

REGELKORT TILL



*Ett fantasyrollspel i legendarisk medeltid
av Tomas Arfert & Johan Danforth*

*Dokumentet sammanställt
av Anders Bohlin*

VERSION 1.0

INTRODUKTION

Det här dokumentet består av ett antal kort som presenterar de vanligaste reglerna i rollspelet *Saga*.

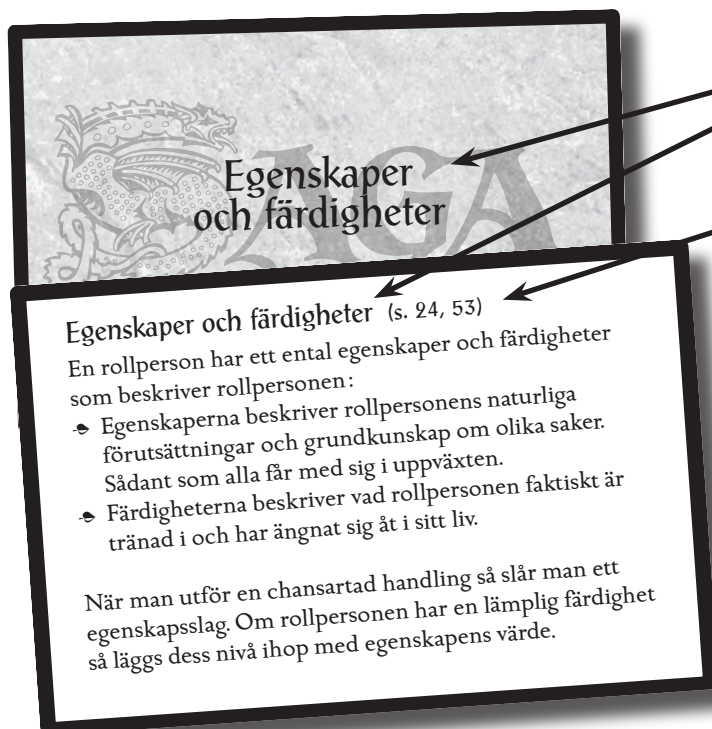
Korten är uppdelade i tre grupper. Först är korten som sammanfattar allmänna regler (sådant som rör alla spelare och rollpersoner), sedan korten med regler rörande strid, och sist korten med regler rörande magi.

Tanken är att det ska vara till hjälp för nya spelare. Kanske är det du själv som ska börja spela eller kanske vill du lära ut spelet till någon annan? Målet med korten är att du ska kunna ha en kortfattad och korrekt förklaring av de

vanligaste reglerna till hands utifall det uppstår någon fråga.

Om något fortfarande är oklart efter att man har läst ett kort så finns det referenser till de sidor i regelboken där man kan läsa vidare om den aktuella regeln.

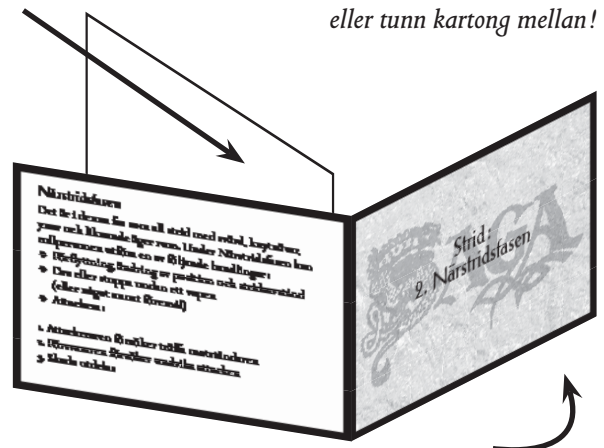
Korten är gjorda för att skrivas ut, klippas ut och sedan vikas på mitten. De blir då 6 × 9 centimeter och passar fint i den typ av plastfickor som används till diverse kortspel (t.ex. *Magic*). Korten blir allra bäst om man limmar ihop dem med en bit tjockt papper eller tunn kartong i mitten, då får de en bra stadga.



Rubriken på kortet fram- och baksida berättar vad kortet innehåller. Kort som rör strid och magi är märkta med just strid eller magi i rubriken.

Varje kort en eller flera hänvisningar till var i regelboken man kan läsa mer om de regler som kortet tar upp.

Klipp ut, vik, och klistra ihop – gärna med en bit stadigt papper eller tunn kartong mellan!



ALLMÄNNA REGLER

Egenskaper och färdigheter (s. 24, 53)

En rollperson har ett antal egenskaper och färdigheter som beskriver rollpersonen:

- Egenskaperna beskriver rollpersonens naturliga förutsättningar och grundkunskap om olika saker. Sådant som alla får med sig i uppväxten.
- Färdigheterna beskriver vad rollpersonen faktiskt är tränad i och har ängnat sig åt i sitt liv.

När man utför en chansartad handling så slår man ett egenskapslag. Om rollpersonen har en lämplig färdighet så läggs dess nivå ihop med egenskapens värde.



Fördelar och nackdelar (s. 30)

Fördelar är saker som gör livet lättare för rollpersonen, och nackdelar gör det svårare. De ger också rollpersonen personlighet och karaktär. Det är inget som man kan bli bättre eller sämre i: oftast är det något man föds med eller råkat ut för i livet.

Man får, om man vill, välja upp till 2 fördelar och 2 nackdelar. Nackdelarna ger dig mellan 1 och 3 nivåpoäng (np), beroende på hur allvarliga de är. Nivåpoängen kan sedan användas för att höja Färdigheter.

Välj inte svåra nackdelar bara för att få många extra nivåpoäng; välj dem för att de verkar roliga att spela!



Att utföra handlingar (s. 52)

Det finns tre olika typer av handlingar: *Automatiska handlingar* lyckas alltid. Det är sådant som att gå i trappor eller öppna olåsta dörrar. *Omöjliga handlingar*, som att slita av kraftiga kedjor med bara händerna, är sådana som helt enkelt inte går att utföra och därför inte kan lyckas.

Chansartade handlingar är sådana som har ett visst moment av risk eller svårighet, och inte är ren rutin för rollpersonen. När man utför sådana handlingar så slår man ett slag för att se om handlingen lyckas.

Det som är en automatisk handling för en rollperson kan vara en chansartad eller omöjlig för en annan.



Att nyttja Hjaltepoäng (s. 37)

Rollpersoner har så kallade Hjaltepoäng (*hp*). Dessa kan bland annat spenderas för att lyckas med osannolika saker, råka ha precis rätt sak i fickan, eller undvika döden.

Några exempel : bli träffad med flatsidan av ett svärd istället för att få huvudet avhugget, ha en häst väntande utanför muren (och hoppa rakt ner i sadeln!), ha turen att springa på en gammal vän som råkar veta precis var rövarhövdingen har sitt tillhåll, träffa ett äpple på någons huvud från 80 meter med armborst, hitta en lönnörr att fly genom, charma baronens vakthundar.

Det är nästan bara fantasin som sätter gränser!



Förbättra egenskaper och färdigheter (s. 38)

När man samlat ihop ett visst antal Erfarenhetspoäng (*ep*) kan man använda dem för att förbättra rollpersonens egenskaper eller färdigheter, eller för att köpa nya färdigheter. Här finner du kostnaderna:

- Höja Styrka, Motorik, Intelligens eller Sinnen ett steg: 8 ep.
- Höja Utbildning, Psyke eller Ars Arcana ett steg: 4 ep.
- Höja befintlig färdighet ett steg: 2 ep.
- Köpa en ny färdighet: 4 ep.

Man kan inte höja sitt värde i Gåvan.



Skada och rustningar (s. 25, 79, 90)

Om man blir träffad av ett vapen, faller hårt, eller bränner sig illa, så tar man skada.

Skada från attacker dras både från den totala kroppspoängen (*kp*) och från de kroppspoäng man har i den delen av kroppen som träffades. Kroppspoäng är ett sätt att mäta hur mycket skada en person utsätts för innan man dör eller förlorar medvetandet.

Rustning skyddar mot skada från attacker: en rustning absorberar lika många poäng i skada som dess rustningsmodifikation. Rustning skyddar inte mot all skada, till exempel minskas inte skadan från fall.

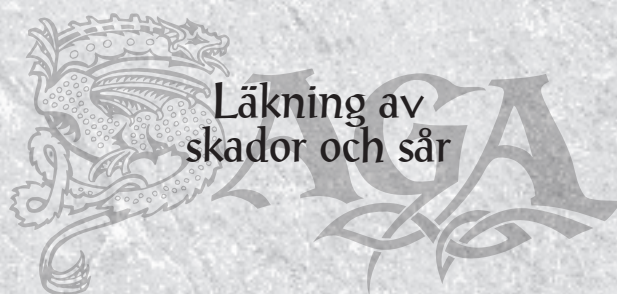


Läkning av skador och sår (s. 26)

Skador, både för träffområdenas kroppspoäng och på den totala kroppspoängen, läks i en takt av:

- 1 kroppspoäng om dagen om man får kvalificerad läkarvård (läkare utbildad enligt de senaste rönen från kontinenten).
- 1 kroppspoäng i veckan om man får enklare läkarvård (helare från en by eller mindre stad).
- 1 kroppspoäng varannan vecka om man bara ligger still och vilar, eller 1 kp i månaden om man är aktiv.

Färdigheter som rör läkning är Första hjälpen och Läkekonst.



REGLER RÖRANDE STRID

Stridsrundan (s. 70)

En strid är ett kaos av rörelser, attacker, skrik och så vidare. För att göra den spelbar så delas den i flera korta sekvenser som kallas stridsrundor. Stridsrundan motsvarar några sekunder i tid och består av tre faser:

1. Avståndsvapenfasen
2. Närstridsfasen
3. Magifasen

Faserna spelas igenom i tur och ordning: man börjar med Avståndsvapenfasen och går sedan vidare. Man kan bara agera under en av faserna i varje stridsrunda.



Avståndsvapenfasen (s. 71)

I Avståndsvapenfasen avfyras eller kastas alla avståndsvapen. Bågar och armborst måste vara spända sedan föregående stridsrunda. Man hinner heller inte med att dra en kniv och kasta den under samma runda och fas: kniven måste hållas i handen då stridsrundan börjar.

Så här går attack och försvar till med avståndsvapen:

1. Attackeraren försöker träffa
2. Försvararen försöker undvika träffen
3. Skada utdelas



Närstridsfasen (s. 73)

Det är i denna fas som all strid med svärd, knytnävar, yxor och liknande äger rum. Under Närstridsfasen kan rollpersonen utföra en av följande handlingar:

- Förflyttning, ändring av position och stridsavstånd
- Dra eller stoppa undan ett vapen (eller något annat föremål)
- Attackera:

1. Attackeraren försöker träffa motståndaren
2. Försvararen försöker undvika attacken
3. Skada utdelas



Magifasen (s. 78)

När en magiker kastar en besvärjelse så sker det normalt i Magifasen. Om magikern måste vidröra sin motståndare för att formeln ska fungera så måste den vänta på sin tur i närstridsfasen.

Magikern måste förbereda sig i en stridsrunda för en besvärjelse med svårighetsgrad 1, två för en med svårighetsgrad 2, och så vidare. Då en magiker skall kasta en formel så slår man Magislag minus svårighetsgraden för den formeln.

Man kan bara kasta lika många formler per dygn som man har i nivå på Magi.



Attack och Försvar (s. 70)

För att attackera används färdigheterna Närstrid, Bågsytte och Kastvapen. Närstrid är baserad på egenskapen Styrka medan Bågsytte och Kastvapen är baserade på egenskapen Motorik. Färdigheten justeras med attackmodifikationen för det vapen du använder. Lyckas du har din rollperson fått in en möjlig träff.

Någon som är medveten om en attack har alltid en chans att försvara sig. Ditt Försvar är summan av rollpersonens Motorik och modifikationen för den sköld du eventuellt bär. Om du slår lika med eller under ditt Försvar undgår du att bli träffad.



Vapenmodifikationer (s. 79)

Vapen har modifikationer för attack och skada:

- Attackmodifikationen läggs till i färdigheten för att använda vapnet.
- Skadeförändringen läggs till i T6 och eventuell bonus för anfallarens styrka.

Långa närstridsvapen är effektiva om man har svängrum och kan hålla motståndaren på avstånd. Korta vapen är effektiva i trånga utrymmen och på kort avstånd. Därför har en del närstridsvapen två olika attackmodifikationer, en för kort stridsavstånd, och en för normalt.



Stridsavstånd (s. 78)

Närstrid sker alltid på ett av två möjliga stridsavstånd: kort eller normalt avstånd. Den som vinner Initiativslaget för den första stridsrundan bestämmer om striden börjar på kort eller normalt avstånd.

Om du vill ändra stridsavståndet så slår du ett nytt Initiativslag mot din motståndare: om du vinner så ändras stridsavståndet, om du förlorar är ni kvar på samma avstånd. Det är din handling den stridsrundan; efteråt kan du bara försvara dig.

I trånga grottor, gränder och rum så sker striden alltid på kort avstånd!



REGLER RÖRANDE MAGI

Magislaget (s. 95)

För att använda magi slår man ett Magislag. Det gäller att slå lika med eller under det värde som står i fältet Magi i rollpersonsformuläret (Gåvan + Ars Arcana).

Värdet modifieras med svårighetsgraden för den aktuella besvärjelsen (-1 för svårighetsgrad 1, -2 för svårighetsgrad 2, osv.). Improviserad magi har svårighetsgrad 0.

Den som ofrivilligt utsätts för magi får chansen att slå ett Närvaroslag eller ett Försvarsslag för att undkomma, beroende på vilken typ av formel det är: om formeln skapar någon slags projektil som skjuter mot försvararen så används ett Försvarsslag.



Besvärjelser och magiskolor (s. 94, 103)

Magin delas in i fyra skolor efter de olika elementen: eld (*Magica Ignitus*), luft (*Magica Aeraem*), jord (*Magica Terrarem*) och vatten (*Magica Aquaem*), samt en grundmagi (*Magica Communis*) som är gemensam för alla skolorna. En magiker väljer vilken av skolorna den tillhör.

Besvärjelser från *Magica Communis* kan användas av magiker från alla skolor utan begränsningar, men formler från andra skolor än magikerns egen är svårare att använda (-2 på Magislaget).

Varje besvärjelse eller formel har ett antal egenskaper som beskriver den; räckvidd, tid och svårighetsgrad.



Improviserad magi (s. 98)

Det finns en mängd enkla besvärjelser som ingår i en magikers »grundutbildning«. Det kan vara formler som botar huvudvärk, öppnar en låst dörr, får magikerns röst att höras från en annan plats i rummet, får ett lätt föremål (under 1 kg) att sväva några meter eller något annat som inte är kraftfullt men ger stämning åt spelet.

Oftast så lyckas den improviserade magin automatiskt, men om formeln är komplicerad, involverar eller påverkar andra, eller om magikern är stressad så kan det krävas ett lyckat Magislag.

Improviserad magi har svårighetsgrad 0.

