

Fimbulvinter regelmaster

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.

Dokumentet innehåller bara rollpersonsgenerering, handlingsresolution, konflikter och strid, samt referenslistor över färdigheter, vapen och karaktärsdrag. Trolldom och kampanjregler ingår inte.

Om världen

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

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. Tänk dig digerdöden, fast med snö istället för pest. I Middangeard finns Nordrike, som är ett ospecificerat saxiskt/fornnordiskt område som blir startpunkt för spelet.

Språkliga termer och namn i världen hämtas från saxiska, och även samhälle är delvis baserat på ett generellt saxisk-germanskt samhälle. Religion och metafysik är lika delar eget påhitt, saxisk/germansk världsbild och fornnordisk världsbild. 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

Rollpersoner

Bygg först en ätt gemensamt (se Ätten nedan).

Bakgrund

Folkslag:

- Välj ett karaktärsdrag från Folkslag.

Ätt:

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

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 till 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 spelardarpersoner 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 märkt 0-9. Avläs 0 som 0, inte som 10.

Enkelt slag: tärning + attribut + färdighet + modifieringar

Obegränsat 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.

Pressa slag: Kan inte ske samtidigt som spärr. Spärr har förtur.

- Lägg till en extra tärning per pressning innan slaget slås.
- Slå samtliga tärningar.
- Välj den bästa.
- Därefter tillämpas nior och nollor.

Spärra slag: Blockar pressning.

- Lägg till en extra tärning per spärr innan slaget slås.
- Slå samtliga tärningar.
- Välj den sämsta.
- Därefter tillämpas nior och nollor.

Resolution

Svårighetsslag: Jämför ett slag (enkelt eller obegränsat) 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 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.

- Den som initierar handlingen slår lika med eller högre än den som motstår: den som initierar vinner.
- Den som initierar handlingen slår lägre än den som motstår: den som motstår vinner.

Om svårigheter och modifikationer

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

Sammansatta 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 konsekvenser)

- 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.

- Förloraren får en Konsekvens
- Konsekvenser har ett värde och ett namn
- Konsekvensens värde beror på konfliktens nivå:
 - Fientlig: +3
 - Hetsig: +2
 - Civiliserad: +1
 - Vänskaplig: +1

Man blir av med konsekvensen genom att spendera dem.

- Förloraren tar en extra modifikation på -3 på en handling. Därefter minskar konsekvensen ett poäng.
- Vinnaren gör om konsekvensen till Utmattning. Vinnaren säger hur många poäng Utmattning förloraren får (max konsekvensens värde). Konsekvensen minskar så många poäng.
- Vinnaren gör om konsekvensen till skada. Vinnaren säger hur stor Skadepotentialen blir (max konsekvensens värde). Konsekvensen 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	Jordamål, vådamål, ärvdamål, köpmål, byalag, tvistemål, manhelgd, konungalag
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
Status	Kraft, Hjärta	
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 (ofta specialiseringar inom hantverk eller kunskaper).
 - Personen kan utföra det, men slaget spärras.

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 öka ett valfritt slag med 3.

Aktivera karaktärsdrag för att minska Omtöckning med 3.

Karaktärsdragsberättelsen

Välj en annan rollpersons karaktärsdrag.

Försök få in detta karaktärsdrag i spel i fyra steg:

- Introduktion: Introducera karaktärsdraget
- Fördjupning: Fördjupa karaktärsdraget och dess ursprung.
- Svårighet: Använd karaktärsdraget för att skapa ett problem som den andra spelaren måste överkomma.
- Avslut: Avrunda berättelsen om karaktärsdraget.

Ta kontroll över spellearresurser när det behövs för att göra det.

I slutet av spelmötet då sista steget är avklarat:

- Du får två förbättringspoäng.
- Den andra spelaren får byta sitt karaktärsdrag.
- Välj en annan rollpersons karaktärsdrag i början på nästa spelmöte.

Strid

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.
- Tredje man är den som är en del av striden, men inte är med i en delstrid.

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. Deltagare deklarerar Avståndsändring i valfri ordning.
 - Förslag på ordning: rollpersoner först, spelledarpersoner därefter.
 - Alternativen är Avancera, Hålla avståndet, samt Retirera.
 - Efter att förflyttning är deklarerad avgörs vad som händer med avstånd.
2. Bestäm om Övertag ändras och till vem.
 - Övertag kan ändras om avståndet har ändrats.
 - Övertag kan ändras om den som hade övertaget blev skadad.
3. Deltagare deklarerar en Handling.
 - Förslag på ordning: rollpersoner först, spelledarpersoner därefter.
4. Handlingar utvärderas i turordning.
 - Den som har övertaget bestämmer turordningen.
 - Om ingen har övertaget så inträffar alla handlingar samtidigt.
 - i. Slå handlingsslag för alla handlingar först.
 - ii. Slå skada för de anfall som lyckas.
 - iii. Bokför resultaten.
5. Om anfallet lyckas kan den som har övertaget vinna terräng.
6. När alla handlingar är utvärderade så börjar man en ny runda.
7. Vid passande tidpunkt, byt till en annan delstrid.

Första rundan

- Striden börjar på samma avstånd som det längsta vapnets Längd.
- Den med längst vapen i delstriden får övertaget.
- Om fler än en person har längst vapen, slå ett motsatt slag för Stridsvana. Den som vinner slaget får övertaget.

Avstånd och 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.

Avståndet ändras i början på rundan.

- Förste man väljer mellan att Avancera mot en andre man och Hålla avståndet 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.
- I varje par av första man och andre 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 övertaget, så ändras avståndet som den parten vill.
 - Om båda parterna rör sig på olika sätt, och ingen av parterna har övertaget, slå ett motsatt slag för Manövrer. Avståndet ändras som den som vinner slaget vill.

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

- På För kort avstånd händer ingenting.
- På Optimalt avstånd pressas anfallsslaget.
- På För Långt avstånd kan vapnet inte användas för anfall. Det kan användas för försvar.

Övertag

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

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

Ändras initiativet så sätts nytt initiativ med följande regler:

- I första hand, välj den på Optimalt avstånd.
 - Om fler än en person är på Optimalt avstånd, slå ett motsatt slag för Stridsvana.
 - Den som vinner slaget får övertaget.
- I andra hand, välj den på För kort avstånd.
 - Om fler än en person är på För kort avstånd, slå ett motsatt slag för Stridsvana.
 - Den som vinner slaget får övertaget.
- Om alla är på För Långt avstånd så får ingen övertaget.

Rundans handling

Den som har övertaget har följande alternativ:

- Anfalla.
- Vila.
 - Minska Omtöckning med 1.
 - Omtöckning kan inte bli lägre än antalet skador.
- Storma.
 - Öka omtöckning med 1.
 - Om anfallet lyckas, pressas skadeslaget.
 - Avståndet minskas sedan ett steg oavsett om anfallet lyckas eller inte.
- Lämna delstriden.

- Kämpen blir Tredje man.
- Flytta till en angränsande zon.
 - Slag för Manövrer, Lätt eller motsatt.
 - Spärra slaget med en tärning om man förflyttar sig två zoner, med två tärningar om man förflyttar sig tre zoner etc.
 - Kämpen blir Tredje man.

Den som inte har övertaget har följande alternativ:

- Kontra (anfälla).
- Vila.
 - Om försvararen inte behöver slå något slag så blir denne av med en poäng Omtöckning.
 - Omtöckning kan inte bli lägre än antalet skador.
- Lämna delstriden.
 - Slag för Manövrer, Lätt eller motsatt.
 - Kämpen blir Tredje man.
- Flytta till en angränsande zon.
 - Slag för Manövrer, Lätt eller motsatt.
 - Spärra slaget med en tärning om man förflyttar sig två zoner, med två tärningar om man förflyttar sig tre zoner etc.
 - Kämpen blir Tredje man.

Tredje man är inte indragen i någon delstrid. Tredje man har följande alternativ:

- Anfälla ett valfritt mål i striden, så länge som siktlinjen inte är hindrad.
 - Förutsätter att anfallet sker med avståndsvapen.
 - Tredje man fortsätter att vara tredje man.
- Anfälla en person i samma zon med ett närstridsvapen.
 - Om målet är tredje man bildas en ny delstrid.
 - Om målet är indragen i en delstrid, och målet är andre man i den delstriden, så delas delstriden upp i två, med åtminstone målet och anfallaren i den nya delstriden.
 - Om målet är första man i en delstrid så blir anfallaren ny andre man i samma delstrid.
- Bli indragen i en delstrid om någon angriper tredje man med ett närstridsvapen.
- Flytta till en angränsande zon.
 - Slag för Manövrer, Lätt eller motsatt.
 - Spärra slaget med en tärning om man förflyttar sig två zoner, med två tärningar om man förflyttar sig tre zoner etc.
 - Kämpen blir Tredje man.

Blir man anfallen så har man **alltid** följande alternativ, oavsett om man har övertaget eller inte, eller är första, andra eller tredje man. Välj innan anfallsslaget slås.

- Försvara sig.
- Chansa. Tärningen i försvarsslaget räknas som att man slog 0.

Anfall och försvar

- Anfall och försvar är ett vanligt motsatt slag.
- Anfallarens handling deklarerar i rundans början
- Försvararens handling deklarerar när som helst fram till att anfallaren slår tärning.
- Pressa anfallsslaget om motståndaren är på Optimalt avstånd för vapnet.

Det finns fyra möjliga utfall:

- Anfallaren vinner, försvarsslaget nollas. Skadepotentialen ökar med +5.
- Anfallaren vinner. Anfallaren får in en träff. Skada beräknas.
- Försvararen vinner. Ingenting händer.
- Försvararen vinner. Försvararen får omedelbart en handlingspoäng till sin huvudpott.

Skadeberäkning

Skadeslag är ett motsatt slag mot stryktålighetsslag.

Skadeslaget är ett slag för skadegrund + motståndarens omtöckning.

- Pressa skadeslaget om anfallaren Stormar.

Stryktålighetsslaget är ett slag för attribut + Skydd + 5.

- Vanligen används Kraft eller Vilja.
- Om försvarsslaget nollades är stryktålighetsslaget ett slag för attribut + Skydd

Det finns fyra möjliga utfall av skadeslaget.

- Skadeslaget nollas: Skråma.
 - Markera Omtöckning: 1 poäng
- Skadeslaget misslyckas: Lätt skada.
 - Markera Omtöckning: Chock – Dämpning, dock minst 1 poäng
 - Välj en skadeeffekt.
- Skadeslaget lyckas eller lyckas precis: Allvarlig skada.
 - Markera Omtöckning: (2 x Chock) – Dämpning, dock minst 1 poäng.
 - Välj en skadeeffekt.
 - Markera Utslagen.
- Skadeslaget lyckas med 10 eller mer: Kritisk skada
 - Oviktiga spellearpersoner dör.
 - Markera Omtöckning: (3 x Chock) – Dämpning
 - Välj en Skadeeffekt
 - Markera Utslagen
 - Ett lyckat Utmanande slag för Medicin krävs inom en timme från skadetillfället.
 - Om slaget lyckas, gör om skadan till en Allvarlig skada. Lägg till karaktärsdraget Krigsskada.
 - Om slaget misslyckas, eller inte slås alls, så dör försvararen.

Utslagen

- Man kan inte deklarerera handlingar eller göra mothandlingar.
- Man kan inte längre ha övertaget.
- Det går att strunta i att man är utslagen.
 - Öka Omtöckning med 2.
 - Utför en redan deklarerad handling, eller deklarerar en handling eller gör en mothandling.
 - Handlingen spärras.
 - Därefter är man Utslagen igen.

Skadeeffekt

När du får en skadeeffekt:

- Markera ett attribut som inte har markerats tidigare.
- Spärra alla slag för det attributet.

Vinna terräng

Om den som har överläget lyckas med sitt anfall, 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.
- 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". Pressa närstridsanfallsslag mot personer i annan zon.

- Balansutmaning: Kräver lyckat Lätt slag för Manövrer 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.
 - När skadan läks, ta bort en skadeeffekt.
- En Allvarlig skada läks efter en månad.
 - När skadan läks, ta bort en skadeeffekt.
 - En Allvarligt skadad person är Utslagen i en vecka. Därefter försvinner tillståndet.
- 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.

Läkekonst

Lätt skada: Ett slag per skada och dag.

- Slå ett Svårt slag för Läkekonst.
- Om slaget lyckas försvinner skadan efter nästa viloperiod.
- Ta även bort en skadeeffekt.

Allvarlig skada: Behandlas med en sammansatt handling för Läkekonst, Leta och Vetenskap.

- Svårigheten är Utmanande om man är i en gård eller hem med tillgång till mediciner och vila.
- Svårigheten är Svår om man har tillgång till bandage och örtväska.
- Svårigheten är Mycket svår om man inte har hjälpmedel utöver vatten och tvål eller sprit.
- **Undermålig kvalitet:** Ingen förbättring. Försök igen om två viloperioder.
- **Marginell kvalitet:** Ta bort Utslagen. Försök igen om en viloperiod.
- **God kvalitet:** Antingen; ta bort Utslagen, ta konsekvensen Konvalescent -3, stryk en Allvarlig skada och markera en Lätt skada istället; eller försök nästa viloperiod med +3 på slagen.
- **Superb kvalitet:** Ta bort Utslagen, stryk en Allvarlig skada och markera en Lätt skada istället.

Vapenlistor

Avståndsvapen	Skadegrund	Chock	Egenskaper
Kastkniv	2	2	Snabbdragen
Långbåge	4	5	Kraftig
Pilbåge	3	4	
Armborst	4	6	Långsam

Lista över avståndsvapen

Närstridsvapen	Skadegrund	Chock	Försvarsbonus	Längd	Egenskaper
Svärd	4	3	+3	Svärd	Mångsidig
Sax	3	4	+3	Svärd	
Yxa	5	4	+2	Svärd	Framtung
Lång trästäv	3	3	+4	Stång	Trubbig, Kvick
Kort påk, klubba	2	3	+3	Svärd	Trubbig
Hammare	2	4	+3	Svärd	Trubbig, Tung
Spjut	5	3	+4	Spjut	Långt skaft
Pålyxa	6	3	+3	Stång	Framtung
Dolk	3	2	+2	Arm	Mångsidig
Kniv	2	2	+2	Kropp	Kvick, Snabbdragen
Sköld	2	3	+6	Arm	Täcker mot avståndsvapen
Obeväpnad	1	2	-	Kropp	Obeväpnad
Improviserat vapen	2	2	+2	Arm	Eventuellt Trubbig

Lista över närstridsvapen

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

Lista över härskrudar

* Modifikation till annan rustning

Egenskaper

Begränsad sikt: Spärra slag för att få övertaget.

Framtung: Spärra försvarsslag om avståndet är längre än vapnets Längd.

Går lätt sönder: Spärra stryktålighetsslag om vapnet eller härskruden inte reparerades sedan förra striden.

Hindrande: Spärra slag för att ändra avstånd.

Kraftig: Om direkt föregående handling var ett anfall, spärra anfallsslag.

Kvick: Pressa slag för att få övertaget.

Långsam: Du kan inte anfalla med vapnet om du anföll med det förra rundan.

Långt skaft: Pressa anfallsslag om avståndet är längre än motståndarens vapens Längd.

Mångsidig: Pressa anfallsslag även när avståndet är ett snäpp kortare än vapnets Längd.

Obeväpnad: Pressa anfallsslag om inga vapen används.

Snabbdragen: Det är inte en handling att byta vapen till Kniv.

Trubbig: Spärra skadeslag.

Tung: Spärra slag för förflyttning mellan zoner och att ändra avstånd.

Täcker mot avståndsvapen: Pressa försvarsslag mot avståndsvapen.

Hjältevapen

Hjältevapen har alltid en historia och ett namn.

- Ofta en eller två extra egenskaper som pressar slag.
- Ibland ett par egenskaper som spärrar slag.
- Nästan aldrig mer än totalt egenskaper, vanligen 1 eller 2.
- Kan ibland ha någon icke-regel-effekt.