

I en död poets sällskap

Intrigsammanfattning

Spelarnas rollpersoner är fyra syskon plus deras tjänare. De har fått i uppdrag av sin far att resa till Atreburg för att inhämta det arv som farbror Bitrak efterlämnade när han nyligen gick bort. Bland de kvarlämnade ägodelarna hittar rollpersoner en brandskadad pappersbunt med fragment av ett illa skrivet episkt poem om en äventyrlig resa som Bitrak genomförde som ung. Detta är en ledtråd till en bortglömd skatt som finns på godset Rosenkälla i stadsstaten Nagreburg, långt därifrån.

Intrigen är uppbyggd i fyra steg. Steg 1 består av att rollpersonerna får tag i kistan med Bitraks poem. I steg 2 listar de ut att de ska resa till Nagreburg. I steg 3 befinner de sig i Nagreburg och ska lista ut var Rosenkälla finns någonstans. I samband med detta ådrar de sig uppmärksamhet från Valfärdsutskottet, Nagreburgs hemliga polis. Steg 4 avslutar äventyret. Rollpersonerna beger sig till Rosenkälla, som ligger i ruiner sedan en tid, och letar upp själva skatten. I samband med detta konfronteras de med Valfärdsutskottets män som vill ta reda på vad de gör där – och därtill undanröja den man som för närvarande äger godset och skylla hans död på rollpersonerna. Oavsett vad som händer har de svårt att återvända till själva Nagreburg efteråt, utan bästa sättet för dem att komma undan, med eller utan skatt, är genom att ha ankrat upp sin segelbåt nära Rosenkälla och sticka så fort de kan.

I Atreburg

Farbror Bitrak

Rollpersonerna må vara släkt med Bitrak, men de känner honom inte väl, ty de har inte träffat honom på mer än tio år. Han var en säregen man med ett rykte som excentriker. De vet att Bitrak för vida omkring när han var yngre, men slutade med det på äldre dagar. Han hade inget riktigt yrke, men ägde en smärre förmögenhet av oklart ursprung. Bitrak umgicks inte så mycket med släkten, utan föredrog att leva ett enkelt liv i Atreburg tillsammans med sina vänner.

Följande stycken om Bitrak är inte kända för rollpersonerna när äventyret börjar.

Äventyrarens ungdom

Bitrak var äventyrlig till sinnelaget, men han deltog endast i en expedition till ett fjärran land. År 706 följde han med den tekeburgiske patriciern Sikrem tem-Vikrat ran-Sartis expedition till Zagrosia ombord på skeppet Silverfalken. Sikrem hade hört talas om en rik och grym småfurste, kallad Šarg, Herre till de Två Tornen. Expeditionen var framgångsrik. Äventyrarna dräpte Šarg, befriade hans slavar och plundrade hans palats.

På vägen från Zagrosia gjorde dock Silverfalken ett uppehåll utanför Nagreburg på Nagrö. Skeppet var så tungt lastat att Sikrem föredrog att lasta av en del av bytet och deponera det i källaren på herrgården Rosenkälla, ägd av hans halvbror Vikrat och belägen strax utanför Nagreburg. Det rörde sig om en samling böcker på bhakrit.

På vägen från Nagreburg till Tekeburg gick Sikrems skepp under. Endast Bitrak överlevde och simmande iland med en förmögenhet i ädelstenar i en børs fastknuten vid bältet. När han sedermera återvände till Atreburg var han rik nog för att klara sig resten av livet.

Bitrak ville inte förtälja mycket om sina äventyr. På äldre dagar berättade han dock delar av historien för sin flickvän Eos. Han ville också bli poet, så han skrev en lång episk dikt om Silverfalkens resa. Det publicerades aldrig och det mesta förstördes i samband med en eldsvåda 719.

Bitraks bostad

Sedan 691 har Bitrak levt i Atreburg. Efter sin återkomst 706 har han inte arbetat, utan tiden fördrev han med att läsa och umgås med sina vänner. Han samlade på sig en förvånansvärd mängd böcker och dessutom av god kvalitet. Bitraks hus har ett sovrum, ett vardagsrum/bibliotek, ett litet kök och en vind. Huset har sköts om väl. Enligt testamentet ska det säljas och intäkten ska delas mellan vissa namngivna släktingar. Bitrak flyttade in i huset 719, efter det att hans föregående bostad hade förstörts av eld. Huset ligger i gränden söder om krogen kejsarens Barett.

Bitraks ekkista

På Bitraks vind hittar rollpersonerna en robust och ärrad ekkista, försedd med ett sofistikerat lås. I testamentet anges uttryckligen att kistan tillfaller rollpersonen ~~Antar~~^{Derin}. Lotrit tem-Antenor har alla husets nycklar och han överlämnar denna till Antar så snart allt pappersarbete är avklarat.

Kistan innehåller en bröstplåt, ett faktsvärd, en långdolk med ett juvelbesatt fäste (värd 100 d) och en sliten ryggsäck. Här finns också en tunn pappersbunt, inslagen i vattentätt tyg; den utgör ledtrådarna till fortsättningen av äventyret och beskrivs mer ingående nedan.

Sikrem tem-Vikrat ran-Sarti

Sikrem tem-Vikrat ran-Sarti, född 653 AS, tillhörde en ädel familj i Atreburg. Han var en berömd krigare som tjänstgjorde i kejsarens armé under många år. 691 drog han sig tillbaka från militärlivet och blev upptäcktsresande och äventyrare istället. Han hade vad som krävdes för detta: mod, ledarskap, intelligens och militär duglighet.

706 ledde Sikrem en sjöburen expedition till Zagrosia, men skepp Silverfalken återvände aldrig. Bitrak var den ende överlevande, men han nöjde sig med att informera Sikrems familj, vilka sedan vidarebefordrade nyheten till de andra expeditionsledarnas familjer. Skeppsbrottet blev inte allmänt känt, utan många trodde – och tror än idag – att Sikrems expedition försvann spårlöst.

Advokaten Lotrit tem-Antenor

Lotrit tem-Antenor är en av Atreburgs advokater. När Bitrak skrev sitt testamente för många år sedan deponerade han det på Lotrits kontor. När så Bitrak avled av hjärtfel, sex veckor innan äventyret började, skickade Lotrit ett brev om detta till Bitraks bror, rollpersonernas far.

Lotrit är en man i femtioårsåldern. Han är av medellängd, med grått hår och närsynt bruna ögon. Han bär alltid glasögon. Han pratar en hel del, men det är då om sådant som inte har med jobbet att göra, som skvaller ur Atreburgs societet.

Eos Gröne

Eos är en kort och fyllig kvinna i femtioårsåldern. Hennes smeknamn beror på henne förkärlek för gröna kläder. Eos' ögon är uppmärksamma och hennes tunga löper kvickt. Hon har alltid arbetat som sömmerska, med sin egen systuga och med Atreburgs köpmannafamiljer som sina kunder.

Eos besitter avsevärd charm, intelligens och kvinnlighet, så det är fullt begripligt att Bitrak föll för henne. Deras kärlekshistoria varade i tio år, men de gifte sig aldrig och levde aldrig tillsammans, eftersom deras livsstil var alltför olika.

SLP-data

Det behövs inga SLP-data för de SLP som rollpersonerna möter i Atreburg. Det rör sig genomgående om människor som fungerar som informationskällor. Ingen är heller negativt inställd rollpersonerna, åtminstone inte inledningsvis.

“Två Tornens Herre”

“Två Tornens Herre” är en episk dikt, skrivet på 710-talet av Bitrak. Han har använt azuli och ett ålderdomligt orimmat versmått. Dikten skildrar Sikrem tem-Vikrat ran-Sartis expedition och dess undergång. Bitraks poetiska talang var dock begränsad. Han behärskade varken språket eller versmättet ordentligt, så texten innehåller många fel och avsevärda mängder usel poesi.

En person med Läsa Azuli nivå D eller E kan läsa texten, men detta innebär inte nödvändigtvis att han förstår vad som sägs. Buntin innehåller sju sidor/sidfragment, alla mer eller mindre märkta av lågorna. Det är numrerade, men inte i ordning eftersom de är de enda av den kompletta dikten som överlevde branden. Bitrak hade aldrig ork att rekonstruera hela den förlorade texten.

Sidfragmenten förklarade

Här följer en förklaring för spelledaren vad diktfragmenten verkligen syftar på.

Sida 1: Detta är diktens inledning och den följer vissa stereotyperna mönster för azuliska hjältedikter.

Sida 5: Detta är en beskrivning av ett gynnsamt omen. Det inträffade aldrig, utan det rör sig om poetens frihet att skildra verkligheten i förskönade former.

Sida 23: En del av striden mellan Sikrems äventyrare och Šargs krigare.

Sida 27: Denna sida är den enda som är helt intakt. Den beskriver hur man lämnar Zagrosias kust och ankommer någon tid senare invid en stad kallad Gråtorn. Detta är den enda ledtråden till vilken stad skatten är belägen. Gråtorn är ett poetiskt namn på Nagreburg, använt i början i Blå Eran. Den bästa chansen att lista ut detta är genom att tala med en akademiker.

Sida 29: Sikrem gömmer delar av skatten i sin släktings hus. Här finns en ledtråd till var skatten är belägen.

Sida 32: Silverfalkens undergång.

Sida 33: Bitrak överlever katastrofen, medan hans vänner omkommer till havs.

Händelser i Atreburg

Besök på Bitraks favorittaverna

Ett kvarter från Bitraks hus ligger hans favoritkrog: Kejsarens Baret. Ägaren Idris kände sina stamkunder, däribland Bitrak, väl. Om rollpersonerna förklarar vilka de är och varför de är på besök får de ett gott bemötande. Bitrak verkar ha varit populär och hans vänner beklagar hans bortgång. Bitrak tillbringade mycken tid på tavernan, där han berättade otroliga historier, spelade kort och trivdes. Ingen på tavernan känner till något om hans äventyr i Zagrosia, men de vet om hans förbindelse med Eos och kan berätta var de ska få tag i henne.

Besök hos Eos

När rollpersonerna har fått höra talas om Eos har de inga problem att lokalisera hennes systuga/bostad i kvarteret söder om Bitraks bostad. Bitrak berättade lite för Eos om sin färd till Zagrosia och hon är villig att förtälja detta för rollpersonerna om de gör ett sympatiskt intryck på hennes. Hon kan därför bekräfta att expeditionen ägde rum, men hon känner inte till hela historien. Hon vet inte vad Gråtorn kan vara för stad och hon har inte läst "Två Tornens Herre". Hon vet att Bitrak var amatörpoet, eftersom han skrev sentimentala kärlekspoem till henne, men hon bryr sig inte om versmakande.

"Gråtorn – vad är det?"

Rollpersonerna kan gå tillväga på några olika sätt om de vill ta reda på vad namnet Gråtorn kan åsyfta.

- Rätt bok, en som handlar om Vidonia på Vikrat den stores tid innehåller svaret. Det finns ett par boklådor på gatan mellan Sidendragen och Norreport. Det är fullt möjligt att få svar av den som säljer böckerna utan att ens köpa något om rollpersonerna lägger sina ord väl.
- En poet skolad i klassisk diktkonst kan svaret. Detta slags personer finns på Kopparsvärdet varje aftonen. Det är bara att gå dit och höra sig för.
- En akademiker inriktad på historia och samhällsvetenskap kan svaret. Folk av detta slag möts om aftonen på Sidendragen för djuplodande samtal. Det är bara att gå dit och höra sig för. Risker är stor att rollpersonerna dessutom drabbas av långrandiga filosofiska utläggningar.

I Nagreburg

Resan till Nagreburg

Eftersom rollpersonerna är utrustade med en kutter kan de segla själva från Atreburg till Nagreburg. Resan är händelselös och tar tio dygn.

När rollpersonerna kommer fram kan de välja mellan att ankra upp utanför staden på något diskret ställe och ta sig in till staden till fots. När de passerar genom en stadsport kommer de att utfrågas av otrevliga vakter varifrån de kommer och vad de ska göra i staden. Detta är obehagligt, men har inga särskilda konsekvenser, undantaget om rollpersonerna betar sig väldigt dumt.

Rollpersonerna kan också välja att ankra upp i Nagreburgs hamn. Detta går bra, även om båten genomsöks av oförskämda tulltjänstemän. Detta är obehagligt, men har inga särskilda konsekvenser, undantaget om rollpersonerna betar sig väldigt dumt. En ankringsavgift om en sekin per dygn måste erläggas.

Välfärdsutskottets agenter

Välfärdsutskottet är Folkrådets hemliga polis. Dess agenter opererar civilklädda och har som uppgift att identifiera och ta itu med regimens fiender. De agerar ofta utanför lagens ramar och låter sina ändamål helga medlen. Gripna

personer försvinner ofta spårlöst utan vare sig rannsakan eller dom. När så rollpersonerna kommer till staden och börjar snoka efter Rosenkälla, väcker detta givetvis Valfärdsutskottets intresse. Situationen kompliceras dock av att Valfärdsutskottets ledare, den barske och asketiske Toberk tem-Sperter, en man utan humor och medkänsla, tillhör Madrats politiska fiender och inser att rollpersonerna kan bli lämpliga syndabockar i ett mord på Madrat.

Därför kommer rollpersonerna att övervakas diskret av Toberks män, men ingen kommer att agera mot dem förrän efter ett besök på Rosenkälla. Det rör sig om skickliga agenter som inte låter sig avslöjas i brådrasket. De opererar i grupper om tre-fem man, så om rollpersonerna lyckas överrumpla en kommer hans kamrater till undsättning. Om rollpersonerna hamnar i bråk med Valfärdsutskottets agenter innan de har lämnat Nagreburg för Rosenkälla är äventyret över, eftersom de kommer att jagas tills de grips. Sedan ställs de inför rätta som orosstiftare och avrättas. Spelledaren kan vid behov låta någon SLP tipsa om det olämpliga att ställa till med bråk.

Händelser i Nagreburg

Lokalisera rätt byggnad

Fastighetsarkivet: Nagreburg har en välfungerande förvaltning och dess fastighetsarkiv – placerat i Rådhusets källare – är i god ordning. Rollpersonerna får dock inte leta själva, utan de måste anlita en av de anställda kanslisterna för att hämta fram handlingarna. (På detta sätt får Valfärdsutskottet reda på vad de håller på med. Givetvis har detta organ hyrda ögon och öron i arkivet.) Kanslisten har inga problem att lokalisera Rosenkällas handlingar. De finner då ett Folkrådsbeslut, daterat 43:e dagen i Hundens årstid 724 AS (för ungefär ett halvår sedan), som stipulerar att "plebejernas fiende" Vikrat tem-Vikrat ran-Sarti, rapporterad som landsflyktig efter revolutionen, berövas äganderätten till denna lantegendom och att det överlämnas som belöning till rådstribunen (folkrådsledamoten) Madrat tem-Bardus för hans insatser för folkets väl sedan den patriciska förtryckarregrimen störtades.

Ett annat sätt att lokalisera rätt byggnad är att höra sig för på stadens världshus om någon har något att berätta om Vikrat tem-Vikrat ran-Sarti. Folk minns honom och var han bodde, men eftersom tiderna är som de är berättar de också om vilken skurk han var och hur ädel Madrat, den nuvarande ägaren, är. Fortfarande når information om deras förehavanden till Valfärdsutskottet.

Oavsett vilken metod rollpersonerna väljer ådrar de sig sålunda Valfärdsutskottets uppmärksamhet och de övervakas diskret av fem agenter som jobbar i skift. När så rollpersonerna beger sig till Rosenkälla kommer en grupp om åtta andra agenter att bege sig dit, med order att döda Madrat, Tisa och tjänarna, tillfångata eller döda rollpersonerna och se till att skulden för mordet på Madrat och hans följe läggs på rollpersonerna.

På godset Rosenkälla

Godset Rosenkällas huvudbyggnad är en nedbränd ruin. I samband med striderna när den gamla regimen störtades och Folkrådet tog makten angreps Rosenkälla av fattiga lantarbetare och kringstrykare. Invånarna flydde och huvudbyggnaden plundrades och eldhärjades. Däremot stod många av kringbyggnaderna kvar och likaså var jordbruksmarkerna intakta. Därför var egendomen Rosenkälla fortfarande attraktiv.

Rosenkällas nuvarande ägare Madrat tem-Bardus bor i en sidobyggnad, ursprungligen ett gästhus, tillsammans med sin älskarinna Tisa och två tjänare. De lantarbetare som sköter godsets jordbruk bor på olika torp runt om egendomen och figurerar därför inte i äventyret.

Rosenkällas skatt

När huvudbyggnaden plundrades sattes den i brand innan den var tömd. Resterna störtade samman och dolde nedgången till den källare där skatten finns. Källaren påverkades däremot inte av eldsvådan utan dess innehåll är oskadat. Ingen på Rosenkälla idag känner till vad som en gång placerades i källaren, eller ens att källaren finns, så Madrat har låtit husruinen stå tills vidare. Någon gång hoppas han få tid med att bygga upp ett nytt hus, men för närvarande tar politiken så mycket av hans uppmärksamhet att han inte hinner.

Skatten består av fem robusta träkistor med värdeföremål som plundrats från en helgedom i Zagrosia: gudabilder, heliga kärl, målade tavlor och liknande. Kistorna har varit förseglade för att klara en lång sjöresa, så deras innehåll har inte varit illa av lagring i källaren. Branden trängde aldrig hit ner. Det finns inte en chans att rollpersonerna kan bedöma skattens värde på plats, eftersom läget är alltför stökigt, men efteråt kan SL berätta att skatten värderas till ca 20.000 dukater, vilket är en ansevärd summa.

För att komma åt källaren måste rollpersonerna röja sig fram till rätt plats i husruinens bråte (en mantimme), rensa trappan från rester av nedstörtad byggnad (en mantimme), hugga sig igenom en bastant ekdörr (yxa finns på båten eller i Madrats bostadshus, en timme och bara en man kan hugga) och slutligen bära iväg kistorna till båten (två personer per kista, en halvtimme per kista).

Rosenkällas invånare

Madrat tem-Bardus

Madrat tem-Bardus har tillhört Folkrådet alltsedan revolutionen år 722.

Madrat är en lönnföt och tunnhårig man av medellängd, 57 år gammal, med stirrande blick och stressat beteende. Han är arbetsnarkoman och behöver alltid ha någonting att syssla med. Han är en fast anhängare av den nya Folkrådsregimen, främst av personliga själv. Nu har han fått chansen att förverkliga de ambitioner han hade redan när han som ung arbetade som kammarskrivare i Nagreburs statsförvaltning. Då såg han vad han betraktade som inkompetens i statens styre och han fick tydliga idéer om hur man borde göra i stället. Tyvärr är Madrat rigid i sina åsikter och tror att alla som inte delar hans uppfattning är dumma eller falska.

Madrat är enkelt klädd, ofta lite hafsigt, eftersom han inte fäster någon större vikt vid hur man bör se ut. Tisa gör dock en insats då och då för att snygga till honom.

Tisa

Tisa (22 år gammal) är Madrats älskarinna. Hon var ursprungligen en slumräv som begrep hur man skulle ta sig fram i livet. Efter Folkrådets maktövertagande mötte hon den medelålders och ensamstående Madrat. Utan större problem charmade hon honom och blev hans älskarinna. I gengäld fick hon ett avsevärt bättre liv än tidigare. Hon älskar inte Madrat, men trivs med sitt nya liv och är därför lojal mot honom. Däremot är hon inte beredd att offra sig för honom. Eftersom hon har sett hur snabbt en rådstribun kan falla från sin upphöjda position, bär hon alltid smycken av guld och några börsar med dukater på sin person. På så sätt har hon ett reservkapital om hon skulle behöva fly i en handvändning. Hon vet att om Madrat faller måste hon genast lämna Nagreburs.

Tisa är av medellängd, smärt och utpräglat feminin. Hennes kläder är alltid vackra, om än rätt så enkla till snittet, och örsnibbar och nacke pryds av eleganta guldsmycken. All denna skönhet och vekhet är en mask hon har anlagt för Madrats skull. I själva verket är hon betydligt mer kallblodiga och handlingskraftig än hon verkar. Under sina år i slummen har hon begått flera dråp i självförsvar, så hon tvekar inte inför att tillgripa våld.

Lardir och Agreta

Lardir (60 år) och Agreta (58 år) är ett gift par som arbetar som tjänare på Rosenkälla. De kommer från själva Nagreburs och kom hit tillsammans med Madrat. De arbetar hos honom för att det ger en stadig inkomst. De hyser inga politiska ambitioner, känner ingen stark lojalitet mot sin husbonde och är främst intresserade av att leva ett hyggligt liv. De har det bättre nu än tidigare, så de är inte missnöjda med de nya regimen. Om rollpersonerna möter någon av dem under äventyrets förlopp blir gamlingarna mest rädda. I ett krisläge gömmer de sig.

Folkrådets agenter

Detta är en grupp om åtta hårdföra män som har ett tydligt uppdrag. De tänker utföra detta effektivt och med minsta möjliga risk för sig själva, så deras plan är att bränna inne Madrat och hans folk i huset och skjuta ner dem som försöker ta sig ut. När det gäller rollpersonerna så tänker agenterna antingen försöka överrumpla dem i bakhåll eller vara bedrägliga och utge sig för att vara bundsförvanter som räddade dem från ett bakhåll från Madrats sida. Om fyra eller fler agenter stupar i strid flyr de resterande.

SLP-data

Madrat

STY	3T	SYN	3T+1
UTH	3T+2	HÖR	3T
SMI	3T	LUK	1T
REF	3T+1	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T+1	SB	±0
UTS	3T	TÅL	20
BIL	3T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Spänst 3T+2

Språk (tala/läsa): Högtermali E/E, Azuli D/D,

Vapen: Nej

Tisa

STY	2T+1	SYN	3T
UTH	2T+2	HÖR	3T

SMI	3T	LUK	1T
REF	2T+2	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T	SB	±0
UTS	3T+1	TÅL	15
BIL	2T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Omärklighet 4T+2, Spänst 4T

Språk (tala/läsa): Högtermali (modersmål) D/D

Vapen: Pistol 3T+2, Dolk 5T, Kastkniv 5T

Utrustning: Tre kastknivar gömda i kläderna, två pistoler finns i huset

Lardir

STY	2T+2	SYN	3T
UTH	2T+2	HÖR	3T
SMI	2T+1	LUK	1T
REF	2T+2	KÄN	1T
FIN	2T	SMA	1T
VIL	3T+2	SB	±0
UTS	2T+1	TÅL	16
BIL	2T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Inga av intresse

Språk (tala/läsa): Högtermali (modersmål) D/D

Vapen: Nej

Utrustning: Inga av intresse

Agreta

STY	2T+1	SYN	3T
UTH	2T+2	HÖR	3T
SMI	3T	LUK	1T
REF	2T+2	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T	SB	±0
UTS	3T+1	TÅL	15
BIL	2T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Inga av intresse

Språk (tala/läsa): Högtermali (modersmål) D/D

Vapen: Nej

Utrustning: Inga av intresse

Folkrådsagent

STY	3T	SYN	3T+1
UTH	3T+2	HÖR	3T
SMI	3T	LUK	1T
REF	3T+1	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T+1	SB	±0
UTS	3T	TÅL	20
BIL	3T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Rida 4T, Spänst 4T+1, Omärklighet 4T+2

Språk (tala/läsa): Högtermali D/D

Vapen: Musköt 5T, Pistol 4T, Fäktkonst 5T, Dolk 4T+1

Utrustning: Karbin (med 10 patroner), två pistoler (med 10 patroner) i sadelhölster, fäktsvärd, långdolk, läderskydd på torson, ridhäst

Poängsättning

Om rollpersonerna fick med sig skatten på sin båt och lämnade Nagreburg: 10 poäng

För varje rollperson som stupar eller hamnar i Nagreburgs fängelse: – 1 poäng.

GONDICA Light

ENDAST FÖR BRUK UNDER LINCON 1999.
FÅR EJ KOPIERAS UTAN TILLSTÅND AV ANDERS BLIXT

Diverse

Snäpp och tärningar

Den enda tärningstyp som används i Gondica är den vanliga sexsidiga. Den betecknas med bokstaven T. Det står alltid en siffra före T och den betecknar antalet tärningar som ska slås, varefter man lägger samma deras utfall. *Exempel: "Slå 2T" betyder att du ska slå två tärningar och lägga samma deras utfall.* Om det står ett + eller - efter T följt av ett tal, så ska detta tal (som också kallas snäpp) adderas eller subtraheras från utfallet. *Exempel: "Slå 3T+1" betyder att du ska slå tre tärningar, lägga samma deras utfall och addera 1 till summan.* Det angivna antalet tärningar och snäpp kallas för tärningskombination, förkortat TK.

I Stora tabellen syns relationen mellan snäpp och tärningar. Som synes är 3 snäpp lika med 1 T. Detta är viktigt att hålla reda på när man adderar två eller flera TK till varandra. *Exempel: Om man dubblar 2T+2 får man 4T+4, men eftersom 3 snäpp = 1T omvandlas de fyra snäppen till 1T+1, vilket resulterar i en slutlig TK på 5T+1. Eftersom 2T+2 är 8 snäpp kan man också dubbla detta till 16 snäpp, varefter man ser i Stora tabellen att 16 snäpp = 5T+1.*

Grundegenskaper och färdigheter

Det finns två grundläggande begrepp när det gäller rollpersoner: grundegenskaper och färdigheter. Grundegenskaperna är rollpersonens medfödda kroppsliga och mentala egenskaper, medan färdigheter är sådant som han har lärt av fritt val under livets gång. En färdighet är normalt knuten till en viss grundegenskap.

Avrundning

När du ska avrunda ett bråk till heltal är grundregeln att du avrundar uppåt. Eventuella undantag anges särskilt.

Grundegenskaper

Kroppsliga grundegenskaper

Styrka (STY): Kroppslig styrka.

Uthållighet (UTH)

Smidighet (SMI)

Reflexer (REF): Reaktionsnabbhet

Fingerfärdighet (FIN): Förmågan att hantera små och pilliga saker med fingrar, mun, tentakler eller andra griporgan.

Mentala grundegenskaper

Viljestyrka (VIL)

Utstrålning (UTS): Detta är personens förmåga att göra positivt intryck på andra personer.

Bildning (BIL): Detta är personens allmänna kunskaper.

Perceptiva grundegenskaper

Syn (SYN)

Hörsel (HÖR)

Luktsinne (LUK)

Känselsinne (KËN)

Smaksinne (SMA)

Sonar (SON): Fladdermusens förmåga att se med hjälp av högfrekventa ljudvågor. Sonar har nackdelen att den när den används "hörs" på långt håll av varelser som kan uppfatta ultraljud.

Vibrationssinne (VIB): Fiskar och kräldjur har förmågan att uppfatta vibrationer i vatten eller mark och på detta sätt få en uppfattning om avstånd till och storlek på varelser som rör sig.

Sekundäregenskaper

Kroppsvikt (VIKT): En varelse väger lika många kg som kvadraten på dess STY-snäpp.

Skadebonus (SB): En stark varelse gör mer skada med närstridsvapen än en svag varelse; detta representeras i spelet av Skadebonus. Den beräknas utifrån styrkan. Gå till Stora Tabellen, se hur många snäpp varelsen har i STY och avläs värdet i Skadebonus-kolumnen. Detta adderas till eller subtraheras från skadevärdena för varelsens närstridsvapen.

Tålighet (TÅL): En stor varelse tål mer skada än en liten varelse; detta representeras i spelet av Tålighet. TÅL är lika med varelsens STY-snäpp + UTH-snäpp och förklaras i detalj längre fram.

Bonusar

En bonus är ett antal snäpp eller T som adderas till TK när det är dags att slå. Den räknas aldrig in i färdighetens eller grundegenskapens TK, utan "tas fram" endast när den ska användas. Till exempel har en faun en artbonus för Festa på 2T. Om han har Festa 4T ska hans spelare

vid ett Festa-slag slå 6T (4T + 2T), men det står 12/4T vid färdigheten medan artbonusen noteras separat på rollformuläret. Bonusen påverkar inte heller antalet erfarenhetspoäng EP som behövs för att förbättra färdigheten.

Färdigheter

Färdighets- och

grundegenskapsslag

Vad är en handling?

När man spelar skiljer man på alldaglig verksamhet, som att stiga upp ur sängen på morgonen och fixa sin frukost, och handlingar, sådant som är svårt att utföra och som ställer särskilda krav på skicklighet och koncentration. (Att knyta skosnörena är sålunda inte en handling – undantaget givetvis om rollpersonen försöker göra det under extrema omständigheter, t.ex. medan han rider.) När en rollperson ska utföra en handling måste hans spelare slå ett färdighetsslag, men något sådant behövs inte vid alldaglig verksamhet.

Grundegenskap istället för färdighet

En rollperson kan ibland hamna i ett sådant läge att han måste utföra en färdighetsrelaterad handling utan att ha den relevanta färdigheten. SL kan då tillåta att spelaren istället använder den grundegenskap färdigheten är baserad på, men i så fall ska TK minskas med 1T.

Denna regel gäller dock inte för ett antal färdigheter; för dem gäller att om man saknar färdigheten kan man inte ens försöka med grundegenskapen. Dessa färdigheter har en särskild markering i färdighetsbeskrivningarna (se avsnittet Färdighetsfakta).

Svårighetsslag (S-slag)

När en rollperson vill utföra en handling bestämmer SL hur svår handlingen är och vilken färdighet eller grundegenskap som ska användas. Detta är ett actioninriktat spel så man behöver inte sitta och göra några komplicerade beräkningar av svårighetsgraden, utan SL använder sitt sunda förnuft. Rollpersonens spelare slår sedan sin TK. Om tärningsutfallet blir lika med eller högre än det siffervärde som hör till svårighetsgraden, har rollpersonen lyckats. I annat fall har han misslyckats.

I löpande text anges vilken färdighet och vilken svårighetsgrad enligt följande mönster: *Dörren till vapenförrådet är låst (Dyrka läs S12; Låssmed S12)*. Detta innebär att rollpersonen måste använda antingen färdigheten Dyrka läs eller färdigheten Låssmed för att

försöka öppna låset och i båda fallen slå 12 eller mer för att lyckas.

Det finns dessutom en del specialregler för svårighetsslag i samband med strid; se stridskapitlet.

Fummel

Om rollperson slår enbart ettor (lösa snäpp räknas inte) på täringarna i ett svårighetsslag har han fumlat. Detta innebär att handlingen misslyckas på ett sådant sätt att rollpersonen själv råkar illa ut. SL avgör exakt vad som händer med hänsyn till omständigheterna. Man kan t.ex. tänka sig att en person som fumlar i närstrid tappar sitt vapen, medan en ryttare som fumlar ramlar av riddjuret.

Perfekt slag

Om tärningslaget vid ett svårighetsslag blir 10 eller mer än vad som krävs för framgång, har rollperson gjort ett perfekt slag. Hans handling var så bra att han får en bonuseffekt. SL bestämmer exakt vad som händer, beroende på vad som passar i sammanhanget. I strid brukar ett perfekt slag medföra att rollpersonens spelare inte behöver slå för målets kroppsdel vid träff utan får välja vilken del av målet som träffas.

Tabell för svårighetsslag

Svårighetsgrad	Kod	Vad krävs?	Kommentar
Enkelt	S4	4	Vilken klant som helst klarar det här
Lätt	S8	8	Det var ju inte så svårt
Medelsvårt	S12	12	Man måste veta vad man gör för att klara detta
Svårt	S16	16	Det här är svårt
Mycket svårt	S24	24	Endast en expert klarar av det här
Extremt svårt	S32	32	Här krävs mer än en expert
Heroiskt	S40	40	Ett stordåd

Kunskapslag (K-slag)

Kunskapslag används när en spelare vill ta reda på vilka kunskaper hans rollperson har i huvudet om ett visst ämne eller fenomen. *Exempel: Vad vet min rollperson om vidoniska hästraser?* Slå för den relevanta färdigheten och titta i tabellen för kunskapslag. Eftersom det rör sig om något rollpersonen minns, förbrukar den här typen av handling ingen tid.

Denna typ av slag används främst för färdigheter som slutar på ”-kunskap” och ”-lära”.

Tabell för kunskapslag

Kunskapsnivå	Kod	Utfall	Kommentar
Ingen kunskap	KX	0-3	Fullständigt okunnig om det här fenomenet.

Enstaka fakta	K4+	4-7	Känner blott till något enstaka faktum om det här fenomenet.
Triviala fakta	K8+	8-11	Bet lite grann om det här fenomenet.
Välinformerad	K12+	12-15	Hyfsade kunskaper om det här fenomenet.
Kunnig	K16+	16-23	Väl insatt i det här.
Mycket kunnig	K24+	24-31	Mycket väl insatt i det här fenomenet.
Extremt kunnig	K32+	32-39	Vet nästan allt som är värt att veta om det här fenomenet, men kan brista när det gäller enstaka detaljer.
Makalös	K40+	40+	Vet <i>allt</i> som är värt att veta om det här.

Kvalitetsslag (Q-slag)

Kvalitetsslag används när en rollperson ska "tillverka" något. Detta något behöver inte vara ett föremål, utan kan vara något abstrakt, t.ex. ett tal eller ett dansframträdande. Rollpersonen slår sin modifierade TK och tittar i tabellen för kvalitetsslag för att se hur väl han har lyckats.

Det är främst färdigheter med anknytning till hantverk och konst som använder sig av kvalitetsslag. Rollpersonen måste ha tillräckligt med tid på sig för förberedelser och tillgång till rätt sorts arbetsmaterial. Om så inte är fallet, minskar SL hans TK med en eller flera tärningar, beroende på omständigheterna; om han å andra sidan har gott om tid för sitt arbete förbättras hans TK (se Tabell för TK-modifikationer vid kvalitetsslag).

Tabell för kvalitetsslag

Kvalitetsnivå	Kod	Utfall	Kommentar
Oanvändbart	QX	0-3	Produkten är uppenbart helt oanvändbar.
Uselt	Q4+	4-7	Varje gång man använder den här produkten riskerar den att gå sönder.
Bristfälligt	Q8+	8-11	Produkten är lite sämre och billigare är en av normal kvalitet.
Kompetent gjort	Q12+	12-15	Normal kvalitet.
Välgjort	Q16+	16-23	Lite bättre och dyrare än normal kvalitet.
Mycket bra	Q24+	24-31	Märkbart bättre och dyrare än normal kvalitet.
Mästerstycke	Q32+	32-39	Avsevärt bättre och dyrare än normal kvalitet.

Makalöst Q40+ 40+ En produkt med denna otroliga kvalitet kommer att gå till historien.

Tävlingsslag (T-slag)

Ett tävlingsslag används när två färdigheter, två grundegenskaper eller en grundegenskap och en färdighet "tävlar" mot varandra för att se vad som händer.

Exempel: I armbrytning "tävlar" de två kontrahenternas Styrka mot varandra när man avgör vem som vinner. När en varelse har gömt sig och en annan varelse letar efter den, "tävlar" den gömdes Gomma sig-färdighet mot en av letarens perceptionsegenskaper (t.ex. Syn, Luktsinne eller SON).

Båda kontrahenterna slår för sin färdighet eller grundegenskap. Den som slår högst "vinner". Om båda slår lika, slår de om.

Ett svårighets-, kunskaps- eller kvalitetsslag kan samtidigt fungera som ett tävlingsslag om SL anser att det är lämpligt.

Perfekt slag

Om tävningsslaget vid ett tävlingsslag blir 10 eller mer än vad som krävs för att "vinna", har rollpersonen gjort ett perfekt slag. Hans handling var så bra att han får en bonuseffekt. SL bestämmer exakt vad som händer, beroende på vad som passar i sammanhanget.

Exempel: Om en av kontrahenterna i en stående armbrytningsmatch slår 10 bättre än motparten har han lyckats slå så väl att förloraren kastas omkull.

Svaghet

En trött (missat en natts sömn), sjuk, hungrig (missat två måltider) och/eller törstig (lider av allvarlig vätskebrist) person presterar sämre än en som är vid god vigör. Speltekniskt representeras detta på följande sätt: För var och en av dessa svaghetstillstånd tar man bort en tärning från färdigheten eller grundegenskapen när man ska slå, oavsett om det är ett svårighets-, kunskaps-, kvalitets- eller tävlingsslag. (Det kan faktiskt bli så illa att en person som lider av flera svaghetstillstånd samtidigt inte får några tärningar kvar när han ska utföra en handling; då är han för svag för att klara av det.)

Exempel: En person med Spänst 5T+1 som t.ex. inte har sovit på en natt slår 4T+1. Om han dessutom är hungrig, slår han 3T+1.

Fylla

Berusning har snarlika effekter. SL avgör hur full en rollperson är och hur stora avdrag det vållar, från salongsberusad (-1T) till aspackad (-5T). En bakfull person kan ibland få ett generellt avdrag på -1T eller -2T, beroende på hur illa därhan är. Se färdigheten Festa för mer information.

Bragder och virtus

Normalregeln för användning av virtuspoäng fungerar såhär: Om en spelare spenderar en av rollpersonens virtuspoäng i en stridsrunda fördubblas hans TK för samtliga färdighets- eller grundegenskaps slag i den rundan. (Fördubblingen appliceras omedelbart, innan spelaren eller SL modifierar TK för bonus, avdrag eller andra faktorer.) Spelaren måste spendera poängen innan han slår några tärningar och han får inte spendera mer än en poäng för detta syfte.

Om handlingen som rollpersonen ska utföra tar längre tid än en stridsrunda (t.ex. i samband med en hantverksfärdighet) dubblas endast denna handlings TK och inga andra.

Det finns dessutom ytterligare en bonuseffekt när rollpersonen spenderar virtuspoäng på detta sätt och agerar mot en motståndare som har negativ virtus: TK förbättras ytterligare med lika många tärningar som motståndaren har i negativ virtus. (Detta gäller för S- och T-slag, inte för Q- och K-slag.) Detta bör hanteras av SL utan att spelaren får veta något.

Exempel: Vikrat vill gömma sig och har färdigheten Omärklighet 4T. Skurken Tikrit letar efter honom (Syn 3T+1). Detta är ett T-slag. Tikrits många onda gärningar har givit honom virtus -2. Vikrats spelare bestämmer att spendera en virtuspoäng för att fördubbla Vikrats TK till 8T. Utan att spelaren får reda på något förbättras Vikrats TK med ytterligare 2T tack vare Tikrits negativa virtus. Spelaren slår 8T och får 26. SL slår dolt 2T extra för Vikrat och lägger till summan 6, vilket ger en slutsumma på 32. Tikrits Syn-slag resulterar i 12. Vikrats slag är tillräckligt mycket bättre än Tikrits för att bli ett perfekt slag. SL bestämmer därför att Tikrit ser ett villospår som han tror kommer från Vikrat och joggar bort från platsen. Vikrat kan strax därefter smyga iväg utan att upptäckas.

En person med noll eller negativ virtus får inte spendera virtuspoäng för att förbättra sina chanser.

Dessutom kan rollpersonen spendera virtuspoäng för att skaffa sig diverse andra gynnsamma effekter. Dessa beskrivs där de hör hemma.

Strid

Stridsrundan

Den grundläggande enheten i strid är stridsrundan (r), vilken är 5-6 sekunder lång. Den indelas i sin tur i faser.

Kombattant är beteckningen på en varelse som deltar i striden, oavsett om den faktiskt slåss eller inte.

Under en runda kan en kombattant utföra flera typer av handlingar: aktiva handlingar (typ a), defensiva

handlingar (typ b), avvaktande handlingar (typ c), specialhandlingar (typ d)

Rundans gång

Initiativslagsfasen

Spelarna slår ett initiativslag (REF, T-slag) för sina rollpersoner. SL slår för sina SLP. Dessa initiativslag gäller för hela rundan. Om två eller flera spelare får samma tärningsvärde, slår de om för att avgöra sin inbördes ordning.

Första handlingsfasen

Den spelare som slog bäst initiativslag agerar under den första handlingsfasen, den som slog näst bäst under den andra handlingsfasen, och så vidare tills alla kombattanter har agerat. En kombattant får senarelägga sin handlingsfas och låta andra kombattanter gå före honom under rundan.

Spelaren redogör för vilka handlingar hans rollperson avser att utföra under sin handlingsfas. Under den egna handlingsfasen får rollpersonen utföra valfritt antal aktiva handlingar (typ a) eller en (1) avvaktande handling (typ c) eller en (1) specialhandling (typ d). Under andra kombattanters handlingsfaser får han utföra defensiva handlingar (typ b), så många som han önskar.

En kombattant får utföra hur många aktiva eller defensiva handlingar han önskar under en stridsrunda, men ju fler han utför, desto sämre chanser har han att lyckas. Den andra får TK minskat med 1T, den tredje med 2T, den fjärde med 3T, osv.

Avvaktande handlingar vållar däremot inte detta slags TK-minskningar. Specialhandlingar tar upp en hel stridsrunda eller mer och förhindrar kombattanten från att utföra andra handlingar (om inte annat anges i reglerna).

Andra handlingsfasen, o.s.v.

Sedan följer kombattanternas handlingsfaser i tur och ordning tills alla är klara. Då är det dags att börja på en ny stridsrunda.

Stridshandlingar (med typkod)

- d Dra vapen:** Det tar normalt en stridsrunda att dra ett vapen från hölster eller balja, likaså att dra en pil från kogret att lägga den på strängen eller att lägga en ny projektil i slungan. Om omständigheterna är bekymmersamma kan SL bestämma att det tar ännu längre tid. En kombattant får flytta upp till 1xxFF meter samma runda som som han drar ett vapen från hölster eller balja, men han kan inte förflytta sig när han "laddar om" en båge eller en slunga.
- a Färdigheten Snabbdragning** kan dock påskynda dragningen; om kombattanten lyckas med ett svårighetsslag (S12) får han i samma handlingsfas

både dra sitt vapen och attackera med det. Detta räknas dock som två separata aktiva handlingar.

- a **Närstridsattack:** Se avsnittet Närstridens procedur för ytterligare information.
- a **Fint:** Angriparen får utföra en fint och en attack i samma handlingsfas, men de räknas som två separata aktiva handlingar. Han slår ett T-slag för färdigheten Fint. Försvaren använder SYN, sin Fint-TK eller sin Fäktkonst-TK men hans tärningsslag räknas inte som en aktiv handling. Om finten lyckas sänks försvarens TK för ducka- eller parera-slaget i den omedelbart påföljande attacken med 2T. Om finten misslyckas höjs försvarens ducka- eller parera-TK med 1T. (Fint finns dels som en separat färdighet och dels som en komponent i färdigheten Fäktkonst.)
- a **Attack med avståndsvapen:** Se avsnittet Avståndsvapen för ytterligare information.
- b **Parering (Blockering):** Detta är ett försök att avvärja en närstridsattack med ett närstridsvapen eller en sköld. Se avsnittet Närstridens procedur för ytterligare information. En sköld, men inte ett närstridsvapen, kan också användas för att undvika att träffas av kastvapen (kastkniv, kastspjut och liknande). En kombattant kan inte använda sköld mot pilar, skäktor, slungstenar eller kulor under normala omständigheter (se dock avsnittet om stridsbragder för ytterligare information). Blockering är en vapenlös parering och beskrivs i avsnittet om stridskonster.
- b **Ducka:** En kombattant utan vapen eller sköld kan inte parera, utan måste ducka för att undvika en närstridsattack. Ducka kan också användas för att undvika att träffas av kastvapen (kastkniv, kastspjut och liknande). En kombattant kan inte ducka för pilar, slungstenar eller kulor under normala omständigheter (se dock avsnittet om stridsbragder för ytterligare information).
- b **Ripost:** Ripost är ett specialtrick som endast får utföras av en kombattant med färdigheten Fäktkonst som slåss med ett fäktsvärd. Om kombattanten framgångsrikt parerar ett angrepp och slår ett perfekt slag får han om han vill omedelbart utföra en stickattack med fäktsvärdet mot motståndaren. Denna attack räknas som en handling. Om motståndaren har Fäktkonst, fäktsvärd och lyckas parera riposten med ett perfekt slag får han i sin tur utföra en ripost, osv.
- a **Förflyttning:** Under en stridsrunda kan en kombattant normalt förflytta sig upp till 2xxFF meter. Att förflytta sig FF meter räknas som ingen handling. Att förflytta sig 2xxFF meter räknas som en aktiv handling. En kombattant kan spendera en virtuspoäng och förflytta sig 3xxFF meter, men det räknas som två aktiva handlingar. Om en förflyttning är svår att utföra, t.ex. att klättra uppför en vägg, beslutar SL hur mycket FF-värdet ska minskas. Normalt behöver

man inte slå för att en kombattant ska lyckas med sin förflyttning, men om han ska t.ex. hoppa eller klättra kan det vara lämpligt att göra ett Spänst-slag för att se om han lyckas. För en ryttares eller kusk räknas rid/dragdjurets förflyttning också som förflyttning för honom själv.

- b **Kasta sig i skydd:** Skyddet måste finnas inom 1xxFF meter från kombattanten. Detta kräver ett Spänst-slag och räknas som en defensiv handling och som en förflyttning på 1xxFF meter. (Se regeln för förflyttning ovan för ytterligare detaljer. Tänk på att en kombattant som tidigare under rundan har förflyttat sig 2xxFF meter inte kan kasta sig i skydd med annat än att han spenderar en virtuspoäng.) Om Spänst-slaget misslyckas innebär det att kombattanten inte lyckades komma i skydd i tid.
- a **Resa sig upp:** Att resa sig från liggande ställning kräver normalt inget färdighetsslag, men räknas som en aktiv handling.
- a **Spänst- eller Akrobatik-slagning:** Varje användning av färdigheterna Spänst eller Akrobatik räknas både som en aktiv handling och som motsvarigheten till en förflyttning på 1xxFF meter.
- a **Rida-slagning:** Varje användning av färdigheten Rida för att kontrollera eller styra sitt riddjur räknas som en aktiv handling.
- b **Fallteknik:** Färdigheten Fallteknik beskrivs i avsnittet om obehäpnade stridskonster.
- c **Väntan:** Självförklarande. Det går att vänta med ett avståndsvapen riktat mot ett visst håll, t.ex. mot en dörr, och skjuta så snart ett mål visar sig. Då agerar personen inte när det är hans tur i handlingsfasen, utan när rätt tillfälle yppar sig.
- c **Sikta:** Kan användas på båge, armborst och krutvapen. Om kombattanten siktar i en hel stridsrunda minskas sårigheten att träffa med 4. Ytterligare siktande ger inga fördelar. Om siktaren störs under pågående siktande måste han börja om från börja nästa runda.
- d **Omladdning:** Detta är en speciell aktiv handling. Det tar tre rundor att spanna armborstet och ladda det med en skakta. När det gäller krutvapen, se särskild beskrivning i avsnittet om krutvapens egenheter.

Närstrid

1. Attack

En angripare som genomför en närstridsattack gör ett S-slag med vapenfärdigheten (S12). (Om angriparen befinner sig i en bekymmersam situation, t.ex. att han står på halt underlag eller ett gungade skeppsdäck, kan SL öka svårigheten till S16 eller S24 om han finner det lämpligt.) Om slaget lyckas har attacken träffat.

2. Parera eller ducka

Försvararen behöver då parera attacken eller ducka för att undgå att skadas. Han kan endast parera om han har ett vapen eller sköld redo, annars måste han välja att ducka. Han gör ett T-slag mot angriparens attackslag och måste slå lika med eller högre än detta för att lyckas. En framgångsrik parering innebär att angriparens vapen träffar försvararens vapen eller sköld, medan en framgångsrik duckning innebär att angriparens vapen bara träffar tomma luften.

3. Om träff, slå kroppsdel

Om attacken lyckades ska angriparens spelare slå vilken kroppsdel som träffas. Om attackslaget var perfekt behöver han inte slå utan får själv välja kroppsdel.

När det gäller de flesta monster struntar man i att slå för kroppsdel för att påskynda striden.

4. Slå skada

Slå skade-TK. (Om angreppslaget var 20 mer än vad som krävdes för att träffa gör attacken automatiskt maximal skada.) Om målet ha något skydd eller rustning, minska skadepoängen med dess absorbering. Applicera de kvarvarande skadepoängen på målet. Konsultera skadetabellen för att se vilka effekter skadan har och följ dess instruktioner.

Diverse småregler

- Det är lättare än normalt att parera stickattacker med sköld. Öka försvararens parera-TK med 1T.
- Om en kombattant med ett enhandsvapen försöker parera en hugg- eller krossattack från ett tvåhandsvapen, minskas hans parera-TK med 1T. Sköld påverkas inte på detta sätt.
- Det är svårt att parera stridsgissel, så försvararens parera-TK minskas med 1T för både vapen och sköld.
- Om kombattanten använder ett närstridsvapen (ej sköld) i "fel" hand (vänster för en högerhänt och vice versa) minskas hans TK med 1T för både angrepp och parering.
- Om en kombattant försöker lämna en pågående närstid kan han göra det på två sätt. *Vild flykt* innebär att han släpper alla saker han har i händerna och springer iväg; detta tar en runda under vilken han utsätts för en närstridsattack från varje fiende han slogs mot, utan att kunna parera eller ducka (om han spenderar en virtuspöäng får han dock ducka). *Ordnad reträtt* innebär att han retirerar men har uppmärksamheten riktad mot fienden; det tar två rundor att ta sig ur striden och undessa får han inte angripa, men han får parera och/eller ducka.

Strid på avstånd

1. Attack

När man genomför en attack med ett avståndsvapen slår man ett S-slag. Svårigheten beräknas på ett speciellt sätt och är beroende av hur många meter det är mellan angriparen och målet och vilket vapen som används. Se Tabell för avståndsvapen. I svårighetskolumnerna ser man vilket maxavstånd i meter som gäller.

Exempel: Vikrat har Musköt 3T6+2. Han är beväpnad med en karbin och skjuter mot en sjörövare som står 17 meter bort. Det är lägre än 20 meter (S12-kolumnen) men högre än 8 meter (S8-kolumnen). Sålunda blir svårigheten S12.

Tabell för avståndsvapen

Vapen	S4	S8	S12	S16	S24	S32	S40
Musköt	2	10	30	40	90	120	150
Arkebus	2	8	20	35	70	100	130
Karbin	2	8	20	35	60	80	100
Pistol	2	3	8	12	15	18	21
Jaktbössa*	2	10	50	100	180	280	320
Muskedunder	2	10	20	30	–	–	–
Båge*	2	10	30	70	100	130	160
Armborst	2	10	30	75	120	165	210
Slunga*	2	10	20	40	60	80	100
Kastkniv*	2	4	6	10	15	25	30
Kastspjut*	2	8	12	20	30	40	60
Kastyxa*	2	6	9	12	25	35	40
Sten*	2	6	9	12	25	35	40

*Detta vapen kan inte användas om avståndet till målet är 1 meter eller mindre.

Modifikationer av svårigheten

I strid har man sällan chansen att sikta mot ett stillastående mål under avspända förhållanden. Det finns många olika faktorer som försämrar angriparens chans att träffa genom att höja Svårigheten. SL applicerar samtliga relevanta modifikationer på attackens svårighet. (När det gäller modifikationerna för skymning/gryning, dålig sikt och mörker använder han dock bara den av dem som är värst för skytten; de andra två ignoreras.)

Tabell för avståndsvapens

svårighetsmodifikationer

Vad?	Svårighetsmodifikation
Målet gör undanmanövrer	+2 till +6
Målet rör sig snabbt	+8
Skytt på gungande skeppsdäck	+8
Flygande mål	+8
Krutvapen mot flygande mål	+16
Kastvapen i "fel" hand	+4

Halvfigur	+4
Kvartsfigur	+8
Åttondelsfigur	+16
Huvudstort mål	+24
Skymning/gryning*	+2
Dålig sikt*	+4 eller mer
Mörker**	+8 eller mer
Båge i hård vind	+6 eller mer
Armborst i hård vind	+2 eller mer
Slunga i hård vind	+2 eller mer
Regn	

*Läs avsnittet om krutrök. På skjutavstånd under tio meter blir det ingen modifiering. Modifieringen gäller på avstånd 10-30 meter. Max skjutavstånd är 30 meter, ty därbortom blir det alltför svårt att urskilja målet.

**På skjutavstånd under fem meter blir det ingen modifiering. Modifieringen gäller på avstånd 5-20 meter. Max skjutavstånd är 20 meter, ty därbortom blir det alltför svårt att urskilja målet.

Krutvapen, båge och armborst kan inte användas alls om det regnar på skytten, eftersom vitala komponenter (krut eller bågsträng) skadas av regndropparna. Andra vapen påverkas inte av regn.

2. Om träff, slå kroppsdel

Om attacken lyckades ska angriparens spelare slå vilken kroppsdel som träffas. På korta skjutavstånd – upp till fem meter för kastvapen och pistol och upp till tio meter för övriga avståndsvapen – får skytten välja kroppsdel utan att slå tärning. Om attackslaget var perfekt får angriparen välja vilken kroppsdel han träffar.

När det gäller de flesta monster struntar man i att slå för kroppsdel för att påskynda striden.

3. Slå skada

Slå skade-TK. Om målet ha något skydd eller rustning, minska skadepoängen med dess absorbering. Applicera de kvarvarande skadepoängen på målet. Konsultera skadetabellen för att se vilka effekter skadan har och följ dess instruktioner. Om angreppslaget var 20 mer än vad som krävdes för att träffa gör attacken automatiskt maximal skada.

Begränsningar

- **Båge:** En bågskytt kan avfyra maximalt en pil per runda. Det räknas som en aktiv handling att dra en pil ut kogret, lägga den på strängen och spänna bågen.
- **Slunga:** En slungkastare kan avfyra maximalt en projektil per runda. Det räknas som en aktiv handling att "ladda" slungan.
- **Armborst:** Det tar tre rundor att spänna armborstet och ladda det med en skäpta.
- **Kastvapen:** En kombattant kan maximalt kasta ett kastvapen per runda.

Vapen och skada

Beräkna vapnets skada

I vapentabellen anges varje vapens skadesnäpp. Omvandla detta till TK i Stora tabellen. När det gäller närstridsvapen adderas vapnets skadesnäpp och användarens skadebonus samman före TK-omvandlingen. Exempel: En person med skadebonus +1 som slåss med sabel får ett skadesnäpp på $6+1=7$, dvs en skade-TK på $2T+1$. Skadebonus appliceras däremot inte på kast-, projektil-, krut- eller andra avståndsvapen.

Kolumnen STY-krav anger hur många STY-snäpp en person minst måste ha för att kunna använda vapnet.

Vapentabellen

Vapen	Skade- typ	Skade- snäpp	STY- krav
Närstridsvapen			
Kniv	Stick	3	4
Dolk	Stick	4	5
Långdolk	Stick	5	6
Sabel	Hugg	6	8
Fäktsvärd	Hugg/Stick	6/5	7
Yxa	Hugg	7	8
Långstav	Kross	4	7
Hillebard*	Hu/St/Pb	8/5/5	9
Bajonett	Stick	5	8
Stötspjut	Stick	6	8
Tillhygge	Kross	3	6
Projektil- och kastvapen			
Armborst	Stick	7	7
Båge	Stick	6	8
Slunga	Kross	4	5
Kastspjut	Stick	5	7
Kastkniv	Stick	3	5
Kastyxa	Hugg	4	6
Krutvapen Kaliber			
Musköt	18 mm	8	8
Grov musköt	22 mm	10	9
Muskedunder	25 mm	Û	8
Arkebus	18 mm	8	8
Pistol	18 mm	6	7
Fickpistol	10 mm	4	6
Karbin	18 mm	7	7
Jaktbössa	14 mm	6	8

*Hillebarden har en yxegg, en spjutspets och en pansarbrytande spets. Angriparen väljer vilken som används inför varje attack.

Se reglerna för obevärnad närstrid.

ÛMuskeduner har skadesnäpp 10 i grunden, men det minskas med 1 för varje tre meter mellan skytten och målet. Exempel: Om målet är 13 meter bort är skadesnäppet 6.

Rustningar

Rustningar och sköldar skyddar bäraren genom att absorbera skadepoäng. När angriparen efter en lyckad attack har gjort sitt skadeslag, så att man vet hur många skadepoäng träffen vållar, går försvararen till Tabellen för rustningsskydd för att se hur många skadepoäng som rustningen absorberar. Detta beror på vapnets attacktyp och rustningstypen.

En person måste minst ha 6 STY-snäpp för att kunna använda sköld. Personer svagare än så bör istället förlita sig på Ducka.

Tabell för rustningsskydd

Rustning	Tjocka kläder	Läder	Plåt	Sköld
Attacktyp				
Hugg	1	4	7	12
Stick	1	4	7	12
Kross	1	2	7	12
Pansarbrytare*	0	0	2	6
Krut	0	0	5#	0/2

**Hillebarden har en yxegg, en spjutspets och en pansarbrytande spets. Angriparen väljer vilken som används i en viss attack. Han kan byta fritt mellan attacker.*

#Värdet är 8 om personen träffas av ett muskedunderskott.

En rejält metallbeslagen sköld av termalisk typ absorberar 2 skadepoäng, medan en enklare sköld av trä och läder inte absorberar några skadepoäng.

Varelsers tålighet

En varelses förmåga att tåla skada – hur tålig den är – beror främst på dess storlek. Detta mäts i Tålighetsrutor (TÅL) En varelse har lika många Grund-TÅL som STY-snäpp + UTH-snäpp.

Heroisk Grund-TÅL (frivillig regel)

Eftersom spelarnas rollpersoner är heroiska individer kan SL bestämma att deras Grund-TÅL = STY-snäpp + 2xUTH-snäpp. Detta gör att rollpersonerna inte drabbas lika hårt av skador eller dödsfall som annars. Givetvis kan även särskilt utvalda SLP åtnjuta denna fördel.

Intelligenta varelsers TÅL

När det gäller antropomorfena – människa, faun, minotaur, triton, kentaur – drabbas skador olika kroppsdelar. Människor, fauner, tritoner eller minotaurer har ett huvud, två armar, en torso och två ben, medan kentaurer har ett huvud, två armar, en torso och fyra ben. Varje kroppsdel har sin egen Tålighet (kroppsdel-TÅL);

hur många beror på varelsens Grund-TÅL. Med hjälp av Tabell för kroppsdel-TÅL räknar man ut hur många TÅL varje kroppsdel har.

Tabell för kroppsdel-TÅL

Huvud = Grund-TÅL/3

Arm = Grund-TÅL/3

Torso = Grund-TÅL/2

Kentaurtorso = Grund-TÅL/1,5

Ben = Grund-TÅL/2

När spelaren fyller i sin rollpersons värden på rollformuläret noterar han kroppsdel-TÅL för varje kroppsdel. Om rollpersonen blir skadad under strid noterar spelaren skadepoäng med blyerts. Antalet kvarvarande ”oskadda” TÅL visar vilken skadenivå rollpersonen har i den kroppsdel. Skadornas effekter beskrivs i Skadetabellen.

När skadorna läks raderar spelaren skadepoängen.

Andra varelsers TÅL

Skador på de flesta andra varelses delas inte upp på kroppsdelar, detta för att få strider att löpa snabbare. Det finns en särskild skadetabell för dem.

Krutvapens egenheter

Den elaka naturliga tian

Krutvapen med flintlås- eller luntlåsmekanism fungerar som följer när de avfyras.

När skytten för upp vapnet i skjutläge spänner han hanen med tummen (man har aldrig hanen spänd när vapnet transporteras, eftersom olycksrisken är alltför stor). Tumrörelsen tar ingen extra tid och räknas inte som en handling.

På ett flintlåsvapen sitter en liten bit flinta på hanen. När skytten trycker på avtryckaren utlöses en fjäder som slår hanen mot fänghålets stållock. Locket pressas då upp samtidigt som kontakten mellan stålet och flintan vållar gnistor som regnar ner i fänghålet och antänder fängkrutet. Det står i kontakt med huvudladdningen genom ett litet hål så elden sprider sig ner till huvudladdningen som exploderar och skjuter iväg kulan. Hela processen från det att pekfingret drar i avtryckaren tills kulan far iväg tar mellan 0,1 och 0,3 sekunder.

Luntlås fungerar på snarlikt sätt, men där sitter en glödande lunta fast i hanen istället för flintbiten. Däremot är det mer omständligt att hantera den glödande luntan under pågående strid. Luntlås kan inte användas på pistoler eller kavallerikarbiner av praktiska skäl.

Proceduren är dock inte helt säker. Ibland antänds inte fängkrutet. Då måste skytten spanna hanen med tummen och avfyras vapnet på nytt i nästa stridsrunda. Spännmanövern räknas inte som en aktiv handling.

Spelmekaniskt simuleras det på följande sätt: När spelaren slår TK för sitt krutvapen, summerar han först tärningarnas prickar utan att lägga till eventuella lösa snäpp. Om summan är exakt 10 – en s.k. *naturlig tia* – har fångkrutet inte antänds. Om summan däremot är något annat går skottet iväg och spelaren beräknar tärningsutfallet på sedvanligt sätt.

Krutrök

Krutvapen laddas med svartkrut och sprutar ut stora mängder rök när de avfyras, dels ur mynningen och dels ur fångpannan. Räkna med att ett skott producerar 100 liter tjock gråvit rök. Inomhus behövs det sålunda blott några få skott för att ett stort rum ska fyllas med ett grått rökdis. På ett slagfält uppstår snabbt veritabla ridåer av krutrök som driver fram som dimbankar, skymmer sikten och vållar förvirring.

Denna rök innehåller dessutom avsevärda kvantiteter svavelföreningar så den irriterar både näsa och ögon ordentligt och reducerar uppfattningsförmågan.

En skytt blir ordentligt nedstänkt med sotpartiklar, så räkna med att hans ansikte, händer och kläder blir lortiga och illaluktande under en strid. Det bli vara svårt att identifiera vän och fiende efter ett tag.

Efter en strid måste krutvapen rengöras ordentligt för att inte skadas av korrosiva krutrester i mekanism och pipa. Detta tar minst tio minuter per vapen och kräver dessutom rätt sorts verktyg.

Omladdning

Vidoniska krutvapen är inte lätta att ladda. Pipan ska först rensas från krutrester från föregående skott. Sedan biter skytten håll på en papperspatron och håller ner dess krut i pipan, varefter han med laddstake kör ner patronens blykula insvept i en papperslapp. Slutligen ska lite fångkrut från patronen hällas i flintlåsmekanismen.

När en person ska ladda sitt krutvapen slår han ett Q-slag med Omladdning för att se hur lång tid det tar att utföra denna handling. Se nedanstående tabell; bokstaven anger vapentyp (Pistol, Karbin, Musköt/Muskedunder, Jaktbössa, Arkebus), medan siffran anger antalet rundor omladdningen tar.

	P	K	M	J	A
QX			Fadäs		
Q4+	5	6	6	8	8
Q8+	4	5	5	7	7
Q12+	4	4	5	6	7
Q16+	3	4	4	6	6
Q24+	3	3	4	5	6
Q32+	3	3	3	5	5
Q40+	3	3	3	4	5

Vid QX inträffar en fadäs som avgörs av SL, till exempel:

- att skytten glömmer att ta ur laddstaken och avfyrar den mot fienden – illa, ty normalt har man bara en laddstake per vapen. Räkna det som att vapnet avfytrade två kulor. Slå två slag för att träffa, men svårigheten ökas med 8 på vardera.
- att det finns glödande krutrester i pipan när skytten håller ner nytt krut – *tjoff* och en liten eldkvast sprutar ur pipan. Skytten måste ladda om vapnet en gång till.
- att skytten tappar vapnet.
- att låsmekanismen går sönder.

Bärsärkagång

En kombattant kan försöka försätta sig i ett tillstånd av bärsärkaraseri. Han måste då tillbringa en stridsrunda med att vråla, banka med svärdet på skölden och liknande åtgärder, utan att utföra några andra handlingar. Han gör ett S-slag (VIL) för att se om han lyckas. Svårigheten är artberoende:

S8	Minotaur
S16	Människa
S24	Faun

Om försöket misslyckas eller om kombattanten angräps under ”uppeppningen” händer ingenting, men det är tillåtet att försöka igen nästa runda.

Bärsärken lyder under följande specialregler:

- Hans skadebonus ökas med 3 snäpp.
- Han får en särskild bonus på 1T på alla initiativslag.
- Han får endast använda närstridsvapen.
- Han får inte parera eller ducka.
- Han får en bonus på 2T på alla chockslag.
- Han måste springa mot sina fiender och försöka komma i närstrid med dem, *oavsett* omständigheterna (ja, även om han försätter sig i akut livsfara – en bärsärk tänker ju inte rationellt).
- När alla fiender är döda, utslagna eller har flytt drabbas bärsärken av stridsutmattning och faller till marken. Under 3T minuter kan han inte göra någonting, inte ens försvara sig.

Stridsbragder

En person som spenderar virtus kan utföra stridsbragder som normalt är övermänskliga. Dels gäller den vanliga ”fördubbla-TK”-regeln och dels kan han utföra nedanstående specialhandlingar. (Han måste spendera poängen innan han slår tärningsslaget och han får inte i samma handlingsfas spendera mer än en virtuspoäng på vart och ett av nedanstående syften. Däremot kan han spendera poäng på flera olika syften i samma handlingsfas, t.ex. för att öka TK och göra automatisk maxskada.)

- För en virtuspoäng får han använda Ducka för att försöka undvika (S16) att träffas av en pil, en skakta,

en slungsten eller en kula, förutsatt att han ser skytten. Detta simulerar tur och skarpögdhet; det gäller att se hur skytten siktar och kasta sig ur vägen innan han hinner rikta om vapnet.

- För en virtuspoäng får han använda sin sköldfärdighet för att försöka parera (S16) en pil, en skäkta eller en slungsten, förutsatt att han ser skytten. (Nej, hans sköld erbjuder inget effektivt skydd mot kulor.)
- Om han använder ett svärd av någon sort och har det redo får han för en virtuspoäng försöka parera, ett kastvapen (S16), en pil (S24) eller en skäkta (S32) förutsatt att han ser skytten. (Om han spenderar ytterligare en virtuspoäng fördubblas svärdfärdighetens TK enligt de vanliga reglerna.) Det går däremot inte att göra en snabbdragning och sedan i samma handlingsfas försöka parera en inkommande projektil.
- För en virtuspoäng gör ett skadeslag automatiskt maximal skada utan att han behöver slå skadetärningarna.
- För en virtuspoäng får en person som träffas sänka skadan för en (1) attack som han drabbas av till en (1) poäng innan angriparen slår skadetärningarna. Denna åtgärd appliceras dessutom efter föregående maximalskadeåtgärd och annullerar den sålunda (angriparen får inte heller spendera ytterligare virtuspoäng för att öka skadan).
- I en situation där han ska slå tärning för att avgöra vilken kroppsdel som träffas av en attack slipper han detta om han spenderar en virtuspoäng och får istället välja kroppsdel.
- Han kan med ett närstridsvapen som ger hugg- eller krosskada krossa motståndarens sköld. Om sköldpareringen lyckades och angriparen spenderar en virtuspoäng, slås skölden i spillror men vapnet gör inte extra skada i övrigt. Skölden absorberar skada som normalt vid just denna attack, men förstörs fullständigt och får inte användas därefter.
- Om han med ett närstridsvapen angriper någon som framgångsrikt parerar med sitt närstridsvapen (inte med sköld) och spenderar en virtuspoäng, slås parervapnet ur försvararens hand och far iväg 1T meter. Attacken vållar däremot ingen skada på försvararen.
- Om han spenderar en virtuspoäng får han öka sin maxförflyttning under en runda från 2xxFF till 3xxFF. En ryttare får öka sitt riddjurs maxförflyttning på samma sätt.
- Om en person spenderar två virtuspoäng kan han fånga ett inkommande kastvapen i flykten (REF, S16) och själv omedelbart kasta det (normal attacksvårighet). Trots att spelaren måste utföra två tärningsslag räknas detta som en stridshandling kategori c.

Obeväpnad närstrid

Strid utan vapen är tämligen vanligt i Vidonia, eftersom det i många städer finns strikta begränsningar i rätten att bära vapen utanför hemmet.

En stridskonst består av ett paket med flera färdigheter som utövarna tränar efter eget tycke och smak.

Grundregeln är dock att en utövare maximalt får ha dubbelt så många snäpp i sin bästa komponentfärdighet jämfört med sin sämsta. *Exempel: Om en vindvandrare (se nedan) vill skaffa sig 21 snäpp i Lågt kast måste han ha minst 11 snäpp i samtliga av Vindvandringens övriga komponentfärdigheter.*

Färdighetslista

Knytnävsslag

Smidighet

EP-multipel = 0,25

Skadesnäpp: 2 (kross)

Ett vanligt knytnävsslag.

Spark

Smidighet

EP-multipel = 0,25

Skadesnäpp: 4 (kross)

En vanlig spark. Kan endast träffa ben eller torso; om tärningarna indikerar ett annat träffområde, slå om.

Fallteknik

Smidighet*

EP-multipel = 0,25

Skadesnäpp: –

Normalt är svårigheten S12. Om rollpersonen kastas eller faller omkull från maximalt 250 cm höjd används färdigheten för att förhindra att han får någon skada av fallet. Om slaget är perfekt reser han sig dessutom omedelbart upp. En användning av Fallteknik räknas som en aktiv handling av samma slag som en attack.

Blockering

Smidighet*

EP-multipel = 0,25

Skadesnäpp: –

Blockering fungerar som Parera, fast den utförs utan vapen. Den som blockerar slår eller trycker mot angriparens armar för att avvärja attacken.

Tillhygge

Smidighet

EP-multipel = 0,25

Skadesnäpp: 3 (kross)

Tillhygge är ett improviserat närstridsvapen av typen ölstånka eller stolsben.

Avväpning

Smidighet*

EP-multipel = 0,75

Skadesnäpp: –

En framgångsrik attack slår motståndarens vapen ur hans händer utan att skada honom. Vapnet flyger iväg 1-2 meter.

Vidoniska stridskonster

Följande lista tar upp några av de många stridskonster som förekommer i Vidonia. SL och spelarna får gärna hitta på fler.

Slagsmål

Komponentfärdigheter: Knytnävsslag, Spark, Tillhygge

Denna osofistikerade "stridskonst" är vanlig bland fattigt folk.

Fallskador

Att falla från hög höjd är farligt, rejält farligt. Om personen slår i hård mark är fallet skadesnäpp lika med fallhöjden i meter i kvadrat. *Exempel: Om en person ramlar från ett murkrön fyra meter upp och slår i stenläggningen på borggården blir fallets skadesnäpp $4 \times 4 = 16$, dvs en TK på $5T+1$.*

Skadesnäppet kan reduceras genom vissa färdigheter. Ett lyckats Spänst-slag (S12) minskar snäppet med 3, medan ett lyckat Akrobatik-slag (S12) minskar det med 5. I båda fallen representerar minskningen att personen lyckades göra en smidig landning med fötterna först åtföljd av en omkullrullning. *Exempel: Ovanstående fall skulle få skadan minskad till 13 ($4T+1$) vid ett lyckat Spänst-slag och till 11 ($3T+2$) vid ett lyckat Akrobatik-slag.*

Om person landar på något mjukt, till exempel i ett hölass eller i vatten, reduceras skaderisken avsevärt, men det måste hanteras av SL. Det erbjuder en god räddning vid fall från byggnader och liknande, men om en person ramlar från en ballong på ett par hundra meters höjd hjälper inte ens detta. Då är det bra med fallskärm.

Om en spelare spenderar en virtuspoäng på att rädda sin rollperson vid ett fall inträffar något lyckosamt, till exempel att en höskrinna kör förbi, och landningen blir mjuk. Detta kan även användas vid fall från flygfarkoster. I sådana fall har rollpersonen en sjusärdeles tur och landar antingen i djupt vatten eller bland höga träd. (Det finns ett dokumenterat fall från 1940-talet där en man ramlade ur ett flygplan utan fallskärm och överlevde genom att falla igenom en gran och landa i en tjock enbuske. Han blev rejält blåslagen, men klarade sig utan permanenta men. Spelkonstruktören har läst den lyckosammes egen skildring av förloppet.)

Särskilda spelregler

Läkning av skada

En person som vilar och får grundläggande omvårdnad av en annan person med någon av färdigheterna Folkmedicin, Fältskär eller Medicin läker en poäng i Grund-TÅL plus en poäng i valfri skadad kroppsdel per vecka (inga färdighetsslag krävs). Om den skadade inte får denna vård, läks inte skadorna alls.

Om den skadade spenderar en virtuspoäng läker han tre poäng Grund-TÅL och tre poäng i en valfri kroppsdel. Läkningstakten kan även påskyndas med vissa droger och örter (se beskrivningarna av dessa).

Virtus

Virtus är en andlig och moralisk egenskap som visar hur väl rollpersonen står i samklang med verkligheten. En person med hög virtus är i harmoni med tillvaron och upplever ibland "flyt" när han företar sig något, medan en person med negativ virtus av och till upplever motflyt, att saker och ting inte går som han önskar.

Det enda sättet att få virtus är genom att leva rätttrådigt, att på allvar sträva efter att respektera sina medmänniskor och göra gott.

Virtus och spelmekaniken

I spelet representeras egenskapen virtus av virtuspoäng. De representerar ett kapital av "flyt" som rollpersonen har ackumulerat under sitt liv. De får användas för att förbättra rollpersonens chans att lyckas med svåra och betydelsefulla problem han ställs inför. Ett virtuspoäng som spenderas på viss gärning är permanent förbrukad, oavsett vilken inverkan den i praktiken fick på själva handlingen. (Spelledaren kan dock göra undantag från denna regel om poängen spenderas på en synnerligen rättträdig och/eller heroisk handling. Då kan rollpersonen få tillbaka denna virtuspoäng efter äventyrets slut om SL tycker att han förtjänat det.)

Det är SL som delar ut nya virtuspoäng till rollpersonerna. Detta bör ske sällan – absolut inte under varje äventyr – och som belöning för storstilade och hjältemodiga insatser, ungefär som att få tapperhetsmedalj. Å andra sidan, om rollpersonerna utför nidingsdåd bör SL beröva dem virtuspoäng. På så sätt kan en neslig rollperson hamna på negativ virtus.

Givetvis kan även SLP ha virtuspoäng, både positiva och negativa. Till exempel kan SL lugnt räkna med att aggressiva aristosofer har hunnit skaffa sig negativ virtus som en följd av de illdåd de utfört i sin kamp mot den vidoniska civilisationen.

I virtustabellen visas några exempel på dåd, missdåd och de påverkar en persons virtus. Tabellen fungerar som en vägvisare för hur mycket negativ virtus skurkar har.

En person med noll eller negativ virtus får inte spendera virtuspoäng för något syfte. Det går inte heller att för en rollperson med positiv virtus att spendera fler poäng än de han innehar.

Hur farligt är det då att ha negativ virtus? Det har faktiskt små effekter på vardagslivet. Normalt påverkas en person med negativ virtus av det endast i en situation där han konfronterar en person som spenderar en virtuspoäng på en handling som direkt berör honom. Den vanligaste fördelen av att spendera virtus är ju att TK för ett färdighets- eller grundegenskapslag fördubblas och om detta slag direkt berör en person med negativ virtus får virtusspenderaren en bonus på lika många tärningar som antalet negativa virtuspoäng. Den typen av situationer uppstår dock sällan.

Om en person spenderar en virtuspoäng för att förbättra sina chanser att lyckas med en handling som ger negativa virtuspoäng förbrukas virtuspoängen, men chanserna förbättras inte. Dessutom förvärras illdådets virtuskonsekvenser och vållar en extra negativ virtuspoäng.

Spelarna och spelledaren vet om att rollpersoner och SLP har positiva eller negativa virtuspoäng, men rollpersonerna "är inte medvetna" om detta. De upplever bara att de har flyt eller motflyt, att de känner sig harmoniska eller disharmoniska i förhållande till tillvaron. Det gäller att skilja på spelmekanik och rollpersonernas "själsliv".

Virtustabellen

Dåd/Missdåd	Virtuspoäng
Rädda en by från banditer	+1
Dräpa ett stort farligt monster	+1
Botgöring*	+1
Förräderi	-1
Utföra tortyr	-1
Mord eller våldtäkt	-1
Grovt nidingdåd, typ massmord	-2 till -4

*Det rör sig om botgöring för en tidigare gärning som har vållat förlust av virtuspoäng. Se Botgöringsavsnittet för en detaljerad beskrivning.

Gondica är en våldsamt värld och dess invånare anser sig ofta ha moralisk rätt att döda sina fiender. Man ska skilja på mord och på att döda någon av en god anledning, eftersom det sistnämnda inte vållar virtusförlust. God anledning kan vara dråp i direkt eller indirekt självförsvar, att döda en notorisk våldsbrottsling eller att lönmörda en tyrann. Det är inte mord att dräpa aktiva fiender i krig, men det är mord att döda försvarslösa civilister i fiendeland.

Obegränsade tärningslag

Om spelet ska bli extra heroiskt kan SL låta spelarnas grundegenskaps- och färdighetsslag bli obegränsade. Detta fungerar på följande sätt. För varje sexa i tärningslaget får spelaren slå ytterligare en tärning. Varje etta nullifierar dock en sexa. Teoretiskt kan ett slag bli hur högt som helst.

Några exempel: Spelaren Anders slår ett färdighetsslag på 4T+1. Tärningsutfallet blir 6, 5, 3, 2. Han får då slå ytterligare en tärning, som blir 4. Summan blir då 6+5+4+3+2+1=21.

Spelaren Eva slår ett färdighetsslag på 6T. Utfallet blir 6, 6, 5, 3, 3, 1. Normalt skulle hon då slå två extra tärningar, men den där ettan nullifierar en tärning. Sålunda slår hon bara en extra tärning. Den blir 6. Då får hon slå ytterligare en tärning, som blir 5. Summan blir då 6+6+6+5+5+3+3+1=35.

Typisk SLP-soldat

STY	3T	SYN	3T
UTH	3T+1	HÖR	2T+2
SMI	3T	LUK	1 snäpp
REF	3T	KEN	2T
FIN	2T+1	SMA	1 snäpp
VIL	2T+1		
UTS	2T		
BIL	1T		

Intressanta färdigheter: Musköt 3T+2, Bajonettkamp 3T+2

Språk: Modersmål D

Vapen: Musköt, Bajonett.

Typisk SLP-stadsvakt

STY	3T	SYN	3T
UTH	3T+1	HÖR	2T+2
SMI	3T	LUK	1 snäpp
REF	3T	KEN	2T
FIN	2T+1	SMA	1 snäpp
VIL	2T+1	VIKT	81 kg
UTS	2T	SB	0
BIL	1T	TÅL	19

Intressanta färdigheter: Slagsmål 4T, Karbin 3T+1, Områdeskännedom <hemstad> 4T+1

Språk: Modersmål D

Vapen: Klubba, Karbin

Typisk SLP-buse

STY	3T	SYN	3T
UTH	3T+1	HÖR	2T+2
SMI	3T	LUK	1 snäpp
REF	3T	KEN	2T
FIN	2T+1	SMA	1 snäpp
VIL	2T+1	VIKT	81 kg
UTS	2T	SB	0
BIL	1T	TÅL	19

Intressanta färdigheter: Slagsmål 4T, Dolk 4T, Festa 4T, Områdeskännedom <hemstad> 4T

Språk: Modersmål D

Vapen: Långdolk

Typisk SLP-slumrävsgrabb/tjej

STY	2T+1	SYN	3T+1
UTH	2T+1	HÖR	3T
SMI	3T+2	LUK	1 snäpp
REF	3T+2	KEN	3T
FIN	3T	SMA	1 snäpp
VIL	3T	VIKT	49 kg
UTS	3T	SB	0
BIL	1T	TÅL	14

Intressanta färdigheter: Dolk 4T+2, Slunga 4T+2, Områdeskännedom <hemstad> 4T+1, Fixare <hemstad> 4T, Omärklighet 4T+2, Spänst 4T+2

Språk: Modersmål D

Vapen: Dolk, Slunga

Typisk SLP-hantverkare

STY	2T+2	SYN	3T
UTH	2T+2	HÖR	2T+2
SMI	2T+2	LUK	1 snäpp
REF	2T+2	KEN	3T
FIN	3T	SMA	1 snäpp
VIL	2T+2	VIKT	64 kg
UTS	2T+1	SB	0
BIL	2T	TÅL	16

Intressanta färdigheter: Ett hantverk 4T, två lämpliga värdera-färdigheter 4T

Språk: Modersmål D, eventuellt ett språk till på nivå A eller B

Vapen: Inga

Tideräkning

Årets indelning

Gondicas år har 387 dygn. I Vidonia tillämpas åttadagarsvecka med veckodagarna Soldag, Himmelsdag, Gonddag, Havsdag, Skogsdag, Bergsdag,

Stäppdag och Vilodag. Åtta veckor (64 dygn) bildar en årstid. Den första dagen i en årstid är alltid en Soldag.

Året har sex årstider: Lärkans årstid (som börjar vid vårdagjämningen och inleder det nya året; den motsvarar våren), Svanens årstid (högsommar), Hjortens årstid (sensommar och förhöst), Harens årstid (höst), Mörkrets årstid (midvinter), Hundens årstid (senvinter/förvår).

Mellan Hundens och Lärkans årstid infaller de tre Triumfdagarna. De tillhör ingen årstid och räknas inte som normala veckodagar. De är en tid av fest och glädje för folk över hela Vidonia och i Digerveden. Man firar främst att årets kalla period är över och att värmen och ljuset har återvänt.

Dygnets indelning

Gondicas dygn är ungefär lika långt som jordens. Ett dygn delas in i tolv dagvakter och tolv nattvakter. Nuförtiden är dessa lika långa, medan de ursprungligen räknades från gryning till skymning och vice versa. Den första dagvakten, som också är det nya dygnets början, börjar vid motsvarande ca kl 06.00 på morgonen och den sjunde när solen står som högst på himlen. Den första nattvakten börjar sålunda ca kl 18.00 och den sjunde vid midnatt.

En väkt ~ 60 jordiska minuter. Den delas in i fyra fjärdingsvakter eller fjärdingar på ca 15 minuter. Vanliga stadsbor bryr sig inte om precisare tidsangivelser än så. När man anger ett klockslag säger: □ Det var under den andra dagvaktens andra fjärding. □

Akademikerna delar in fjärdingsvakterna i 16 t□ridi; 1 t□ridus ~ 1 minut. Varje t□ridus delas in i 12 cœridi; 1 cœridus ~ 5 sekunder (eller 1 stridsrunda).

Skador på antropomorfer

SKADETYP†	KROPPSDEL		Benß	Torso	Arm	Huvud	Chockslag/Lägeslag
	Närstrid (2T)	Övrig strid (2T)					
Trivial skada (Oskadd kroppsdelen eller 4+ kroppsdels-TÅL kvar)	Ingen effekt		Ingen effekt	Ingen effekt	Ingen effekt	Ingen effekt	-
	Lätt skada (2-3 kroppsdels-TÅL kvar)		-1T på alla färdighets- och grundegenskapslag som kräver bruk av kroppsdelen. Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt	-1T på alla färdighets- och grundegenskapslag. Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt	-1T på alla färdighets- och grundegenskapslag som kräver bruk av kroppsdelen. Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt	-1T på alla färdighets- och grundegenskapslag. Chockslag	S8
Medelsvår skada (1 kroppsdels-TÅL kvar)	-2T på alla färdighets- och grundegenskapslag som kräver bruk av kroppsdelen. Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt		-2T på alla färdighets- och grundegenskapslag. Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt	-2T på alla färdighets- och grundegenskapslag som kräver bruk av kroppsdelen. Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt	Medvetlös Dör inom 1T dygn.	S12	
	Svår skada (0 kroppsdels-TÅL kvar)		Obrukbar Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt	Ur stridbart stäck Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Personen dör inom 1T dygn	Obrukbar Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Permanent skadeeffekt	Medvetlös	S16
Extrem skada (Kroppsdels-TÅL -1 eller sämre)		Avhuggen/Försörd Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Personen dör inom 1T dygn.	Omedelbar död	Avhuggen/Försörd Chockslag Misslyckat/inget läkeslag: Personen dör inom 1T dygn.	Omedelbar död	S24	

* Hjälms skyddar inte.

† På kanturer skyddar inte bröstplåt vid dessa utfall.

§ Vid angrepp mot kanturer tröjfas endera av de två ben som är närmast angriparen.

På kanturer är dessa utfall isället tröjfar i torson; bröstplåt skyddar dock inte.

† När en varule totalt har förlorat lika många TÅL-poäng (summera för alla kroppsdelen) som sin grund-TÅL, försatts han omedelbart ur stridbart stäck och segnar omväxlad till marcken av smärta och blodförlust oavsett vilket tillstånd de olika kroppsdelen har i.

☐ UTH-slag mot angriaren svartriglar. Misslyckande innebär att personen segnar i marcken och vrider sig i smärta tills striden är över.

Agreta tar-Berkar

Agreta är ledare för syskonskaran i kraft av sin ålder (30 år). Hon är en rejäl kvinna som inte räds mycket här i livet. Dessutom är hon stor och stadig i kroppen och har gett många uppstudsiga underhuggare en rejäl snyting. Hon arbetar inom familjens handelsverksamhet som förvaltare. Hennes bruna hår sitter normalt i en rejäl fläta för att inte vara i vägen.

STY 3T	VIL 3T+2	SYN 3T+1	VIKT 81 kg
UTH 2T+2	UTS 3T+1	HÖR 3T	SB ±0
SMI 2T+2	BIL 2T+1	LUK 2	TÅL 17
REF 3T		KÄN 3T	
FIN 3T		SMA 2	

Intressanta färdigheter: Administration 4T+1, Bokföring 4T+1, Matlagning 4T, Folkmedicin 3T+1, Köpslå 4T.

Språk: Högtermali D/D, Azuli D/D, Ötermali C/C.

Vapen: Slagsmål (alla komponenter) 3T, Musköt 4T.

Vikrat tem-Berkar

Vikrat är familjens skönande, en tvålfager man på 23 år. Han är en skicklig musiker och poet med fördelarna *Silvertungå* och *Artistisk talang*. Han är alltid snyggt klädd och ser till att det lockiga ljusa håret är välskött. Kvinnor är väl hans stora last och många gånger har han fått spö för att han ägnat "fel" sådan sin uppmärksamhet. Han är dock en betydligt farligare man än han ser ut.

STY 2T+2 VIL 3T+1 SYN 3T+1 VIKT 64 kg
UTH 3T+2 UTS 2T+1 HÖR 2T+2 SB +1
SMI 3T+1 BIL 1T+1 LUK 2 TÅL 22
REF 3T+2 KÄN 2T+2
FIN 2T+1 SMA 2

Intressanta färdigheter: Musiker (flöjt) 4T, Övertalning 3T+2, Bluff 4T, Poet 4T, Spänst 5T, Rida 4T, Simma 4T

Språk: Högtermali D/D, Azuli D/D

Vapen: Slagsmål (alla komponenter) ^{5T+2}, Snabbdragning 4T+2, Fint 3T, Ducka 3T+2, Musköt 4T+1, Dolk 5T.

*+1T på Övertalning, ~~och~~ Bluff och Poet. Ej invärdnad ovan,
+1T på Musiker och Poet. Ej invärdnad ovan.



Derin tem-Berkar

Derin är yngst av syskonen (21), men han är också störst och starkast och den som har rejäl sjövana. Därför för han befäl på syskonens kutter. Han är en sjöfarande köpman som gärna tjänar lite extra vid sidan av vad lagen tillåter. Han är dock hederlig mot sin familj och vet att syskonen står tillsammans.

Derin är bortåt två meter lång och stadigt byggd. Dessutom är han smidig. Hans svarta hår är kortklipp.

STY 3T+1	VIL 3T+2	SYN 3T+1	VIKT 100 kg
UTH 3T+2	UTS 3T	HÖR 3T+1	SB +1
SMI 3T+1	BIL 2T+1	LUK 2	TÅL 21
REF 3T+2		KÄN 2T	
FIN 3T		SMA 2	

Intressanta färdigheter: Sjömanskap 5T, Navigation 4T+1, Områdeskännedom (Atreburg) 4T+1, Festa 4T, Kontakter 4T, Köpslå 4T, Simma 4T.

Språk: Högtermali D/D

Vapen: Slagsmål (alla komponenter) 4T, Dolk 4T, Musköt 4T, Pistol 3T+2.

Handwritten notes:
Häst
Kleona
Agreda
Vikt (ang)

Smattrade vind fyllde seglens buk, den dånande vågen
forsade purpurmörk kring stäven som rusade framåt,
klyvande böljande lätt på sin snabba färd över havet.
Natten gick och gryningen kom och vi seglade ständigt.

* * * * *

Sedan den lämnat sitt sköna hav steg solen mot himlens
azurglänsande valv för att lysa upp Vidonias land.
Då gled vi in mot Gråtorns stad, det välbyggda fästet.

Sida 29

Vi talade så och Sikrem gick nedåt till
det lågvälvda lagerrummet under herrgården,
ett mörkt rum under Rosenkällas jord.
Där ställde vi flertalet kistor, gamla av ek,
rymmande en blandning av skatter,
lade dem på plats, redo för våra framtida
återkomst, skulle så ske. Dörren reglades så
av hjältens anförvant som svor att skatten bevaka.

Sida 32

När vi hamnen hade lämnat och inget annat land syntes,
blott himmel och hav, då drog sig solen tillbaka.
Svarta moln kom över skeppet och havet mörknade runt oss.
Snart svepte över oss ylande havsvind, blåsande storm över vattnet.
Stagen mot fören brast som muskötskott och masten föll överbord.
Molnen mullrade och en åskvigg slog emot skeppet, som skälvde
från fören till aktern.

Jag kastades så i havet av vinden, men fann där den flytande masten.
Skeppet bröts sönder inför min åsyn, men jag fördes bort av den ylande vind.

Sida 33

När jag begrundade detta i sinne och själ,
förde en stormvåg masten mot den steniga stranden.
Jag kastade mig framåt och grep om en klippa
och hängde fast där tills vågen löpt bort.

Handout

Sida 1

Harpa, berätta om resan, min långsegling, där länge
irrade jag sedan vi härjat Šargsborg, det vidriga nästet.

Många människors sinnen och tankar lärde jag känna,
talrika var de kval jag tvingades utstå på havet

Sida 5

Sikrem tem-Vikrat talte, och Péos den allsynte sände
uppiifrån bergens topp två sakta svävande örnar
som de såg närma sig högt i skyn med utbredda vingar,
sida vid sida, burna först av den mäktiga vinden;
sedan, ovanför torgets mitt och den sorlande skaran
började de båda kretsa och slå med vingarna häftigt
med lyckobringande blick de iakttog männen.

Alla häpnade över den syn deras ögon fått skåda;
innerst anade var och en vad som snart skulle hända.

Sida 23

Återigen avfytrade vi våra musköter med kraft.
Šarg-herren kastade så kortspjut som skar Sikrem i armen
och blodet flödade fram. Och en svart man
med bajonett högg Epistors skuldra från ovan,
men en kula fällde honom raskt till marken.

Sida 27

Med dessa ord bröt de upp; den ugglevise ädlingen
gick med brådskande steg och jag hans kämpe följde i spåren.
Och när vi efter en stund kom ner till stranden av havet
fann vi vid skeppet där våra vänner med blodiga vapen.
Fylld av stormarnas styrka talade ledaren till dem:

"Skynda, kamrater, kom det är dags att hämta vårt bytel!
Ditåt finns allting staplat och klart. Vår ovän lever ej,
ej heller hans kämpar: ej någon är kvar uti livet."

Talade så gick han först, och männen följde honom.
Skatterna bar de gemensamt ner till det däckade skeppet,
stuvade sedan allt som Sikrem tem-Vikrat sagt dem.
Männen löst förtöjande tåg och klev sedan själva
raskt ombord, och var och en tog plats på sin post.
Förlig vind fick de strax av den ljusnande himlen,
östan sändes dem, brusande fram över gråblåa vågor.
Ivrigt befallde då skeppsherren sina kamrater
att göra allting klart för segling, och snabbt blev han åttlydd.
Seglet hissades upp med välgjorda tampar av hampa.

Kleona tar-Berkar

Kleona är av medellängd, smal, svarthårig och ser ut att vara omkring 25. Hon är en skicklig musiker och sagberättare. Hon brukar se rätt så alldaglig ut och klär sig enkelt. Det bruna håret hålls kort så att det blir lätt att sköta.

Kleona har fördelarna *Alert* och *Artistisk Talang* och är mycket skicklig på att övertala och manipulera folk. Hon har en dragning åt sarkasmer när hon är missnöjd med något.

STY 2T+2	VIL 3T+2	SYN 3T+1	VIKT 64 kg
UTH 3T+1	UTS 3T+1	HÖR 3T+2	SB ±0
SMI 3T+1	BIL 3T+1	LUK 2	TÅL 18
REF 3T+2		KÄN 3T	
FIN 3T+1		SMA 2	

Intressanta färdigheter: Bluffa 5T, Övertala 5T, Sagoberättare 5T, Skugga 4T+1, Musiker (flöjt) 4T, Rida 4T, Simma 4T.

Språk: Högtermali D/D

Vapen: Slagsmål (alla komponenter) 3T+1, Dolk 3T, Pistol 3T+1.

* +1T på SYN-, HÖR-, LUK-, KÄN- och SMA-slag. Ej inräknad ovan.

* +1T på Sagoberättare, Musiker. Ej inräknad ovan.

Barat tem-Ailrat

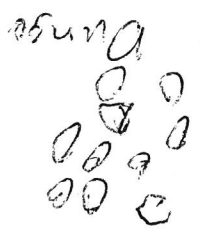
Barat är tjänare i syskonens hushåll. Han är en duglig man, väl bevandrad i förvaltning och juridik och därför sändes han med av syskonens att tillse att skulle fungera rent juridiskt. Han är korpulent kortvuxen man strax över femtio, med en krans av grått hår runt hjässan. Han må vara pedantiskt, men han är inte feg och han anser att rätt ska vara rätt.

STY 3T	VIL 3T	SYN 2T+2	VIKT 81 kg
UTH 2T+1	UTS 2T+2	HÖR 2T+2	SB ±0
SMI 2T+2	BIL 3T+1	LUK 2	TÅL 23
REF 2T+2		KÅN 2T+1	Virtus 1
FIN 2T+2		SMA 2	

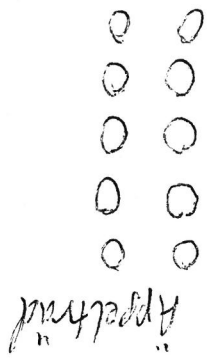
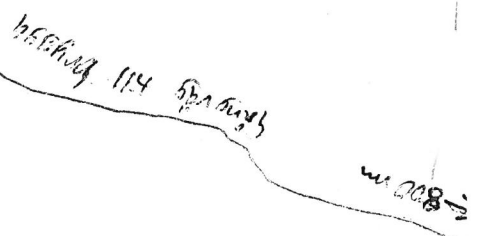
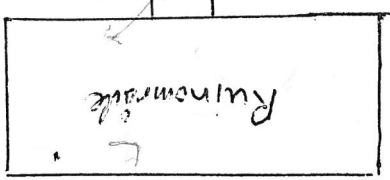
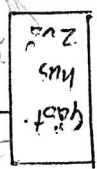
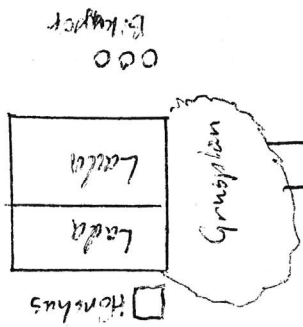
Intressanta färdigheter: Administration 4T+1, Bokföring 4T+1, Juridik/Tekeburg 4T, Geografi 4T

Språk: Högtermali E/E, Ötermali D/D, Azuli D/D

Vapen: Inga.



Gruusväg i uselt skick



Rosenkälla

1 cm = 5 m