

# Fimbulvinter reglemaster

---

Version 0.08, © Krister Sundelin, 2012-09-12

Välkommen till Fimbulvinter.

Det här dokumentet saknar helt stämningstext. Det är istället bara regler och procedurer i algoritmisk punktform. Syftet med det är att dels vara masterdokument från vilket alla andra texter produceras, och dels att vara lätt att ändra om speltest lyfter fram problem.

Detta är ett levande dokument. Det kommer att utökas och ändras. Det är inte säkert att alla regler kommer med i rollspelet. Visst innehåll kan sparas till framtida expansioner.

## Om världen

Nedanstående korta världsbeskrivning är inte heller syftat att vara stämningsfull eller säljande, utan enbart

Fimbulvinter utspelas Middangeard, den värld i världsträdet som är människornas hemvärld. Där har fimbulvintern precis börjat, den svåra vinter som skiljer en era från nästa. Fimbulvintern är alltså inte världens ände, utan en kataklysm som markerar slutet på en era. Tänk dig digerdöden, fast med snö istället för pest. I Middangeard finns Nordrike, som är ett ospecificerat saxiskt/fornnordiskt område i Middangeard som blir startpunkt för spelet.

Språkliga termer och namn i världen hämtas från anglosaxiska, och även samhälle är delvis baserat på ett generellt saxisk-germanskt samhälle. Religion och metafysik är lika delar eget påhitt, saxisk/germansk världs bild och fornnordisk världs bild. Gudarna finns och är verkliga, och en del av dem vandrar i världen.

## Vad gör man?

Grundplotten i spelet kretsar kring rollpersonernas ätt. Alla rollpersoner tillhör som standard en ätt. Ätten kommer att utsättas för svårigheter i och med fimbulvintern, bland annat från grann-ätter, klimatet, troll och jättar som vandrar in från andra världar i världsträdet, och så vidare. Detta kommer förstås att påverka rollpersonerna, och därigenom skapas äventyr.

I grunden kommer äventyr handla om:

- Överlevnad, både gentemot väder och monster
- Klanlojalitet
- Makt och vanmakt
- Relationen mellan dödliga och gudar
- Krympande resurser och hushållning
- Relationen mellan det övernaturliga och det jordliga
- Öde och fatalism

## Ätten

Ätten skapas gemensamt i grupp, med eller utan parametrar och riktlinjer från spelledaren.

### Speldata

- Ett antal personer som är mer eller mindre viktiga
- Väststånd, ett siffervärde som fungerar ungefär som en färdighet.
- Heder, ett siffervärde som fungerar ungefär som en färdighet.
  - Fördela 10 poäng på Väststånd och Heder. Minsta värde 2.
- Egenskaper, gemensamma potter som hela spelgruppen har tillgång till.
  - Egenskaperna reflekterar vad ätten är känd för och dess resurser.
  - Tre till fyra stycken.
  - Ättens egenskapspotter fylls upp i början på spelmötet.
  - Varje rollperson kan använda upp till Status antal poäng från ättens potter varje spelmöte.
- Lärdomar är en lista på tre eller fyra färdigheter som ätten är särskilt känd för.

### Personer

Spelarna hittar på personer i ätten. Bestäm hur många resurser som behövs (ca 12 är lagom). Gå i turordning runt bordet. När det är en spelares tur kan denne göra något av följande.

- Hitta på en person.
  - Berätta något om personen.
  - Sätt ett namn på personen.
  - Ge personen en roll i ätten.
  - Ge personen en resurs.
- Utveckla en existerande person.
  - Berätta något mer om personen.
  - Lägg till en resurs till personen.
- Det bör finnas tre till fyra egenskaper och tre till fyra lärdomar bland resurserna när man är klar.

Resurs	Förslag på roll	Beskrivning	Används alltid	Används med relation
Lärdom	Lärare, hantverkare, ålderman	En färdighet.	När man väljer Lärdomsfärdighet	Förbättring under vinterfasen
Egenskap	Hövding, völva, förfader	En gemensam egenskapspott med värdet +3.	Gemensamt	Nej
Utrustningstillval	Hästmästare, rustsmed, vapensmed etc	Ett föremål av en viss sort (häst, härskrud, vapen etc) får en ny egenskap till +3, eller tar bort en egenskap.	Nej	Utrustningstillval, lån av föremål
Information	Thyle, skald,	En viss sorts	En gång per	En gång per

	völva, spanare, skvallerkärning etc	information (Berättelser, sagor och legender, spådomar, underrättelser, skvaller etc).	spelmöte gemensamt, sammansatt handling	spelmöte personligen, utan slag
<b>Manskap</b>	Andreman, hövding, ålderman, storman	Manskap för en specifik uppgift	Nej	En gång per spelmöte, sammansatt handling
<b>Resor</b>	Skeppsmästare, spanare, stigfinnare	Hjälp vid resor eller transport	Gemensamt, sammansatt handling	Personligen, utan slag

Lista: Resurser och roller

## Hot

Bestäm gemensamt tre hot.

- Hot finns av två sorter, inre hot och yttre hot.
  - Yttre hot är fiendeätter, naturen, vädret, bestar, förbannelser etc
  - Inre hot är utbrytare, förrädare, tvister, fejder, skandaler, brister, svagheter etc.
- Varje hot har en hoträknare som ökar med tiden
  - En typisk hoträknare har fem steg.
  - Ju högre hoträknaren går desto mer påtagligt blir hotet.

Hot kan få konsekvenser som innebär att värdena ändras när hoträknarna ökar – personer dör, Heder eller Välstånd sjunker, egenskaper eller lärdomar försvinner.

## Att använda ätten

Vill man dra nytta av ättens inflytande för enskilda handlingar så kan man använda poäng från ättens Egenskaper, upp till ens värde i Status antal poäng.

Dra nytta av en lärdom under vinterfasen räknas som en Förbättringspoäng. Varje lärdom kan användas på det sättet en gång under vinterfasen.

Vill man ha kort och tillfällig hjälp, exempelvis att låna en häst för en kort resa, så kan det räcka med ett slag för ättens Välstånd eller Heder och ett slag för rollpersonens Status.

Att få ätten att göra stora saker, som att bygga något stort eller gå in i krig, något kräver en sammansatt handling.

- Minst ett av momenten (gärna två) ska vara Välstånd och Heder.
- Ett moment får gärna vara rollpersonens Status, eller en proxys Status (dvs en allierad annan rollperson eller spelledarperson).
- Ledarskap, Härkonst eller andra expertkunskaper kan vara de sista momenten.

Ju bättre kvaliteten blir desto mer ställer sig ätten bakom förslaget. Låg kvalitet kan leda till att hoträknare ökar.

## Rollpersoner

Bygg först en ätt gemensamt (se Ätten nedan).

### Bakgrund

Släkte:

- Välj ett karaktärsdrag från Släktet.

Ätt:

- Skriv upp färdigheten Status.
- Välj en av ättens Lärdomar (se Ätten)
- Välj ett karaktärsdrag som beskriver ättens rykte.

Sysselsättning:

- Välj en sysselsättning, eller hitta på en ny.
- Skriv upp sysselsättningen bland karaktärsdragen, eftersom sysselsättningen fungerar som ett karaktärsdrag.
- Sysselsättningen listar minst tre färdigheter. Skriv upp tre av dessa.

Uppväxt:

- Välj fem färdigheter som du ännu inte har valt genom sysselsättning eller ätt.
- Välj ett karaktärsdrag som beskriver rollpersonens utveckling under barndomen.

### Färdigheter

Ca 30-35 st, var och en kopplade till ett attribut.

Fördela värdena +6, +4, +4, +4, +2, +2, +2, +2, +2 och +2 på tio olika färdigheter.

- Minst en +4 eller +6 måste sättas på någon av sysselsättningens färdigheter.
- Minst en +4 eller +6 måste sättas på Status eller ättens Lärdom.

Plocka underdiscipliner till kaskadfärdigheter. +2 i färdigheten ger 1 underdisciplin, +4 ger 2 underdiscipliner, +6 ger 3 underdiscipliner, +8 ger 4 underdiscipliner.

### Attribut

Kraft	Sinne
Kvickhet	Själ
Finess	Hjärta

Startvärde 0. Skala -4 till +4. Man kan inte gå utanför den skalan.

Gå igenom de färdigheter som har värdet +4 eller +6. Vart och ett av dem hör ihop med ett eller ett par attribut. I färdighetslistan står färdigheter uppräddade med respektive attribut.

- Om värdet på färdigheten är +4 så höjer man ett av färdighetens attribut med +1.

- Om värdet på färdigheten är +6 så höjer man ett av färdighetens attribut med +2, eller två av färdighetens attribut med +1 vardera.

## Förfinna attribut och färdigheter

Spelledaren kan ge spelarna ett antal bonuspoäng. Ca 4 bonuspoäng är lagom.

- Attributet får inte avvika från startvärdet med mer än +2 eller -2 poäng.
- Man kan sänka ett attribut ett steg för att få en bonuspoäng.
- Att höja ett attribut med +1 kostar 1 bonuspoäng.
- Att skaffa en extra färdighet till värdet +2 kostar 1 bonuspoäng.
- Att höja en färdighet från +2 till +4 kostar 1 bonuspoäng.
- Att höja en färdighet från +4 till +6 kostar 2 bonuspoäng.
- Att höja en färdighet från +6 till +8 kostar 4 bonuspoäng.
  - Om en kaskadfärdighet plockas eller höjs två steg så får man dessutom plocka en underdisciplin.
- Att skaffa två extra underdiscipliner till en kaskadfärdighet kostar 1 bonuspoäng.

Nya färdigheter eller färdigheter som höjs i det här steget påverkar inte attributen.

## Utrustning

Vapen

- Vill du ha en sköld så har du en
- Välj mellan kniv eller dolk
- Välj mellan sax, spjut, yxa, påk, klubba, trästav, hammare, pilbåge, långbåge
  - En rollperson med Status +4 eller högre kan också välja mellan svärd, pålyxa

Rustning

- Välj mellan gambesson och läderharnesk
  - En rollperson med Status +4 eller högre kan också välja lamellpansar
  - En rollperson med Status +6 eller högre kan också välja ringbrynja
- En rollperson med Status+4 kan välja en hjälm

Andra saker

- En rollperson med någon av färdigheterna Brygd, Jär, Rist, Rit eller Sejd får en irminstav
- En rollperson med Ritt +4 eller högre kan välja en häst.
- En rollperson har de saker som anses vara vettiga.

Man kan uppgradera sina saker genom sina relationer.

## Relationer

Beskriv dina relationer till upp till fyra speladarpersoner som är viktiga.

- Relationen beskrivs med personens namn och en etikett.
- Möjliga etiketter: Partner, Intim, Fiende, Hedersskuld till, Vän, Familj, Släkting, Ovän, Rival etc

- Relationen är en flagga till spelledaren.
- En del relationer kan ge utrustningstillval till en sak.
  - Bestäm egenskap
  - Ge föremålet ett namn
  - Beskriv hur rollpersonen fick saken
  - En sak per person
- Andra relationer hjälper i spel eller i vinterfasen.

## Öde

Handlingspoäng som kan användas till allt och som kvarstår över spelmöten. Rollpersoner börjar med 2 poäng.

## Ättlösa rollpersoner

- En ättlös rollperson har inte färdigheten Status och ingen lärdom. Välj två andra färdigheter istället.
- Rollpersonen får 3 poäng Öde istället för 2.
- Rollpersonen kan inte få utrustningstillval genom ättens personer när den skapas.
- Rollpersonen kan inte använda ättens handlingspotter och kan inte dra nytta av ätten.
- Rollpersonen kan ändå råka ut för ättens Hot endast genom övriga rollpersoners koppling till ätten.

En ättlös rollperson kan adopteras av en ätt. Det är i allmänhet kulmen på ett äventyr och kräver ofta att man övertalar ättens hövding.

# Handlingsresolution

## Slag

Använd en tiosidig tärning. Avläs 0 som 0, inte som 10.

Enkelt slag: tärning + attribut + färdighet + modifieringar

Obeграnsat slag: Som enkelt slag, med tillägg:

- Om tärningen blir 9, slå en extra tärning och lägg till.
- Om första tärningen blir 0 så misslyckas slaget.
  - Om summan dessutom är mindre än svårigheten så har slaget nollats.

## Resolution

Svårighetsslag: Jämför ett slag (enkelt eller obeграnsat) med svårigheten.

- Slaget nollas: Handlingen misslyckas och resulterar i någon form av komplikationer.
- Slaget är mindre än svårigheten: Handlingen misslyckas.
- Slaget är lika med svårigheten: Handlingen lyckas men någon form av komplikationer uppstår.
- Slaget är större än svårigheten: Handlingen lyckas.

Vid skador kan man även misslyckas eller lyckas med 10 eller 20, då särskilda regler gäller. Se skador.

Följande svårigheter används som riktlinje:

- **3: Mycket lätt.** För det mesta behöver man inte slå om svårigheten är Mycket lätt.
- **6: Lätt.** Framgång är inte garanterad, men mycket sannolik.
- **9: Utmanande.** Standardsvårighet. Det är inte säkert att det fungerar.
- **12: Svårt.** Det är nästan mer troligt att det inte fungerar, om man inte kan sina saker.
- **15: Mycket svårt.** Det här kräver en ansträngning eller förmåga som är nästan men inte riktigt övermänsklig.

Motsatt slag: Jämför två personers slag med varandra.

- Båda sidor nollas: båda sidorna misslyckas och det blir oavgjort av den anledningen.
- Ena sidan nollas, andra inte: Den sida som nollas misslyckas. Den andra sidan vinner situationen.
- Ena sidans slag är högre än den andra sidans: den som fick högst slag vinner situationen.
- Slagen är lika: Det blir oavgjort.

Om svårigheter och modifieringar

- Svårighet reflekterar yttre omständigheter som påverkar handlingen oavsett vem som gör den.
- Modifieringar är saker som påverkar handlingen endast för den som utför den. De beror endast på personen som utför den.

Sammanstatta handlingar: en serie om tre till fem moment. Ett moment är ett slag för någon färdighet.

- **Undermålig kvalitet:** Detta är att betrakta som ett misslyckande.
- **Låg kvalitet:** Detta är också ett misslyckande men med "tröstpris".
- **Marginell kvalitet:** Man uppnår det önskade resultatet, men inte mer.
- **God kvalitet:** Man uppnår det önskade resultatet och mer därtill.
- **Superb kvalitet:** Detta är en fullständig framgång.

	Antal lyckade slag					
Omfattning	0	1	2	3	4	5
3 moment	Undermålig	Marginell	God	Superb	–	–
4 moment	Undermålig	Låg	Marginell	God	Superb	
5 moment	Undermålig	Undermålig	Låg	Marginell	God	Superb



## Konfliktresolution

- Definiera konfliktens mål.
- Definiera konfliktens typ.
- Definiera omfattning
- Definiera konfliktens nivå.
- Slå slag.
- Förloraren väljer ett av följande:
  - Acceptera resultatet, varvid vinnarens mål inträffar
  - Vägra att acceptera förlusten, stegra konflikten och ta ett Tillstånd
  - Vägra acceptera förlusten, kliva ut ur konflikten och ta två Tillstånd.

### Konflikttyper (möjliga hållhakar)

- Diskussion (Knäckt, Förbannad, Dålig förlorare)
- Debatt (Förtroenderas, Överbevisad, Åtlöje)
- Förhandling (Affärsmotgång, Tappat gnistan, Försvagad position)
- Romans (Brustet hjärta, Sviken, Bitter)
- Symbol (Skam, Satt på plats, Utskrattad)

Konfliktens nivåer: Vänskaplig, Civiliserad, Hetsig, Fientlig

Omfattningen är hur stor konflikten är.

- Omfattningen är vanligen 1, 2 eller 3.
- Den som först vinner så många motsatta slag vinner konflikten.

Slag slås som motsatta slag för passande färdigheter.

- Parterna behöver inte använda samma färdigheter i ett motsatt slag.

Hållhakar är konsekvensen av att inte acceptera motståndarens mål vid en förlust.

- Hållhakar har ett värde och ett namn
- Hållhakens värde beror på konfliktens nivå:
  - Fientlig: +3
  - Hetsig: +2
  - Civiliserad: +1
  - Vänskaplig: +1

Man blir av med hållhaken genom att spendera dem.

- Förloraren tar en extra modifikation på -3 på en handling. Därefter minskar hållhaken ett poäng.
- Vinnaren gör om hållhaken till Utmattning. Vinnaren säger hur många poäng Utmattning förloraren får (max hållhakens värde). Hållhaken minskar så många poäng.
- Vinnaren gör om hållhaken till skada. Vinnaren säger hur stor Skadepotentialen blir (max hållhakens värde). Hållhaken minskar så många poäng.

## Färdigheter

Färdighet	Attribut	Underdiscipliner
Brygd	Själ	Runor (gemensamt)
Bågskytte	Kraft, Finess	
Fingerfärdighet	Kraft, Finess	
Geografi	Sinne, Själ	
Gårdsmannaskap	Sinne, Själ	
Gömma sig	Kraft, Finess	
Husmannaskap	Sinne, Finess	
Härkonst	Sinne, Själ	
Jakt	Sinne, Finess	
Jär	Själ	Runor (gemensamt)
Kastvapen	Kraft, Finess	
Köpslå	Hjärta	
Lagmannaskap	Sinne, Själ	Jordabalken, vådabalken, ärvabalken, giftermålsbalken
Ledarskap	Hjärta	
Leta	Sinne, Finess	
Läkekonst	Sinne, Själ	
Manövrer	Kraft, Finess	
Musicera	Hjärta	
Pålvapenkamp	Kraft, Finess	
Rida	Hjärta, Finess	
Rikedom	Sinne, Själ	
Rist	Själ	Runor (gemensamt)
Rit	Själ	Runor (gemensamt)
Romans	Hjärta	
Sejd	Själ	Runor (gemensamt)
Sjömannaskap	Sinne, Finess	
Skaldekonst	Hjärta	
Sköldkamp	Kraft, Finess	
Slagsmål	Kraft, Finess	
Smide	Sinne, Finess	
Spana	Sinne, Själ	
Spel	Sinne, Finess	
Spjutkamp	Kraft, Finess	
Språk	Sinne, Själ	Nordröna, väströna, skjandiska
Stenverk	Sinne, Finess	
Stigmannaskap	Sinne, Finess	
Stridsvana	Själ, Kraft	
Styrka	Själ, Kraft	
Svärdskamp	Kraft, Finess	
Timmermannaskap	Sinne, Finess	
Uthållighet	Själ, Kraft	
Vetenskap	Sinne, Själ	
Väderkunskap	Sinne, Själ	
Vältalighet	Hjärta	
Yxkamp	Kraft, Finess	

### Färdighetslista

## Använda färdigheter

- Teoretisk kunskap. Kvalitetsslag eller del av sammansatt slag, ibland svårighetsslag.
- Praktisk användning. Svårighetsslag eller motsatt slag
- Kontaktnät. Kvalitetsslag, del av sammansatt slag eller svårighetsslag.

## Kaskadfärdigheter

Färdigheter med underdiscipliner.

- Välj en underdisciplin vid varje jämnt färdighetsvärde.
- Saknas underdisciplin kan två saker hända:
  - Personen kan inte utföra något som har med underdisciplinen att göra
  - Personen kan utföra det, men med en modifikation på -3

## Karaktärsdrag

Arbetsam	Benig	Beslutsam
Bitter	Blasé	Driven
Eftertänksam	Envis	Frågvis
Försvarare	Generös	Grova händer
Gråskägg	Heder	Hetsporre
Händig	Klok	Kort
Ledare	Livvakt	Lokalsinne
Lång	Lättskrämd	Medlidsam
Misstänksam	Modig	Morgonpigg
Nattuggla	Nyfiken	Oberoende
Oförskräckt	Oskyldig	Rationell
Sjöben	Skarpa öron	Skarpt luktsinne
Skarpögd	Skeptisk	Slug
Smärt	Snabbtänkt	Stadiga händer
Stillsam	Stoisk	Tjock
Trolsk	Tuff	Tystlåten
Tålmodig	Ung	Utåtgående
Vaksam	Vidrest	Vilsen
Vis	Våghalsig	Väderkänsla
Ärrad	Öppensinnad	

Karaktärsdragslista

### Använda karaktärsdrag

Aktivera karaktärsdrag för att toppa slag.

Aktivera karaktärsdrag för att minska Omtöckning med 3.

Plantera karaktärsdrag, även andra rollpersoners.

- Plantera eget karaktärsdrag ger ingen särskild effekt
- Plantera annans karaktärsdrag och få en handlingspoäng till Öde

Skörda karaktärsdrag

- Skördas ett karaktärsdrag så får ägaren ett förbättringspoäng.

## Strid

### Potter

- Öde. Handlingspoäng som kan användas till allt och kvarstår mellan spelmöten.
- Huvudpotten: tre färdigheter.
- Extrapotter: från utrustningens egenskaper. Finns av två sorter:
  - Bonuspotter: extra handlingspoäng utöver huvudpotten.
  - Begränsningspotter: Tar poäng från huvudpotten och begränsar dem.
    - Använd poäng från begränsningspotter för handlingar eller mothandlingar med modifikation på -3, ELLER
    - Använd poäng från begränsningspotter till vad som helst, men få ett poäng Omtöckning.

### Handlingspoäng

- Det kostar en handlingspoäng att deklarerera en handling.
- Det kostar en handlingspoäng att deklarerera en mothandling.
- Det kostar en handlingspoäng att toppa ett slag. Slå ett nytt slag med samtliga modifikationer. Det nya slaget ersätter det gamla.
- Det kostar en handlingspoäng per +1 på slaget att öka på värdet. Därefter kan inte slaget toppas eller ökas.
- Det kostar en handlingspoäng att sätta turordning på en handling.
  - Alla handlingar som deklarereras i en runda inträffar samtidigt om inte turordning sätts.
  - Om turordning har satts på flera handlingar, och handlingarna står emot varandra och påverkar varandra, slå ett motsatt turordningsslag. Turordningsslaget kan toppas.
    - Vinnaren utför sin handling först.
    - Om turordningen blir samma för två eller fler handlingar så utförs dessa handlingar samtidigt.
- Vid en Allvarlig skada kostar det en handlingspoäng att låsa upp tillståndet Utslagen för en handling, plus en poäng för att deklarerera handlingen.
- Vid en Kritisk skada kostar det två handlingspoäng att låsa upp tillståndet Utslagen för en handling, plus en poäng för att deklarerera handlingen.
- Det kostar en handlingspoäng för att inte dra av Omtöckning eller Utmattning från ett slag.

### Delstrider

Dela upp striden i delstrider.

- Det är bara två sidor i en delstrid.
- En delstrid har en första man, och en eller flera andre man.

Spela en delstrid några rundor, och byt sedan till en annan delstrid.

### Rundor

En runda är lagom lång och gäller bara för en delstrid.

1. Spelare deklarerar hur de rör sig: Avancera mot en person, Hålla mark eller Retirera.
2. Spelare deklarerar handlingar i valfri ordning och betalar handlingspoäng.
3. Spelledarpersoner deklarerar handlingar för spelledarpersoner och betalar handlingspoäng.
  - När som helst fram tills handlingen får den som utsätts för handlingen deklarerera en mothandling.
4. Alla deltagare får möjlighet att sätta turordning på sina handlingar. Mothandlingar behöver man inte sätta turordning på.
5. Handlingar utvärderas i turordning.
  - Om handlingar inträffar samtidigt så slår man först för alla samtidiga handlingar och räknar ut resultatet, och sedan bokför man effekten av handlingarna, så att effekten kommer efter att alla handlingar.
6. Om anfallet lyckas kan den som har initiativ vinna terräng.
7. När alla handlingar är utvärderade så börjar man en ny runda.
8. Vid passande tidpunkt, byt till en annan delstrid.

## Avstånd och vapenlängd

Varje vapen har en vapenlängd.

- Mellan första man och en andre man finns ett avstånd.
- Vapen har en längd.
- Skalan för avstånd och vapenlängd är Kropp, Arm, Svärd, Stång, Spjut, Björn, Stortroll, Drake och Fri.
- Striden börjar normalt på det längsta vapnets avstånd.

Avståndet ändras i början på rundan

- Förste man väljer mellan att Avancera mot en andre man och Hålla mark mot resten, Hålla avståndet mot alla, eller Retirera från alla.
- Andre män väljer individuellt att Avancera mot förste man, Hålla mark mot förste man, eller Retirera från förste man.
- Om båda rör sig på samma sätt så blir det så.
- Om båda parterna rör sig på olika sätt, och en av parterna har initiativet, så ändras avståndet som den parten vill.
- Om båda parterna rör sig på olika sätt, och ingen av parterna är anfallare, så ändras inte avståndet.
  - Man kan tvinga fram en avståndsändring ändå för en handlingspoäng.
  - Den andre parten kan låta den förste parten få som han vill, och betalar inte handlingspoäng.
  - Den andre parten kan betala en handlingspoäng för att tvinga fram sin önskan. Slå ett motsatt slag för Stridsvana. Slaget kan toppas. Avståndet ändras som vinnaren vill.

Jämför vapenlängd med avstånd. Avståndet kan vara För kort (vapenlängd > avstånd), Optimalt (vapenlängd = avstånd) eller För långt (vapenlängd < avstånd).

- På För kort avstånd är vapnets anfallsbonus 0.

- På Optimalt avstånd är vapnets anfallsbonus som listat.
- På För Långt avstånd kan vapnet inte användas för anfall. Det kan användas för försvar.

## Initiativ

Initiativ är något man har eller inte har, inte ett siffervärde.

- Vem som har initiativet kan endast ändras om den som har initiativet blir skadad, eller om avståndet ändras.
- Om ingetdera händer så kvarstår initiativet där det är.

Ändras initiativet så sätts nytt initiativ med följande regler:

- Om båda är på För Långt avstånd så får ingen initiativet.
- Om ena parten är på För Långt avstånd men inte den andre, så får den andre initiativet.
- Om ena parten är på Optimalt avstånd men inte den andre, så får den på Optimalt avstånd initiativet.
- Om båda parterna är på Optimalt avstånd eller båda på För kort avstånd så slås ett motsatt slag för Stridsvana. Den som vinner slaget får initiativet.
- Om något slag för Stridsvana blir oavgjort eller båda nollas så får ingen initiativet.

## Rundans handling

Den som har initiativet har följande alternativ:

- Anfalla. Handling, kostar en handlingspoäng.
- Vila. Ingen handling. Minska Omtöckning med 1.
  - Omtöckning kan inte bli lägre än antalet skador.
- Storma. Handling, kostar två handlingspoäng. Avståndet minskas med ett steg. Därefter görs ett anfall med svårighet 12.
- Lämna striden. Ingen handling.
- Flytta till en annan zon. Handling, kostar en handlingspoäng.

Den som inte har initiativet har följande alternativ:

- Kontra. Handling, kostar en handlingspoäng, modifikation på -3.
- Vila. Ingen handling. Om försvararen inte behöver slå något slag så blir denne av med en poäng Omtöckning.
  - Omtöckning kan inte bli lägre än antalet skador.
- Lämna striden. Om någon motståndare inte är på För långt avstånd kan denne omedelbart betala en handlingspoäng och göra ett anfall, som man kan försvara sig mot för en handlingspoäng.
- Flytta till en annan zon. Handling, kostar en handlingspoäng. Om någon motståndare inte är på För långt avstånd kan denne omedelbart betala en handlingspoäng och göra ett anfall, som man kan försvara sig mot för en handlingspoäng.

Blir man anfallen så har man följande alternativ:

- Försvara sig. Mothandling, kostar en handlingspoäng.

- Chansa. Mothandling, kostar inga handlingspoäng. Tärningen i försvarsslaget räknas som 0.

## Anfall

- Anfallaren talar om vad han vill göra.
- Anfallaren slår ett anfallslag som är ett vanligt färdighetsslag.
  - Svårigheten är 9, utom vid Storma då den är 12.
  - Anfallsslag kan toppas.
- Om anfallsslaget lyckas:
  - Anfallsvärdet = anfallsslag + vapnets anfallsbonus
  - Kom ihåg att anfallsbonusen är 0 om avståndet inte är optimalt.
- Om anfallsslaget misslyckas så behöver försvararen inte slå försvarsslag. Försvararens handlingspoäng är dock förbrukad.

## Försvar

- Om anfallaren lyckas så måste försvararen slå försvarsslag.
  - Om försvararen chansar så räknas tärningen i försvarsslaget som 0.
  - Om försvararen försvarar sig så får försvararen slå försvarsslaget.
  - Svårigheten är 9.
  - Försvarsslaget kan toppas.
- Om slaget lyckas:
  - Försvarsvärdet = försvarsslaget + Skydd + vapnets eller sköldens Försvar.
- Om slaget misslyckas:
  - Försvarsvärdet = försvarsslaget + Skydd.
- Om försvarsvärdet är större än anfallsvärdet så får försvararen en Skråma.
- Om anfallsvärdet är större än eller lika med försvarsvärdet:
  - Skadepotentialen = anfallsvärdet – försvarsvärdet.
  - Slå sedan stryktålighetsslag.

## Skadeberäkning

Stryktålighetsslaget är ett slag för Kraft, utan modifikationer eller färdigheter, mot skadepotentialen.

- Stryktålighetsslaget lyckas med 10 eller mer: Skråma.
  - Inget behöver bokföras
- Stryktålighetsslaget lyckas eller lyckas precis: Lätt skada.
  - Kryssa för en Lätt skada.
  - Öka Omtöckning med vapnets Skada - försvararens Dämpning, dock minst 1.
- Stryktålighetsslaget misslyckas: Allvarlig skada.
  - Försvararen är Utslagen.
  - Kryssa för en Allvarlig skada.
  - Öka Omtöckning med 2 x vapnets Skada – försvararens Dämpning, dock minst 1.
- Stryktålighetsslaget misslyckas med 10 eller mer: Kritisk skada
  - Försvararen är Utslagen.
  - När skadan behandlas, slå ett Utmanande slag för Medicin.
  - Om slaget lyckas så markeras skadan som Allvarligt skadad. Försvararen får karaktärdraget Krigsskada.



- Om slaget misslyckas, eller inte slås alls, så dör försvararen.
- Stryktålighetsslaget misslyckas med 20 eller mer: Dödlig skada
  - Försvararen dör med en gång eller efter en tid.

## Utslagen

- Man kan inte använda handlingspoäng för att deklarerera handlingar eller mothandlingar.
- Man kan inte längre ha initiativet.
- Man kan inte sätta turordning på handlingar.
- Man kan toppa slag.
- Är man Allvarligt skadad så kostar det en handlingspoäng att strunta i att man är utslagen.
  - Sedan kan man utföra en redan deklarerad handling, eller spendera handlingspoäng för att deklarerera en handling eller mothandling.
  - Därefter är man utslagen igen.
- Är man Kritiskt skadad så kostar det två handlingspoäng att strunta i att man är utslagen.
  - Sedan kan man utföra en redan deklarerad handling, eller spendera handlingspoäng för att deklarerera en handling eller mothandling.
  - Därefter är man utslagen igen.

## Vinna terräng

Om den som har initiativet lyckas med sitt slag, oavsett mängd skada, så har han följande val:

- Öka avståndet ett steg genom att inte följa efter försvararen
- Behålla avståndet genom att följa efter.

Om försvararen är inträngd i ett hörn eller på annat sätt orörlig så får anfallaren istället följande val:

- Minska avståndet ett steg genom att följa med anfallet
- Stå kvar och behålla avståndet.

## Tredje man

Tredje man är inte indragen i delstrider. Tredje man kan bara anfalla med avståndsvapen. Tredje man kan:

- Fritt välja mål i striden, så länge som siktlinjen inte är hindrad. Handling, kostar handlingspoäng.
- Gå in i en delstrid i samma zon genom att utöva ett närstridsanfall. Handling, kostar handlingspoäng.
  - Delstriden kan behöva delas upp.
- Bli indragen i en delstrid om någon i en delstrid angriper tredje man.
  - Delstriden kan behöva delas upp.
- Skapa en delstrid genom att göra ett närstridsanfall mot en annan tredje man i samma zon. Handling, kostar handlingspoäng.
- Flytta mellan zoner. Handling, kostar handlingspoäng.

## Zoner

Slagfältet delas in i zoner.

- Zoner sitter ihop på olika sätt.
- Zoner kan ha egenskaper, som Nära annan zon, Höjdfördel, Balansutmaning, Tajt etc.
- Att flytta från en zon till en annan är en handling. Det kan krävas ett färdighetsslag om sträckan är lång, om vägen är hindrad eller om man inte har initiativet.
- Använder man närstridsvapen kan man angripa mål i samma zon
- Använder man avståndsvapen kan man angripa mål i samma zon, eller om siktlinjen inte är Hindrad mål i andra zoner.
- Man kan försvara sig mot alla mål i samma zon, oavsett om de använder närstrids- eller avståndsvapen.

#### Zonegenskaper

- Nära annan zon: En person i den här zonen kan göra närstridsanfall mot någon i en närliggande zon.
- Höjdfördel: Kräver "Nära annan zon". En person i den här zonen får +3 på närstridsanfall och närstridsförsvar mot personer i en annan zon.
- Balansutmaning: Kräver lyckat Lätt slag för att få agera i den här zonen. Nollas slaget ramlar man ner.
- Snävt: Vapen med vapenlängd Stång eller längre kan inte användas i zonen.
- Begränsad siktlinje: se nedan
- Tajt: Endast en person kan befinna sig i zonen.
- Svårtillgängligt: Att ta sig till eller från zonen kräver ett färdighetsslag.

Siktlinjen mellan zoner kan vara hindrad, begränsad eller fri.

- Fri innebär att målet måste välja Chansa som försvar.
- Begränsad innebär att målet får välja mellan Försvar och Chansa som försvar.
- Hindrad innebär att målet inte kan anfallas.

### Läka skador

Omtöckning kan aldrig sjunka under antalet skador.

- Direkt efter striden sätts Omtöckning så lågt som det går.
  - Omtöckning minskas med 3 under strid om man aktiverar ett karaktärsdrag.
- En Lätt skada läks efter en vecka.
- En Allvarlig skada läks efter en månad.
  - En Allvarligt skadad person är Utslagen i en vecka, men kan därefter agera som vanligt.
- Om en Kritiskt skadad person inte får vård inom en timme så dör personen.
  - Vid vård, slå ett Utmanande slag för Läkekonst.
  - Om slaget lyckas, ta bort den Kritiska skadan och markera en Allvarlig skada istället. Personen är Utslagen. Personen får karaktärsdraget Krigsskada.
  - Om slaget misslyckas så dör personen.

## Vapenlistor

Avståndsvapen	Anfallsbonus	Skada	Egenskaper
Kastkniv	2	2	
Långbåge	4	5	Kraftig -3
Pilbåge	3	4	
Armborst	4	6	Långsam -3

Lista över avståndsvapen

Närstridsvapen	Anfallsbonus	Skada	Försvar	Längd	Egenskaper
Svärd	4	3	4	Svärd	Mångsidig +3
Sax	3	4	3	Svärd	
Yxa	5	5	2	Svärd	Framtung -3
Lång trästäv	3	4	4	Stång	Trubbig -3, Kvick +3
Kort påk, klubba	2	4	3	Svärd	Trubbig -3
Hammare	2	5	3	Svärd	Trubbig -3, Tung +3
Spjut	5	3	4	Spjut	Långt skaft +3
Pålyxa	6	5	3	Stång	Framtung -3
Dolk	3	3	2	Arm	Mångsidig +3
Kniv	2	3	2	Kropp	Kvick +3, Snabbdragen +3
Sköld	2	3	7	Arm	Täcker mot avståndsvapen +3
Obeväpnad	–	2	–	Kropp	

Lista över närstridsvapen

Härskrud	Skydd	Dämpning	Egenskaper
Läderharnesk	2	3	
Ringbrynja	6	2	Tung -3
Lamellpansar	5	3	Hindrande -3
Gambesson	4	4	Går lätt sönder -3
Hjälm	+2*	+1*	Begränsad sikt -3

Lista över härskrudar

\* Modifikation till annan rustning

## Hjältevapen

Hjältevapen har alltid en historia och ett namn.

- Ofta en eller två extra egenskaper som ger fler bonuspotter.
- Ibland ett par egenskaper som ger begränsningspotter.
- Nästan aldrig mer än totalt 4 extrapotter, vanligen 1 eller 2.
- Kan ibland ha någon icke-regel-effekt.

## Trolldom

### Besvärjelser

- Bestäm vilken färdighet som används. Svårigheten är +6.
- Som standard måste målet vara något man kan beröra, och endast ett mål.
- En besvärjelse består av ett antal runor, minst en och förmodligen flera.
- Besvärjelsen byggs upp bit för bit.
  - Runorna läggs till en i taget.
  - Varje runa utöver den första ökar svårigheten med +3.
  - Varje runa lägger till mål och resultat till besvärjelsen.
  - Det går att välja bort mål och resultat.
    - Finns det motstridiga resultat och mål så måste de tas bort.
    - Meningslösa resultat och mål måste tas bort.
    - Varje sak man tar bort ger antingen +1 Utmattning eller +3 på svårigheten.
  - De mål och resultat som inte väljs bort läggs till besvärjelsen.
  - Om besvärjelsen avbryts innan den är klar så går den av i den form den är.
- När sista runan är tillagd, slå för färdigheten ifråga. I den mån något behöver beräknas så görs beräkningen från slaget man slår.

### Sejd

- Sejd kan inte användas tyst.
- Det är en handling att yttra en runa.
- Det är en handling att utföra besvärjelsen.
- Man får +1 Wyrd om man lyckas.
- Sejd varar antingen så länge som man galdrar, eller tar effekt omedelbart.

### Rist

- Runor måste vara läsbara.
- Det tar minst en hel scen att rista runorna i en besvärjelse beroende på vad de ristas i.
- Man får +1 Wyrd om man lyckas.
- Målet kan inte vara något annat än det föremål eller den plats där runorna ristas. Alla andra mål måste tas bort.
- Besvärjelsen varar så länge som runorna är kvar.

### Rit

- Varje deltagare kan ansvara för ett antal runor och på så sätt sprida kostnaden och svårigheten.
- Man får +1 Wyrd om man närvarar vid en Rit, oavsett om man deltar i riten eller inte.
- Varje runa tar en timme att yttra.

### Brygd

- Målet är alltid den som inmundigar brygden. Alla andra mål måste tas bort.
- Besvärjelsen varar ett dygn eller tar effekt om ett dygn.

- Besvärjelsen tar en scen att brygga.

Jär

- Målet är något som man iakttar. Om ingenting annat sägs är det i nutiden.
- Alla effekter som påverkar målet måste tas bort.
- Besvärjelsen tar en scen att utföra.
- Oavsett om man lyckas eller inte så får man +1 Wyrd.

Wyrd får man vid följande tillfällen

- +1 Wyrd om man nollar ett slag för en besvärjelse
- +1 Wyrd varje gång man slår en nia när man slår för en besvärjelse
- +1 Wyrd om man är målet för en besvärjelse

Wyrd sjunker med 1 vid följande tillfällen efter att man senast fick extra wyrd:

- Slutet på scenen
- Slutet på nästa scen
- Nästa måltid
- Nästa solnedgång eller soluppgång
- Efter en dag
- Efter en vecka
- Nästa nymåne
- Vid varje nymåne därefter

Wyrd läggs till som modifikation på slag för Sejd, Rist, Rit eller Jär (dock ej Brygd)

Wyrd läggs också till på slag mot Fördärv.

När man får Wyrd, slå ett slag för Fördärv + Wyrd.

- Om slaget misslyckas förvrids man.
- Eventuell förvridning är tillfällig och återgår när Wyrd minskar nästa gång.

## Runor

- Runor är underdiscipliner som är gemensamma för Sejd, Rist, Rit, Brygd och Järv.
- Varje gång någon av dem når ett jämnt färdighetsvärde får man en ny runa som kan användas till vilken som helst av dem.
- Dessutom kan man för en förbättringspoäng lära sig en ny runa.

Runa	Namn	Uttal	Betydelse	Mål	Resultat
ƿ	Feoh	f, v	Tamdjur	Tamdjur (ej häst)	Försvar Målet är
ᚱ	Ur	u	Urox	Jätte eller vilddjur	Tala med vilddjur Galenskap +1 Wyr
ᚦ	Þorn	þ, ð, th, d	Törne	Man, dvärg eller troll	Hindrar passage Skadeverkan
ᚦ	Æsc	a, æ (ä)	Ask	Växt	Hindrar förflyttning Läkning
ᚱ	Rad	r	Ritt	Dörr, fönster, passage	Möjliggör passage Vision från det förflutna
ᚲ	Cen	k	Fackla	Eld	Tända en eld Skadeverkan
ᚷ	Gyfu	g	Gåva		Fler likartade mål inom räckvidden Fientlighet och avund
ᚹ	Wen	w	Glädje		Kättja Eufori eller extas Sorg
ᚸ	Hægl	h	Hagel	Andeväsen eller fylgja	Framtidsvision Se och påverka Skugglandet +1 Wyr
ᚷ	Nyd	n	Nöd	Jordbruksmark	Missväxt Skadeverkan
ᚱ	Is	i, j, y	Is	Väder och vind	Regn Skadeverkan
ᚲ	Eoh	e	Häst	Andra världar	Snabbare resa +1 Wyr
ᚲ	Segel	s	Segel	Skepp, fiskar	Flygförmåga Stormväder Når ett mål inom synhåll
ᚱ	Tir	t	Gudar	Wone eller ése	Krigslycka Når ett mål på ett fält
ᚷ	Beorc	b	Björk	Kvinna, alv eller vittra	Läkning Mardrömmar
ᚲ	Man	m	Människa	En själv	Hamnskifte Galenskap
ᚱ	Lagu	l	Vatten	Rum	Vision från nuet Krigsolycka
ᚷ	Æpil	o, œ (ö)	Arvejord	Egna ätten	Välstånd ökar Sjukdom Når ett mål i samma rum

Tabell: Runor

## Folkslag (och lite världsbild)

### Människor

Dominerar Middangeard.

- Hjältesläkte
- Kortlivad
- Lättförledd

### Halvfolk

Lever i Middangeard, men är rätt ovanliga. Anses vara demoner av kristna och välsignade av gudarna av hedniska kelter.

- Nära wyrd
- Utstötta
- Främmande

### Ljusalver

Lever i Elfheim och under jorden. Alfheim är nära Middangeard, och ibland räcker det med lite dimma för att man ska komma från den ena världen till den andra.

- Tidlös
- Bildskön
- Överjordisk

### Mörkalver

Lever i underjorden, som finns både under Alfheim och Middangeard. Skickliga hantverkare.

- Mörkersyn
- Kort
- Långlivad

### Woner

Levde i Woneheim innan Woneheim ödelades. Lever numera i exil i mestadels Elfheim och Middangeard.

- Fallen
- Gudasläkte
- Långlivad

### Jättar

Lever i Utgård och Middangeards yttre områden, men kan ibland vandra långt in. Med en längd på två och en halv till tre meter

- Fördärvad

- Stor
- Stryktålig

### **Troll**

Lever i vildmarken.

- Fördärvad
- Kort
- Saknar fruktan

Woner, troll och jättar blir nog inte spelarfolkslag från början.



## Diverse regler

### Kampanjvärden

- Fördärv, ackumuleras och förvrider rollpersonen
- Wyrd, ackumuleras och minskas, bonus i trolldom, läggs till Fördärv för tillfällig förvridding
- Omtöckning, ackumuleras i strid, minskar efter strid, dras av från alla slag
- Utmattning, ackumuleras av resor och trolldom, minskar långsamt, dras av från alla slag
- Förbättringspoäng, spenderas för att höja färdigheter
- Öde, handlingspott som kvarstår mellan spelmöten.

Öde motsvarar rollpersonens kontroll över sitt eget öde.

- Man kan få poäng till denna genom
  - symbol
  - blot
  - plantera andra rollpersoners karaktärsdrag
- Kan spenderas på allt, när som helst, även när man inte är i strid.

### Förbättring

Förbättringspoäng

- En förbättringspoäng per timme speltid
- En förbättringspoäng per skördat karaktärsdrag.

Höja färdigheter

- Att höja ett steg kostar lika många förbättringspoäng som nivån man vill ha. (Principen är "1+2+3+4")
- Om en kaskadfärdighet höjs till ett jämnt värde (+2, +4, +6 etc) så får man en underdisciplin.
- Att skaffa en extra underdisciplin kostar en förbättringspoäng.
- Underdiscipliner måste alltid motiveras i äventyret.
  - Underdiscipliner kan vara inestående tills de är motiverad.

Byta karaktärsdrag

- Ett skördat karaktärsdrag kan bytas.

### Hållhakar

Hållhakar är tillfälliga värden. Hållhakar minskas/försvinner med tiden:

- Förloraren tar en extra modifikation på -3 på en handling. Därefter minskas hållhaken ett poäng.
- Vinnaren gör om hållhaken till Utmattning. Vinnaren säger hur många poäng Utmattning förloraren får (max hållhakens värde). Hållhaken minskar så många poäng.
- Vinnaren gör om hållhaken till skada. Vinnaren säger hur stor Skadepotentialen blir (max hållhakens värde). Hållhaken minskar så många poäng.

## Utmattning

Poängvärde som börjar på 0 och stiger uppåt. Högre värde är dåligt.

- Utmattning ackumuleras.
- Utmattning minskar med 1 per timmes vila.
- Utmattning tas bort helt efter en natts god sömn.

## Fördärv

Poängvärde som börjar på 0 och stiger uppåt. Högre värde är dåligt.

- Vid ogärningar (stöld, misshandel), slå ett slag för Sinne, svårighet 6-9. Misslyckas slaget får man 1 fördärv.
- Vid illdåd (mord, våldtäkt, tortyr) får man 1 fördärv.
- Vid nidingsdåd (löftesbrott, mordbrand, förräderi etc), slå ett slag för Sinne, svårighet 9-12. Lyckas slaget får man 1 fördärv, misslyckas slaget får man 2 fördärv.
- När man får fördärv, slå ett slag för Sjal med Fördärv+Wyrd som svårighet. Om slaget misslyckas förvrids man.

## Förvridning

Misslyckat slag #	Förändring
<b>Första</b>	Rollpersonen upplevs som aningen vackrare, men på ett farligt sätt: vackrare men kallare ögon, slätare men blekare hud etc.
<b>Andra</b>	Man kan nu börja skymta saker i Skugglandet utan att behöva trolldom.
<b>Tredje</b>	Rollpersonen upplevs som naturligt vacker. Det är svårt att sätta fingret på vad det är. Kanske håret verkar leva ett eget liv. Kanske ögonen är aningen för stora och klara. Kanske blicken är för genomträngande. Man kan skymta saker i Skugglandet.
<b>Fjärde</b>	Ärr och skönhetsfläckar, naturligt tunna läppar. Rollpersonen får -3 på slag för sociala situationer. Man kan se och höra saker i Skugglandet.
<b>Femte</b>	Rollpersonen börjar nu bli ful. Ögonbrynen faller av, ögonen blir fiskaktiga och döda, huden blir likblek eller håret blir tunnare. Rollpersonen får -3 på slag för sociala situationer. Man kan se och höra saker i Skugglandet utan hjälp av trolldom.
<b>Sjätte</b>	Rollpersonens utseende påverkas åt det övernaturliga hållet: ögonen blir lysande röda eller ändrar form till kattpupiller, horn växer fram i pannan, naturlig hårväxt över hela kroppen, naglarna blir till klor, eller något annat. Rollpersonen får -6 på slag för sociala situationer, men kan se, höra och påverka saker i Skugglandet utan hjälp av trolldom.
<b>Sjunde</b>	Rollpersonen faller in i skugglandet. Om det är på grund av att Fördärv ökade så är nu rollpersonen en vreda och slav under Skuggan. Om det är på grund av att Wyrd ökade så kan rollpersonen komma tillbaka till Midgård när Wyrd minskas.

Effekt av misslyckade slag för förvridning

Bli av med Fördärv

- I exceptionella fall där man sonar ett illdåd på synnerligen hedervärda sätt så kan man bli av med Fördärv.

## Stora varelser

Stora varelser kan inte skadas alls om de inte hindras eller stoppas först.

- När besten är stoppad kan man göra vanliga anfall.
- Besten kan alltid göra anfall själv.

Att stoppa varelsen är en sammansatt handling som inte kan använda vapenfärdigheter.

- Stor som fenrisyngel = 3 slag, stortroll = 4 slag, drake = 5 slag.
- **Undermålig kvalitet:** Besten är ohindrad.
- **Låg kvalitet:** Besten stoppas tillfälligt. Under en runda kan man göra anfall på besten innan den sliter sig.
- **Marginell kvalitet:** Besten stoppas tillfälligt. Under tre rundor kan man göra anfall på besten innan den sliter sig.
- **God kvalitet:** Besten stoppas, men kan slita sig om den vinner en motsatt handling. Rollpersonen som håller den får +3 på sitt slag per lyckat slag i den sammansatta handlingen.
- **Superb kvalitet:** Besten är permanent stoppad.

## Resor

Sammansatt handling mot resan. Färdigheter beror på resväg och ressätt, svårigheter beror på årstid.

- Undermålig kvalitet: Man kommer inte fram. +3 Utmattning.
- Låg kvalitet: Något allvarligt händer på vägen, man kommer fram men skadad eller utan last eller väldigt sent. +6 Utmattning.
- Marginell kvalitet: Man kommer fram, men sent och trött. +6 Utmattning.
- God kvalitet: Man kommer fram i tid, men trött. +3 Utmattning.
- Superb kvalitet: Man kommer fram i tid och relativt utvilad. +1 Utmattning

Svårighet

- Vinter: 12
- Höst och vår: 9
- Sommar: 6

## Rikedom och handel

För att följande hålla koll på finanserna finns tre värden:

- Färdigheten Rikedom
- Tillståndet Skuld
- Handlingspotten Tillgångar

När du vill veta om du har råd att köpa eller investera i något, slå ett slag för färdigheten Rikedom. Svårigheten beror på priset.

- Om slaget **nollas** har man inte råd men skaffar det ändå. Man får ett tillstånd Skuld på 4 poäng.
- Om slaget **misslyckas** har man inte råd.
- Om slaget **lyckas precis** har man egentligen inte råd. Välj mellan att skaffa det och få ett tillstånd på Skuld på 2 poäng, eller att inte skaffa det.
- Om slaget **lyckas** så har man råd.

Handlingspotten Tillgångar och tillståndet Skuld tar ut varandra.

## Handel

En större affär kan omfatta flera avtal. Lös den större affären som en sammansatt handling för Vältalighet, Rikedom, Lagmannaskap och andra passande färdigheter, där varje slag är en delaffär i den större affären. Enskilda slag i den sammansatta handlingen kan ersättas med handelskonflikter.

- **Undermålig kvalitet:** Lurad! Du får tillståndet Skuld +6.
- **Låg kvalitet:** Förlustaffär. Du får tillståndet Skuld +3.
- **Marginell kvalitet:** Jämnt upp.
- **God kvalitet:** Förtjänst. Du får Tillgångar +3.
- **Superb kvalitet:** Fantastisk framgång. Du får Tillgångar +6.

Det kan tillkomma resor mellan delaffärerna.

## Pengar

- Handel sker mestadels med byteshandel.
- Mynt slås lokalt.
- 240 pening = 20 scilling = 1 pund silver
  - 1 pund silver motsvarar ungefär värdet av ett års arbete av en person
  - "Ett silver", "pening", är alltså ett silvermynt som väger ca 1,8 gram.

## Folcmote

Ett folcmote är ett möte där man reder ut tvister, fattar beslut och väljer hövdingar.

- Att arrangera ett folcmote är en sammansatt handling för Ledarskap, Lagmannaskap, Hushållning och Vältalighet.
- **Undermålig kvalitet:** Motet blir en katastrof. Ättens Heder minskar med 2.
- **Låg kvalitet:** Motet blir omtalat som dåligt. Ättens Heder minskar med 1.
- **Marginell kvalitet:** Tvister blir lösta. Några beslut fattas. Svåra beslut och viktiga val kvarstår.
- **God kvalitet:** Ett gott mot. Ättens Heder ökar med 1.
- **Superb kvalitet:** Ett mycket gott mot. Ättens Välstånd och Heder ökar med ett vardera.

Man kan resa frågor eller lösa tvister på ett folcmote. Tvister och frågor behandlas som en konflikt, vanligen för Lagmannaskap eller Vältalighet.

Det råder motesfred på folcmotet.

- Att bryta motesfreden är nidingsdåd.

En tvist är en konflikt där den som har sak kräver en bot baserad på sin (eller den dödes) wergild.

- Käranden försäkrar att han inte för talan av illvilja.
- Svaranden försäkrar att om folcmotet finner honom skyldig så godtar han det.
- Konflikten löses och kan stegras.
  - Konflikten kan inte stegras till våld utan folcmotets godkännande.
  - Blir det inte tvekamp så får den som vinner igenom sitt mål.
  - Blir det tvekamp så gör de båda upp i envig, och därefter ligger saken gill.

- Folcmotet kan även döma svarande fredlös eller döma fejd istället för bot, om brottet är synnerligen illa.
- Bryter någon mot inledande eder och hämnas så är det nidingsdåd.

## Wergild

En persons wergild eller mansbot bestäms av dennes Status. Wergild ligger som grund för bot för dråp, mord, edsbrott etc.

Status	Wergild för kvinnor	Wergild för män
0	50 silver*	50 silver*
+1	150 silver	100 silver
+2	300 silver	200 silver
+3	600 silver	300 silver
+4	900 silver	400 silver
+5	1200 silver	600 silver
+6	1800 silver	1200 silver
+7	2400 silver	1800 silver
+8	3200 silver	2400 silver

\* Fredlösa har ingen wergild alls, medan ättlösa har en wergild, om än inte hög.

- Döms man att betala mansbot, dra av den andres Status från ett slag för Rikedom. Lyckas slaget har man råd att betala mansbot.
  - Du får en modifikation på +3 på slaget om det rör ringare brott som stöld eller dråp. Då minskas boten.
- Får man ta emot mansbot så får man ett tillstånd Tillgångar på lika många poäng som din Status, dock minst 1.
  - Du får en extra handlingspoäng i potten Tillgångar om brottet som ersätts är grovt (löftesbrott eller mord)

## Symbol

Symbol är en rituell form av skålande, där man först skålar för gudar, sedan för förfäder, och sedan skryter om sina bragder (och skålar). Skrytet kallas flyting, där en krigare eller hjälte (gielp) skryter om sina bragder och en talare (thyle) som utmanar och förringar bragden och inte sällan förolämpar hjälten.

- Flyting-delen av symbol är en egen konfliktform.
- Den är högst frivillig. Man behöver inte delta.
- Målet är att vinna värdens och deltagarnas högaktning, vilket manifesteras i form av handlingspoäng till Öde.
- Den som skryter berättar om en bragd man har gjort. Därefter försöker en thyle förringa bragden.
- En thyle som förlorar får inte något tillstånd. Det är bara skrytaren som kan vinna handlingspoäng till Öde eller förlora och få tillstånd.
- Konflikten stegras sällan till mer än Hetsig.
- Ett skryt per person och symbol.

## Blot

- Blot inträffar ca fyra gånger per år, eller vid särskilda tillfällen.
  - Dagjämning (höst och vår) och solstånd (sommar och vinter)
  - Stora segrar
  - Inför viktiga slag
  - Vid hövdingars och stormäns begravning
- Behandla blot som att man köper Öde.
- Bestäm hur många poäng du vill ha. Du får en svårighet för köpet.
- Om slaget lyckas så får du så många poäng Öde.
- Om slaget nollas eller lyckas precis så får du Skuld som vid ett vanligt köp.

Antal handlingspoäng till Öde	Svårighet Rikedom eller Gårdsmannaskap
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15

Blot, rikedom och Öde

## Skugglandet

- Skugglandet finns överallt.
- Det är mer påtagligt i vildmarken och nästan inte påtagligt alls bland folk.
  - Människor lever normalt helt i den vanliga världen och kan sällan uppfatta eller påverka Skugglandet.
  - Fylgior, spöken och andeväsen lever helt i Skugglandet och kan bara uppfatta den vanliga världen.
  - Vilddjur lever normalt i båda, medan tamdjur mer i den vanliga världen.
- Trolldom, wyrd och fördärv gör att man kan komma att uppfatta eller påverka Skugglandet.

## Relationer

En rollperson kan ha en relation till en annan person.

- Relationen är en flagga till spelledaren.
- Relationer kan aktiveras.
  - Aktivera en relation för att toppa ett slag, antingen när man agerar mot personen eller när man kan använda personens inflytande.
  - Aktivera en relation för att få en tjänst.
- Relationen består av personens namn och en eller fler etiketter. Relationen visar att båda parterna känner varandra, etiketterna talar om hur de ser på varandra.
- Etiketter kan vara assymetriska. Parterna behöver inte ha samma etiketter.
- Möjliga etiketter: Partner, Intim, Hedersskuld till, Fiende, Vän, Familj, Släkting, Ovän, Rival etc
- Etiketter kan sättas om båda parter är med på det.
- Etiketter kan tas bort om båda parter är med på det.
- Etiketter kan också sättas eller tas bort som mål i en konflikt.

- Vinner man konflikten kan den andra personen acceptera målet inklusive tillägg/borttagande av etikett, eller avvisa målet inklusive etiketten och ta Tillstånd istället.

## Vinterfasen

- Läk eventuella kvarstående skador.
- Gå över hoträknarna. En del tickar upp under vinterfasen.
- Modifiera ättens Välstånd.
  - Välstånd sjunker med 1 automatiskt.
  - Välstånd sjunker med 1 till om ätten led stora förluster under året.
  - Välstånd ökar med 1 om ätten vinner stora segrar under året.

Man kan träna under vinterfasen

- Träning under vinterfasen inträffar om man spenderar förbättringspoäng under vinterfasen.
- Man måste alltid spendera minst ett förbättringspoäng om man vill träna.
- I så fall får man ett gratis förbättringspoäng på samma färdigheter som man spenderar poäng på att höja. Ex: jag har +2 och vill ha +3. Det kostar 3 förbättringspoäng. Jag betalar 2 poäng i vinterfasen och får ett poäng till gratis.
- Om man har en relation till en person med Lärdom så räknas den personen som ett gratis förbättringspoäng till. Ex: jag har +2 och vill ha +3. Det kostar 3 förbättringspoäng. Jag betalar 1 poäng, får 1 till för att det är vinter och 1 för att jag har en relation till en lärare.