna finna sin väg i vildmarken, både med och utan karta. Färdigheten är användbar när man inte har kunskap om terrängen man reser igenom. Den tillåter att man följer en vägbeskrivning och att man reser genom okänd terräng utan att komma vilse. Färdigheten handlar mycket om att kunna gå långa stäckor i ett väderstreck.

Terrängen bestämmer hur ofta individen skall slå för Orientering. Om individen går eller rider hela dagen är tumregeln att man bör slå två gånger om dagen i skog eller annan oländig terräng, en gång om dagen i öppet landskap och en gång varannan eller var tredje dag på slätt eller savann.

Motståndet avgörs av hur mycket ledtrådar det finns att ta fasta på. Sol, moln, vind, formen på berg, mossor och lavars växtsätt kan alla ge ledtrådar om väderstreck.

Att misslyckas med Orientering innebär att man kommer "ur kurs." Det kan innebära att individen går vilse eller bara ett dåligt vägval, som gör vägen längre. Flera misslyckanden i rad kan leda till att individen går allvarligt vilse. Ett lyckat slag innebär oftast att individen inser sitt misstag.

Exempel: En grupp äventyrare är i främmande land och försöker hitta fram till Apelby. De har fått höra att om de korsar Stora Skogen skall Apelby ligga på andra sidan. En av dem har Orientering och slår sålunda Orientering + Medvetande + 1 (Vildmarksvana som stödande

färdighet) två gånger om dagen. SL bedömer att man reser cirka 15 km om dagen. För varje misslyckande kommer de att förlora cirka 5 av dagens ressträcka.

Retorik

Retorik handlar om att kunna tala inför grupper av människor. Syftet kan vara allt ifrån att sprida en kunnigörelse till att vigla upp (Retorik + Karisma). Färdigheten kan också användas till att försöka utrona syftet med någon annans retorik (Retorik + Medvetande).

Motståndet avgörs av gruppens inställning till talaren och ämnet, samt av dess storlek.

Exempel: Anuviel skall proklamera en falsk kunnigörelse för att smutskasta kungen. Kunnigörelsen består i att tullsatsen vid stadsporten skall höjas. Budskapet är trovärdigt, men för att få bra spridning krävs M=12. Anuviel skall slå Retorik + Karisma. Tärningen visar 7. $6 + 2 + 7 = 15$. Anuviel torde lyckas i sin aviskt.

Ridning

Varje typ av djur är en egen färdighet: lamadjur, bufflar, hästar, elefanter. Färdigheten Ridning kan användas till tre olika saker: att rida långt, att utföra svåra manövrer till häst, samt till att vårda hästar.

Att rida långt täcks av reglerna för utmattning, se under Vanliga situationer. Uppgiften torde då ske mot Ridning + Tålighet.

Uppgifter på att hoppa över hinder eller göra komplicerade saker i sadeln torde normalt ske mot Ridning + Smidighet. Några exempel för hästar:

Uppgift	Motstånd
Dike, 2m	12
Ridning i oländig terräng	12
Häck, 1m hög	12

Det är mycket viktigt att ta hand om sitt riddjur. Normalt behöver man förstås inte slå för att rykta sin häst varje kväll, det räcker att ha $C_{grad} 4+$. Däremot kan det behövas ett slag om riddjuret skadat sig eller för att lugna ett skrämt djur.

Segling

Kategorier: Varje typ av fartyg är en egen kategori.

Färdigheten Segling handlar om att kunna ta sig fram med segelfartyg, både mindre fartyg som seglas av en person och stora last- eller krigsfartyg som kräver en stor besättning.

Små fartyg: Den som har $C_{grad} = 4$ kan segla fartyg som bara kräver en mans besättning under normala omständigheter (C_{grad} kan variera beroende på hur lättseglat fartyget är). Uppgifter mot färdigheten

kommer i fråga när det blir dåligt väder och när vattnen blir svårnavigerade på grund av grund eller rev. Dessa Uppgifter bygger oftast på Segling + Medvetande. Motståndet beror framför allt på hur lättseglat fartyg är och på situationen.

Stora fartyg: För att segla stora fartyg krävs en besättning av individer med $C=4$ i Segling. Dessutom krävs en individ med Navigation, $C=4$. Under normal seglats bör en eller ett par sammanfattande Uppgifter få avgöra hur väl seglatsen går. Svårare manövrer bör utgöra en egen Uppgift. Uppgifterna är komplexa Uppgifter mot Navigation + Medvetande och Ledarskap + Karisma.

Simma

Färdigheten simma omfattar att simma långt och snabbt, men även dykning och förmågan att stanna länge under vatten.

Uppgifter i att simma och dyka bygger normalt på Simma + Smidighet.

Exempel: Andil ser ringen glimma på botten av dammen. Han vill dyka ned och hämta upp den. Det finns en del vassa grenar och bråte på botten, så det hela är ett vanskligt företag. Simma + Smidighet ger 5 + 2. M=11, tärningen ger 3; F=1. Andil får inte riktigt grepp om ringen innan han måste återvända efter luft.

Uppgifter i att simma långt bygger på Simma + Tålighet för att simma långt. Reglerna för Uthållighet under Vanliga situationer användas. Ett slag per 20 minuter rekommenderas.

Sjunga

Färdigheten innebär att individen har en skolad röst; olika kulturer har mycket olika definitioner av vad som är sång. Vilket som är individens naturliga röstläge (exempelvis alt eller sopran) styrs av individens kropp. Om Sjunga är en viktig Färdighet för individen så bör du välja ett röstläge.

Uppgifter i att sjunga bygger på Sjunga + Disciplin. Motståndet avgörs främst av hur svår sången är.

Skrivet språk

Kategori: Varje språk är en egen kategori.

Detta är konsten att kunna förstå och använda ett skrivet språk.

Uppgifter i att läsa eller skriva bygger på Skriveit språk + Medvetande. Nedan några exempel på Mostånd.

Uppgift	Motstånd
Förstå vardaglig skrift	6
Skriva vardaglig skrift	8
Förstå högtravande skrift	11
Skriva högtravande skrift	14
Närbesläktat språk med samma alfabet	+3

Vissa färdigheter kan kräva att man kan göra sig förstådd. Hit hör till exempel Diplomati och Etikett då dessa utövas per korrespondens. Sådana Uppgifter bör göras till komplexa Uppgifter med Skrivet språk som den andra komponenten.

Skugga

Färdigheten Skugga hjälper dig att obemärkt följa någon både genom stad och vildmark utan att själv bli upptäckt.

Den som vill skugga någon utför en Uppgift med Skugga + Empati (för att följa någon på större avstånd) eller Skugga + Smidighet (för att följa någon tätt inpå). Individen kan välja hur försiktig han eller hon vill vara. Regeltekniskt motsvarar detta att spelaren sätter Motståndet för sin egen Uppgift.

Spelaren behöver naturligtvis inte ange ett värde, men kanske säger: "Jag tappar hellre bort tjuven än bli upptäckt." eller "Jag får inte förlora tjuven ur sikte." Du som SL får försöka tolka detta till ett lämpligt Motstånd.

Om Uppgiften lyckas skuggar han eller hon sitt mål. Misslyckat innebär att individen tappar bort målet.

Resultatet av denna Uppgift blir Motstånd till alla som försöker upptäcka den som skuggar. Slå Mental Träning + Empati eller C ranskning + Medvetande, som vanligt.

Färdigheten kan också användas för att skaka av sig en skugga. Båda utför då en uppgift med aktivt Motstånd mot varandra för att se om skuggan lyckas hänga kvar.

Smuggling

Konsten att gömma ett föremål på sig själv, i en höskrinna eller liknande, så att det är svårt att upptäcka det, även om individen blir muddrad eller skrandan genomsökt.

Den som vill smuggla ett föremål utför en Uppgift med Smuggling + Kroppsuppfattning. Resultatet av denna Uppgift blir Motstånd till alla som vill upptäcka smugglingen. Dessa individer slår C ranskning + Medvetande. Nedan några modifieringar som drabbar smugglaren.

Uppgift	Modifikation
Ädla stenar eller ett litet föremål	+4
En liten dolk	+1
Ett eller några papper	0
En flaska eller en bok	-2
Lätt klädsel	-2
Vinterklädsel eller galaklänning	-3
Upptäckaren observerar bara	+2
Upptäckaren muddrar smugglaren	-6

Spana

Denna Färdighet ger karaktären kunskap om hur man genomsöker och övervakar terräng. Spana är färdigheten för att se till att ingen finns i eller tar sig in i ett område.

Färdigheten kan också användas för att finna lämpliga vägar genom terräng och för att bevaka militära förband och uppskatta deras storlek. Motståndet ökar ju flackare terrängen blir. Att finna vägar för stora förband är lättare än för mindre, medan det är svårare att bevaka och uppskatta storleken på stora förband.

Uppgifter som spejare bygger på Spana + Empati om terrängen är okänd och Spana + Medvetande om terrängen är känd. Det händer ganska ofta att individen tvingas genomföra omfattande rekognoseringar, vilka snarare bygger på Spana + Tålighet.

Motståndet ökar med otillgänglig terräng och områdets storlek.

Spel

Kategorier: Varje kultur är en egen kategori som ger kunskap om alla spel som spelas där.

Spel ger färdighet i en uppsjö olika tur- och skicklighetsspel. För turspel ger färdigheten främst förmåga att bedöma sin motståndare. För skicklighetsspel ger Färdigheten också kunskap om klassiska startegier och deras motmedel.

Uppgifter är normalt med aktivt Motstånd och bygger på Spel + Empati för skicklighetsspel och Spel + Medvetande för turspel. Om partiet är av betydelse bör man ha tre Uppgifter, en för inledning, en för huvuddelen av partiet och en för avslutningen. Framgången från en Uppgift bär över som modifikation i nästa Uppgift. Mindre betydelsefulla partier kan avhandlas med en Uppgift.

Färdigheten kan också användas för att bedöma någon annans skicklighet. Höga värden ger även kunskap om framstående spelare av olika spel, särskilt när det gäller prestigefyllda skicklighetsspel.

I vissa kulturer har ett spel en väldigt dominerande ställning. I så fall bör en särskild Färdighet uppfin-

nas för detta spel, för Färdigheten Spel är främst avsedd för amatörer.

Spela Instrument

Kategorier: Varje instrument är en egen kategori.

Konsten att spela ett instrument. Färdigheten ger också kunskap om populära visor att spela och att underhålla och stämma sitt instrument.

Uppgifter i att spela instrument kan baseras på Spela Instrument + Disciplin eller Spela Instrument + Kroppsuppfattning, om stycket är tekniskt komplicerat.

Spåkonst

Färdighet i att kasta ben, uttyda kaffesump, lägga en tarot, läsa inälvor eller hur man nu gör för att utröna framtiden. Fungerar det? Fråga spelledaren!

Beroende på om den som spår tror på spådomen eller inte blir Uppgifterna litet olika.

Underhållande spåkonst: Om Spåkonst handlar om att läsa och övertyga den som skall spås torde Uppgifterna bygga på Spåkonst + Karisma.

Allvarlig spåkonst: Om individen faktiskt försöker förutsäga framtiden torde Spåkonst + Empati vara mer lämpligt.

Motståndet beror i vilket fall på hur specifik och avlägset belägen frågan är.

Spåra

Konsten att följa ett spår som djur och människor lämnar efter sig i naturen, framför allt genom fotavtryck, åverkan på träd och buskar och efterlämnade rester.

Uppgifter i att spåra är normalt på Spåra + Medvetande. Nedan några typiska Motstånd och påverkande omständigheter:

Uppgift	Motstånd
Spårets ålder	
6 timmar gammalt	12
en dag gammalt	15
flera dagar gammalt	18
en vecka gammalt	24
Dåligt väder efter spåret gjordes	+3/dag
Landskapet snötäckt	-6
Välkänd terräng	-4
Okänd terräng	+2

Tänk på att spår i snö suddas ut fort både av vind och av snöfall. I skog kan droppande grenar och fallande snö också utgöra problem.

Taktik

Kunskap om småskaliga manövrer på ett slagfältet och om hur man utför räder, hur man utnyttjar terräng och genomför framgångsrika bakhåll.

Väl genomförd spaning är ett måste för en framgångsrik taktik om terrängen inte redan är välkänd. Uppgifter på taktik i okänd terräng bör vara komplexa, där den andra komponenten är Spana.

Taktiska manövrer innebär Uppgifter som bygger på Taktik + Medvetande. Motståndet är avhängigt av hur fördelaktig situationen är och hur vältränat och samtränat förbandet är.

Tala språk

Kategori: Varje språk är en egen kategori. Svårartade dialekter kan räknas som egna kategorier. Även olika teckenspråk och yrkesdialekter är egna kategorier.

Färdigheten Tala språk ger naturligtvis kunskap i språket, men också i en del kulturella fenomen som påverkar språket starkt. En kultur kan till exempel ha olika ordval och till och med böjningsformer beroende på om man talar till en man eller till en kvinna, vilket ger en viss insikt i förhållandet mellan män och kvinnor i kulturen där språket brukas.

Formellt sett bygger Uppgifter i att tala ett språk på Tala Språk + Medvetande. I praktiken behöver en person som faktiskt behärskar ett språk sällan slå för att förstå eller göra sig förstådd. En sammanfattande Uppgift för en längre tids bruk av språket duger gott. Skulle resultatet bli dåligt kan spelledaren passa på att smyga in ett missförstånd eller två.

En individ har normalt 7-10 i sitt modersmål, beroende på ordförrådets storlek.

Nedan följer typiska Motstånd. Tumregeln är att den behärskar ett språk som måste slå <2 för att få F<0.

Uppgift	Motstånd
"Pojke dum. Miranda dräpa?"	4
Enkla frågor och svar	6
Samtal om vardagligt ämne	8
Förhandlingar, nyanserad diskurs	11
Esoterisk eller akademisk diskurs	14
Främmande dialekt	+3
Närbesläktat språk	+6

Många andra Färdigheter bygger på att man kan göra sig förstådd. Om individen inte kan sägas behärska språket enligt ovan bör Uppgifter i exempelvis Köpslagande, Manipulation eller Retorik göras till komplexa Uppgifter med Tala Språk som den andra komponenten.

Underhållning

Kategorier: Mimning, berättande, jonglerande, trollerikonster, etc.

Konsten att vara lustig och fördriva andras tid, med lustiga skådespel, anekdoter, små trick eller enklare konster.

Uppgifter för att underhålla sin omgivning bygger på Underhållning + Empati eller Underhållning + Karisma för att roa med berättande och stå-upp-komedi, eller Underhållning + Kroppsuppfattning för konster och trick (t ex jonglering).

Motståndet avgörs typiskt av trickens svårighet.

Undre världen

Kategorier: Varje region är en egen kategori. Vissa större städer kan vara egna kategorier om deras kriminella verksamhet är välorganiserad.

Kontakter i de lite ljusskyggare yrkesgrupperna i en stad eller region. Olika städer eller regioner är olika kategorier.

Uppgifter i att hantera undre världen bygger på Undre Världen + Karisma. Uppgifter som svarar på vem som är vem bygger på Undre världen + Medvetande.

Exempel: Engwyl försöker få tag på en lönnmördare som enligt ryktet skall sitta inne med information om vem som försökt mörda Engwyl. Uppgiftens Modifikant blir Karisma, eftersom Engwyl måste fråga sig fram; Undre Världen + Karisma. Emedan lönnmördaren ansträngt sig för att inte bli känd är detta en ganska svår uppgift med M=16.

Utbrytarkonst

Utbrytarkonst är förmågan att ta sig ur rep, kedjor och dylikt, ofta utan tillgång till något hjälpmedel, ofta under tidspress. Observera att Färdigheten inte inkluderar kunskap om läsdyrkning eller hur man bryter sig ut ur låsta rum.

Exempel: Minisina har blivit såld till slavjägarna som slår henne i järn. Det kan möjligen vara motiverat att slå för att se att järnslagningen blir välgjort, men motståndet är fixt: 18.

Om fångslingen var improviserad utför någon först en Uppgift i att binda/fängsla offret, som sedan utför en Uppgift mot Utbrytarkonst med den andra individens resultat som aktivt Motstånd.

Exempel: Minisina har blivit överrumplad av rövare och bunden vid ett träd medan rövarna funderar på om de har några slavjägarkontakter. En rövare slog Uppgift mot Vildmarksvana + Medvetande och fick (3 + 1 + 4) 8. Minisinas Uppgift är nu Utbrytarkonst + Smidighet. Trivialt: Ett tärningsslag om 7 ger (3 + 4 + 7) 14. F=6 torde ge rask effekt.

Värdering

Kategorier: kryddor & matvaror, tyger & kläder, skinn & pälsar & läderarbeten, bruksföremål, krigsmateriel, fartyg & skeppsutrustning, djur & boskap, ädla stenar & metaller, information, skrifter & böcker, speciella & magiska föremål, slavar.

Att kunna värdera en typ av varor. Den som vill veta värdet på en vara eller ett parti skall utföra en Uppgift mot Värdering + Medvetande. Framgången bestämmer hur säker individen är på priset. Vid $F=0$ är felmarginalen kring 20% och minskar till nära 0% vid $F=5$.

Motståndet beror på hur ovanlig varan är och hur många presumptiva köpare som finns: ju ovanligare vara eller mindre målgrupp, desto högre Motstånd. Vissa varor kan ha en så liten grupp köpare att en lyckad Uppgift faktiskt också ger namnen på presumptiva kunder.

Exempel: Dore har fått två gåvor av sina föräldrar: en bergstär och en rubin. Rubinen är ganska vanlig och har därför $M=8$. Bergstären är däremot närmast hopplös att värdera, varför $M=20$.

Överlevnad

Kategorier: Varje geografiskt område är en egen kategori. Exempelvis: Nordern, Medelhavsområdet, Borneo, Centralasien.

Färdigheten överlevnad ger kunskap om hur man överlever i en region. Överlevnad ger litet av varje: att ha en känsla för vädret, att veta hur man orienterar sig, att kunna hitta föda, att söka skydd.

Överlevnad är mycket användbar, eftersom den skär tvärs igenom ett antal andra färdigheter. Begränsningen är att det handlar om att överleva, inte att leva gott.

Två huvudsakliga användningsområden infinner sig för överlevnad. För det första att undvika problem i terrängen (Överlevnad + Empati).

Exempel: Ellia färdas genom en del av Niebel-skogen som hon inte varit i förut. Spelledaren slår Överlevnad + Empati för att se om Ellia lägger märke till de små tecken som visar att hon närmar sig ett kärr.

För det andra för sammanfattande Uppgifter (Överlevnad + Medvetande) för att klara sig i terrängen under längre tid. Att lyckas dåligt innebär att man svälter, kanske drabbas av sjukdomar för att man är exponerad för dåligt väder och andra ohälsosamma omständigheter.

Exempel: Miranda har tagit sin tillflykt till oländig bergsterräng efter det att upproret slagits ned. Hon har bara det lilla de andra soldaterna lärt

hennes: Överlevnad 2. Överlevnad + Medvetande ger 2 + 2. $M=12$. Första slaget i den sammanfattande Uppgiften ger $F=3$. Miranda gör sitt bästa för att försöka överleva och slår $F=0$ på sitt andra slag. Hon klarar sig något sänär, men magrar några kilo på kuppen och är ofta förkyld.

Stridsfärdigheter

Färdigheterna

Samtliga vapenfärdigheter, inklusive oväpnad strid, fungerar regeltekniskt likadant. Här följer en kortare förklaring av respektive färdighet. Varje färdighet innehåller kategorier.

Distansvapen: Att skjuta med bågar, armborst, slungor, kastspjut, kastknivar, kaststjärnor.

Fäktning: Fäktning handlar om att både anfalla och parera med ett lätt svärd, exempelvis värja eller sabel. Strid med dessa vapen handlar mycket om rörlighet och snabba reflexer.

Oväpnad strid: Strid utan tillhyggen. Oväpnad strid handlar om att använda sin kropp och kraft på ett rationellt sätt. Olika varianter på oväpnad strid har olika styrkor och svagheter: några fokuserar på kast och fällningar medan andra fokuserar på att slå hårt på känsliga punkter på kroppen.

Strid med kniv: Att slåss med små tillhygge, som dolk eller skära. Tämligen rörlig strid som inkluderar en hel del sparkar och slag. Motståndaren attack pareras med handen eller genom undvikning.

Strid med tvåhandsvapen: Färdigheten täcker strid med stora svärd, trästav, yxa, hillebard eller stora spjut. Svårigheten vid tvåhandsfattning är att kunna läsa sin motståndare och att utnyttja sin längre räckvidd; när hugget väl påbörjats är det svårt att hejda sig. En motståndare med ett lätt vapen får inte tillåtas komma dig inpå livet.

Strid med två vapen: Konsten att slåss med ett (förhållandevis) lätt vapen i varje hand. Vanligen knivar, kortare svärd eller skäror.

Strid till häst: Denna färdighet beskriver strid där man utnyttjar hästens hastighet och massa, till exempel med spjut eller lans. Färdigheten handlar både om att slåss mot andra människor till häst, men också om att utnyttja sin högre höjd mot människor till fots.

Strid med vapen och sköld: Traditionell strid med ett enhandsvapen i ena handen och sköld på den andra. Denna teknik handlar inte bara om att hugga och parera, utan bygger mycket på att man använder sin tyngd och en del sparkar och tacklingar.

Kategorier

Inom varje färdighet är varje typ av vapen är en egen kategori. Det krävs förhållandevis liten variation för att ge upphov till en ny kategori.

Oväpnad strid lärs i allmänhet ut i "skolor" som var och en blir en kategori. Varje skola har sin särart.

Erfarenhetsfärdigheter

Färdigheterna

Fältvana: Individens har erfarenhet av att ligga i fält och att delta i krig. Han eller hon kan resa tält och gräva latringropar, vet hur man får (eller undviker) order, hur arbetsfördelningen i en armé ser ut, hur man gör för att göra nytta (och hålla sig vid liv) på slagfältet. Individens kan också underhålla sin utrustning.

Grottvana: Individens är van att vistas i underjorden och känner igen en grottgång med rasrisk när hon ser den. Han eller hon kan hitta vatten (och kanske även mat), vet var man kan göra upp eld, hur man hittar in i, och ut ur, grottor. Individens vet förmodligen också något om de varelser som lever i underjorden.

Klasstillhörighet [*]: Samhällsklass är ofta mer förenande än att leva i samma region, särskilt i högre stånd. Denna färdighet ger kunskap om seder och bruk i samhällsklassen, hur man förhåller sig till andra klasser, om prominenta personer inom klassen och vilka privilegier klassen har. Varje större grupp eller klass i samhället är en egen kategori. Kategorin spänner ett ganska stort område, kanske en region eller en midre kontinent.

Sjövana: Individens är van att vara till sjöss. Individens blir normalt inte sjösjuk, vet hur man undviker att bli spolad överbord i storm, hur man surrar sin last, hur man slår vettiga knopar och hur man håller sig torr och varm. Även om individens inte kan segla ett fartyg, kan han eller hon alltid göra sig användbar ombord.

Stadsvana: Att hitta rätt bland gator, hus och hantverkare, att ha en känsla för var man inte bör gå, att känna till marknader och hur man får vad man vill ha där; allt detta omfattas av Färdigheten Stadsvana och de flesta som har vuxit upp i städer har den.

Stridserfarenhet: Individens har varit i strid förut och vet hur det går till; hur man sätter på sig rustningen och hur man bedömer andras stridsförmåga och -intentioner. Individens kan också underhålla sin utrustning.

Vildmarksvana: Vana att vistas i skog och mark. Individens har förmodligen levt en del av sitt ensligt eller på vandring genom ödemarken; kanske individens tillhör ett

nomadiskt folk? Han eller hon kan hitta vatten, vet hur och var man gör upp eld, hur man skyddar sig mot moskiter, hur man övernattar och hur man undviker att gå vilse.

Kunskapsfärdigheter

Alla kunskapsfärdigheterna är snarlika till sin natur. De omfattar kunnande och hjälper till att förstå verkligheten, men ger mycket liten möjlighet att påverka den. Uppgifter tenderar att bygga på Färdighet + Medvetande.

Ursprungskulturens betydelse

Många kunskapsfärdigheter präglas av den kultur individen lärt sig färdigheten i. Detta måste spelledaren ta hänsyn till vid sammansättningen av Uppgifter. Två personer som skall utföra samma Uppgift kan få olika Motstånd på grund av att deras kunskap har olika inriktning.

Exempel: Rand och Sonja har båda lärt sig Matematik. Rand kommer från Ulearna och har lärt sig Matematik vid Akademien. Här är matematik ett redskap för att förstå världen och berör därför geometri och magi. Sonja kommer från Endari nar Darini, där matematik framför allt används till bokföring och kalkyl.

Färdigheterna

Här följer ett antal kunskapsfärdigheter. Detta är långt ifrån en komplett upptäckning. Spelare och spelledare uppmanas att komplettera listan efter behov.

Anatomi: Kunskap om hur levande var-
elser ser ut inuti och om hur kroppen
fungerar. Individen kan också genomföra
obduktioner.

Astronomi: Kunskap om stjärnbilder,
om planeternas rörelser och om olika
fenomen. Färdigheten ger kunskap om
hur himlakropparna ter sig från marken.
Beroende på kultur, kan förklaringarna
på vad det egentligen är som studeras
variera.

Avancerad matematik: Färdigheten omfat-
tar den högre matematiken, bortom de
fyra räknesätten. Exakt vad detta innebär,
beror litet på i vilken kultur individen lärt
sig matematik.

Bokföring: Kunskap om hur man håller
reda på intäkter och kostnader. Det finns
flera system för bokförning, så det är inte
säkert att två individer med Bokföring
kan förstå varandra. Kräver matematik
för att vara användbart.

Botanik [*]: Kunskap om örter, svampar
och träd, var de växer och hur man tar
till vara dem. Färdigheten medför rudi-
mentär kunskap om deras medicinska
egenskaper, men för detta är Drogbered-
ning bättre. Varje region, ögrupp eller
kontinent är en egen kategori.

Byggherre: Färdigheten ger kunskap om
hur man bygger hus, om vad som krävs
för att det skall gå att bo i dem, om
begränsningarna i olika material och om
olika byggstilar. En individ med denna
Färdighet kan inte själv bygga hus, utan
får kunskap om hur man planerar och
leder arbetet.

Drogberedning: Hur man bereder medi-
ciner och dekokter, både för att läka och
för att skada. De huvudsakliga kompo-
nenterna brukar vara extrakt från olika
örter, men även ämnen från vissa djur och
sällsynta grundämnen återfinns i recep-
ten (kan hittas med Zoologi och Kemi,
respektive). Färdigheten ger rudimentär
kunskap om hur man hittar de ämnen
som behövs för att bereda drogerna, men
Botanik är avsevärt bättre.

Enkel matematik: Denna Färdighet ger
kunskap om de fyra räknesätten och hur
man räknar i vardagen. Ger färdighet i
att räkna i huvudet, på fingrarna och med
verktyg, till exempel kulram.

Geografi [*]: Kunskap om terräng och
miljö, om vägar, byar och städer, om
riken och gränser och sevärdheter. Fär-
digheten ger också rudimentär kunskap
om politiska förhållanden. Varje region,
kontinent eller ögrupp är en kategori.

Heraldik [*]: Kunskap om symboler (t ex
vapensköldar) och koder som används för
att identifiera såväl militära som civila
personer, familjer, klaner, ordensällskap
och riken. Ger också kunskap i hur man
bygger upp nya symboler. Varje kultur är
en egen kategori.

Historia [*]: Kunskap om sådant som skett.
Varje kultur är en kategori. Tänk på att
olika kulturer har olika åsikter om vad
som är minnesvärda historiska händelser;
frågan "Vem var kung för tvåhundra
årsedan?" kan ha M=8 för en kategori
och M=15 för en annan.

Kemi: Färdigheten ger kunskap om använd-
bara ämnen och kemiska reaktioner. Hur
framställer man en syra? Hur framställer
man gas som brinner? Denna färdighet,
mer kanske än någon annan kunskaps-
färdighet, styrs starkt av den kultur indi-
viden fått sin kunskap i.

Kulturkännedom [*]: Seder och bruk, tra-
ditioner och vardagens alla små ritualer
berörs av denna färdighet. Färdigheten
är yttlig till sin natur och svarar på vilka
ritualer som föreskrivs i en given situa-

tion. Frågor om varför folk gör på ett visst sätt får högt Motstånd. Varje kultur är en egen kategori.

Lagkunnighet [*]: Kunskap om lagar och rättsskipning, liksom om kända rättsfall. I mer avancerade kulturer finns det ofta många andra regelverk än statens lag. Även dessa omfattas av denna färdighet. Varje rike är en egen kategori. Färdigheten ger kunskap om lokala variationer i lag och rättsskipning.

Mekanismer: Allt om sinnrika anordningar: väderkvarnar, fällor, lyftkranar och hissar. Färdigheten ger kunskap om hur maskiner fungerar och hur man uppfinner dem; outhärlig färdighet för den galne vetenskapsindivid. Notera att färdigheten inte kan användas för att bygga mekanismer. Härtill behövs hantverksfärdigheter.

Metallurgi: Metaller gömmer många hemligheter. Denna färdighet ger kunskap om hur man bryter dem, hur man förädlar dem, hur man värderar dem, hur de kan gjutas eller smidas till verktyg och vapen. En duktig metallurg kan skilja ett gott svärd från dåligt med en blick.

Mysticism: Studiet av sådant som är fördolt, universums verkliga hemligheter. Vad händer egentligen efter döden? Hur verkar gudarna i världen? Kunskap om många märkliga, oförklarliga fenomen.

Navigation: Kunskap om hur man använder sol och stjärnor för att navigera till lands eller sjöss. Om individen kommer från en avancerad kultur kanske kunskap om instrument som ökar precisionen ingår.

Politik [*]: Färdigheten ger kunskap om politiska maktförhållanden. Vem är vem? Vad är deras ambitioner? Hur resonerar de? Varje region är en egen kategori.

Teologi [*]: Läran om naturen av de övernaturliga väsen som omfattas av en religion. Allt från hur tillbedjan skall leda till de hemligheter som är förborgade för pöbeln. Medan Kulturkännedom lämpar sig bättre för att svara på frågor om religionens närvaro i vardagen, uppdagar Teologi de principer och den filosofi som formar denna närvaro. Om religionen har ett prästerskap omfattas dessas ritualer och traditioner också av Teologi. Varje religion är en egen färdighet.

Zoologi [*]: Färdigheten medför rudimentär

kunskap om deras medicinska egenskaper, men för detta är Drogberedning bättre. Varje region, ögrupp eller kontinent är en egen kategori.

Hantverk

Det finns en uppsjö hantverk och det här stycket kan bara ge exempel. Kategorifärdigheter är markerade "[*]".

Hantverksfärdigheter blir ofta styvmoderligt behandlade i rollspel. Litet ironiskt, med tanke på att en överväldigande majoritet av världens vanliga invånare använder en eller ett par hantverksfärdigheter för att få mat på bordet och dessa upptar en väsentlig del av deras vakna tid.

Att använda hantverksfärdigheter

De flesta hantverk handlar om att framställa något.

Normalt tar arbetet ganska långt tid, från någon dag för att smida ett enkelt verktyg till många månader för att bygga ett bra skepp. Hantverkaren har normalt gott om tid att reflektera över sitt arbete och göra rättningar. Sålunda bör allt normalt bruk av hantverksfärdigheter vara genom sammanfattande Uppgifter.

Den som utför ett hantverk bestämmer sin egen ambitionsnivå och sätter därmed Motstånd för sin egen Uppgift. Nedan följer några exempel på Motstånd.

Uppgift	Motstånd
En enkel spade	6
Rekrytens spjut	9
Ett välsmitt svärd	12
Lutan som kommer att gå i arv	16
Riksregalierna	22

Några hantverk, t ex Bonde eller Prospektering avviker genom att de inte direkt producerar någonting och där kvaliteten framför allt styrs av faktorer bortom utövarens kontroll.

Färdigheterna

Nedan följer en uppteckning av några hantverk. För att listan inte skall bli ohanterligt lång finns bara de vanligaste hantverken med. Ta gärna upp andra förslag med spelledaren.

Barnmorska: Hur man förlöser barn och ser till att modern inte dör på kuppen, samt hur man håller små barn friska. Kan också användas för att göra abort, samt ger kunskap om tillgängliga afrodisiaka och preventivmedel.

Bonde [*]: Hur man tar hand om en bondgård. I detta ingår att sköta och avla kreatur och plöja, så och skörda. Motståndet utgörs främst av jordmån och väderlek. Varje region, kontinent eller ögrupp är en egen kategori.

Byggnadskonst [*]: Hur man bygger hus

och andra byggnader. I färdigheten ingår mureri, rappning och kunskap om hur man bygger stadiga hus och kunskap om olika material såsom tegel, trä och sten.

Djurträning [*]: Att lära djur färdigheter eller konster. I färdigheten ingår hur man sköter och avlar djur för att få bättre individer. Varje artfamilj är sin egen kategori: hästdjur är en kategori, och hunddjur en annan.

Fiske [*]: Konsten att fånga fisk (och andra havslevande djur och ätbara växter), vare sig det är på i strandkanten, med ljuster, med agn, eller med nät. Varje region, kontinent eller ögrupp är en egen kategori.

Glasblåsare: Att blåsa glas till olika former. I färdigheten ingår även hur man smälter sand och bygger en glashytta.

Herdevana [*]: Att hålla och driva boskap. Kan användas för att hålla reda på djuren, för att hålla dem friska och lugna, att driva hjordar. Varje artfamilj är en egen kategori: får och getter är samma kategori, medan bufflar är en annan.

Instrumentmakeri [*]: Hur man bygger instrument. Trummor/slagverk, samt sträng-, klaver- och blåsinstrument är olika kategorier. I färdigheten ingår hantering av trä, skinn och metall, och att kunna bedöma materialkvalitet, samt kvaliteten på ett redan byggt instrument.

Jaga [*]: Jaga handlar om att till häst eller till fots finna och fånga djur, levande eller döda. Jakten kan ske med vapen, öga mot öga med villebrådet, eller med snaror. Varje region, kontinent eller ögrupp är en egen kategori.

Kalligrafi [*]: Detta är konsten att skriva vackert och läsbart, och att illuminera text. Hantverket är ett måste för professionella skrivare och individer som kopierar böcker. Varje teckenuppsättning är en egen kategori.

Kartografi: Konsten att kartlägga ett område och sedan skapa en förståelig och någorlunda korrekt karta över området. En erfaren kartograf är berest och vet mycket om olika sorters terräng.

Klensmide: Att forma mjukare metaller som guld och silver till husgeråd, pryd- nadsföremål och smycken. I färdigheten ingår även att bedöma olika metallers kvalitet.

Andra hantverk

Uppteckningen här intill kan inte göra anspråk på att vara ens nästan komplett. En lista på hantverk som inte fick någon förklaring:

Bryggare

Gräsflätning

Repslagning

Konstnärskap: Konstnärligt skapande är också en form av hantverk. Den här färdigheten samlar författare, poeter, målare och skulptörer, där varje konstform är en egen kategori.

Krukmakeri: Konsten att forma och bränna lera. I krukmakeri ingår hur man hittar och bereder lämplig lera, och hur man bygger en brännugn.

Läderhantverk: Att bereda, skära till och sy ihop läder. En duktig läderhantverkare kan göra både skor, bälten, vapenskidor och väskor. I färdigheten ingår att kunna bedöma materialkvalitet och att dekorera läder genom brännmärkning.

Massör: Individens vet hur man bearbetar muskler för att lindra stress och ledvärk. I vissa kulturer kan individen ge råd om tai chi-liknande övningar som kan lindra muskelsmärk.

Prospektering: Konsten att hitta nya malmfyndigheter, främst för gruvdrift. Hantverket ger också kunskap om hur man får tillstånd att prospektera och hur man registrerar fyndigheter.

Skeppsbyggare: Färdigheten att bygga sjövärdiga skepp och båtar. I den ingår även att veta vilka träd som är lämpliga till bygget. Skeppsbyggaren behöver hjälp av repslagare, segelsömmare och en smed för att skapa ett fartyg.

Smide: Att forma hårdare metaller som järn och brons. I färdigheten ingår att bedöma olika metallkvaliteter.

Snickeri: Att snickra möbler och trähus. En duktig snickare kan även tälja till enklare husgeråd. I hantverket ingår bedömning av träsorter.

Stenhuggeri: Stenhuggaren vet inte bara hur man hittar och bryter sten, utan även hur man passar sten till murar, trappor, grunder och monument. En duktig stenhuggares verk kan överleva i årtusenden. I färdigheten ingår kunskap om olika bergarter och deras lämplighet för olika arbeten.

Sömnad: Att skära ut och sy kläder. En duglig skräddare känner också till vad som är modernt och vad kunderna vill ha. I färdigheten ingår bedömning av tygkvalitet, samt att knyppla, sticka och virka.

Timmerhuggare: I timmerhuggning ingår hur man väljer och gallrar träd, hur man

hugger ner dem på enklast sätt, och hur man kvistar de fallna träd.

Träsnideri: Konsten att snida trä till önskade former, både prydnadsföremål och husgeråd. Kunskap om olika träsorters lämplighet för ändamålet ingår.

Vävning: I färdigheten ingår att spinna tråd, att färga garn och att väva trådar till tyg och mattor och, inte minst, att bedöma materialkvalitet.

Udda Färdigheter

Slutligen en kort lista på extraordinära Färdigheter. Dessa bör normalt inte vara tillåtna för karaktärer, men de finns här för att ickespelarkaraktärer kan ha dem. Man kan också tänka sig att man bygger en kampanj kring att en karaktär har drabbats av en av dem - vem sade att Synskhet skulle vara en tillgång!

Man kan tycka att många av Färdigheterna här mer liknar magi, men genom att göra dem till Färdigheter kan de användas även i kampanjer som i allt väsentligt saknar magi.

Alkemi

Detta är kunskap om gränslandet mellan kemi och magi. Exakt vad Färdigheten omfattar beror mycket på hur det gränslandet ser ut. Det kan handla om att förvandla bly till guld, men det kan också handla om att lagra magisk kraft i kristaller eller utifrån en kemisk reaktion avgöra om ett föremål är magiskt. Färdigheten kan också omfatta kunskap om övernaturliga ämnen.

Andesyn

Individen kan se andar och andra okroppsliga väsen som är osynliga för andra. Färdigheten ger också möjlighet att känna platser där andar har vistats, särskilt om en ande gjort platsen till sin boning. Somliga kan till och med se när andar har berört (välsignat, förbannat, undersökt) ett föremål eller en individ.

Charm

Detta är färdigheten att locka andra varelser till sig. Den som drabbas av effekten vill gärna vara nära, vill umgås med individen. Exakt hur effekten yttrar sig beror på individens avsikt och på situationen. Skogsrån, sjöjungfrur och sirener sägs använda denna Färdighet för att locka män i fördärvet, men det finns säkert många andra bruk för den.

Clairevoyance

Clairevoyance (ibland försvenskat som klärvojans) är konsten att se vad som sker på andra platser. Med hjälp av en personlig tillhörighet eller några hårstrån kan den som har denna Färdighet försöka se ägaren och utröna vilket öde som just nu drabbar honom eller henne och kanske också var personen befinner sig. Vissa individer kan se andra platser som han eller hon bevistat tidigare.

Förbannelsekonst

Detta är konsten att kunna uttala förbannelser över andra varelser. För en del krävs att offret begått en stor orätt mot individen. Andra måste utföra någon form av ritual, förmodligen kring någon personlig tillhörighet som offret har ägt. Hur man än går tillväga är detta kunskapen om

hur man förbannar.

Synskhet

Synskhet brukar ses mer som en förbannelse än en gåva. Detta är färdigheten att kunna se (och kanske höra, lukta och känna) sådant som kommer att hända, eller kan komma att hända. Några lär sig att kontrollera denna egenskap, medan andra finner sina liv styrda av den.

Telepati

Denna Färdighet kan yttra sig på litet olika sätt. En del telepater kan läsa andra individers tankar, somliga bara vad offret tänker just nu, andra även deras minnen. Åter andra kan läsa andra individers känslor och upplevelser, men inte deras tankar.