

FRIA LIGAN

SVAVEL VINTER

SNABBSTARTSREGLER

A fantasy landscape with a dragon flying in the sky, a winding river, and two characters in medieval-style clothing standing on a cliff overlooking the scene.



Sugen på att testa rollspelet Svavelvinter men avskräckt av den 352 sidor tjocka regelboken? Räds icke! I detta dokument finns snabbstartsregler, som inom kort kommer att följas upp av ett kort, komplett äventyr med färdiga karaktärer – tillsammans är de allt du behöver för att testa rollspelet. Ja, utöver ett antal vanliga sexsidiga tärningar då, gärna i två olika färger.

Hon & han: Icke namngivna spelare, karaktärer och bifigurer i spelet benämns "han", medan berättaren kallas "hon". Det ligger ingen värdering i detta, motivet är endast att vara konsekvent men samtidigt inte utesluta något kön från regeltexterna.

TRAKORIEN – VAD ÄR DET?

Trakorien är ett handelsrike i en påhittad renässansvärld. De fyra trakoriska huvudöarna befolkas av en brokig samling folk och kulturer som genom historien har bekämpat och erövrat varandra. För tillfället dominerar ön Paratorna som under beskydd av sin skamlöst kommersiella religion mjölkar omländerna på rikedomar. Alla grannar avskyr de arroganta, falska och amoraliska paratornierna som visserligen tar livet med ett leende och ger kvinnor samma möjligheter som män men som är ogenerat rasistiska och misstror all lärdom. När översittarnas lönsamma svavelmonopol kollapsar ser många ett tillfälle att göra något åt saken, inte minst därför att den mystiska femte konfluxen närmar sig, en ödespunkt i tid och rum där stora omvälvningar är att vänta.

Den trakoriska världen liknar Europa runt år 1500 men har många egenheter.





Naturen är besjälad så att levande berg, moln och vindar samsas med drakar och andra mytologiska bestar. Människorna lever i själva verket på de gigantiska jorddragarnas kontinentalsköldar vilka smitts och fogats till ett världsklot för att skydda de brinnande furianerna innanför. Hela världen tycks vara iscensatt efter gudarnas ritningar men arbetet är så illa utfört av förvirrade underhuggare att tillvaron ofta glappar och gnisslar i fogarna. Magi fungerar, fast sällan som det var tänkt. Trollkarlar är därför fruktade men misstros ofta och jagas av skapelsetrognä präster. Mäktigast är de som behärskar Det Höga Språket – de förbjudna gudaord som styr verkligheten.

Italienska renässansen, republiken Rom och inte minst vår egen framgångsfixerade tid är de främsta inspirationskällorna till Trakorien. Därtill har många drag liksom hela gudavärlden hämtats från de mesopotamiska kilskriftskulturerna.

SPELETS PRINCIPER

Svavelvinter kan spelas på många olika sätt och med många olika stilar, men gemensamt för dem alla är ett fokus på rollpersonerna – som kallas karaktärer i spelet – och deras öden. Karaktärerna ska alltid vara spelets huvudpersoner. Målet med spelet är att skapa spännande berättelser om dessa karaktärer, och spelet ger många konkreta verktyg för att hjälpa er nå det målet.

För att skapa en berättelse som alla kring spelbordet är engagerade i är det viktigt att alla får delta i att berätta. Spelledaren – som kallas berättaren i detta spel – har en viktig roll, men hon får inte ensam avgöra vilken väg berättelsen ska ta. Berättaren ska aldrig säga tvärt nej till en spelares planer eller förslag. I stället ska hon säga "ja, men ..." och tvinga spelaren att offra något eller riskera något att för att få sin vilja fram, eller "ja, och ..." och bygga vidare på spelarens förslag.

TÄRNINGAR

Detta spel använder enbart vanliga sexsidiga tärningar, men de tärningarna delas upp i två grupper: grundtärningar (**GT**) och ödestärningar (**ÖT**). *Grundtärningar* har du alltid tillgång till. *Ödestärningarna* är annorlunda – du har bara ett begränsat antal, som du måste hushålla med och välja när du ska satsa dem. Du satsar **ÖT** när du använder dina förmågor och du vinner nya **ÖT** genom att följa ditt öde, drabbas av din förbannelse eller utföra stordåd. Läs mer nedan.

Tre vid start: Du börjar spelet med tre **ÖT**. Berättaren börjar spelet med tre **ÖT** per spelare i gruppen, alltså tolv **ÖT** för en grupp med fyra spelare.





Kalken: Den totala mängden **ÖT** i spelet är begränsad; den är alltid lika med nio per spelare i gruppen, berättaren ej inräknad. En spelgrupp med fyra spelare har alltså totalt 36 **ÖT**. **ÖT** som inte tillhör någon spelare eller berättaren placeras i en skål eller kopp på spelbordet – den så kallade Kalken. Alla **ÖT** som används placeras i Kalken, och alla **ÖT** som en spelare vinner måste tas därifrån.

Färg: För att se skillnad på grundtärningar och ödestärningar rekommenderar vi att man använder två olika färger, till exempel vita respektive svarta tärningar.





SCENER

Svavelvinter spelas i scener. Det är bara ett annat sätt att säga att man hoppar över transportsträckorna och fokuserar på det spännande och dramatiska i berättelsen. De flesta scener innehåller en konflikt, och när konflikten är över är scenen slut. I vanliga fall är det berättaren som etablerar scenen och säger var den utspelar sig och vem som är närvarande, men även spelare får föreslå scener de vill spela.

KARAKTÄRER

Svavelvinters regelbok beskriver i detalj hur du skapar din egen karaktär i Trakorien. Det har vi inte utrymme till här – i stället medföljer fyra färdiga karaktärer till äventyret Bronsporten som kommer att publiceras inom kort för att spelas med dessa snabbstartsregler.

❁ DE FYRA BLODEN

Karaktärens mest grundläggande särdrag avgörs av de fyra blodet Sten, Vind, Eld och Vatten. Animisterna på ön Mereld predikar att alla människor är en blandning av dessa fyra blod. Men vissa blod kan vara starkare än andra i din karaktär.

- » **Sten** står för lugn och eftertanke, plikt och tradition, samt för fysisk styrka och uthållighet.
- » **Vind** representerar känslökyla och logik, skarp sinne och viljestyrka, men även åldrande och vittande.
- » **Eld** står för passion och dådkraft, intuition och dårskap, livlighet och snabbhet i tanke och kropp.
- » **Vatten** representerar livet och naturen, glädje och kärlek, karisma och utstrålning.

Blodens värden: Blodens kraft i en människa mäts i en skala från 1 till 3. 1 betyder att blodet är särskilt svagt i denna individ, 2 är normalt och 3 innebär att det är synnerligen starkt. Totalsumman av blodens värden är alltid lika med 8 för alla människor. Värdet i ditt blod avgör hur många grundtärningar du får slå i ett dådslag.





✿ ERFARENHETER

Din karaktärs erfarenheter är viktiga händelser som har präglat hans liv. De är tre till antalet för en nyskapad karaktär. Varje erfarenhet beskrivs med en kort, kärnfull mening. Du kan aktivera en erfarenhet för att slå om tärningar i ett misslyckat dådslag – men det kräver förstås att erfarenheten är relevant för situationen du befinner dig i.

Kryssa av: När du har använt en erfarenhet måste du kryssa av den, och du får sedan inte använda den igen förrän du har kryssat av samtliga erfarenheter som du har. I det kompletta spelet används erfarenheter för att utveckla och förbättra din karaktär.

✿ FÖRMÅGOR

Din karaktärs förmågor visar hans inriktning i livet, vilket kompetensområde han har valt att utveckla. Förmågor mäts i en skala från 1 till 5, där 1 representerar en duglig individ och 5 en legendarisk mästare. En nyskapad karaktär har totalt tre poäng i sina förmågor.

Ditt värde i en förmåga avgör hur många odestärningar du får satsa i ett dådslag (nedan). Som regel krävs aldrig en förmåga för att få slå ett dådslag – förmågan ger dig bara en bonus i form av **ÖT**.

I det kompletta rollspelet Svavelvinter finns över 40 förmågor beskrivna, av både magiskt och icke-magiskt slag. I rutan här intill beskrivs ett mindre urval kortfattat.

FÖRMÅGOR

Nedan följer en kort beskrivning av ett urval av spelets förmågor. I grundboken har de flesta förmågor fem expertiser: specifika handlingar som du kan lära dig för att uppnå vissa effekter. Expertiserna har dock utlämnats ur dessa snabbstartsregler av utrymmesskäl.

Utöver sina primära användningsområden kan i stort sett alla förmågor användas till att få kunskap eller till att finna kontakter som relaterar till förmågan. Detta förklaras närmare i regelboken.

- » **BILDNING:** Kunskap i de mest skiftande ämnen, såsom historia, kultur, politik och geografi.
- » **OKVÄDNING:** Förmågan att kunna leverera svavelosade paratornska förolämpningar. Kan användas i de flesta retoriska konflikter.
- » **KRÄMARE:** Duglighet i att förhandla och schackra, vanligtvis i affärssyfte. Kan användas i retoriska konflikter.
- » **TJUVKONSTER:** Skicklighet i att agera dolt. Kan användas för alla handlingar som





utförs i lönnedom, och för att upptäcka andra. Förmågan kan även användas till hopp och klättring.

- » **JAKTMÄSTARE:** Skicklighet i att jaga villebråd samt att röra sig dolt i vildmarken. Kan även användas till att spana och speja.
- » **PRICKSKYTTE:** Duglighet i att bruka alla typer av avståndsvapen.
- » **SVÄRDSKONST:** Skicklighet i att bruka alla typer av närstridsvapen.
- » **BÄRSÄRK:** Du kan utlösa bärsärkavrede när du tagit skada eller rädsla (läs mer under Elände nedan). Medan utbrottet pågår kan ingen använda ditt elände mot dig. Du kan också försöka kämpa vidare när du blir knäckt av elände. Slå för Eld och minst en **ÖT**. **SG** är lika med skillnaden mellan mängden elände och det aktuella blodet. Nackdelen är att du måste anfalla närmaste fiende i närkamp och fortsätta slåss till du är knäckt eller tills alla dina fiender är det.

❖ ÖDE

Din karaktärs öde är inget siffervärde, utan en kort beskrivning av vem din karaktär är och vart han är på väg – hans livsmål, målet för hans ödesbana. Ödet måste formuleras som en enda mening, till exempel "Att följa mina vänner i döden", "Att skydda och bevara allt liv" eller "Att hävda min rätt över lägre stående".

Använda öde: Varje gång du tar en onödig risk eller offerar något för att följa ditt öde ska du säga detta högt och tydligt, och belönas direkt med en **ÖT** från Kalken. Riskerar du livet för öde får du två **ÖT**. I tveksamma fall avgör berättaren om du förtjänar **ÖT** eller inte, men hon bör ha en tillåtande inställning.



David Hult





Överge öde: Du kan när du vill välja att överge ditt öde. Kanske har gudarna ändrat sin plan för dig? Eller hade du helt enkelt missuppfattat ditt sanna kall och nu ser sanningen? Du raderar ditt öde och genast kasserar in hela tre **ÖT**. Att överge ditt öde är alltså ett sätt att direkt öka på din pott **ÖT**, om den sinar i ett kritiskt läge.

Du måste spela ett helt spelmöte (alltså resten av det pågående och nästa) utan öde – sedan måste du formulera ett nytt öde.

Berättarutmaning: För det mesta är det alltså din egen uppgift att föra in ditt öde i spelet. Men även berättaren kan sätta ödet på prov. I en situation där berättaren anser att ditt öde spelar in kan hon erbjuda dig en **ÖT** om du agerar på det sätt hon anser att ödet dikterar. Om du vägrar att följa ödet måste du i stället böta en **ÖT** till Kalken. En berättarutmaning kan vara ett bra tillfälle att överge dit öde.

✿ FÖRBANNELSE

Din förbannelse är din karaktärs största svaghet. Det kan vara en fysisk svaghet, ett dåligt karaktärsdrag, en sjukdom, ett beroende, en elak fiende som ständigt dyker upp, eller en faktisk magisk förbannelse. Till skillnad från ditt öde är din förbannelse permanent, och kan i princip inte ändras under spel.

Du väljer själv när du vill drabbas av din förbannelse, vilket direkt ger dig en **ÖT** från Kalken. Effekten måste vara konkret och påtalig och ha en direkt inverkan på berättelsen. Det sker vanligen på något av två sätt: Att du startar en onödigt konflikt eller att du förlorar på egna villkor. Det senare betyder att du väljer att misslyckas med ett dådslag (nedan), utan att ens rulla tärningarna.

Berättarutmaning: Din förbannelse kan utmanas av berättaren, precis som ditt öde (ovan).

DÅDSLAG

Spelet löper som en konversation mellan spelarna och berättaren tills någon dramatisk situation, vars utgång är ovisst, uppstår. Då är det dags för ett dådslag. Det går till på följande vis:

1. Ange din avsikt. Berättaren, eller äventyret, anger handlingens svårighetsgrad (**SG**). 1 är enkelt, 2 är utmanande och 3 eller mer är riktigt tufft.
2. Tag ett antal grundtärningar (vita) lika med värdet för det blod som är relevant för handlingen – alltså en, två eller tre. Oftast är det uppenbart vilket blod som gäller. Berättaren avgör i tveksamma fall.
3. Du kan få extra grundtärningar att rulla – så kallade bonustärningar –





genom att använda ett lämpligt redskap (ger en tärning), genom att få hjälp av vänner (se samarbete nedan) och genom att utnyttja fiendens elände mot honom (nedan).

4. Välj hur många av dina ödestärningar (svarta) du vill satsa på slaget – från noll upp till din nivå i den förmåga du använder. Vid varje förmåga beskrivs hur den kan användas, men du kan argumentera för att kunna använda en förmåga på ett nytt och kreativt sätt. Berättaren har sista ordet.
5. Rulla alla tärningar (av båda sorterna). Räkna de som visar fyra eller högre. Dessa kallas lyckade tärningar. Om antalet lyckade tärningar är lika med eller högre än svårighetsgraden lyckas du med handlingen.
6. Om du lyckas avgör antalet sexor du slaget hur väl du lyckas. Antalet sexor kallas framgångsgrad (**FG**). **FG** noll betyder att du lyckas med nöd och näppe, **FG** 1 att du klarar det utan krusiduller, och **FG** 2 eller mer att du lyckas imponerande väl.
7. Om du misslyckas med dådslaget händer alltid något bedrövligt – du drabbas av ett missöde som berättaren väljer. Men det finns en räddningsplanka. Om du har en erfarenhet som är relevant för situationen så kan du använda den, och du får då slå om de tärningar du vill. När du har använt en erfarenhet måste du kryssa av den, och du får inte använda den igen förrän alla erfarenheter har kryssats av. Då suddas alla kryss.
8. Slagna **ÖT** placeras i Kalken.

✿ SAMARBETE

Om du vill hjälpa en vän att lyckas med ett dådslag måste du först beskriva hur, och förklara vilket blod du vill använda. Hjälp kan ta många former – vill du hjälpa någon att klättra upp för en mur kan du till exempel låta honom stå på dina axlar (Sten), instruera honom om den bästa vägen upp (Vind) eller peppa honom med uppmuntran tillrop (Vatten). Du kan också använda förmågor, om de är relevanta.

Slå sedan ett dådslag för ditt understöd. **SG** är alltid 1. Om du lyckas får din vän en bonustärning, plus en för varje **FG** (sexa) du får. Om du misslyckas ställer du till det, och din vän får i stället slå en grundtärning färre än normalt. Upp till tre personer kan hjälpa en och samma individ vid ett dådslag.

KONFLIKTER

Konflikter är spelets kärna. Med få undantag bör scener alltid drivas mot en konflikt. Konflikter måste inte alltid handla om våld – tvärtom är det din sista utväg. Betydligt vanligare är retoriska kraftmätningar, hotelser, försök att röra





sig i lönnedom och jakter. Typen av konflikt avgör vilket blod och vilka förmågor som kan användas.

- » **Retorik:** Båda parter slår för Vatten. Förmågor som Intrigmakare, Krämare och Okvädning kan användas.
- » **Hotelser:** Båda parter slår för Sten. Förmågorna Intrigmakare och Okvädning kan användas.





- » **Lönndom:** Den som smyger slår för Eld, spejaren för Vind. Förmågan Tjuvkonster kan användas, och Jäktnästare om handlingen sker i naturen.
- » **Jakter:** Båda slår för Eld. Jaktmästare kan användas.
- » **Närkamp:** I närkamp får båda parter välja mellan Eld och Sten. Förmågan Svärdskonst kan användas.
- » **Skytte:** Båda parter slår för Eld. Förmågan Prickskytte kan användas, både av försvarare och anfallare.

✧ ENKLA KONFLIKTER

Enkla konflikter avgörs av ett enda konfliktslag. Båda sidor förklarar sin avsikt, och angriparen och försvararen slår sedan varsitt dådslag. Angriparen måste satsa **ÖT** först. Den som slår flest lyckade tärningar vinner konflikten. Angriparen vinner vid lika. En seger med **FG** noll är mycket knapp. Ju högre **FG**, desto mer storartad framgång.

Försvararens avsikt är vanligen bara att motstå angriparen, till exempel att motargumentera eller kämpa emot, men kan också vara något mer specifikt.

Elände & samarbete: Glöm inte att använda fiendens elände mot honom. Varje poäng fienden har i det elände du väljer ger dig en bonustärning i konfliktslaget. Läs mer om elände nedan.

✧ DRABBAS AV ELÄNDE

Den som förlorar ett konfliktslag – oavsett om det är angriparen eller försvararen – drabbas vanligtvis av elände. Elände har fyra former: tvivel, rädsla, utmattning och skada. Retoriska konflikter ger tvivel, hotelser ger rädsla, jakter ger utmattning och strid ger skada. Mängden eländespoäng som förloraren drabbas av är vanligtvis lika med vinnarens **FG** plus ett. Läs mer om elände nedan.

Notera att det är mycket möjligt att den som till exempel anfaller i strid själv blir träffad och tar skada. Det är aldrig riskfritt att inleda en konflikt!

✧ UTÖKAD KONFLIKT

Vissa konflikter är alltför viktiga för att avhandla med ett enda tärningsslag. Förloraren har alltid valet att fortsätta konflikten, och gå till motattack. Då inleds en så kallad utökad konflikt, som utkämpas i rundor.

I runda två går turen över till den som var försvarare. Han blir nu angripare och kan välja att slå ett konfliktslag mot fienden. Det måste inte vara samma typ av konflikt som i rundan före – så länge det är rimligt i berättelsen får den nye angriparen välja vilken konflikttyp han vill. Blir du angripen i närstrid kan du alltså svara med att försöka övertala fienden att sluta slåss (retorik).





I runda tre går turen tillbaka till den ursprunglige angriparen, och så vidare fram och tillbaka till någon part ger sig eller blir knäckt av elände (nedan).

Fler deltagare: Om fler än två personer deltar i en konflikt delas de in i två sidor. Den ena sidan är angripande, den andra försvarande. I en runda får varje person på den angripande sidan initiera ett konfliktslag av valfritt slag mot valfri försvarare. Turordningen mellan angriparna är också valfri.

Om det är rimligt i berättelsen är det tillåtet för flera angripare att initiera konflikt mot samma försvarare, som därmed slår flera konfliktslag i samma runda. En försvarare som inte blir angripen i rundan slår inget konfliktslag alls.

I nästa runda går turen över till andra sidan, som nu blir angripare och väljer vilka konfliktslag som ska initieras.

Samarbete: Vid konflikt mot en mäktig fiende rekommenderas att du och dina vänner samarbetar (ovan) och slår ett gemensamt dådslag, i stället för att var och en slår för sig.

✿ EXTRAREGLER: NÄRKAMP

En strid kan hanteras enkelt på samma sätt som andra konflikter (ett vapen räknas som ett redskap och ger en bonustärning), men för grupper som önskar lite större detaljrikedom finns följande regler. Se vapenlistan på nästa sida.

Vapentyngd: För att orka svinga ett vapen effektivt krävs ett lägsta värde i Sten. Om ett enhandsvapen fattas med två händer sänks Sten-kravet ett steg.

Vapenlängd: Den som har det längre vapnet i strid kan hålla fienden på avstånd och har därmed en fördel. Kämpen med längst vapen får därmed en bonustärning. (Om denna regel används ger vapnen ingen bonustärning som redskap.)

Vapenskada: Vid träff med **FG** o tar offret en skada som är lika med vapenskadans, som är högre än 1 för stora vapen.

Särskilda effekter: I stället för att skadan ökar automatiskt vid **FG** 1 eller högre får vinnaren av konfliktslaget för varje **FG** välja en specialeffekt ur listan nedan:

- » Fienden tar ett mer i skada (kan väljas flera gånger)
- » Du träffar en blotta – fiendens pansar (nedan) har ingen effekt.
- » Fienden tappar vapnet, och har tagit upp det först efter nästa runda.
- » Han faller och är i underläge resten av rundan och nästa.
- » Fienden knuffas bakåt, genom en dörr eller över ett stup.
- » En annan fiende intill målet träffas och tar vapenskada.





NÄRKAMPSVAPEN	FATTNING	TYNGD	LÄNGD	SKADA
Sparkar & slag	-	-	0	1
Klor, huggtänder	-	-	0	1
Tillhygge	1h	1	1	1
Kniv	1h	1	1	1
Mördarskära*	1h	1	1	1
Svärd	1h	2	2	1
Stridsklubba	1h	2	2	1
Stridsyx	1h	3	2	2
Slagsvärd	1h	3	3	2
Spjut	1h	3	4	1
Björnspjut	2h	3	5	2
Lans	1h (beriden)	2	4	2
Stav	2h	2	3	1
Tvåhandssvärd	2h	3	4	3
Tvåhandsyx	2h	3	3	3
Stridshammare	2h	3	3	3
Stridslie*	2h	2	3	2
Knölpåk	2h	3	2	2

*Används av RhabdoRanas mördare. Skäran sätts samman med en stav för att bilda stridslien. Vapnen ser ut som oskyldiga bondeverktyg.

✿ EXTRAREGLER: STRID PÅ AVSTÅND

Avstånd i strid och jakter indelas i tre kategorier: långt, kort och armlängd. När du vinner ett konfliktslag i en jakt mot någon får du öka eller minska avståndet ett steg. När du ikapp någon får du omgående angripa i närkamp.

Skjut- och kastvapen kan användas på avstånd upp till sin räckvidd, alltså lång eller kort. Se tabellen intill. När du angriper en fiende på avstånd och förlorar konfliktslaget tar du inte själv skada – det betyder bara att du missar. Dock har berättaren rätt att utsätta dig för valfritt missöde, som att dina pilar tar slut eller att du råkar träffa något annat sårbart eller dyrbart.

Avståndsvapen har vapentyngd och vapenskada precis som närstridsvapen (ovan), men ingen vapenskada. De ger heller inga bonustärningar till ditt dådslag.





AVSTÅNDSVAPEN	FATTNING	TYNGD	SKADA	RÄCKVIDD
Kastad sten	1h	1	1	Kort
Kastkniv	1h	1	1	Kort
Slunga	1h	1	1	Kort
Kortbåge	2h	1	1	Kort
Långbåge	2h	2	1	Lång
Armborst	2h	2	2	Lång
Arbalest	2h	3	3	Lång

Skydd: Målet för en avståndsattack får en bonustärning om han har något att ta skydd bakom. Är skyddet särskilt bastant, som en stenmur eller befästning, får han två bonustärningar.

Särskilda effekter: Om du träffar en fiende med en avståndsattack och får **FG** 1 eller högre får du för varje **FG** (sexa) välja en specialeffekt ur listan nedan:

- » Fienden tar ett mer i skada (kan väljas flera gånger).
- » Du träffar en blotta – fiendens pansar (nedan) har ingen effekt.
- » Fienden tappar ett föremål.
- » Han faller och hamnar i underläge resten av rundan och nästa.
- » Fienden naglas fast vid en vägg.

✱ EXTRAREGLER: RUSTNING & PANSAR

Rustningar delas in i två grupper: lätt (tillverkad av härdat läder) och tung (gjord av metall). Lätt rustning har skyddsvärde 1 och tung rustning har skyddsvärde 2. Om du träffas av en attack och skadan inte överskrider skyddsvärdet slipper du att ta skada. Attacken har ingen effekt alls. Om skadan överskrider skyddsvärdet tar du dock full skada av attacken – den gör då alltså ingen nytta.

Begränsning: Rustning är tung och bökig att använda. Med lätt rustning på räknas ditt värde i Eld som maximalt 2, även om det egentligen är 3. Med tung rustning räknas ditt värde i Eld alltid som 1. Djur och monster kan ha naturligt pansar som ger skyddsvärde utan att begränsa Eld.

ELÄNDE

Som nämnt ovan kan du drabbas av elände när du förlorar ett konfliktslag. Eländet har fyra former: tvivel, rädsla, utmattning och skada. Du kan även ta





elände på andra sätt, exempelvis genom skrämmande upplevelser (rädsla), en hård marsch (utmattning) samt eld, gifter, fall och drunkning (skada). Du markerar ditt elände med kryss i cirkel i mitten på karaktärsbladet.

* UTNYTTJA ELÄNDE

När du slår ett konfliktslag mot en fiende kan du utnyttja hans elände mot honom. Du kan välja vilken form av elände du vill, så länge du kan motivera





och beskriva hur eländet i fråga hindrar fienden och hjälper dig i konflikten. I konfliktslaget får du sedan en bonustärning för varje poäng fienden har i det aktuella eländet.

Endast en form av elände kan väljas i ett konfliktslag. Och självfallet får din fiende samtidigt välja ett elände att utnyttja mot dig!

✧ KNÄCKT AV ELÄNDE

När dina samlade poäng i ett visst elände överstiger värdet för det blod som eländet är knutet till blir du knäckt: oförmögen att fortsätta kämpa vidare denna scen. Tvivel är knutet till Vatten, rädsla till Vind, utmattning till Eld och skada till Sten.

- » Knäckt av tvivel innebär att du försjunkar i självrannsakan och handlingsförlamning.
- » Knäckt av rädsla betyder att måste fly för livet eller sjunka ihop i en dallrande hög.
- » Knäckt av utmattning innebär att du kollapsar du på marken och orkar knappt röra dig.
- » Knäckt av skada betyder att du är slagen sanslös och kan knappt röra dig.

Dödsslaget: När du blir knäckt av skada måste du, vid dramatiskt lämpligt tillfälle, slå ett dödsslag: **SG** är så mycket som din totala skada överskrider Sten. Dödsslaget slås med Vindens blod. Inga förmågor kan användas, men behövs inte heller då du får satsa obegränsat antal **ÖT**. Om dödsslaget lyckas överlever du. Misslyckas du slocknar din ödeslåga för gott!

✧ LÄKA ELÄNDE

Har du drabbats av elände behöver du bara spela en viloscen, så försvinner allt elände av en sort som du väljer. Vad en viloscen är varierar, och beror på vilken typ av elände du vill återhämta dig från. Exempel:

- » **Tvivel:** Du dränker sorgerna med sång och vin.
- » **Rädsla:** Du söker upp någon du litat på och pratar av dig om skrällen du upplevt.
- » **Utmattning:** På stadens badhus tar du ett uppfriskande bad med tillhörande kroppsknådning.
- » **Skada:** Du får dina sår omplåstrade på kafrilerprästernas sjukstuga.

Det viktigaste med en viloscen är att din karaktär faktiskt måste få chansen att spela ut den, vilken kan vara svårt om du till exempel är på vandring i Fontra Cilors katakomber...





✿ EXTRAREGLER: KONSEKVENSER

För att slippa bli knäckt av elände kan du välja att ta en konsekvens. En konsekvens är ett allvarligt och långvarigt men, se nedan för exempel. Tar du en konsekvens minskar mängden elände med 1 efter ett misslyckat konfliktslag. Tar du en permanent konsekvens slipper du undan 2 poäng elände. Du kan maximalt vara drabbad av tre konsekvenser vid ett givet tillfälle.

Läka konsekvenser: Även icke permanenta konsekvenser kan vara svåra att bli av med. Om inget annat anges måste du behålla konsekvensen hela spelmötet ut, och nästa. Konsekvenser av skada kräver också kvalificerad läkekonst eller magiska krafter för att helas.

Konsekvenser av tvivel

- » **Löfte:** Du ger motparten i konflikten ett löfte du måste hålla.
- » **Svårmod:** Ditt värde i Vatten räknas som 1 i alla dådslag.
- » **Livskris:** Du överger omedelbart ditt öde (ger tre **ÖT** som vanligt).

Konsekvenser av rädsla

- » **Mardrömmar:** Du får en poäng rädsla varje natt
- » **Beroende:** Du blir beroende av någon drog.
- » **Fobi:** Varje gång du möter föremålet för din skräck får du en eller fler poäng rädsla.
- » **Vanföreställningar:** Du blir totalt övertygad om något som är totalt osant.

Konsekvenser av utmattning

- » Du faller och tar ett i skada.
- » Du förlorar en ägodel.
- » Du tappar bort dina vänner.

Konsekvenser av skada

- » Ditt vapen förstörs
- » Ansiktet blir vanställt. Ditt värde i Vatten räknas som 1 i retoriska konflikter.
- » Ditt öga skadas illa. Blodets värde räknas som 1 i dådslag som kräver god syn.
- » Du får svår huvudvärk. Ditt värde i Vind räknas som 1 i alla dådslag.
- » Din arm blir obrukbar. Blodets värde räknas som 1 i dådslag som kräver två armar.
- » Ditt ben blir obrukbart. Blodets värde räknas som 1 i dådslag som kräver rörlighet.





FRIA LIGAN

WWW.FRIALIGAN.SE