



ETT ROLLSPEL I LEGENDARISK MEDELTID

AV

TOMAS ARFERT
JOHAN DANFORTH

illustrationer

TOMAS ARFERT

GRUNDREGLER

VÄLKOMMEN TILL SAGA

Saga är ett rollspel som utspelar sig på kontinenten Arcaria (och i synnerhet på ön Albion) i en värld inte helt olik vår egen på 1100-talet. Det samhälle som beskrivs i Saga bygger i mycket på historiska fakta från den »rikt-iga« medeltiden i vår värld, särskilt när det gäller hur samhället är uppbyggt (feodalism), lagar och levnadsvillkor.

Men världen i Saga är också till stor del den värld som medeltidsmänniskan uppfattade som verklig: magi och trolldom existerar, övernaturliga varelser lurar bland skuggorna i de djupa skogarna. Det finns drakar, jättar, älvor och onda andar.

Religionen präglar människornas sätt att tänka. Ondskan, i form av »djävulen«, *Shaitan*, är verklig, och han sluter ständigt förbund med de som är villiga att tjäna honom i utbyte mot makt och rikedom. Det onda och det goda för en evig kamp om de dödligas själar.

Gammal folketro och hedniska riter lever kvar. Ve den som väcker de magiska Sidhes vrede. Och när prästerskapet tittar åt ett annat håll så offras getter, får, duvor och en och annan människa för att blidka urgamla naturväsen och gudar.

Saga bygger också på populärkulturens uppfattning om medeltiden, som i filmer som Robin Hood eller Ivanhoe. Hjältarna är ädla och skurkarna nattsvarta. Arcaria befolkas av smutsiga, förtryckta bönder, feta munkar, listiga tjuvar och fredlösa, korrumpade tempelriddare och så vidare.

Saga – grundregler

Saga –grundregler innehåller en förkortad version av reglerna som finns i boken »Saga – fantasyrollspel i legendarisk medeltid«. Allt du behöver för att spela i regelväg finns här i sammanfattad form, men i boken finns djupare information, exempel, och över hundra sidor kampanjmaterial och äventyr.

Vad är rollspel?

I ett rollspel identifierar sig spelaren med en *rollperson* och upplever genom honom eller henne äventyr i fantasin. Under spelets gång ska spelarna klara av problem och faror som de möter i den spelvärld de befinner sig i. Äventyren och världen sköts av en *Spelledare (SL)*. I kapitel 2 beskrivs i detalj hur du skapar en rollperson.

Man behöver inte ett spelplan för att spela ett rollspel. Det enda man behöver för att spela Saga är, utöver den här boken, penna och papper samt 6- och 20-sidiga tärningar (som finns att köpa i väl-sorterade spelbutiker).

Rollspel kan jämföras med improviserad teater, där de handlingar skådespelarna utför driver handlingen framåt. Skillnaden är att rollpersonerna i ett rollspel har vissa förutbestämda egenskaper och färdigheter, och deras förutsättningar att lyckas med olika handlingar styrs av dessa.

Rollpersonens egenskaper och färdigheter, tillsammans med andra fakta om honom eller henne, finns nedskrivna på ett papper, rollformuläret. Under spelets gång så utvecklas och förbättras rollpersonerna av sina erfarenheter.

Det är viktigt att spelaren sätter sig in i sin rollperson, och agerar som han eller hon skulle göra i olika situationer. Kom ihåg att spelaren och rollpersonen är olika personer med olika förutsättningar!

Som tidigare nämnts så agerar en av spelarna i gruppen som Spelledare (förkortas ibland med SL). Han eller hon fungerar som en kombination av pjäsförfattare, regissör och enväldig domare.

Under spelets gång beskriver Spelledaren för spelarna vad de ser, hör, kan känna för lukter med mera. Sedan talar spelarna om vad deras rollpersoner gör. Ibland så använder man tärningar för att se om rollpersonerna lyckades med vad de tänkte göra, annars lyckas de automatiskt. Spelledaren berättar vad rollpersonernas handlingar resulterade i, och så vidare. På så sätt förs handlingen framåt.

Spelledaren styr och spelar alla de människor och intelligenta varelser som spelarna träffar på under sina äventyr. Dessa kallas för spelledarpersoner. Spelledaren ska beskriva för spelarna hur världen ser ut: Han eller hon styr väder och vind, invånare, djur, gudar och känner till världens hemligheter, som rollpersonerna ska upptäcka under spelets gång. Därför bör endast Spelledaren läsa hela beskrivningen av världen, och spelarna ska naturligtvis inte läsa något av äventyren i förväg!

Om reglerna inte passar i speciella situationer har Spelledaren rätt att ändra dem, eller helt

enkelt strunta i dem! Reglerna ska betraktas som riktlinjer. Spelledaren ska lyssna på spelarnas åsikter, men har alltid sista ordet.

Det är viktigt att komma ihåg att Spelledaren inte är spelarnas fiende. En bra Spelledare försöker inte göra livet så svårt som möjligt för rollpersonerna, utan ser till att hålla spelet balanserat och framför allt roligt!

Tärningar

I Saga används dels vanliga, sexsidiga tärningar (som förkortas T6), och 20-sidiga (förkortas T20). Ska man slå flera tärningar, så skriver man antalet innan. 3T6 anger alltså tre sexsidiga tärningar. Det är en fördel att ha tre sexsidiga tärningar till hands när man spelar, även man klarar sig med färre, medan det räcker med att inneha endast 20-sidig. Ofta vill spelarna använda sina egna uppsättningar tärningar. Uppmuntra det som Spelledare.

Ska man slå flera tärningar, så skriver man antalet innan. 3T6 betyder alltså att man ska slå tre sexsidiga tärningar.

Ibland kan Spelledaren vilja modifiera tärningsslagen. Modifikationen kan positiv (+) eller negativ (-).

1T20+2 betyder att man slår en 20-sidig tärning och lägger till två på resultatet. 2T6-3 betyder att man slår två sexsidiga tärningar och drar bort tre från resultatet.

VAD ALLA ROLLPERSONER VET

Saga utspelar sig till stor del i Albion, som är en ö som ligger norr om kontinenten Arcaria. Befolkningen utgörs till största delen av människor; andra raser förekommer sparsamt.

I söder finns bördig mark och stora skogar, men när man färdas norrut byts dessa ut mot vindsvepta hedar och berg. Ön är delad i fyra delar: Längst ner i söder ligger konungariket Albion, döpt efter ön. Norr om det ligger Calanor, klanernas land. Mellan dessa två länder reser sig bergskedjan Drachmore, med dvärgarnas underjordiska stad Dhazul.

Även Calanors norra gräns är en bergskedja, den grymma Emain Margor. Från dessa berg strömmar det svarta folket, norog, ner till människornas bosättningar på jakt efter slavar, byte och offer till Shaitan, Mörkrets Furste.

Nordväst om bergen ligger Normark, ett litet land grundat av vikingar från andra sidan havet. Nordöst ligger den mytomspunna, uråldriga borgen Nor Bannog, hemvist för okända faser. Ingen som gett sig dit har återvänt.

I Arcaria i söder finns ett stort antal riken. Det största är Pannonska Imperiet. En gång styrde dess legioner hela den kända världen, inklusive Albion. Nu är det bara en skugga av sitt forna jag, men fortfarande är det mäktigast.

Kejsaren av Pannonia anses vara guds ställföreträdare på jorden, och är ledare för kyrkan, *Spiriti Illuminati*.

Endast ett fåtal invånare i Albion har varit på kontinenten. Då har det för det mesta rört sig om handelsmän eller riddare som varit ute på något uppdrag.

Sydväst om Albion finns alvernas örike, Alvhem. Det händer att man kan se alvernas smäckra skepp i albiska hamnar.

Endast en handfull av Albions magiker, alver och äventyrare vet vad som finns på kontinenterna bortom Arcaria.

Världsbild

Världen består av en rund skiva där Arcaria ligger i centrum. Runt Arcaria och de andra kända kontinenterna finns ett enda hav, Mare Atrocus. Seglar man ut på det havet så kommer man till slut till Shaitans Mur. Den går runt hela världsskivan, och höjer sig som en kupol över världen. På insidan av kupolen finns solen och månen. Stjärnorna är små hål där Ramas ljus läcker igenom in till Shaitans skapelse.

Världsskivan vilar på nio pelare, och under den finns helvetet, där Shaitan och hans demoner har sin boning.

Religion

Så gott som alla i Arcaria bekänner sig till *Spiriti Illuminati*, och profeten Panon. Enligt honom fjättrades människorna av djävulen, Shaitan, som skapade världen. Nu tvingas de att ständigt återfödas i nya kroppar. Men den som har en stark tro, och kan frigöra sig från Shaitans frestelser kan bryta sig genom Shaitans mur för att nå Rama och få evigt liv. Alla Panons uppenbarelser finns nedskrivna i boken *Vox Verus*.

I Albion, som ligger i civilisationens utkanter,

har kyrkan dock inte lika stark ställning som på kontinenten. Den världsliga makten har för tillfället övertaget; kallt stål skär bättre än prästernas tungor. Därför är Albion en fristad för magiker och andra figurer som normalt skulle hamnat på bålet.

Konungariket Albion

Som redan nämnts så är konungariket Albion det sydligaste riket på ön. Kung Breannon Drakklo styr landet från sin tron i huvudstaden Cumbran. Han blev kung redan som tonåring, mest beroende på att han dräpte den svarta draken Garanthiax och ledde den albiska hären till seger vid det avgörande slaget i kriget mot norog. Kungen är en levande legend.

Albion är ett feodalt land. Det består av en pyramid av personliga bindningar uppåt och nedåt. På toppen finns en krigarklass som består av kungen och de så kallade riddarna. Majoriteten av befolkningen är bönder. Av dessa är drygt hälften livegna. Endast ett fåtal är köpmän och hantverkare i städer.

Allt land ägs egentligen av kronan, men i utbyte mot en trohetsed och en förpliktelse att tjäna kungen med vapen har ett antal baroner blivit vasaller och erhållit varsin förläning, som de kan sköta som sin egen.

Det finns åtta län. Ett av dem – domänen – tillhör kungen. De övriga styrs av 6 baroner och en baronessa, som alla är vasaller till kungen.

Utöver länen så finns staden Findon, som inte styrs av en länsherre, utan har ett fribrev från kungen.

Här och var i landet har kyrkan egendomar, och de står naturligtvis utanför kungens och baronernas kontroll. Kyrkorna och klostren är nästan alltid dyrbart utsmyckade.

Kung Breannon är 59 år gammal, men kan fortfarande svinga sitt legendariska svärd Marcox med kraft om det skulle behövas. Breannons drottning Eleni är fortfarande vid 46 års ålder en vacker kvinna. Hon kommer från Castoria, ett stort rike på kontinenten.

Albion saknar den fasta samhällsstruktur som kännetecknar de äldre länderna på kontinenten. Det finns trots allt en viss rörlighet mellan samhällsklasserna, i alla fall bland de som inte hade oturen att födas som livegna. Det händer att män som visat

sin duglighet exempelvis på slagfältet dubbats till riddare, även om de tidigare var enkelt folk. Att äventyra är ett annat sätt att stiga på samhällssteget, i synnerhet om man gör det i sin länsherres tjänst.



Kung Breannon Drakklo.

Calevan

Calevan är ett av de rikaste länen i Albion. Det gränsar till Bannok i väst, Drachmore i norr och österut ligger det stora Cumbran, kungens län. Calevan består mest av lövskog och höga kullar. Länet domineras av Calevanskogen (som gett länet sitt namn). Det sägs att det bor både troll och älvor i dess inre.

Genom hela Calevan rinner floden Conron och längs med floddalen så är marken väldigt bördig. I länet odlas de flesta sädesslagen och jordbruket ger nästan alltid goda skördar. Man bryter även malm, mestadels koppar och järn, i de mineralrika kullarna i de västra delarna av länet.

I östra Calevan ligger Neadwyr's träsk, som undviks av alla kloka människor. Det hemsöks sedan en pannonsk legion försvann här för över tusen år sedan.

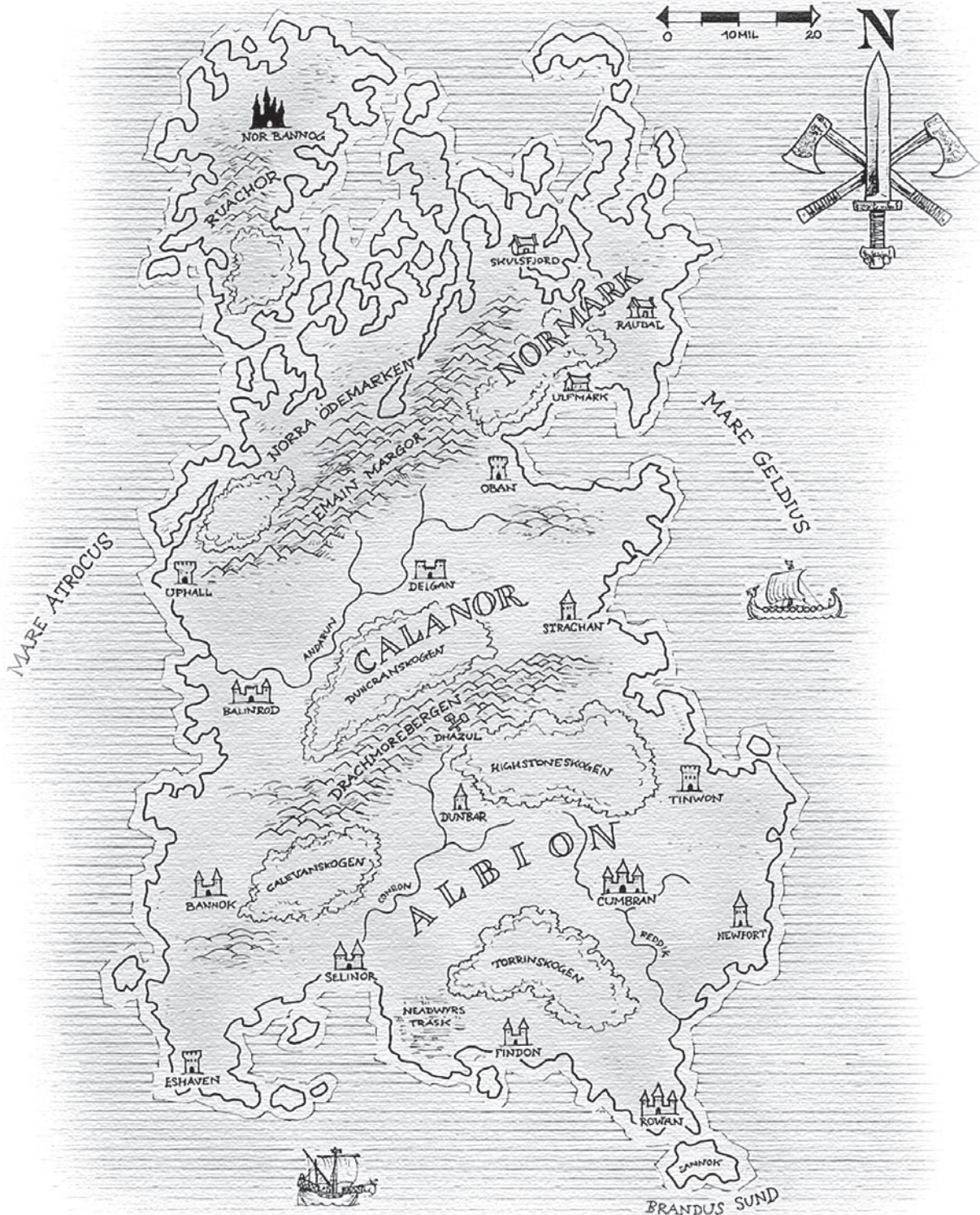
Länet styrs av baron Malgrin av Selinor. Han är populär hos största delen av Calevans befolkning, främst beroende på att han är rättvis, och inte tillåter att hans vasaller suger ut befolkningen i överkant.

Calevan kontrollerar all handel uppför floden Conron och tar tull av fartyg som skall passera genom staden Selinor (en stor stad med över femhundra permanenta invånare), där baronen har sin

borg. Karavaner som skall passera Conron genom staden Selinor måste betala tull för att få använda bron. Detta medför att det är ett ganska rikt län med en del avundsjuka grannar. Mest avundsjuk är baron Wictred av Bannok. För ett antal år sedan utkämpades ett regelrätt krig mellan de båda

länen, som Calevan vann. Sedan dess har ett otal intermezzon inträffat vid gränsen. Nu sägs det att Wictred rustar för att ta revansch på sin arvförande.

Utöver Selinor finns det ytterligare tre större byar i Calevan: Lorim, Badrior och Stedmaer.



ROLLPERSONEN

I det här avsnittet går vi igenom hur det går till att skapa en rollperson i Saga. För att underlätta för dig att skapa din rollperson så har vi gjort en lista (Rollpersonskonstruktion) som visar hur du gör detta steg för steg. Se sid 7.

Raser

Alla rollpersoner i Saga är människor, om inte Spelledaren vill annorlunda. Det finns dock inga regler i den här boken för hur man tar fram rollpersoner av en annan humanoid ras som exempelvis alv eller dvärg. Den spelledare som så önskar kan naturligtvis ta fram egna regler för det.

Nivåpoäng

Nivåpoäng (np) är något som du bara använder då du skapar din rollpersonen. Som du kommer märka så används dessa nivåpoäng till att bygga upp sekundära *Egenskaper* som *Utbildning*, *Psyke* och *Ars Arcana*. Sex nivåpoäng används till Egenskaperna.

Nivåpoängen skall även användas för ett ge personen *Fördelar*, och för att ge rollpersonen de olika *Färdigheter*. 20 nivåpoäng läggs på Färdigheter + de extra nivåpoäng man fått om man tagit några *Nackdelar*.

Använd ett kladdpapper och en penna för att hålla reda på dina nivåpoäng under tiden som rollpersonen konstrueras.

Riddar Adele av Borric lämnar hemmet för att söka äventyret.



ROLLPERSONSKONSTRUKTION

1. Slå 1T6+3 två gånger och för in värdena i turordning för grundegenskaperna *Styrka* och *Motorik*. Slå 1T6 tre gånger och för in värdena för egenskaperna *Intelligens*, *Sinnen* och *Gåvan*.
2. Fördela 6 nivåpoäng mellan de tre sekundära egenskaperna *Utbildning*, *Psyke* och *Ars Arcana*.
3. Beräkna värdena för *Kunskap* (*Intelligens* + *Utbildning*), *Närvaro* (*Sinnen* + *Psyke*) och *Magi* (*Gåvan* + *Ars Arcana*).
4. Slå rollpersonens totala *Kroppspoäng* (kp) 1T6+6, och fördela de olika träffområdenas kp enligt tabellen på sidan xx.
5. Beskriv rollpersonens *Ålder*, *Kön*, *Utseende*, *Personlighet*, *Motivation* och *Bakgrund* precis som du vill. Bestäm *Social nivå* i samråd med Spelledaren. Beroende på vilken *Social nivå* som rollpersonen har så får han eller hon en viss mängd mynt. På sidan xx finns en tabell för detta.
6. Ge rollpersonen, i samråd med SL, upp till två *Fördelar* och upp till två *Nackdelar* (sidan 30). *Nackdelar* ger extra nivåpoäng att lägga på *Färdigheter*, se nedan. *Fördelar* kostar inga np.
7. Välj sex *Färdigheter* som passar med den bakgrund du valt, och fördela 20 nivåpoäng mellan dem (plus poäng för eventuella *Nackdelar*, se ovan). Du måste lägga minst en nivåpoäng på varje *Färdighet*. Observera att *Försvar* inte är en *färdighet*. *Färdigheterna* finns beskrivna på sidan xx.
8. Ge rollpersonen en *Kontakt*.
9. Skriv ett *Citat* som är typiskt för rollpersonen.
10. Ge rollpersonen en *Hemlighet*. Detta är en frivillig regel.
11. Utrusta rollpersonen i samråd med Spelledaren. I kapitlet för utrustning finns all information du behöver för detta.
12. Beräkna rollpersonens värden för *Försvar*, och attack med hans eller hennes vanligaste vapen.
13. Ge din rollperson ett lämpligt namn.
14. Slå fram din rollpersons *Hjältepoäng* med en sexsidig tärning (1T6).
15. Börja spela.

EGENSKAPERNA

Den rollperson du ska spela definieras av ett antal numeriska värden, de så kallade egenskaperna. När man konstruerar sin rollperson följer man de stegen som beskrivs här bredvid.

Grundegenskaperna (*Styrka*, *Motorik*, *Intelligens*, *Sinnen* och *Gåvan*) är slumpmässiga, du slår fram dem med tärning.

Nivån på de sekundära egenskaperna *Utbildning*, *Psyke* och *Ars Arcana* beror på hur många nivåpoäng (np) som du lagt på dem (se förklaring av nivåpoäng ovan). Du måste sätta minst 1 nivå på *Utbildning* och *Psyke* men *Ars Arcana* kan du låta vara noll om du inte tänker låta din rollfigur bli en magiker.

Kunskap, *Närvaro* och *Magi* är summan av nivåerna på egenskaperna ovan. Det är lättast att räkna ut och fylla i dessa genom att titta på rollformuläret.

Förklaring till egenskaperna

Här nedan följer en förklaring av alla egenskaper som hör rollpersonen till.

STYRKA beskriver hur bra rollpersonens kropp fungerar, hur stark, vältränad, och frisk han är. Ju högre värde på *Styrka* man har, desto bättre är man på att slåss, rida, lyfta tunga föremål och så vidare. *Styrka* beskriver också förmågan att ducka och parera attacker. Man slår fram nivån på *Styrka* med 1T6+3.

En hög *Styrka* gör att man kan ge mer skada när man attackerar med ett närstridsvapen eller med sina bara händer. Det kallas för *Styrkebonus*. Denna bonus gäller inte attacker med kastvapen, då det är projektilens massa och skärpa som till större delen avgör hur stor skadan blir.

<i>Styrka</i>	<i>Styrkebonus</i>
1	-3
2	-2
3	-1
4	-1
5	0
6	0
7	+1
8	+1
9	+2
10	+3

11	+3
12	+4
13	+4
14	+5

MOTORIK beskriver rollpersonens fingerfärdighet, allmänna smidighet och förmåga att utföra handlingar som kräver en stadig hand. *Motorik* beskriver också hur bra din rollperson är på att attackera med avståndsvapen och kastvapen. *Motorik* slås fram med 1T6+3.

INTELLIGENS beskriver hur bra rollpersonen är på att förstå olika logiska samband, komma ihåg saker, utföra beräkningar, hans inlärningsförmåga och hur kvicktänkt han är. Hög *Intelligens* är bra för personer som har ett vetenskapligt yrke eller överlever med hjälp av list och ett väloljat munläder. *Intelligens* slås fram med 1T6.

SINNEN beskriver helt enkelt hur bra rollpersonens syn, hörsel, luktsinne, smaksinne och känsel är. *Sinnen* slås fram med 1T6.

GÅVAN beskriver förmågan att känna och kanalisera de magiska kraftfält som genomströmmar universum. *Gåvan* slås fram med 1T6. För att bli magiker måste du ha *Gåvan* på minst nivå 5.

UTBILDNING är precis vad det låter som; hur mycket utbildning (dock ej magisk, se *Ars Arcana*) rollpersonen har fått sig tillgodo under sin uppväxt. *Utbildning* byggs med nivåpoäng. Även om man bott ensam i en grotta hela sitt liv så har man fått någon slags utbildning så här måste alla sätta minst nivå 1.

PSYKE beskriver din rollpersons verklighetsuppfattning och mentala förmågor, som intuition, viljestyrka och självkontroll. Ett högt värde på *Psyke* är viktig för dem med konstnärliga yrken, eller för dem som har ockulta intressen. *Psyke* byggs med nivåpoäng och du måste sätta minst 1 poäng på detta värde. Noll i *Psyke* betyder att du är helt viljelös och mentalt oförmögen att agera.

ARS ARCANA är rollpersonens kunskaper i magi på det teoretiska planet. *Ars Arcana* byggs

med nivåpoäng men om du inte har idéer om att bli magiker, eller om du har mindre än 5 i grundegenskapen *Gåvan* så kan du lika gärna sätta 0 på denna egenskap.

KUNSKAP är all tillgänglig information rollpersonen har i huvudet för tillfället. Kunskap är summan av nivåerna på *Intelligens* och *Utbildning*.

NÄRVARO är rollpersonens utstrålning, hans förmåga att med sin personlighet påverka andra men även att kunna känna och gissa vad andra personer känner och tycker. *Närvaro* är summan av nivåerna på *Sinnen* och *Psyke*.

MAGI beskriver hur bra rollpersonen kan använda besvärjelser och magiska föremål. Magi är summan av nivåerna på *Gåvan* och *Ars Arcana*.

KROPPSPOÄNG

Kroppspoäng (kp) är ett sätt att mäta hur mycket skada en person kan utsättas för innan han dör eller förlorar medvetandet. Alla vuxna människor har en *Total Kroppspoäng* som ligger mellan 7 och 12 och för att få fram detta värdet så slår man 1T6+6. Sätt en kraftig ring runt denna siffran på ditt rollpersonsformulär i rutan märkt »Total Kroppspoäng«.

När en rollperson blir träffad drar man av skadan från rollpersonens Totala Kroppspoäng. När din totala kp går ner efter en skada simulerar det blodförlust och chock.

Kommer man ner på exakt noll kp förlorar man medvetandet i 2-12 timmar (slå 2T6). Blir den totala kroppspoängen lägre än noll så fortsätter den skadade att gå ner med en kp var tionde minut tills såren blir förbundna. När rollpersonens totala kroppspoäng hamnar på -3 eller lägre dör han av chock och blodförlust.

Observera att spelledarpersoner och andra varelser kan ha så få eller många kroppspoäng som Spelledaren önskar.

Träffområden

Rollpersonen har även ett antal träffområden: huvudet, kroppen, höger arm, vänster arm, höger ben och vänster ben. Varje träffområde har en egen kroppspoäng som beror på den totala, »vanliga« kroppspoängen på följande sätt:

<i>Total kroppspoäng</i>	7	8	9	10	11	12
Vänster ben	4	5	6	6	7	8
Höger ben	4	5	6	6	7	8
Kropp	5	6	6	7	8	9
Vänster arm	3	4	5	5	6	7
Höger arm	3	4	5	5	6	7
Huvud	2	3	3	4	4	5

Summan av kroppspoängen för träffområdena är större än den vanliga kroppspoängen. En rollperson med många små sår – var och ett inte så farligt – kan alltså ha fullt fungerande kroppsdelar, men ändå dö av chock och blodförlust.

När en rollperson blir skadad dras skadan av både från den vanliga kroppspoängen och träffområdets kroppspoäng. Detta simulerar den rent fysiska skadan, det sår som uppstår i träffområdet. En arm som går ner till 0 kp eller mindre är oanvändbar.

Läka skador och sår

Skador, både för träffområdenas kp och på den totala kroppspoängen, läks med 1 kp om dagen om man får kvalificerad läkarvård (läkare utbildad enligt de senaste rönen från kontinenten), 1 kp i veckan om man får enklare läkarvård (helare från en by eller mindre stad), 1 kp varannan vecka om man bara ligger still och vilar, eller 1 kp i månaden om man är aktiv.

ÅLDER

Bestäm själv hur gammal din rollperson är. Han eller hon kan vara mellan 15 och 50 år när du börjar spela.

KÖN

Du bestämmer själv om din rollperson är man eller kvinna. I Albion är skillnaderna mellan könen små när det gäller rättigheter och möjligheter att utöva olika yrken. Men i större delen av den övriga världen – i synnerhet i de mer »civiliserade« rikena – är kvinnorna förtryckta och underställda sina manliga släktingar.

UTSEENDE

Bestäm själv hur din rollperson ser ut. Ta hänsyn till eventuella *Fördelar* och *Nackdelar* som kan påverka detta (se nedan).

PERSONLIGHET

Beskriv hur din rollperson uppfattas av omvärlden. Är han inåtvänd eller utåtriktad? Misstänksam? Positiv? Skrytsam? Envis? Beslutsam?

MOTIVATION

Beskriv vad som driver din rollperson att ge upp sin trygga tillvaro för att bli en äventyrare.

En rollpersons motivation kan naturligtvis ändras under spelets gång.

BAKGRUND OCH SOCIAL NIVÅ

Bestäm i samråd med Spelledaren vilken bakgrund din rollperson ska ha. Skriv några korta ord om din rollpersons uppväxt och familj. Var är han född, lever hans föräldrar, inträffade någonting betydelsefullt under uppväxten, har han syskon, vad har han livnärt sig på innan han började äventyra och så vidare.

När du bestämt din rollpersons bakgrund tar Spelledaren fram rollpersonens *Sociala Nivå*. Den beror på rollpersonens bakgrund och vilket yrke han hade innan han började äventyra.

Den *Sociala Nivån* motsvarar inte enbart rollpersonens ekonomiska status, utan även hur han kan påverka omvärlden med kontakter och liknande.

Yrken och dess sociala nivåer

Här följer en lista på mestadels autentiska medeltida »yrken« och deras *Sociala Nivåer*. Det är det här som din rollperson har ägnat sig åt innan han började äventyra. Du kan naturligtvis hitta på en egen bakgrund till din rollperson om din spelledare godkänner det.

Många yrken finns på fler än en *Social Nivå*, en tjuv kan till exempel vara allt från en person som stryker omkring i slummen och stjälar från de fattigaste till en framgångsrik mästare för ett tjuvgille.

SOCIAL NIVÅ 1: Tiggare, fattiga livegna, fredlösa, eremiter och andra i samhällets botten-skikt.

SOCIAL NIVÅ 2: Livegna, fredlösa, tjuvar, fattiga fria bönder, fattiga arbetare och hantverkare av olika slag, prostituerade, vakter, soldater med mera.

SOCIAL NIVÅ 3: Rika livegna, fria bönder, soldater, hantverkare, tjuvar med mera.

SOCIAL NIVÅ 4: Rika fria bönder, hantverkare och köpmän, präster, magiker, framgångsrika tjuvar med mera.

SOCIAL NIVÅ 5: Egendomslösa riddare, rika hantverkare, köpmän, magiker, storbönder (titelösa godsägare), präster.

SOCIAL NIVÅ 6: Rika köpmän, adel, magiker, präster.

SOCIAL NIVÅ 7: Rik adel, rika köpmän, högre prästerskap, magiker.

Rollpersonerna startar spelet med den utrustning som passar med deras bakgrund och sociala nivå.

Här nedan finner du en gedigen lista på olika yrken och vilka *Sociala Nivåer* som dom motsvarar.

YRKE	NIVÅ
<i>Adelsman (riddare)</i>	5, 6, 7
<i>Advokat</i>	5, 6
<i>Alkemist</i>	5, 6, 7
<i>Apotekare</i>	5, 6, 7
<i>Arbetare, diverse</i>	1, 2, 3
<i>Bagare</i>	2, 3, 4, 5
<i>Balsamerare</i>	2, 3, 4
<i>Barberare</i>	2, 3, 4
<i>Boskapshandlare</i>	3, 4, 5, 6
<i>Bryggare</i>	3, 4, 5
<i>Budbärare</i>	3, 4
<i>Bågmakare</i>	3, 4, 5
<i>Bältesmakare</i>	3, 4, 5
<i>Bödel</i>	1
<i>Dödgrävare</i>	2, 3
<i>Eremit</i>	1
<i>Fiskare</i>	2, 3, 4
<i>Fiskmånglare</i>	2, 3, 4
<i>Foderhandlare</i>	3, 4, 5
<i>Fredlös (rövare)</i>	1, 2, 3, 4
<i>Fångvaktare</i>	2, 3
<i>Färgare</i>	2, 3, 4
<i>Garvare</i>	2, 3, 4
<i>Glasmästare</i>	3, 4, 5
<i>Gruvarbetare</i>	2, 3
<i>Grönsakshandlare</i>	3, 4
<i>Guld & Silversmed</i>	5, 6

Gycklare	2, 3
Handskmakare	3, 4, 5
Herde	2, 3
Hovslagare	2, 3, 4
Hästhandlare	3, 4, 5
Illuminatör	5, 6, 7
Jägare	1, 2, 3, 4
Kartritäre	3, 4, 5
Kistmakare	2, 3, 4
Kock	3, 4
Kolhandlare	2, 3, 4, 5
Kopparsmed	3, 4, 5
Korgmakare	2, 3, 4
Krukmakare	2, 3, 4
Kryddhandlare	4, 5, 6, 7
Legosoldat	2, 3, 4, 5
Livegen bonde	1, 2, 3
Ljusmakare	2, 3, 4
Lots	3, 4, 5
Låssmed	4, 5
Läkare	4, 5, 6
Lärare	4, 5
Lönnmördare	2, 3, 4, 5, 6
Magiker	4, 5, 6, 7
Mjöltnare	3, 4, 5
Ockrare	4, 5, 6, 7
Parfymtillverkare	4, 5
Pergamentsmakare	3, 4, 5
Prostituerad/hallick	1, 2, 3, 4, 5
Prästerskapet	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Repslagare	2, 3, 4
Rustningsmakare	4, 5, 6
Råttfångare	1, 2
Sadelmakare	3, 4, 5
Salthandlare	4, 5, 6
Sidenhandlare	4, 5, 6, 7
Sjöman	2, 3, 4
Sjökapten	5, 6
Självägande bonde	2, 3, 4, 5
Skeppsbyggare	4, 5, 6, 7
Skogvaktare	2, 3, 4
Skomakare	2, 3, 4, 5
Skrivare	3, 4, 5
Skräddare	3, 4, 5
Slaktare	2, 3, 4
Smed, allmän	3, 4, 5
Snickare	2, 3, 4, 5
Soldat	2, 3, 4
Stadsvakt	2, 3, 4
Stenhuggare	2, 3, 4
Skådespelare	2, 3, 4
Tempelriddare	3, 4, 5, 6, 7

Tiggare	1
Tjuv	1, 2, 3, 4, 5, 6
Trubadur	2, 3, 4, 5
Tunnbindare	2, 3, 4
Ullhandlare	3, 4, 5, 6
Vapensmed	3, 4, 5
Värdshusvärd	4, 5, 6
Väpnare	3, 4
Vävare	2, 3, 4, 5
Växlare	4, 5, 6, 7

FÖRDELAR OCH NACKDELAR

Fördelar är saker som gör livet lättare för rollpersonen, och *Nackdelar* gör det svårare (samt ger rollpersonen personlighet och karaktär). Dessa personligheter är inget som man kan bli bättre eller sämre i, oftast är det något man föds med eller råkat ut för i livet. Varje rollperson har dessa karaktärsdrag och man får (om man vill) välja max 2 fördelar och 2 nackdelar.

Nackdelarna ger dig mellan 1 och 3 nivåpoäng (np), beroende på hur allvarliga de är och dessa np kan sedan användas för att välja Färdigheter. Men välj inte svåra Nackdelar bara för att få fler np att lägga på dina Färdigheter, tänk på att du ska kunna rollspela dessa Nackdelar också!

Fördelar

AMBIDEXTERITET. Du kan använda båda händerna lika bra, du är både höger- och vänsterhänt.

ATTRAKTIV. Du är vacker och har lätt att »lyckas« med det andra könet (eller samma) (+1 på Närvaro i dessa fall).

BONDFÖRNUFT. Om spelaren gör något dumt när hans rollperson rimligen borde veta bättre så slår Spelledaren en 1T6. Blir resultatet 5-6 så påpekar han det för spelaren: »Har du tänkt igenom det där?«.

BRA LUKT- OCH SMAKSINNE. Rollpersonen känner alltid igen en lukt eller smak han har känt tidigare, och kan känna om något inte stämmer, till exempel om ett glas vin är förgiftat.

DJURVÄN. Du har god hand med djur, och de

gillar dig. Detta ger din rollperson +1 på färdigheterna Djurtränare, Köra vagn och Rida.

GOTT RYKTE. Folk i din omgivning umgås gärna med dig, gör gärna affärer med dig, och talar gott om dig.

IAKTTAGELSEFÖRMÅGA. Du har en naturlig fallenhet att se detaljer i din omgivning. Ger +1 på färdigheten Upptäcka.

IMMUN. Rollpersonen har mycket svårt att bli sjuk, även om han utsätts för mycket smittsamma sjukdomar. Slå en i T6, vid resultat 2-6 undgår rollpersonen att smittas.

LOKALSINNE. Du har en »inbyggd kompass« och känner t ex om du skulle gå i cirklar i en tät skog. Du har lätt att orientera dig, och känner vad som är rätt håll.

MAGISKT MOTSTÅND. Rollpersonen påverkas inte så lätt av magi. Den som har den här färdigheten kan inte bli magiker, eftersom Mana har svårare att påverka honom. Man kan dock använda magiska föremål. Om en magiker utsätter rollpersonen för en besvärjelse ökar svårighetsgraden för att lyckas med besvärjelsen med +2.

MINNE. Du kommer alltid ihåg en text du läst, en konversation du hört, eller ett ansikte du sett, oberoende av hur lång tid det än har förflutit.

MUSIKALITET. Rollpersonen har +1 på färdigheterna Spela instrument och Sjunga.

MÄNNISKOKÄNNARE. Rollpersonen kan, genom att tolka kroppsspråk och tonfall, avgöra om en annan person ljuger, mår dåligt osv. Efter att ha umgåtts med någon i ett par timmar kan han avgöra vilken typ av person den andre är. Gör ett Närvaroslag för rollpersonen och lägg på +1 för Människokännare. Om den andra personen aktivt försöker dölja sitt rätta jag gör man även ett Närvaroslag för honom först. Lyckas det får rollpersonen -2 på sitt Närvaroslag.

MÖRKERSEENDE. Om det bara finns en aning ljus så ser rollpersonen nästan lika bra som på

dagen, han kan med andra ord använda sina färdigheter som vanligt, utan modifikationer. Han kan dock inte se i kompakt mörker, det måste finnas någon form av ljuskälla, som månljus eller liknande.

SJÄTTE SINNE. Om rollpersonen är i akut fara utan att vara medveten om det, så slår Spelledaren ett Närvaroslag för rollpersonen. Om slaget lyckas (från rollpersonens synvinkel) så varnas han, typ "du får en obehaglig känsla av att något är bakom dig". Rollpersonen får dessutom +1 på färdigheten Upptäcka, när han försöker se det som hotar honom.

SKARP BLICK. Rollpersonen får +1 på färdigheten Bågsytte.

SNABBA REFLEXER. Rollpersonen får +1 på sitt Initiativslag i strid.

SNABB LÄKNING. Du har bra läkekött, och dina skador läker dubbelt så snabbt som vanligt, det vill säga läker med 2 kp om dagen om man får kvalificerad läkarvård (läkare utbildad enligt de senaste rönen från kontinenten), 1 kp var 4:e dag om man får enklare läkarvård (en helare från en by eller mindre stad), 1 kp i veckan om man bara ligger still och vilar, eller 1 kp var fjortonde dag om man är aktiv.

SPRÅKSINNE. Rollpersonen får +1 på Tala språk för varje nytt språk han försöker lära sig.

TUR. Du är född med tur. En gång per spelsession får du slå 3 ggr på ett egenskaps-, färdighets-, försvars-, skade-, eller attackslag, och välja det bästa resultatet. Du har dessutom en förmåga att bara springa på rätt personer, hitta saker, råka höra intressanta samtal på värdshus osv.

Nackdelar

ALKOHOLIST (+1 np). Du dricker för mycket, och måste få tag i någon starkt alkoholhaltig dryck varje dag, annars får du abstinensbesvär och får dra av -1 på alla tärningskast. På medeltiden var det här mycket vanligt, eftersom man knappast drack något annat än vin eller öl, oberoende av samhällsklass. Att bara dricka vatten var otänkbart.

BLODSLUST (+1 np). I strid grips rollpersonen av raseri och går in för att döda sina fiender. Han tar inga fångar, hugger en extra gång på fallna fiender osv. Om en fiende ger sig så måste rollpersonen klara ett Närvaroslag, annars hugger han ner honom. Han utsätter sig dock inte för några extra faror, som att blint anfalla en överlägsen fiende.

DROGBEROENDE (+3 np). Rollpersonen är beroende av någon exotisk och dyrbar drog. Får han den inte varje dag så får han dra av -2 från alla attacker, försvar och färdighetsslag. Efter en månad går avdraget ner till -1, och det blir permanent. Det här är en vanlig nackdel för alkemister och magiker.

DÅLIGT HUMÖR (+1 np). Du har svårt att kontrollera dina känslor. I en stressituation måste du klara ett Närvaroslag, annars så förolämpar du, anfäller, eller gör något annat dumdrigt eller olämpligt mot den person som irriterar dig.

DÅLIGT RYKTE (+1 till +3 np).

+1 np: Rollpersonen möts av misstro från de personer som känner honom. -1 på Social Nivå.

+2 np: Folk avskyr rollpersonen, de som känner honom vägrar att ha med honom att göra. -2 på Social Nivå.

+3 np: Rollpersonen är ökänd, folk spottar efter honom på gatan, och han riskerar ständigt att misshandlas eller lynchas. -3 på Social Nivå. Observera att den Sociala Nivån aldrig kan bli lägre än 1.

EDSVUREN (+1 np). Rollpersonen har tagit på sig ett uppdrag som går före allt annat. Ingenting är viktigare för honom. Det kan vara att hämnas en gammal oförätt, finna en helig artefakt, eller lösa ett mysterium.

ENVISHET (+ 1 np). Du måste alltid få din vilja fram, för att lyssna på andra så måste du lyckas med ett Närvaroslag.

ENÖGD (+1 np). Rollpersonen har förlorat sitt ena öga. Om någon smyger på honom från »fel håll« så får han dra av -1 på färdigheten Upptäcka. Dessutom får rollpersonen dra av -1 på färdigheten Bågsytte.

FANATISM (+1 np). Rollpersonen tror starkt på en sak (en religion, en idé, ett land) som han är beredd att dö för. Den som tror på något annat är en potentiell fiende.

FEGHET (+2 np). Rollpersonen vägrar att utsätta sig för fara, om han på något sett kan undvika det. Det enda som kan få honom att utsätta sig för en fara, är att det krävs för att undvika en ännu större fara.

FIENDE (+1 till +3 np). Rollpersonen har en oförsönlig fiende som vill se honom död (minst!). Ju mäktigare fiende, desto fler np får rollpersonen. (Exempel: +3 np för en baron, biskop, mäktig magiker eller liknande, +2 np för en adelsman eller rik köpman, och +1 np för en »vanlig« människa.)

FOBI (+1 np). Du lider av en oresonlig skräck för en specifik sak, varelse, plats, tillstånd och så vidare. Exempel på fobier: Rädsla för höjder (*arcofobi*), rädsla för trånga utrymmen (*klaustrofobi*), rädsla för att rodna (*erytrofobi*), rädsla för att se ful ut (*dysmorfofobi*), rädsla för smådjur som kryper på huden (och alla på medeltiden hade någon form av ohyra) (*parasitofobi*), rädsla för öppna platser (*agorafobi*), rädsla för smuts (*mysofobi*), rädsla för vatten (*hydrofobi*), rädsla för mörker (*scotofobi*), samt rädsla för det okända (*xenofobi*).

FREDLÖS (+2 np). Rollpersonen är förklarad fredlös på grund av ett brott som han inte nödvändigtvis måste vara skyldig till. Vem som helst får slå ihjäl honom utan straff, och han har ett pris på sitt huvud.

FÄRGLIND (+1 np). Rollpersonen kan inte se skillnad på olika färger. Kan vara en stor nackdel för exempelvis en hantverkare, alkemist eller magiker.

FÖRBANNELSE (+3 np). Du har dragit på dig en magikers vrede, och han har utslungat en förbannelse över dig. Exempel på diverse förbannelser: Du hemsöks av mardrömmar, till och med i dina dagdrömmar. Dina nära och kära dör en efter en på hemska sätt. Du kan inte utsätta dig för solljus.

GIRIGHET (+1 np). Du törstar efter guld och rikedomar och gör i princip vad som helst för pengar. Rikedom är det viktigaste i ditt liv, och du skyr inga medel för att skydda din redan uppnådda förmögenhet.

GLUPSKHET (+1 np). Du missar aldrig en måltid, och är beredd att utsätta dig för avsevärd livsfara för att få mat om du blir tillräckligt hungrig.

HEDERSKOD (+1 np). Rollpersonen följer alltid vissa principer som han har satt upp för sig själv. Det kan vara tjuvarnas hederskod (»Håll ditt ord och hämnas alltid en oförrätt«), riddarnas hederskod (»Död före vanära, lyd din herre, beskydda de svaga, ge alltid nåd till en fiende som ber om det«) eller någon annan hederskod.

HÖVISKHET (+1 np). Rollpersonen är en kvinnornas man och missar aldrig en chans att undsätta en dam i nöd, även om det innebär livsfara för honom själv.

IMPULSIV (+1 np). Du handlar innan du tänker efter. Om det är nödvändigt med självkontroll måste du klara ett Närvaroslag.

INTOLERANS (+1 np). Rollpersonen misstror folk som är annorlunda än honom själv (en annan ras, religion eller t o m från en annan landsända), och har en mängd fördomar om dem.

KLEPTOMAN (+2 np). Får du chansen att stjäla något med liten risk för upptäckt, så gör du det. Om det är viktigt att du låter bli måste du klara ett Närvaroslag.

KRYMPLING (+1 till +3 np). Du har vad man nuförtiden kallar ett fysiskt handikapp.

+1 np: En hand saknas, puckelrygg eller något annat "mindre" handikapp. Dra av ett från Motorik.

+2 np: En armad, eller fot saknas. Dra av ett från Styrka och ett från Motorik.

+3 np: Ett helt ben saknas, minst från låret och nedåt. Dra av två från Styrka och två från Motorik.

Observera att man måste ha minst nivå ett på alla egenskaper.

LATHET (+1 np). Du avskyr kroppsarbete, och

anstränger dig för att slippa det. Rollpersoner med kroppsarbeten, som bönder och hantverkare, halverar sitt startkapital och sin lön.

MYTOMAN (+1 np). Rollpersonen ljuger tvångsmässigt, överdriver detaljer, hittar på historier från sitt förgångna osv. För att tala sanning måste han klara ett Närvaroslag.

NEDSATT HÖRSEL (+1 till +2 np).

+1 np: Du kan inte höra låga ljud, eller ljud som kommer långt ifrån. Mycket bakgrundsljud, som på ett fullt värdshus, gör att allt flyter ihop till ett brus.

+2 np: Du är helt döv, men kan läsa på läppar.

NEDSATT SYN (+1 till +3 np).

+1 np: Rollpersonen är närsynt. Han får -1 på attacker och andra handlingar där man behöver en skarp syn (som att upptäcka en gömd fiende).

+2 np: Rollpersonen har kraftigt nedsatt syn. Dra av -2 från alla attacker och andra handlingar där man behöver kunna se.

+3 np: Rollpersonen är helt blind. Dra av -4 från färdigheten Närstrid och andra handlingar som rollpersonen överhuvudtaget kan utföra. Han kan naturligtvis inte lära sig att läsa och skriva eller attackera med ett avståndsvapen.

OHYRA (+1 np). Du har fullt med löss, skabb och andra parasiter över hela kroppen. De flesta har en aning löss eller annan ohyra, men du har en hel koloni!

OTUR (+1 np). Du är född med otur. En gång per speltillfälle slår oturen till. Du kan missa en viktig attack, halka, eller råka ut för något annat (förhoppningsvis komiskt) missöde. Spelledaren avgör när det inträffar.

PYROMAN (+1 np). Du tycker om att sätta eld på saker, och gör det så ofta du får chansen. Om det är nödvändigt att du låter bli måste du slå ett Närvaroslag. Misslyckas det tar din läggning överhanden.

SADIST (+1 np). Rollpersonen njuter av grymhet och att utsätta andra för smärta. Han älskar att tortera fångar och dylika saker. Spelledaren bör

vara återhållsam med att tillåta den här nackdelen, men den kan passa för vissa yrken som lönnmördare eller präst (i egenskap av häxjägare eller inkvisitor).

STORHETSVANSINNE (+1 np). Du är övertygad att du är förmer än andra, ämnad för något stort. Du ser ner på de som är under dig på samhällssteget, och är helt hänsynslös för att nå toppen.

TVÅNGSTANKE (+1 np). Du har satt upp regler för dig själv som du måste lyda till punkt och pricka, annars kommer något (inbillat) hemskt att inträffa. Det kan röra sig om ett vapen eller klädesplagg du alltid måste bära, eller en ritual av något slag du måste utföra varje dag.

VIDRIG VANA (+1 np). Rollpersonen har en socialt oacceptabel vana av något slag. Observera att olika beteenden bemöts olika i skilda miljöer. Att aldrig tvätta sig är normalt för en tiggare, och en fattig livegen bonde skulle knappast bry sig. Men de rika besöker gärna de många badhusen (kanske beroende på att de är öppna för både män och kvinnor samtidigt).

VÅGHALS (+1 np). Du tycker om att utsätta dig för fara. Ju riskablare, desto bättre!

ÄRLIGHET (+1 np). Du talar alltid sanning, och lurar aldrig någon i affärer. Om det är absolut nödvändigt att du ljugar måste du klara ett Närvaroslag.

FÄRDIGHETER

Din rollperson vill naturligtvis försöka utföra olika handlingar av varierande svårighetsgrad under spelets gång. För att göra detta så har rollpersonerna något som kallas för färdigheter.

Rollpersonen börjar spelet med sex färdigheter. Fördela 20 nivåpoäng mellan dem. Om du valde några nackdelar får du även lägga på de np du fick för dem. Vilka färdigheter som finns och hur man utför handlingar finns beskrivet på sidan 17.

KONTAKT

En Kontakt är en betydelsefull eller på annat sätt användbar person som din rollperson känner.

Det kan till exempel vara en svartabörshand-

lare, magiker, adelsman, välinformerad värdshusvärd, kardinal, vaktchef, och så vidare. Hitta på en Kontakt som passar med din rollpersons bakgrund.

Spelledaren har alltid rätt att lägga in sitt veto om kontakten inte passar in i kampanjen.

CITAT

Ett citat är något typiskt som din rollperson brukar säga. Här följer några klassiska exempel från litteratur och film:

»Elementärt min käre Watson.«

»Glöm bort det där, det blir bara trubbel.«

»Pax Vobiscum.«

»Det är inte personligt.«

Hitta på nåt liknande som passar med din rollpersons karaktär.

HEMLIGHET

En hemlighet är någonting fördolt som rollpersonen absolut inte vill ska komma ut. En mörk hemlighet som bara du och möjligen ett fåtal andra känner till. Är du en fredlös som bytt identitet? Har du mördat någon? Hittat en urgammal artefakt som en kult vill åt till varje pris?

Gör upp med Spelledaren. Det här är en frivillig regel.

UTRUSTNING

Vissa saker får rollpersonerna automatiskt när de väljer bakgrund. Man får alltid en uppsättning kläder som stämmer med rollpersonens sociala nivå. När de gäller rollpersoner från de högre Sociala Nivåerna (4-7) så är det troligt att de har tillgång till utrustning som de inte behöver köpa.

En rik hantverkare har sin rörelse och sina verktyg. En adelsman kan ha ett torn, landegendomar och vasaller, livegna bönder och så vidare. En vanlig riddare har en häst, en sköld, ringbrynja, hjälm, ett svärd, och diverse andra vapen. En fredlös har en dolk och en pilbåge, och dylika ting.

Du avgör i samråd med Spelledaren vad din rollpersonen har för utrustning och inkomst, när han eller hon börjar spelet.

HJÄLTEPOÄNG

Rollpersonerna är människor som är utvalda av ödet att utföra handlingar utöver det vanliga. Hjältar har en unik förmåga att dra döden vid

näsan, att klara sig ur omöjliga situationer. Till detta använder man så kallade Hjaltepoäng (hp).

Rollpersonen börjar med 1-6 Hjaltepoäng (slå i T6). De kan användas till olika situationer: Om rollpersonen till exempel faller ut för ett stup lyckas han få tag i en gren i sista sekunden, det svärd som skulle klyva hans skalle råkar träffa med flatsidan och så vidare. Vid varje sådan händelse dras en hp, som sedan är förbrukad för all framtid. Man kan dessutom använda sina Hjaltepoäng för att utföra till synes omöjliga handlingar, som att träffa med ett extremt svårt armborstskott eller hoppa från en ringmur rakt ner i sadeln på sin väntande häst. Spelaren avgör själv när han vill öka sina chanser att lyckas genom att använda en Hjaltepoäng.

När alla Hjaltepoäng är slut förnyas de normalt inte, tills sist måste turen ta slut även för den störste av alla hjältar.

Viktiga spelledarpersoner kan även de ha Hjaltepoäng (eller snarare skurkpoäng). Du kan använda Hjaltepoäng för att upphäva effekten av en annan roll- eller spelledarpersons använda Hjaltepoäng.

NAMN

Ge din rollperson ett namn som passar honom eller henne. Tänk på att välja ett namn som passar in i spelvärlden och inte känns fånigt. Humoristiska plojnamn förstör stämningen i spelet. Spelledaren har rätt att förbjuda namn som inte passar. Det är bra att undvika namn som förknippas med en känd litterär figur, som Gimli, Elric, Lancelot eller Conan.

I Albion används i huvudsak fyra typer av namn beroende på släktens ursprung; nordiska namn, pannonska namn, albiska och namn från Talmont, Arlac och Cadon.

Endast adelsmän (och endast ett fåtal av dessa) har efternamn. Vanligt folk har namn som beskriver personens yrke, hemort eller något fysiskt attribut, till exempel Urian Mjöltnare, Skallagrim från Belda eller Bassianus Svartskägg.

I marginalen finns ett antal exempel på lämpliga namn.

ERFARENHET

Efterhand blir rollpersonerna, om de överlever, mer erfarna och bättre på det de gör. Detta motsvaras i speltermen av Erfarenhetspoäng (ep).

För varje speltillfälle där rollpersonen varit

delaktig belönas han med en Erfarenhetspoäng. Spelledaren kan även dela ut ep till spelare för extra bra rollspelande, eller när rollpersonerna lyckas med en svår uppgift. Spelaren håller reda på sina ep genom att skriva ner dem i rollformuläret.

Förbättra egenskaper och färdigheter

När han samlat ihop ett visst antal ep kan han använda dem för att förbättra sina egenskaper eller för att skaffa sig fler färdigheter.

✦ Kostnaden för att gå upp en nivå i grundegenenskaperna Styrka, Motorik, Intelligens eller Sinnen är 8 ep.

✦ Sekundära egenskaperna Utbildning, Psyke och Ars Arcana kostar 4 ep per nivå.

✦ Att skaffa sig en ny färdighet kostar 4 ep, medan det bara kostar 2 ep att gå upp en nivå i en färdighet man redan har.

Man kan dock inte förbättra sitt värde i egenskapen Gåvan.



ATT UTFÖRA HANDLINGAR

Din rollperson vill naturligtvis försöka utföra olika handlingar av olika svårighetsgrad under spelets gång. Det finns tre olika typer av handlingar: automatiska, chansartade och omöjliga.

De flesta handlingar är »automatiska«, det vill säga rollpersonen lyckas alltid utföra dem. Det kan exempelvis vara sådana handlingar som att öppna en olåst dörr, gå nedför en trappa och så vidare.

Andra handlingar är »chansartade«. Det innebär att de är handlingar som har ett visst moment av risk eller svårighet, och inte är ren rutin för rollpersonen. Några exempel på sådana är att hoppa över ett stup, finna en löndörr och att träffa någonting med pil och båge.

Vad som är en automatisk handling för en rollperson kan vara en chansartad eller omöjlig för en annan. Det beror på om alla har en möjlighet att utföra handlingen, eller om det krävs en speciell färdighet. Om till exempel en rollperson har färdigheten *Hantverk* (han är krukmakare) så är det en automatisk handling för honom att göra en vanlig, enkel kruka. Men att göra en fin kruka som går att sälja för en hyfsad summa är en chansartad handling som kräver ett *Kunskapslag* (för att veta hur man ska gå tillväga) och ett *Motorikslag* (för att handgripligen göra krukans). Naturligtvis får Rollpersonen i fråga lägga på sin nivå i *Hantverk*, se nedan.

En del handlingar kan rollpersonerna inte utföra av den ena eller den andra anledningen. De kallas helt enkelt för »omöjliga« handlingar. En människa kan till exempel inte lyfta ett stenblock som väger 2 ton, hur stark han än är.

Automatisk handling:

ROLLPERSONEN: »Jag stänger dörren efter mig.«

SPELLEDAREN: »OK.«

Chansartad handling:

ROLLPERSONEN: »Jag försöker klättra upp för muren.«

SPELLEDAREN: »Slå under din Styrka med en tjugosidig tärning.« Vad det betyder förklaras nedan.

Omöjlig handling:

ROLLPERSONEN: »Jag försöker slita av kedjorna.«

SPELLEDAREN: »OK.« (Till de andra spelarna:) »Ni ser hur Cedric sliter i kedjorna samtidigt som han blir röd i ansiktet av ansträngning, ilska och frustration. Kedjorna håller.«

När man ska utföra en chansartad handling bedömer Spelledaren vilken egenskap som är relevant för handlingen i fråga. I exemplet ovan (att klättra över en mur) var det *Styrka*. Sedan slår spelaren en 20-sidig tärning (T20), ett så kallat *Egenskapslag*. Om resultatet blev lika med eller lägre än nivån på egenskapen så lyckas handlingen. Blir resultatet 20 misslyckas alltid handlingen, oberoende av nivån på egenskapen ifråga.

För att göra det enklare kallas ett *Egenskapslag* som beror på *Styrka* för *Styrkeslag*, ett som beror på *Närvaro* för *Närvaroslag* och så vidare. Ett *Kunskapslag* görs alltså då rollpersonens *Kunskap* är den för handlingen relevanta egenskapen.

Har rollpersonen en färdighet som påverkar handlingen får han lägga till färdighetsnivån på nivån på egenskapen. En person med färdigheten *Klättra* på nivå 4 och med 6 i *Styrka* ska alltså slå lika med eller under 10 för att till exempel klättra upp för en mur.

Man behöver inte slå för varje gång en rollperson ska utföra någonting som det finns en färdighet till. Om en rollperson till exempel känner för att dansa så går det bra, ett *Egenskapslag* är inte nödvändigt. Men om rollpersonen är en gycklare som ska uppträda för publik, och det är viktigt för äventyret om han lyckas bra, då gör man ett *Egenskapslag*. Har han dessutom *Dansa* som färdighet kan han lägga på *Färdighetsnivån* på chansen att lyckas.

Ibland vill Spelledaren modifiera egenskapslaget när en rollperson utför en chansartad handling. Olika faktorer kan göra att handlingen blir lättare eller svårare än vanligt. Det är till exempel betydligt svårare att klättra över en hög mur om det är vinter, det blåser och muren är täckt av is, än att göra det på sommaren i torrt väder.

ETT OCH TJUGO

Om man slår *en etta* när man ska utföra en chansartad handling *lyckas den alltid*, oberoende av alla modifikationer.

Om man slår *tjugo* när man ska utföra en chansartad handling *misslyckas den alltid*, oberoende av hur bra man är.

FÄRDIGHETER

Färdigheter beskriver det som rollpersonen sysslat med och lärt sig under sitt liv innan spelet börjar. Det kan var kunskaper i heraldik, smide eller astronomi, att sjunga riddarballader som trubadur, läkekonst, eller vad som passar med det yrke och bakgrund som rollpersonen har.

En färdighet är normalt inte saker som gem En tjuv i Saga kan exempelvis ha färdigheterna *Ficktjuv*, *Bluff*, *Förfalskning*, *Smyga* och *Dyrka upp lås*. En köpman kan ha *Köpslå*, *Köra vagn*, *Matematik*, *Värdera* och *Läsa/skriva*.

När man utför en handling läggs nivån på färdigheten på den egenskap som är relevant i sammanhanget. *Dyrka upp lås* i exemplet ovan läggs på rollpersonens *Motorik*. Har man inte den färdighet som krävs så har man i de flesta fall den relevanta färdigheten som baschans för att lyckas, se nedan.

Rollpersonen börjar spelet med sex färdigheter. Fördela 20 nivåpoäng mellan dem. Om du valde några nackdelar får du även lägga på de np du fick för dem.

FÄRDIGHETER	RELEVANT EGENSKAP	FÄRDIGHETER	RELEVANT EGENSKAP
<i>Akrobatik</i>	<i>Motorik eller Styrka</i>	<i>Lyssna</i>	<i>Sinnen</i>
<i>Alkemi</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Läkekonst*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Bluff</i>	<i>Närvaro</i>	<i>Läsa/skriva*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Bågsytte</i>	<i>Motorik</i>	<i>Matematik*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Dansa</i>	<i>Motorik</i>	<i>Närstrid</i>	<i>Styrka</i>
<i>Djurkunskap*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Ockultism*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Djurtränare*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Politik*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Dyrka upp lås</i>	<i>Motorik</i>	<i>Religion*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Etikett*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Ridderskap*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Ficktjuv</i>	<i>Motorik</i>	<i>Rida</i>	<i>Styrka</i>
<i>Fiske</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Ro/paddla</i>	<i>Styrka</i>
<i>Förfalskning*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Segla</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Förförelse</i>	<i>Närvaro</i>	<i>Simma</i>	<i>Styrka</i>
<i>Förklädnad</i>	<i>Närvaro</i>	<i>Sjunga</i>	<i>Närvaro</i>
<i>Första hjälpen</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Sjömanskap*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Gillra/desarmera fällor</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Skidåkning</i>	<i>Styrka</i>
<i>Gruvdrift*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Skugga</i>	<i>Närvaro</i>
<i>Gömma sig</i>	<i>Motorik</i>	<i>Smyga</i>	<i>Motorik</i>
<i>Hantverk*</i>	<i>Motorik och/eller Kunskap</i>	<i>Specialvapen</i>	<i>Motorik eller Styrka</i>
<i>Historia*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Spel</i>	<i>Närvaro</i>
<i>Jakt</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Spela instrument*</i>	<i>Närvaro</i>
<i>Kastvapen</i>	<i>Motorik</i>	<i>Stridsmanöver*</i>	<i>Motorik</i>
<i>Klättra</i>	<i>Styrka</i>	<i>Tala språk*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Köpslå</i>	<i>Närvaro</i>	<i>Talare</i>	<i>Närvaro</i>
<i>Köra vagn</i>	<i>Motorik</i>	<i>Undre världen*</i>	<i>Kunskap</i>
<i>Lag*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Upptäcka</i>	<i>Närvaro</i>
<i>Lantbruk*</i>	<i>Kunskap</i>	<i>Värdera</i>	<i>Kunskap</i>
		<i>Växtkunskap*</i>	<i>Kunskap</i>
		<i>Överlevnad</i>	<i>Kunskap</i>

En asterisk (*) betyder att man måste ha den färdigheten för att kunna lyckas med en handling där färdigheten är relevant. Det är till exempel meningslöst att försöka framställa ett motgift om man saknar färdigheten *Alkemi*.

Förklaringar till färdigheterna

Inom parentes står baschansen, det vill säga den chans man har att lyckas med en handling där färdigheten är relevant även om man inte har valt just den färdigheten. Om en person som inte har färdigheten *Bluff* (*Närvaro*) försöker snacka bort en vakt måste han slå lika med eller under sin *Närvaro* för att lyckas.

Färdigheter

AKROBATIK (*Motorik* eller *Styrka*). Att utföra olika svåra »trick« som att slå volter, jonglera eller gå på lina.

ALKEMI* (*Kunskap*). Vetenskapen att framställa olika kemikalier, gifter och motgifter samt andra droger. För att skaffa sig Alkemi behöver man först Läsa/skriva och Matematik på färdighetsnivå 3, samt Växtkunskap på nivå 1.

BLUFF (*Närvaro*). Förmågan att kvickt fara med osanning.

BÅGSKYTTE (*Motorik*). Att kunna hantera avståndsvapen som pilbågar och armborst. För att kasta knivar och yxor eller använda en slunga så krävs en annan färdighet kallad *Kastvapen* (se nedan). Se kapitlet om Strid för mer information om hur Bågskytte hanteras.

DANSA (*Motorik*). Att kunna dansa de flesta populära danser från rollpersonens uppväxtmiljö på ett tilltalande sätt.

DJURKUNSKAP* (*Kunskap*). Kunskap om de flesta av vetenskapen kända djurarter. En modern term skulle kunna vara Zoologi.

DJURTRÄNARE* (*Kunskap*). Att träna och kunna föda upp djur som hästar, hundar eller jaktfalkar. En färdighet per djurart. Vill man till exempel både kunna träna jaktfalkar och stridshästar så får man välja färdigheten två gånger – Djurtränare (häst), Djurtränare (falk).

DYRKA UPP LÅS (*Motorik*). Precis vad det låter som, förmågan att dyrka upp olika typer av lås. För att kunna använda den här färdigheten behöver man de rätta verktygen (dvs. dyrkar).

ETIKETT* (*Kunskap*). Att kunna bete sig på rätt sätt i olika sociala miljöer och sammanhang.

FICKTJUV (*Motorik*). Färdigheten att kunna ta mindre föremål från andra personers fickor, väskor och liknande, utan att de märker det. Man använder även den här färdigheten för att omärkligt gömma undan saker, eller att fuska i kortspel.

FISKE (*Kunskap*). Att känna till och kunna använda de vanligaste fiskemetoderna.

FÖRFALSKNING* (*Kunskap*). Att kunna förfalska mynt, dokument med mera. För att ha den här färdigheten måste man ha *Läsa/Skriva* på minst nivå 2.

FÖRFÖRELSE (*Närvaro*). Att kunna få det (vanligtvis) andra könet dit man vill.

FÖRKLÄDNAD (*Närvaro*). Att kunna passera för någon annan som har ungefär samma längd och vikt vid en snabb kontroll.

FÖRSTA HJÄLPEN (*Kunskap*). Förbinda sår, spjåla benbrott med mera. Lyckas man så går patienten upp 1 till 3 Kroppsöäng (1T6/2). Ett försök per patient och skadetillfälle.

GILLRA/DESARMERA FÄLLOR (*Kunskap*). Precis vad det låter som, att kunna gillra enklare fällor som snaror, och att kunna desarmera fällor på kistor, dörrar och liknade. Misslyckas rollpersonen med att desarmera en fälla utlöses den och rollpersonen måste klara ett Motorikslag för undvika att skadas.

GRUVDRIFT* (*Kunskap*). Att känna igen mineraler och malmer, veta hur man bryter tunnlar, stagar upp taket, använder specialverktyg, spränger med eld och vatten med mera.

GÖMMA SIG (*Motorik*). Att snabbt göra sig »osynlig« utan magi. Så här kan färdighetsslaget till exempel modifieras: skuggig gränd +1, solen i ögonen +1, tät skog +2, dimma eller rök +1, mörker +2. Lyckas rollpersonen gömma sig så måste den som letar efter honom lyckas med ett Upp-

täckaslag, förutsatt att han misstänker att någon gömmer sig och aktivt letar.

HANTVERK* (*Motorik* och/eller *Kunskap*). Att behärska olika former av hantverk som smide, murare, krukmakare, stenhuggare med mera tillräckligt bra för att kunna leva på det. En egen färdighet per hantverk. Ibland krävs det två olika färdighetsslag, ett för Motorik och ett för Kunskap. En stenhuggare måste kanske först fundera ut vad han ska göra innan han går lös på marmorblocket. Spelledaren avgör vilken egenskap som ska användas från fall till fall.

HISTORIA* (*Kunskap*). Känna till sin egen kulturs historia, ut-ifrån det nedskrivna, det muntliga eller från båda källor. Kan även analysera aktuella händelser ur ett historiskt perspektiv.

JAKT (*Kunskap*). Att känna till jaktmetoder, bytesdjur, jaktvapen och så vidare. Att känna igen spår och följa dem, samt att flå och stycka bytesdjur.

KLÄTTRA (*Styrka*). Att klättra upp för rep, murar, husväggar, bergssidor med mera. Modifikationer: rep +2, stenmur ±0, husvägg -1, bergssida +1 till -6. Ett färdighetsslag görs var tionde avverkad meter. Misslyckas man faller man ned.

KASTVAPEN (*Motorik*). Att kunna använda olika typer av kastvapen som kastyxor, kastknivar, spjut, slungor med mera.

KÖPSLÅ (*Närvaro*). Förmågan att sälja och köpa till bästa pris. Modifierat med nivån på närvaro på den person man köpslår med: samma nivå ±0, +1 för varje nivå man är bättre, -1 för varje nivå man är sämre.

KÖRA VAGN (*Motorik*). Att framföra olika vagn typer med hästar, mulor/mulåsnor eller oxar som dragdjur.

LAG* (*Kunskap*). Att känna till de olika lagar som finns och hur de tillämpas (samt eventuella krypthål).

LANTBRUK* (*Kunskap*). Kunskap om olika sädeslag, och andra nyttoväxter samt hur man odlar

dem, teoretiskt och praktiskt, hur man föder upp höns, svin, får och kor. *Lantbruk* är den vanligaste yrkesfärdigheten i Albion och i Arcaria.

LYSSNA (*Sinnen*). Att uppfatta låga och/eller avlägsna ljud. Lyckas man avgör Spelledaren vad det är man hör.

LÄKEKONST* (*Kunskap*). Att behandla allvarliga skador, använda olika mediciner och att känna igen olika sjukdomar. För att ha läkekonst måste man först ha *Första hjälpen* på nivå 2.

LÄSA/SKRIVA* (*Kunskap*). Nivå 1: Man kan stava sig igenom en enklare text, samt skriva sitt namn. Nivå 2: Kan läsa och skriva hjälpligt, samt skriva siffror. Nivå 3: Man kan läsa och skriva obehindrat, och utföra enklare additioner och subtraktioner. Nivå 4 och uppåt: Språklig mästare. Kan skriva poesi och skönlitterära texter av klass.

För denna färdighet så är regeln sådan att det är en språkfärdighet per språkgrupp (en albier kan göra sig förstådd med nordmän och folk från Calanor och Talmont).

MATEMATIK* (*Kunskap*). Att kunna utföra mer avancerade matematiska beräkningar, som multiplikation, division och ekvationer. För att få den här färdigheten måste man ha Läsa/skriva på nivå 3.

NÄRSTRID (*Styrka*). Att kunna slåss med närstridsvapen som exempelvis bredsverd och yxa. Även lansar räknas till närstrid. Se kapitlet om Strid för mer information om hur närstrid går till.

OCKULTISM* (*Kunskap*). Vetenskapen om demoner, odöda, andar, och andra varelser som hör natten till eller kommer från andra dimensioner. *Ockultism* är en förbjuden vetenskap för alla utom en del av kyrkan godkända häxjägare. Andra som praktiserar den här färdigheten riskerar att brännas på bål.

POLITIK* (*Kunskap*). Att känna till och kunna utnyttja de olika finesserna i statens styrelse-skick.

RELIGION* (*Kunskap*). Djupare kunskap om den religion man bekänner sig till; kyrkans hierarki och lära. Dessutom ytliga kunskaper om andra religioner.

RIDDERSKAP* (*Kunskap*). Att känna till de olika riddarordnarna och deras olika hederskodex, kunskap om feodalväsendet, heraldik och tornerospel, samt den allmänna hövishet som krävs av en riddare.

RIDA (*Styrka*). Att behärska sitt riddjur i olika situationer. En färdighet per besläktad grupp riddjur. (En man som är god ryttare när det gäller hästar, kan rida en muläsna utan svårigheter, men får problem om han ska rida en elefant.)

RO/PADDLA (*Styrka*). Att framföra mindre farkoster på vattnet som drivs med åror.

SEGLA (*Kunskap*). Att framföra mindre vinddrivna farkoster på vattnet.

SIMMA (*Styrka*). Allmän simkunnighet. Alla kan hålla sig mer eller mindre flytande ett par minuter i lugnt vatten om de trillar i, men om vattnet är strömt eller kallt så måste man kunna simma för att inte drunkna. Samma sak gäller om man bär metallrustning men här gäller sunt förnuft – ingen kan simma med en pansarrustning som väger 30 kilo.

SJUNGA (*Närvaro*). Att sjunga riddarballader, kärleksvisor eller varför inte stridssånger på ett välljudande sätt.

SJÖMANSKAP* (*Kunskap*). Navigation och att framföra större havsgående fartyg (med en längd på ca 10 meter och uppåt) dit man ska utan att gå i kvav. För att kunna skaffa den här färdigheten måste man ha *Segla* och *Läsa/skriva* på nivå 2.

SKIDÅKNING (*Styrka*). Att kunna åka skidor.

SKUGGA (*Närvaro*). Att förfölja någon utan att upptäckas. Misstänker den person man skuggar att han är förföljd så måste han klara ett Upptäckaslag för att se sin förföljare.



Kunskaparen Lydia Glypesdotter, St. Hocratius Brödraskap, skuggar två misstänkta förrädare och svartkonstnärer i Cumbran.

SMYGA (*Motorik*). Att röra sig ljudlöst. Man får lägga på lika mycket som sin genomsnittliga rustningsmodifikation (avrundat uppåt) på tärningslaget eftersom rustningar är klumpiga och väsnas.

SPECIALVAPEN* (*Motorik* eller *Styrka*, varierar från fall till fall). Att kunna använda olika typer av ovanliga eller exotiska vapen, som strypsnavor, lasso, bolas, blåsrör med mera. Varje vapen räknas som en egen färdighet. Spelledaren avgör om ett vapen får tas med i kampanjen, och hur det fungerar. Specialvapen finns inte med i utrustningslistorna.

SPEL (*Närvaro*). Att kunna spela de vanligaste typerna av tärnings- och kortspel. Alla som spelar slår varsitt Närvaroslag och lägger på sin nivå på Spel. Högst vinner, blir det lika slår man om.

SPELA INSTRUMENT* (*Närvaro*). Att spela luta, fela, flöjt, säckpipa och så vidare. En färdighet per instrument.

STRIDSMANÖVER* (*Motorik*). Att kunna göra en specifik manöver, som till exempel att dra ett vapen som finns nära till hands och anfälla med det samma stridsrunda, avväpna motståndaren

med sitt svärd, eller rista in sin initial i motståndaren med svärdsspetsen. En färdighet per manöver och Spelledaren måste godkänna den stridsmanöver som spelaren vill ge sin rollperson.

TALA SPRÅK* (*Kunskap*). Att kunna tala andra språk än sitt modersmål. En färdighet per språkgrupp. Nivå 1: förstår och kan använda enklare meningar som »En öl, tack«. Nivå 2: Hyfsat ordförråd, men kraftig accent. Nivå 3: samma ordförråd som en infödd, men talar med accent. Nivå 4 och mer: kan passera som infödd.

TALARE (*Närvaro*). Att verbalt påverka en större grupp människor, eller att övertala en person. Spelledaren bestämmer svårighetsgraden från fall till fall.

UNDRE VÄRLDEN* (*Kunskap*). Att veta vem man ska kontakta för olika illegala tjänster och uppdrag, veta var man säljer stöldgods, få tag i (hemlig) information och liknade.

UPPTÄCKA (*Närvaro*). Att hitta gömda passager, falluckor, spår, gömda ting med mera. Se om man är förföljd. Märka om något är märkligt med någons förklädnad osv. Även att finna en speciell bok i ett bibliotek och liknande.

VÄRDERA (*Kunskap*). Att värdera smycken, juveler, ovanliga mynt och andra värdeföremål.

VÄXTKUNSKAP* (*Kunskap*). Att känna igen de flesta kända växter och veta vad de kan användas till.

ÖVERLEVNAD (*kunskap*). Att veta hur man överlever i vildmarken med bristfällig eller ingen utrustning. Exempelvis att finna ätliga rötter, bygga vindskydd, göra upp eld utan elddon och så vidare.



Prisdiskussion på torget i Bannok.

STRID

En viktig och ibland oundviklig ingrediens i ett äventyr är risken att råka in i strid, ofta med dödlig utgång. Förr eller senare kommer rollpersonerna hamna i en situation där kanske våld är den enda utvägen, och då måste de överleva till varje pris. Sker inte striden på deras villkor kan följderna bli katastrofala.

Stridssystemet i Saga är berättande snarare än att simulera. Det är inte vårt mål att beskriva hur en strid går till så verklighetstroget som möjligt, utan att berätta en bra historia där rollpersonerna har huvudrollen.

Striden i korthet

För att attackera används färdigheterna Närstrid, Bågskytte och Kastvapen. Närstrid är baserad på egenskapen Styrka medan Bågskytte och Kastvapen är baserade på egenskapen Motorik. En motståndare som är medveten om attacken har alltid en chans att försvara sig och här hjälper det att bära en sköld som skydd mot slag och projektiler.

Om motståndaren har oturen att bli träffad så hjälper rustning till att absorbera skada. En sköld hjälper bara till i försvaret, den absorberar ingen skada.

Exakt hur strid går till beskrivs nedan, men först lite om stridsrundan.

Stridsrundan

En strid är ett kaos av rörelser, attacker, skrik och så vidare. För att göra den spelbar så delar man in den i korta sekvenser som kallas stridsrundor. Stridsrundan börjar alltid med att man avgör i vilken ordning alla agerar, det vi kallar för Initiativ, och delas sedan in i tre faser:

1. AVSTÅNDSVAPENFASEN
2. NÄRSTRIDSFASEN
3. MAGIFASEN

Under Avståndsvapenfasen avlossas alla missilvapen, under Närstridsfasen sker alla attacker med närstridsvapen. En magisk besvärjelse börjar verka sist i stridsrundan, i den så kallade Magifasen, förutsatt att magikern som ska utföra den inte har blivit träffad av en attack eller störd på något annat sätt. En stridsrunda motsvarar ungefär några sekunder.

Rollpersonen kan bara agera under EN av dessa faser per stridsrunda. Det går alltså inte att både kasta en besvärjelse och attackera med ett svärd under samma stridsrunda.

Initiativ (ordningsföljd i strid)

Alla som deltar i striden slår varsin T6. Den som slår högst agerar först under respektive fas (se nedan), sedan de andra i tur och ordning. Lika slår om. Initiativslaget inför ett moment av tur i striden.

Om man anfaller en person utan att bli upptäckt innan, så hoppar man över Initiativet. Den som anfäller bestämmer även vilket stridsavstånd han eller hon attackerar på (se Stridsavstånd nedan).

AVSTÅNDSVAPENFASEN

I Avståndsvapenfasen avfyras eller kastas alla avståndsvapen, det vill säga då avfyras de bågar och armborst som spändes föregående stridsrunda, och då kastas spjut, kastknivar, stenar och liknade. Man hinner inte med att dra en kniv och kasta den under samma runda och fas, kniven måste hållas i handen då stridsrundan börjar. Detsamma gäller för kastyxor, stridspilar och så vidare.

Attack och försvar med avståndsvapen

Så här går attack och försvar till med avståndsvapen:

1. Attackeraren försöker träffa
2. Försvararen försöker undvika träffen
3. Skada utdelas

ATTACK: När du attackerar med en pilbåge, ett armborst eller en slunga (eller liknande) så används färdigheten för Bågskytte som baseras på egenskapen Motorik. Du ska alltså slå lika med eller under rollpersonens Motorik, justerat med nivån på färdigheten Bågskytte och attackmodifikationen för det vapen du använder. Lyckas du har man din rollperson fått in en möjlig träff. Spelledaren kan modifiera nivån beroende på omständigheterna. Om du attackerar med en kastkniv, kastyxa eller spjut (eller liknande) så sker det på exakt samma sätt som med pilbåge, med den skillnaden att man använder färdigheten Kastvapen istället.

Normalt sett anses alla anfallare sikta mitt »i målet« och då kan projektilen träffa var som helst.

För att avgöra var pilen träffade så slår man en T20 och tittar i tabellen nedan. Vill du sikta på ett speciellt träffområde får rollpersonen -3 i attackmodifikation. Du kan även bestämma om din rollperson ska sikta högt eller lågt (som mot överkroppen eller mot motståndarens ben). Det ger -1 i attackmodifikation.

FÖRSVAR: Den som attackeras har nu möjlighet att undvika projektilen. Om han slår lika med eller under sitt Försvar undgår han att bli träffad. Om försvararen klarade sitt slag och samtidigt bar en sköld så kan man säga att projektilen träffade skölden om resultatet på slaget var lika med eller ett under Försvarsvärdet. Detta är dock inget man behöver hålla reda på, det viktiga var att försvararen undgick från att bli träffad.

Försvar är summan av rollpersonens Motorik och modifikationen för den sköld som rollpersonen eventuellt bär. Misslyckas slaget dras skadan av från försvararens totala kp och från det område på kroppen som träffades (se nästa sida). Försvarsmodifikationen för sköldar finns beskrivet i rustningstabellen nedan.

Den som är ovetande om att han blir attackerad får inte slå något Försvarsslag.

SKADA: Om attacken lyckas och motståndaren misslyckas med sitt försvar så träffar projektilen och gör skada på försvararens totala kp och på den delen av kroppen som träffades. Om motståndaren bär rustning på just denna delen av kroppen så absorberar denna rustning en viss del av skadan.

Hur mycket skada som rustning absorberar och hur mycket skada som en projektil gör finns beskrivet i tabellerna för rustning och avståndsva-

pen nedan. Någon Styrkebonus på skadan ges inte för projektiler avlossade med bågar, armborst och slungor, utan endast för projektiler som slungas med ren »armkraft«, som yxor, kastspjut och liknade.

Om den träffade kroppsdelens hamnar på 0 kp eller mindre än då så har en allvarlig skada uppstått och man kan se i tabellerna för respektive träffområde vad som händer då.

Modifikationer vid attacker med avståndsvapen.

SITUATION	MODIFIKATION
Målet i skydd	-1, -2 eller -3.
Målet står på knä	-1.
Målet ligger ner	-2.
Attackera ett speciellt träffområde	-3
Solen i ögonen	-1
Mörker	-2 till -4
Tät dimma	-1
Litet mål	-1 eller -2
Stort mål	+1 eller +2
Målet rör sig	-1 (t ex springande) eller -2 (till häst)
Höjdfördel	+1
Sikta högt eller lågt	-1
Kort avstånd	+1

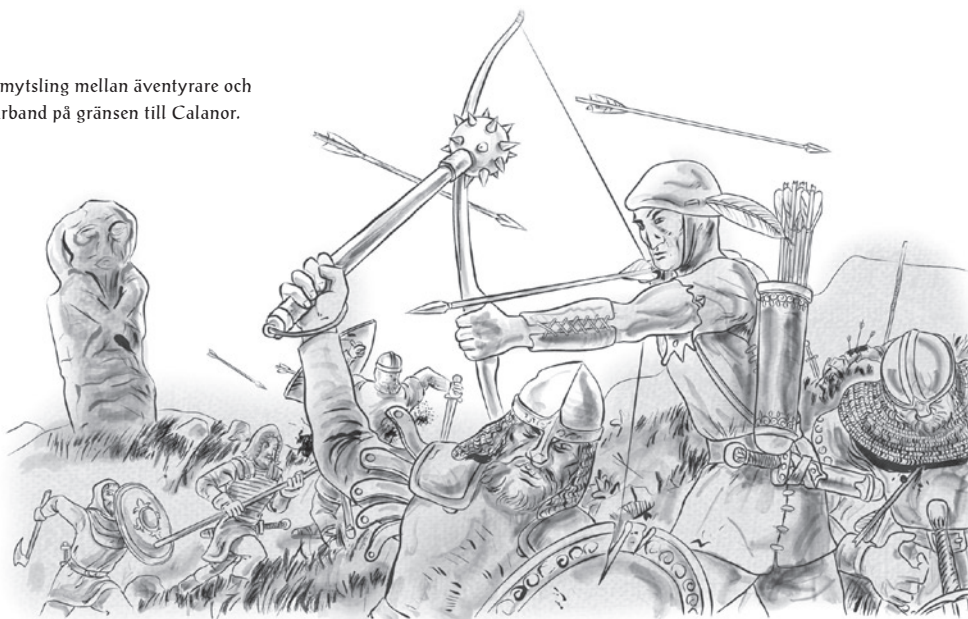
Kommer en fiende närmare än 2 meter så anses man ha gått in i närstrid och då kan man inte använda avståndsvapen.

Träffområden (avståndsvapen och närstrid, i T20)

NORMAL ATTACK	SIKTA HÖGT*	SIKTA LÅGT*	TRÄFFOMRÅDE
1-2	1	1-4	Vänster ben
3-4	2	5-8	Höger ben
5-12	3-9	9-15	Kropp
13-15	10-12	16-17	Vänster arm
16-18	13-15	18-19	Höger arm
19-20	16-20	20	Huvud

*ger -1 på attackslaget.

En skärmytsling mellan äventyrare och ett rövarband på gränsen till Calanor.



NÄRSTRIDSFASEN

Det är i denna fas som all strid med svärd, knytnävar, yxor och liknande äger rum.

Under Närstridsfasen kan rollpersonen utföra en av följande handlingar:

- ❖ *Förflyttning, ändring av position och stridsavstånd*
- ❖ *Dra eller stoppa undan ett vapen (eller något annat föremål)*
- ❖ *Attackera och försvara sig*

Den som blir attackerad kan alltid försvara sig, även om han har gjort något annat under närstridsfasen.

Förflyttning, ändring av position och stridsavstånd

Rollpersonen kan välja att röra sig på olika sätt under denna fas, till exempel att förflytta sig en viss sträcka, fly, ändra sin position eller att byta stridsavstånd från kort till normalt eller tvärtom (se avsnitt om stridsavstånd).

FÖRFLYTTA SIG: Under en Närstridsfasen kan en rollperson röra sig lika många meter som han har i Styrka x 2.

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 i ryggen med +3 i attackmodifikation.

Det andra alternativet är att dra sig ur med framsidan mot fienden. Då gör man som när man backar från kort stridsavstånd, se nedan. Motståndaren kan avancera, följa efter, och fortsätta striden en stridsrunda senare om han är tillräckligt snabb att hinna ifatt den flyende.

ÄNDRA POSITION: Under Närstridsfasen kan rollpersonen resa sig, kasta sig omkull och så vidare, men rör det sig bara om en mindre ändring, som att gå från knästående till stående, så kan man attackera samma stridsrunda.

ÄNDRA STRIDSAVSTÅND: En strid sker alltid på ett av två möjliga stridsavstånd; kort och normalt avstånd. Om man vill ta sig in på kort avstånd, alternativt backa tillbaka till normalt avstånd, så sker detta på samma sätt som när man bestämmer Initiativ, det vill säga båda slår en T6. Slår du bättre än motståndaren har du lyckats ta dig in på kort avstånd. Lyckas du inte så fortsätter striden på normalt avstånd. Sedan kan du inte göra något mer den stridsrundan än att försvara dig. Motståndaren kan attackera som vanligt under den aktuella stridsrundan, om han i sin tur inte vill försöka att dra sig tillbaka till normalt avstånd. I så fall måste han lyckas med ett Initiativslag.

När två opponenter slår sina Initiativ för den första stridsrundan i striden så bestämmer den som vann slaget om striden börjar på kort eller normalt avstånd. I trånga grottor, gränder och rum så sker striden alltid på kort avstånd!

Dra eller stoppa undan ett vapen

Här handlar det om att dra ett vapen som hänger vid bältet eller liknande, inte att plocka fram något ur ryggsäcken.

Att släppa ett trasigt svärd och dra en dolk går bra under en runda. Detta gäller även andra saker som när en magiker drar fram någon magisk ingrediens från sitt bälte, bara föremålet är lätt att nå och lätt att ta loss (om det sitter fastknutet eller liknande).

Attackera och Försvara

Det som dom flesta rollpersonerna kommer göra i denna fas är ändå att attackera eller försvara sig. Förfaringssättet för närstrid skiljer sig inte mycket från det vid avståndsvapen:

1. *Attackeraren försöker träffa motståndaren*
2. *Försvararen försöker undvika attacken*
3. *Skada utdelas*

ATTACK: En närstridsattack fungerar i princip likadant som en attack med avståndsvapen. Om din rollperson ska attackera någon slår du en T20. Slår du lika med eller under din rollpersons Styrka modifierat med färdigheten Närstrid och justerat med det aktuella vapnets attackmodifikation, har man en möjlig träff.

Precis som vid attacker med avståndsvapen kan Spelledaren modifiera slaget beroende på omständigheterna.

Vill du sikta på ett speciellt träffområde, till exempel om din rollperson slåss mot en motståndare som bär rustning och saknar hjälm (då är det naturligtvis en fördel om man träffar huvudet), så går det bra. Chansen att träffa blir dock mindre; attacken modifieras med -3. Vill du sikta högt eller lågt blir attackmodifikationen -1. Strid med avståndsvapen och närstrid använder samma tabell för träffområden.

FÖRSVAR: Den som attackeras har nu möjlighet att undvika slaget och detta lyckas han med om han slår lika med eller under sitt Försvar. Försvarsslaget simulerar att rollpersonen hoppar undan, duckar, parerar och på flera olika sätt försöker göra det svårt för motståndaren att träffa.

Försvar är summan av rollpersonens Motorik och Försvarsmodifikationen för den sköld som rollpersonen eventuellt bär. Misslyckas slaget dras

skadan av från försvararens totala kp och från det område på kroppen som träffades, se nedan. Försvarsmodifikationen för sköldar finns beskrivet i rustningstabellen längre ner i detta kapitel.

Den som är ovetande om att han blir attackerad får inte slå något Försvarsslag.

SKADA: Om attacken träffar och motståndaren misslyckas med sitt försvar så går slaget eller hugget förbi garden och gör skada på försvararens totala kp och på den delen av kroppen som träffades (använd träfftabellen). Om motståndaren bär rustning på den delen av kroppen som träffades så absorberar denna rustning en viss del av den skada som vapnet gör.

Hur mycket skada som rustning absorberar och hur mycket skada som ett vapen gör finns beskrivet i tabellerna för rustning och avståndsvapen nedan. Kom ihåg att eventuell styrkebonus läggs till på skadan som vapnet gör.

Om den träffade kroppsdelen hamnar på o eller mindre än då så har en allvarlig skada uppstått och man kan se i tabellerna för respektive träffområde vad som händer då.

Attackmodifikationer i närstrid.

SITUATION	MODIFIKATION
Höjdfördel	+1
Knästående	-1
Attackera ett speciellt träffområde	-3
Sikta högt eller lågt	-1
Liggande	-2
Motståndaren bakom låg mur	-1
Dålig belysning	-1 (fackelljus)
Mörker	-2 till -4
Solen i ögonen	-1
Till häst	+2 om motståndaren är till fots
Anfaller flyende motståndare i ryggen	+3
Motståndaren ovetande om attacken	+4 eller mer, beroende på omständigheterna
Höjdfördel	+1
Använda vapen med »fel hand« *	-2

Motståndaren paralyserad,
förlamad eller liknande

Automatisk
träff

*Alla rollpersoner anses vara högerhänta om inget annat anges.

Automatiska träffar

Attackerar man en person som inte kan röra sig (paralyserad, bunden, medvetslös osv.) träffar man automatiskt. Då är det inte frågan om strid utan snarare en »avrättning«.

Ibland vill man slå upp en dörr, en kista eller något liknande som står still. Det går utmärkt, man träffar automatiskt. Man måste naturligtvis ha ett vapen eller annat redskap som är lämpligt att slå sönder/bryta upp föremålet med. Man kan knappast slå upp en låst stålkista med ett svärd, det enda man åstadkommer är en förstörd klinga. Till det är det bättre med en slägga eller stridsklubba av något slag.

Förutsägbara attacker

Om spelaren inte ser till att rollspela alla attacker, det vill säga beskriva dem på ett underhållande sätt, utan bara säger någonting i stil med »jag hugger en gång till«, så räknas attacken som förutsägbar av motståndaren.

Då får den som blir attackerad lägga +1 på sitt försvarsslag. Det gäller för Spelledaren att vara lite uppmärksam på denna regel.

Kreativa attacker och kreativt försvar

Om Spelledaren anser att rollpersonen attackerar eller försvarar sig på ett ur rollspelssynpunkt extra intressant och kreativt sätt kan han belönas med en bonus (+1) på sitt attack- eller försvarsslag. Detta tycker vi berikar spelet och är något som bör uppmuntras av Spelledaren!

Attackera utan att döda

Det händer att man vill försätta en motståndare ur stridbart skick utan att döda honom, till exempel genom att slå med flatsidan av svärdet. För att göra det så behöver man bara tala om det för Spelledaren och sedan attackera som vanligt. Om man träffar så ger vapnen endast hälften av sin normala skada (avrundat uppåt), som endast dras från den totala kroppsöansen.

När motståndaren kommer ner på noll kp så förlorar han medvetandet i 10-60 minuter (slå iT6). När han sedan vaknar så får han tillbaka hälften av sina ursprungliga kp.

Observera att om man har fått en vanlig skada innan man blir slagen medvetslös så återfår man bara hälften av de kp man hade med skadan. En person med 4 kroppsöansen får alltså tillbaka 2.

Brottning och strypning

BROTNING: Den som attackerar måste först lyckas med ett attackslag för att få ett fast grepp. Sedan måste han lyckas med ytterligare ett attackslag nästa stridsrunda för att antingen fortsätta att hålla fast sin motståndare, eller för att kasta honom. Ett kast ger 1-3 kp i skada plus styrkebonus för den som utför kastet.

Om man vill hålla fast en person i flera stridsrundor så måste man lyckas med sitt attackslag varje runda.

STRYPNING: Vill man strypa sin motståndare går det till på ett liknande sätt som vid brottning. Den som försöker strypa sin motståndare måste först lyckas med ett attackslag för att få ett grepp om sin motståndares hals. Sedan måste han lyckas med ytterligare ett attackslag nästa stridsrunda för behålla sitt grepp.

Varje stridsrunda ger 1-3 i skada (+styrkebonus), som dras från den totala kroppsöansen. Kommer man ner på noll förlorar man medvetandet, vid -3 dör man. Om man lyckas ta sig ur det dödliga greppet innan man förlorar medvetandet är man förvirrad av syrebrist i en stridsrunda, och kan inte attackera (bara försvara sig). Nästa stridsrunda har man fått tillbaka sina kp, och kan fortsätta striden som vanligt.

Den som blir strypt kan fortsätta att attackera med korta vapen som dolkar och kortsvärd, eller med bara händerna tills han förlorar medvetandet.

Observera att rustningsmodifikationen inte räknas in i försvaret vid brottning och strypning!

Strid med flera personer

Man kan bara attackera en person per stridsrunda. Har din rollperson ett vapen i vardera handen har han ett val vilket av dem som han vill använda under den aktuella stridsrundan, det är allt.

Strid med flera motståndare sker alltid på nor-

malt avstånd, förutsatt att de inblandande inte befinner sig i ett trångt utrymme (se Stridsavstånd nedan).

En person kan dock bli attackerad av flera personer samtidigt. Om så är fallet så måste han ju ägna sin uppmärksamhet åt flera håll och detta påverkar hans förmåga att försvara sig.

Om en rollperson är engagerad i närstrid med fler än en motståndare (förutsatt att de kan attackera samtidigt, under samma stridsrunda) modifieras hans försvar på följande sätt:

2 motståndare ger -2 på försvaret.

3 motståndare ger -4 på försvaret.

4 motståndare ger -6 på försvaret.

Man kan inte slåss med fler än 4 motståndare i närstrid under samma stridsrunda.

Stridsavstånd

En del vapen är mest effektiva så länge man kan utnyttja deras räckvidd och hålla motståndaren på avstånd, till exempel tvåhandssvärd och långskaftade vapen som spjut och skäggyxor. För att simulera detta så har vi i Sagas regelsystem infört två olika stridsavstånd; kort och normalt avstånd.

På kort stridsavstånd så är långa vapen mest i vägen. Korta och lätta vapen som dolkar och knivar är däremot extra effektiva på just kort avstånd. Om en rollperson till exempel attackerar med en dolk på kort avstånd får han eller hon +3 på attackmodifikationen istället för +1 (som dolkar har på normalt avstånd). Skulle rollpersonen attackera med ett tvåhandsvärd på kort avstånd är attackmodifikationen endast +1, jämfört med +3 på normalt avstånd. Vissa vapen (som t.ex. vanliga bredsvärd och spikklubbor) är lika bra på kort och normalt avstånd.

Om man anfaller en person utan att bli upptäckt innan, eller vinner initiativet den första stridsrundan i striden, så bestämmer man själv vilket avstånd man attackerar på.

Strid i trånga utrymmen, som i små rum, gränder, gruvgångar och liknande, anses alltid ske på kort avstånd, eftersom man inte kan utnyttja långa vapen fullt ut.

Stridsavstånd är en regel som en del spelare kan tycka är svår att hålla reda på även om den tillför mycket till spelet. Om Spelledaren och spelarna vill

så kan man avstå från att använda den eller anpassa regeln på det sätt man tycker passar bäst.

Ett-regeln

Ibland kan rollpersonerna få in en perfekt träff. Slår man en omodifierad etta när man attackerar kan motståndaren inte parera. Dessutom absorberar inte rustningen någon skada, allt dras av från kroppsöppningen.

MAGIFASEN

I Magifasen aktiveras de besvärjelser som de magiker som är inblandade i striden har förberett stridsrundan innan. Hur denna delen av striden går till står beskrivet i kapitlet om Magi. En del spelare låter endast spelledarpersoner använda magi så därför har vi valt att lägga denna delen i ett eget avsnitt.

Tänk på att en magiker bara kan kasta sina formler om han inte blivit träffad eller blivit störd på ett annat sätt under den tiden han eller hon förbereder sin formel.

VAPEN OCH RUSTNINGAR

Vapenmodifikationer

Vapen har modifikationer för attack och skada. Attackmodifikationen läggs naturligtvis på attackslaget. *Skadan är alltid $1T6$ plus eller minus skadomodifikationen för det aktuella vapnet och plus eventuell bonus för anfallarens styrka!*

Långa närstridsvapen är mer effektiva om man har svängrum och kan hålla motståndaren på avstånd. Korta vapen är däremot effektivast i trånga utrymmen och på kort avstånd. Därför har en del närstridsvapen två olika attackmodifikationer, en för kort avstånd, och ett för långt (se Stridsavstånd ovan).

Rustningsmodifikationer

Chansen att överleva en strid ökar betydligt om rollpersonen bär någon form av rustning, hjälm och sköld. Ju effektivare en rustning är, desto bättre rustningsmodifikation har den.

Rustningar skyddar kroppen på följande sätt:

RUSTNINGAR ABSORBERAR SKADA. Rustningar gör att dess bärare rör sig långsammare

och träffas lättare, men samtidigt avleder de även attacker genom att hugg kan avledas, »halka av«, om de träffas snett. Dessa två saker tar ut varandra. Om man ändå blir träffad fångas en del av kraften upp av rustningen. Man drar helt enkelt av rustningsmodifikationen från skadan. Om till exempel en rollperson som bär ringbrynja träffas av ett hugg i magen som normalt skulle dra av 5 kroppsponing så blir skadan endast 3, eftersom en ringbrynja har +2 i rustningsmodifikation.

SKÖLDAR fungerar något annorlunda än hjälmar och rustningar. De är endast avledande, de ger inget absorberande skydd. Kommer man förbi skölden

är det rustningen på det aktuella träffområdet (om man bär någon) som absorberar skadan.

Men fördelen med sköldar är att de minskar risken att bli träffad på alla träffområden, förutsatt att man är medveten om attacken.

Ibland är det inte så bra att bära rustning. En rustning är mer eller mindre obekvämt och nedsätter rörelsefriheten hos den som bär den. Bär rollpersonen rustning kan Spelledaren ge en negativ modifikation om man till exempel försöker simma eller hoppa från ett hustak till ett annat.



Närstrid	Attackmodifikation	Skadeförändring	Pris
Knytnäve	±0	-1	—
Spark	±0	-1	—
Skallning	±0	-1	—
Kniv	+1	±0	3 p
Dolk	+1/+3**	+1	1 M
Kortsvärd	+1/+3**	+1	10 M
Bredsvärd	+2	+2	20 M
Bastardsvärd	+2	+2	25 M
Huggsvärd	+3/+1*	+2	17 M
Tvåhandssvärd	+3/+1*	+3	30 M
Träklubba	+1	±0	—
Morgonstjärna	+2	+2	15 M
Spikklubba	+2	+1	10 M
Stålflänsklubba	+2	+1	15 M
Stridshammare	+3/+1*	+1	20 M
Enhandsyxa	+2	+2	8 M
Tvåhandsyxa	+3/+1*	+3	10 M
Stridsslaga	+3/+1*	+1	5 M
Stickspjut	+3/+1*	+2	5 M
Skäggyxa	+3/+1*	+2	5 M
Stridslie	+3/+1*	+2	3 M
Glefen	+3/+1*	+2	10 M
Lans	+3/+1*	+2/+4***	15 M
Stav	+2	±0	—

* Dessa vapen har +3 i attackmodifikation så länge man kan hålla motståndaren på normalt avstånd.

Kommer han in på kort håll så får man bara modifikationen +1.

** Dessa vapen har +3 i attackmodifikation så länge man kan hålla motståndaren på kort avstånd. Håller han sig på normalt avstånd så får man bara modifikationen +1.

*** En lans ger +4 på skadan, om den används från hästryggen, och hästen rör sig (travar eller galopperar) i attackens riktning.

<i>Avståndsvapen</i>	<i>A/S mod</i>	<i>Pris</i>	<i>Eldh.</i>	<i>Kort avstånd /Max räckvidd</i>
Kortbåge	+1/±0	2 M	1/1	10m/50m
Laminatbåge	+1/+1	8 M	1/1	10m/70m
Långbåge	+2/+2	5 M	1/2	20m/200m
Lätt armborst	+1/+1	15 M	1/2	10m/50m
Tungt armborst	+1/+3	20 M	1/3	20m/100m
Pilar, 20 st, för båge eller armborst		1 M		
Sten, liten	±0/-1	—	1/1	(styrka x 2)m /(styrka x 5)m
Sten, stor	-2/+1	—	1/1	(styrka m) /(styrka x 3)m
Slunga	+1/+1	5 p	1/2	(styrka x 2)m /(styrka x 10)m
Blykolor, 20 st, för slunga		4 p		
Kastkniv	±0/±0	7 p	1/1	(styrka x 2)m /(styrka x 5)m
Kastyxa	+1/+1	8 M	1/1	(styrka m) /(styrka ty x 5)m
Kastspjut	+1/+2	5 M	1/1	(styrka x 2)m /(styrka x 10)m
Stridspil	+1/±0	2 M	1/1	(styrka x 2)m /(styrka x 5)m

A/S MOD: *attack- respektive skademodifikation*

ELDHASTIGHET: *antalet projektiler som kan avlossas per stridsrunda. 1/1 betyder en per stridsrunda, 1/2 betyder en varannan stridsrunda och 1/3 en var tredje stridsrunda.*

KORT AVSTÅND: *inom det här avståndet har man ytterligare +1 i attackmodifikation.*

MAX RÄCKVIDD: *det längsta avstånd man har en rimlig chans att träffa sitt mål på.*



Mästertjuven Wyddas favoritvapen
är ett lätt armborst.

<i>Rustningar</i>	<i>Rustningsmodifikation</i>	<i>Pris</i>
Läddrustning	+1	10M
Ringbrynja	+2	100M
Lamellbrynja	+2	80M
Fältrustning	+3	800M
Helrustning	+4	1500M
Normal sköld	+1	10M
Storsköld	+2 (+3 mot projektiler)*	20M
Hjälm, järn	+3	10M
Hjälm, läder	+1	3M
Huva, av ringbrynja**	+2	10M
Armskenor, läder, ett par	+1	3M
Benskenor, läder, ett par	+1	5M
Armskenor, plåt, ett par	+3***	30M
Benskenor, plåt, ett par	+3***	60M

*Med projektiler menas pilar, kastade spjut, stenar, knivar och så vidare.

**Om man bär en järnhjälm över en ringbrynjuhuvu blir den totala rustningsmodifikationen +4.

***Om arm- och/eller benskenor av plåt bärs över ringbrynja blir den totala rustningsmodifikationen +4 för respektive träffområde.

Läddrustning och lamellbrynja täcker bara kroppen om inte annat anges. Ringbrynja, fältrustning och helrustning täcker även armar och ben. Enklare typer av ringbrynjor skyddar endast kroppen. Arm- och benskenor skyddar naturligtvis enbart armarna respektive benen.



ALLVARLIGA SKADOR

Rollpersonens kropp är uppdelad i olika träffområden och då kroppsöppningen för en viss del fått ta så mycket skada att den når 0 eller lägre så uppstår en allvarlig skada.

Så här påverkar i korthet allvarliga skador träffområdena:

Armarna:

0 KP: Armen är oanvändbart tills den blir förbunden (det vill säga att någon gör en lyckad *Första Hjälpen*). Bär rollpersonen någonting i handen, som ett vapen till exempel, så tappar han det.

-1 TILL -2 KP: Armen är oanvändbar i en vecka (-1 kp) eller en månad (-2 kp). Bär rollpersonen någonting tappar han det, smärta och chock gör att rollpersonen inte kan utföra någonting (som att parera eller ducka) under 1 till 6 stridsrundor, slå iT6.

-3 KP: Om rollpersonen träffas av ett huggvapen som ett svärd eller yxa, eller av ett allvarligt bett från ett stort djur, amputeras armen. Blir han träffad av ett krossande vapen som en spikklubba eller ett stickvapen som en dolk eller en pil är armen permanent oanvändbar, och rollpersonen förlorar -1 i Styrka. Tills såret blir förbundet förlorar rollpersonen 1 kp var tionde minut från sin totala kroppsöppning.

Benen:

0 KP: Benet är oanvändbart tills det blir förbundet (det vill säga att någon gör en lyckad *Första Hjälpen*). Rollpersonen faller omkull, men kan ändå fortsätta att slåss från en liggande position.

-1 TILL -2 KP: Rollpersonen faller omkull, och kan inte göra någonting på grund av smärtan tills han får *Första Hjälpen*. Benet är oanvändbart i en vecka (-1 kp) eller en månad (-2 kp). Rollpersonen måste använda en krycka eller liknande under den tiden.

-3 KP: Om rollpersonen träffas av ett huggvapen som ett svärd eller yxa, eller av ett allvarligt bett

från ett stort djur, amputeras benet. Blir han träffad av ett krossande vapen som en spikklubba eller ett stickvapen som en dolk eller en pil är benet permanent oanvändbart och rollpersonen förlorar -2 i styrka. Tills såret blir förbundet förlorar rollpersonen 1 kp var tionde minut från sin totala kroppsöppning.

Kroppen:

0 KP: Rollpersonen faller omkull. Han kan fortsätta att slåss från en liggande position, men förblir liggande tills han får *Första Hjälpen*.

-1 TILL -2 KP: Rollpersonen faller omkull och blir paralyserad av chock och smärta under 1 till 6 stridsrundor (slå iT6) och kan inte försvara sig. Överlever rollpersonen striden måste han ligga still i en vecka innan han kan gå igen.

-3 KP: Rollpersonen faller omkull och blir medvetslös i 1 till 6 timmar, slå iT6. Han förlorar 1 kp var tionde minut från sin totala kroppsöppning på grund av kraftiga blödningar tills såret blir förbundet. Rollpersonen förlorar dessutom en nivå (-1) på Styrka permanent (om en rollperson kommer ner på noll i Styrka dör han).

Huvudet:

0 KP: Rollpersonen blir medvetslös i 1 till 6 timmar, slå iT6.

-1 TILL -2 KP: Rollpersonen faller och blir medvetslös i 2 till 12 timmar, slå 2T6. Han förlorar dessutom en nivå på Intelligens och Sinnens permanent. Skulle värdet på någon av egenskaperna komma ned på noll dör rollpersonen.

-3 KP: Om huvudet träffades av ett huggvapen klyvs det eller huggs av, om det träffades av ett krossande vapen spricker kraniet och benflisor trycks in i hjärnan. Stickvapen som dolkar och pilar går rakt in och spetsar hjärnan alternativt eller så skärs halspulsådern av.

I vilket fall som helst är döden ögonblicklig och ganska spektakulär.



Bara ett köttår!

ANDRA SORTERS SKADOR

Rollpersonerna kan utsättas för en mängd andra skador än de kan få i strid (se sid 25 för hur kropps- poäng och vanliga skador fungerar). Dessa skador dras – för enkelhets skull – normalt endast från den totala kropps-poängen, om inte Spelledaren vill använda träffområdena.

Brännskador

Skador från eld, syror, viss magi och så vidare drar av kropps-poäng som vanligt. En fackla ger 1 kp i skada per stridsrunda. Utsätts hela kroppen för eld (som på ett häxbål) förlorar man 5 kp per stridsrunda.

Kvävning och drunkning

Om man av olika anledningar inte kan andas så klarar man sig i 5 minuter. Efter det så måste man slå lika med eller under sin Styrka med en T20, varje ny minut. Misslyckas man så dör rollpersonen. När det har gått 10 minuter så dör rollpersonen, även om alla tärningslag lyckades (förutsatt att vattnet inte är extremt kallt, då kan Spelledaren lägga till extra tid).

Amputationer

Om en arm huggs av så förlorar dess ägare en nivå (-1) på sin Styrka permanent. Skulle ett ben amputeras förlorar han två nivåer (-2). Observera att en person som kommer ner på noll i Styrka avlider.

Fall

Ju längre sträcka man faller, desto större skada får man. Rustning minskar inte skadan. Se tabellen här bredvid.

Fallhöjd	skada
1-3m	1T6-3
4-5m	1T6-1
6-7m	1T6
8-10m	1T6+3
11-15m	2T6+2
16-20m	2T6+3
21-30m	2T6+5
31 och högre	Död †



Riddar Erhard får erfara att rustning inte skyddar mot ett fall från hög höjd.

Gift

Det finns olika typer av gifter; de som man måste svälja för att skadas av, de som skadar vid kontakt och de som skadar när de kommer in i blodom-loppet. Gifterna har dessutom olika styrka, från 1 till 15.

När en rollperson har blivit utsatt för ett gift så måste han slå lika med eller under giftets styrka med en T20 minus sin egen Styrka. (Om rollpersonens Styrka till exempel är 4 och tärningskastet blev 10 blir det slutgiltiga resultatet 6. Skulle giftets styrka vara 5 eller lägre får giftet avsedd verkan, skulle det vara 6 eller högre händer inget annat än att rollpersonen känner ett lättare illamående). Lyckas slaget klarar rollpersonen sig, annars dör han eller hon under svåra plågor.

Smitta och sjukdomar

Om en rollperson blir utsatt för en smittsam sjukdom löper han eller hon lika stor risk att bli smittad som alla andra som utsätts för viruset eller bakterien om personen inte vidtar några åtgärder för att förhindra det, som att hålla god hygien.

En person som blivit smittad kan drabbas olika beroende på deras fysik och naturlig motståndskraft. Det är upp till Spelledaren att avgöra hur lätt en rollperson blir smittad och hur pass allvarligt drabbad personen blir.

Normalt sett är inte sjukdomar ett vanligt inslag när man spelar Saga (förekomsten av magi och mer avancerad läkekonst minskar till exempel risken för epidemier jämfört med vår värld), men Spelledaren kan införa det för en mer realistisk medeltidskänsla.

Benbrott

Skulle en roll- eller spelledarperson bryta en arm eller ett ben av någon anledning, så kan han inte använda den skadade kroppsdelens på 2 månader. Nivån på Styrke- och Motorikbaserade färdigheter går ner med ett (för armbrott) eller två (för benbrott) under den tiden.

Om den skadade inte får sin arm eller sitt ben ordentligt spjälkat (det vill säga lyckas med en *Första Hjälp*), så går hans Styrka ner med en nivå permanent, dock lägst till ett.

MAGI

Magi är konsten att forma Mana, den dolda kraften i universum, efter sin vilja. En magiker ägnar en stor del av sitt liv till att studera de samband som finns bortom den kända världen.

Endast den som föds med högt värde i Gåvan (minst nivå 5), förmågan att kunna känna Mana, kan lära sig att bli en magiker. Har man för lågt värde i Gåvan kan man aldrig lära sig att kasta en besvärjelse. Man kan dock använda förtrollade föremål, som till exempel ett magiskt svärd.

Magiskolorna

Man brukar dela in magin i fyra skolor, som bygger på de olika elementen: eld (*Magica Ignitus*), luft (*Magica Aeraem*), jord (*Magica Terrarem*) och vatten (*Magica Aquaem*), samt en grundmagi (*Magica Communis*) som är gemensam för alla skolorna. Besvärjelser från *Magica Communis* kan naturligtvis användas av magiker från alla skolor utan begränsningar.

Sedan finns det den femte, förbjudna magiskolan: den svarta magin (*Magica Diabolus*). Den används uteslutande av magiker som sålt sin själ till Shaitan. Andra magiker kan inte få de här formlerna att fungera, medan en ond magiker kan lära sig besvärjelser från de vanliga magiskolorna. *Magica Diabolus* handlar om ämnen som förbannelser, att frambesvärja och kontrollera demoner och liknande. Rollpersoner kan inte välja besvärjelser från *Magica Diabolus* när de börjar spelet.

När man konstruerar en magiker så väljer man en av magiskolorna som man specialiserar sig på. En ny magiker kan välja besvärjelser från den skola han eller hon specialiserat sig på, och från *Magica Communis*. Man börjar spelet med lika många besvärjelser som man har nivåer i Ars Arcana.

Under spelets gång kan rollpersoner som är magiker även lära sig besvärjelser från andra magiskolor (om de till exempel kommer över en annan magikers *grimorie* – se sida 96). De har dock svårare att kasta andra besvärjelser än från egna skolan, och allmän magi; man får -2 på *Magislaget* om man gör det. Mer om hur man kastar besvärjeser längre fram i det här kapitlet.

Att använda magi

När man kastar en magisk besvärjelse på så måste magikern koncentrera sig i en eller fler stridsrundor (se nedan), uttala de rätta orden, och ha armarna fria så att han kan göra de rätta gesterna, använda de rätta symbolerna och eventuella materiella komponenter. Nästa stridsrunda aktiveras besvärjelsen under *Magifasen*. Om två – eller fler – magiker kastar formler samtidigt så slår de varsin T6. Den som får högst agerar först. Fick de samma resultat så får dom slå om.

Alla besvärjelser har en svårighetsgrad. Den påverkar chansen att lyckas med besvärjelse, och tiden det tar att kasta den. Ju högre svårighetsgrad besvärjelsen har, desto längre tid tar det att kasta den; för en besvärjelse med svårighetsgrad 1 måste magikern förbereda sig i en stridsrunda, för en med svårighetsgrad 2 i två stridsrundor och så vidare. Däremot kan alla magiker lära sig och använda alla tillgängliga besvärjelser oberoende svårighetsgrad – det är bara en faktor man modifierar *Magislaget* med.

Om magikern måste vidröra sin motståndare för att formeln ska fungera så måste han vänta tills det är hans tur i närstridsfasen. För att veta när det är magikerns tur att agera i närstridsfasen så måste även han ha slagit ett Initiativslag.

Man kan bara kasta lika många formler per dygn som man har i nivå på Magi. Efter att ha kastat så många formler så blir magikern rejält utmatad och måste vila sig (sova eller meditera minst 6 timmar) annars riskerar han att bli utbränd.

Magislaget

Då en magiker skall kasta en formel så måste han slå ett *Magislag* minus svårighetsgraden för den aktuella besvärjelsen. För detta används en T20 och det gäller att slå lika med eller under det värde som står i fältet Magi i rollpersonsformuläret (Gåvan + Ars Arcana).

Den som utsätts för formeln slår ett omodifierat Närvaroslag (förutsatt att han inte har fördelen Magiskt motstånd som ger ytterligare +1).

Slår den som försvarar sig lika med eller under sin Närvaro så händer ingenting. Skulle han däremot misslyckas med sitt Närvaroslag utsätts han för besvärjelsens effekt.

Vid formler som skapar någon slags projektil som skjuter mot försvararen, exempelvis Ignis Globus (se nedan), använder den attackerade personen Försvar istället för Närvaro för att undkomma attacken.

Kastar man besvärjelsen på en person som vill att den ska fungera, som till exempel en besvärjelse som helar en skada på den som utsätts för besvärjelsen (eller om man kastar besvärjelsen på mål som inte har Närvaro – till exempel om man kastar Lux på en stav, eller öppnar en Porta Spatium, se nedan), så gör den det automatiskt, naturligtvis förutsatt att magikern klarade sitt Magislag.

Skulle personen i fråga ha fördelen Magiskt motstånd modifieras Magislaget med -1 .

Hög eller låg Mana

Kraften hos den magiska energin Mana kan variera på olika platser. En helig plats kan till exempel ha hög Mana. Där får magikern en extra nivå på Magi när han kastar en besvärjelse. På andra platser är den magiska energin låg. Där drar man av en nivå från Magi. Detta är en regel som är frivillig att använda, men den kan ge lite extra krydda åt spelet.

Grimoire - Magikerns formelsamling

Magikern börjar spelet med lika många besvärjelser som han har i nivå på Ars Arcana.

Magikern har sina formler nedskrivna i en formelbok, en så kallad Grimoire. Den kan se ut på många olika sätt: en tjock, läderinbunden bok, en samling pergamentsrullar, lösa papyrusark i en väntat låda och så vidare. Formulerna är i allmänhet skrivna på ett speciellt språk kallat *Lingua Arcana*, en äldre variant av *Lingua Pannonica* som talas i Pannonska Imperiet. Alla formler är beskrivna i slutet av detta kapitel.

Magikerns stav

En magiker kan använda olika slags stavar, stora som små, för att lättare kunna kasta en formel. Staven, eller »trollstaven« som man också kan säga, är ett magiskt föremål som hjälper magikern att kanalisera Manan och kan ge $+1$ på Magislaget. Mer kraftfulla stavar kan ge upp till $+3$ på Magislaget, men sådana stavar är mycket ovanliga och är oftast i en mäktig magikers ägo. Dessa stavar är också oftast större än de enklare små trollsta-

varna, vanligtvis 1 eller 2 meter långa.

En trollstav kan se ut på en mängd olika sätt och de har ofta en personlig prägel. Den är oftast tillverkad av trä, men kan även vara gjord av metall, ben eller annat material. Inuti staven så finns det vanligtvis ämnen, benbitar, skinn, fjädrar eller liknande från magiska varelser.

Snedtändande besvärjelser

Att använda magi är både farligt och oberäkneligt. Slår man 20 när man tänker kasta en besvärjelse så finns det en risk att man fumlats; att besvärjelsen snedtänder, att något har gått fruktansvärt fel.

Spelaren slår ytterligare en T6. Bli resultatet en etta så inträffar något oförutsett, se nedan. Slår man något annat än en etta så kan man inte kasta den besvärjelsen igen innan man har studerat den i sin Grimoire i 1-6 timmar.

Spelledaren avgör vad som händer om formeln snedtänder. (*Du som är Spelledare: Var grym! Magi ÅR en farlig sysselsättning.*)

NÅGRA FÖRSLAG PÅ EFFEKTER:

- ❖ *Magikern skadas av den negativa energin. Dra av 1-6 KP.*
- ❖ *Besvärjelsen träffar fel mål.*
- ❖ *Magikern öppnar en port till en annan dimension, och attackeras av en demon som kommer till genom porten från den andra världen.*
- ❖ *Magikern kastar besvärjelsen på sig själv.*
- ❖ *Magikern drabbas av en förbannelse.*
- ❖ *Magikern paralyseras i 1-6 stridsrundor*
- ❖ *All energi dras ur magikern, som förlorar medvetandet i 1-6 timmar.*
- ❖ *Besvärjelsen får rakt motsatt effekt.*
- ❖ *Magikern förlorar talförmågan i 1-6 dygn.*
- ❖ *Magikern får den aktuella formeln raderad ur minnet, och måste lära sig den på nytt.*

IMPROVISERAD MAGI

Det finns en mängd enkla besvärjelser som ingår i en magikers »grundutbildning«. Det kan vara formler som botar huvudvärk, öppnar en olåst dörr, får magikerns röst att höras från en annan plats i rummet, får ett lätt föremål (under 1 kg) att sväva några meter eller något annat som inte är kraftfullt men ger stämning åt spelet.

Allmän magi är lättast att improvisera, likaså eldmagi. Luft och jordmagi är nästan omöjlig att

använda utan att använda skrivna formler. Den vanligaste typen av improviserad magi manipulerar små kraftfält för att flytta på eller hålla i föremål. Improviserad magi kan aldrig skada någon direkt, men smart använd så kan den göra del nytta.

I spelet så räcker det med att spelaren säger till SL vad han vill att rollpersonen skall göra och oftast så lyckas den improviserade magin automatiskt. Men om magikern är stressad, under press eller liknande så måste han lyckas med ett Magislag för att den improviserade magin skall lyckas! Likaså om den improviserade magin på något sätt involverar eller försöker påverka andra personer (till exempel Attrahera) eller om den är lite mer komplicerad så kan den kräva ett Magislag. Kom ihåg tumregeln: improviserad magi skall ge stämning åt spelet!

Här följer några exempel på Improviserad magi:

ATTRAHERA*. Magikern blir med denna magi mer attraktiv för den som blir utsatt (magiskt försvar) och får +1 om han försöker charma någon eller bli god vän. Ger +2 mot mer intelligenta djur som hästar och hundar. Fungerar så länge som magikern koncentrerar sig, dock max en timme.

EKO*. Magikern kan få ett läte som han hörde för högst en timme tillbaka att ljuda igen. Ljudet kan inte vara längre än 5 sekunder per Magi-nivå och det låter precis där magikern står.

GNISTOR. Små gnistor slår ut från magikerns hand, ett par decimeter, och kan tända eld på fnöske eller ett papper. Kräver att magikern använder sig av ett svavelpulver.

IMITERA*. Magikern imiterar en annan persons röst nästan perfekt. Han kan bara prata språk som magikern själv förstår och han måste hålla i ett föremål som tillhört den personen han härmar (ett plagg, ring eller liknande).

KLIPPA. Magikern får med denna magi hjälp med att klippa håret eller raka sig. Nackdelen är att håret inte växer alls på 2 veckor och det är svårt att bestämma hur mycket man skall klippa. Oftast så åker allt hår av.

LAGA*. Med denna magi kan magikern laga små saker som har brutits av eller rivits av, en pinne, en tygbit. Läder går inte att laga, inte heller saker som blivit allt för sönderslitna. Små repor i en tröja eller en avbruten träsked går bra att laga.

MASK. Om magikern kastar denna magi på sig själv så kan ingen se hur han ser ut. Ansiktet blir suddigt och otydligt. Räcker så länge som han koncentrerar sig, dock max en timme.

NYKTRA. Får magikern att nyktra till en aning, men det beror på hur mycket alkohol som han har i blodet. En allt för full magiker kan ha svårt att utföra detta på sig själv och risken är att något annat händer. Kan även utföras på andra personer (magiskt försvar).

NYPA. Den utsatte (magiskt försvar) får sig ett litet nyp någonstans där magikern önskar. Nypa fungerar inte om den utsatte har rustning på sig. Liksom med Örfil så ger den ingen skada, men känns.

RÄKNA*. Magikern vet genast hur mycket av ett visst föremål det finns inom en begränsad area. Antal sandkorn i högen, antal mynt i kistan och så vidare. Magikern måste röra vid föremålen och arean som föremålen måste finnas inom är en kubikmeter per Maginivå. Magikern klarar av att räkna upp till tusen saker per Maginivå, det vill säga en magiker med nivå 2 i magi kan räkna upp till tvåusen stickor i en hög som befinner sig inom 2 kubikmeter.

RIKTNING*. Magikern får en liten spik eller liknande föremål av järn att peka mot norr med 20% exakthet. Föremålet måste ligga på en plan yta. Om detta utförs i en grotta så måste magikern lyckas med ett Magislag.

SKRIVA* Magikern kan få text skriven på vanligt papper genom att koncentrera sig och tala den text som skall skrivas. Texten liknar magikers egen handstil och han kan bara skriva på de språk som han själv talar och de ord som han själv känner till. Denna magi är mycket välanvänd av magiker, men det går inte så fort att skriva eftersom man måste tala långsamt. För att lyckas med

detta måste magikern gnida ett par droppar bläck (eller liknande, till exempel blod) mellan tumme och pekfinger.

SORTERA*. Kan sortera en liten mängd med två olika saker från varandra. Högst 1 kg och högst en kubikdecimeter per Maginivå. Som exempel kan det vara en liten hög med blandat salt och peppar.

SUDDA*. Denna magi täcker över skrivna sidor i en bok med en illusion av en blank sida. Formeln »suddar ut« alla sidor i en bok, inte enstaka utvalda. Magikern måste se boken och föra sin hand över den. Varar 1 timme per Maginivå.

TRANS. Magikern försätter sig i en magisk trans och får på så sätt förstärkta sinnen. Han får +2 på höra, se, lukta, smaka och så vidare. Denna magi hjälper även i andra sammanhang och är en mycket använd konst. Det tar en minut innan magikern försatt sig i magisk trans och lika lång tid innan han »vaknar« till igen.

TVÄTTA. Tvättar en hög med kläder (1 kg/Maginivå) på ett ögonblick, bara magikern rör vid dom. Det går även att tvätta en person med denna magi.

ÖGON. Denna konst får magikerns ögon att avge ett lysande sken, inte tillräckligt som ljuskälla men ganska häftigt! Räcker så länge som man koncentrerar sig.

ÖPPNA*. Magikern får en olåst dörr att öppna sig. Fungerar inte på stora och kraftiga dörrar. Det går även att stänga en dörr med denna magi.

**Magikern måste slå ett lyckat färdighetslag för Magi för att lyckas med denna konst.*

ATT LÄRA SIG NYA BESVÄRJELSER
Egenskapen Magi är kunskapen om hur magi fungerar och förmågan att lära sig nya besvärjelser. När en magiker hittar en ny och nedskrivna besvärjelse som han inte har tidigare, så kan han lära sig att använda den om han studerar den i en månad. Sedan slår han ett Magislag (lika med eller under egenskapen Magi).

Lyckas han så har han lärt sig den, annars så måste han studera den i ytterligare en månad innan han kan försöka igen. Det tar dubbelt så lång tid (med andra ord 2 månader) att lära sig en besvärjelse från en annan magiskola än sin egen.

ATT SKAPA NYA BESVÄRJELSER

En erfaren magiker som har minst 10 i nivå på Magi kan skapa nya besvärjelser inom sin egen magiskola samt Magica Communis. Det som krävs är tillgång till laboratorium och bibliotek, samt ostördhet och gott om tid.

Ju mer komplex en besvärjelse är, desto längre tid tar det att skapa den. En »enkel« besvärjelse som *Armorum* (se nedan) tar 1-6 månader att konstruera, medan en komplicerad som *Porta Spatium* (se nedan) kan ta upp till 1-6 år!

Spelledaren avgör om en ny besvärjelse är möjlig, vilken svårighetsgrad den ska ha, och hur lång tid det tar att utveckla den.

När arbetet med den nya formeln är klart så slår spelaren ett Magislag minus den nya besvärjelsens svårighetsgrad. Lyckas slaget så fungerar besvärjelsen och han kan skriva ner den i sin Grimoire. Annars så måste han forska vidare i 1-6 månader innan han får försöka igen.

Spelledaren kan naturligtvis själv uppfinna egna besvärjelser och introducera dem i sin kampanj.

MAGISKA FÖREMÅL

En mycket erfaren magiker som har Magi på minst nivå 15 kan skapa magiska föremål. Exempelvis ett svärd som ger extra skada eller en ring som gör sin bärare osynlig. Varje föremål är unikt i sitt slag och kan inte »serietillverkas«.

Skapandet av magiska föremål påminner om konstruktion av nya formler. Magikern behöver likaså här, för att skapa nya föremål, tillgång till laboratorium och bibliotek, ostördhet och gott om tid.

Det tar 1-6 månader att skapa ett enkelt föremål, medan det kan ta upp till en livstid för att skapa en mäktig artefakt. Spelledaren avgör om det överhuvud taget är möjligt (och lämpligt) att skapa föremålet och hur lång tid det tar.

När arbetet är slutfört så slår spelaren ett Magislag, modifierat med en svårighetsgrad (mellan 0 och 20) som Spelledaren avgör, beroende på hur mäktigt föremålet är. Misslyckas slaget så

får magikern fortsätta sin ensliga syssla i minst 1-6 månader.

ELIXIRER

En enklare form av magiska föremål är elixirer, eller »trolldrycker« som enkelt folk kallar dem. En magiker som har minst 5 i nivå på Magi kan skapa dessa elixirer. Vanligt är kärleksdrycker, helande drycker, drycker som hindrar starka gifter mm. Det tar 1-3 månader att ta fram ett recept på ett nytt elixir. När det är klart så slår spelaren ett Magislag. Misslyckas slaget så får magikern fortsätta sitt arbete i ytterligare en månad innan han kan försöka igen.

När man väl har fått fram ett fungerande recept så tar det dock bara 1 dygn att brygga drycken.

Elixirer innehåller nästan alltid oerhört dyrbara och/eller sällsynta ingredienser, vilket gör att man bara kan brygga små mängder. Att införskaffa de rätta ingredienserna är ofta ett äventyr i sig!

Om ett elixir utsätts för luft i mer än i några dagar så förstörs det. Därför förvaras de oftast i väl förslutna metallflaskor.

Man lär sig andra magikers recept på samma sätt som man lär sig andra magikers formler.

En rollperson börjar aldrig med recept på elixirer, utan man måste skaffa sig dem under spelets gång.

BESVÄRJELSER

Varje besvärjelse eller formel har ett antal egenskaper som beskriver den; räckvidd, tid och svårighetsgrad.

Räckvidd: Maxavståndet i meter som besvärjelsen fungerar på. Är avståndet noll så måste magikern vidröra målet, det vill säga han måste lyckas med ett attackslag om han befinner sig i strid.

Tid: Hur länge besvärjelsen är aktiv. »Konc.» betyder att besvärjelsen är aktiv så länge magikern koncentrerar sig på den. Under den tiden kan han inte göra något annat. Träffas magikern av en attack så bryts koncentrationen och besvärjelsen effekt upphör.

Svårighetsgrad: Den faktor man modifierar Magislaget med. Om en besvärjelse är markerad med en asterisk (*) så betyder detta att det är en ovanlig besvärjelse som man inte kan välja när man skapar sin rollperson, utan man måste rollspela sig till den.

Naturligtvis är det här inte alla besvärjelser som används och vad en magiker kan tänkas kunna, utan endast de som kan vara lämpliga för äventyrare som rollpersonerna eller magiker som är fiender till dem.

Bland de formler som inte tagits med finns det de som hindrar skörden att slå fel, underlättar barnafödande, tar bort fula ärr, lockar fiskstim till näten, lagar sönderslagna krukor, får folk att älska eller hata varandra och så vidare. Vill en spelare kasta en sådan här formel så använder man reglerna för improviserad magi, se ovan.

MAGICA COMMUNIS. (ALLMÄN MAGI)

Armorum. (Rustning)

Räckvidd: 0. *Tid:* 1 timme.

Svårighetsgrad: 1

Ökar ens Försvar med 1-6 (slå en tärning). Täcker alla träffområden. Man kan inte lägga flera Armorum på varandra.

Caecus. (Osynlighet)

Räckvidd: 0. *Tid:* 1-6 timmar.

Svårighetsgrad: 2

Kastas på en person eller ett föremål. Om objektet är en person så blir alla kläder och föremål han bär på sig när formeln kastas också osynliga. Tar man upp ett föremål när man är osynlig så förblir det synligt. Tappar man ett osynligt föremål så förblir det osynligt.

Om man är osynlig i en strid så kan man lägga på +2 på sitt attackslag (i närstrid, ej med avståndsvapen), och +2 på sitt Försvar.

Cena. (Måltid)

Räckvidd: 10 m. *Tid:* –

Svårighetsgrad: 2

Magikern skapar en måltid för fyra personer till synes ur »tomma intet«. Maten (samt vin och öl) smakar gott och är närande.

Delibitare. (Försvaga)

Räckvidd: 10 m. *Tid:* 1-6 timmar.

Svårighetsgrad: 1

Sänker tillfälligt värdet på Styrka med 1-6 (slå 1T6). Om värdet blir noll eller lägre så förlorar den

person som utsätts för formeln medvetandet. Han vaknar när besvärjelsen slutar verka.

Deprehendere Magica. (Upptäcka magi)

Räckvidd: 10 meters radie. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 1

Med hjälp av den här besvärjelsen kan magikern upptäcka andra magiker, magiska föremål, aktiva formler och liknande inom synhåll (och inom 10 meter). Magikern »ser« Manan som ett svagt, blått sken.

Dispellerum. (Upphäva magi)

Räckvidd: 10 m. Tid: –

Svårighetsgrad: den aktuella besvärjelsens svårighetsgrad +2

Upphäver aktiva formler. Om man vill upphäva en formel som »drivs« av en annan magiker under koncentration, så blir svårighetsgraden den aktuella besvärjelsens svårighetsgrad +2.

Formae. (Skepnad)

Räckvidd: 10 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 1

Magikern skapar en illusion av en varelse, som max är lika stor som en människa. Illusionen ser ut som magikern vill, och kan gå, röra sig, tala och så vidare. Illusionen kan inte skada någon, och försvinner så fort magikern slutar att koncentrera sig.

Lux. (Ljus)

Räckvidd: 10 m. Tid: 1 timme.

Svårighetsgrad: 1

Kastar man den här besvärjelsen på ett mindre föremål, (som en svärds klinga, änden på en stav, ett mynt eller liknande) så lyser det med samma styrka som ett vaxljus eller en oljelampa.

Lux Aeternus. (Eviggt ljus)*

Räckvidd: 10 m. Tid: Permanent.

Svårighetsgrad: 2

Fungerar likadant som *Lux* (se ovan), men ljuset är permanent. En *Dispellerum* räcker inte för att upphäva effekten, utan endast den magiker som har lagt förtrollningen kan upphäva den.

Medicus Morbus. (Bota sjukdom)

Räckvidd: 10 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 2

Botar alla normala sjukdomar. Läker dock inte skador som man fått under sjukdomsförloppet. Till det behöver man en *Medicus Vulnus*.

Medicus Vulnus. (Hela skador)

Räckvidd: 10 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 2

Helar 1-6 KP, stoppar alla blödningar, får sår och benbrott att läka ihop med mera. Man kan dock inte få avhuggna armar och ben att läka ihop igen, utan bara läka själva såret.

Oraculum. (Siare)*

Räckvidd: 0 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 2

Magikern sätter sig i kontakt med andevärlden och binder en varelse därifrån som måste svara på tre frågor om forntid, nutid och framtid innan den släpps fri. Hälften av svaren är sanna.

Oratum Animus. (Telepati)

Räckvidd: 1000 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: se nedan

Magikern kan skicka ett tankemeddelande till en annan person, eller lyssna på andras tankar. Svårighetsgraden är 2. Om den andre är medveten om att han är avlyssnad så slår denna person ett omodifierat Närvaroslag för att hindra magikern.

Porta Spatium. (Portal)*

Räckvidd: 1 dagsmarsch. Tid: 1-6 minuter.

Svårighetsgrad: 3

Magikern öppnar en port i luften till en plats som han har studerat noga för det här syftet i minst en timme. När magikern själv har passerat igenom porten så försvinner den.

Remedum. (Motgift)

Räckvidd: 0 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 2

Upphäver effekten av alla kända gifter. Läker dock inte skador som redan hunnit uppkomma. Till det behöver man en *Medicus Vulnus*.

Sera Magicus. (Magiskt lås)

Räckvidd: 10 m. Tid: Permanent.

Svårighetsgrad: 1

Läser en dörr, kista eller liknande så att den inte

går att dyrka upp eller öppna med nyckel tills man kastar en *Dispellerum* på den. Den magiker som har kastat formeln kan dock upphäva den när som helst.

Somnus Subitarius. (Plötslig sömn)

Räckvidd: 10 m. Tid: 1-6 timmar.

Svårighetsgrad: 1

Försänker en person i en magisk sömn från vilken han inte kan väckas på upp till 6 timmar, förutsatt att ingen kastar en *Dispellerum* på honom. Den magiker som har kastat besvärjelsen kan dock upphäva den när som helst.

MAGICA IGNITUS. (ELDMAGI)

Accendere. (Eld)

Räckvidd: 10 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 1

Tänder en centimeterhög låga om man kastar den på ett brännbart föremål.

Fovere. (Värme)

Räckvidd: 10 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 1

Värmer upp ett metallföremål, som man koncentrerar sig på, upp till kokpunkten (100 grader). Det kan vara en kittel med soppa eller motståndarens rustning. Han får i så fall dra av 1T6 i skada varje stridsrunda han utsätts för hettan. Det tar dock 1-6 stridsrundor för att värma upp en rustning till den temperatur som krävs för att den som är i den skadas.

Frigus Repugnantia. (Motstå kyla)

Räckvidd: 0 m. Tid: 1 timme.

Svårighetsgrad: 1

Magikern kastar formeln på sig själv, eller på en annan person. Om man blir utsatt för kraftig kyla under den tid formeln är aktiv så drar man av 1T6 från skadan.

Fulguralis. (Blixt)*

Räckvidd: 100 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 3

Magikern kallar ner en blixt från himlen som slår ner där han önskar. Alla som står inom 5 meters radie från nedslagsplatsen får dra av 2T6 i skada

från sin totala kp, oberoende om de bär rustning eller ej. Kan bara användas utomhus.

Ignis Draconus. (Drakeld)*

Räckvidd: 10 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 3

Magikern kastar den här besvärjelsen på en stav, ett svärd eller ett liknande föremål. När mansedan pekar med föremålet och uttalar ett kodord (som magikern bestämmer vad det är), så slår det ut en eldsflamma från det som ger 2T6 i skada.

Den magiska attacken fungerar som vilken attack som helst (använd färdigheten Närstrid), och den som utsätts för den använder sitt vanliga Försvar. När föremålet väl är förtrollat så innehåller det 3 »laddningar«, sedan måste man kasta en ny besvärjelse på det.

Man kan attackera en gång per stridsrunda, under närstridsfasen, och vem som helst som kan kodordet kan använda vapnet.

Ignis Globus. (Eldklot)

Räckvidd: 50 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 2

Från magikerns hand slungas ett eldklot som har en diameter på 30 cm. Träffar klotet sitt mål så exploderar det och orsakar 2T6 i skada. Magikern behöver inte slå för att träffa eftersom klotet går dit magikern vill, men den man kastar klotet mot kan använda sitt vanliga Försvar för att undgå skadan, precis som vilken missilattack som helst. Stillastående mål, som dörrar eller paralyserade personer, träffas automatiskt.

Ignis Murus. (Eldvägg)

Räckvidd: 10 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 3

Magikern skapar en vägg av eld med maxmått 10 m bred, 3 m hög och 1 m tjock. Magikern kan forma den magiska elden hur han vill, till exempel i en cirkel. Om någon tar sig igenom elden så får han dra av 1T6 i skada, oberoende om han bär rustning eller ej.

Ignis Repugnantia. (Motstå eld)

Räckvidd: 0 m. Tid: 1 timme.

Svårighetsgrad: 2

Skyddar mot skada från eld och värme. Fungerar på samma sätt som *Frigus Repugnantia*, se ovan.

*Praestringere. (Blända)**Räckvidd: 10 m. Tid: 10 stridsrundor.**Svårighetsgrad: 2*

Magikern slungar iväg en ljusblixt som bländar en person i 10 stridsrundor. Under den tiden så får han eller hon dra av -4 från alla attack- och försvarsslag. Kommer han ner på noll så kan han eller hon inte agera alls.

*Tenebrae. (Mörker)**Räckvidd: 10 m. Tid: 1-6 dygn.**Svårighetsgrad: 1*

Magikern skapar en cirkel av kompakt mörker med en diameter på max 10 m. Inom cirkeln fungerar inga ljuskällor, varken naturliga eller magiska.

MAGICA TERRAREM.
(JORDMAGI)*Acuere. (Skärpa)**Räckvidd: 10 m. Tid: 1 timme.**Svårighetsgrad: 1*

Ger eggen på ett svärd eller något annat skarpt vapen (som en yxa, dolk eller ett spjut) en magisk skärpa så att det ger ytterligare en 1T6 i skada. Ett förtrollat kortsvärd skulle alltså ge 2T6 (+3 på kort avstånd) i skada.

Commutare Simulacrum. (Förstena)**Räckvidd: 0 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 3*

Förvandlar en person till sten. Offret blir en »levande« staty, han kan fortfarande se, höra och tänka och kan i teorin vara i det här tillståndet hur länge som helst; han åldras inte alls. Formeln kan kastas på människor och andra intelligenta, humanoida varelser (som max får vara lika stora som vanliga människor). Upphävs av en *Dispellerrum*.

*Ferrugo Subitarius. (Plötslig rost)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Får ett mindre föremål (max 10 kg) av järn eller stål att rosta bort på en stridsrunda. Kvar blir bara ett rödbrunt pulver.

*Gladius Lapis. (Stensvärd)**Räckvidd: 0 m. Tid: 1 timme**Svårighetsgrad: 2*

Magikern formar en ungefär 1 kg tung sten till ett svärd med +1 i attack- och skademodifikation.

Harena Tempestas. (Sandstorm)**Räckvidd: 100 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 4*

Magikern framkallar ett moln av sand och damm med en diameter på max 100 meter som totalt förblindar alla som hamnar i det (-4 på alla attack- och försvarsslag).

*Humus Fingere. (Forma jord)**Räckvidd: 10 m. Tid: 1-6 minuter.**Svårighetsgrad: 3*

Magikern formar upp till 10 m³ jord efter sin vilja, till vilken form som helst; en vägg, en pelare, en bro och så vidare. Om konstruktionen är instabil så rasar den när förtrollningen upphör. Det tar 1-6 stridsrundor att forma jorden till önskad resultat.

Humus In Lapis. (Jord till sten)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 3*

Förvandlar upp till 10 m³ jord till sten. Kan användas för göra resultatet av besvärjelsen *Humus Fingere* permanent, se ovan.

*Humus Testari. (Jordens vittnesbörd)**Räckvidd: 0 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 2*

Magikern försätter sig i trans och »läser av« de känslöintryck som olika dramatiska händelser har lagrat i jorden på platsen. Magikern får händelserna uppspelade för sin inre syn. Dock blir bilderna oklarare ju längre tid det har gått sedan den dramatiska episoden inträffade.

Lapis In Humus. (Jord till sten)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 3*

Förvandlar upp till 10 m³ sten till jord.

*Pilum Harenae. (Sandspjut)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 2*

Magikern tar upp en handfull sand som han kastar mot sin motståndare. Sanden skjuts iväg i en smal stråle med hög hastighet och ger iT6 i skada om den träffar. Magikern behöver inte slå något attackslag för att träffa, men målet använder sitt vanliga Försvar för att undvika attacken.

*Reperire Metallum. (Upptäcka metall)**Räckvidd: 10 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 1*

Magikern känner om det finns några föremål av metall eller en malmfyndighet inom 10 meters radie (även ner i marken).

Terrare Motus. (Jordbävning)**Räckvidd: 100 m. Tid: 1-6 stridsrundor.**Svårighetsgrad: 5*

Magikern framkallar en begränsad jordbävning med en diameter på upp till 100 meter. Slå en iT6. RESULTATET BLIR:

1-3: Svaga konstruktioner störtar samman. Alla som befinner sig inom området ramlar omkull om de inte kan hålla i sig i någonting stabilt.

4-5: Alla normala byggnader och andra konstruktioner förstörs. Alla som befinner sig inom det drabbade området får dra av iT6 i skada.

6: Alla byggnader och andra konstruktioner förstörs, alla som befinner sig inom det drabbade området får dra av 2T6 i skada.

*Terram Visus. (Jordseende)**Räckvidd: 10 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 1*

Magikern ser igenom upp till 10 meter sten eller jord, samt material som tegel och liknande.

*Vestigum. (Spår)**Räckvidd: 10 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 1*

Om någon har gått inom den senaste timmen på den plats där magikern kastar besvärjelsen så kan magikern »se« den personen framför sig med sin inre syn. Om det har gått längre tid, dock högst ett dygn, så ser magikern endast själva spåret där han gått.

MAGICA AERAEM. (LUFTMAGI)

*Augurari Tempestas. (Förutse väder)**Räckvidd: 0 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Magikern förutser vädret på platsen (från där magikern befinner sig och en radie på en mil) för de närmaste iT6 dygnen.

*Auram Purus. (Rena luft)**Räckvidd: 100 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Gör upp till 100 m³ förorenad eller förgiftad luft andningsbar.

*Cadere Mollire. (Mjukt fall)**Räckvidd: 100 m. Tid: 10 stridsrundor.**Svårighetsgrad: 1*

Dämpar fallet på en enda person eller varelse på upp till 200 kg, så att han inte skadas, oberoende hur långt han fallit.

Cedere In Auram. (Gå på luft)**Räckvidd: 100 m. Tid: 10 stridsrundor.**Svårighetsgrad: 2*

Magikern skapar en bro eller trappa av luft som är max 20 m lång, och stark nog att bära 10 personer.

Fugularis. (Blixt)**Räckvidd: 100 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 3*

Samma som i Magica Ignitus, se ovan.

*Nebula. (Dimma)**Räckvidd: 100 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 3*

Magikern framkallar en magisk dimma med max 100 m i diameter. Inom dimman så får man dra av –2 på alla attacker i närstrid. Sikten i är endast 1 m, och man kan inte se ut från dimman.

Pendere. (Sväva)**Räckvidd: 100 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 2*

Magikern får ett föremål eller person (han själv, t ex) på max 200 kg att sväva med en hastighet på högst 10 m/stridsrunda.

*Pilum Ventus. (Vindspjut)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Magikern framkallar en kraftig vindstöt med orkanstyrka som han riktar mot ett mål. "Målet" använder sitt vanliga Försvar för att undvika att skadas. Magikern behöver inte slå ett attackslag för att träffa. Den som träffas får dra av 1T6 i skada från sin totala kp.

*Scutum Aurae. (Luftsköld)**Räckvidd: 0 m. Tid: 10 stridsrundor.**Svårighetsgrad: 1*

Magikern skapar en genomskinlig, skimrande sköld av luft, som stoppar alla avståndsvapen. I närstrid ger den +1 på försvaret, precis som för en normal sköld, och eftersom magikern inte håller i skölden så har han båda händerna fria att göra något annat.

*Spirare Subter Aquam. (Andas under vatten)**Räckvidd: 0 m. Tid: 1 timme.**Svårighetsgrad: 2*

Magikern, eller den person han kastar formeln på, kan andas under vatten i en timme.

*Ventus. (Vind)**Räckvidd: 100 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 1*

Magikern framkallar en behaglig bris, vars riktning han kan styra. Den är tillräckligt stark för att driva en segelbåt framåt, eller att blåsa ut en fackla eller en oljelampa.

MAGICA AQUAEM.
(VATTENMAGI)*Aprerire Aquam. (Finna vatten)**Räckvidd: 1000 m. Tid: Konc.**Svårighetsgrad: 1*

Magikern känner riktningen till brunnar, källor med mera, inom en radie på 1000 m.

*Aquam Purus. (Rena vatten)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Förvandlar upp till 100 liter förorenat och förgiftat vatten till friskt dricksvatten. Gör saltvatten till sötvatten.

Aridus. (Uttorka)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 3*

Torkar ut allt vatten på en levande varelse som max väger 200 kg. (Varelser med större massa får 3T6 i skada.) Kvar blir bara den mumifierade kroppen.

*Creare Aquam. (Skapa vatten)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Magikern skapar upp till 10 liter vatten ur »tomma intet«.

*Deprehendere Veneum. (Upptäcka gift)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Kastar magikern den här besvärjelsen på en förgiftad vätska så ger den ifrån sig ett svagt, rödaktigt skimmer under en minut.

*Frigus. (Frysa)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 1*

Magikern fryser upp till 100 liter vatten (eller en annan frysbar vätska) till is. Fungerar endast på rena vätskor, inte på det vatten som till exempel finns i människokroppen.

Frigus Tempestas. (Isstorm)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 2*

Magikern skjuter iväg en stråle ispartiklar från sin hand som träffar sitt mål med fruktansvärd kraft. »Målet« använder sitt vanliga Försvar. Magikern behöver inte slå ett attackslag för att träffa motståndaren. Ispartiklarna ger 2T6 i skada på den som träffas.

*Gladius Frigus. (Issvärd)**Räckvidd: 0 m. Tid: 1 timme.**Svårighetsgrad: 2*

I magikerns hand skapas ett magiskt svärd av is med +1 i attack- och skademodifikation. Efter 1 timme upplöses vapnet.

Megere. (Dränka)**Räckvidd: 10 m. Tid: –**Svårighetsgrad: 3*

Fyller lungorna på en person med vatten, och om inte någon kastar en *Spirare Subter Aquam* på den olycklige inom 3 stridsrundor så drunknar han på torra land. Fungerar endast på människor och andra humanoida varelser.

Nebula. (Dimma)

Räckvidd: 100 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 3

Samma som i *Magica Aeraem*.

Pluvia. (Regn)

Räckvidd: 500 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 3

Magikern framkallar ett vanligt regnväder med en maximal diameter på 1 km. Fungerar naturligtvis endast utomhus.

Spirare Subter Aquam. (Andas under vatten)

Räckvidd: 0 m. Tid: 1 timme.

Svårighetsgrad: 2

Samma som i *Magica Aeraem*.

Tempestas Nixus. (Snöstorm)*

Räckvidd: 500 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 3

Magikern framkallar ett kraftigt snöoväder med en maximal diameter på 1 km. Inom ovädet får alla dra av -2 från alla stridsfärdigheter. Större »mekaniska« konstruktioner, som katapult, kärvar ihop. Det blir svårt att förflytta sig, hästar kan inte galoppa eller trava, vagnar kör fast och så vidare. Fungerar naturligtvis endast utomhus.

MAGICA DIABOLUS.

(SVART MAGI)

Animare Mortus. (Animera döda)*

Räckvidd: 0 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 3

Magikern kastar formeln på ett lik eller ett skelett som får »liv«, det vill säga det kan röra sig och utföra magikerns befallningar. Levande döda används ofta av onda magiker som vakter. De saknar själ och egen vilja. Ett lik som animeras fortsätter att ruttna (och lukta!) tills bara skelettet återstår.

Excitare Mortus. (Uppväcka döda)*

Räckvidd: 0 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 4

Magikern återuppväcker en person som varit död i högst ett dygn. För att sedan hela den skada eller sjukdom som orsakade döden behövs sedan en *Medicus Morbus* eller en *Medicus Vulnus*, annars dör den återuppväckte igen efter en timme. Det här är den av kyrkan mest förbjudna besvärjelsen (även om det hänt att goda, heliga män, som ett tecken på gudomlig nåd, har väckt döda till liv).

Exsecratio. (Förbannelse)*

Räckvidd: 1 dagsmarsch. Tid: –

Svårighetsgrad: 3

Magikern uttalar en klart definierad förbannelse över en person. Förbannelsen kan bara skada personen indirekt, till exempel »Må din förstfödde son dräpa dig!« eller »Må dina grödor förtvinar, din boskap dö, och dina brunnar förgiftas!«. Endast den magiker som uttala förbannelsen kan upphäva den, en *Dispellerum* hjälper inte. En del säger dock att en ängel eller en demon kan upphäva en förbannelse, men det har inte kunnat bekräftas.

In Serviutem Redigere. (Förslava)

Räckvidd: 10 m. Tid: 1-6 timmar.

Svårighetsgrad: 2

Magikern kastar den här besvärjelsen på en person, som sedan utför magikerns alla order (utom att ta livet av sig) under 1-6 timmar. Fungerar endast på intelligenta, humanoida varelser.

Moderatio Deamonus. (Kontrollera demon)*

Räckvidd: 10 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 3

Magikern kastar besvärjelsen på en demon, eller en annan av helvetets varelser. I ritualen så fångar magikern demonens »själ«, *Kesh*, och binder den i ett föremål, vanligen en sten. Sedan måste demonen lyda den som äger dess *Kesh* och kan inte skada honom genom en direkt handling. Skulle demonen indirekt, genom ombud, döda magikern och på så sett få tillbaka sin *Kesh* (någon måste frivilligt ge den till demonen) så är den fri.

Moderatio Mortus. (Kontrollera odöd)*

Räckvidd: 10 m. Tid: 1-6 timmar.

Svårighetsgrad: 2

Magikern kastar besvärjelsen på en odöd varelse (till exempel en vålnad, ande eller vampyr) som sedan utför magikerns alla order (utom att skada sig själv) under 1-6 timmar.

Morbus. (Sjukdom)

Räckvidd: 0 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 1

Magikern slår en person med pesten. Om ingen kaster en *Medicus Morbus* på den olycklige inom ett dygn så dör han under svåra plågor.

Nocere. (Skada)

Räckvidd: 0 m. Tid: –

Svårighetsgrad: 1

Den magikern vidrör får ett djupt, blödande sår (T6+1 i skada), liknande ett från ett svärdshugg.

Porta Diabolus. (Demonport)*

Räckvidd: 10 m. Tid: Konc.

Svårighetsgrad: 3

Magikern skapar en skimrande portal i luften. Genom den kan man passera till eller från helvetet. Efter ett kort ögonblick kommer en demon (magikernsspegelvarelse i helvetet), eller en annan fruktansvärd varelse, genom portalen. Demonen har en egen, fri vilja och lyckas inte magikern omedelbart binda den till sin vilja med en *Mode-*

ratio Deamonus så anfaller den troligen allting som finns i närheten, magikern inkluderad.

Om demonen är intelligent nog så finns det dock en chans att magikern kan övertyga den om att de har gemensamma intressen, och att den kan tjäna på att tillfälligtvis samarbeta med honom (till exempel genom att erbjuda den ett större antal dödliga att festa på). Demonen har dock mer att vinna på att döda sin mänskliga spegelvarelse, eftersom den då fritt kan passera mellan de båda världarna.

Tenebrae Videreio. (Mörkersyn)

Räckvidd: 0 m. Tid: 1-6 timmar.

Svårighetsgrad: 1

Magikern, eller den personen han kastar besvärjelsen på, kan under 1-6 timmar se lika bra i mörker som i dagsljus.

Terror. (Skräck)

Räckvidd: 10 m. Tid: 1-6 minuter.

Svårighetsgrad: 1

Den som utsätts för den här besvärjelsen grips av en fruktansvärd skräck. Under den tid formeln är aktiv kan han bara fly i panik, eller, om inte flykt är möjlig av någon anledning, bara ligga på marken och skaka.



Jordmagikern Gargan från norra Calanor.

Det här var en sammanfattning av allt du behöver i regelväg för att spela Saga. I grundboken hittar du information om spelvärlden, utrustning, exempel på magiska föremål, ett bestiarium, fler kartor, en hel stad; Selinor, äventyr och mycket mer!





STYRKA	STYRKEBONUS	MOTORIK
--------	-------------	---------

INTELLIGENS	+	UTBILDNING	=	KUNSKAP
-------------	---	------------	---	---------

SINNEN	+	PSYKE	=	NÄRVARO
--------	---	-------	---	---------

GÄVAN	+	ARS ARCANA	=	MAGI
-------	---	------------	---	------

TOTAL KROPPSPOÄNG: _____

-2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

färdighet	rel. egenskap	egenskap/nivå	vapen/sköld	totalt
Försvar	Motorik	/ —		
Närstrid	Styrka	/		
Bågskytte	Motorik	/		
Kastvapen	Motorik	/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		
		/		



HJÄLTEPOÄNG	ERFARENHETSPÖÄNG
-------------	------------------

namn: _____

spelare: _____

ålder: _____ kön: _____ social nivå: _____

utseende: _____

fördelar: _____

nackdelar: _____

personlighet: _____

motivation: _____

bakgrund: _____

kontakt: _____

citāt: _____

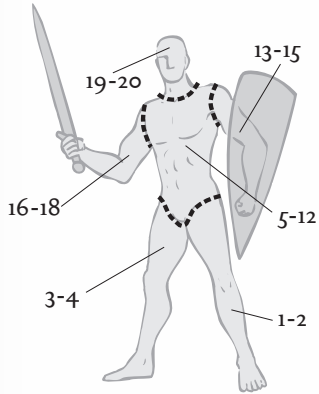
hemlighet: _____

utrustning: _____

vapen & rustning: _____

resurser: _____

TRÄFFOMRÅDE IT20	RUSTNINGSMOD.	KROPPSPOÄNG
1-2 vänster ben		
3-4 höger ben		
5-12 kropp		
13-15 vänster arm		
16-18 höger arm		
19-20 huvud		



SKISS AV ROLLPERSONEN



Sköld: _____