

SagaGames™ PRESENTERAR

Fantasy!

Old School Gaming



Startregler

av Tomas Arfert med bearbetning Daniel Olsson

Illustrationer av Tomas Arfert, Per Folmer och Dennis Gustafsson

Välkommen till

Fantasy!

— *Old School Gaming*

Det här är en förenklad och nedbantad version av reglerna till det spännande rollspelet *Fantasy! – Old School Gaming*. Reglerna är till för dem som vill prova på spelet, lära sig spela rollspel, eller helt enkelt bara vill ha ett enkelt regelsystem för att kunna spela en kortare rollspelskampanj utan mycket förberedelser.

Fantasy! – Old School Gaming är ett rollspel där du som spelare tar på dig rollen som äventyrare i en magisk sagovärld, i en annan tid, bortom bergen. Du kan utforma din rollperson efter egen smak med små begränsningar. *Fantasy!* är ett rollspel för dig som gillar just klassisk fantasy. Speciellt *Sword & Sorcery* med mäktiga krigare och onda magiker, fantastiska varelser, urgamla ruiner och nattsvarta skurkar. Jag har hämtat inspiration till spelet bland annat från tidiga rollspel, som ursprungsversionerna av *Dungeons & Dragons* och *Drakar och Demoner*. Annan inspiration har varit JRR Tolkien [naturligtvis], Michael Moorcocks *Eternal Champion*-böcker, Robert E. Howards berättelser om Conan och fantasy-affischer från 1970-talet.

Spelet har enkla och snabba regler som lämpar sig för nybörjare som vill testa ett rollspel för första gången eller rollspelsveteraner som tröttnat på regelutgångssystem. *Fantasy!* är till för de spelare som vill berätta en bra historia snarare än att simulera en alternativ verklighet.

Det är även ett rollspel inriktat på Old School Gaming, där berättande, påhittighet och skicklighet är viktigare än detaljerade regler.

Den viktigaste regeln:

Den viktigaste regeln i *Fantasy!* är att alla reglerna kan upphävas och ändras av Spelledaren, om det gör spelet bättre. Reglerna är ett stöd för henne och får aldrig komma i vägen för den historia som spelarna och spelledaren berättar tillsammans. Faktum är att huvudanledningen till att reglerna i *Fantasy!* inte är heltäckande är att en av de roligaste sakerna med Old School Gaming är att hitta på egna regler.

Med spelet följer även en kort beskrivning av kampanjvärlden *Fjärran dalar*. Kampanjen kan placeras i många av de spelvärldar som redan finns för andra rollspel.

Vad är rollspel?

I ett rollspel spelar du en rollperson, och genom henne eller honom upplever du äventyr. Under spelets gång ska rollpersonerna klara av problem och faror de möter i den spelvärld de befinner sig i. Världen och äventyren som utspelas i den sköts av en spelledare.

Det enda som behövs när man spelar *Fantasy!* — utöver den här PDF:en — är papper, penna och ett antal vanliga sexsidiga tärningar, minst sex stycken, gärna fler. Det är en fördel om hälften av tärningarna har en annan färg, men det är inte nödvändigt.

Rollspel kan jämföras med improviserad teater, med regler, där de saker rollpersonerna gör för handlingen framåt.

Rollpersonerna har bestämda Egenskaper och Förmågor, och värdet på dessa påverkar rollpersonernas chans att lyckas med de saker de vill göra i spelet. De står nedskrivna, tillsammans med andra fakta om rollpersonen, på ett blad: rollformuläret. Värdena på Egenskaper och Färdigheter förbättras under spelets gång, när rollpersonen blir mer och mer erfaren.

En person i spelgruppen agerar som tidigare nämnts som spelledare. Hon fungerar som en kombination av pjäsförfattare, regissör och domare, och styr över allt som händer i världen: väder och vind, invånare, djur, övernaturliga varelser, gudar och så vidare. Endast spelledaren känner från början till världens hemligheter som rollpersonerna ska upptäcka under spelets gång.

Under spelets gång beskriver spelledaren vad rollpersonerna ser, hör, känner för dofter och så vidare. Sedan berättar de andra spelarna vad deras rollpersoner gör. Ibland används tärningar för att se om rollpersonerna lyckades med vad de tänkte göra, ibland lyckas det automatiskt. Spelledaren berättar vad rollpersonernas handlingar resulterade i. På så sätt förs handlingen framåt.

Spelledaren spelar även rollerna som alla personer och varelser som rollpersonerna träffar på i spelvärlden under sina äventyr. Dessa kallas för spelledarpersoner.

Om en regel inte passar för ett speciellt tillfälle får spelledaren ändra den efter eget huvud. Alla regler kan betraktas som riktlinjer. Spelledaren ska naturligtvis lyssna på de andra spelarnas åsikter, men hon har sista ordet vid regelbedömningar. Andra regeldiskussioner tas lämpligen utanför själva spelandet. Eftersom det här är ett rollspel med få regler, som inte täcker upp alla situationer, så ska spelledaren även göra bedömningar när det behövs. Hitta gärna även på egna regler om ni tycker det saknas något, eller om ni vill förändra det efter er egen spelstil. Inget i systemet kommer ”gå sönder” om ni gör det. *Fantasy!* är ett spel som är lätt att modifiera efter eget tycke och smak.

Det är viktigt att komma ihåg att spelledaren inte är spelarnas motståndare. En bra spelledare försöker inte göra livet så surt som möjligt för rollpersonerna, utan ser till att hålla spelet balanserat, hålla igång berättelsen och att spelet framför allt är roligt!

Ett äventyr i *Fantasy!* kan ta allt från någon timme till åtskilliga speltillfällen.



En serie äventyr – som kan leda till ett förutbestämt slutmål, som att förgöra en mäktig fiende – kallas för kampanj. Under en kampanj som varar en längre tid [ibland år] kan en spelare hinna spela flera rollpersoner. En del kanske dör en våldsamt död, andra kanske drar sig tillbaka till ett lugnt liv med gott om pengar ”på banken”.

”Old School Gaming”

De första rollspelen saknade detaljerade regler som täckte upp alla situationer. Detta gav upphov till en spelstil som skiljer sig mot hur många av dagens rollspel spelas. Om en rollperson skulle utföra en handling så beskrev hans spelare vad rollpersonen gjorde, och sedan bedömde spelledaren hur det gick.

EXEMPEL:

Dorricks spelare: ”Dorríc försöker hitta om det finns en hemlig gång bakom stenstatyn.”

Spelledaren: ”Hur gör du?”

Dorricks spelare: ”Jag känner efter om det finns något svagt luftdrag i väggen bakom statyn”.

Spelledaren: ”Ja, du upptäcker att det kommer lite frisk luft från springan mellan två klippblock.”

Dorricks spelare: ”Jag letar efter lösa stenar i väggen som kan vara nån mekanik. Hittar jag något?”

Spelledaren: ”Nej tyvärr.”

Dorricks spelare: ”Då letar jag på själva statyn istället.”

Spelledaren: ”Beskriv hur du gör.”

Dorricks spelare: ”Jag trycker på olika ställen, som ögonen och hornen. Kanter efter om saker är lösa. Händer det något?”

Spelledaren: ”Ja faktiskt, när du trycker på statyns vänstra öga hör ni ett gnisslande ljud och en dörr i väggen svänger inåt. Bakom den finns en mörk smal gång.”

Som exemplet visar så behöver inga tärningar slås alls. Det räcker att berätta vad man gör så bedömer Spelledaren vad som händer. Om lönnhörren i exemplet ovan hade sttit fast eller bara öppnat sig en bit, så hade Dorrics spelare kanske fått slå tärning för att se om han var stark nog att trycka upp den. Om det misslyckats hade spelarna fått lösa problemet på annat sätt, till exempel genom att hjälpas åt, eller att skaffa lämpliga verktyg för att bryta sig in.

I *Fantasy!* finns det många olika slags handlingar som kan utföras utan att rollpersonen har en Förmåga som täcker upp just den saken. Spelledaren avgör från fall till fall om man behöver slå tärningar för att lyckas, eller om det räcker med att spelaren kommer med en bra lösning på problemet. Eller en kombination:

Om en rollperson till exempel vill bluffa sig förbi en vakt, och spelaren kommer på ett bra sätt att göra det på, så kanske spelledaren bestämmer att det är allt som behövs för att lyckas. Men om hon vill göra det svårare – vakterna kanske har blivit beordrade om att vara extra alerta – kanske ett Intelligensslag modifierat med Förmågan Munläder [om rollpersonen har den] ändå behövs.

I så fall passar det att spelledaren belönar spelaren med en extra tärning för sin kreativa lösning.

Tärningar

I *Fantasy!* används vanliga sexsidiga tärningar [som förkortas T]. Ska man slå flera tärningar skriver man ut antalet på följande sätt: 4T betyder 4 tärningar. Ibland modifieras tärningslaget. Modifikationerna kan vara positiv [+] eller negativ [-]. 2T+2 betyder att man slår två tärningar och sedan lägger till 2 på resultatet.

Mer om hur man använder tärningarna på sidan i kapitel 3, Handlingsslag.



I texten står det ”hon” när vi talar om spelledaren, och ”han” när vi talar om spelarna, av stilistiska skäl. Givetvis kan både killar och tjejer vara spelledare respektive spelare.

Rollpersonen

Du bestämmer själv sådana saker som vad din rollperson ska heta, ålder, och om du ska spela en man eller kvinna. När det gäller namn så välj något som känns rätt och passar med stämningen.

I de förenklade reglerna i det här häftet har rollpersonen ett yrke som definierar vad han är skicklig på. Välj ett yrke till din rollperson och anteckna den information som står under beskrivningen av yrket på ett papper eller ännu hellre, på ett rollformulär [laddas hem från sagagames.com].

Jägare

I detta sammanhang är jägare ett gemensamt namn för alla de människor som lever i skog och ödemark.

Jägaren är i många fall, just en jägmästare eller pälsjägare som livnär sig på att jaga och samla. Det finns också många fredlösa och stråtrövare som lärt sig överleva i vildmarken genom att jaga och samla ätliga rötter.

Även om många jägare och stigmän föredar att jaga med pil och båge, är det alls inte ovanligt att man istället använder sig av fällor och bakhåll för att nedlägga sitt byte. Vildsvin och björn jagas främst med spjut, då mindre bågar oftast inte stoppar ett sådana djur, åtminstone inte innan det är försent.



EGENSKAPER

Fysik 3, Motorik 4, Intelligens 2, Närvaro 3

FÖRMÅGOR

[Bågskytte*], Lokalsinne, [Långa Vapen*], Smyga, Spåra, Vildmarksvana.

**Väljen av de markerade förmågorna.*

UTRUSTNING

En jägare börjar spelet utrustad med en båge eller ett spjut, en kniv samt en läderrustning.

Krigare

En rollperson med yrket krigare har tränat med vapen sedan unga år. Rollpersonen kan tidigare ha varit sheriff, soldat, stadsvakt eller väpnare. Oavsett bakgrund, så har krigaren tröttnat på att ta order och istället valt att gå sin egen väg. De flesta som valt krigarens väg har längtan efter spänning och fara i blodet och söker därför ofta efter äventyr. Trots att krigare är bra både på att ge och ta smällar, behöver krigaren inte vara blodtörstig. Många krigströtta soldater tar anställning som karavanvakter eller utkastare i syfte att istället använda sina kunskaper till att skydda oskyldiga från bråk och blodsutgjutelse.

EGENSKAPER

Fysik 6, Motorik 2, Intelligens 2, Närvaro 2

FÖRMÅGOR

Ducka, Hota, Stridsvana, Slå hårt, [Yxkämpe*], [Långa vapen*], [Boxare*], [Brottare*], [Knivkämpe*].

**Väljen av de markerade förmågorna.*

UTRUSTNING

Båge eller armborst, koger och pilar, dolk, 1 närstridsvapen, ringbrynja.

Riddare

RIDDAREN är en kämpe av adlig börd som sedan barndommen tränats för strid och kamp, men också i konsten att uppföra sig samt i många av de lärdes färdigheter. En rollperson som är riddare har genom sin bakgrund vissa privilegier som de andra yrkena saknar. Detta vägs upp av de många skyldigheter en riddare har gentemot antingen en värdslig härskare, eller mot en gud/gudarna.

Det finns många olika typer av riddare, men de två som lämpar sig bäst som rollpersoner är *Tempelriddaren* och den *Vandrande riddaren*.

TEMPELRIDDAREN har svurit att tjäna en gud eller gudarna och följer endast sin tempelordens vilja, inte härskarens. Tempelriddaren har också avsvurigt sig sina värdsliga tillgångar och donerar alla skatter och fynd till sin tempelorden. Självt äger han eller hon bara sina vapen och rustning, samt några få nödvändiga ägodelar.

Tempelriddaren bor i något av ordens tempel, när riddaren inte befinner sig på resor eller äventyr. Tempelriddare kämpar för gudarnas ära, för de svaga och många använder våld som en sista utväg. De är tränade i läkekonst och lärdomsfärdigheter. Tempelriddarna är förbjudna att delta i torneringar och dueller, det enda undantaget är om de agerar förkämpe för en gudom eller en oskyldig. Tempelriddaren måste agera enligt sin ordens regler, annars kommer han eller hon mista sina privilegier och i värsta fall fängslas eller uteslutas ur orden. I gengäld kan tempelriddaren och de närmast alltid få vård av helare i ett av ordens tempel. Tempelriddaren kan även låna en stridshäst eller annat riddjur från templet om hans eller hennes uppdrag verkligen kräver det.

EGENSKAPER

Fysik 4, Motorik 2, Intelligens 3, Närvaro 3

FÖRMÅGOR

Gott rykte, Första hjälpen, Sköldtränad, Stridsvana, Övertyga.

UTRUSTNING

Ringbrynja, sköld, dolk, svärd eller stridsklubba, religiös symbol, heligt vatten/ bönerullar.

Tempelriddaren får bara behålla så mycket pengar eller värdesaker att han eller hon kan överleva och sköta sin utrustning, allt annat måste doneras till tempelriddarorden.

DEN VANDRANDE RIDDAREN är allt som oftast en ung ädling utan land eller borgar. Han eller hon reser istället runt i världen, tillsammans med sin väpnare, för att söka lyckan. Den vandrande riddaren tjänar nästan alltid någon härskare, men det händer att han eller hon ändrar sig och väljer att byta herre om en ny, bättre härskare skulle försöka ta makten.

Den vandrande riddaren måste hela tiden vara beredd att kämpa för att rädda ädlingar i nöd och för sin egen ära. Han eller hon kan inte vägra att hjälpa till med befriandet av en kidnappad fursteson, även om ingen belöning står att finna. Inte heller kan han eller hon vägra att anta en utmaning. Skulle riddaren inte följa dessa hederskodex, mister riddaren sin förmåga Gott rykte.

EGENSKAPER

Fysik 3, Motorik 3, Intelligens 3, Närvaro 3

FÖRMÅGOR

Gott rykte, Fäktning, Skicklig ryttare, Sköldtränad, Stridsvana.

UTRUSTNING

Ringbrynja, sköld, dolk, svärd, stridshäst [med sadel och övrig utrustning] och ett tält i riddarens färger. Dessutom åtföljs riddaren av en väpnare [räknas som stadsvakt och spelas av Spelledaren]. Väpnaren sköter om riddarens häst och läger. Väpnaren strider bara för att skydda riddaren och dennes utrustning. Väpnaren följer inte med på äventyr i tempel och grottor eller liknande, utan stannar och vaktar lägret. Väpnaren bär läderrustning, rider på en mulåsna och är beväpnad med en dolk och en klubba.

Det finns givetvis tempelriddare som tjänar grymma och onda gudar. Dessa måste givetvis tjäna sina gudar, men de hjälper knappast svaga i nöd. Däremot är dessa också förbjudna från att delta i torneringar. De onda gudarna tycker inte heller att människor skall kämpa för sin egen ära.

Vandrande riddare som förlorat sitt goda rykte och ställning, brukar mer eller mindre försörja sig som rövarkungar, även kallade Rovriddare.

Tjuv

[*Tjuv, Akrobat, Pirat/Sjöman, eller Lönnmördare*].

Tjuven är expert på att dölja sin sanna identitet för omvärlden. Rollpersoner som är tjuvar, kan ha livnärt sig på ficktjuveri och inbrott, men det finns de, som helt saknar moraliska skrupler och även utför lönnmord med stor skicklighet. Sedan finns det givetvis individer som skulle kunna bli utmärkta tjuvar eller pirater, men ändå lever någorlunda laglydiga liv. Dessa kallas i spelet för Akrobater och kan vara allt ifrån dansare och skickliga matrosar till fingerfärdiga trollkonstnärer [alltså en sådan som håller på med korttrick och liknande, ej att förväxla med riktiga magiker].

EGENSKAP

Fysik 2, Motorik 4, Intelligens 3, Närvaro 3

FÖRMÅGOR

Akrobat*, Fingerfärdighet, Munläder**, Smyga, Upptäcka, Knivhugg i ryggen***, Kasta. Ducka, Hota. Knivkämpe***.

* *Tjuv, Akrobat, Pirat/Sjöman*

** *Tjuv, Akrobat*

*** *Lönnmördare*

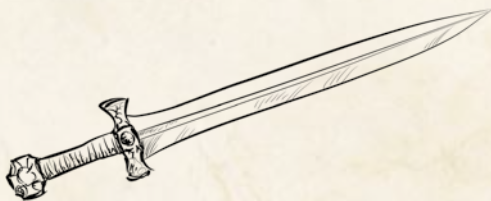
UTRUSTNING

Akrobat: Trästav, kniv, rep, slunga samt 20 blykulor.

Lönnmördare: Dolk, armborst, skäcktor, läderrustning.

Pirat/Sjöman: Kniv, sabel, läderrustning.

Tjuv: Läderrustning, kniv, dyrkar, metallfil, träklubba, slunga samt 20 blykulor.



Rollpersonen definieras av fyra Egenskaper:

FYSIK

MOTORIK

INTELLIGENS

NÄRVARO

FYSIK beskriver hur smidig och stark din rollperson är och inverkar på saker som närstrid, attacker med kastvapen, hur bra man är på att rida, klättra, simma, springa, kasta saker och så vidare. Fysik är inte bara råstyrka, en person kan ha ett högt värde i det och vara senig och vältränad som en akrobat eller vara ett stort muskelberg. Speltekniskt är det ingen skillnad.

MOTORIK beskriver hur fingerfärdig och stadig på handen rollpersonen är, och koordinationen mellan öga och hand. Påverkar hur bra han är på att dyrka upp ett lås, hur bra han kan bli på olika hantverk och så vidare. Motorik används även för attacker med båge, slunga och armborst.

INTELLIGENS är hur kvicktänkt din rollperson är. Påverkar till exempel hur bra han är på att räkna, läsa, komma ihåg saker, förmåga att påverka andra genom ett välsmort munläder, och så vidare.

NÄRVARO beskriver din rollpersons viljestyrka, självkontroll, förmåga att påverka andra genom sin karisma, verklighetsuppfattning och andra mentala förmågor. Närvaro påverkar hur bra man kan behålla fattningen vid en skräckfylld upplevelse. Ett högt värde på Närvaro är viktigt om man vill använda eller motstå magi.

Om spelledaren tillåter det, får man flytta ett poäng från en egenskap till en annan. Ingen egenskap får på detta sätt bli högre än 7 eller lägre än 1.



Fysikbonus

Starka och smidiga rollpersoner gör mer skada i strid. Det kallas för Fysikbonus.

Den är:

FYSIK	BONUS
5-6	+1
7 eller högre	+2

Observera att Fysikbonusen inte läggs till på skador från bågar eller armborst, bara skador från närstrids- eller kastvapen.

Kroppspoäng

Kroppspoäng [KP] är ett sätt att mäta hur skadad din rollperson är, om han blir sårad i strid eller på andra sätt; som av ett fall eller liknade. Din rollperson har lika många KP som hans nivå i Fysik +5.

Rollpersonen har även Tillfälliga kroppspoäng [TKP], som går att öka under spelets gång. De motsvarar helt enkelt erfarenheten att undvika att bli träffad och bli skadad, veteraner har helt enkelt större chans att överleva en strid. TKP har däremot inget att göra med faktiska skador, de går direkt på vanliga KP. Din rollperson börjar spelet med 5 TKP.

Tillfälliga kroppspoäng kan ökas genom att man spenderar Erfarenhetstärningar, mer om det längre fram.

De flesta skador i strid dras först från de temporära kroppspoängen och sedan de vanliga. En del extra farliga attacker dras dock direkt från KP. Samma sak gäller skador som inte har med strid att göra, som fallskador. De dras också direkt från de vanliga kroppspoängen.

Mana

Mana är den magiska kraft som kan tämjas i besvärjelser eller i magiska föremål.

I spelet kan magiker använda Mana i form av Manapoäng för att kasta besvärjelser. Olika kraftfulla besvärjelser kostar olika mycket Manapoäng att kasta.

Men alla i *Fantasy!*, även de som inte är magiker, behärskar magi till den grad att de kan förbättra handlingar och kanske lyckas med sådant som inte hade fungerat annars. En liten snabb besvärjelse gör att man lyckades dyrka upp ett lås, klättra upp för en mur, sjunga en hjältesång, träffa med en pil och så vidare. De här små besvärjelserna kallas för Kraftord. När din rollperson ska använda ett Kraftord så bestämmer du hur många Manapoäng du vill använda, och sen slår du lika många extra tärningar vid ditt Handlingsslag som de Manapoäng du drog av. Det finns en begränsning: du kan max använda tre Manapoäng åt gången när du använder ett Kraftord.

Din rollperson börjar med lika många Manapoäng som han har i Närvaro, utom de som har Förmågan Magi [något som oftast är reserverat för spelledarpersoner]. De har sin Närvaro gånger två, eftersom de lärt sig att känna och använda Mana.

Den som blir av med all sin Mana riskerar att bli totalt uttröttad. För att undvika det måste man lyckas med ett Fysikslag mot svårighetsgrad 2. Misslyckas det förlorar man medvetandet i 1-6 timmar [slå en tärning].

All Mana förnyas om din rollperson fått vila ett dygn, eller mellan speltillfällen. Om du höjer ditt värde på Närvaro ökar naturligtvis din Mana lika mycket [beskrivs I den fullständiga regelboken *Fantasy! – Old School Gaming*].

Förmågor

I *Fantasy!* spelar man en hjälte. Men hjältar kan se olika ut. De kan vara ädla riddare, stigfinnare som är skickliga på att hantera en båge, barbakrigare som bär på stora yxor, tjuvar som kombinerar skicklighet med dolk och svärd med att smyga och dyrka upp lås, eller nåt helt annat. Förmågorna gör att rollpersonerna skiljer sig från varandra.

Du kan välja fem Förmågor när du skapar din rollperson. Dessa måste väljas från de som står listade under beskrivningen av det yrke du valt till din rollperson. Under spelets gång kommer du kunna förbättra dina Förmågor, och om du är erfaren nog, skaffa nya. Mer om detta finner du I den Fullständiga regelboken *Fantasy! – Old School Gaming*.

Förmågor är färdigheter och andra saker som din rollperson har som gör honom bättre på att utföra handlingar, som Stridsvana, Bågskytte, Ficktjuveri, Skarp blick och så vidare.

Alla rollpersoner förväntas kunna det som de flesta äventyrare i världen kan, som att simma, rida, klättra, göra upp eld och liknade. Spelledaren bestämmer vad rollpersonerna kan eller inte kan i hennes kampanj. Hon kanske vill ha en kampanj där folk i allmänhet är analfabeter, och där läskunnighet måste vara en Förmåga om man ska kunna läsa längre texter.

Här är en beskrivning av de Förmågor du kan välja mellan när du skapar din rollperson:

AKROBATIK: Du har tränats i olika typer av akrobatiska övningar; som till exempel gå på lina. Du får en extra tärning när du utför olika akrobatiska manövrer [klättra, hoppa, slå volter].

BROTNING: Du har tränat brottnings, och får en extra tärning om du försöker hålla fast eller kasta en motståndare.

BOXARE: Du har nävar av stål och får en extra tärning på ditt Attackslag när du slåss utan vapen.

BÅGSKYTTE: Din rollperson är tränad med olika slags bågar. Ger en extra tärning när du ska använda en båge eller ett armborst.

DUCKA: Du är extra smidig och får en extra tärning på ditt Försvarslag i strid, både i närstrid och om någon attackerar dig med avståndsvapen.

FINGERFÄRDIGHET: Du får en extra tärning på ditt Motorikslag om du ska gillra eller desarmera en fälla, när du försöker ta något från en annan person utan att han märker det, eller ska dyrka upp ett lås.

FÄKTNING: Rollpersonen har tränat med en fäktmästare, och får en extra tärning när han använder ett svärd i strid.

FÖRSTA HJÄLPEN: Du har lärt dig enklare läkekonst och får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du tar hand om skador på en skadad person. Lyckas slaget

upphör blödningar och den skadade återfår 2 kroppsöäng omedelbart. I strid tar det tre stridsrundor att utföra Första hjälpen, och man får inte bli attackerad under tiden.

GOTT RYKTE: Du är känd som en hederlig och bra person, och får därför en extra tärning på ditt Intelligens- eller Närvaroslag [beroende på situationen] när du ska övertyga personer som känner till dig.

HOTA: Du får en extra tärning på ditt Närvaroslag när du försöker skrämman någon att göra något mot sin vilja.

IMMUN: Du är mindre känslig för gifter och får en extra tärning på ditt Fysikslag om någon försöker förgifta dig.

KASTA: Du får en extra tärning på ditt Attackslag om du använder ett kastvapen av något slag, som spjut, knivar, slunga eller stenar. Och även en extra tärning om du ska kasta något annat som kräver precision, som till exempel ett rep till en person som håller på att drunkna i en fors.

KNIVHUGG I RYGGEN: Om du lyckas smyga [se Förmågan Smyga] dig på en fiende, får du 2 extra stridstärningar och får också slå 2 stycken skadetärningar och slå ihop resultatet.

KNIVKÄMPE: Du gillar att slå på korta avstånd, med en dolk eller kniv, och får en extra tärning på ditt Attackslag om du använder ett vapen med kort blad.

KÖPSLÅ: Du får en extra tärning på ditt Närvaroslag när du förhandlar med en annan person.

LOKALSINNE: Du har en ”inbyggd kompass” som gör att du inte går vilse i till exempel en mörk tät skog. Du har alltid en känsla för rätt riktning. Ger en extra tärning på Närvaroslag i sådana situationer.”

LÅNGA VAPEN: Du får en extra Attackertärning när du slåss med ett långt vapen, som ett spjut eller en stav.

MUNLÄDER: Du är bra på att snacka dig ur svårigheter och bluffa: ger en extra tärning på ditt Intelligensslag vid sådana situationer.

SKARP BLICK: Du får en extra tärning på ditt Närvaro-slag när du försöker upptäcka något.

SKICKLIG RYTTARE: Du får två extra attacktärningar när du strider från hästryggen.

SKÖLDTRÄNAD: Du har övat extra mycket på strid där du använder en sköld. Det gör att du får en extra tärning på ditt försvar när du bär en sköld.

SLÅR HÅRT: Du har en känsla för hur man bäst tillfogar skada på en annan person, och får därför +1 i skadebonus när du träffar en motståndare i närstrid. En träff med ett knytnävsslag ger alltså $rT+1$ i skada för dig [normalt rT], och ett svärdshugg ger $rT+3$ i skada [normalt $rT+2$].

SMYGA: Rollpersonen får en extra tärning på Fysikslaget när han ska smyga, skugga en person, gömma sig eller liknande.

SPÅRA: Du får en extra tärning på ditt Närvaroslag när du ska spåra någon [där det är möjligt att någon lämnar spår efter sig, som i naturen eller i en dammig gammal borg].

STRIDSVANA: Hur tränad och erfaren din rollperson är på att slåss i närstrid och med olika avståndsvapen. Ger en extra tärning i strid, och en extra TKP.



UPPTÄCKA: Du får en extra tärning på ditt Närvaroslag när du försöker upptäcka en person som gömmer sig, ett bakhåll eller liknade.

VILDMARKSVANA: Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du utför handlingar som har med överlevnad i vildmark att göra, som att veta hur man bäst gör upp eld, hur man skyddar sig mot regn och kyla och så vidare.

YXKÄMPE: Du är skicklig att slåss med yxor och klubbor, och får en extra tärning på ditt Attackslag.

ÖVERRASKNINGSSATTACK: Du har förmågan att attackera överraskande, om du lyckas smyga dig på en fiende, eller kan attackera honom i ryggen. Det ger en extra tärning på ditt Attackslag, och dessutom en extra KP i skadan vid en träff.

ÖVERTYGA: Du har förmågan att få folk att lyssna och övertyga dem. Ger en extra tärning på ditt Närvaroslag vid sådana situationer.

Utrustning

Din rollperson börjar spelet med den utrustning som anses vara normal för en sådan person, inom rimliga gränser. En riddare har ett svärd, en ringbrynja, hjälm, en häst och så vidare; en tjuv enkla stadskläder, en dolk, dyrkar och annat som passar. Spelldaren avgör om din rollpersons utrustning är rimlig. Din rollperson får den utrustning som listas under yrket, helt gratis. Rollpersonen får även **Tx10** silvermynt att handla utrustning för.



Prislista.

S = SILVERMYNT, K = KOPPARMYNT

Rep 10 m	4K
Hammare	5K
Spikar 10 st	3K
Yxa	8S
Spjut	5S
Svärd	20S
Sköld	10S
Pilbåge	2S
Läderrustning	13S
Fackla	2K
Elddon	2S
Lykta	1S
Olja, 1 liter	3K
Stav	2K
Ryggsäck	8K
Hacka	8K
Kläder [jacka, hosor, skor, bälte, mantel, tunika & mössa]	15 S
Pilar, 2ost	1S
Sovsäck av ylle	2S
Pergamen och skrivdon	1S 5K

10 KOPPARMYNT = 1 SILVERMYNT

Att utföra handlingar



Det finns tre olika slags handlingar i spelet: automatiska, chansartade och omöjliga.

De flesta saker går att göra utan att slå tärningar, som att föra en konversation med en annan rollperson eller spelledarfigur, öppna en olåst dörr eller kista och så vidare.

Om handlingen inte utgör en risk för rollpersonen och är enkel att utföra är den automatisk. Spelaren säger vad hans rollperson gör, och så blir det så. Om det blir några konsekvenser av handlingen [som i exemplet med statyn och lönngången] så berättar spelledaren vad som händer. Det här omfattar det mesta rollpersonerna gör i spelet. Om det finns någon svårighet inblandad så är det att spelaren ska komma på vad hans rollperson ska göra. Har spelaren kommit på en bra lösning på problemet i fråga, enligt spelledarens bedömning, så lyckas handlingen.

Chansartade handlingar däremot är handlingar som kräver ett tärningsslag. Det kan vara farliga saker som att hoppa mellan två hustak medan man blir jagad, att simma en längre sträcka under vatten utan att gå upp till ytan för att andas [och riskera upptäckt] eller stjäla nycklarna från en fångvaktare utan att han märker det. Det kan också vara handlingar som egentligen inte är farliga, men viktiga, som att övertyga en viss person att han ska hjälpa rollpersonerna, eller dansa med prinsessan för att göra ett gott intryck. Man bör enbart slå tärningar om det finns en risk att rollpersonen ska misslyckas med en handling även om han vet exakt hur han ska utföra den.

Sedan finns det handlingar som är omöjliga, som att ensam lyfta en sten som väger ett halvt ton, eller slita av välsmidda kedjor som håller fast en rollperson i en fängelsehåla. Spelledaren avgör om en rollperson har en chans att utföra en handling eller om den är omöjlig att utföra. Hon ska givetvis lyssna på spelarna om de har bra argument för att deras rollpersoner ska få ha en chans att utföra en handling, men hon har alltid sista ordet.

EXEMPEL:

Automatisk handling. Rollpersonen: ”Jag stänger dörren efter mig”. Spelledaren: ”OK”.

Chansartad handling. Rollpersonen: ”Jag försöker klättra upp för muren”. Spelledaren: ”Slå ett Fysikslag mot Svårighetsgrad 3”. Vad det betyder förklaras längre fram.

Omöjlig handling. Rollpersonen: ”Jag försöker slita av kedjorna”. Spelledaren: ”OK”. [Till de andra spelarna: ”Ni ser hur Cedric sliter i kedjorna tills han blir blå i ansiktet. Inget händer.”]

Handlingsslag

I Fantasy! använder man vanliga sexsidiga tärningar. När du ska utföra en handling slår du lika många tärningar som din rollperson har i nivå för den Egenskap som har med handlingen att göra, plus extra tärningar om du har någon Förmåga som passar. Ett handlingsslag som har med Fysik att göra kallas Fysikslag, ett som har med Motorik att göra kallas Motorikslag och så vidare.

Visar en tärning ett resultat på 4-6 är det ett lyckat slag, medan de tärningar som visar tre eller lägre är misslyckade.

Antalet lyckade slag jämförs sedan mot en svårighetsgrad [se nedan]. Blev det lika med eller högre lyckas handlingen, blir det lägre så är den misslyckad.

EXEMPEL:

Tjuven Cedric flyr över taken i staden Morcar, med sina förföljare back i häla. För att undkomma så måste han hoppa över till taket på nästa hus, ett avstånd på fem meter! Spelledaren bedömer att det är ett svårt hopp och sätter svårighetsgraden till 3. Cedric har 4 i Fysik, och dessutom Akrobatik. Han får med andra ord slå 5 tärningar. Om minst tre av dem får ett värde på fyra eller högre så lyckas hoppet.

SVÅRIGHETSGRADER

1. Enkelt
2. Normalt
3. Svårt
4. Vansinne
5. Heroiskt
6. Legendariskt
7. Glöm det

6-regeln

För varje tärning som blir en sexa får man slå ytterligare en tärning. I teorin kan man alltid slå hur högt som helst, oberoende av vilken grundnivå man har!

EXEMPEL:

Cedrics spelare slår tärningarna och resultatet blir 1, 4, 6, 3, 3. Alltså bara 2 lyckade slag! Men Cedric har tur i uturen, eftersom en av tärningarna blev en sexa så får han slå en extra tärning. Det blir en fyra, och nu blir det totala resultatet tre lyckade slag, det som behövdes! Cedric landar på taket och fortsätter sin flykt.

Onda ögon!

Om du slår ettor med minst hälften av dina tärningar när du ska utföra en handling misslyckas den, kanske spektakulärt, även om du har tillräckligt många lyckade slag för att egentligen klara av handlingen.

EXEMPEL:

Vid nästa gränd är avståndet till nästa bus bara knappt två meter, ett enkelt hopp som man normalt inte behöver slå för. Men eftersom det är natt och Cedric är jagad bedömer spelledaren att ett slag ändå kan vara på plats. Svårighetsgraden blir bara 1. Även nu använder Cedric 5 tärningar, och resultatet blir 1, 5, 4, 1, 1. Två lyckade slag, så normalt sett skulle Cedric klara hoppet, men nu blev det även tre ettor! Cedric trampar snett och faller mot marken.

Vilken Egenskap ska jag använda?

Här är en lista på vanliga typer av handlingar och vilken Egenskap som kan vara lämplig att använda. Om det är oklart vilken Egenskap som är mest lämplig att använda så avgör spelledaren det från fall till fall.

Det är inte nödvändigt att alltid slå för alla handlingar, bara om de sker under stress och om det finns någon form av risk inblandad. Du kan till exempel alltid rida på en häst eller ro en liten båt i lugnt vatten. Men om hästen blir skrämmd och börjar skena behöver du slå för att se om du kan kontrollera den. Samma sak om du upptäcker att den båt du rör är på väg utför en fors, då behöver du slå för att reda ut situationen.

Akrobatik: Fysik

Bluffa någon: Intelligens

Ficktjuveri: Motorik

Gömma sig: Fysik

Hoppa: fysik

Kasta något, som en sten på ett mål, eller använda ett lass: Fysik

Läsa/skriva: Intelligens

Magi: Närvaro

Navigera eller använda en karta: Intelligens

Rida: Fysik

Simma: Fysik

Strid: Fysik

Talare, övertyga med känslargument en folkmassa eller enskild person: Närvaro

Upptäcka något: Närvaro

Värdera en juvel, ett smycke eller ett annat kanske dyrbart föremål: Intelligens

Tvekamp — aktivt motstånd

Om en rollperson ska utföra en handling vars utfall påverkas direkt av en annan spelledar eller rollpersons Förmågor eller Egenskaper så använder man inte svårighetsgrader som vanligt. Då är det en Tvekamp. De inblandade slår Handlingsslag, modifierade med relevanta Förmågor. Om den aktive — den som försöker utföra handlingen — slår högre än den passive, ”försvararen”, så lyckas handlingen, annars misslyckas den. Om den misslyckas avgör spelledaren om det får några konsekvenser. En rollperson kan till exempel ha försökt att förfölja en person oemärkt. Misslyckas slaget kan han ha tappat bort den han ska förfölja, eller kanske blivit upptäckt, eller både och. På samma sätt kan en rollperson försöka brotta ner och hålla fast en motståndare. Där får spelledaren avgöra om det räcker med ett slag, eller om det måste göras om varje stridsrunda man försöker behålla greppet.

EXEMPEL:

Cedric faller ner i gränden men har tur och landar mjukt. Han hör sina förföljares steg och skrik och gömmer sig i skuggorna bakom några tunnor och lite bräte. Cedrics spelare slår för hur bra han lyckas gömma sig, 4 tärningar [eftersom Cedric har 4 i Fysik]. Spelledaren slår för den stadsvakt som kikar in i gränden för att se om någon är där. Vakten har 2 i Närvaro och Förmågan Upptäcka som ger en extra tärning, alltså totalt 3 tärningar. Eftersom vakten är den aktive så måste spelledaren slå högre än Cedrics spelare för att vakten ska upptäcka den gömda tjuven.

Samarbete

Ibland, för vissa handlingar, kan man gå ihop flera personer och samarbeta för att lyckas. Rollpersonerna ska exempelvis försöka lyfta en stor sten som en person inte klarar av att rubba. Då lägger man ihop tärningarna för den som först skulle utföra handlingen, och hälften av tärningarna, avrundat uppåt, från de som hjälper till.

EXEMPEL:

Soldaten Bolgon Armstark [Fysik 4] försöker slå in en barrikaderad dörr. Men dörren är för bastant och han misslyckas. Han ber sin kollega Dorric [Fysik 3] om hjälp. Tillsammans slår de alltså 6 tärningar, och spelledaren sätter svårighetsgraden till 4 eftersom dörren är av järnbeslagen ek. Nu har de större chans att klara slaget.

Att bli bättre

En erfaren rollperson är naturligtvis bättre på mycket än en nybörjare, och din rollperson kommer bli bättre och bättre ju mer du spelar. Om han överlever vill säga.

Efter varje speltillfälle där rollpersonen varit aktiv tilldelas rollpersonen en erfarenhetstärning [förkortat ET].

Nästa gång du spelar får du slå en extra tärning vid ett valfritt slag. Spelledaren kan även belöna spelarna med extra ET om de till exempel lyckats besegra en extra farlig fiende eller lösa en annan svår uppgift.

Ju fler erfarenhetstärningar du får, desto fler gånger får du slå med en extra tärning per speltillfälle.

En rollperson kan ha max tio erfarenhetstärningar åt gången. Sedan kan man spendera dom genom att förbättra rollpersonen på andra sätt. Det förklaras närmare i regelboken.



Strid

Strid, speciellt närstrid, kan vara ett kaos av rörelser, finter, attacker, skrik och så vidare. För att göra striden spelbar så delar vi in den i korta sekvenser, som kallas Stridsrunder. En Stridsrunda varar i några sekunder, och under den så kan man utföra en eller flera handlingar, mer om det längre fram.

Stridssystemet i Fantasy! är tänkt att vara berättande, där både spelledaren och spelarna kan improvisera och införa egna element i striden.

Stridsrundan

En stridsrunda varar några sekunder, och kan delas in så här:

1. Spelledaren avgör om någon av sidorna har överraskat den andra.
2. Om någon kastat en besvärjelse förra stridsrundan kommer dess effekt nu.
3. Om ingen har blivit överraskad slås initiativ; en tärning slås för vardera sidan, inte för varje individ. Initiativslaget görs bara första stridsrundan i en strid.
4. Den sida som vann initiativet utför sina handlingar. Ordningen mellan de respektive rollpersonerna kan man avgöra helt fritt.
5. Alla individuella strider avgörs.
6. Sidan som förlorade initiativet utför de handlingar de har kvar att göra.

Under stridsrundan kan man till exempel hinna utföra någon av dessa handlingar när det är ens tur att agera:

- Förflytta sig, till exempel springa en sträcka som ungefär motsvarar rollpersonens Fysik i meter. För monster och andra varelser utan fysikvärden, är det upp till Spelledaren att avgör hur långt de rör sig [en häst är snabbare än en elefant, även om elefanten borde ha högre Fysik exempelvis].
- Ändra position [som till exempel liggande till stående, liggande till knästående, kasta sig ner, och så vidare].
- Dra eller stoppa undan ett vapen eller ett annat föremål.
- Attackera en fiende och försvara sig.

...eller något annat, förutsatt din spelledare går med på att du hinner det. Du kan även alltid, som en fri handling, göra saker som att ropa ut en varning till en annan rollperson, släppa ett föremål eller uttala ett Kraftord. Det [Fria handlingar] kan du göra i kombination med vanliga handlingar under stridsrundan.

Initiativ

När en strid börjar så slår man en tärning för att se i vilken ordning kombattanterna kommer att agera i striden. Ett slag för varje sida i striden. Det kallas för Initiativslag.

Initiativslaget är 1T. Den som slår högst agerar först. Man behöver bara slå ett slag när striden inleds, eller om en eller flera nya kombattanter ger sig in i striden. Blir det samma resultat på tärningarna slår man om.

Observera att attack och försvar sker samtidigt, när en part valt att attackera en motståndare. Mer om det längre fram.

Ordningen som man agerar inom gruppen är helt fri när Initiativslaget är gjort.

Den sida som vann kan alltid välja att dröja, alltså utföra sina handlingar senare under stridsrundan och låta fienden agera först; till exempel för att se vad motståndarna tänker hitta på innan dessa agerar.

Ett lyckat Initiativslag ger även ytterligare en extra fördel. Den första stridsrundan efter ett vunnet Initiativslag så får man en extra tärning på Attackslaget. Om motståndarna fortfarande står på benen nästa stridsrunda är dock bonusen borta.

Om två strider sker nära varandra, men oberoende av varandra [som i två olika rum] slår man ett Initiativslag för varje delstrid.

Initiativbonus

Om den ena sidan ligger i bakhåll, förberedda på att deras fiender snart kommer dyka upp och redo att attackera direkt, får de en bonus på sitt Initiativslag även om motståndarna hinner upptäcka dem och inte blir överraskade. Då slår man 1T+2 i stället för en omodifierad tärning.

Attack och försvar

Om du hamnar i strid med en annan person så delar du upp de tärningar du har som motsvarar din nivå i Fysik [eller Motorik, om du attackerar med en båge, en slunga eller ett armborst], plus tärningar för nivå i Stridsvana och för det vapen du eventuellt använder, i två delar, en för attack och en för försvar. Det totala antalet tärningar du kan använda för attack och försvar kallas Stridstärningar.

Du kan använda alla dina tärningar för att försvara dig med [om du inte vill attackera alls], men om du attackerar din motståndare så måste du alltid spara minst en tärning för att slå försvar med. Den kan du använda flera gånger, om du attackerar av fler än en motståndare.

På försvaret lägger du även till tärningar för eventuell rustning och sköld. Din motståndare gör samma sak. [Man kan bara attackera I närstrid om man befinner sig inom tre meter ifrån motståndaren. Blir man attackerad med kast eller avståndsvapen och saknar sådana själv, kan man bara försvara sig mot just den attacken om anfalleren inte är närmre än tre meter förstås].

Sedan slår ni era attack- och försvarstärningar samtidigt. Får du ett bättre resultat än motståndarens försvar har du en träff, blir det lika eller mindre så missar du. Samma sak gäller naturligtvis för din motståndare. Det är med andra ord möjligt att båda träffar varandra samma stridsrunda, och till och med faller varandra till marken! Träffar du får din motståndare dra av 1-6 [slå en tärning] plus vapenmodifikationen från sin kroppspoäng. Slåss man utan vapen så blir skadan naturligtvis bara 1-6. Monster och andra varelser kan dock ge mer skada, elden från en drake kan till exempel ge hela 5T i skada!

Om du slår en sexa på skadeslaget får du slå en extra tärning och addera resultatet till skadan. Skulle även den bli en sexa så får du slå ytterligare en och så vidare. Skadan kan alltså bli ordentligt hög om du slår bra. Observera att det är enbart tärningarna som adderas, inte vapenmodifikationen.

EXEMPEL:

Jägaren Cari Silverhår följer ett björnspar när hon plötsligt blir attackerad av en ork som tror att hon är ett lätt byte. Orken är stor och stark, han har 5 i Fysik, Stridsvana och en spikkclubba. Totalt 9 tärningar. Spelledaren bestämmer att han har bra självförtroende, och lägger därför 7 tärningar på attacken och 3 på försvaret [+ en extra tärning på försvaret för orken har läderrustning]. Cari har 4 i Fysik, Stridsvana, Fäktning och ett långsvärd. Även hon har alltså 9 tärningar, och lägger 5 på attacken och 4 på försvaret [hon bär ingen rustning].

Orkens resultat på attacken blir 2, 4, 1, 2, 5, 3 och 3, och på försvaret 3, 2 och 3. Alltså 2 lyckade slag på attacken, och inget på försvaret. Cari får 4, 4, 3, 2 och 5 på attacken, och 5, 4, 4 och 2 på försvaret.

3 lyckade slag på attacken [som är bättre än orkens försvar] och 3 lyckade slag på försvaret [bättre än orkens attack]. Cari lyckas alltså få in en träff, men inte orken.

Skadan på slaget blir 1T+3. Caris spelare slår en tärning; det blir en trea. Orken får dra av fem kropps-poäng [en kropps-poäng absorberas av läderrustningen], en rejäl träff. Nästa stridsrunda är han inte fullt så självsäker.

EXEMPEL:

Nästa stridrunda får både orken och Cari in varsin träff. Cari har tur, spelledaren slår dåligt för orkens skadeslag, och hon får bara dra av 4KP. Nu är det Caris tur att slå för skada, och hon slår en sexa! Nästa tärning blir också en sexa och den följande en tvåa. Totalt 6+6+2 [+2 för vapenmodifikationen]. Hela 16KP! Orken faller stendöd till marken.

Flera motståndare

Man kan attackera en person per stridsrunda, men kan naturligtvis bli attackerad av flera. Man får i så fall dela upp sina försvarstärningar mellan angriparna, men har alltid kvar den sista tärningen, hur många man än slåss mot. Dessutom så får man alltid lägga på tärningar för rustning och sköld på alla försvarsslag.

I närstrid kan man enbart slå mot tre motståndare samtidigt.

Naturligtvis fungerar det likadant åt andra hållet också, i närstrid kan inte fler än tre personer åt gången anfalla samma fiende under samma stridsrunda. Blir man fler så blir det för trångt för att fler rollpersoner ska blanda sig i striden.

Däremot kan hur många som helst attackera en fiende med avståndsvapen samma stridsrunda, det vill säga med pilbågar, kastspjut och så vidare.

Det kan vara klokt att behålla någon extra försvarstärning om det är risk att en ny motståndare rusar fram i slutet av stridsrundan för en attack. Om ingen gör det är den försvarstärningen emellertid förlorad den stridsrundan.

Ovetande om attacken

Om din rollperson inte ser den person som attackerar honom, eller är helt ovetande om attacken och blir överraskad [till exempel om en motståndare smugit sig på dig bakifrån], så har han bara en försvarstärning plus rustningsmodifikationen. Skulle rollpersonen bära en sköld så får han inte räkna med den i försvarslaget eftersom han inte vet varifrån attacken kommer.

Modifikationer av attack och försvar

Det är möjligt att du kan slå en extra attack- eller försvarstärning om oddsen är på din sida. Du kanske skyddas av en mur som gör dig svårare att träffa, du kanske har en höjdfördel mot din motståndare eller liknade. Du kan också ha oddsen emot dig och får dra av en tärning på attack eller försvarslaget. Solen kan blända dig, det kan vara mörkt, du kanske försöker avfira en projektil på ett litet mål eller någon som springer fort, det kan vara tät dimma, det kan vara halt och lerigt och så vidare. Spelledaren avgör om hon tycker det är lämpligt att modifiera slaget.

EXEMPEL:

Dorric blir beskjutet av en fiende med båge. Dorrics Fysik är 3, och han har förmågan Stridsvana. Eftersom han inte är i strid med någon annan för tillfället kan han lägga allt på sitt försvarslag; totalt 4. Oturligt nog bär han varken rustning eller sköld, så för att öka sitt skydd kurar Dorric ihop sig bakom en sten, och därför modifierar spelledaren hans försvarslag med en extra tärning.

Attackera utan att skada

Det händer att man vill försätta motståndaren ur stridbart skick utan att döda honom [som att försöka träffa motståndarens icke vitala delar eller slå honom med ett trubbigt föremål]. För att göra det så berättar man för spelledaren om sin avsikt och attackerar sedan som vanligt. Om man träffar så gör vapnet man använder endast hälften av sin normala skada, avrundat uppåt.

När motståndaren kommer ner på noll Kroppspoäng så förlorar han medvetandet i 10-60 minuter. När han sedan vaknar så återfår han genast sina förlorade vanliga kroppspoäng, men inga TKP.

Observera att det inte gäller för kroppspoäng som förlorats på vanligt sätt tidigare, så om man exempelvis endast hade 2 KP kvar när striden började har man bara 2 när man återfår medvetandet.

Förutsägbara attacker

Om du inte ser till att rollspela din rollpersons attacker i en strid, det vill säga beskriva dem på ett underhållande sätt, utan gång på gång bara slentrianmässigt säger någonting i stil med ”jag hugger en gång till”, så räknas attacken som förutsägbar för motståndaren. Då får den som försvarar sig använda en extra försvarstärning.

Kreativa attacker och försvar

I *Fantasy!* är det viktigt att slåss på ett så kreativt och beskrivande sätt som möjligt. Striderna blir roligare och mer intressanta om man utnyttjar omgivningarna, hitta på fula knep och liknade.



Om spelledaren anser att du låter din rollperson attackera eller försvara sig på ett extra intressant eller kreativt sätt så kan hon, om hon vill, belöna dig med en extra tärning på attacken eller försvaret.

Flykt

Vill man dra sig ur en strid för att lägga benen på ryggen så har man två alternativ. Antingen så vänder man sig bara om och springer. Då får motståndaren en extra attack där man får en försvarstärning plus rustningsmodifikation. Skulle rollpersonen bära en sköld så får han inte räkna med den i försvarsslaget. Den som attackerar får använda hälften av sina Stridstärningar avrundat uppåt.

Det andra alternativet är att dra sig ut bakåt, men att behålla framsidan mot fienden. I stället för att attackera slår man ett Fysikslag, där svårighetsgraden även är motståndarens Fysik. Lyckas det så mister motståndaren sin stridskontakt. Motståndaren kan avancera och fortsätta striden nästa stridsrunda om han är tillräckligt snabb för att komma ifatt och inte attackeras av någon annan.

Bakhåll

Om man kan anfälla en fiende ur ett bakhåll, utan att de har lyckats upptäcka hotet innan, så får man attackera i en fri stridsrunda utan att motståndarna får göra något annat än att försvara sig. De kan även bara försvara sig som om de är ovetande om attacken, se ovan.

Vapenmodifikationer

I *Fantasy!* har vapnet mindre betydelse än den person som använder det. Ett vapen har vanligen antingen +1 eller +2, som ger extra tärningar på attackslaget och extra skada. Små och/eller enkla vapen som knivar, träklubbor och liknade har +1 större och/eller tyngre vapen som svärd, yxor, spikklubbor, spjut har +3. Medelstora har +2.

Undantag: I trånga utrymmen, som grottor, smala gränder, inomhus [om det inte är stora salar] så har knivar/dolkar och liknade +3 i vapenmodifikation, eftersom de är lättare att hantera där och går att utnyttja bättre. Tvåhandsvapen har

däremot endast +1 i sådana situationer. Man har inte plats att svinga sin tvåhandsyxa, eller sitt tvåhandsvärd ordentligt, och ett spjut blir otympligt. Enklare längre vapen, som stavar, behöver också utrymme för att användas på bästa sätt.

Om du kan se ditt mål och det inte är väldigt långt bort kan du skjuta på det med en båge eller träffa det med en sten från en slunga. Vapen som kastas är tillräckligt träffsäkra på avstånd upp till 30 meter, beroende på situationen.

VAPEN	VAPENMOD.
Kniv/kastkniv	+1 [+2]
Dolk	+2 [+3]
Träklubba	+1
Trästav	+2 [+1]
Kortsvärd	+2 [+3]
Svärd	+3
Spikklubba	+3
Spjut	+3 [+1]
Yxa	+3
Båge	+2
Armborst	+2
Slunga	+1

[*Inom parantes = Vapenmod. i trånga utrymmen*]

I ”Svärd” ingår alla slags svärd, sablar och liknade. På samma sätt ingår alla slags pilbågar i ”Båge”, alla yxor i ”Yxa” och så vidare. Speltekniskt fungerar de lika, de har bara olika personlighet.

[*Fler vapem finns i regelboken*]

Improviserade vapen

Om din rollperson tar upp en sten, en spade, ett avbrutet bordsben, en gruvhacka eller liknande föremål räknas det som ett improviserat vapen. De ger alltid endast +1 i vapenmodifikation. De har aldrig bättre modifikation än +1, även om man slåss i ett trångt utrymme.

Rustningsmodifikationer

En rustning kan ha +1 eller +2 i rustningsmodifikation, det vill säga extra tärningar att lägga på försvarsslaget. +1 för läderrustningar, +2 för metallrustningar, som ringbrynjor, fjällbrynjor och lamellbrynjor. En hjälm ingår i respektive rustning. Dessutom får man ytterligare +3 på sitt försvarsslag om man har en sköld. Observera att man inte kan använda ett vapen som kräver två händer, som en båge eller ett tvåhändigsvärd, när man bär en sköld.

Dessutom absorberar rustningar skada. Man får dra av lika många kroppspong från skadan som de har i rustningsmodifikation. Det gäller dock enbart rustningen, inte för sköldar. De minskar bara risken för att bli träffad. Sköldar skyddar inte heller från attacker om man är överraskad eller flyr och inte ser fienden.

Alla rustningar, utom läderrustning, ökar svårighetsgraden två steg vid fysiska aktiviteter, som att smyga, klättra, simma och så vidare. Det är heller inte möjligt att kasta besvärjelser i alla rustningar, utom läderrustning.

RUSTNING	RUSTNINGSMOD.
Läderrustning	+1
Metallrustning	+2
Sköld*	+3

Minskar bara risken att träffas, absorberar ingen skada.

Kroppspong och skador

Kroppspong mäter som tidigare nämnts hur mycket skada rollpersonen tål innan han förlorar medvetandet eller dör. Om rollpersonen blir träffad så drar man av kroppspong. Kryssa av rutorna för KP på rollformuläret. Lägg märke till att man får dra av en tärning på alla sina slag om man har en skråma, och två tärningar om man är sårad. Man har dock alltid en tärning att använda, även om man skulle hamna på noll.

En skråma får rollpersonen när han har fem Kroppspong kvar, och han räknas som sårad när han har två Kroppspong kvar.

Skador dras först av från den Temporära kroppspongen [TKP], och sedan från den vanliga Kroppspongen [KP].



Kommer rollpersonens KP ner på noll så slår man lika många tärningar som rollpersonens Fysik. Blir resultatet tre eller högre så är rollpersonen medvetlös i 2-12 timmar [slå två tärningar], blir det två eller lägre avlider den olycklige.

Om rollpersonen kan ge en bra och övertygande anledning varför han vill fortsätta leva [i stil med ”jag måste hämnas min broders död innan jag dör”] så kan spelledaren tillåta att han slår ytterligare en tärning. Om resultatet på extraslaget blir ojämnt kan han inte räddas, men blir det jämnt så överlever han, men med någon form av men som spelledaren bestämmer.

Allvarliga skador – skadechock

Om rollpersonen förlorar mer än hälften av sina permanenta KP på en gång så har han fått en allvarlig skada, även om han inte kommit ner på noll KP. Då slår man en tärning och om resultatet blir 1-3 så förlorar rollpersonen medvetandet på grund av skadechocken, och förblir medvetlös minst i en timme, eller tills han har fått första hjälpen.

Konstruktionspoäng

Föremål har konstruktionspoäng som fungerar på samma sätt som kroppspoäng. När ett föremåls konstruktionspoäng går ner på noll går det sönder.

EXEMPEL:

Dvärgen Dorgan försöker slå upp ett lås med en yxa. Låset har 18 KP, så Dorgan får slå flera gånger innan det går sönder.

Andra typer av skador

BRÄNNSKADOR, skador från eld, syra, viss magi drar av Kroppspoäng som vanligt. Eld från en fackla eller liknade ger 1 KP i skada per stridsrunda. Om hela kroppen utsätts för lågor förlorar man 5 KP per stridsrunda.

KVÄVNING. Om han av någon anledning inte kan andas kan en rollperson utan större problem klara sig 2 minuter utan luft. Efter det slår man ett Fysikslag varje minut som går. Man börjar på svårighetsgrad ett och ökar en nivå varje minut. Om Fysikslaget misslyckas dör rollpersonen.

FALL. Ju högre höjd man faller ifrån, desto större blir skadan. Speltekniskt så kan man bli skadad från en fallhöjd på tre meter eller mer. Rustning minskar inte skadan. Vid ett fall över på 30 meter dör man alltid. Skadan i tabellen nedan förutsätter att inget dämpar fallet och att man inte landar på ett mjukt underlag.

FALLHÖJD	SKADA
3-5 m	1T
6-7 m	1T+1
8-10 m	1T+3
11-15 m	2T+2
16-20 m	2T+4
21-30 m	2T+7
Högre än 30 m	Död †

GIFT. Det finns naturligtvis många typer av gifter. En del skadar bara om de sväljs, andra när de inandas, vid kontakt, eller när de kommer in i blodomloppet. Gifterna har dessutom olika styrka, normalt från 1 till 6.

Om en rollperson blir utsatt för ett giftigt ämne slår man ett Fysikslag. Blir summan av Fysikslaget lika med eller högre än giftets styrka [som fungerar som svårighetsgrad], så klarar sig rollpersonen, annars börjar giftet att verka. Vilket vanligen innebär en kvalfull död, eller något annat otrevligt.

Alla de här skadorna dras direkt från den vanliga Kroppspoängen, inte den temporära.

Läkning av skador

Om din rollperson blir skadad så betyder inte det att han blivit av med sina kroppspoäng för alltid. Efter ett tag så läks skadorna, och det tar lite olika lång tid beroende på vad rollpersonen har för sig. Eftersom världen i *Fantasy!* genomströmmas av magi så läks skador dessutom snabbare än i den verkliga världen.

När det gäller den vanliga Kroppspoängen läks skador med 1 KP om dagen om man får kvalificerad vård av en helare, 1 KP varje vecka om man får enklare vård, 1 KP varannan vecka om man bara ligger still och vilar och 1 KP i månaden om man är aktiv, 2 KP varje vecka om han får enklare vård, 2 KP varannan vecka om han är still och vilar och 2 KP en gång i månaden om han är aktiv.

Den Tillfälliga kroppspoängen, TKP, återfås helt och hållet mellan varje speltillfälle.



Spelleda Fantasy!

Att spela *Fantasy!* är lättare jämfört med många andra rollspel. Till och börja med finns det inte så mycket regler att hålla reda på. Och du som spelleder har alltid rätt att ändra på dem, eftersom de är tänkta att vara stöd för just dig. Om reglerna kommer i vägen för det du vill göra, strunta i dem, eller improvisera fram en egen regel direkt. Det här spelet är för dig som gillar att berätta historier och vara kreativ.

Alla regler i den här boken är rådgivande för dig som spelledare, de är inte huggna i sten. Du är regelboken. Att hitta på egna husregler är också en stor del av nöjet med ett Old School Gaming-spel. Vill du skapa nya arketyper, monster, Förmågor, vapen eller ett eget magisystem, gör det!

Nästan allt i spelet kan du lösa med lite sunt förnuft. Gör det som känns mest spännande och passande för dig och dina spelare. Spelet är trots sina få och enkla regler kapabelt att berätta de mest fantastiska äventyr.

Äventyr

Att skapa ett äventyr i *Fantasy!* börjar nästan alltid med att du ritar en mindre karta. Den fyller du med några intressanta äventyrsplatser, som dystra borgar, tempelruiner, befästa städer, dimmiga skogar, glömda gruvor eller vad det kan vara. Sedan befolkar du en del av dem med ett antal personer som rollpersonerna kan samspela med, och ger dem en plats att börja på. Ofta är det en liten avsides liggande by med ett litet värdshus. Klichéer är din vän. Ge rollpersonerna några rykten om försvunna skatter, någon som behöver hjälp, eller en fiende att hämnas på, och snart är det första äventyret igång. Fråga spelarna vad de vill göra. Resten kommer nästan av sig själv.

Ett äventyr kan vara av olika slag, som en skattjakt, en räddningsaktion eller enbart utforskande av det okända. Ofta kommer det leda spelarna till en specifik plats, som ett gammalt tempel i ett stinkande träsk eller en öde borg på en bergstopp. Rita upp dem i förväg, förbered några fiender och resten kan du antingen hitta på efter hand. Eller noggrant förbereda i minsta detalj om det är din spelstil. Ge spelarna utmaningar som kan lösas med kreativa lösningar, som att med list lura sig in i en borg styrd av en ond magiker, eller ta sig förbi ett antal fällor för att hitta en för länge sedan död kungs grav.

Kampanjer

En kampanj är en serie äventyr förlagda i en spelvärld. Du kan göra din egen kampanj genom att steg för steg, medan ni spelar, utvidga den karta du ritade när du gjorde ditt första äventyr. Ofta är det ett bra sätt, då spelarna känner att de steg för steg kan utforska världen, och samtidigt påverka vad som finns i den. Fyll på med städer, länder, skriv ut var man kan hitta andra folkslag. Hitta på olika personer och organisationer i konflikt med varandra. Men du behöver inte fylla på med detaljer förrän du vet att det är i ett område spelarna kommer äventyra i.

RESURSHANTERING: Håll koll på hur mycket mat, vatten, facklor och liknade rollpersonerna har med sig. Det är inte nödvändigt att i detalj bestämma hur mycket varje sak väger, det räcker med att göra en bedömning om rollpersonerna har plats med det de vill bära med sig i ryggsäckarna, och att de är starka nog. Men sedan ska man se till att spelarna har en känsla av att de måste vara kloka och ransonera sina resurser på ett lämpligt sätt, så de inte plötsligt befinner sig i en djup grotta utan ljus, mat och dryck. Och att du som spelledare vet när den sista facklan slocknar.

Magi

Magiker i *Fantasy!* kan kasta besvärjelser. Normalt kan enbart spelledarpersoner vara magiker.

En besvärjelse kan användas till att under en kort tid ändra verkligheten på ett mer omvälvande sätt än med ett Kraftord.

Det finns även stämningsskapande magi, som spelledarpersoner kan använda utan att det behöver slås några tärningar. Rollpersonerna kan till exempel färdas genom en förtrollad dimma och komma fram till någon helt annan plats, portar kan plötsligt slå igen utan synbar anledning, rollpersonerna kan höra röster, få drömmar sända med magi och så vidare. Vi talar alltså om magi som är till för att föra historien framåt, men inte skada rollpersonerna. Spelldaren bestämmer bara vad som händer, och så blir det så. För att kunna använda magi behöver man förmågan Magi, den ger även en extra träning till Närvaroslaget.

Kasta en besvärjelse

Att kasta en besvärjelse är som ett vanligt handlingslag, men det är som sagt bara de som har Förmågan Magi som kan göra det:

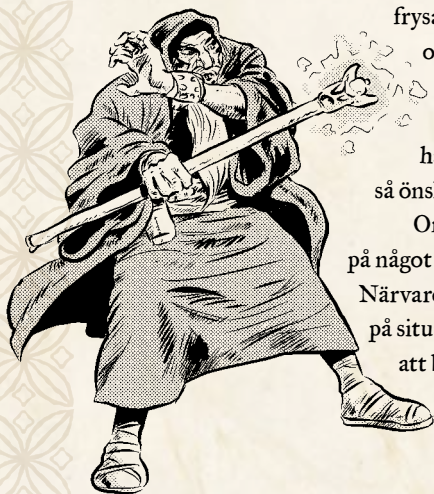
Du slår ett Handlingslag [Magislag] där du lägger ihop din nivå på Närvaro och Magi och jämför med svårighetsgraden på den besvärjelse du vill utföra. Svårighetsgraden ligger normalt på 3 till 5, beroende på hur mycket verklighet som ska förändras.

En besvärjelse med svårighetsgrad 3 kan få magikern att skapa en tillfällig illusion, få ett föremål att lysa och liknande. Alltså besvärjelser som enbart påverkar den fysiska verkligheten i mindre grad.

Besvärjelser med svårighetsgrad 4 kan påverka verkligheten lite mer, som att tända en eld, skapa vind i ett begränsat område, få en mindre mängd vatten att frysa, rena förgiftad mat, få en låst dörr att öppna sig och så vidare.

Besvärjelser som under längre tid eller i större skala påverkar den fysiska verkligheten har svårighetsgrad 5 [eller högre, om spelldaren så önskar].

Om du ska påverka någon annan persons vilja på något sätt så är svårighetsgraden den personens Närvaro [eventuellt modifierat av spelldaren beroende på situationen, det är till exempel lättare att få någon att berätta en hemlighet med hjälp av magi än att få samma person att döda en vän, eller falla i sömn].



Om besvärjelsen riktas mot en varelse som inte har värde för Fysik eller Närvaro så används värdet på dess Magiska försvar istället.

Det tar en stridsrunda att kasta en besvärjelse, och dess effekt kommer först i nästa stridsrunda innan något annat händer.

Skada och läka

Svåra besvärjelser som direkt skadar [genom att skapa eld, kyla eller liknande] andra personer har samma svårighetsgrad som nivån på målets Fysik. Besvärjelser som läker skador på en person har svårighetgrad 3, utan modifierationer. En magiker kan åsamka skada eller läka lika många kroppspoäng som han har Närvaro + rT. Alternativt kan Spelledaren helt enkelt bestämma effekten.

Diverse andra regler för äventyrande

RESANDE: alla avstånd i *Fantasy!* mäts i dagsmarscher [eller timmar för kortare avstånd]. Om man rider på en häst i terräng kan man färdas fyra gånger så fort i upp till tre timmar, sedan dubbelt så snabbt.

MAT, DRYCK OCH VILA: En rollperson klarar sig två dagar utan dryck, och en vecka utan mat utan att hans förmåga att agera, speltekniskt, minskar. Han behöver även sova minst sex timmar varannat dygn. Gör han inte det så kan spelledaren dra av så många tärningar hon önskar från alla slag.

BELYSNING: En fackla eller oljelampa lyser upp i en radie på ungefär 10 meter i annars totalt mörker, som i en underjordisk gång eller i en krypta. Men ljuset kan upptäckas på upp till en kilometers avstånd i mörker om det är klart och det finns en rak siktlinje till ljuskällan. En flaska olja kan hålla en lampa lysande i tio timmar, medan en fackla brinner i två timmar.



Monster och varelser

I *Fantasy!* finns ett stort antal andra monster och varelser, av olika slag, som kan vara dödliga fiender till, eller allierade med, rollpersonerna.

Humanoida varelser, som är för äventyren viktiga spelledarpersoner, har normalt samma slags värden som rollpersonerna, [människor, alver och dvärgar], men kan ha andra egenskaper efter spelledarens önskemål. Men de flesta varelser kan även beskrivas på det här förenklade sättet:

STRID [ST]: Hur många tärningar varelsen kan använda för attack och försvar.

SKADA [SK]: Vad skadan blir om varelsen träffar med en attack i strid. En sexa på en tärning ger dock inte en extra skadetärning som för rollpersoner.

KROPPSPOÄNG [KP]: Som kroppspoängen för humanoida varelser. Varelser har inga TKP om inte annat anges.

RUSTNING [R]: Hur mycket skada varelsens naturliga rustning [tjock hud, hårda fjäll eller liknande] kan absorbera. Kan även beskriva en vanlig rustning som den varelsen oftast bär.

MAGISKT FÖRSVAR [MF]: Fungerar som Närvaro i de fall varelsen blir utsatt för magiska attacker.

SPECIALFÖRMÅGA [SF]: Kan vara saker som att varelsen kan flyga, har magiska förmågor, ser i mörker och mycket annat.

När varelser har magiska egenskaper är det oftast i form av ett specifika besvärjelsekrafter, som en magisk attack som kan förvandla motståndaren till sten, eller försätta honom i sömn. Eller magi som kan göra varelsen osynlig eller osårbar för vissa typer av attacker.

En del varelser har specialförmågor som fungerar som de Förmågor rollpersoner har. Då står värdet som motsvarar nivån på Förmågan och den Egenskap som är relevant. En Tjuv får till exempel 6 tärningar totalt om han ska smyga.

Observera att man även kan beskriva ”vanliga” spelledarpersoner, människor, alver, dvärgar, orker och andra intelligenta humanoida varelser på det här förenklade sättet. Kan vara praktiskt om spelledaren snabbt vill slänga in några stråtrövare eller liknande. Att så att säga ”vända tillbaka” förenklade varelser är inte så svårt. Deras stridstärningar är exempelvis en bra grund för att räkna ut fysik, även om Spelledaren måste vara beredd att använda sunt förnuft.

EXEMPEL:

En Orkkrigare har 8 stridstärningar, han svärd och rustning men ingen sköld. 3 tärningar för svärdet [eftersom svärd ger +3T]. $8-3=5$. Orken har alltså 5 tärningar utan svärdet, resten måste då logiskt komma från orkens höga Fysik och att han förmodligen har Stridsvana 1 [han är ju krigare]. Orken har alltså Fysik 4.



EXEMPEL PÅ MONSTER OCH VARELSER.

Tänk på att även människor som inte är rollpersoner kan äknas som varelser speltekniskt.



Ork, krigare

Orker är en krigisk humanoid ras som gärna anfaller och dödar människor om de kan. De är något kortare än människor men är mer muskulöst byggda. De har svartgrå hud och trynliknande ansikten med röda ögon och munnar med vassa tänder.

Orker slåss med effektiva, korta svärd eller spikklubbor och bär grova rustningar av stål och läder. Rustningarna absorberar 2 KP i skada. De som tillhör krigarkastet slåss alltid i närstrid, aldrig med avståndsvapen

ST: 8, SK: 1T+3, KP: 12, R: 2, MF: 4, SF: Orker ser utmärkt även i kompakt mörker, eftersom deras ögon kan uppfatta skillnader i temperatur ner till delar av grader.

Riddare

Riddare är adliga krigare som är tränade att strida till häst, och de är utrustade med svärd, rustning [ringbrynja som absorberar 2 KP] och ibland även sköld.

De är bland de svåraste mänskliga motståndare man kan möta i strid, eftersom de hela sitt liv tränat krigskonst. Riddare flyr inte i första taget, deras heder förbjuder att visa feighet inför en motståndare.

ST: 12 (14 till häst, se nedan), SK: 1T+3 (svärd), KP: 12, R: 2, MF: 5, SF: Skicklig ryttare, får 2 extra Attacktärningar om han attackerar från hästryggen.

Rövare, människa

Banditer bär oftast läderrustning som absorberar 1 KP i skada. De slåss med bågar på avstånd eller med dolkar i närstrid. De föredrar att attackera om de har övertag, som i ett bakhåll. Om de lyckas med en överraskande attack får de två extra tärningar på sitt attackslag första stridsrundan.

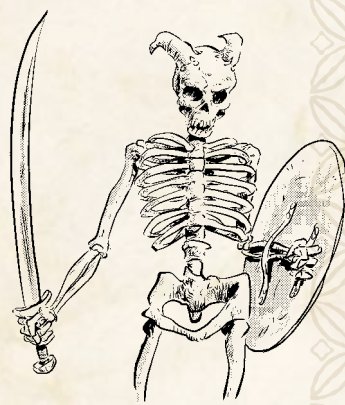
Ibland kan rövare ta arbete hos mindre nogräknade och onda adelsmän, för att utföra deras smutsigare arbete

ST: 8, SK: 1T+2 (dolk), 1T+2 (båge), KP: 10, R: 1, MF: 4, SF: Överraskningsattack 2.

Skelett

Levande skelett kan användas av onda magiker som vakter. Eller så kan de vara bundna till en plats genom en gammal förbannelse eller glömda besvärjelser. De har ofta blivit beordrade att utföra en särskild syssla, som att attackera alla som kommer in i ett speciellt rum. Innan dess är de orörliga. De känner ingen rädsla och kan inte påverkas av magi som riktar sig mot en persons Närvaro.

ST: 8, SK: 1T+3 (rostigt svärd), KP: 7, R: -, MF: 10, SF: Immuna mot all magi som påverkar psyket.



Stadsvakt

Vanliga mänskliga krigare av sämre kvalitet som anställts för att upprätthålla ordningen i städer och på borgar. De har ofta inte så god stridsmoral, utan flyr eller kapitulerar om de ställs mot för svåra motståndare. Stadsvakter bär oftast läderrustning.

ST: 5, SK: 1T+2 (kortsvärd), 1T+2 (lätt armborst), KP: 8, R: 1, MF: 3, SF: –.

Stentroll

Stentroll är stora, glupska och grymma varelser som bor i grottor i bergen och avlågset liggande skogsmark. De äter enbart kött och tycker människa är en delikatess. De klär sig i djurhudar, smyckar sig med stöldgods, benbitar och utslagna tänder och slåss med stora träklubbor som ger dem en bra räckvidd i strid.

ST: 14, SK: 2T+2 (träklubba), 1T+3 (näve), KP: 20, R: 2, MF: 4, SF: Stentroll ser utmärkt även i kompakt mörker, eftersom deras ögon kan uppfatta skillnader i temperatur ner till delar av grader. De tål inte solljus, utan förvandlas till sten om de träffas av en enda solstråle.

Ulv

En stor vargliknande best som ibland används som riddjur av vättar och orker. De har tjock päls och hud men brukar utrustas med ytterliggare läderharnesk. De anfaller med bitt.

En ulv ger sin ryttare +1T i strid så länge som ryttaren sitter på dess rygg.

ST: 9, SK: 1T+3 (bett), KP: 11, R: 2, MF: 1, SF: –.

Ödleman

I träskmarker och djungler kan man stöta på ödlemän, en humanoid ras av intelligenta reptiler som går på två ben och har två armar. De lever i stammar och undviker oftast människor som de hatar, men anfaller skoningslöst de som kommer för nära. En del människor tas till fånga för att offras till ödlemännens gudar.

Ödlemän bor i befästa byar omgivna av pallisader, där ingångarna ofta ligger under vatten. De bevakas av patrullerande krigare, beväpnade med hulling-försedda spjut och svärd av vulkaniskt glas med en förstärkt kärna av segt trä. De bär ofta rustningar av läder som absorberar 1 KP vid en träff.

ST: 9, SK: 1T+3 (svärd), 1T+3 (spjut), KP: 11, R: 1, MF: 4, SF: Kan hålla sig under vatten upp till en timme.



Kort introäventyr för nya rollspelare:

ONDSKANS GRUVA

"Den senaste tiden har bönderna i er hembygd upplevt hur såväl boskap som vallpojkar, försvunnit på väg hem från grönbetet. Eftersom ni är traktens enda kämpar, har byfolket vänt sig till er, i hopp om att ni skall finna dem. I mörse fann ni spår, främst från tassar, men också från människofötter. De ledde alla i samma riktning, närmare bestämt till dvärgarnas övergivna koppargruva. Nu står ni slutligen framför öppningen till den gamla gruvan och i gryningsluset ser ni att spåren leder in i den mörka gången. Ni drar era vapen och gör er redo att stiga ned i underjorden".

Sammanfattning

Följande har hänt. En häxa har gjort en gammal övergiven gruva till sin hemvist. Häxan har förtrollat en mindre grupp ulvar, samt ett ungt stentroll och dessa lyder nu hennes minsta vink. De försvunna fåren har blivit mat åt dem alla, medan vallpojkarna infångades eftersom de sett trollet och häxan bära iväg på deras får. Häxan har hotat att ge pojkarne som kvällsvard åt trollet om de skulle försöka rymma eller blir till besvär.

Rollpersonerna kan finna de båda pojkarne nära öppningen på plan 1. Pojkarne måste övertalas för att våga rymma med rollpersonerna, men de kan berätta om häxan och trollet för dem om de frågar vem som fångat in dem. De kan också avslöja att häxan kan byta skepnad och det enda säkra sättet att känna igen henne på, är den gröna sten hon bär i ett snöre runt halsen.

Lyckas rollpersonerna befria vallpojkarne och fåren, är de värda 1 ET var. Lyckas de dessutom fånga in eller dräpa häxan och trollet, är de värda en extra ET var.

Alla punkter på kartan beskriv på följande sätt: Kursiv text kan läsas upp för spelarna när

rollpersonerna kommer till punkten, eller ännu bättre, hitta på egna ord för att beskriva platsen utifrån texten. Resten av texten är information om platsen avsedd för Spelledaren.

Påminn spelarna om att de måste tända facklorna/lyktorna innan de går in i grottan. En fackla tar upp en hand och den som bär den kan därför inte använda t.ex. både sköld och svärd. Alla korridorer och väggar i gruvan är uthuggna med stor skicklighet. De är därför ganska släta och det är ungefär 170 cm i takhöjd överralt. Det är kolmörkt i hela gruvan, undantaget i häxans håla, eftersom både Ulvar och Stentroll har mörkersyn.

Äventyret börjar

1. Ni står utanför grottans öppning. Ni kan se att den har varit täckt av sly och rötter, men dessa har slitigts av och dragits undan. Ni kan också se svaga spår av tassar i leran utanför. Någon har definitivt gått in här nyligen.

2. Ni befinner er vid ett vägsäl i form av en t-korsning. Gången viker av åt norr och söder.

Om rollpersonerna är tysta och lyssnar mycket noga och någon av dem lyckas med ett vanligt närvaroslag, kan de höra svaga snyftningar från den norra gången.

3. Bakom en grovt tillyxad gallerdörr av trä, sitter två smutsiga pojkar och snörvlar. Det tar en stund innan deras ögon vant sig vid ljuset från facklorna. De tittar på er och frågar vilka ni är och om ni kan rädda dem!

Rollpersonerna kan öppna dörren med våld (10 KP) eller dyrka upp det enkla hänglåset (ett Motorikslag mot svårighetsgrad 2). Pojkarne är de bägge försvunna vallpojkarne, Tym och

Janog. De är klädda i trasor och ligger på var sin granrisbädd när rollpersonerna dyker upp.

4. Det verka som något rör sig i mörkret...

Två Ulvar ligger och lurpassar på eventuella inkräktare. Om spelarna inte är försiktiga och ser sig för, upptäcker Ulvarna dem och angriper.

5. Gången blir bredare och ni märker att den sluttar nedåt.

Gången leder ned till nivå 2. Rollpersoner som är duktiga på att spåra, kan finna trollspår på marken.

6. Ni befinner er i ett underjordiskt rum, en bred öppning finnes i den södra väggen.

Trollspåren rollpersonerna eventuellt kan ha upptäckt leder österut.

7. Gången leder in i ett litet rum, totalt fyra gångar leder till rummet, två från norr och en från söder. Innan ni vet ordet av hör ni ett lågt morrande.

Lyckas RP ej med ett Närvaroslag mot svårighetsgrad 2 blir de överraskade av den ulv som lurpassar här i krokarna.

8. Tunneln delar sig i ännu ett vägsäl, söder och västerut. Rollpersoner som lyckas med att Spåra kan finna spår efter troll. Dessa spår leder västerut och slutar vid rum 10.

9. Ett litet rum i vilken ni kan skymta fyra av de försvunna fåren. De hålls inspärrade bakom en enkel gallerdörr av trä, utan lås eller handtag.

Gallerdörren sitter i den norra väggen och tål 10 kp, kan lyftas bort med Fysikslag mot SG4. Trollet har lyft det tunga gallret på plats. Om rp befriar fåren kommer dessa att bräka och föra oljud. SL måste tänka på att alla monster på våningen lär märka detta.

10. Ni ser ett mindre rum framför er, golvet är täckt av granris. Det stinker troll här!

Slå 1T, på 1-2 är trollet på väg till rummet och anländer strax bakom rollpersonerna.

11. Tunneln har rasat samman och det går inte att fortsätta hitåt utan verktyg.

Om spelarna säger att Rollpersonerna undersöker raset, kan du berätta att de känner ett svagt vindrag mellan stenarna som blockerar tunneln. Det finns ett rum eller en tunnel bakom dem. SL får bestämma hur långt tid det tar att gräva ut raset och vad som finns bakom (nytt äventyr som SL själv får skapa).

12. Rummet är tomt!

13. Ni blickar ut i en av lycktor upplyst grottsal. Ingången vaktas dock av en morrande ulv, som genast angriper den av er som går först.

Om rp ej stött på trollet, kan han vara här när de kommer in. Han strider då mot dem tillsammans med Ulven.

14. En gammal tiggare sitter bakbunden i hörnet. Han ropar på hjälp när han ser er!

Om Spelarna uttryckligen säger att de vill se efter om tiggaren har en grön sten på sig (om de ej gör det, be dem slå ett Närvaroslag mot svårighetsgrad 3. Om de lyckas upptäcker de ett snöre runt mannens hals) Säg att de ser ett snöre om halsen. Stenen har han gömt innanför skjortan. Om de tar tag i mannen, förvandlas han snabbt till en gammal trollpacka och angriper närmaste rollpersonerna med en blix (repet är en illusion). Lever trollet, ändrar han prioritet och går in för att skydda häxan mot rollpersonerna. Besegras Häxan och Trollet, kan de ge sig av med vallpojkarne och fåren. Ulvarna flyr om häxan dräps.

Varelser

STENTROLL och **ULVAR**, se monsterbeskrivningar. Fåren och pojkarne behöver inga värden förutom KP, då de är för svaga för att slåss (de har 5 KP var).

HÄXAN. Häxan vars namn är Merda den grå, var en gång en lovande magikerlärling. Hennes förbjudna sökande efter demonisk magi fick henne

dock bli jagad från sin hemby. Under många år vandrade hon land och rike runt på jakt efter magiska skrifter och artefakter. För några månader sedan fann hon gruvan och när hon undersökte den fann hon ulvarna och stentrollet. Dessa förhådde hon och de är numera hennes slavar.

Merda bär på en magisk amulet som ger henne möjlighet att öka sin Närvaro med 2. Den ser ut som en grön sten och hon bär den runt sin hals. Hon är klädd i en grå kåpa och ser ut att vara runt sextio år, men hon kan på magiskt väg se ut som vilket människa som helst.

ST: 2, SK: 1T (Näve), Blixt (1T+7), KP: 6, R: o, MF 14, Närvaro 5 (med amulett 7), SF: Besvärjelsekonst, Mana 10 (14 med amulett). Besvärjelser: Förhäxa (ta kontroll över Närvaro x 1 intelligenta eller Närvaro x 2 ointelligenta varelser i upp till två veckoras tid) om hon besegrar offrets Närvaro eller Magiskt försvar med egen Närvaro+2T. Blixt; Svårighetsgrad 4.

Gruvan, nivå 1



Gruvan, nivå 2

