

ROLLSPEL

Underhållning för 2+ personer
44 sidor



Rollspelsverket

ROLLSPEL

Rollspelsverkets officiella regelverk för rollspel

TEXT OCH FORM

Gustaf Hellberg

KONCEPT

Sven Arnelin, Gustav Englund,
Gustaf Hellberg, Sven Karlsson, m. fl.

REDAKTION OCH KORREKTUR

Alf Eborn

UPPHOVSRÄTT

© 1984 Rollspelsverket

TRYCK

Publit Sweden AB,
Stockholm

ISBN

978-91-8059-878-1



Rollspelsverket

INNEHÅLL

Inledning	3	Spelledare	25
Vad är rollspel?	3	Scenarier	25
Procedur	3	Kampanj	26
Materiel	3	Spelledarpersoner.....	26
		Motstånd	26
Rollperson	4	Tärningskast.....	26
Grundegenskaper	4	Tid	26
Färdigheter	6	Resor	27
Yrke.....	7	Spelmötet	27
Övrigt	8	Uppstart.....	27
		Utvärdering	27
Regler	9	Varelser	28
Handlingskast.....	9	Varelsers färdigheter	28
Räddningskast	9	Tabeller	37
Procentkast.....	9	Slumpmöte	37
Modifikationer.....	10	Reaktion	38
Strid.....	10	Väder.....	38
Utrustningsregler.....	11	Fynd	39
Skador	12	Magiskt föremål	40
Gift	12	Konvertering	42
Skräck	12	Motståndstabellen	42
Övriga risker	12	Magier.....	42
Dörrar och lås.....	13	Färdigheter	42
Bli bättre.....	13	Register	43
Utrustning	14		
Utrustningsegenskaper	14		
Magiska föremål	14		
Magi	18		
Magier	19		

INLEDNING

VAD ÄR ROLLSPEL?

Rollspel definieras som en formaliserad rekreativ aktivitet där deltagare antar upp-diktade identiteter i en fiktiv verklighet och tillämpar simulerande regelverk för att utforska i varierande utsträckning förutbestämda respektive improviserade scenarier.

ROLLSPEL är en myndighetsreglerad och sanktionerad normativ ram för den ovan specificerade aktiviteten, med sin grund i regelmotorn *Basic Roleplaying*. **ROLLSPEL**s regelverk är utformat för spel i en slags »sagovärld«, dock utan att inbegripa någon definierad sådan.

PROCEDUR

En deltagare, härmed betitlad *spelledare* (SL), agerar förvaltare av narrativet och ansvarar för att fastställa och artikulera fiktiva miljöer och skeenden samt sagovärldens invånare, kollektivt benämnda *spelledarpersoner* (SLP).

Observera att SL behöver vara auktoriserad av Rollspelsverket – se bifogad ansökningsblankett längst bak i detta häfte.

Övriga deltagare betitlas *spelare* och varje spelare ansvarar för att kontrollera och artikulera varsin specifik invånare i sagovärlden, härmed betitlad *rollpersonen* (RP).

RPs mekaniska egenskaper, regelverksapparaturen, samt resultatet av tärningskast avgör progressionen av händelseförloppet i sagovärlden. Tolkning och applicering av regelverket åvilar SL, som därigenom fastställer det fiktiva utfallet. Genom detta samverkande förfarande uppstår en engagerande händelseskildring.

Observera att deltagarna ej ägnar sig åt någon form av ömsesidig tävlan; sålunda saknar begreppen seg.er eller nederlag praktisk relevans inom denna aktivitet. Fokus inriktas istället på den kollektivt formulerade narrativa konstruktionen.

MATERIEL

- 2+ deltagare.
- 3+ timmars speltid.
- Ett förberett *scenario*.
- *Rollspelstärningar*.
- *Rollformulär*.
- Blyertspennor, suddgummin, anteckningsblad.

Scenario

Ett *scenario* är ett på förhand framtaget ramverk av platser, SLP, och händelseförlopp som syftar till att förse RP med material att interagera med, samt utmaningar att navigera. Det åligger SL att i enlighet med regelverket på egen hand producera scenarier eller tillämpa redan förberedda scenarier författade av extern part.

Rollspelstärningar

Den av Rollspelsverket sanktionerade tärningsuppsättningen för rollspelsändamål utgörs av fem tärningar (T) i form av platonska kroppar med olika antal sidor – fyrsidiga (T4), sexsidiga (T6), åttasidiga (T8), tolvsidiga (T12), och tjugosidiga (T20) – samt två tiosidiga slumpgeneratorer (S10 och S100).

Exempelvis indikerar »IT6« en styck sexsidig tärning, medan »2T4« indikerar två styck fyrsidiga tärningar med summerade resultat. Vidare innebär »IT3« en styck sexsidig tärning och att resultatet sedan divideras med 2 avrundat uppåt. För det mer komplexa fallet »IS100« kastas två tiosidiga tärningar där den första representerar tiotalet och den andra entalet.

Rollformulär

Ett *rollformulär* är en dokumentation i pappersformat, särskilt konstruerad för att systematiskt nedteckna information om en RP. Det tillhandahåller dedikerat utrymme för att registrera värden, utrustning, samt övrig väsentlig information. Nästa uppslag innehåller ett rollformulär för kopieringsändamål.

ROLLPERSON

GRUNDEGENSKAPER

Varje RP har sju *grundegenskaper* (GE) som attribuerar ett basvärde för handlingsförsök samt vissa övriga essentiella värden.

- **STYRKA (STY).** Muskelstyrka och slagkraft.
- **STORLEK (STO).** Kroppshydda och stadga.
- **FYSIK (FYS).** Hälsa, uthållighet, och motståndskraft.
- **SMIDIGHET (SMI).** Rörlighet, fingerfärdighet, och reaktionsförmåga.
- **INTELLIGENS (INT).** Skärpa och inlärningsförmåga.
- **PSYKE (PSY).** Mental styrka och uppmärksamhet.
- **KARISMA (KAR).** Utstrålning och dragningskraft.

Grundegenskapsvärdet (GV) för respektive GE hos respektive RP skall fastställas genom slump utifrån den bifogade tabellen. Vid första omgången bör samtliga RP vara av människosläktet i syfte att underlätta för såväl SL som spelare.

SLÄKTE

Spelare fastställer släkte för sin RP i samråd med SL. Samtliga släkten har särskilda egenskaper:

- **Potential.** Spelaren kan fritt välja *yrke* för sin RP, utan krav på kvalificerande tärningskast.
- **Immunitet.** RP är immun mot sjukdom och gift.
- **Nattsyn.** RP ser som vanligt i dunkelt ljus.
- **Mörkersyn.** RP kan se värmestrålning i fullkomligt mörker.
- **Vattenfågel.** RP behöver aldrig tärningskast för att framgångsrikt simma på ytan.
- **Empati.** RP kan avgöra om en varelse har goda eller onda avsikter, genom att med IT20 kasta under eller lika med sin INT.

	Människa	Alv	Dvärg	Anka	Halvling
STY	3T6	2T6 + 3	4T6	2T6	2T6
STO	2T6 + 6	2T6 + 2	2T4 + 2	1T4 + 2	1T4 + 1
FYS	3T6	3T6	2T6 + 6	2T6 + 6	2T6 + 6
SMI	3T6	3T6 + 3	3T6	2T6 + 6	4T6
INT	3T6	4T6	3T6	3T6	3T6
PSY	3T6	3T6	2T6 + 6	3T6	2T6 + 6
KAR	3T6	3T6 + 2	3T6	2T6 + 1	3T6
Special	<i>Potential</i>	<i>Immunitet, Nattsyn</i>	<i>Mörkersyn</i>	<i>Vattenfågel</i>	<i>Empati</i>

FÄRDIGHETER

FÄRDIGHETER är kompetenser inom diverse avdelningar och varje RP har ett *färdighetsvärde* (FV) i respektive FÄRDIGHET. Initialt erhålls ett grundläggande FV i samtliga FÄRDIGHETER motsvarande tillämplig GE.

- **AKROBATIK [SMI]**. Hoppa, klättra, simma, och annat som erfordrar rörlighet.
- **BILDNING [INT]**. Ha kunskap om historia, geografi, främmande kulturer, heraldik, botanik, zoologi, och dylikt. Indikerar allmän bildning; HK erfordras endast vid särskilt utmanande handlingar.
 - ≤24: Känner bara till de mest grundläggande fakta.
 - 25–49: Förhållandevis allmänbildad.
 - 50–89: Allmänbildad med specialkunskaper.
 - ≥90: Osedvanligt bildad.
- **FINGERFÄRDIGHET [SMI]**. Dyrka läs, hantera fällor, stjäla föremål, och annat som erfordrar finesse.
- **FINNA DOLDA TING [PSY]**. Urskilja saker som är svåra att se, höra ljud som är svåra att uppfatta, upptäcka faror, och annat som erfordrar uppmärksamhet.
- **HANTVERK [INT]**. Tillverka och reparera saker. Indikerar allmän händighet; HK erfordras endast vid särskilt utmanande handlingar.
 - ≤24: Kan knappt hantverka.
 - 25–49: Kan tillverka och reparera enkla ting, som exempelvis verktyg och möbler.
 - 50–89: Kan tillverka och reparera avancerade ting, som exempelvis vapen, rustningar, och försvarsverk.
 - ≥90: Kan tillverka och reparera så gott som vad som helst.
- **KANALISERING**. Aktivera en MAGI. Varje MAGI är en separat FÄRDIGHET; endast valda MAGIER får initiala MV och dessa skiljer sig dessutom från övriga grundvärden. Läs mer på *Instudering*, s. 18.
- **KASTA [SMI]**. Kasta saker med precision och fånga saker i luften.
- **KRAFTPROV [STY]**. Lyfta tungt, knuffa, förstöra, och andra styrkehandlingar.
- **RIDA [SMI]**. Rida fort, hoppa över hinder, slås från hästryggen, köra vagn, etcetera. HK erfordras endast vid utmanande handlingar. Kan även användas för att köra vagn.
- **SJÖKUNNIGHET [PSY]**. Framföra en båt. Indikerar allmän båtvana; HK erfordras endast vid oväder, svåra vatten, för att göra undanmanövrar, för att använda båten för strid, och andra krävande handlingar.
 - ≤24: Kan nätt och jämnt paddla en kanot.
 - 25–49: Kan segla en mindre båt.
 - 50–89: Kan segla ett stort skepp.
 - ≥90: Kan navigera stormiga hav.
- **SKJUTA [PSY]**. Avfyra pilbågar, armborst, blåsrör, och andra projektilvapen.
- **SKRIVA [INT]**. Läsa och skriva olika språk. Erfordrar aktuellt SPRÅK. Indikerar allmän skriftvana; HK erfordras endast vid särskilt obskyra texter.
 - ≤24: Kan knappt läsa eller skriva.
 - 25–49: Kan läsa och skriva enkla texter.
 - 50–89: Läser och skriver dugligt.
 - ≥90: Läser och skriver utomordentligt.
- **SMYGA [SMI]**. Röra sig obemärkt, gömma sig, och dylikt.
- **SPEL [INT]**. Spela kort, tärning, bräd- och strategispel, eller motsvarande.
- **SPRÅK [INT]**. Tala och förstå ett språk som ej är ens modersmål. Varje språk är en separat FÄRDIGHET och endast valda språk får initiala grundvärden. Indikerar allmän språkvana; HK erfordras endast vid särskilt utmanande kommunikation.
 - ≤24: Kan bara kommunicera med enstaka ord.
 - 25–49: Kan kommunicera simpelt, med brytning och risk för missförstånd.
 - 50–89: Kommunicerar dugligt.
 - ≥90: Kommunicerar välartikulerat.
- **STRIDA [STY]**. Attackera och försvara sig med närstridsvapen.

- **UNDERHÅLLNING [KAR].** Underhålla en publik genom att sjunga, spela, dansa, tala, eller dylikt. Indikerar allmän underhållarförmåga; HK erfordras endast vid försök att överträffa sin grundförmåga.
 - ≤24: Knappt värd att lyssna eller titta på.
 - 25-49: Kan bjuda på enkel underhållning.
 - 50-89: Vet hur man underhåller en publik.
 - ≥90: En magnifik scenkonstnär.
- **VÅRDA [INT].** Lägga om sår, spjåla benbrott, bota sjukdomar, och annan läkevärd. Lyckat kast vid blödning stoppar blödningen; PERFEKT återställer IT6 KP; FUMMEL åsamkar 1 SP. Lyckat kast vid läkevärd återställer IT6 KP, maximalt en gång per patient och dag; perfekt återställer ytterligare IT4 KP; FUMMEL åsamkar 1 SP.
- **ÖVERLEVA [INT].** Jaga, spåra, hitta mat och vatten, orientera, och dylikt. Även kunskap om djur och natur. Lyckad jakt eller matletning ger fältproviant för IT6 dagar.
- **ÖVERTALA [KAR].** Charma, bluffa, övertyga, köpslå, samt annan social påverkan. Det är dock ej möjligt att övertala någon om fullständiga orimligheter.

YRKE

Yrke indikerar tidigare profession för RP och medför ökad FV inom specificerade FÄRDIGHETER, startutrustning, samt tilldelning av ett antal *silvermynt* (sm).

- **Expertfärdigheter.** Två valfria av yrkets FÄRDIGHETER tilldelas ytterligare 60 FV.
- **Utövarfärdigheter.** Två valfria av yrkets övriga FÄRDIGHETER tilldelas ytterligare 40 FV.
- **Amatörfärdigheter.** Återstående av yrkets FÄRDIGHETER tilldelas ytterligare 20 FV.

Spelare anförtros utrymme att välja yrke för sin RP, men tillstånd att välja prestigefyllda yrken kräver att valet kvalificeras genom ett tärningskast enligt bifogad tabell. Misslyckas kastet tvingas spelaren välja ett av de yrken som de har 100% chans att kvalificera sig för.

Yrke	Chans att kvalificera
Ädling	(INT + KAR) × 1 %
Magiker	(INT + PSY) × 1 %
Riddare	(STY + INT) × 1 %
Handlare	(INT + KAR) × 2 %
Lärd	(INT + INT) × 2 %
Underhållare	(SMI + KAR) × 2 %
Jägare	(SMI + FYS) × 3 %
Krigare	(STY + SMI) × 3 %
Munk	(INT + PSY) × 3 %
Tjuv	100%
Rövare	100%
Pirat	100%

Ädling

- BILDNING
- RIDA
- SKRIVA
- SPEL
- SPRÅK (max två)
- UNDERHÅLLNING
- Valfri FÄRDIGHET (max två)
- Valfri utrustning
- (INT × KAR) × 5T3 sm

Magiker

- BILDNING
- MAGI (max tre)
- SKRIVA
- SPRÅK (max två)
- VÅRDA
- Trästäv
- (INT × PSY) × 3T3 sm

Munk

- BILDNING
- KASTA
- SKRIVA
- SPRÅK (max två)
- STRIDA
- VÅRDA
- Trästäv
- (INT × FYS) × 2T3 sm

Riddare

- BILDNING
- RIDA
- SKJUTA
- SPEL
- SPRÅK (ett valfritt)
- STRIDA
- UNDERHÅLLA
- VÅRDA
- Två valfria vapen/sköldar
- Ett valfritt lätt vapen
- Valfri rustning (≤ABS 5)
- (STY × INT) × 4T3 sm

Handlare

- BILDNING
- FINNA DOLDA TING
- HANTVERK (max två)
- SJÖKUNNIGHET
- SKRIVA
- SPEL
- SPRÅK (max tre)
- Ett valfritt lätt vapen
- (INT × KAR) × 4T3 sm

Lärd

- BILDNING
- SKRIVA
- SPEL
- SPRÅK (max fyra)
- UNDERHÅLLNING
- VÅRDA
- Trästäv
- (INT × INT) × 4T3 sm

Underhållare

- Bildning
- FINGERFÄRDIGHET
- KASTA
- SKRIVA
- SMYGA
- SPEL
- SPRÅK (max tre)
- Ett valfritt lätt vapen
- (SMI × KAR) × 3T3 sm

Jägare

- FINNA DOLDA TING
- KASTA
- HANTVERK (max två)
- RIDA
- SKJUTA
- SMYGA
- ÖVERLEVA
- Ett valfritt vapen
- Ett valfritt lätt vapen
- (SMI × FYS) × 2T3 sm

Krigare

- KASTA
- RIDA
- SKJUTA
- SPEL
- STRIDA
- VÅRDA
- ÖVERLEVA
- Två valfria vapen/sköldar
- Valfri rustning (≤ABS 4)
- (STY × SMI) × 2T3 sm

Tjuv

- AKROBATIK
- FINGERFÄRDIGHET
- FINNA DOLDA TING
- KASTA
- SMYGA
- SPEL
- ÖVERTALA
- Ett valfritt vapen
- Ett valfritt lätt vapen
- (SMI × PSY) × 2T3 sm

Pirat

- FINGERFÄRDIGHET
- KASTA
- SJÖKUNNIGHET
- SPEL
- SPRÅK (ett valfritt)
- STRIDA
- UNDERHÅLLA
- Två valfria lätta vapen
- Valfri rustning (≤AB 2)
- (FYS × SMI) × 2T3 sm

Rövare

- FINNA DOLDA TING
- KASTA
- SKJUTA
- SMYGA
- SPEL
- STRIDA
- ÖVERLEVA
- Ett valfritt vapen
- Ett valfritt lätt vapen
- Valfri rustning (≤ABS 2)
- (STY × SMI) × 2T3 sm

ÖVRIGT

- **Bärförmåga.** En RP kan bära *belastningspoäng* (BP) motsvarande STY.
- **Kroppspoäng (KP).** KP motsvarar (FYS + STO) / 2.
- **Magipoäng (MP).** MP motsvarar PSY.
- **Skadebonus (SB).** STY + STO kan medföra ytterligare skada vid lyckade attacker, enligt nedan:
 - 2–32: Ingen SB
 - 33–40: +1T4
 - 41–50: +1T6
- **Reaktionsmodifikation (RM).** KAR medför en modifikation på tabellen för varelsers *Reaktion* (s. 37), enligt nedan:
 - 1–3: -3
 - 5–7: -2
 - 8–9: -1
 - 10–12: ±0
 - 13–15: +1
 - 16–17: +2
 - ≥18: +3
- Samtliga RP har kläder och skor som standard, vilket därmed ej behöver dokumenteras. RP erhåller även lämplig startutrustning utifrån yrke; sm kan användas för att köpa ytterligare utrustning.
- Samtliga RP bör ha ett lämpligt namn.

REGLER

HANDLINGSKAST

Handlingskast (HK) initieras för att avgöra utfallet av fordrande aktiviteter. Rutinmässiga handlingar erfordrar ej HK; endast när misslyckande anses rimligt eller givande för narrativet bör tärning kastas.

För att utföra HK fastställs en ändamålsenlig FÄRDIGHET, varpå spelaren kastar 1S100. Handlingar kan ha en SG (s. 10) som modifierar HK. Ifall kastets resultat motsvarar eller understiger FV förmår RP att framgångsrikt genomföra den åsyftade handlingen; i annat fall resulterar det i ett misslyckande.

Vid tärningskast där det resulterande talet utgör ett par – II, 22, 33, etcetera – som motsvarar eller understiger FV inträffar en PERFEKT handling; handlingen utförs bättre än väntat. Vid par som överstiger FV (inklusive 100) inträffar ett FUMMEL: handlingen får en särskilt allvarlig konsekvens. För vissa handlingar finns förbestämda effekter av FUMMEL; i andra fall avgör SL.

Vid handling som ej finner någon applicerbar FÄRDIGHET ges möjligheten att istället slå RK för en ändamålsenlig GE.

Aktivt motstånd

Vid förekomst av en aktiv motståndare för handlingen, där endast en part har möjlighet att framgångsrikt utföra sin handling, genomför bägge parter individuella HK. Den part vars HK resulterar i högsta framgång, dvs. högst värde som samtidigt motsvarar eller understiger sitt FV, lyckas med handlingen; den andra parten misslyckas oavsett utfallet av sitt kast. Ett PERFEKT kast överträffar dock *alltid* en normal framgång.

Är resultaten lika tillfaller framgången den med högst FV. Erhåller båda PERFEKT tillfaller framgången den med högst par; är paren lika tillfaller framgången den med högst FV. Får de båda 100 misslyckas båda.

Värden över 100

Vid HK för värden över 100 räknas handlingen även som PERFEKT när resultatet faller inom överskottet; exempelvis i fallet 127 räknas samtliga resultat inom intervallen 1–27 som PERFEKT. Vid resultatet 100 räknas det enligt praxis fortfarande som FUMMEL.

RÄDDNINGSKAST

RP som utsätts för fara föreskrivs möjligheten att genom ett framgångsrikt *räddningskast* (RK) undgå faran. Fastställ då först en ändamålsenlig måttstock i form av ett GV (alternativt KP eller MP) och utför sedan ett tärningskast med 1T20. Ifall resultatet motsvarar eller understiger den valda måttstocken lyckas RP undvika faran; i annat fall drabbas RP av de följdverkningar som orsakas av situationens inneboende fara.

Vid RK där resultatet är 1 genomförs handlingen på ett PERFEKT sätt, där RP undkommer med marginal och möjligen lyckas skona en annan individ från faran. Ifall RK resulterar i 20 uppstår FUMMEL och RP drabbas av utomordentligt allvarliga konsekvenser.

Exempel på RK kan vara att hoppa ur vägen för en fallande sten (SMI), stå emot ett gift (FYS), eller upptäcka en fara (PSY). RK erbjuds ej vid attacker i strid.

Värden över 20

Vid RK för värden över 20 räknas handlingen även som PERFEKT när resultatet faller inom överskottet; exempelvis i fallet 23 räknas samtliga resultat inom intervallen 1–3 som PERFEKT. Vid resultatet 20 räknas det enligt praxis fortfarande som FUMMEL.

PROCENTKAST

I fall då procent (%) anges för ett kast brukas 1000. Ifall kastets resultat motsvarar eller understiger den angivna procenten inträffar det förfrågade; i annat fall inträffar detta ej.

MODIFIKATIONER

I vissa situationer kan tärningskastet modifieras av de fiktiva omständigheterna. Som norm tillämpas en standardmodifikation på ± 25 . Nedan presenteras exempel, men det står SL fritt att göra egna bedömningar. Olika modifikationer kan adderas ovanpå varandra.

- Överrumplande handling.
- En stående kombattant mot en liggande.
- Delvis skytt mål vid avståndsattack.
- En beriden kombattant mot en utan häst.
- Lämpligt/olämpligt verktyg för handlingen.
- Längre bort än halva räckvidden för avståndsvapnet.

Svårighetsgrad

Generellt sett innehar tärningskast *svårighetsgraden* (SG) »Medelsvårt«; det föreligger dock möjlighet för kast att vara antingen lättare eller svårare än det normala, beroende på rådande omständigheter.

SG	FV	GE
Väldigt lätt	+50	+10
Lätt	+25	+5
Medelsvårt	± 0	± 0
Svårt	-25	-5
Väldigt svårt	-50	-10
Extremt svårt	-75	-15

STRID

Stridssekvenser struktureras i *stridsrundor* (SR), där respektive runda symboliserar ett fåtal sekunder av spelvärldens tid. Under varje SR tillåts varje enskild stridande aktör att genomföra en handling. Här följer exempel på möjliga handlingar:

- **Attackera.** HK för STRIDA, SKJUTA, eller KASTA. Lyckad attack åsamkar *skadepoäng* (SP) på motståndaren; vid PERFEKT fördubblas SP; vid FUMMEL åsamkas den attackerande aktören själv 1T6 SP.
- **Parera.** HK för STRIDA. Lyckad parering avvärjer motståndarens attack; vid PERFEKT parering avvärjas motståndaren; vid FUMMEL tappar den parerande aktören sitt vapen.
- **Lugna.** HK för ÖVERTALA. Lyckad handling får motståndaren att sluta slåss (förutsatt att ingen attackerar motståndaren eller motståndarens allierade); vid PERFEKT blir motståndaren vänligt inställd; vid FUMMEL blir motståndaren än mer våldsam.
- **Förflytta sig.** En genomsnittlig stridande aktör kan förflytta sig 5 m och fortfarande utföra en handling, alternativt förflytta sig 20 m som sin enda handling.
- **Plocka upp något.** Exempelvis ta fram ett föremål, eller dra ett vapen. Inget tärningskast erfordras.
- **Resa sig upp.** Inget tärningskast erfordras.
- **Förbereda MAGI.** Memorerade MAGIER erfordrar 1 SR förberedelse innan de kan aktiveras; icke-memorerade MAGIER erfordrar 2 SR. HK erfordras ej.
- **Aktivera MAGI.** HK för aktuell MAGI.
- **Använda ett föremål.** Vanligtvis erfordras inget tärningskast.
- **Värda någon.** HK för VÄRDA (s. 7).
- **Fly.** HK för AKROBATIK. Lyckad handling innebär framgångsrik flykt.
- **Ge upp.** Eventuellt HK för ÖVERTALA för att slippa bli slagen medvetslös.

Turordning

Vid inledningen av varje SR företar en spelare ett tärningskast med 1T6 för att avgöra vilken grupp som får företräde att fastställa sina handlingar. Vid resultat 1-3 delegeras initiativet till motståndarsidan, medan resultat 4-6 överlåter initiativet till RP.

Därefter avgörs den inbördes ordningen av stridande aktörers SMI, där högre värden får företräde. Stridande aktör som avser parera inkommande attacker agerar alltid simultant med attackens utförare.

Pareringar och brytvärde

Vid försök att parera en attack eller absorbera sp med hjälp av rustning föreligger en risk att den aktuella utrustningen kan försättas i obrukbart skick. I händelse av att sp överstiger *brytvärdet* (BV) för utrustningen resulterar detta i att utrustningen blir obrukbar. Eventuell överskjutande sp åsamkas därpå den bärande individen.

	Lyckad parering	Misslyckad parering
Lyckad attack	Sp absorberas av försvararens vapens/skölds BV.	Försvararen åsamkas sp.
Misslyckad attack	Sp absorberas av anfallarens vapens BV.	Ingen åsamkas sp.

- Den som obehäpnad lyckas parera en lyckad obehäpnad attack åsamkas ingen sp.
- Den som behäpnad lyckas parera en misslyckad obehäpnad attack åsamkar attackeraren 1T3 sp.
- Den som obehäpnad lyckas parera en lyckad vapenattack åsamkas ändå halverad sp.
- Trävapen (inklusive spjut) och obehäpnade attacker kan ej göra metallvapen obrukbara.
- Att parera med avståndsvapen räknas som att parera obehäpnad.

Skadebonus

STY + STO kan medföra *skadebonus* (SB) vid lyckade attacker.

STY + STO	SB
2-32	Ingen
33-40	1T4
41-50	1T6
51-60	1S10
61-80	2T6
81-100	3T6
101-140	4T6
Ytterligare +40	+1T6

Moral

Spelare innehar befogenheten att själva besluta hur deras respektive RP hanterar stridens skeenden. Övriga varelser kan vid särskilda tillfällen tvingas utföra lyckat RK för PSY för att avstå att retirera eller kapitulera. I vissa fall kan det även vara lämpligt att omständigheterna ger modifikationer på RK. Nedan återfinns en lista på tillfällen där varelsen kan behöva utföra RK, men SL gör skälighetsbedömning i varje enskilt fall.

- Varelsen är i avsevärt numerärt underläge.
- Varelsen har bara 5 KP kvar.
- Varelens ledare stupar, flyr, eller ger upp.
- En frände till varelsen flyr eller ger upp.

UTRUSTNINGSGREGLER

- **Vapen** erbjuder stridande aktörer möjlighet att oråsamka mer sp samt bättre förutsättningar att parera attacker. Två vapen ger möjlighet att utföra en extra attack eller parering.
- **Rustningar** reducerar den sp som bäraren utsätts för. För varje *absorption* (ABS) reduceras sp med 1; överbliven sp åsamkas fortfarande bäraren. Om attackeraren åsamkar maximal sp – exempelvis en 6:a på 1T6 – absorberar ej rustningen någon sp.
- **Sköldar** reducerar också den sp som bäraren utsätts för. För att sköldens ABS skall gälla erfordras att bäraren lyckas parera attacken. En sköld erbjuder därtill möjlighet att utföra en extrahandling i form av en parering.

SKADOR

- **Skadepoäng (SP).** När en stridande aktör åsamkas SP förlorar aktören tillfälligt motsvarande mängd KP. SP och KP är abstraktioner av aspekter inklusive, men ej begränsat till, fysisk hälsa, uthållighet, fokus, och moraliska parametrar; SP representerar ej nödvändigtvis fysiska sår.
- **TRAUMA.** Om en stridande aktör förlorat hälften av sin totala KP från en enskild attack faller aktören till marken och kan ej längre strida. För att kunna fortsätta strida erfordras RK för PSY. PERFEKT innebär att RP reser sig upp under samma SR; FUMMEL innebär att RP blir medvetslös i IT4 SR eller till denna väcks.
- **Utslagen.** Om KP når 0 eller lägre faller den stridande aktören i medvetslöshet under IT4 timmar. Medvetslös RP kan väckas, men kan ej utföra fysiskt krävande handlingar ifall mindre än 1 KP återstår.
- **Blödning.** Vid negativ KP får den stridande aktören en allvarlig blödning. Det innebär förlust av ytterligare 1 KP i slutet av varje SR, tills blödningen stoppas (se VÅRD, s. 7).
- **Död.** En stridande aktör avlider vid negativ KP motsvarande FYS.
- **Läkning.** Efter 8 timmar fullständig vila återhämtas KP motsvarande ¼ av maximal KP, maximalt en gång per dygn.

GIFT

Gift har en varierande POTENS mellan 1–20. Offret behöver utföra lyckat RK för FYS för att motstå giftets effekter. RK modifieras av giftets POTENS: POTENS 10 ger ±0; varje steg under 10 ger +1; varje steg över 10 ger -1. Vid misslyckande åsamkar giftet 1 SP/SR, tills det har åsamkat SP motsvarande POTENS.

När motgift intas reduceras giftets POTENS motsvarande motgiftets POTENS. Ifall detta innebär att giftet nu har åsamkat mer SP än den reducerade POTENSEN åsamkar giftet ej ytterligare SP; motgiftet återställer dock ej förlorat KP.

SKRÄCK

Vid möten med skrämmande monster eller vid psykiskt påfrestande situationer kan en varelse behöva slå RK för PSY. Vid misslyckande måste varelsen slå på tabellen nedan.

IT12	Skräckeffect
1–2	Skakig. Varelsen får -10 för alla handlingar under IT4 SR.
3	Bärsärkargång. Varelsen attackerar frenetiskt skräckkällan under IT4 SR.
4–8	Flykt. Varelsen flyr från skräckkällan under IT4 SR.
9	Paralyserad. Varelsen står orörlig under IT4 SR. +1 på denna tabell resten av dagen.
10	Hysterisk. Varelsen står orörlig och skriker panikslaget under IT6 SR. +2 på denna tabell resten av dagen.
11	Vithårig. Varelsens hår blir vitt och den står orörlig och skriker panikslaget under IT6 SR. +2 på denna tabell resten av dagen.
12	Medvetslös. Varelsen svimmar i 2T8 minuter. +2 på denna tabell resten av dagen.
13+	Hjärtattack. Varelsen måste utföra lyckat RK för FYS. Vid misslyckande avlider varelsen; vid lyckat slag svimmar varelsen i 2T8 minuter och får +3 på denna tabell resten av dagen.

ÖVRIGA FAROR

- **Eld.** Åsamkar IT4 SP och stegrar varje konsekutiv SR inom den: IT4, IT6, IS10, 2T6, 3T6, etcetera.
- **Fall.** Åsamkar IT6 SP för var tredje meters fall. Lyckat RK för SMI halverar SP.
- **Vatten.** Landlevande varelser klarar sig under vattenytan i FYS antal SR. Därefter erfordrar varje SR RK för FYS, med ackumulerande -2 för varje kast; vid misslyckande åsamkas IT8 icke-ackumulerande SP varje ytterligare SR under vattnet.

DÖRRAR OCH LÅS

- **Bräcka låst eller reglad dörr.** HK med KRAFTPROV. Murbräcka åsamkar användarnas sammanlagda SB + IT6 i SP och har BV 15. Varje försök erfordrar 1 SR och orsakar rejält med oväsen. Misslyckad handling åsamkar istället motsvarande SP på verktyget, alternativt på RP vid avsaknad av verktyg. När dörrens KP når 0 går den att forcera.
 - **Tunn dörr:** 10 KP.
 - **Genomsnittlig dörr:** 20 KP.
 - **Robust dörr:** 30 KP.
 - **Port:** 100 KP.
 - **Järnbeslagen port:** 200 KP.
- **Slå sönder lås.** HK med KRAFTPROV. Förutsätter att låsmekanismen är åtkomlig. Varje försök erfordrar 1 SR och orsakar rejält med oväsen. Misslyckad handling åsamkar istället motsvarande SP på verktyget, alternativt på RP vid avsaknad av verktyg. När låsets KP når 0 är dörren ej längre låst.
 - **Simplett lås:** 10 KP.
 - **Genomsnittligt lås:** 20 KP.
 - **Robust lås:** 30 KP.
 - **Förstklassigt lås:** 100 KP.
- **Dyrka låst dörr.** HK med FINGERFÄRDIGHET modifierat av låsets SG (s. 10). Utan dyrkar halveras chansen att dyrka lås. Misslyckad handling medför -20 för fortsatta försök.

BLI BÄTTRE

Erfarenhet

Vid tillfällen då RP applicerar en FÄRDIGHET under allvarliga omständigheter noteras *erfarenhet* (ERF) inom FÄRDIGHETEN i fråga.

Efter avslutat spelmöte utförs HK för respektive markerad FÄRDIGHET; vid misslyckande ökar aktuell FÄRDIGHET med 1 FV. Avslutningsvis avlägsnas samtliga eventuella markeringar.

Träning

För att öka en FÄRDIGHET genom träning erfordras följande:

- För 1 FV ökning erfordras en veckas intensiv träning med lärare, alternativt två veckors ensam träning.
- För att kvalificera som lärare erfordras minst 40 högre FV i aktuell FÄRDIGHET jämfört med RP.
- En lärare begär en schablonmässig ersättning om 100 sm per 1 FV ökning.

För att öka ett GV genom träning erfordras följande:

- För 1 i ökning erfordras fem veckors intensiv träning.
- Spelaren utför sedan RK för aktuell GE. Vid misslyckande ökar aktuell GV med 1.
- RP kan maximalt öka en GV med 3 steg genom träning.

UTRUSTNING

UTRUSTNINGSG- EGENSKAPER

- **Fattning** anger om vapnet erfordrar en- eller tvåhandsfattning.
- **Skadepoäng (SP)** anger hur många KP motståndaren förlorar om hen träffas av en attack med vapnet.
- **Brytvärde (BV)** anger hur mycket SP föremålet tål utan att bli obrukbart.
- **Krav** anger eventuella GE-krav som måste uppfyllas för att kunna bruka föremålet. Vid tvåhandsfattning av enhandsvapen halveras kravet för STY.
- **Typ** anger vapnets karaktär. *Lätta vapen* är allmänna medan *Tunga vapen* är rejäla krigsvapen.
- **Belastningspoäng (BP)** anger hur mycket föremålet väger. Vanliga kläder som bärs på kroppen räknas som 0 BP.
- **Värde** anger mängden pengar föremålet är värt. 10 *silvermynt* (sm) motsvarar 1 *guldmünt* (gm) eller 100 *kopparmynt* (km).
- **Räckvidd** anger hur långt ett avståndsvapen når som längst.
- **Laddtid** anger hur många SR som erfordras för att ladda om avståndsvapnet.
- **Absorption (ABS)** anger hur många SP som rustningen eller skölden reducerar från attacker som träffar bäraren.

MAGISKA FÖREMÅL

I sagovärlden kan magiska föremål förekomma. Varje individ besitter förmågan att intuitivt uppfatta en magisk aura kring ett föremål, dock är det vanligen omöjligt att visuellt identifiera specifika effekter. För att exakt fastställa dess magiska egenskaper erfordras tillämpning av MAGIN Syn. Alternativt kan praktiskt utforskande av magiska föremåls effekter genomföras.

Nedan följer några exempel på föremål och deras effekter.

- **Magiska drycker** har en effekt motsvarande en MAGI av en viss EG. Effekten påverkar varelsen som förtär drycken. Normalt erfordras inget tärningskast för att drycken skall få effekt. Vanligtvis engångsbruk; effekten avtar helt efter MAGINS normala varaktighet. S. 40 har en tabell för att slumpa fram magiska drycker.
- **Magiska vapen** har förtrollats med en specifik MAGI med särskild EG. Effekten är i regel permanent. S. 40 har en tabell för att slumpa fram magiska vapen.
- **Magiska rustningar och sköldar** har förtrollats med en specifik MAGI med en särskild EG. Effekten är i regel permanent och påverkar den som bär utrustningen. S. 41 har en tabell för att slumpa fram magiska rustningar och sköldar.
- **Övriga magiska föremål** kan exempelvis vara smycken, spöen, kläder, eller vanliga bruksföremål. Vanligtvis har de begränsat antal användningar, erfordrar ett tärningskast med 90% chans, och förbrukar MP motsvarande EG. S. 41 har en tabell för att slumpa fram övriga magiska föremål.

Handvapen	Fattning	SP	BV	Krav	Typ	BP	Värde
Nävar	-	IT3	-	-	Lätt	-	-
Påk	1-hand	IT6	7	STY 5	Lätt	1	5 sm
Dolk	1-hand	IT4 + I	9	STY 5	Lätt	0,5	40 sm
Kedja	1-hand	IT4 + I	11	STY 5	Lätt	1	50 sm
Kofot	1-hand	IT4 + I	13	STY 9	Lätt	2	50 sm
Handyxa	1-hand	IT6 + I	11	STY 9	Lätt	1	50 sm
Kortspjut	1-hand	IT6 + I	11	STY 5	Lätt	2	75 sm
Kortsvärd	1-hand	IT6 + I	15	STY 5	Lätt	1	200 sm
Värja	1-hand	IT6 + 2	9	STY 5	Lätt	1	300 sm
Trästav	2-hand	IT6	7	STY 5	Lätt	2	15 sm
Spade	2-hand	IT6	9	STY 5	Lätt	3	75 sm
Högaffel	2-hand	IT6 + I	9	STY 5	Lätt	3	100 sm
Långspjut	2-hand	IS10	11	STY 9	Lätt	3	100 sm
Slägga	2-hand	2T4	9	STY 9	Lätt	3	125 sm
Hacka	2-hand	2T6	9	STY 9	Lätt	3	250 sm
Slägga	2-hand	2T4	9	STY 9	Lätt	3	125 sm
Lans	1-hand	IS10 + I	15	STY 13	Tungt	3	125 sm
Morgonstjärna	1-hand	IT8 + 2	13	STY 9	Tungt	2	150 sm
Stridsyxa	1-hand	IS10 + 2	11	STY 17	Tungt	2	200 sm
Bredsvärd	1-hand	IT8 + I	15	STY 9	Tungt	1	200 sm
Kroksabel	1-hand	IT8 + 2	15	STY 13	Tungt	2	300 sm
Stridsgissel	1-hand	IS10 + I	11	STY 13	Tungt	2	350 sm
Stridshammare	1-hand	IT6 + 2	15	STY 9	Tungt	2	350 sm
Slagsvärd	1-hand	IS10 + I	13	STY 13	Tungt	2	500 sm
Stor klubba	2-hand	2T8	9	STY 13	Tungt	3	100 sm
Pik	2-hand	IS10 + 3	11	STY 9	Tungt	3	100 sm
Pålyxa	2-hand	3T6	11	STY 17	Tungt	3	125 sm
Tvåhandsslägga	2-hand	2T8 + 2	11	STY 17	Tungt	3	250 sm
Tvåhandsyxa	2-hand	2S10 + 2	11	STY 17	Tungt	2	400 sm
Hillebard	2-hand	3T4	11	STY 9	Tungt	3	400 sm
Tvåhandssvärd	2-hand	2S10	13	STY 17	Tungt	2	500 sm

Projektilvapen	Fattning	SP	Räckvidd	Laddtid	Krav	Typ	BP	Värde
Slunga	2-hand	IT6	STY × 2 m	-	STY 5	Lätt	0,25	15 sm
Kortbåge	2-hand	IT6 + I	STY × 2 m	-	STY 9	Lätt	2	150 sm
Långbåge	2-hand	IT8 + I	STY × 3 m	-	STY 13	Tung	2	250 sm
Sammansatt båge	2-hand	ISIO + I	STY × 3 m	-	STY 13	Tung	2	500 sm
Lätt arborst	2-hand	2T4 + 2	40 m	3 SR	STY 9	Lätt	2	300 sm
Tung arborst	2-hand	2T6 + 2	60 m	6 SR	STY 9	Tung	2	500 sm
Arbalest	2-hand	3T4 + 2	80 m	12 SR	STY 13	Tung	3	750 sm
Bågsträng	-	-	-	-	-	-	-	3 sm
Koger (för 20 st)	-	-	-	-	-	-	0,5	10 sm
Pilar (20 st)	-	-	-	-	-	-	1	10 sm
Skäktor (20 st)	-	-	-	-	-	-	1	25 sm

Kastvapen	Fattning	SP	Räckvidd	BV	Krav	Typ	BP	Värde
Sten	1-hand	IT3	STY × 2 m	-	-	Lätt	0,5	-
Kastkniv	1-hand	IT4 + I	STY × 1 m	7	STY 5	Lätt	1	50 sm
Kastspjut	1-hand	IT6 + I	STY × 1 m	9	STY 5	Lätt	1	100 sm
Kastyxa	1-hand	IT6 + 2	STY × 1 m	9	STY 9	Lätt	2	100 sm

Rustning	ABS	BV	Krav	BP	Värde
Tjockt tyg	1	7	-	2	30 sm
Läder	2	9	FYS 5	3	60 sm
Gambeson	3	11	FYS 5	3	120 sm
Ringbrynja	4	13	FYS 9	5	500 sm
Fjällpansar	5	15	FYS 13	6	800 sm
Metallbrynja	6	15	FYS 13	6	1 000 sm
Halv plårustning	7	15	FYS 13	6	1 250 sm
Full plårustning	8	15	FYS 13	6	1 500 sm

Sköld	ABS	BV	Krav	BP	Värde
Liten sköld	8	13	STY 5	1	100 sm
Medelstor sköld	12	15	STY 9	2	150 sm
Stor sköld	16	19	STY 13	3	200 sm

Varor	BP	Värde
Fältproviant (1 dag)	0,5	2 sm
Enkel måltid	0,25	2 sm
God måltid	0,25	5 sm
Mjöd (0,5 l)	0,25	1 sm
Öl (0,5 l)	0,25	1 sm
Dåligt vin (1 l)	0,5	3 sm
Sprit (0,15 l)	-	5 sm
Bra vin (1 l)	0,5	10 sm
Börs	0,25	5 sm
Bältesväska (rymmer 2 BP)	0,25	10 sm
Säck (rymmer 4 BP)	0,25	3 sm
Jättesäck (rymmer 8 BP)	0,5	4 sm
Ryggsäck (rymmer 5 BP)	1	20 sm
Lykta	1	40 sm
Lampolja (0,5 l, räcker 5 tim)	0,25	3 sm
Vaxljus (räcker 2 tim)	-	1 sm
Fackla (räcker 1 tim)	0,25	1 sm
Flinta och stål	0,25	3 sm
Halmmadrass	1	5 sm
Tunn filt	0,5	50 sm
Tjock filt	1	100 sm
Sovfäll	2	200 sm
Stort tält (8 pers)	25	600 sm
Tennplunta (1 dos)	0,25	25 sm
Fältflaska (1 l)	0,5	10 sm
Vattenskin (4 l)	1	15 sm
Läderhink (20 l)	8	15 sm
Rep (10 m)	2	15 sm
Änterhake	0,5	25 sm

Varor (forts)	BEP	Värde
Trähammare	0,5	2 sm
Kofot	1	25 sm
Spikar (10 st)	0,25	50 sm
Såg	1	60 sm
Hacka	1	125 sm
Klädesplagg	0,25*	3 sm
Mantel	1	20 sm
Stövlar	0,5*	25 sm
Vinterrock	2	50 sm
Liten vagn (2 pers)	-	300 sm
Stor vagn (8 pers)	-	750 sm
Liten roddbåt (2 pers)	-	300 sm
Stor roddbåt (8 pers)	-	750 sm
Åsna	-	300 sm
Häst	-	500 sm
Stridstränad häst	-	5 000 sm
Gift (en dos för fem pilar, tre kastknivar, eller ett svärd)	-	20 × POTENS SM
Motgift	-	20 × POTENS SM

* Vikten räknas ej om utrustningen bärs som klädsel.

Tjänster	Värde
Sovsal (en natt)	3 sm
Eget rum (en natt)	5 sm
Stallplats (en natt)	1 sm
Läkare (en dag)	50 sm
Magisk helning (en EG)	200 sm
Hyrsvärd (en dag)	20 sm

MAGI

MAGIER avser övernaturliga kapaciteter vilka är möjliga att aktivera genom besvärjelser, ritualer, sånger, eller gester.

Dessa följer ett liknande system som FÄRDIGHETER: varje MAGI får sitt eget *magivärde* (MV) och för att aktivera dem erfordras HK. Att aktivera MAGIER förbrukar även 1 *magipoäng* (MP) per *effektgrad* (EG), samt kräver förberedelse.

I händelse av misslyckande drabbas magikern istället av en förlust av 1 MP. Ett PERFEKT utförande förstärker kostnadsfritt magins EG med ett steg. Ett FUMMEL ger magin motsatt verkan, exempelvis att magikern åsamkar skada på sig själv istället för på sin fiende.

För att aktivera en MAGI erfordras att magikern ej är i nära kontakt med järn eller stål.

Maginivåer

MAGIER har olika MAGINIVÅER; ju högre MAGINIVÅ, desto mer krävande instudering. Tabellen nedan anger kraven för respektive MAGINIVÅ.

Maginivå	Krav
1	INT 10
2	INT 12
3	INT 14
4	INT 16

Magipoäng

- **Återhämtning.** En magiker återhämtar 1 MP för varje timme fullständig vila, alternativt 3 MP för varje timme fokuserad meditation.
- **Öka MP.** Varje gång en magiker ökar en MAGIS värde genom ERF får spelaren dessutom kasta 1T20. Ifall resultatet överstiger maximal MP ökar den med 1; är resultatet 20 ökar total MP alltid med 1 oavsett.
- **Död.** Vid 0 MP eller lägre förintas varelsens själ.

Instudering

Ifall en icke-magiker önskar anskaffa sig en första MAGI kastar spelaren 1S100; ifall resultatet understiger INT + PSY innehar RP den naturliga fallenheten som erfordras för att bli magiker.

För att lära sig en ny MAGI erfordras att magikern studerar en formel eller instrueras av en lärare. Vid instudering av ny MAGI tilldelas denna inledningsvis MV motsvarande magikerns INT.

För att lära sig en MAGI genom att studera en formel erfordras följande:

- För varje MAGINIVÅ erfordras en veckas intensiva studier.
- Spelaren utför sedan ett HK för INT. Vid lyckat kast lär RP sig den aktuella MAGIN; vid misslyckat kast måste formeln studeras i ytterligare en vecka och sedan utförs nytt HK, och så vidare.

För att lära sig en MAGI genom att instrueras av en lärare erfordras följande:

- För varje MAGINIVÅ erfordras en veckas intensiva studier.
- För att kvalificera som lärare erfordras minst 40 högre MV i aktuell MAGI jämfört med RP.
- En lärare begär en schablonmässig ersättning om 1 000 sm för träningen.

Formelsamling och memorering

Magiker katalogiserar inlärdas MAGIER i en fysisk formelsamling. För att förbereda och aktivera en MAGI rekommenderas att denna sedan tidigare är *memorerad*.

- För memorering av en MAGI erfordras att magikern studerar sin formelsamling under en timme per MAGINIVÅ för den aktuella MAGIN.
- En magiker kan som mest bibehålla simultan memorering av INT / 2 MAGIER samtidigt. En valfri MAGI kan förträngas för att skapa utrymme att istället memorera en annan. Memorerade MAGIER förblir i magikerns minne under sömn.
- Vid 0 KP eller lägre förträngs samtliga memorerade MAGIER.
- Vid förberedelse av en icke-memorerad MAGI erfordras 2 SR för att läsa i formelsamlingen, istället för 1 SR; dessutom modifieras HK för aktiveringen med -25.

Effektgrader

Magiker har möjlighet att förstärka tillämpningen av en MAGI genom att öka dess *effektgrad* (EG). EG börjar alltid på 1 och kan som mest ökas antal steg motsvarande maximal MP / 4 avrundat uppåt.

- Ökad EG innebär att en av MAGINS effekter förstärks, vanligtvis i form av fördubbling. Vanliga exempel är ökad räckvidd, varaktighet, SP, volym, eller antal mål.
- HK för aktiveringen av MAGIN modifieras med -10 för varje EG utöver 1.
- Varje EG förbrukar 1 MP då MAGIN aktiveras.

Övervinna vilja

För MAGIER som manipulerar levande varelser erfordras dels lyckad aktivering, dels övervinande av varelsens vilja. Emellertid innebär PERFEKT att detta sker automatiskt.

Varelsen utför RK för PSY; vid lyckat resultat blir MAGIN verkningslös. Frivilliga eller medvetlösa varelser erbjuds dock inget RK.

MAGIER

- **MAGINIVÅ.** Hur invecklad MAGIN är att instudera.
- **Räckvidd.** Hur långt från magikern som MAGIN kan nå. Extra EG kan fördubbla distansen (»Beröring« ökar till »10 m«).
- **Varaktighet.** Hur länge MAGIN verkar. Extra EG kan fördubbla tiden.
- **Volym.** Hur stort område MAGIN verkar inom. Extra EG kan fördubbla området på höjden eller bredden.
- **SP.** Hur många SP MAGIN åsamkar. Extra EG kan fördubbla antalet tärningar.
- **Mål.** Hur många föremål eller varelser MAGIN påverkar. Extra EG kan fördubbla antalet.

Animering av död

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** 1 vecka
- **Volym:** STO 5

Förvandlar ett lik till en odöd tjänare. Magikern kontrollerar den odöda fullständigt medan denna befinner sig inom höravstånd, men kan även ge långsiktiga kommandon. Se *Skelett* (s. 35) respektive *Zombie* (s. 36) för värden, beroende på likets skick. Extra EG ökar STY och SMI med 2.

Avbild

- **MAGINIVÅ:** 1
- **Räckvidd:** 30 m
- **Varaktighet:** 15 min
- **Volym:** STO 5

Skapar en illusionskopia av ett föremål eller varelse. Bilden saknar massa; den kan varken höras, luktas, smakas, eller kännas; föremål passerar bara igenom den. Den kan dock röra sig förutsatt att magikern lägger allt sitt fokus på detta.

Blixt

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 50 m
- **SP:** 1T6
- **Mål:** 1

Avfyrar en magisk blixt mot ett valfritt mål. Rustningar skyddar ej.

Dimma

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** 50 meter
- **Volym:** Sfär, 5 m i diameter (EG fördubblar diametern)
- **Varaktighet:** 15 min

Framkallar en tät dimma som drastiskt begränsar sikten.

Eld

- **MAGINIVÅ:** 1
- **Räckvidd:** 100 m
- **Volym:** Sfär, 1 m i diameter (EG fördubblar diametern)
- **SP:** IT6
- **Mål:** 1

Skapar en sfär med brännande hetta, tillräcklig för att sätta papper och annat lättantändligt i brand.

Elementar

- **MAGINIVÅ:** 3
- **Räckvidd:** 15 m
- **Varaktighet:** 10 SR
- **Mål:** 1

Frammanar eller bannlyser en valfri elementarvarelse: eld, vatten, luft, eller jord. För frammaningen erfordras lite material motsvarande elementet. Magikern kan styra elementaren förutsatt att allt fokus läggs på detta.

När elementaren frammanats ges den följande värden: STY IT6, STO motsvarande STY, FYS O, SMI 3T6, PSY 3T6, INT O, KAR O, och KP motsvarande STY. EG ökar ett värde med IT6. De är immuna mot gift.

För att bannlysa en elementar erfordras separat HK med motsvarande eller högre EG som elementaren.

Sylf: Genomskinlig, vagt humanoid luftelementar.

- Kan flyga maximalt 50 m/SR.
- Kan bära något genom luften, 5 m/SR, med maximalt STO 6 × elementarens EG.
- Kan bära ett papper 40 m/SR.
- Kan blåsa omkull något med motsvarande eller lägre STO som elementaren.
- Kan ej skadas av vanliga vapen.
- Kan offra sig själv för att vittra bort en *gnom* med motsvarande eller lägre EG.

Salamander: Ödleliknande eldelementar i ständig rörelse.

- Kan förflytta sig maximalt 10 m/SR.
- Antänder brännbara föremål som den vidrör.
- Kan läka IT6 KP genom att absorbera kraft från en eld.
- Kan åsamka IT6 SP för varje EG elementaren har.
- Kan glödga ett metallvapen, som då åsamkar IT6 extra i SP för varje av elementarens EG. Glöden varar 1 SR för varje av varelsens EG.
- Alla vapen som kommer i kontakt med den åsamkas IT6 SP för varje av elementarens EG.
- Kan offra sig själv för att bränna bort en *sylf* med motsvarande eller lägre EG.

Gnom: Humanoid jordelementar av gråbrun sand och lera.

- Kan förflytta sig maximalt 10 m/SR.
- Kan peka ut metallfynd av en önskad sort.
- Kan slåss med 30 FV + (10 FV × elementarens EG) och åsamkar då IT4 SP för varje av elementarens EG.
- Vapen som kommer i kontakt med elementaren löper 50% risk att själva åsamkas lika mycket SP som de åsamkar.
- Kan offra egna KP och avverka motsvarande KP på en *salamander*.
- Kan offra sig själv för att torka ut en *undin* med motsvarande eller lägre EG.

Undin: Pelarformad vattenelementar; kan ibland ta humanoid form.

- Kan förflytta sig maximalt 15 m/SR i vatten; på land gäller 2 m/SR.
- Kan hjälpa en varelse att andas under vatten.
- Kan dränka en varelse i sig själv, vilket åsamkar IT8 SP/SR.
- Åsamkas halverad SP av vanliga vapen.
- Kan offra egna KP och avverka motsvarande KP på en *gnom*.
- Kan offra sig själv för att släcka en *salamander* med motsvarande eller lägre EG.

Frost

- **MAGINIVÅ:** 1
- **Räckvidd:** 100 m
- **Volym:** Sfär, 1 m i diameter (EG fördubblar diametern)
- **SP:** IT6
- **Mål:** 1

Skapar en sfär med bitande köld, tillräcklig för att frysa vatten och släcka eldar.

Förbannelse

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 5 min
- **Mål:** 1

Ger ett vapen -5 FV för stridshandlingar och gör att det åsamkar -1 SP. Förbannade vapen kan ej skada varelser som ej kan skadas av vanliga vapen. Varje EG slår ut motsvarande antal EG av *Förtrollning*. Kan även ge rustningar -1 ABS, alternativt ge sköldar -5 FV för försvarshandlingar och -1 ABS.

Försegling

- **MAGINIVÅ:** 1
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** 15 min

Sammansvetsar två föremål som passar ihop, exempelvis en dörr och en dörrkarm, ett svärd och en svärdsskida, eller ett lock och en kista. Föremålen kan ej skiljas åt och får +20 KP.

Förstärkning

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** 5 min
- **Mål:** 1

Ökar varelsers STY, FYS, STO, eller SMI med 1.

Försvagning

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** 5 min
- **Mål:** 1

Reducerar varelsers STY, FYS, STO, eller SMI med 1. Det är ej möjligt att minska GV till lägre än 1. RK erbjuds *ej*.

Förtrollning

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 5 min
- **Mål:** 1

Ger ett vapen +5 FV för stridshandlingar och gör att det åsamkar +1 SP. Förtrollade vapen kan skada varelser som ej kan skadas av vanliga vapen. Varje EG slår ut motsvarande antal EG av *Förbannelse*. Kan även ge rustningar +1 AB, alternativt ge sköldar +5 FV för försvarshandlingar och +1 ABS.

Förändring

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** 30 m
- **Varaktighet:** 15 min
- **Volym:** STO 5
- **Mål:** 1

Omformar ett föremål till ett annat föremål, eller en varelse till en annan varelse. MAGIN ändrar bara formen - ej vikt, GV, eller övernaturliga förmågor. Volymen måste vara tillräcklig för att påverka hela målets STO. Ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY.

Helning

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring
- **SP:** -IT6
- **Mål:** 1

Läker skador och sår på levande varelser. MAGIN kan dock ej bota sjukdomar.

Kontroll

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 10 SR
- **Mål:** 1

Låter magikern kontrollera en varelses handlingar. Det är dock icke möjligt att få varelsen att skada sig själv, använda magier, eller utföra handlingar som erfordrar att varelsen tänker själv. Ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY. Magikern behöver lägga allt sitt fokus på att styra varelsen – annars faller den i djup sömn och får då varje SR utföra RK för PSY för att vakna och återfå kontrollen.

Laddning

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** Tills aktivering

Låter magikern ta 5 av sina MP och lagra dem i ett föremål. Magikern återhämtar använda MP som vanligt. Ett föremål kan bara ha en aktiv laddning åt gången.

Livsutfömming

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring
- **Mål:** 1

Överför 2 MP från en varelse, till magikern. Vid överskott förlorar magikern 1 stulet MP/timme. Ofiret återhämtar MP som vanligt.

Ljus

- **MAGINIVÅ:** 1
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 5 min

Får en del av ett föremål att börja lysa. Ljuset lyser upp allt inom 3 m, ungefär som en lykta. *Ljus* kan rentav skingra *Mörker* med motsvarande eller lägre EG.

Lyft

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 15 min
- **Volym:** STO 5
- **Mål:** 1

Får ett föremål eller en varelse att börja sväva. Magikern kan kontrollera hur målet svävar, maximalt 25 m/SR. Volymen måste vara tillräcklig för att påverka hela målets STO. Ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY. MAGIN kan även användas för att bromsa in fallande ting; varje EG reducerar fallhöjdseffekten med 3 m.

Magisköld

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 5 min
- **Volym:** Sfär, 3 m i diameter (EG fördubblar diametern)

Skapar en sfär som skyddar mot övernaturliga krafter. Inkommande MAGIER med lägre EG än *Magiskölden* studsar tillbaka på magikern. Sfären kan läggas omkring ett föremål eller en varelse, men ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY.

Mörker

- **MAGINIVÅ:** 1
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 5 min

Avlägsnar allt ljus inom en sfär, där ingen kan se något ens med *Mörkersyn*. *Mörker* kan rentav skingra *Ljus* med motsvarande eller lägre EG.

Mörkersyn

- **MAGINIVÅ:** 3
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** 6 timmar
- **Mål:** 1

Ger en varelse förmågan att se värmestrålning i fullkomligt mörker.

Nexus

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** Permanent

Ingjuter kraft i ett föremål med *Permanens*. Magikern måste offra 1 MP per EG (offrad MP återhämtas ej); MAGIN i föremålet kan då aktiveras IT4 gånger per dag (slå om varje dag) utan att förbruka MP.

Osynlighet

- **MAGINIVÅ:** 3
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** 15 min
- **Volym:** STO 6
- **Mål:** 1

Gör ett föremål eller en varelse osynlig. En varelse får bara gå eller prata – MAGIN bryts om varelsen slås, springer, skadas, eller använder magi. Volymen måste vara tillräcklig för att påverka hela målets STO. Ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY.

Permanens

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** Permanent

Förevisar en MAGI bunden till ett föremål genom *Sigill*. Magikern måste offra 1 MP per EG (offrad MP återhämtas ej); MAGIN i föremålet kan då aktiveras utan HK oändligt antal gånger, men aktiveringen förbrukar MP motsvarande MAGINIVÅN varje gång.

Sigill

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring
- **Varaktighet:** Tills aktivering

Låter magikern binda en av sina MAGIER till ett föremål, vilken låter den aktiveras senare vid ett tillfälle, utan HK, men aktiveringen förbrukar MP motsvarande MAGINIVÅN.

Skingring

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Mål:** 1

Skingrar effekterna av en annan MAGI, bannlyser en elementar, alternativt hindrar en magiker från att fullständigt aktivera en MAGI. För att kunna skingra en MAGI krävs motsvarande eller högre EG än den aktuella MAGIN.

Skräck

- **MAGINIVÅ:** 3
- **Räckvidd:** 100 m
- **Mål:** 1

Tvingar en varelse att rulla på tabellen för *Skräck* (s. 12); ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY. Verkningslös mot odöda och varelser utan INT.

Skydd

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 5 min
- **SP:** -1
- **Mål:** 1

Skapar en magisk rustning kring en varelse.

Stenvägg

- **MAGINIVÅ:** 1
- **Räckvidd:** 15 m
- **Varaktighet:** 5 min
- **Volym:** Rätblock, 1x3x3 m (EG ökar en ledd med 1 m)

Får en vägg av sten eller jord att resas ur marken. Väggens har 10 KP/m³.

Syn

- **MAGINIVÅ:** 3
- **Räckvidd:** 100 m / 30 m
- **Varaktighet:** 10 SR

Låter magikern se och höra vad som händer på en annan plats. Har magikern besökt området tidigare kan det betraktas från inom 100 m; är området obekant behöver det ligga inom 30 m från magikern. Genom en extra EG kan magikern se vad som händer där en dag bakåt i tiden.

MAGIN kan även användas för att få synen från ett föremål som magikern vidrör. Magikern kan exempelvis se föremålets ägare, eller vad ett magiskt föremål har för effekt. Varje EG ger dessutom 10% chans att lära sig orden som aktiverar ett magiskt föremål. Det går bara att göra ett försök per vecka för respektive föremål.

Sömn

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 1t6 tim
- **Volym:** STO 5
- **Mål:** 1

Får en varelse att somna, utan att kunna väckas. Volymen måste vara tillräcklig för att påverka hela målets STO. Ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY.

Tal med varelse

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 10 min
- **Mål:** 1

Låter magikern kommunicera med en varelse utan att behärska språket. Varje EG ökar nivån av kommunikation:

- **1:** Kan bara kommunicera enstaka ord. (Varelser med INT \leq 6 kan inte kommunicera på högre nivå än denna.)
- **2:** Kan kommunicera simpelt, med risk för missförstånd.
- **3:** Kommunicerar dugligt.
- **4:** Kommunicerar välartikulerat.

Tankeöverföring

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 100 m
- **Varaktighet:** 10 SR
- **Mål:** 1

Låter magikern kommunicera ytliga tankar och känslor med en varelse, på magisk och ljudlös väg.

Teleportering

- **MAGINIVÅ:** 4
- **Räckvidd:** Beröring / 100 m
- **Volym:** STO 5
- **Mål:** 1

Förflyttar omedelbart ett föremål eller en varelse till en annan plats, som magikern har besökt tidigare. Volymen måste vara tillräcklig för att påverka hela målets STO. Ofrivilliga varelser erbjuds RK för PSY.

Varseblivning

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** 50 m
- **Varaktighet:** 1 SR
- **Mål:** 1

Låter magikern känna av 2t ett specifikt ting – exempelvis en fälla, en lönn dörr, någon som gömmer sig, ett föremål, eller en trappa. MAGIN ger magikern riktningen och ungefärligt avstånd.

Öppning

- **MAGINIVÅ:** 2
- **Räckvidd:** Beröring
- **Mål:** 1

Öppnar en låst dörr, kista, eller låda, alternativt får ett svärd att falla ur sin skida. Kan rentav spräcka en *Försegling* med motsvarande eller lägre EG.

SPELLEDARE

Det särskilda ansvar SL åtar sig omfattar förberedelser inför spelmöten, att artikulera spelvärlden, och att tillämpa regelverket i praktiken.

Nedan följer generella riktlinjer för SL:

- Utarbeta scenarier för RP att interagera med.
- Improvisera vid oförutsedda händelser eller otillräckligt förberedda situationer.
- Bekanta dig väl med regelsystemet och applicera det med opartiskhet och konsistens.
- Balansera utmaningar och motstånd efter kompetensnivåer.
- Bibehåll ärlighet. Undvik manipulation av tärningar eller varelsers attribut.
- Eftersträva att artikulera spelvärlden och dess invånare på realistiskt vis.
- Inled med fördel utifrån spelvärld med begränsad skala och lämna utrymme för organisk utveckling allteftersom.
- Låt RPs handlingar påverka fiktionen och medföra betydelsefulla och varaktiga konsekvenser i spelvärlden.
- För anteckningar över relevant fakta.

SCENARIER

SL åläggs att ombesörja förutsättningarna för givande berättelseupplevelser. SL bör dock ej förneka RP autonomi genom försök att reglera deras handlingar; icke desto mindre finns möjlighet att subtilt inverka på dem i önskad riktning. Detta frambringas mest effektivt genom förberedelse av ett *scenario*.

Det primära steget utgörs ofta av generera ett fundamentalt koncept, ofta i form av en intresseväckande plats eller en angelägen situation. Exempel kan inkludera utforskning av en underjordisk labyrint, räddning av en individ frihetsberövad av stråtrövare, eller en upptäcktsfärd för att lokalisera skatter i en förfallen borg.

När det grundläggande konceptet har fastslagits fordras vissa förberedelser. Nedan presenteras exemplifierande riktlinjer:

- Förbered beskrivningar av platser. Rita kartor.
- Fastställ beskrivningar, personligheter, agendor, och spelvärden för relevanta invånare.
- Planera intressanta och varierade utmaningar. Exempel kan vara pussel, strider, mysterier, eller sociala interaktioner.
- Hitta på skatter och andra fascinerande ting som RP kan hitta.
- Förbered slumpmöten som RP kan råka ut för längs vägen.
- Fastställ var och hur RP kan hitta viktig information.
- Kom på incitament till varför RP skulle intressera sig för scenariot. Exempel kan vara skatter, ära, betalning, eller för att få något specifikt som de är ute efter.
- Reflektera kring tänkbara händelseutvecklingar, hur olika aktörer kan reagera på de olika val som RP kan göra, med mera.
- Ta fram en lämplig introduktion som kan förankra RP i scenariot. Exempel kan vara att de kontaktas av en uppdragsgivare, vandrar in i en dramatisk situation, eller hör ett spännande rykte.

Oavsett förberedelsernas detaljgrad är det ofrånkomligt att oförutsedda situationer uppstår. I dessa situationer åligger det SL att på improvisatorisk väg komplettera brister i förberedelserna.

Ett scenario behöver ej nödvändigtvis fullbordas under ett enskilt spelmöte; beroende på förberedelsernas omfattning och de beslut RP tar kan ett scenario sträcka sig över flera möten. Det är emellertid önskvärt att varje enskilt spelmöte blir en tillfredsställande upplevelse och ger en känsla av progression.

KAMPANJ

Samma spelare och RP kan genomgå en följd av scenarier i konsekutiv följd, där återkommande aktörer, platser, föremål, och övriga element integreras. Denna sammankoppling utgör vad som benämns som en *kampanj*.

Scenarier i en kampanj kan med fördel konstrueras med en övergripande kontinuitet och genomgående tematisk linje för att stärka helhetsintrycket. Emellertid existerar utrymme för isolerade sidoscenarier.

SL bör beakta att långsiktig planering kan vara ett prekärt företag, då RP kan fatta beslut som faller utanför planeringen.

SPELLEDARPERSONER

Spelredarepersoner (SLP) utgör samtliga varelser i spelvärlden, bortsett från RP, och det åligger SL att artikulera dem. Att tilldela varje SLP ett *namn*, ett *utmärkande personlighetsdrag*, och en *agenda* kan därför vara praktiskt.

Genom att empatiskt sätta sig in i en SLPs tankeliv kan SL avgöra dess rimliga agerande. De agerar primärt utifrån egna intressen, men RP kan försöka påverka dem genom tillämpning av FÄRDIGHETEN ÖVERTALA. Eventuella modifikationer baseras i så fall på uppoffringens magnitud och varelsens inställning till RP. Extremt radikala handlingar bör dock vara omöjliga att övertala SLP till.

Stundom kan det vara önskvärt att använda slumpen för att avgöra hur en SLP reagerar. För det ändamålet finns en slumpstabell för *Reaktion* på s. 37.

MOTSTÅND

SL åläggs att konstruera utmanande situationer för spelarna och RP, snarare än att avsiktligt försäkra deras nederlag. Det bör alltid föreligga möjlighet att övervinna motståndet eller, åtminstone, att uppfatta den potentiella faran och undkomma den.

Märk väl att fiender som segrar över RP ej nödvändigtvis bringar dem om livet. Somliga antagonister kan vara belåtna med att ha triumferat och låta RP förbli vid liv, medan andra blott eftersträvar att appropriera deras

tillhörigheter. Dyliga händelser kan, i sin tur, ge upphov till påföljande scenarier.

Märk väl att RP ej uteslutande bör ställas inför fiender och hinder. Även inslag av stödjande individer, välvilligt sinnade varelser, och fascinerande upplevelser bör införlivas.

TÄRNINGSKAST

Tärningskast som kan blottlägga information som RP inte bör vara medvetna om, såsom att söka efter en hemlig dörr eller gömma sig från fiender, kan med fördel utföras av SL i lönnedom.

Glöm ej att även uteblivna tärningskast kan förmedla önskad information till spelarna. Om exempelvis RP söker efter fallor där det inga dyliga finns, kan SL i sådana fall kasta tärning även om svaret redan är givet, för att skapa en viss osäkerhet bland spelarna.

TID

Spelgruppen behöver ej uttömligt skildra samtliga skeenden i fiktionen, utan endast de segment som framstår som väsentliga och intressanta att fördjupa sig i. Vissa ögonblick framställs i realtid, medan andra ges övergripande beskrivningar som kan sträcka sig över flera veckor eller rentav år.

Som riktlinje kan fastslås att ju mer engagerande eller farlig en situation är, desto mer ingående bör skeendet detaljeras. Signifikanta interaktioner med nyckelpersoner förläggs med fördel i realtid; konflikter styckas upp i SR som sträcker sig över endast några sekunder. Ifall RP ägnar sig åt utrustningsinköp eller långväga resor kan framställningen förenklas och förkortas. Emellertid, om RP avser stjäla ett föremål eller stöter på fara under resans gång bör tidsskalan på nytt utvecklas i mer detalj.

SL bör agera med lyhörddhet inför spelarnas intentioner i detta hänseende. Där så är önskvärt bör spelarna få möjlighet att utforska detaljer mer djupgående. Å andra sidan, vid händelse av spelaruttråkning kan det istället vara lämpligt att tillhandahålla överblicksbeskrivningar av händelseförloppet.

RESOR

Under spelets gång är det sannolikt att RP företar sig resor mellan varierande geografiska platser. SL kan då med fördel mer generellt karaktärisera de skiftande miljöerna som RP färdas genom, samhällen de passerar, samt potentiella interaktioner med individer som kan korsa deras väg.

Stundom går resorna längs väletablerade handelsleder, likväl kan RP påtvingas korsa svårforcerad vildmark. För varje påkommande dygn som RP reser har SL möjlighet att utföra ett kast med 1T6. Vid resultatet 1 utförs en rullning på tabellen för *Slumpmöte* (s. 38).

Nedanstående tabell är avsedd att fungera som bas för att fastställa vilken sträcka RP under normala omständigheter förmår tillryggalägga under en enskild dagsetapp. Hastigheten bör påverkas av rådande vägbeskaffenhet, meteorologiska faktorer, RPs medhavda utrustning och den anbragta lastens tyngd, med mera.

Färdsätt	Sträcka
Gång	20 km
Lätt ritt	25 km
Marsch	30 km
Hård ritt	40 km

SPELMÖTET

Rollspelandet bedrivs under så kallade *spelmöten*, under vilka deltagarna församlas, interagerar, och kollektivt formar berättelsen. Det brukliga förfarandet är att samtliga närvarande intar position kring ett gemensamt bord, spelarna med sina rollformulär framför sig, SL med sina förberedelser och anteckningar. Det kan anses fördelaktigt att spelarna ej förmår betrakta SL:s dokument, då dessa kan innehålla upplysningar som riskerar att undergräva den avsedda spelupplevelsen för spelarna.

Spelandet initieras i och med att SL inleder sin skildring av spelvärlden och spelarna inleder därefter artikulering av sina respektive RP. Spelmötets formella avslut sker då gruppen gemensamt beslutar att avbryta berättandet och återvända till hemmet.

Här följer riktlinjer som bör efterlevas:

- Tala ej i munnen på varandra och låt samtliga deltagare komma till tals.
- Fokusera på spelupplevelsen. Undvik distraktioner och samtal som ej har med spelet att göra, förutsatt att det ej är något viktigt.
- SL har slutgiltig beslutsrätt när det kommer till regeltolkningar och utfall i fiktionen.
- Visa hänsyn mot de andra deltagarna. Ifall en deltagare betar sig illa kan spelaren ej skylla på sin RP och SL kan ej skylla på SLP.

UPPSTART

Innan det praktiska spelandet inleds är det av hög relevans att gruppen gemensamt klagör ett antal aspekter. Detta för att säkerställa en enhetlig ambition och grunda för en angenäm spelupplevelse.

Nedan följer punkter som bör gås igenom:

- Delge ungefär vad scenariot är tänkt att kretsa kring.
- Generera RP tillsammans, som är lämpade för scenariot i fråga och som är kompatibla med varandra.
- Gå igenom de mest grundläggande reglerna.
- Fråga om det finns några fobier eller oönskade ämnen som deltagarna vill hålla sig borta från i berättelsen.
- Besluta hur länge spelmötet skall pågå.

UTVÄRDERING

Efter fullbordandet av ett scenario, eller rentav efter varje enskilt spelmöte, kan gruppen med fördel genomföra en kollektiv utvärdering. Denna utvärdering fungerar som ett verktyg för att i positiv riktning utveckla spelupplevelsen inför kommande tillfällen.

Nedan följer förslag på utvärderingsfrågor:

- Hur var upplevelsen i stort?
- Vilka var höjdpunkterna?
- Vad kan göras bättre nästa gång?
- Hur kan det göras bättre nästa gång?

VARELSER

En sagovärld är vanligtvis befolkad av allehanda fantastiska och skrämmande varelser som RP kan träffa på, interagera med, och strida mot.

I förteckningen nedan listas typiska värden och egenskaper för respektive varelse. Observera att det står SL fritt att göra avsteg från dessa angivna egenskaper i den kreativa processen.

VARELSERS FÄRDIGHETER

Typiska djur och bestar har fördefinierade FÄRDIGHETER i förteckningen nedan. Om en varelse saknar ett FV som behövs kan det tas fram genom någon av följande metoder:

- A. Värdet motsvarar aktuell GV + (ISIO × 8).
- B. Värdet är 50.

För intelligenta varelser bör FÄRDIGHETERNA vara mer varierade mellan individer. Det erbjuds därför fyra olika metoder för att ta fram deras FÄRDIGHETER; välj det alternativ som är bäst lämpat för ändamålet:

- A. Skapa individen enligt processen för att skapa en rollperson.
- B. Välj ett yrke (s. 7–8) för individen. Alla FÄRDIGHETER som hör till yrket får FV motsvarande aktuell GV × 5 för en genomsnittlig individ, GV × 2 för en oerfaren individ, alternativt GV × 7 för en erfaren individ. Övriga FÄRDIGHETER har FV motsvarande aktuell GE.
- C. Slumpa fram värdet i respektive FÄRDIGHET allteftersom det erfordras. Värdet motsvarar aktuell GV + (ISIO × 8).
- D. Samtliga FÄRDIGHETER har FV 50.

Alv

Intelligent humanoid varelse, något kortare och slankare än människor, med evigt liv.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	2T6 + 3	10
STO	2T6 + 2	9
FYS	3T6	11
SMI	3T6 + 3	14
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6 + 2	13

- **Fv:** Se *Varelser färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (1T3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 10.
- **Abs:** Eventuell rustning.
- **Immunitet.** Immun mot gift och sjukdomar.
- **Nattsyn.** Ser som vanligt i dunkelt ljus.

Anka

Anmärkningsvärt stor och intelligent humanoid anka med armar istället för vingar.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	2T6	7
STO	1T4 + 2	5
FYS	2T6 + 6	13
SMI	2T6 + 6	13
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6 + 1	7

- **Fv:** Se *Varelser färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (1T3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 9.
- **Abs:** Eventuell rustning.
- **Vattenfågel.** Mycket god simmare.

Björn

Stort allätande djur med tjock päls och långa klor.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 15	26
STO	3T6 + 15	26
FYS	3T6 + 9	II
SMI	3T6 + 9	II
INT	T6 + 9	5
PSY	3T6 + 9	II
KAR	-	-

- **Fv:** AKROBATIK 50, FINNA DOLDA TING 35, STRIDA 50.
- **Attacker:** Bett / klor (IT6).
- **Sb:** IT6.
- **Kp:** 16.
- **Abs:** 2 (Päls).

Dvärg

Kortväxt men kraftigt byggd intelligent humanoid varelse med praktfullt skägg.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	4T6	14
STO	2T6 + 2	7
FYS	2T6 + 6	13
SMI	3T6	II
INT	3T6	II
PSY	2T6 + 6	13
KAR	33T6	II

- **Fv:** Se *Varelsers färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (IT3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 10.
- **Abs:** Eventuell rustning.
- **Mörkersyn.** Ser värmestrålning i mörker.

Demon

Ondskefullt väsen från en annan dimension.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	ISIOO	5I
STO	STY	5I
FYS	3T6 + (STY/4)	23
SMI	4T6	14
INT	3T6	II
PSY	3T6 + (STY/2)	II
KAR	3T6	II

- **Fv:** Se *Varelsers färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Klor (IT4).
- **Sb:** 3T6.
- **Kp:** 37.
- **Abs:** IT20 - 1 (Hud).
- IT6 demonförmågor.

IT12 Demonförmåga	
1	Vingar. Kan flyga.
2	Regenerering. Återhämtar ISIO KP/SR.
3	Osynlighet. Syns bara när den vill. -75% på att anfalla den.
4	Teleportering. Kan flytta sig IT4 × 10 m/SR.
5	Kroppsförändring. Kan ändra skepnad till valfri varelse; behåller sina GE.
6	Osårbarhet. Kan endast skadas av magi och magiska vapen.
7	Telepati. Kan läsa tankar och viska i folks sinnen.
8	Hypnos. Kan ta kontroll över en kropp. Båda utför RK för PSY; högst framgång vinner.
9	Snabbhet. Kan utföra dubbelt så många handlingar/SR.
10	Gift. Har ett giftigt bitt (IT6 + SB, PSY/3 i POTENS).
11	Skräck. Kan skrämra alla varelser inom 15 m. RK för PSY, annars rullning på tabellen för <i>Skräck</i> (s. 12).
12	Livsuttömning. Kan suga IT6 FYS från ett offer genom beröring, och själv få de poängen. Båda utför RK för PSY; högst framgång vinner.

Drake

Jättelik ödlevarelse med läderartade vingar, vassa tänder och klor, och lång svans. Samlar guld och ädelstenar på hög.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	100	100
STO	100	100
FYS	3T6 + 25	36
SMI	3T6	11
INT	3T6 + 6	17
PSY	3T6 + 6	18
KAR	3T6	11

- **Fv:** BILDNING 85, FINNA DOLDA TING 95, SKRIVA 85, STRIDA 100, alla SPRÅK 95.
- **Attacker:** Klor / svans / bett (1T6); Eldkvast.
- **Sb:** 6T6.
- **Kp:** 68.
- **Abs:** 8 (Fjällpansar).
- Ointelligenta varelser flyr i panik; intelligenta varelser måste rulla på tabellen för *Skräck* (s. 12).
- **Eldkvast.** Kon av eld, 35 m lång, 15 m i diameter. Åsamkar 6T6 sp på alla inom konen.

Grip

Best med ett lejons bakkropp, en stor örns huvud och vingar, och fågelklor på frambenen.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 10	21
STO	4T6	14
FYS	2T6 + 6	13
SMI	3T6 + 3	14
INT	5	5
PSY	T6	13
KAR	-	-

- **Fv:** AKROBATIK 70, FINNA DOLDA TING 60, STRIDA 70.
- **Attacker:** Klor / bett (1T6).
- **Sb:** 1T4.
- **Kp:** 14.
- **Abs:** 4 (Skinn och fjädrar).

Halvling

Mycket kort, intelligent humanoid varelse med stora håriga fötter.

GE	Tärningar	Typiskt värde
STY	2T6	7
STO	1T4 + 1	3
FYS	2T6 + 6	13
SMI	4T6	14
INT	3T6	11
PSY	2T6 + 6	13
KAR	3T6	11

- **Fv:** Se *Varelsers färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (1T3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 8.
- **Abs:** Eventuell rustning.
- **Empati.** Kan ana andra varelser uppsåt.

Harpya

Bevingad varelse med kroppen av en stor vråk och överkroppen av en människa, med kloförsedda händer. Skriar, skräpar ned, vandaliserar, och förolämpar.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6	11
STO	3T6	11
FYS	3T6	11
SMI	3T6 + 6	17
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6	11

- **Fv:** AKROBATIK 75, FINNA DOLDA TING 65, STRIDA 70.
- **Attacker:** Klor / bett (1T8), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 11.
- **Abs:** 1 (Fjädrar).

Häst

Fyrbent djur som ofta används för att rida på, bära last, dra vagnar eller plogar, och dylikt.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 18	29
STO	4T6 + 12	26
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	5	5
PSY	3T6	11
KAR	-	-

- **Fv:** AKROBATIK 55, FINNA DOLDA TING 55, STRIDA 55.
- **Attacker:** Hovar / bett (1T8).
- **Sb:** ISIO.
- **Kp:** 19.
- **Abs:** 1 (Skinn).
- Kan ej strida utan träning. En stridshäst har minst STO 26 och STY 30.

Jätte

Kolossal, intelligent humanoid varelse, omkring sex meter lång.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 50	61
STO	3T6 + 50	61
FYS	1T6 + 18	21
SMI	3T6	11
INT	2T6 + 3	10
PSY	3T6	11
KAR	2T6	7

- **Fv:** Se *Varelsers färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (1T3), eventuellt vapen.
- **Sb:** 4T6.
- **Kp:** 42.
- **Abs:** 1 (Hud).

Jätteorm

Oerhört lång och tjock orm med giftigt bett.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 11	22
STO	3T6	11
FYS	1T6 + 18	21
SMI	1T6 + 12	16
INT	4	4
PSY	1T6 + 15	19
KAR	-	-

- **Fv:** FINNA DOLDA TING 50, STRIDA 60.
- **Attacker:** Bett (1T6, gift med POTENS 10).
- **Sb:** 1T4.
- **Kp:** 17.
- **Abs:** 3 (Skinn).

Jättespindel

Gigantisk och intelligent åttabent varelse med stor bakropp och hundratals facettögon.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	1T8 + 20	25
STO	STY	25
FYS	3T6 + 9	20
SMI	3T6 + 6	17
INT	2T6 + 3	10
PSY	3T6 + 9	20
KAR	-	-

- **Fv:** FINNA DOLDA TING 50, STRIDA 60.
- **Attacker:** Bett (1T6, gift med POTENS motsvarande FYS, offret blir till synes avlidet i 1T8 + 2 timmar).
- **Sb:** 1T6.
- **Kp:** 23.
- **Abs:** Ingen.
- **Spindelnät.** Offret behöver utföra RK för SMI. Vid misslyckande får offret -30 på alla handlingar och kan ej förflytta sig. Offret måste skäras loss, eller försöka slita sig loss genom ett RK för STY -10.

Kalydonsvin

Enormt eldsprutande vitt svin med långa betar.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	4T6 + 12	26
STO	STY	26
FYS	3T6	11
SMI	3T6 + 4	15
INT	4	4
PSY	1T6 + 3	6
KAR	-	-

- **FV:** FINNA DOLDA TING 50.
- **Attacker:** Stångning / bett (1T8); Eldkvast.
- **Sb:** ISIO.
- **Kp:** 19.
- **Abs:** 3 (Skinn).
- **Eldkvast.** Kon av eld, 35 m lång, 15 m i diameter. Åsamkar 3T6 SP på alla inom konen.

Kimera

Väldig best med framkroppen av ett lejon, bakkroppen av en get, vingar som en drake, och en orm som svans, samt två huvuden: lejon och get.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 18	29
STO	3T6 + 9	20
FYS	3T6	11
SMI	3T6 + 6	17
INT	5	5
PSY	1T6 + 12	16
KAR	-	-

- **FV:** FINNA DOLDA TING 65, STRIDA 70.
- **Attacker:** Klor / bett / stångning (1T8); bett (1T4, gift med POTENS motsvarande FYS).
- **Sb:** 1T6.
- **Kp:** 16.
- **Abs:** 5 (Skinn).

Lejon

Mycket stort och farligt kattdjur.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 15	26
STO	3T6 + 10	21
FYS	3T6	11
SMI	2T6 + 9	16
INT	5	5
PSY	3T6	11
KAR	-	-

- **FV:** AKROBATIK 50, SMYGA 75, STRIDA 65.
- **Attacker:** Klor / bett (1T6).
- **Sb:** 1T6.
- **Kp:** 16.
- **Abs:** 2 (Skinn).

Likätare

Motbjudande humanoid varelse med gråvit hud. Förekommer i form av alla möjliga humanoider, förutom alv.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	XI	11
STO	XI	11
FYS	XI,5	17
SMI	X0,5	6
INT	X0,5	6
PSY	X0,5	6
KAR	X0,5	6

- **Fv:** Se *Varelser färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Bett, klohänder (1T8).
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 14.
- **Abs:** Ingen.
- **Likpest.** Vid skada från likätaren, som icke helas på magisk väg inom 24 timmar, utförs RK för FYS (ej alv). Vid misslyckande förvandlas varelsen till en likätare efter 150 dygn, vilket förändrar GE (avrundat uppåt) och alla relaterade FÄRDIGHETER enligt ovan.

Krokodil

Mycket stor rovdjursreptil som både jagar i vatten och på land. Försöker dra ned byten i vattnet för att dränka dem.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 12	23
STO	3T6 + 12	23
FYS	3T6	11
SMI	2T6	7
INT	4	4
PSY	3T6	11
KAR	-	-

- **Fv:** STRIDA 60.
- **Attacker:** Bett / svanssnärt (1T8).
- **Sb:** 1T6.
- **Kp:** 17.
- **Abs:** 4 (Läderhud).

Mantikora

Best med kroppen av ett lejon, ansiktet av en människa, och svansen av en skorpion. Kan tala.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 18	29
STO	3T6 + 6	18
FYS	3T6	11
SMI	3T6 + 3	14
INT	2T6	7
PSY	3T6	11
KAR	-	-

- **Fv:** FINNA DOLDA TING 55, SMYGA 70, STRIDA 70.
- **Attacker:** Klor (1T6), gadd (1S10 + gift med POTENS motsvarande FYS).
- **Sb:** 1T6.
- **Kp:** 15.
- **Abs:** 4 (Tjockt skinn).

Minotaur

Storvuxen och hårig intelligент humanoid med människokropp och en tjurs huvud, bakben, och svans.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 24	35
STO	3T6 + 12	23
FYS	2T6 + 6	13
SMI	2T6 + 6	13
INT	2T6 + 3	10
PSY	3T6	11
KAR	2T6 + 2	9

- **Fv:** Se *Varelsers färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Stängning / bett (1T6), eventuellt vapen.
- **Sb:** 1S10.
- **Kp:** 18.
- **Abs:** 3 (Skinn).

Människa

Mycket vanligt förekommande intelligент humanoid varelse.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6	11
STO	2T6 + 6	13
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6	11

- **Fv:** Se *Varelsers färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (1T3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 11.
- **Abs:** Eventuell rustning.

Orch

Intelligent humanoid varelse med huggtänder, röda ögon, och becksvart hud. Högaktar rå styrka.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	4T6	14
STO	3T6	11
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	2T6 + 3	10
PSY	3T6	11
KAR	2T6	7

- **Fv:** Se *Varelser's färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (1T3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 11.
- **Abs:** Ingen.
- Ser värmestrålning i mörker, men ser dåligt i dagsljus.

Reptilfolk

Intelligent humanoid ödlevarselse med krokodil-liknande huvud, klohänder, och lång svans.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	4T6 + 3	17
STO	4T6	14
FYS	2T6 + 6	13
SMI	3T6	11
INT	2T6 + 3	10
PSY	3T6	11
KAR	2T4	5

- **Fv:** Se *Varelser's färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Klor / svans / bitt (1T6).
- **Sb:** 0.
- **Kp:** 14.
- **Abs:** 3 (Fjällpansar).

Rese

Storväxt hyfsat intelligent humanoid varelse med huggtänder och imponerande styrka. Kan anfalla med ett fruktansvärt raseri.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 + 24	35
STO	3T6 + 23	23
FYS	2T6 + 6	13
SMI	2T6 + 3	10
INT	2T6	7
PSY	3T6	11
KAR	2T4	5

- **Fv:** Se *Varelser's färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (1T3), eventuella vapen.
- **Sb:** ISIO.
- **Kp:** 18.
- **Abs:** 1 (Hud).
- **Mörkersyn.** Ser värmestrålning i mörker.

Rovtrana

Enorm flygoförmögen rovfågel med kraftig näbb. Jagar ofta i par.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	2T6 + 20	27
STO	2T6 + 18	25
FYS	2T6 + 6	13
SMI	2T6 + 10	17
INT	5	5
PSY	3T6	11
KAR	-	-

- **Fv:** FINNA DOLDA TING 65, STRIDA 70.
- **Attacker:** Bett / klor (1T8).
- **Sb:** ISIO.
- **Kp:** 19.
- **Abs:** 2 (Fjädrar).

Skelett

Benrangel som har väckts till liv genom magi. Förekommer i form av alla möjliga varelser.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	X0,5	6
STO	XI	II
FYS	0	IO
SMI	XI	II
INT	0	0
PSY	I	I
KAR	-	-

- **Fv:** SMYGA 95, STRIDA 40.
- **Attacker:** Nävar (IT3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 8.
- **Abs:** Eventuell rustning.
- Faller ihop om magin bryts.

Spöke

Osalign ande av en avliden varelse. Ofta bunden till en specifik plats. Förekommer i form av alla möjliga humanoider.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	0	0
STO	XI	II
FYS	0	0
SMI	X2	22
INT	XI	II
PSY	X2	22
KAR	XI	II

- Kan ej skada, bara skrämna.
- Kan ej skadas av vapen. Kan bara fördrivas genom exorcism, eller genom att lösa spökets ouppklarade ärenden.
- Varelser som möter ett spöke måste klara ett RK för PSY, eller rulla på tabellen för *Skräck* (s. 12). Vid överrumpling får varelsen -4 på RK.

Strypranka

Köttätande växt som liknar en stor buske med långa tentakler. Försöker snärja offer och dra in dem in i busken för att krama det till döds.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	2SIO + 20	3I
STO	STY	3I
FYS	IT6 + 20	24
SMI	3T6	II
INT	0	0
PSY	I	I
KAR	-	-

- **Fv:** STRID 65.
- **Attacker:** Tentakler (IT4).
- **Sb:** IT6.
- **Kp:** 28.
- **Abs:** IT3 + 2 (Bark).

Svartalf

Kortväxt intelligenta humanoid varelse med grågrön hud. Uppskattar ej solljus.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	2T6 + 2	9
STO	2T4 + 2	7
FYS	3T6	II
SMI	3T6	II
INT	2T6 + 2	9
PSY	3T6	II
KAR	2T6	7

- **Fv:** Se *Varelsers färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Nävar (IT3), eventuellt vapen.
- **Sb:** Ingen.
- **Kp:** 9.
- **Abs:** Eventuell rustning.
- **Mörkersyn.** Ser värmestrålning i mörker.

Troll

Storvuxen, hyfsat intelligent humanoid varelse med hård och tjock hud. Luktas ofta illa.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6 +6	17
STO	3T6 +6	17
FYS	2T6 +6	13
SMI	3T6	11
INT	2T6 + 2	10
PSY	3T6	11
KAR	1T4	3

- **FV:** FINNA DOLDA TING 55, SMYGA 55, STRIDA 55.
- **Attacker:** Klohänder / bett (1T6), eventuellt vapen.
- **SB:** 1T4.
- **KP:** 15.
- **ABS:** 2 (Tjock hud).
- Regenererar 1 KP/SR (ej skador från magi och eld).
- Förstenas av direkt solljus, får -15% på allt i starkt ljus.
- **Mörkersyn.** Ser värmestrålning i mörker.

Varg

Fyrbent rovdjur med lång nos och tjock päls.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	3T6	11
STO	2T4 + 1	6
FYS	3T6 + 3	14
SMI	2T6 + 9	16
INT	5	5
PSY	3T6	11
KAR	-	-

- **FV:** FINNA DOLDA TING 80, SMYGA 45, STRIDA 50.
- **Attacker:** Bett (1T8).
- **SB:** Ingen.
- **KP:** 10.
- **ABS:** 1 (Päls).

Varulv

Person som har ändrat skepnad till vargform, till följd av en magisk sjukdom.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	X3	33
STO	X1	11
FYS	X1,5	17
SMI	X1,5	17
INT	X0,5	7
PSY	X1	11
KAR	X0,2	2

- **FV:** Se *Varelser's färdigheter*, s. 28.
- **Attacker:** Bett (1T8).
- **SB:** 1T6.
- **KP:** 20.
- **ABS:** 3 (Päls).
- Åsamkas bara halv SP från vanliga vapen.
- **Lykantropi.** Vid SP från varulven, utför RK för FYS -2 (ej alv). Vid misslyckande förvandlas offret till en varulv vid fullmåne, vilket förändrar GE (avrundat uppåt) och alla relaterade FÄRDIGHETER enligt ovan. Att bota förbannelsen erfordrar stark magi.

Zombie

Lik som har väckts till liv genom magi. Lyder sin mästars order *ordagrant*. Förekommer i form av alla möjliga varelser.

GE	Värde	Typiskt värde
STY	X2	22
STO	X1	11
FYS	0	0
SMI	X1	11
INT	0	0
PSY	1	1
KAR	-	-

- **FV:** SMYGA 95, STRIDA 40.
- **Attacker:** Nävar (1T3).
- **SB:** 1T4.
- **KP:** 17.
- **ABS:** Eventuell rustning.

TABELLER

De tabeller som presenteras i detta kapitel kan med fördel nyttjas för att införa särskilt slumpmässiga element i fiktionen. Deras användning bör dock endast tas i beaktande när det anses ha relevans och syfte.

VÄDER

Slumpa fram vilket väder som för tillfället råder i spelvärlden.

1T6	Vår	Sommar	Höst	Vinter
1	Regn	Regn	Ösregn	Snöstorm
2	Blåsig	Mulet	Blåsig	Blåsig
3	Mulet	Växlande	Mulet	Snö
4	Växlande	Soligt	Mulet	Mulet
5	Soligt	Strålande	Växlande	Växlande
6	Strålande	Stekhett	Soligt	Soligt

REAKTION

Slumpa fram hur varelser reagerar gentemot RP. Tillämpa RM för RP med högst KAR.

1T20	God varelse	Neutral varelse	Ond varelse
1	Fientlig	Anfaller omedelbart	Anfaller omedelbart
2-3	Ogillande	Fientlig	Anfaller omedelbart
4-7	Neutral	Ogillande	Fientlig
8-12	Positivt inställd	Neutral	Ogillande
13-16	Vänskaplig	Positivt inställd	Neutral
17-19	Entusiastiskt hjälpsam	Vänskaplig	Positivt inställd
20+	Entusiastiskt hjälpsam	Entusiastiskt hjälpsam	Vänskaplig

SLUMPMÖTE

Slumpa fram vad RP råkar träffa på under sina resor. Slumpa även fram *Reaktion* (s. 37) i lämplig kolumn.

1S100	Slumpmöte (1-48)
1	En drake (s. 30)
2	En demon (s. 29)
3	En jättespindel (s. 31)
4	1T3 kimeror (s. 32)
5	1T3 mantikoror (s. 33)
6	Ett kalydonsvin (s. 32)
7	En jätteorm (s. 31)
8	En jätte (s. 31)
9	1T4 rovtranor (s. 34)
10	1T4 gripar (s. 30)
11	1T4 resar (s. 34)
12	1T6 harpyor (s. 30)
13	1T4 varulvar (s. 36)
14	Ett spöke (s. 35)
15-16	1T8 skelett (s. 35)
17	1T4 zombies (s. 36)
18	1T6 likätare (s. 32)
19-20	1T6 troll (s. 36)
21	En strypranka (s. 35)
22-23	1T8 orcher (s. 34)
24-25	1S10 svartalfer (s. 35)
26	1T8 reptilfolk (s. 34)
27	1T4 krokodiler (s. 33)
28-30	1T8 missdådare som vill att RP misslyckas med sitt pågående företag
31	Fiender/rivaler från RPs bakgrunder eller tidigare scenarier
32-34	1T8 rövare
35	1T8 sektmedlemmar
36	1T4 tjuvar
37	1T6 lejon (s. 32)
38-40	1T8 vargar (s. 36)
41	En björn (s. 29)
42-43	1T8 vilda hästar (s. 31)
44	1T4 minotaurer (s. 33)
45-47	1T8 soldater
48	En vägspärr med 1T8 vakter

1S100	Slumpmöte (49-100)
49	En raserad bro
50	1T6 lik
51	En övergiven vagn
52	En övergiven lägerplats
53	1T4 handlare jagad av 1T8 banditer
54	Ett barn som har gått vilse
55	En skadad jägare
56	En bonde med trasig vagn
57	1T4 rymlingar
58	1T8 kufar
59	1T8 prisjägare
60	En adelsperson med följe och 1T12 vakter
61	1T8 äventyrare
62	1T8 frihetskämpar
63	1T8 monsterjägare
64	1T8 fiskare
65	1T8 jägare
66	1T8 präster
67	1T8 underhållare
68	1T3 magiker
69-72	En gårdfarihandlare
73	En handelskaravan med 1S10 vakter
74-75	En jaktstuga
76-79	En gård
80-83	En liten by
84	En militär utpost
85	En handelsstation
86	En läkare
87	En potentiell lärare
88	En legendarisk äventyrare
89	En äventyrskränikör
90	1T8 potentiella allierade i RPs pågående företag
91	Vänner från RPs bakgrunder eller tidigare scenarier
92-96	Ett tappat föremål (slumpa fram ett <i>Fynd</i> , s. 39)
97	Ett sändebud med en gåva till RP (slumpa fram ett <i>Fynd</i> med +30, s. 39)
98-100	En tappad börs med 1S100 × 2 sm

FYND

Slumpa fram vad RP hittar på en besegrad motståndare, i en kista, eller i ett monsterns lya. Använd aktuell modifikation beroende på ägarens nivå av rikedom. Nivåerna kan även innebära ett schablonmässigt antal silvermynt.

Rikedom	Pengar	Modifikation
Utfattig	1T6-3 sm	-40
Fattig	1T8 sm	-20
Genomsnittlig	1T20 sm	±0
Gott ställt	1S100 sm	+20
Mycket rik	1S100 × 4 sm	+40
Ofantligt rik	1S100 × 10 sm	+50

1S100	Fynd (1-53)
1-10	Ingenting
11	Fickludd
12	Träflisor
13	Kolbit
14	Fin sten
15	Ljusvekar (1T6 st)
16	Schackpjäs
17	Frön
18	Böjd nyckel
19	Bär
20	Träskål
21	Frukt
22	Gaffel
23	Vitlöksklase
24	Metallspänne
25	Fjäderpenna
26	Tom börs
27	Nål
28	Glasburk
29	Tråd (1S10 m)
30	Trähalsband
31	Fiskekrok
32	Halsduk
33	Tom papperslapp
34	Pensel
35	Handskar
36	Spikar (1T12 st)
37	Hatt
38	Ring
39	Snöre (1T20 m)
40-50	1S100 sm
51	Tom säck (rymmer 4 BP)
52	Flinta och stål

1S100	Fynd (53-150)
53	Rep (1T12 m)
54	Tillbehör till projektilvapen (slumpa med 1T4 i utrustningslistan; vid pilar/skäktor, 1T20 st)
55	Lykta
56	Tom rygsäck (rymmer 5 BP)
57	Kofot
58	Kastvapen (slumpa med 1T4 i utrustningslistan)
59	Pipa
60	Lätt projektilvapen (slumpa med 1T3 i utrustningslistan)
61	Vinflaska
62	Lätt enhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan)
63	Liten sköld
64	Lätt tvåhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan, välj själv vid 8)
65	Tobak
66	Rustning (1T3 ABS)
67	Medelsköld
68	Tungt projektilvapen (slumpa med 1T4 i utrustningslistan)
69	Gift (1T4 doser, 1D8 POTENS)
70	Stor sköld
71	Tungt enhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan)
72	Rustning (1T4 + 2 ABS)
73	Motgift (1T4 doser, 1D8 POTENS)
74	Tungt tvåhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan, välj själv vid 8)
75	Rustning (1T3 + 5 ABS)
76-80	Magisk dryck (slumpa fram på s. 40)
81-85	Magisk rustning/sköld (slumpa fram på s. 41)
86-90	Magiskt vapen (slumpa fram på s. 40)
91-95	Övrigt magiskt föremål (slumpa fram på s. 41)
96-100	1T20 juveler värda totalt 1S100 × 100 sm
101-110	Två magiska drycker (slumpa fram på s. 41)
111-120	En magisk dryck (slumpa fram på s. 40) och ett övrigt magiskt föremål (slumpa fram på s. 41)
121-130	Ett magiskt vapen (slumpa fram på s. 40) och en magisk rustning/sköld (slumpa fram på s. 41)
131-140	Två magiska vapen (slumpa fram på s. 40)
141-150	Två övriga magiska föremål (slumpa fram på s. 41)

MAGISKT FÖREMÅL

Magisk dryck

Slumpa fram en magisk dryck. Slumpa även fram antal doser: 1T6-3 st, dock som lägst 1. Slå en gång per kolumn; SL väljer vad eventuella extra EG innebär.

1T20	Magi	EG
1-5	<i>Helning</i> (s. 21)	1
6-8	<i>Skydd</i> (s. 23)	1
9-10	<i>Mörkersyn</i> (s. 22)	1
11	<i>Avbild</i> (s. 19)	2
12	<i>Tankeöverföring</i> (s. 24)	2
13	<i>Förändring</i> (s. 21)	2
14	<i>Magisköld</i> (s. 22)	2
15	<i>Osynlighet</i> (s. 23)	2
16	<i>Teleportering</i> (s. 24)	3
17	<i>Varseblivning</i> (s. 24)	3
18	<i>Förstärkning</i> (s. 21) (1T4: 1 STY; 2 FYS; 3 STO; 4 SMI)	3
19	<i>Syn</i> (s. 24)	4
20	<i>Lyft</i> (s. 22)	4

Magiskt vapen

Slumpa fram ett magiskt vapen. Slå en gång per kolumn; SL fastställer vad eventuella extra EG innebär.

1T12	Vapen
1	Kastvapen (slumpa med 1T4 i utrustningslistan)
2	Lätt skjutvapen (slumpa med 1T3 i utrustningslistan)
3-4	Lätt enhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan)
5	Lätt tvåhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan, välj själv på 8)
6	Tungt projektilvapen (slumpa med 1T4 i utrustningslistan)
7-8	Tungt enhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan)
9	Tungt tvåhandsvapen (slumpa med 1T8 i utrustningslistan, välj själv på 8)
11	Exotiskt avståndsvapen (hitta på ett)
12	Exotiskt handvapen (hitta på ett)

1T12	Magi	EG
1-4	<i>Förtrollning</i> (s. 21) (konstant)	1
5	<i>Ljus</i> (s. 22) (konstant)	1
6	<i>Eld</i> (s. 20) (+1T6 SP eld vid lyckad attack)	1
7	<i>Frost</i> (s. 21) (+1T6 SP frost vid lyckad attack)	2
8	<i>Blixt</i> (s. 19) (+1T6 SP elektricitet vid lyckad attack)	2
9	<i>Försvagning</i> (s. 21) (vid lyckad attack)	2
10	<i>Öppning</i> (s. 24) (när vapnet används på något förseglat)	3
11	<i>Förstärkning</i> (s. 21) (1T4: 1 STY; 2 FYS; 3 STO; 4 SMI)	3
12	<i>Skjering</i> (s. 23) (när vapnet används på något besvärjat)	4

Magisk rustningar eller sköld

Slumpa fram en magisk rustning eller sköld.
Slå en gång per kolumn; SL fastställer vad eventuella extra EG innebär.

1T12 Rustning / sköld	
1-2	Liten sköld
3-6	Rustning (1T3 ABS)
6-7	Medelsköld
9-10	Rustning (1T4 + 2 ABS)
11	Stor sköld
12	Rustning (1T3 + 5 ABS)

1T8	Magi	EG
1-4	Förtrollning (s. 21) (konstant)	1
5	Förstärkning (s. 21) (konstant)	2
6	Avbild (s. 19) (en valfri gång/dag)	2
7	Magisköld (s. 22) (konstant)	3
8	Osynlighet (s. 23) (en valfri gång/dag)	4

Övrigt magiskt föremål

Slumpa fram ett övrigt magiskt föremål.
Kasta 1T6 för att fastställa antalet laddningar; 6 innebär att effekten är permanent och kan användas en gång/dag. Slå en gång per kolumn; SL fastställer vad eventuella extra EG innebär.

1S10 Föremål			
1	Bruksföremål	6	Skor
2	Statyett	7	Bälte
3	Spö	8	Halsband
4	Hatt	9	Armband
5	Handskar	10	Ring

1S100	Magi	EG
1-3	Animering av död (s. 19)	1
4-6	Avbild (s. 19)	1
7-9	Blixt (s. 19)	1
10-12	Dimma (s. 20)	1
13-15	Eld (s. 20)	1
16-18	Elementar (s. 20)	1
19-21	Frost (s. 21)	1
22-24	Förbannelse (s. 21)	1
25-27	Försegling (s. 21)	1
28-30	Förstärkning (s. 21)	1
31-33	Försvagning (s. 21)	1
34-36	Förtrollning (s. 21)	1
37-39	Förändring (s. 21)	1
40-42	Helning (s. 21)	1
43-45	Kontroll (s. 22)	1
46-48	Ljus (s. 22)	1
49-51	Lyft (s. 22)	1
52-54	Magisköld (s. 22)	2
55-57	Mörker (s. 22)	2
58-60	Mörkersyn (s. 22)	2
61-63	Osynlighet (s. 23)	2
64-66	Skingring (s. 23)	2
67-69	Skydd (s. 23)	2
70-72	Stenvägg (s. 23)	2
73-75	Syn (s. 24)	3
76-78	Sömn (s. 24)	3
79-81	Tankeöverföring (s. 24)	3
82-84	Teleportering (s. 24)	3
85-87	Varseblivning (s. 24)	3
88-90	Öppning (s. 24)	3
91-100	Slumpmässig MAGI varje gång	4

KONVERTERING

Nedan följer vägledning i hur scenarier tillhörande andra samtida svenska rollspel kan anpassas för tillämpning inom ramen av *ROLLSPEL*.

FÄRDIGHETER

- BOTANIK, FRÄMMANDE KULTURER, GEOGRAFI, HERALDIK OCH GENEALOGI, HISTORIA, samt VÄRDESÄTTA och i viss mån ZOOLOGI slås samman till BILDNING.
- VAPENFÄRDIGHETER och VAPENSKICKLIGHET motsvarar STRIDA, KASTA, och SKJUTA.
- HOPPA, KLÄTTRA, och SIMMA slås samman till AKROBATIK.
- DESARMERA/GILLRA FÄLLOR, DYRKA UPP LÄS, och STJÅLA FÖREMÅL slås samman till FINGERFÄRDIGHET.
- HASARDSPEL och SCHACK OCH BRÄDSPEL slås samman till SPEL.
- GÖMMA SIG inkluderas i SMYGA.
- KÖPSLÅ inkluderas i ÖVERTALA.
- NAVIGERA inkluderas i SÖKUNNIGHET.
- LYSSNA, SPÅRA, och UPPTÄCKA FARA inkluderas i FINNA DOLDA TING.
- FÖRSTA HJÄLPEN motsvarar VÅRDA.
- TALA FRÄMMANDE SPRÅK motsvarar SPRÅK.
- LÄSA OCH SKRIVA motsvarar SKRIVA.
- SJUNGA OCH SPELA motsvarar UNDERHÅLLA.
- ÖVERLEVA är en FÄRDIGHET som bland annat kan motsvara BOTANIK och ZOOLOGI.
- KRAFTTAG är en FÄRDIGHET som motsvarar RK för aktiva STY-handlingar.

MOTSTÅNDSTABELLEN

ROLLSPEL använder ingen motståndstabel.

- Vid handling mot aktiv motståndare där bara en part kan lyckas utför båda parterna var sitt HK. Den som får högst lyckat resultat lyckas med sin handling; den andra misslyckas oavsett om hens kast lyckades eller ej. PERFEKT kast överträffar alltid normalt lyckat kast.
- Vid passivt motstånd utför spelaren ett HK som vanligt; SG – alternativt differensen mellan värden – ger en modifikation på kastet.

MAGIER

- *Antimagi* motsvarar *Magisköld*.
- *Frammana/skicka bort elementar* motsvarar *Elementar*.
- *Förbanna vapen* motsvarar *Förbannelse* och kan även användas för rustningar och sköldar.
- *Förtrolla vapen* motsvarar *Förtrollning* och kan även användas för rustningar och sköldar.
- *Minska* är omdöpt till *Försvagning*.
- *Öka* är omdöpt till *Förstärkning*.

ÖVRIGT

- *KRAFTPOÄNG* motsvarar *magipoäng* (MP).
- *FÖRFLYTTNING* förenklas till att en genomsnittlig stridande aktör kan förflytta sig 5 m och fortfarande utföra en handling, alternativt förflytta sig 20 m som sin enda handling.
- *STY-GRUPP* förenklas till rena *STY*-värden.
 - **STY-GRUPP 0:** STY 3-4
 - **STY-GRUPP 1:** STY 5-8
 - **STY-GRUPP 3:** STY 9-12
 - **STY-GRUPP 4:** STY 17-20
 - **STY-GRUPP 5:** STY 21-25
 - **STY-GRUPP 6:** STY 26-30
 - **STY-GRUPP 7:** STY 31-40
 - **STY-GRUPP +1:** STY +10

REGISTER

% (procentkast)	10	reaktion	37
ABS (absorption).....	14	resa.....	27
AKROBATIK	6	RIDA	6
BILDNING.....	6	RK (räddningskast).....	9
BP (belastningspoäng).....	8	RM (reaktionsmodifikation).....	8
BV (brytvärde)	11	RP (rollperson).....	3
dörr.....	13	S (slumpgenerator).....	3
EG (effektgrad)	19	SB (skadebonus)	8, 11
ERF (erfarenhet).....	13	scenario	3, 25
FINGERFÄRDIGHET	6	SG (svårighetsgrad)	10
FINNA DOLDA TING	6	SJÖKUNNIGHET	6
FUMMEL.....	9	skada.....	12
FV (färdighetsvärde).....	6	SKJUTA	6
fynd.....	39	SKRIVA.....	6
FYS (fysik).....	4	skräck.....	12
FÄRDIGHET	6-7	SL (spelledare).....	3, 25-27
GE (grundegenskap)	4	SLP (spelledarperson).....	3, 26
gift.....	12	slumpmöte.....	38
GV (grundegenskapsvärde).....	4	slumptabell.....	37
HANTVERK.....	6	sm (silvermynt).....	14
HK (handlingskast).....	9	SMI (smidighet)	4
INT (intelligens).....	4	SMYGA	6
kampanj	26	SP (skadepoäng)	14
KANALISERING	6	SPEL.....	6
KAR (karisma)	4	spelare	3
KASTA	6	spelmöte	27
KP (kroppspoäng).....	8	SPRÅK.....	6
KRAFTPROV.....	6	SR (stridsrunda).....	10
lås.....	13	STO (storlek).....	4
MAGI.....	18-24	strid.....	10
MAGINIVÅ	18	STRIDA.....	6
magiskt föremål.....	14, 40	STY (styrka).....	4
materiel	3	T (tärning).....	3
modifikation	10	tid	26
motstånd.....	26	TRAUMA.....	12
motståndstabell	42	UNDERHÅLLNING	7
MP (magipoäng).....	8, 18	utrustning.....	11, 14
MV (magivärde).....	18	varelse.....	28
PERFEKT	9	VÅRDA.....	7
POTENS.....	12	väder	37
procedur	3	yrke.....	7
PSY (psyke)	4	ÖVERLEVA.....	7
		ÖVERTALA.....	7



KOMMANDE PRODUKTER

*Snart hos en auktoriserad ROLLSPEL-
återförsäljare nära dig.*



Rollspelsverket

ROLLSPEL

GRUNDEGENSKAPER		GV	Porträtt						Namn		
Styrka (STY)	<input type="checkbox"/>								Spelare		
Fysik (FYS)	<input type="checkbox"/>								Släkte		
Storlek (STO)	<input type="checkbox"/>								Yrke		
Smidighet (SMI)	<input type="checkbox"/>								PACKNING		BP
Intelligens (INT)	<input type="checkbox"/>										
Psyke (PSY)	<input type="checkbox"/>										
Karisma (KAR)	<input type="checkbox"/>										
FÄRDIGHETER		ERF	FV	MAGIER				ERF	MV		
Akrobatik (SMI)	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>							
Bildning (INT)	<input type="checkbox"/>		Nivå	Räckv.	Varakt.	Volym	SP	Mål			
Fingerfärdighet (SMI)	<input type="checkbox"/>										
Finna dolda ting (PSY)	<input type="checkbox"/>										
Hantverk (INT)	<input type="checkbox"/>		Nivå	Räckv.	Varakt.	Volym	SP	Mål			
Kanalisering (INT)	<input type="checkbox"/>										
Kasta (SMI)	<input type="checkbox"/>										
Kraftprov (STY)	<input type="checkbox"/>		Nivå	Räckv.	Varakt.	Volym	SP	Mål			
Rida (SMI)	<input type="checkbox"/>								Bärförmåga <input type="checkbox"/> BP		
Sjökunnighet (PSY)	<input type="checkbox"/>								Silvermynt (sm) <input type="checkbox"/>		
Skjuta (PSY)	<input type="checkbox"/>		Nivå	Räckv.	Varakt.	Volym	SP	Mål	POÄNG		
Skriva (PSY)	<input type="checkbox"/>								Magipoäng (MP) <input type="checkbox"/>		
Spel (INT)	<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Strida (STY)	<input type="checkbox"/>		Nivå	Räckv.	Varakt.	Volym	SP	Mål	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Underhållning (KAR)	<input type="checkbox"/>								Kroppspoäng (KP) <input type="checkbox"/>		
Vårda (INT)	<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Överleva (INT)	<input type="checkbox"/>		Nivå	Räckv.	Varakt.	Volym	SP	Mål	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Övertala (KAR)	<input type="checkbox"/>								Skadebonus (SB) <input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			VAPEN				FATTNING	SP	BV	BP	
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>			RUSTNING				ABS	BV	BP	SKÖLD	
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											





Rollspelsverket

Ansökan om spelledarlicens

Blanketten gäller enligt Rollspelsverkets föreskrifter om kompetenskrav enligt lagen om behörighet för spelledare (LBSL).

Personuppgifter

Efternamn	Tilltalsnamn	Personnummer
[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]
Adress	Telefon bostad (även riktnummer)	
[Redacted]	[Redacted]	
Postadress	Telefon arbete (även riktnummer)	
[Redacted]	[Redacted]	
Legitimering	<input type="checkbox"/> Körkort	<input type="checkbox"/> Annan ID-handling
		<input checked="" type="checkbox"/> Personlig kännedom

Uppfyller du följande kriterier?

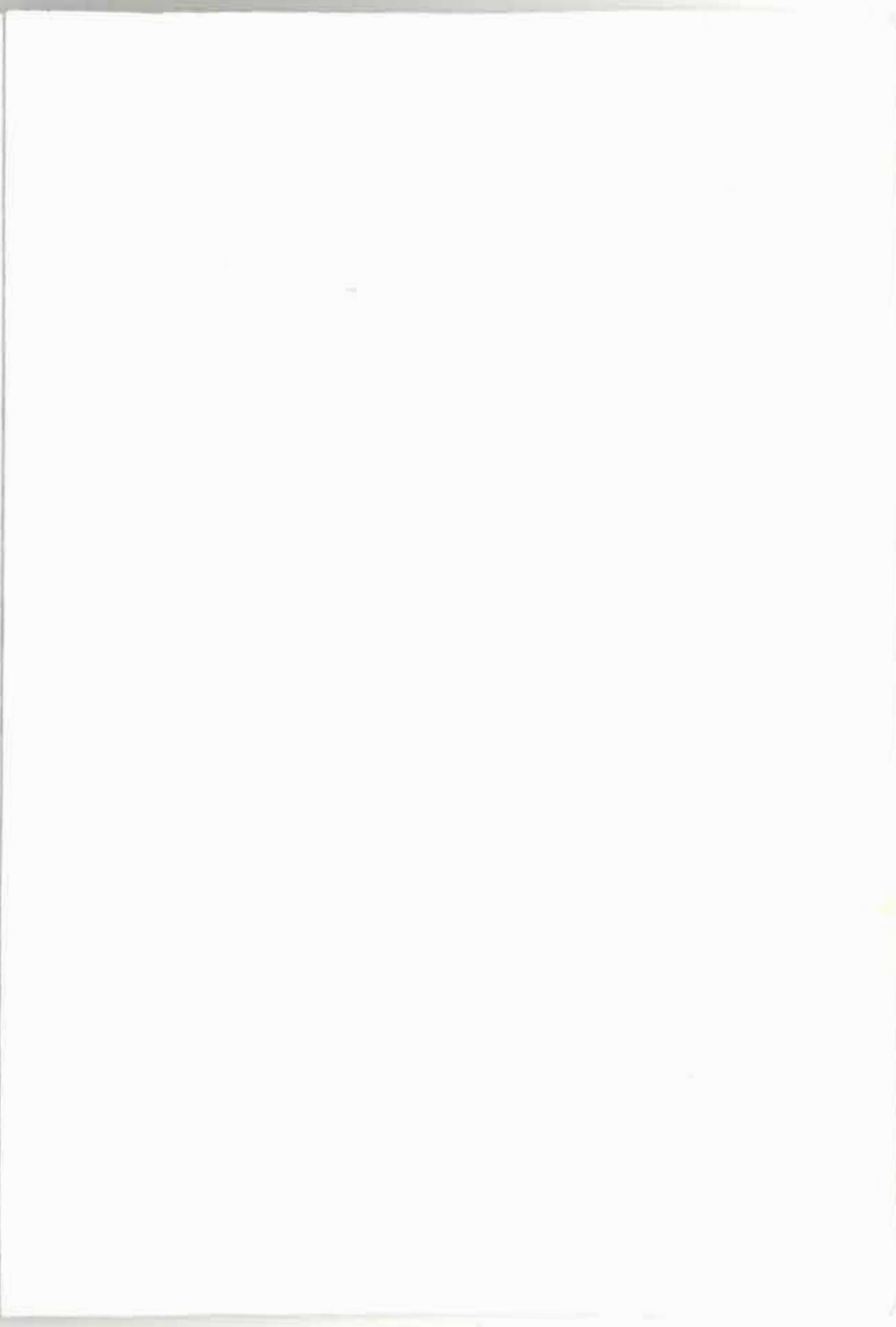
	Ja	Nej	Rollspelsverkets kommentarer
Har vidimerad regelkunskap inom regelsystem godkända av Rollspelsverket.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	[Redacted]
Har tagit del av och godtar att följa Rollspelsverkets uppförandekod för spelledare.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	[Redacted]
Har genomfört av Rollspelsverket godkänt teoretiskt Spellearprov.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	[Redacted]
Har genomfört av Rollspelsverket godkänt praktiskt Spellearprov.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	[Redacted]
Personuppgifter som lämnas i samband med ansökan behandlas i enlighet med Personuppgiftslagen (PUL).			
<input checked="" type="checkbox"/> Jag intygar att ovanstående uppgifter stämmer. De uppgifter jag lämnat i denna ansökan ska ligga till grund för bedömningen av min kompetens som spelledare. Jag är medveten om att oriktig eller ofullständig uppgift kan göra licensen ogiltig.			
Ort och datum	Signatur	Namnförtydligande	
[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	

Rollspelsverket

Spellearlicens

Innehavarens namn	Personnummer	Licensnummer
[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]
Innehavaren av denna licens har uppfyllt kriterierna för att erhålla tillstånd att spela rollspel godkända av Rollspelsverket, i enlighet med Rollspelsverkets föreskrifter om kompetenskrav enligt lagen om behörighet för spelledare (LBSL).		Stämpel 
Obehörigt utövande beivras. Misstänkt överträdelse rapporteras till Rollspelsverket för omedelbar utredning. Allvarliga överträdelser innebär återkallade rättigheter och ogiltigförklarad licens.		
Utfärdare 		
Ort och Datum Stockholm 841123		





Rollspelsverkets officiella regelverk för rollspel

Rollspel definieras som en formaliserad rekreativ aktivitet där deltagare antar uppiktade identiteter i en fiktiv verklighet och tillämpar simulerande regelverk för att utforska i varierande utsträckning förutbestämda respektive improviserade scenarier.

ROLLSPEL är en myndighetsreglerad och sanktionerad normativ ram för den ovan specificerade aktiviteten.

Det här häftet innehåller information som behövs för att utöva rollspel: instruktioner, regler, besvärjelser, varelser, slumptabeller, vägledning, med mera.



Rollspelsverket

© 1984 Rollspelsverket

ISBN 978-91-8059-878-1



9 789180 598781 >