



- REGLER – QUICK SHEET -

Sammanfattning av reglerna till Fantasy! 2.0. De avsnitt som är markerade med (*) är husreglade.

ROLLPERSONEN

Rang*

Rang används för att ge en indikation på hur erfaren och kompetent din RP är, den har ingen spelteknisk betydelse. Din rang ökar varje gång du har växlat in 10 ET (Se *Hur blir jag bättre*).

Mana

Du kan använda Kraftord för att boosta dina slag. För varje Manapoäng du spenderar på ditt Kraftord får du +1. Du kan max använda 3 Manapoäng på ett Kraftord.

Om du hamnar på 0 Manapoäng måste du slå ett Närvaroslag med SVG 2 för att inte förlora medvetandet i 1T timmar. Du återfår alla Manapoäng efter 6 timmars vila.

Förmågor

Du kan öka nivån för de flesta av dina förmågor. Detta innebär normalt sett att du får +1 tärning (benämns kort och gott +1 nedan) för varje nivå du har. Du kan inte ha mer än nivå 10 i en färdighet.

Notera att bonus för förmågor kan ackumuleras.

Spelarna kan komma egna Förmågor med SL:s goda minne.

Brottning: +1 vid fasthållning eller kast av en motståndare.

Boxare: +1 på Attackslag vid oöppnad strid.

Bågskytte: +1 vid när du använder projektilvapen.

Ducka: +1 på Försvarsslag när du blir attackerad (gäller både närstrid och avståndsattacker).

Elegant attack*: En gång per nivå, under en strid, får du använda Motorik istället för Fysik för ditt Attackslag.

Fingerfärdighet: +1 på hantera fällor, stjäla något och vid låsdyrkning.

Fäktning: +1 på Attackslaget vid användandet av svärd.

Första hjälpen*: +1 på Intelligensslaget när du vårdar någon skadad. Lyckas slaget har du stoppat blödningar och den skadade återfår genast lika många KP som Marginalen (se *Att utföra handlingar* nedan). Observera att TKP måste delas innan KP kan delas.

Du kan försöka utföra Första hjälpen på en och samma person tre gånger med -1 för varje

försök efter det första innan du måste ge upp. Du får tre nya försök dagen därpå. Om personen blir skadad på nytt får du försöka lägga om den nya skadan.

Om du inte har förband eller liknande får du -1 när du försöker dig på Första hjälpen.

Gott rykte: +1 på ditt Handlingsslag när du försöker påverka en person som vet vem du är.

Hota: +1 när du försöker få någon att göra något mot sin vilja.

Immun: +1 på ditt Fysikslag när du försöker motstå gift och sjukdomar.

Instinktivt anfall*: En gång per nivå, under en strid, får du använda Närvaro istället för Fysik för ditt Attackslag.

Kasta: +1 på Handlings- och Attackslag som innebär att du försöker pricka något med ett kast (kastvapen ex.v.).

Knivkämpe: +1 på ditt Attackslag när du använder korta vapen i närstrid.

Köpslå: +1 på ditt Närvaroslag när du förhandlar om priser.

Lokalsinne: +1 på ditt Närvaroslag när du behöver orientera dig eller navigera.

Långa vapen: +1 på ditt Attackslag när du slåss med långa vapen som spjut, stav osv.

Munläder: +1 på ditt Intelligensslag när du försöker tala eller bluffa dig ut ur en situation.

Nerver av stål: +1 på de Skräcktest du tvingas att slå.

Prickskytt: +1 i skadebonus när du gör skada med avståndsvapen.

Skarp blick: +1 på ditt Närvaroslag när du försöker upptäcka något med hjälp av din syn.

Slug ripost*: En gång per nivå, under en strid, får du använda Intelligens istället för Fysik för ditt Attackslag.

Sköldtränad: +1 på ditt Försvarsslag om du använder sköld i strid.

Slår hårt: +1 bonus på ditt skadeslag i närstrid. Observera att denna bonus inte ger en extra tärning utan ska adderas till tärningsresultatet.

Smyga: +1 på ditt Fysikslag när du försöker gömma dig eller smyga.

Spåra: +1 på ditt Närvaroslag när du spårar någon eller något.

Stidsvana: +1 på ditt Fysikslag i närstrid samt +1 TKP.

Upptäcka: +1 på ditt Närvaroslag när du försöker upptäcka någon som ligger dold för dig.

Vildmarksvana: +1 på ditt Intelligensslag när du är i vildmarken och behöver slå för något som har med överlevnad att göra (dock ej strid).

Yxkämpe: +1 på ditt Fysikslag när du använder någon form av yxa eller klubba som vapen.

Överraskningsattack: +1 på ditt Fysikslag och +1 i skadebonus när du attackerar ett ovetande offer.

Övertyga: +1 på ditt Närvaroslag när du diskuterar och försöker övertyga personer.

ATT UTFÖRA HANDLINGAR

Marginal

I de fall det är intressant att veta hur bra du lyckats med ett slag kan Marginal användas. Marginalen är lika med antalet tärningar som lyckats och som är högre än SVG (se *Svårighetsgrader* nedan)

Svårighetsgrader

För att lyckas med ett Handlingsslag behöver du normalt sett lika många lyckade tärningar som SVG.

SVG	Beskrivning
1	Enkelt
2	Normalt
3	Svårt
4	Vansinne
5	Heroiskt
6	Legendariskt
7	Glöm det

6-Regeln

För varje 6 får du slå ytterligare en tärning.

Onda ögon

Om du har hälften eller fler 1 så har du fumlat även om du har tillräckligt många tärningar för att lyckas med handlingen.

Vilken Egenskap ska jag använda?

Färdighet	Egenskap
Akrobatik	Fysik
Bluffa någon	Intelligens
Dansa	Fysik
Dyrka lås	Motorik
Ficktuveri	Motorik



Färdighet	Egenskap
Flörta	Närvaro
Fuska i spel	Motorik
Förklädnad	Intelligens
Gömma sig	Fysik
Hota	Närvaro
Knopar	Motorik
Hoppa	Fysik
Kasta något	Fysik
Klättra	Fysik
Köra vagn	Fysik
Läsa/Skriva	Intelligens
Magi	Närvaro
Projektilvapen	Motorik
Navigera	Intelligens
Rida	Fysik
Ro/paddla	Fysik
Sjunga	Närvaro
Spåra	Närvaro
Strid	Fysik
Talare	Närvaro
Upptäcka något	Närvaro
Värdera	Intelligens
Övertyga	Intelligens

Tvekamp – aktivt motstånd

Om du försöker besegra en motståndare som gör motstånd räknas detta som en tvekamp. I detta fall ska du och din motståndare slå var sitt Handlingsslag (modifieras som vanligt) och sedan jämförs era resultat. Om den som är aktiv (den som initierat tvekampen) har ett *högre* resultat än den passive har den aktive ”vunnit”.

Samarbete

Den som hjälper till ger hälften av sina tärningar (avrundat uppåt) för aktuellt Handlingsslag till den som utför handlingen. Om du har hjälpt någon annan får du inte utföra någonting annat under innevarande SR.

HUR BLIR JAG BÄTTRE?*

Du får ET på ett antal olika sätt.

- ♦ 1 ET för varje spelmöte du deltagit i och varit aktiv*
- ♦ 1 ET om SL anser att du och de andra i äventyrargruppen besegrat ett färligt monster eller löst en knepig situation
- ♦ Om du bärar hem skatter får du ET för detta. Hur många ET en skatt är av värde bedöms av SL men en tumregel är 1000 sm = 1 ET. Dessa ET delas mellan alla de RP som deltagit (även de som dött under resans gång).

Med undantag för de ET som delas ut för att du deltagit i ett spelmöte (dessa ET får du alltså använda i nästa spelmöte) efter avslutat uppdrag.

STRID

Stridsrundan (SR)

En SR varar bara några sekunder och delas upp enligt nedan ordning.

- ♦ SL avgör om någon sida är överraskad
- ♦ Om någon kastat en besvärjelse förra SR aktiveras dess effekt nu
- ♦ Om första SR - Initiativslag slås (se *Initiativ*)
- ♦ Den sida som vann Initiativslaget utför nu sina handlingar. Den inbördes ordningen i den vinnande sidan spelar ingen roll
- ♦ Alla individuella strider avgörs
- ♦ Sidan som förlorade Initiativslaget får nu utföra de handlingar de kan tänkas ha kvar

Under en SR kan du tänkas hinna genomföra någon av dessa handlingar när det är din tur att agera. Observera att listan nedan endast är exempel. Så länge SL godkänner det du vill göra under en SR är det grönt ljus.

- ♦ Förflytta sig en sträcka som motsvarar din Fysik x 2 (max 10) meter*
- ♦ Ändra position, ex.v. från liggande till stående och vice versa
- ♦ Dra eller stoppa undan ett föremål, ex.v. ett vapen
- ♦ Attackera *och* Försvara sig
- ♦ Förflytta dig din Fysik i meter och Attackera *och* Försvara dig*

Utöver detta får du alltid göra en Fri handling som exempelvis släppa något du håller i händerna, ropa en varning eller liknande.

Initiativ

Slås med 1T, vid samma resultat slås slaget om. Initiativslaget slås bara en gång per strid.

Om din sida vunnit Initiativslaget kan du välja att skjuta upp din handling till efter det att fienden agerat.

Den vinnande sidan får +1 på Attackslaget under första SR.

Initiativbonus

Om ena sidan ligger i bakhåll får den +1 på sitt Initiativslag. Om ena sidan tar sina fiender med överraskning (SL avgör) får den +2 på sitt Initiativslag.

Attack och Försvar

I strid använder du dina Stridstärningar för attack och försvar. I närstrid och för kastvapen använder du Fysik som egenskap, för

projektilvapen använder du Motorik. Tänk på att antalet Stridstärningar modifieras för eventuella vapen och förmågor.

Du delar sedan upp dina Stridstärningar i två högar (varför det är en fördel att ha tärningar i två olika färger), en hög för din Attack och en för ditt Försvar. Observera att du alltid måste ha minst 1T till Försvar. Denna enda tärning kan du alltid använda till Försvar oavsett hur många attacker som riktas mot dig under SR.

Till din hög med Försvarstärningar lägger du nu till bonus för eventuell sköld (observera att du inte får använda några tärningar för rustning*). Det kan vara en god idé att de tärningar man använder för sköld är i en annan färg än de för Attack och Försvar.

Nu slår du (och din motståndare) alla sina tärningar och jämför resultatet av Attacktärningarna mot Försvarstärningarna (se *Tvekamp – aktivt motstånd*) för att se om du eller din motståndare eller båda(!) fått in någon träff.

Förflyttning och anfall*

Om du inte gjort något annat än att förflyttat dig upp till din Fysik i meter får du utföra och Attack och Försvar. Observera att om någon utför en Attack mot dig och om du inte gjort något annat än att förflyttat dig upp till din Fysik i meter får du utföra både Attack (om närstrid) och Försvar. Du har alltid minst 1 tärning i Försvar.

Närstridsanfall och avståndsattacker*

Om du strider med ett avståndsvapen och någon rusar på dig med ett närstridsvapen innan du hinner skjuta/kasta så får du ändå använda ditt avståndsvapen i striden. SR därpå är du dock in närstrid och kan inte använda ditt avståndsvapen (annat än som ett improviserat vapen).

Skadeslag

Om du får in en träff på en fiende ska du slå ett Skadeslag med 1T modifierat med eventuell vapenmodifikation och skadebonus. Resultatet dras sedan av från fiendes TKP/KP.

Om du slår en 6 på Skadeslaget får du slå ytterligare 1T och addera till resultatet. Försatt att addera tärningar så länge du slår 6.

Flera motståndare

Du kan attackera *en* fiende per SR. Dock kan du bli attackerad av flera fiender. I detta läge får du dela upp sina Försvarstärningar per attack. Observera att du alltid får lägga till din bonus för sköld och rustning på *alla* attacker du råkar ut för under SR.

En person kan normalt sett bara bli attackerad av 3 fiender åt gången.



Ovetande om attacken

Om din fiende är ovetandes om din attack får denne endast använda 1 Försvarstärkning plus eventuella tärningar för rustning.

Modifikationer av Attack och Försvar

Under vissa omständigheter kan dina Attack-och/eller Försvarstärningar modifieras av yttre faktorer såsom mörker, dåligt fotfäste, attack uppifrån osv. SL avgör om så är fallet och hur stor modifikationen blir.

Avståndsattacker*

Dessa fungerar som vanliga attacker, d.v.s. om din fiende vet att du kommer attackera honom får han försvara sig på vanligt sätt. Utöver detta kand dock ditt mål få extra Försvarstärningar beroende på avstånd mellan er.

Avstånd	Målets Försvarstärningar
Kort	-
Medel	+1
Långt	+2

Vad som räknas som Kort, Medel respektive Långt beror på vilket vapen som används (se *Vapenmodifikationer*).

Observera även ditt mål endast får tillgodoräkna sig Försvarstärningar för sköld om denne är vänd mot dig.

Flankskydd

Om du och dina kamrater har möjligheten att strida "axel mot axel" (max två meters avstånd mellan dig och dina kamrater) får den/de i mitten +2 på sina Försvarstärningar medan de två ute på kanterna får +1.

Attackera utan att skada

I detta läge gör du bara hälften av den normala skadan. När fienden hamnar på 0 KP har denne tappat medvetandet i 1T x 10 minuter. När han kvicknar till återfår han genast sina förlorade KP men *inte* sina TKP. KP som förlorades tidigare återfås naturligtvis inte på detta sätt.

Förutsägbara attacker

Beskriv dina attacker och var kreativ. Om du endast står och hackar kommer dina attacker att bli förutsägbara och resultera i att din fiende får +1 Försvarstärning.

Kreativa attacker och försvar

Om du lyckas imponera på SL och dina kamrater med spännande sätt att attackera och försvara dig kommer du med största sannolikhet belönas med en bonus till dina tärningar.

Flykt*

Om du flyr från en närstrid måste du slå ett Fysikslag mot dina fiender (Tvekamp) som du är i strid med.

Lyckas slaget har du undkommit och kan förflytta dig enligt normala förflyttningsregler. Om dina fiender ännu inte agerat kan de välja att förfölja dig.

Misslyckas du kommer du förflytta dig enligt ovan men dina fiender får göra en gratisattack i ryggen på dig (se *Ovetande om attacken*).

Bakhåll

Lyckas du och dina kamrater locka era fiende i ett bakhåll får fienden endast försvara sig första SR. Om fienden är helt ovetande om er attack, se *Ovetande om attacken*.

Vapenmodifikationer

Vapen	Modifikation och not ¹
Kniv/Kastkniv	+1(+2), BV:3
Dolk	+2(+3), BV:2
Träklubba	+1, BV:2
Trästav	+2(+1), BV:1
Kortsvärd	+2(+3), BV:3
Svärd	+3, BV:4
Tvåhandssvärd	+4(+1), BV:4
Spikkklubba	+3, BV:2
Spjut	+3(+1), BV:2
Enhandsyx	+3, BV:2
Tvåhandsyx	+4(+1)
Båge	+2, K:20 M:40 L:60, BV:2
Långbåge	+3(+1), K:30 M:60 L:90, BV:2
Lätt armborst	+2, K:25 M:40 L:60, BV:2
Tungt armborst ²	+4, K:40 M:60 L:80, BV:2
Slunga	+1, K:15 M:30, BV:2

Brytvärde (BV)*

Om du fumlar när du attackerar eller försvarar dig med ett vapen eller sköld måste du slå för att se om vapnet/skölden har gått sönder. Detta slag görs mot SVG 1 och med lika många tärningar som vapnets/sköldens BV (se *Vapenmodifikationer*). Om du misslyckas har ditt vapen/sköld gått sönder

En sköld har BV 4.

Vissa vapen och sköldar är av särskild god kvalitet. Om inget annat anges anses dessa har dubbel BV.

Om vapnet/skölden är magisk eller välsignad och inget annat anges är tumregeln att det har trippel BV.

- 1 Modifikationen gäller både Stridstärningar och skada. Modifikation inom parentes gäller när vapnet används i "tränga utrymmen". För avstånds vapen anges även räckvidd i meter, K=Kort, M=Medel och L=Lång (se *Avståndsattacker*).
- 2 Tar 1 SR att ladda.

Improviserade vapen

Dessa kan som bäst ge +1 i Vapenmodifikation.

Rustningsmodifikationer

Rustningar absorberar lika mycket skada som Rustningsmodifikationen (detta gäller dock *inte* för sköldar). Observera att reglerna för att få lägga till tärningar till ditt Försvar för rustning utgår*.

Alla rustningar förutom läderrustningar ökar SVG med +1* för fysiska aktiviteter såsom klättra, smyga, simma osv (dock inte för attacker och försvar).

Det går normalt sett inte att kasta besvärjelser om man bär tyngre rustning än läder.

Rustning	Modifikation
Läderrustning	+1
Metallrustning	+2
Dvärgrustning	+3
Sköld ³	+3

Skräcktest

Om du utsätts för skräck i någon form kan SL be dig slå ett Närvaroslag (SVG i tabellen nedan).

Misslyckas slaget händer något av följande (SL avgör):

- ◆ Be om nåd: Det enda du kan göra under 1T SR är att snyftande be om nåd.
- ◆ Springa för livet: Under 1T SR flyr du springande bort ifrån skräckkällan. Om du är i strid får dina fiender en fri attack i ryggen på dig (se *Flykt*).
- ◆ Stå och dregla: Du står rotad på platsen helt handlingsförlamad och dreglar i 1T SR.

Observera att du endast behöver slå ett Skräcktest första gången du utsätts för det som skrämmar dig.

Händelse*	SVG*
Se en kamrat dödas	2
Hamna i strid på liv och död	1
Delta i ett fältslag	2
Utsätts för en naturkatastrof	3
Se en övernaturlig händelse	2
Döda en annan person	2
Förlora hälften av sina KP	1
Utsätts för fientlig magi	2
Se en drake	3
Se en vandöd eller ett spöke	3
Se en demon	4

- 3 Endast bonus på Försvarstärningar, ingen absorberar ingen skada.



Kroppspoäng (KP) och skador*

Observera att modifieringar för *Skråmor* och *Sår* utgår.

Skador dras först från TKP för att sedan gå in på KP. Om KP når noll måste du slå ett Fysikslag mot SVG 2. Misslyckas slaget har din RP dött. Lyckas slaget är du fortfarande på benen men väldigt illa där och får en -2 modifiering på, i princip, alla dina Handlingsslag tills dess att du har minst 1 KP igen.

Allvarliga skador – skadechock

Reglerna för detta utgår till förmån för enkelhet.

Konstruktionspoäng

Även saker har "KP". Dessa kallas för Konstruktionspoäng.

Andra typer av skador

Brännskador – Skador från eld, syra och viss form av magi skadar som vanligt. Eld och fackla ger 1 KP i skada per SR. Eld som drabbar hela kroppen (hela kroppen sätts i brand) ger 5 KP per SR. Rustningar skyddar som vanligt men bara första SR*.

Kvävning – Du klarar dig utan syra i ca 2 minuter, efter det måste du slå ett Fysikslag varannan SR med SVG 1. SVG ökar med 1 per SR. Misslyckas slaget dör din RP inom 1T SR.

Fall – Vid fall över 30 meter är utgången alltid döden. Rustningar hjälper inte vid fallskador.

Fallhöjd	Skada*
3-5 m	1T
6-7 m	2T
8-10 m	3T
11-15	4T
16-20 m	5T
21-30	6T
Högre än 30 m	Död

Gift – Varje gift har en Styrka, vanligtvis mellan 1-6. Om du drabbas av gift måste du slå ett Fysikslag med giftets Styrka som SVG. Misslyckas du drabbas du av giftets effekt.

Läkning av skador*

Om du har fått möjlighet att vila i minst 6 timmar får du chansen att naturligt läka dina skador. Efter du har vilat får du automatiskt tillbaka 1T av dina TKP. Om du dessutom lyckas med ett Fysikslag mot SVG 2 får du tillbaka 1 KP.

Om du får chansen att vila en längre tid (ett par veckor) och har tillgång till värme, mat och vatten återställer du alla dina TKP och KP. Det kan gå snabbare om du har tillgång till vård. SL avgör.

SPELLEDA FANTASY

Magi*

Se separat dokument med husregler för magiker och användandet av magi.

Resande

Avstånd mäts i dagsmarscher. Om man rider kan du förflytta dig 4 gånger så snabbt under 3 timmar jämfört med att gå. Efter 3 timmars ritt förflyttar du dig dubbelt så snabbt.

Mat, dryck och vila

Du klarar dig två dygn utan dryck utan att drabbas av några negativa modifieringar. När det gäller föda klarar du dig längre, ca 5 dagar.

Om du inte har vilat minst 6 timmar på två dygn börjar detta märkas, d.v.s. du får negativa modifieringar på dina handlingar på grund av trötthet.

Exakt hur stor modifieringen blir bestäms av SL men som tumregel gäller -1 per dag utöver det du klarar utan mat, dryck eller vila.

Belysning

En normal fackla eller oljelampa lyser upp ett cirkulärt område med en radie på 10 meter. En fackla brinner i ca 2 timmar medan oljan i en oljelampa kan räcka upp till 10 timmar.