

Sword Princess

SPELLEDAR-LATHUND

Rollpersonskonstruktion

1. Bestäm din rollpersons namn.
2. Bestäm din rollpersons utseende, ålder och kön.
3. Bestäm värdet på dina egenskaper.
4. Bestäm din rollpersons Äventyrarklass.
5. Välj max tre färdigheter utöver de du får av din Äventyrarklass.
6. Välj en förmåga.
7. Skriv ner antalet ödespoäng (ÖP). För det mesta börjar kvin med 3 ÖP.
8. Utrusta rollpersonen.
9. Bestäm din rollpersons bakgrundshistoria.
10. Börja spela.

Vilken Egenskap ska jag använda?

Bluffa någon: *Närvaro*

Ficktjuveri: *Smidighet*

Gömma sig: *Kunskap*

Hoppa: *Smidighet*

Hålla fast något: *Styrka*

Kasta något, som en sten på ett mål, eller använda ett lass: *Smidighet*

Lyfta något tungt: *Styrka*

Läsa/skriva: *Kunskap*

Navigera eller använda en karta: *Kunskap*

Rida: *Smidighet*

Simma: *Smidighet*

Slå en volt: *Smidighet*

Strid: *Styrka* eller *Smidighet*

Talare, övertyga med känslolargument en folkmassa eller enskild person: *Närvaro*

Upptäcka något: *Närvaro*

Värdera en juvel, ett smycke eller ett annat kanske dyrbart föremål: *Kunskap*

Vapen

+/-0 obeväpnad

+1 dolk eller kniv

+1 improviserat vapen, som hammare, stekpanna eller spade

+1 slunga

+1 stav

+1 träklubba

+2 armborst

+2 enhandsyxa

+2 pilbåge

+2 spikkklubba

+2 spjut

+2 svärd

+3 tvåhandssvärd

+3 tvåhandsyxa

+3 lans (till häst)

Rustning

+1 tyg- eller läderrustning

+2 ringbrynja

+3 plårustning ("riddarrustning")

+2 sköld

+1 hjälm

Handlingar

1. Intention

2. Bestäm Svårighetsgrad

3. Slå Handlingsslag

4. Bestäm Resultatnivå

Svårighetsgrad

Handlingsnivå	Svårighetsgrad
Rutin	8
Lätt	9
Enkelt	10
Normalt	11
Knepigt	12
Svårt	13
Extremt	14
Vansinne	15
Glöm det	16
"Omöjligt"	17

Resultatnivåer

9+ över: Något spektakulärt bra har inträffat utöver att handlingen lyckades.

4-8 över: Du lyckades på ett bra sätt att utföra handlingen. Något positivt inträffar.

0-3 över: Handlingen lyckades, men inget oförutsätt händer.

1-3 under: Handlingen misslyckades, men inget värre inträffades.

4-8 under: Handlingen misslyckades och någon negativ komplikation inträffar.

9+ under: Något katastrofalt inträffar utöver att handlingen misslyckades.

Rundor

1. Först handlar de som ska säga något.

2. Sedan handlar de som ska rör sig, som till exempel smyga, pringa eller klättra.

3. Utöva våld av något slag, eller använda magi.

4. Göra något annat.

Svårighetsgrader för de olika magityperna

Elektriska blixtar

- ❖ Ge någon en mindre, ofarlig men distraherande, stöt: **10**
- ❖ Tända en liten eld med en blix: **11**
- ❖ Skicka iväg en blix som förstör en vanlig trädörr: **12**
- ❖ Skicka iväg en blix som ger +1 i skada: **13**
- ❖ Skicka iväg en blix som ger +2 i skada: **13**
- ❖ Skicka iväg en blix som ger +3 i skada: **14**
- ❖ Skicka iväg en blix som ger +4 i skada: **15**

Telekinetisk kraft

- ❖ Flytta (eller få att sväva) en mindre sak, som en nyckel eller ett glas vatten, några meter (och kort tid): **10**
- ❖ Flytta (eller få att sväva) ett mellanstort föremål, som ett svärd eller en katt, några meter (och kort tid): **11**
- ❖ Flytta (eller få att sväva) ett stort föremål, som en öltunna eller en människa, några meter (och kort tid): **12**
- ❖ Flytta (eller få att sväva) ett mellanstort föremål, som ett svärd eller en katt, så länge magikern koncentrerar sig på det: **12**
- ❖ Att låta en människa sväva från marken till ett högt murkrön: **13**
- ❖ Styra riktningen på en elektrisk blix: **13**
- ❖ Att få ett stort och tungt föremål, som ett stenblock eller en vagn, att sväva eller flytta sig några meter: **14**
- ❖ Att få ett stort och tungt föremål, som ett stenblock eller en vagn, att sväva eller flytta sig så länge magikern koncentrerar sig på det: **15**
- ❖ Att få ett stort och tungt föremål, som ett stor båt, att sväva permanent eller så länge magikern vill: **17**

Magisk förtrollning

- ❖ Förtrolla ett föremål så det lyser en timme: **10**
- ❖ Göra en trolltryck eller liknande med begränsad kraft och verkan, som en kärleksdryck som fungerar några timmar: **11**
- ❖ Förtrolla ett svärd så det får en viss egenskap under en strid, som att ge mer (+1) skada: **11**
- ❖ Göra en magisk amulett med begränsad verkan (som att skydda mot illusioner eller gift en dag): **12**
- ❖ Göra en helande dryck som ger tillbaka 1-6 (slå en tärning) i Styrka: **12**
- ❖ Göra en trolltryck eller liknande med mer kraftfull verkan, som ett äpple som försätter någon i en magisk sömn med vissa regler: **13**
- ❖ Göra en magisk amulett med längre verkan (som att skydda mot blixtar ett månvarv): **14**
- ❖ Förtrolla ett svärd så det får en viss egenskap permanent, som att ge mer skada: **15**

Illusioner

- ❖ Skapa en mindre, tillfällig (max lika många timmar som magikerns Närvaro) och stillastående illusion: **10**
- ❖ Skapa en större (som ett vanligt rum), tillfällig (max lika många timmar som magikerns Närvaro) och stillastående illusion: **11**
- ❖ Skapa en mindre, permanent och stillastående illusion: **14**
- ❖ Skapa en större (som ett vanligt rum), permanent och stillastående illusion: **15**
- ❖ Byta utseende på en person tillfälligt (max lika många timmar som magikerns Närvaro): **13**
- ❖ Byta utseende på en person en längre tid (max lika många dagar som magikerns Närvaro): **14**
- ❖ Byta utseende på en person permanent, eller så länge magikern önskar: **16**

Kultisternas magi

NATURMAGI

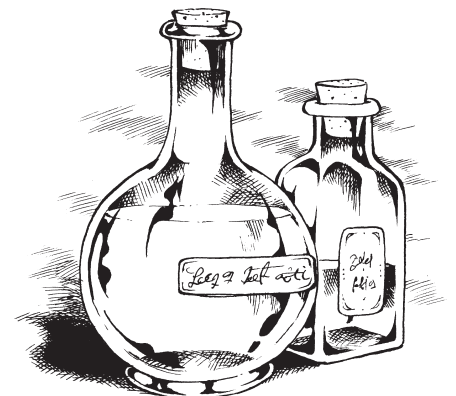
- ❖ Få en liten planta att växa och/eller blomma: **12**
- ❖ Få träd att snabbt växa: **14**
- ❖ Få ett träd att snabbt forma sig efter kultistens vilja: **15**
- ❖ Skapa en golem (kräver minst tre kultister, och alla tre måste lyckas med sitt slag): **16**

SVARTKONST

- ❖ Paralysera en mänsklig motståndare vid beröring: **Offrets Närvaro + 10**
- ❖ Döda en mänsklig motståndare vid beröring: **Offrets Närvaro + 12**
- ❖ Paralysera en mänsklig motståndare på avstånd, upp till tio steg: **Offrets Närvaro + 11**
- ❖ Döda en mänsklig motståndare på avstånd, upp till tio steg: **Offrets Närvaro + 13**

GIFTBLANDING

- ❖ Skapa ett gift som saknar lukt och smak: **11**
- ❖ Skapa ett gift som dödar vid beröring: **12**
- ❖ Skapa ett gift förlamar en person under en period: **13**
- ❖ Skapa ett gift som försänker offret i en djup som som liknar döden: **13**
- ❖ Skapa ett gift som dödar vid en speciell tidpunkt: **14**
- ❖ Skapa ett gift som enbart dödar en speciell person: **15**



Skräcktest

HÄNDELSE	SVÅRIGHETSGRAD
Se en död människa, helt oväntat	8
Se någon bli misshandlad	8
Se en person bli dödad	9
Hamna i en strid på liv och död	9
Delta i ett fältslag i första linjen	10
Utsättas för en naturkatastrof av något slag	12
Se en skrämmande övernaturlig händelse	12
Döda en annan person	12
Förlora minst hälften av en egenskap på en runda	13
Utsättas för fientlig magi	13
Se en drake på nära håll	14
Se en gast på nära håll	14
Se en vattenorm på nära håll	15

VID MISSLYCKANDE:

Be om nåd: Rollpersonen faller ner på marken och ber om nåd, oförmögen att göra nåt annat under 1-6 rundor (slå en tärning). Vad en eventuell motståndaren sedan gör är en annan sak.

Springa för livet: Rollpersonen vänder sig om och flyr skrikande i panik i 1-6 stridsrundor (slå en tärning). Det enda hen vill är att komma så långt bort hen kan från det som orsakat panikreaktionen. Om hen är i strid får motståndaren en extra attack, där rollpersonen inte får modifiera slaget med något utom sin rustning (men inte för sköld). Motståndaren kan såklart springa efter, om hen önskar.

Stå och dregla: Rollpersonen står still med tom blick, helt handlingsförlamad och dreglande, oförmögen att göra nåt annat på 1-6 rundor (slå en tärning).

