

- REGLER – QUICK SHEET -

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

ROLLPERSONEN

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.

Se *Tabell 1 – Förmågor* i tabellhäftet för mer information.

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.

Se *Tabell 2 – Svårighetsgrader* i tabellhäftet för mer information.

6-Regeln

För varje 6 (exploderande tärning) får du slå ytterligare en tärning.

Onda ögon

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

Vilken Egenskap ska jag använda?

Se *Tabell 3 – Färdighet vs Förmåga* i tabellhäftet.

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 varsitt 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 farligt monster eller löst en knepig situation
- ♦ Om du bärar hem skatter får du ET för detta. Hur många ET en skatt är av värd 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 är ca 5 sekunder lång.

Initiativ

Varje sida (RP:na och deras fiender är varsin sida) slår 1T, den sida med högst resultat börjar. Inbördes ordning bestäms av RP respektive SL. Initiativ slås bara en gång per strid.

Om din sida vann Initiativet kan du välja att skjuta upp din handling och agera när det är fiendens tur.

Marschordning i SR

1. SL avgör om någon av sidorna är överraskad
2. Om någon kastade en besvärjelse under föregående SR aktiveras dess effekt nu
3. Den sida som vann Initiativet börjar agera, inbördes ordning bestäms av spelarna respektive SL

4. Alla individuella strider avgörs var för sig

5. De på den förlorade sidan som inte involverats i strid får nu agera

Vad hinner jag göra?

Under SR är det SL som har sista ordet vad du hinner med att utföra. Tumregeln är att du hinner max utföra en handling som kräver ett tärningsslag.

Handlingar delas upp i *Hela*, *Halva* och *Fria* handlingar (se exempel nedan). Under en SR får du normalt sett utföra en Hel handlin eller två Halva handlingar. Antalet Fria handlingar du får utföra i kombination med dina övriga handlingar avgör av SL.

Hela handlingar

- ♦ *Attackera/Försvara*: Du får bara utföra en Attack under en SR. Dock får du Försvara dig flera gånger under SR.
- ♦ *Chockattack*: Du kan förflytta dig mot en fiende upp till din Fysik x 2 meter och Attackera/Försvara dig. Med denna attack får du +1 på din Attack dock får du som mest lägga halva dina Stridstärningar på Försvar.
- ♦ *Kasta dig i skydd*: Om du blir attackerad av ett avståndsvapen och ser attacken kan du kasta dig i skydd med hälften av dina Stridstärningar (du får även använda sköld). Observera att du inte får utföra en Attack efter denna handling.
- ♦ *Sprinta*: Förflytta dig din Fysik x 4 meter (max 20 meter för humanoider).
- ♦ *Förbereda en besvärjelse*: Samla de astrala krafterna och utföra den inkarnation som besvärjelsen kräver.

Halva handlingar

- ♦ *Förflyttning*: Röra dig upp till din Fysik x 2 meter (max 10 meter för humanoider).
- ♦ *Plocka upp ett föremål*: Dra ett vapen, plocka upp en läkande dekolt osv.
- ♦ *Resa dig upp*: Ta dig upp fötter eller upp på en hästrygg.

Fria handlingar

- ♦ *Aktivera en besvärjelse*: Om du föregående SR Förberede en besvärjelse aktiveras den med denna handling.
- ♦ *Släppa något*: Släpp något som du håller i händerna.

- ♦ *Ropa ut en varning:* ...eller kort mening.
- ♦ *Försvar:* Om du blir attackerad i närstrid får du parera/ducka med de Stridsärningar du reserverat för Försvar.

ANFALL & FÖRSVAR

Närstridsanfall

Alla närstrider utförs var för sig. Detta innebär att om du blir attackerad i närstrid och ännu inte agerat får du chansen att slå tillbaka direkt (vilket innebär att du agerat under innevarande SR).

Bestäm hur många Försvarstärningar du vill använda att försvara dig med. Dessa tärningar använder du sedan för alla närstridsattacker under innevarande SR.

Observera att du får använda dina extra tärningar för sköld om du bär en sådan och ser närstridsattacken. Sköld kan även hjälpa dig försvara dig mot avståndsattacker, se nedan. Rustning hjälper däremot endast vid själva skadeslaget.

Närstridsanfall mot 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).

Avståndsattacker

Antalet Försvarstärningar du får använda när någon attackerar dig med ett avstånd beror på avståndet mellan dig och skytten.

För Svårighetsgrader och avstånd, se *Tabell 4 Modifikationer för Avstånd* i tabellhäfte.

Andra omständigheter som påverkar dina Försvarstärningar när du blir påskjuten är.

- ♦ *Sköld:* +3 om du har skölden uppe och riktad mot skytten
- ♦ *Sprinter:* +2 om du sprintar
- ♦ *Inbegripen i närstrid:* +1 om du är i närstrid med en motståndare som skytten vill undvika att träffa

Marginalen för din attack

Håll reda på din Marginal (antalet lyckade tärningar över din motståndares antal lyckade försvarstärningar). Marginalen får du använda när du sedan slår ditt Skadeslag,

SÄRSKILDA SITUATIONER

Ovetande om attacken

Om din fiende är ovetandes om din attack får denne endast använda 1 Försvarstärning plus eventuella tärningar för sköld (om anfall sker framifrån eller från sidan).

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.

Företsägbara attacker

Beskriv dina attacker och var kreativ. Om du endast står och hackar kommer dina attacker att bli företsägbara 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.

VAPEN & RUSTNINGAR

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 ha dubbel BV.

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

Improviserade vapen

Dessa kan som bäst ge +1 i Vapenmodifikation.

Rustningsmodifikationer

När du riskerar att ta skada får du slå ett Räddningsslag (se nedan) mot skadan. Du använder 1 tärning för detta slag men genom att bära rustning får du använda fler tärningar.

Antalet tärningar som du får lägga till ditt Räddningsslag är lika med rustningens modifikation (se Skador och Helning).

Observera att sköldens modifikation avser din bonus till ditt Försvar.

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.

KROPPSPOÄNG (KP) & SKADOR

Observera att modifikationer för Skrämor 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 däran och får en -2 modifikation på, i princip, alla dina Handlingsslag tills dess att du har minst 1 KP igen.

Observera att Allvarliga skador – skadestock utgår.

Skadeslag och Räddningsslag

När du tar skada slår din motståndare en näve med "skadetärningar", ett Skadeslag. Antalet tärningar som används är normalt sett lika med vapnets modifikation och eventuell bonus för Förmågor samt Marginalen för attacken.

Antalet lyckade tärningar är de antal KP som du tar i skada. **Men** du tillåts göra ett så kallat Räddningsslag för att reducera skadan du tar. Du har alltid minst 1 tärning men antalet kan modifieras beroende på om du bär rustning. För varje lyckad tärning du slår minskas din skada med 1.

Exempel: Brytbald blir attackerad av en galen vätte som får in en brutal träff på Brytbald med sin träklubba. Vättens Marginal på attacken blev 2 och träklubban har en +1 modifikation. Skadeslaget slås alltså med 3 tärningar varav 2 blir lyckade. Brytbald slår nu sitt Räddningsslag med 3 tärningar, 1 bastärning och +2 för att han bär metallrustning. Han får 1 lyckad tärning och tar således 1 KP i skada.



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 syre 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 20 meter är utgången alltid döden. Rustningar hjälper bara med halv effekt vid fallskador (ex.v. har en läderrustning endast +1 i modifikation vid fallskada).

För mer information om skador från fall, se *Tabell 8 – Fallskador* i tabellhäftet.

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 slå ett Fysikslag. Antalet lyckade tärningar är lika med det antal KP som du läkt. Om du fått vård innan du vilar får du +1 på slaget.

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 modifikationer. 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 modifikationer på dina handlingar på grund av trötthet.

Exakt hur stor modifikationen 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.