

# Skymningshem

## Del 3: Regler

---

- Moduler
- Rollpersonsgenerering
- Yrken
- Färdigheter
- Vapen och rustning
- Strid
- Magi
- Övriga regler

### Regler

---

*Det första som Shayuna lade märke till när hon klev upp för stegen till piren var folkmassan. Det var få saker som kunde orsaka en sådan folksamling. En allmän festdag var en av dem, men det var inte en sådan dag. En annan var en 'shai-match.*

*Shayuna var inte särskilt förtjust i 'shai. 'Shai var för henne mest ett uttryck av det meningslösa våld och blodtörst som iynisin alltid kämpat mot. Men var och en blir salig på sitt, sägs det, och Shayuna hade ingen tanke på att ställa till någon onödig konfrontation på grund av en onödigt blodig lagsport. Problemet skulle snarare bli att finna en taverna eller matställe som var öppet. Hon tänkte i alla fall försöka att finna en öppen taverna, trots att de flesta värdshusvärdar förmodligen hade stängt sina etablissemang för att titta på matchen.*

*Ljudet från flera hårda slag och stönande från en person drog Shayunas uppmärksamhet från sökandet efter ett matställe till en gränd. Hon tittade in för att se två personer klå upp en yngre man. En av dem såg henne och drog fram en kniv och viftade hotfullt med den. Shayuna hade ingen större lust att dras in i närstrid. **Försök inte**, sade hon rakt in i hans sinne.*

*"Fan, en häxa!" ropade han förskräckt när han insåg att han aldrig hört rösten i sitt huvud, utan att den hade kommit in dit ändå, "vi drar!" Hans kamrat släppte den unge mannen och de sprang in i gränden och ut på en gata på andra sidan. Shayuna brydde sig inte om att följa efter dem, utan började ta hand om den unge mannens skador. Han hade bruten näsa, flera hemska blåmärken i ansikte och på underarmar, och vid en närmare undersökning visade det sig att flera revben var brutna. Först då gav mannen några livstecken ifrån sig och stönade av smärtan från revbenen.*

*"Hör du mig?" frågade hon. Mannen nickade och grimaserade av smärta. Hans pupiller var olika stora – förmodligen hade han fått en hjärnskakning också.*



"Segan..." stönade han, "leta upp... Segan..."

Namnet "Segan" skar till längs med håret på ryggen på Shayuna. För henne var det ett namn från det förflutna och ett som hon mindes med både saknad och avsky, men det sade henne var pojken hörde hemma. Hon drog upp honom på fötter och gick ut på gatan och fick en äldre man att hjälpa henne att bära bort honom till spelplanen där 'shai-spelet skulle komma igång om ett tag.

Det tog inte lång stund att finna Segan i det inhägnade området avsett för spelare. Segan stack alltid ut ur mängden. Han var lång och senig med kortklippt vitt hår och ett fårat och ärrat ansikte. Han var från början legosoldat, men hade "bättrat sig" och blivit 'shai-spelare istället. Näja, det var i alla fall ett steg åt rätt håll. Hellre 'shai-spelare än legosoldat. Segan tog tid på sig att upptäcka Shayuna. När han vände sig om verkade det som att han inte visste vem han skulle ge uppmärksamheten åt, pojken eller Shayuna. "Vad har han råkat ut för?" frågade han till sist.

"Två män misshandlade honom."

"Helvete!" Det framgick inte riktigt om det var av medlidande för mannen eller av personliga skäl.

"Han är din kvick, eller hur?" frågade Shayuna.

"Du har då alltid gått rakt på sak" svarade Segan. "Jo, Jolion är min kvick. Han är också en lagkamrat och en vän, om det är det du undrar. Jag har ingen större lust att se honom skadad." Shayuna försökte se på Segans ansikte om han sade det för att hon ville höra det, eller om han sade det för att han faktiskt menade det. Enda sättet att få reda på det var att göra intrång i hans sinne, och det ville hon inte. Kanske vågade hon inte heller. Det fanns allt för många spöken i deras gemensamma förflutna för att hon skulle vilja åkalla dem.

Shayuna lade ner sin börda på marken och en annan man, av kroppsskydden att döma en av Segans medspelare, böjde sig ner för att undersöka honom. "Han kan inte spela" var hans bedömning. Segan tittade ut över publikhavet vid spelplanen. "Helvete" svor han igen. Han funderade en lång stund innan han vände sig mot Shayuna igen. Hon reste på sig och innan hann han fråga sade hon "Du vet vad jag tycker om det här spelet." Segan tittade på Shayuna med en anklagande blick. "Jag behöver inte soryu för att veta vad du tänker be mig om" tillade hon. "Så pass mycket vet jag om människor."

"Du är skyldig mig en tjänst" påminde han henne efter en lång paus.

"Jag vet" svarade Shayuna. "Är det detta som du vill att jag ska återgälda tjänsten med?"

"Jag har inget val" sade Segan. "Om vi inte spelar så kommer..." – Segan tvekade med ordvalet – "...en del personer att förlora en ansevärd mängd pengar. Jolion blev säkert misshandlad för att dessa personers fiender vill skada dem genom att vi inte spelar, och i slutändan kommer det att innebära att vi kommer ligga pyrt till om de förlorar pengarna. Så jag behöver en kvick och jag tror inte att jag kan finna en här innan matchen börjar."

Shayuna nickade och tog av sig rocken. "Jag förstår. Jag hoppas att ni har kroppsskydd som passar."

"Jolions borde passa" sade den knäböjande mannen som höll på att fixera Jolions bröstkorg. "Jag ska ta fram dem."

Shayuna nickade och fortsatte att klä av sig. När hon enbart hade underkläder och arm- och benlindor på sig hade mannen letat upp Jolions kroppsskydd. Det var enkla kroppsskydd – armbågs- och knäskydd, ett huvudskydd och ett skydd för bröstkorg, mage och underliv, alla tillverkade i kraftigt läder och hårt stoppade. Shayuna drog på sig skydden, snörde fast dem och var synnerligen noga med att de vare sig skulle hindra eller glida. När hon var klar böjde hon sig ner vid Jolions sida. "Var med mig därute på planen" sade hon och Jolion nickade. Sedan gick hon tillsammans med de andra in på planen.



Motståndarlaget bestod av tre människor som vakt och påkar och två thrakinde som kvick och krok. Shayuna vände sig till mannen som hade tagit hand om Jolion och som skulle spela påk i matchen. "Du..."

"Ged" sade mannen. Han vinkade med handen mot den andre påken och vakten. "Det här är Tomis och Sadana." Shayuna nickade åt deras håll och de återgäldade hälsningen.

"Ged, jag vill ha dig precis bakom mig. Om deras kvick kommer förbi mig med bollen, fäll honom och håll fast honom."

Ged nickade. "Fast det där är ett jobb för en krok."

Shayuna skakade på huvudet. "Segan, jag vill ha dig till höger. Så fort klockan slår ska du fram och rensa väg. Jag kommer till höger om dig och korsar din väg bakom dig."

"Radikal taktik" sade Segan och log. "Det kommer att bli uppskattat av publiken. Tomis, du får vara beredd att hjälpa mig eller Ged. Sadana, du vet vad du ska göra – håll Tomis rygg fri om stolpen är ohotad." Spelarna nickade som tecken på att de förstätt deras lagkaptens instruktioner. Segan vände sig mot Shayuna. "Du har inte haft lång tid att förbereda dig på" sade han lågt.

"Det räcker" svarade Shayuna och började en kort meditation inför spelet, inte så mycket som en bön som ett sätt att behålla den självkontroll som hon skulle komma att behöva i matchen. Hon hoppades innerligt att det skulle räcka som hon hade sagt.

Shayuna märkte knappt hur publikmumlet tystnade när Segan sträckte ut armarna och manade till tystnad. Hon hörde bara nätt och jämt hur Segan med hög röst förkunnade att Shayuna spelade kvick istället för Jolion för att betala tillbaka en hedersskuld. Hon var tacksam för den deklamationen och när applåderorna dånade in över planen drogs hon långsamt tillbaka till verkligheten.

Hon ställde sig i mittcirkeln, tre fot från bollen och sex fot från motståndarnas kvick. Thrakinden höjde höfterna och sänkte huvudet, piskade med svansen och väste i trots. Hon förstod hans språk tillräckligt bra för att förstå hans morrande förolämpning: **[du är för gammal för att spela kvick! Du kommer inte att bli äldre!]** Shayuna svarade med en kort föraktfull fnysning, **[vi får väl se!]**.

Hon kastade en kort blick i sidled mot Segan som nickade och en kort blick bakåt mot Ged som höjde påken. Sadana ställde sig redo med kroken framför sig vilande mot marken. Högerhanden var fri och redo. Hon skulle säkert behöva den.

Så ringde klockan! Shayuna pressade sin kropp framåt och all den energi som hon laddat upp i lårmusklerna exploderade framåt i ett sudd av rörelse. Hon och thrakinden slog i varandra precis samtidigt, rakt ovanför bollen, och kände hur hennes vänstra axel pressades in i thrakindens kropp. Thrakinden skrek ett knorrande skrik av smärta och slog ut med vänsterarmen. Hans klor bet sig in i Shayunas högerarm. Smärtan utlöste det raseri som Shayuna försökte hålla tillbaka – hon slog ett hårt handlovsslag med högern, trots smärtan i överarmen, och följde upp med ett likadant handlovsslag med vänstern. Hennes fot tryckte till mot thrakindens högra ben och pressade det ur led, samtidigt som hon rev med sina egna mindre klor över thrakindens ansikte. Hon grep tag i bollen och lät sitt rörelsemoment föra henne över thrakinden och mot målet. Segan hade redan fällt motståndarens krok och höll nu på att låsa en av deras påkar. Ged var på väg framåt för att gå emot den andre.

Shayuna rusade framåt över spelplanen mellan Ged och Segan. Hon var inte mer än vagt medveten om att Tomis sprang framåt för att låsa fast motståndarens krok som nu var på väg upp på fötter igen. Påken till vänster försökte fälla henne, trots Segans låsning, men hon fintade och tog sig förbi honom utan problem.

Hon bromsade in tillfälligt för att synkronisera sig med motståndarvakten, sen sköt hon återigen framåt och sprang upp i luften. Kroken fick grepp om hennes skadade högerarm när hon vred sig, men det var för sent – med en



*torr smäll träffade Shayunas högerfot vakten i skallen och fällde honom medvetslös till marken. Hon tumlade runt och kom upp på fötter igen. Hon gjorde sig fri från kroken och gick lugnt och helt ohotad de sista metrarna till målstolpen. Högerarmen var nästan dragen ur led och rivsåren från thrakinden brände som eld.*

*Shayuna såg ut över planen en kort stund innan hon lugnt och säkert satte en av bollens sex öglor över målstolpen. Det hade varit en bra match. Publikens jubel var öronbedövande när Shayuna vann den åt Segan och betalade igen sin hedersskuld.*

## Om regler

Detta avsnitt behandlar specialregler som behövs för Skymningshem. Tre stora sektioner tas upp i detalj, nämligen rollpersonsgenerering (inklusive nya färdigheter), strid (omfattar vapen, stridskonster och regler kring detta, inklusive ett nytt, snabbare och farligare skadesystem) och magi (vilket är helt nytt för Skymningshem). Dessutom finns lite nya specialregler.

Det rekommenderas att man inte använder varenda regel i Eon när man spelar Skymningshem. Plocka istället ut de regler som passar. Vår egen rekommendation är ungefär följande uppsättning: Från grundreglerna används det grundläggande stridssystemet och smådetaljer ur det detaljerade (flera handlingar, till exempel). Använd också stridskonstreglerna från Krigarens Väg eller möjligen Eon Deluxe eller Eon 2 kompletterat med reglerna här. Använd något av de snabbare skadesystemen istället för det som finns i grundreglerna. De gamla magireglerna utgår helt och ersätts med de regler som står här istället. Shamanismreglerna byggs ut med magireglerna här. Qadosh försvinner också. Det ger en snabb och flexibel regelmix som passar spelvärlden riktigt bra.

## Moduler

Skymningshem är inte beroende av någon modul om världen Mundana och har inte heller så stort behov av regelmoduler till Eon. Det som man *måste* ha är Eons grundregler. Därutöver är det inte många moduler som man behöver. Skulle man ha modulerna kan vissa delar av dem vara riktigt praktiska, men det är bara dumt att köpa en hel modul om man bara är ute efter en eller ett par sidor för användning i Skymningshem.

**Grundreglerna Eon 1:** kapitlet Magi (s 191-242), delar av kapitlet Vapen & Rustningar (s 137-152, 158-159), delar av kapitlet om Religion (s 250-256) samt kapitlet Mundana (s 265-274) behövs inte. Värdet Qadosh utgår, och delar av rollpersonsgenereringen modifieras. Större delen av kapitlet Utrustning (s 275-285) utgår, men reglerna om tillgång och efterfrågan (s 286) är kvar.

**Grundreglerna Eon 2:** kapitlet Magi (s 191-242), delar av kapitlet Vapen & Rustningar (s 137-152, 158-159) samt delar av kapitlet om Religion (s 250-256). Värdet Qadosh utgår, och delar av rollpersonsgenereringen modifieras. Större delen av kapitlet Utrustning (s 275-285) utgår, men reglerna om tillgång och efterfrågan (s 286) är kvar. Reglerna för sjukdomar, gifter och örter (s 266, 269, 273) används, men de specifika sjukdomarna, gifterna och örterna utgår. Har man inte *Krigarens Väg* är avsnittet om stridskonster (s 289-294) rätt praktiska. Man behöver inte ladda hem kapitlet om Mundana.

**Eon Deluxe:** se *Mundana* och *Grundreglerna Eon 1*. Bonuskapiteln får stå som de är. Har man inte *Krigarens Väg* är avsnittet om stridskonster (s II-VII) rätt praktiska.

**Spelledarskärmen:** är i det stora hela användbar. Det Mundana-specifika till höger på utsidan är oanvändbart i Skymningshem och färdighetslistan i häftet är inaktuell. Vapentabellen stämmer inte heller.

**Rollformulär:** Rutan Qadosh utgår, vissa färdigheters grundchanser räknas om.

**Krigarens Väg:** de första sidorna (s 5-43) är Mundana-specifika och används inte. På sidan 44 finns en del värden för olika skyddsmaterial. Stryker man alvglas, siluna och somdia så kan resten av tabellen användas. Kapitlen Stridskonster och Skador (s 45-76) är jättepraktiska. Reglerna om fältslag och belägringar (s 77-118) är mindre användbara. Speciellt bitarna om fältkampanj (s 101-106) är skrivna för landbaserade fältkampanjer i en mer eller mindre feodal stat, och passar därför inte så bra. Berömda krigare (s 119-124) är Mundana-specifika och utgår.



**Monster&Varelser:** kan vara delvis praktiskt. Framförallt regelbiten i början (s 5-12) är bra att ha. Modulens monster och varelser är däremot Mundana-specifika och används alltså inte, utom hunddjuren i kapitlet Bruksdjur, som används som dinga.

**Mundana:** behövs inte alls. Reglerna om vind (s 109) kan vara användbar.

**Mystik&Magi:** behövs inte heller. Reglerna om spådom (s 76-78) kan vara praktiska. Allt annat i modulen utgår helt.

**Sorgernas Brunn, Jarla, Asharien&Soldarn, Consaber, Legender&Hemligheter, Religioner, Tiraker, Alver och Dvärgar:** behövs inte alls.

**Spelarens Handbok:** Delar av den är användbara för att avlasta regelboken vid rollpersonsgenerering. Stora delar är dock Mundana-specifika och kan kastas ut. Utrustningslistan kan användas efter viss omarbetning. Det finns en del goda tips om rollspelade som man kan ta till sig.

## Rollpersonsgenerering

Rollpersonsgenereringen är i princip likadan som i grundreglerna. Vissa specifika tabeller och beräkningar ändras dock, till exempel bakgrundstabellerna. En del rekommendationer på olika regeltolkningar tillkommer också. Dessutom ändras några yrken, några nya yrken tillkommer och några gamla utgår.

### Attribut

Det rekommenderas att den anpassade metoden används för att slå fram rollpersoner, det vill säga att man slår 3T6 nio gånger, skriver upp resultatet och väljer sedan vilket attribut som skall ha vilket värde. Metoderna ”höga attribut” och ”attribut för hjältar” bör inte användas alls.

Det finns endast tre raser att välja mellan, nämligen människor, thrakinde och iynisin. Människors attribut är omodifierade, medan de andra raserna har attribut som avviker från det normala för människor. I tabell SH-XX står de olika attributmodifikationerna upplistade. Tabellen ersätter helt grundreglernas tabell 2-2.

Attributmodifikationer	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Människor	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Iynisin	-	-	+2	-1	-	-	-1	-	+2
Thrakinde	-	+2	+2	-	-	-	-2	-	-2

Tabell SH-XX: Attributmodifikationer för de olika raserna på Fo'ur. Tabellen ersätter grundreglernas tabell 2-2.

### Härledda värden

Flera härledda värden beräknas annorlunda för rollpersoner från Fo'ur.

Ålder beräknas som vanligt. Begreppet skenbar ålder utgår helt, eftersom de olika raserna på Fo'ur saknar den långa livslängd som utmärker vissa av Mundanas raser. Unga thrakinde får sina attribut modifierade enligt tabell SH-XX – övriga unga rollpersoner använder tabell grundreglernas tabell 2-4. Thrakinde börjar åldras vid 30 års ålder, inte 35.

Ålder	Alla attribut*	Längd
4-5	-6	-50 cm
6-7	-5	-40 cm
8-9	-4	-30 cm
10-11	-3	-20 cm
12-13	-2	-10 cm
14-15	-1	-5 cm

\* Attributen kan aldrig bli lägre än ett.

Tabell SH-XX: Modifikationer för unga thrakinde. Tillägg till tabell 2-4.

Längd och vikt för de olika raserna, inklusive människor, beräknas enligt tabell SH-XX.

Längd och vikt	Längd	Vikt
----------------	-------	------



Människa, man	STY + TÅL + 3T6 + 145	Längd - 100
Människa, kvinna	STY + TÅL + 3T6 + 135	Längd - 100
Iynisin, man	STY + TÅL + 3T6 + 125	Längd - 100
Iynisin, kvinna	STY + TÅL + 3T6 + 115	Längd - 100
Thrakinde, man	STY + TÅL + 3T6 + 150*	Längd - 80
Thrakinde, kvinna	STY + TÅL + 3T6 + 155*	Längd - 70

\*Stående höjd. Längd från svansspets till nos är 1,6 gånger stående höjd

Tabell SH-XX: Längd- och viktberäkning för olika raser.

Förflyttning beräknas annorlunda för thrakinde. Deras *Förflyttning* (FÖR) beräknas som  $(RÖR + TÅL + 2)/4$ . Man ska alltså lägga ihop RÖR och TÅL, lägga till 2 till resultatet och dela summan med 4. Detta är den gående förflyttningen. Om en thrakinde springer går det bra mycket fortare, eftersom de då kan ta svansen till hjälp som motvikt. Vid springande kan en thrakinde röra sig *Förflyttning* x 3 meter per runda och vid spurt *Förflyttning* x 4 meter per runda.

### Karaktärsdrag

Iynisin har alltid höga värden i Tro och Aggression. Som specialisering på Tro bör man ha ”Suriya”, det vill säga iynisins kyrka. Thrakinde har alltid höga värden i Lojalitet. Som specialisering bör man ta den egna stammen. Höga värden slås lämpligen med 2T6+6 istället för de normala 3T6.

### Sympatier och antipatier

Som tillägg till (eller möjligen ersättning av) karaktärsdrag införs sympatier och antipatier. En sympati är ett föremål, en person, en grupp av personer eller en idé som rollpersonen känner mycket starkt för. Antipatier är på motsvarande sätt ett föremål, en person, en grupp av personer eller en idé som rollpersonen avskyr. Dessa är, precis som karaktärsdrag, en riktlinje för hur rollpersonen ska rollspelas, men kan även användas som spelmekanism. Emedan karaktärsdragen är utmärkta för att beskriva de generella dragen hos en rollpersons karaktär så är de rätt usla på att beskriva exakt vad rollpersonen tycker om och inte tycker om. Till detta har man sympatier och antipatier. Vill man så kan man helt ersätta karaktärsdrag med sympatier och antipatier.

Sympatier och antipatier har värden, precis som karaktärsdrag eller färdigheter. Det lägsta man kan ha i en sympati/antipati är 5, precis som en färdighet. Skulle man ha 0 i en sympati/antipati så har man inget större intresse i saken som behandlas av den och den behöver då inte ens skrivas upp. Det finns inget övre tak på hur högt en sympati/antipati kan vara, men en rollperson med sympatier/antipatier över 15 är förmodligen fanatisk. Skulle de vara över 18 så är sympatin/antipatin näst intill sjuklig.

En spelare kan, när rollpersonen skapas, plocka ut ett antal personer, idéer, folkgrupper och företeelser som man kan ha sympatier och antipatier emot. Det rekommenderas att de inalles inte är färre än två och inte heller fler än tjugo stycken. Därefter får spelaren sätta värden på dem. Det minsta tillåtna värdet är 5 och då bryr man sig lite mer än inte alls. Med ett värde på 10 så bryr man sig ganska mycket, vid 15 så är man fanatisk och vid 18 eller mer är man sjuklig. Värden mellan 8 och 12 rekommenderas.

*Exempel: Shayuna får en antipati för Stacken på 8 (ogillande). Hon får en sympati för suriyan khemaka på 10 (bryr sig rätt mycket). Dessutom har hon en sympati för sin lärare på 13 (skulle kunna dö för honom) och en antipati för handelshuset Santovasku på 10 (ogillar rätt mycket).*

Det går att ändra värdet på sympatier/antipatier. Detta kan ske på både spelledarens och spelarens initiativ, det senare naturligtvis med spelledarens godkännande. När en rollperson formar en uppfattning om någon eller något, eller tvingas omvärdera sin ställning till ett värde som redan omfattas av en sympati eller antipati, så måste man först avgöra om den ökar eller sänker värdet. I många fall kan man helt enkelt öka eller sänka en sympati eller antipati med 1 eller flera steg – exakt hur många är upp till spelledaren och spelaren i samråd – eller skaffa en ny sympati/antipati med värdet 5. Om spelledaren och spelaren inte är sams kan man slå ett slag för Vilja och tolka spelledarens önskan som den reaktion som borde inträffa statistiskt och spelarens önskan som den reaktion som rollpersonen kämpar



för. Lyckas slaget ändras inte värdet. Misslyckas det ändras det ett steg enligt spelledarens vilja, och vid fummel fem steg. Skulle slaget lyckas perfekt ändras värdet ett steg åt andra hållet.

**Exempel:** *Shayuna har en antipati för Stacken på 8 och ogillar den starkt. När en stack i närheten påstås expandera är det risk att antipatin blir värre. Spelledaren tycker att den borde bli värre, men spelaren hävdar att Shayuna vill se objektivt på saken och vill ha bevis. Rykten räcker inte. Spelledaren säger då att det är dags för ett slag för Vilja. Slaget lyckas, och antipatin behåller sitt värde då Shayuna intalar sig att det bara är rykten. Lite senare blir dessa rykten bekräftade, och spelaren frågar om antipatin kan få gå upp ett steg automatiskt. Spelledaren går med på det och Shayunas antipati mot Stacken blir alltså 9.*

Antipatier och sympatier används huvudsakligen som riktlinje för hur man ska rollspela. Ett exempel på det kan vara när man hamnar i valet och kvalet mellan två ting som man har sympatier för – ”ska jag hjälpa min familj eller ska jag ge mig efter min ärkefiende?”. I sådana fall kan det ofta anses vara bättre rollspel att välja den sympati/antipati som man har högst värde för. Skulle sympatin för familjen ha högre värde än antipatin för ärkefienden så är det förmodligen bättre rollspel att hjälpa familjen.

Man kan även låta tärningarna avgöra om det är oklart vilket värde som har företräde. I så fall slår man helt enkelt ett slag för varje sympati eller antipati som kan tänkas påverka situationen. Svårigheten beror på hur mycket just det värdet påverkar situationen – ett värde som påverkar mer får lägre svårighet och tvärtom. Den sympati/antipati som får högst effekt blir den som påverkar rollpersonens agerande just nu.

I de flesta fall är det bättre att använda sympatier och antipatier som riktlinjer och inte slå tärningar. Trots allt så handlar ju rollspel om att gestalta en roll, inte simulera mentala processer medelst tärningsslag.

### **Box: Lista över möjliga sympatier/antipatier**

Här nedan kommer en lista med möjliga sympatier och antipatier. Den är på inget sätt komplett, utan spelare uppmuntras att bygga ut den så mycket som möjligt.

**Personer ur bakgrunden:** se nedan

**Kontakter:** se nedan

**Specifikt släkte:** iynisin, thrakinde, människor

**Städer:** se kartan

**Handelshus:** Santovasku...

**Stadsgruppering eller kultur:** Pejoriska Ligan, Handelsfederationen, iynisin, thrakinde...

**Religion:** var och en av Fo'urs religiösa samfund, ateister

**Politisk åsikt:** separatister, federalister...

**Yrkesutövande:** prostituerade, sheriffer, magistrater, politiker, 'shai-spelare, tayani, legosoldater, knektar...

**Händelser:** krig, Mörke, Stormtid, översvämningar, skördetid, marknader, 'shai-matcher, mässor...

**Andra fenomen:** Stormtid, Stacken, drakar...

### **Bakgrundshistoria**

Det är mycket enklare att beräkna födelsedatum i Skymningshem än i Eon och man slipper använda tabellerna 2-20 till 2-23 alls. Man slår helt enkelt en 1T100. Resultatet är vilken dag efter Mörke som man är född på. 85 och 86 är under Mörke. På 87-99 slår man om och på 00 är födelsedatumet okänt.

### **Bakgrundstabeller**

Eftersom Eons bakgrundstabeller huvudsakligen är anpassad för en normal pseudofeodal fantasyvärld (vilket Skymningshem inte är) så måste bakgrundstabellerna modifieras lite.

**Huvudtabellen:** Huvudtabellen med tillbehör måste modifieras. Använd tabell SH-XX istället. Thrakinde och människor slår 7 slag på huvudtabellen, medan iynisin slår 5 slag. Modifiera antalet slag med tabell 2-30 och 2-31.



**Börd:** Om människor någon gång får slå på tabellen för börd så räknas de automatiskt till Fo'urs överklass. Thrakinde och Iynisin har ingen direkt överklass. Däremot kan man fortfarande ha berömda och inflytelserika föräldrar, men detta ger inte automatiskt några fördelar. Thrakinde använder tabell 2-34 för börd. Människor använder tabell SH-XX och Iynisin använder tabell SH-XX.

**Föremål:** Använd tabell SH-XX

**Förmögenhet:** Använd tabell SH-XX.

**Egendomar:** Thrakinde använder tabellerna för primitiva kulturer (2-40 och 2-41). Iynisin använder tabell 2-37 eller 2-39, men egendomen ägs av familjen, inte av rollpersonen. Människor använder tabell 2-37 eller 2-39. Tabell 2-38 används inte alls. Däremot kan thrakinde använda tabell 2-41.

**Kontakt:** De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-42. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-42.

**Övernaturlig egenskap:** De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-46. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-46.

**Händelser:** De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-47. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-47.

**Nackdelar:** De resultat som listas i tabell SH-XX ersätter motsvarande resultat i tabell 2-48. Kontrollera därför resultatet av slaget i tabell SH-XX först. Om resultatet inte listas där letar man upp samma resultat i tabell 2-48.

1T100	Huvudtabellen	Gå vidare till...
1-5	Börd	SH-XX/XX, 2-34
6-15	Föremål	SH-XX
16-20	Förmögenhet	SH-XX
21-25	Egendom	2-37/39/40/41
26-45	Kontakter	SH-XX + 2-42
46-55	Mentala egenskaper	2-44
56-65	Fysiska egenskaper	2-45
66-67	Övernaturliga egenskaper*	SH-XX + 2-46
68-92	Händelser	SH-XX + 2-47
93-95	Familjetabellen (extra slag)	2-28
96-100	Nackdelar**	SH-XX + 2-48

\* Spelldaren måste godkänna att spelaren slår på tabellen för övernaturliga egenskaper. I annat fall slår man om.

\*\* Slag som hamnar här ger inga extra slag på Huvudtabellen.

*Tabell SH-XX. Tabellen ersätter huvudtabell 2-32. Antalet slag kan modifieras enligt tabell 2-30 och 2-31.*

1T100	Börd för människor från Fo'ur
01-20	Någon av rollpersonens föräldrar kommer från ett handelshus med stort inflytande.
21-40	Någon av rollpersonens föräldrar är tayani, en elitkrigare och livvakt, med gott anseende.
41-60	Någon av rollpersonens föräldrar är präst i en av de olika religionerna, med mycket gott anseende hos befolkning. En stor del av byns eller den lokala stadsdelens verksamhet kretsar kring föräldern.
61-80	Någon av rollpersonens föräldrar är en erkänd mästare inom ett hantverk, eller möjligen storbonde.
81-90	Någon av rollpersonens föräldrar är konsiglier, en högt uppsatt rådgivare och funktionär med direkt kontakt med husets herre, i ett handelshus.
91-99	Någon av rollpersonens föräldrar är en betrodd byäldste eller stadsrådsledamot och har därför en hel del inflytande över den lokala politiken.
100	Någon av rollpersonens föräldrar är herre över ett handelshus, med stort inflytande över ett stort område.





Tabell SH-XX: Börd för människor från Fo'ur. Ersätter tabellerna 2-33 och 2-34.

1T100	Börd för iynisin från Fo'ur
01-40	Någon av rollpersonens föräldrar är en erkänd mästare inom ett hantverk.
41-80	Någon av rollpersonens föräldrar är en hedrad stridskonstmästare om vilken det är ganska stor kontrovers på grund av hans okonventionella stil.
81-94	Någon av rollpersonens föräldrar är krigsherre hos iynisin och kan i krigstid komma att föra befäl över en stor del av iynisins styrkor.
95-98	Någon av rollpersonens föräldrar är <i>soryun</i> eller magiker. Gåvan kan ha gått i arv till rollpersonen och med spelledarens tillåtelse kan rollpersonen få lära sig en av soryuns färdigheter utan att offra bakgrundslag för det.
99-100	Någon av rollpersonens föräldrar är klostermästare för ett kloster tillhörande <i>suriyan khemaka</i> , med kontakter i flera av iynisins byar och regelbunden kontakt med andra kloster.

Tabell SH-XX: Börd för iynisin från Fo'ur. Ersätter tabellerna 2-33 och 2-34.

1T100	Föremål och ägodelar
01-08	Jaktränad rfanin. Rfanin är både tränad för att hämta byte och för att spåra byte.
09-16	Ljusglob. En ljusglob är en artefakt från tiden kring Fallet och består av en glob, ungefär tio centimeter i diameter, som lyser konstant med ett gult sken motsvarande en mycket ljusstark lykta. Den är inte varm och slocknar aldrig. Enda sättet att få den mörk är att stoppa in den i en ljustät påse eller låda (en sådan följer med).
17-24	Dinga. En dinga är ett hunddjur och tillsammans med människor och iynisin de enda däggvarelserna på Fo'ur. Den är till skillnad från rfanin inte särskilt god simmare, men den har å andra sidan en mycket god hörsel och ett luktsinne som är något bättre än rfanin. Det sägs att dingan kom till Fo'ur samtidigt som människor och var deras husdjur redan innan Fallet.
25-32	Rollpersonen har kommit över en underlig trekantig symbol. Den är förgylld och ser ut att vara värdefull. Den är dessutom försedd med underliga symboler som ingen kan tolka.
33-40	Rollpersonen har en spegel i glas eller polerad metall från tiden kring Fallet.
41-48	Rollpersonen har en kanot för tre man och deras packning. Paddlar ingår.
41-56	Rollpersonen har en enmastad öppen segelbåt, ca 4 meter lång. Den kan även ros och lämpar sig ypperligt för kortare turer i laguner och mellan öar. Den är försedd med åror och segel.
57-64	Rollpersonen har en enmastad täckt segelbåt, ca 8-10 meter lång, som klarar havsresor. Den är försedd med segel och annan utrustning.
65-68	Rollpersonen har ett närstridsvapen med järn- eller stålegg, exempelvis en <i>tayan</i> eller bosord för människor, en <i>say'yadin</i> för iynisin eller en riktig ish med metallspets för thrakinde.
69-72	Rollpersonen har Ob2T6 pilar med metallspetsar till ett avståndsvapen.
73-77	Rollpersonen har Ob1T6 kartor över olika delar av Fo'ur. En av dem innehåller någon stor hemlighet, som till exempel hemliga handelsrutter, en järngruva på Khenoke eller en passage till södra halvklotet.
78-85	Rollpersonen har en riktigt helig bok, förmodligen ett tidigt exemplar av antingen Inri-kyrkans heliga skrift, Althea-kyrkans <i>Dialoger</i> eller iynisins <i>Sathra'an Suriya</i> . Förutom att den är tidig och därmed oförvanskad så är den också dyrbar. Däremot är den svårtolkad på grund av språket, så att läsa den blir en nivå svårare (+Ob1T6).
86-93	Rollpersonen har tillgång till Ob1T6 böcker i olika ämnen. Varje bok behandlar en färdighet som spelledaren avgör. Språket som böckerna är skrivna på är ett som rollpersonen behärskar. Läsbarheten för varje bok är normal (Ob3T6). Varje bok har ett Förkunskapskrav på Ob1T6+4. Kunskaps innehållet är 1T6 högre än förkunskapskravet. Slå separata slag för varje bok.
94-100	Rollpersonen äger 1T6/2 heliga föremål, till exempel relik, en <i>khanari</i> med en inspärdd själ eller något i den stilen.



Tabell SH-XX: Föremål. Tabellen ersätter 2-35.

1T100	Förmögenhet
01-50	Ob3T6 järnstycken
51-70	Ob3T6 x 2 järnstycken
71-85	Ob3T6 x 5 järnstycken i sedlar Ob2T6 x 2 järnstycken i kontanter
86-95	Ob4T6 x 5 järnstycken i sedlar Ob3T6 x 2 järnstycken i kontanter Ob2T6 x 10 järnstycken i skuldsedlar
96-100	Ob5T6 x 10 järnstycken i sedlar Ob3T6 x 5 järnstycken i kontanter Ob4T6 x 20 järnstycken i skuldsedlar

Tabell SH-XX: Förmögenhet. Tabellen ersätter 2-36

1T100	Kontakt
01	Konsiglier. Rollpersonen känner en konsiglier i ett handelshus. Konsigliern har en hel del inflytande i handelshuset, men är inte allsmäktig. Exakt hur mycket inflytande bestäms av karaktärsdraget Resurser.
02	Ormläkare. Rollpersonen känner en ormläkare, en person som botar sjukdomar genom att få en orms gift att angripa sjukdomsandar istället för den som blir biten.
03	<i>Al'shakh</i> . Rollpersonen känner en thrakinde eller människa som kan andarnas vägar och som samtalar med dem. Hur kraftfull <i>al'shakhen</i> är bestäms av karaktärsdraget Resurser.
04	Iynisin. Om rollpersonen själv är iynisin så måste spelaren slå om slaget. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att få reda på hur inflytelserik iynisin är.
15	Thrakinde. Om rollpersonen själv är thrakinde så måste spelaren slå om slaget. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att få reda på hur inflytelserik thrakinden är.
20	Huskrigare. Rollpersonen känner en elitsoldat som är anställd av ett handelshus i husets vaktstyrka. Kontakten kan då och då ha intressanta upplysningar om vad som händer i handelshuset. Använd karaktärsdraget Resurser för att få reda på hur mycket huskrigaren kan tänkas veta.
37	<i>Soryun</i> . Rollpersonen känner en magiker som är insatt i den magi som kallas <i>soryu</i> eller vägen. Även om mycket av filosofin bakom <i>soryu</i> kommer från iynisin så kan <i>soryun</i> vara människa. Däremot kan han inte vara thrakinde.
42	Tayani. Rollpersonen känner en elitlivvakt som ansvarar för en persons liv. Av naturliga skäl kan en tayani alltid vara insatt i de djupaste hemligheterna kring sin skyddsling men kommer aldrig att avslöja något som kan sätta skyddslingen i fara eller skada henne. Däremot kan han mycket väl känna till andra hemligheter.
43	Havsdrake. Rollpersonen har blivit tilltalad av en havsdrake, något som i sig är en stor bedrift. Inget vidare slag för relationens natur behövs – rollpersonen vet bara ungefär var drakens revir är och har inte haft någon vidare kontakt efter incidenten. Det är möjligt att draken känner igen rollpersonen och kan kanske komma att tilltala den igen. Rollpersonen anses välsignad av Althea-kyrkan och av thrakinde.
49	Troll. Rollpersonen har träffat ett troll som brukar vandra i närheten av rollpersonens hem.
55	Nomad. Thrakinde får slå om eftersom de är nomader. Rollpersonen har kontakt med en nomad och dennes stora familj. Spelledaren eller spelaren måste avgöra var nomaderna brukar vandra. Det kan ibland vara svårt att lokalisera nomader då de färdas över stora områden.
56	Bosord. Rollpersonen känner en snobb som är rik nog att ha en riktig bosord (det vill säga inte en attrapp, vilket annars är vanligt) och skicklig nog för att behålla den.



67	Stack. Rollpersonen känner en Stack som är vänligt inställd till honom. Stacken har erbjudit rollpersonen att bli en del av den, men rollpersonen har hittills avböjt erbjudandet. Fram till dess att rollpersonen går med på att bli en del av den så kommer Stacken att hålla sina steklar borta från rollpersonen.
87	Trollkarl. Rollpersonen känner en av Trollkarlarna i Tornen.
91	Missionär. Rollpersonen har krockat upprepade gånger med en missionär från en annan religion. Även om rollpersonen inte har låtit sig övertygas att konvertera till den "rätta läran" så kommer han överens med missionären.
97	Krigarlärling. Rollpersonen känner en lärling till en <i>tayan</i> eller huskrigare.

Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-42. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-42 och använder det resultatet.

1T100	Övernaturlig egenskap
10-12	Ceremoniell förmåga. Rollpersonen har en onaturligt hög begåvning för att komma ihåg och leda ceremonier. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ceremoni. Observera att färdigheten Ceremoni inte fungerar på samma sätt som beskrivs i Eons grundregler eller i Religioner: Gudarnas kamp.
17-19	<i>Sha'rfeska khanari</i> . Rollpersonen har en <i>sha'rfeska khanari</i> , eller en förfadersande bunden i ett djur. En <i>sha'rfeska khanari</i> kan fungera som guide och vägledare i Drömmandet och kan, om den är närvarande, göra slag för Drömvandring en nivå lättare (-Ob1T6).
23-25	Formelsinne. Rollpersonen får +2 för en besvärjelsespecialisering istället för den vanliga +1.
33-35	Latent <i>soryun</i> . Rollpersonen kan få öppna en färdighet från <i>soryu</i> utan att offra bakgrundslag för det.
36-38	Långlivad. Rollpersonens gräns för att börja åldras höjs med Ob1T6+1 år.
41-44	Helig blodslinje. Rollpersonen kommer från en ätt med flera helgon, och kyrkan väntar på att rollpersonens helighet ska uppenbara sig. Kyrkan hjälper gärna till för att rollpersonen ska komma till insikt med sin helighet.
53-55	Slagruta. Rollpersonen kan känna om någon använder <i>soryun</i> eller <i>al'shakhin</i> i närheten. Han kan också känna om Drömmandet ligger nära den verkliga världen, eller om aktiviteten i den del av Drömmandet som motsvarar platsen i den verkliga världen är hög.
56-60	Magisk affinitet. Rollpersonen är en verklig begåvning med en av de olika färdigheterna för <i>soryun</i> eller <i>al'shakhin</i> . Slå ett slag på tabellen nedan för att avgöra vilken färdighet. Rollpersonen får 1T6+1 enheter till den färdigheten.
	01-12 Drömsyn
	13-25 Drömvandring
	26-37 Drömprojektion
	38-50 Ormläkare
	51-62 Luft/Kisin
	63-75 Vatten/Mizu
	76-87 Eld/Hi
	88-100 Jord/Chi
61-63	Snabb ritualmagiker. Alla besvärjelser som normalt tar mer än en minut att genomföra kan rollpersonen utföra på hälften så lång tid.
66-68	Naturlig drömvandrare. Rollpersonen får alltid en nivå lättare på alla slag för att hitta rätt i Drömmandet.
71-73	Hypnotisk röst. Rollpersonens röst är hypnotisk och sövande vilket ger en nivå lättare (-Ob1T6) på Övertala för att lugna ner folk.
74-76	Ungdomligt utseende. Rollpersonen ser yngre ut än vad han egentligen är. Den skenbara åldern är 1T6 år lägre för varje påbörjat decennium efter 20 års ålder. Skulle rollpersonen vara yngre än 20 år så ser denne ut att vara två år yngre och skulle åldern vara lägre än 10 år men fortfarande över fem år så ser rollpersonen ut att vara ett år yngre.
82-84	Besvärjelsesamling. Rollpersonen har en samling nedskrivna besvärjelser, totalt Ob1T6+1 stycken.



90-91	Nästan besatt. En gång i tiden försökte en stekel besätta rollpersonen och besatte honom nästan så att han blev en del av Stacken. I sista sekunden skar några goda grannar bort stekeln. Rollpersonen har därför ett otäckt ärr på ryggen. Dessutom kan rollpersonen känna att Stacken är i närheten då det pirrar i ryggraden och surrar i öronen. Om rollpersonen är iynisin så får spelaren slå om.
92-93	Vägledare. Rollpersonen är övertygad om att han har en vägledande ande som ger honom råd då och då. Anden är hela tiden närvarande. Det är upp till spelledaren att avgöra vilka råd anden ger.
96-98	Sanndrömmare. Rollpersonen drömmer då och då sanndrömmar. Förmågan kan inte påverkas på något sätt, men det framgår med all önskvärd tydlighet att drömmen är en sanndröm (det vill säga, spelledaren berättar om drömmen för spelaren). En av sanndrömmarna kan mycket väl handla om rollpersonens död...

Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-46. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-46 och använder det resultatet.

1T100	Händelser
9-10	Rollpersonen har blivit illa biten av en ilsken rfan och är nu tämligen rädd för sådana.
28-29	Förnedring. Rollpersonen har råkat ut för en händelse tidigare i sitt liv som gör att rollpersonen känner ett mycket stort hat gentemot någon speciell person eller grupp. Slå 1T100 för att avgöra vad rollpersonen hatar: 01-05 Det motsatta könet 06-10 Barn 11-15 Fattiga 16-20 <i>Soryun</i> 21-25 Köpmän 26-30 Ordningsmakten 31-35 Präster 36-45 Byns äldste eller stadens råds ordförande 46-60 Stacken 61-65 Iynisin 66-70 Thrakinde 71-75 Trollkarlar 76-80 <i>Al'shakher</i> 81-100 En specifik person. Slå ett slag på tabellen för kontakter. Rollpersonens attityd gentemot hatobjektet bör lämpligen simuleras med en Antipati gentemot denna.
35	Klosterliv. Rollpersonen har avlagt ett löfte om att leva som munk eller nunna och har levt ett år i kloster. Använd 1T6+1 för att höja färdigheten Ockultism och specialisera den automatiskt mot rollpersonens religion. Öka dessutom karaktärsdraget Tro med ett (+1). Observera att rollpersonen fortfarande kan vara krigisk och aktiv politiskt eller ekonomiskt.
72-73	Nerdragen av havsko. Rollpersonen ser på havskor med mycket stor respekt och håller sig undan från fällor med havskor.
92	Uppenbarelse. Rollpersonen har medverkat vid ett flertal religiösa riter och dessutom studerat ämnet något. Öka karaktärsdraget Tro med två (+2) poäng. Rollpersonen får dessutom 1T6+1 extra enheter för att höja Ceremoni.

Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-47. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-47 och använder det resultatet.

1T100	Nackdelar
28-30	Extremt fördomsfull. Rollpersonen hatar eller fruktar en viss sorts varelser extremt mycket. Hatet kan ta sig olika former som till exempel okontrollerad vrede eller panikartad skräck. Slå 1T100 för att se vilken sorts varelser som rollpersonen hatar (rollpersonerna kan inte hata en ras som rollpersonen själv tillhör, slå om i så fall):



01-20	Människor
21-40	Thrakinde
41-60	Iynisin
61-80	Stacken
81-100	Trollkarlar
54-55	Bruten tro. Rollpersonen är visserligen fortfarande troende, men förbannar den eller de gudar/väsen som religionen tror på. Rollpersonen skyller allt ont som drabbat honom i hans liv på dessa väsen och häcklar alltid de som fortfarande tror. Troende i andra religioner häcklas ännu mer, för att de dels är dumma nog att tro och dessutom tror på fel sak.

*Tabell SH-XX. Utfall i tabellen ersätter samma utfall i tabell 2-48. Om utfallet inte finns i den här tabellen så slår man upp samma utfall i 2-48 och använder det resultatet.*

### Familiens huvudnäring

Tabellerna för familjens huvudnäring kan användas med viss försiktighet. Iynisin bör använda tabell 2-50 eller 2-52. De flesta människor kan använda tabell 2-52, utom vissa bondesamhällen på Pejora som använder tabell 2-50. Thrakinde använder tabell 2-53 eller 2-54. Pass på vilka färdigheter som man får enheter i. Skulle färdigheten vara utgången så får man ersätta den med något annat troligt.

### Yrken

Några yrken i Eons grundregler bör definitivt göras om, strykas eller ersättas med nya yrken, mer anpassade till Skymningshems värld. Dessutom har både människor och iynisin en form av grundskola. Här anges också en ersättningsregel för gamla rollpersoner som slår lite mindre fel än grundreglernas. Slutligen är några grundchanser annorlunda, så kom ihåg att titta på hur dessa har förändrats innan yrkesdelen börjar.

### Grundutbildning

Efter att alla grundchanser är beräknade och man har slagit på bakgrundstabellerna, men innan man börjar med yrken, är det dags för grundutbildning. Människor får då lära sig att läsa och skriva och i många fall även räkna. Iynisin lär sig i huvudsak att läsa och skriva samt får träning i deras obeväpnade stridskonst, *busho suriya*. Detta gäller enbart människor och iynisin – thrakinde har ingen sådan grundutbildning.

Grundutbildning fungerar på ungefär samma sätt som ett yrke. Man slår en uppsättning framgångsslag på samma sätt som för ett vanligt yrke (se sidan 60 i regelboken) och får, beroende på hur väl framgångsslagen lyckas, ett antal enheter att placera ut på några färdigheter. Vid det här laget får man inte applicera reglerna 'Gå i familjens fotspår', 'Känd yrkesman', 'Unga rollpersoner' och 'Äldre rollpersoner'.

Om alla tre framgångsslagen misslyckas har rollpersonen förmodligen skolkat och får inga enheter från grundutbildningen. Rollpersonen anses dessutom vara ett problembarn.

#### Iynisins klosteskola

**Framgångsslag:** RÖR, PSY, VIL

**Yrkesfärdigheter:** Följande enheter på: Busho suriya (4|6|8), Skrift: Hirai (2|4|6), Skrift: Katai (4|6|8), Krigsföring (2|4|6), Ockultism (4|6|8), Filosofi (2|4|6), Simma (2|4|6)

**Specialfärdigheter:** Två (2) enheter för att höja Stridsvana.

**Valfria enheter:** Inga enheter.

**Startkapital:** –

**Startutrustning:** –

**Övrigt:** Om skolgången är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så får rollpersonen ett extra (+1) i BIL. Alla som gått igenom grundutbildningen (oavsett graden av framgång) får specialiseringen (Suriya) på färdigheten Ockultism.

#### Skolgång för människor

**Framgångsslag:** PER, PSY, VIL



**Yrkesfärdigheter:** Följande enheter på: Skrift: Angesiska (4|6|8), Ockultism (2|4|6), Räkning (4|6|8), <Hantverk> (4|6|8), Historia (2|4|6), Geografi (2|4|6), Simma (2|4|6)  
**Specialfärdigheter:** Inga specialfärdigheter.  
**Valfria enheter:** Inga enheter.  
**Startkapital:** –  
**Startutrustning:** –  
**Övrigt:** Om skolgången är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så får rollpersonen ett extra (+1) i BIL.

### ***Inri-kyrkans klosteskola***

**Framgångsslag:** PER, PSY, VIL

**Yrkesfärdigheter:** Följande enheter på: Skrift: Angesiska (4|6|8), Ockultism (5|8|10), Bibliotekskunskap (2|4|6), Berättarkonst (2|4|6), Ceremoni (2|4|6), Historia (4|6|8), Språk: Äldre angesi (2|4|6)

**Specialfärdigheter:** Inga specialfärdigheter

**Valfria enheter:** Inga enheter.

**Startkapital:** –

**Startutrustning:** Ett exemplar av De yngre kanoniska böckerna.

**Övrigt:** Om skolgången är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så får rollpersonen ett extra (+1) i BIL. Alla som gått igenom grundutbildningen (oavsett graden av framgång) får specialiseringen (St Inri) på färdigheten Ockultism.

### ***Yrken och ålder [Frivillig regel]***

*Denna regel ersätter regeln om Äldre rollpersoner på sidan 61 i regelboken.*

Vuxna rollpersoner som är under 25 långår gamla har inte haft möjlighet att samla all erfarenhet som behövs för att uppnå mästars rang. Spelare med så unga rollpersoner kan därför inte få fler än två lyckade framgångsslag. Skulle en spelare med en så ung rollperson lyckas med alla tre slagen så räknas karriären ändå som normal.

Rollpersoner som är över 35 långår gamla har dock fått en stor del av erfarenheten som krävs. En spelare med en så gammal rollperson får slå om ett (1) valfritt framgångsslag.

Rollpersoner som är över 45 långår gamla har dessutom en livstid med praktiska erfarenheter. En spelare med en så gammal rollperson får slå om två (2) valfria framgångsslag.

**Tabell 3-3** utgår om denna regel används.

### ***Gamla yrken***

Alla yrken passar tyvärr inte in i Skymningshem, i alla fall inte omodifierade. Grundbokens yrken kommenteras nedan. Däremot kommenteras inte yrken i andra moduler, såsom Krigarens Väg eller Religioner: Gudarnas kamp. Spelledaren bör titta igenom dessa innan spelarna får fri tillgång till dem.

**Soldat:** Om man har Krigarens Väg så ersätts vapenfärdigheter med stridskonster.

Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

**Lejd krigare:** Om man har Krigarens Väg så ersätts vapenfärdigheter med stridskonster.

Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

**Nomad:** Boskapsdrivare och Barbarkrigare utgår. Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

**Läkare:** Helare ersätts med det nya yrket Ormläkare.

**Andebesvärjare:** Ersätts av det nya yrket *al'shakh*.

**Magiker:** Ersätts av det nya yrket *soryun*.

**Troende:** Inga kommentarer.

**Ädling:** Ersätts av det nya yrket Sprätt.

**Lärd:** Lärda får också lära sig färdigheten Bibliotekskunskap.

**Underhållare:** Inga kommentarer.

**Hantverkare:** Mekaniker (det vill säga en person som skapar mekaniska maskiner) ska slå framgångsslag för RÖR, PSY och BIL.

**Bonde:** Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.



**Sjöman:** Färdigheten Jakt tillkommer. **Havsjägare** (nytt underyrke) jagar de stora *k'kshadrifi*, ett valliknande djur som simmar vid ekvatorns isar. Ett enda djur kan väga åtskilliga ton och lämna ifrån sig späck, skinn, olja, ben och kött som är näst intill ovärderliga. *K'kshadrifi* är ganska farliga att jaga – på grund av deras storlek kan de skada eller sänka fartyg och det är nästan självmord att ge sig ut och jaga dessa enorma djur från kanot, vilket isfolket khenoke gör ibland.

**Vildmarksman:** Färdigheten Rida utgår och ersätts med Sjömannaskap.

**Köpmän:** Byt ut Köra Vagn mot Logistik och Rida mot Diplomati.

**Brottsling:** Inga kommentarer.

**Skurk:** Inga kommentarer.

**Rövare:** Inga kommentarer.

## Startkapital

Startkapital förtjänar ett särskilt omnämmande. Eftersom Fo'ur har ett helt annat valutasystem än Mundana så kan man inte använda pengar rakt av. Gör om alla pengar som rollpersonen får till silvermynt och dela denna summa med tio. Så många järnstycken (eller motsvarande i papperspengar) har rollpersonen.

## Ormläkare

En särskild gren av *al'shakhin* är ormläkandet. Den bygger på idén att sjukdomar orsakas av andar och att tillfrisknandet är den egna andens utdrivande av sjukdomsandar ur kroppen. Sjukdomsandar är svåra att driva ut med vanlig exorcism, så istället låter man de två "andeormarna", *khina'ha* och *therini*, angripa sjukdomsandarna med sitt gift istället. För att det ska fungera måste ormläkaren göra om giftet till något som kan angripa sjukdomsanden och som inte skadar den sjuka. Detta görs med böner, ritualer där ormen matas med särskilda örter, och långa sånger.

Ormläkare har en privilegierad ställning på Fo'ur. En person som är ormläkare kan nästan alltid räkna med fri lejd var som helst, även i krigsområden. Det enda som krävs i utbyte är att de alltid ställer upp med sina läkekonster när det behövs, utan urskiljning.

Det är alltid thrakinde och människor som blir ormläkare. Iynisins religion omfattar inte de andar som är grunden för ormläkandets konst, varför dessa inte låter sig utbildas till ormläkare. De respekterar dock ormläkare som religiösa personer och som sådana som hjälper de sjuka.

**Framgångsslag:** TÅL, PSY, BIL

**Yrkesfärdigheter:** (50|70|90) enheter: Ormläkande, Läkekonst, Växtlära, Övertala, Djurlära, Dolk, Kulturkännedom, Etikett, Ceremoni, <Skrift>.

**Besvärjelser:** (1T6+1) enheter för specialiseringar på Ormläkande.

**Specialfärdigheter:** (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

**Valfria färdigheter:** (50|70|90) enheter.

**Startkapital:** (1|4|10) x Ob3T6 järnstycken,

**Startutrustning:** (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

**Övrigt:** Yrket är endast tillgängligt för människor och thrakinde. Rollpersonen har en särskild väska som innehåller påsar med de örter som behövs samt särskilda fack där de båda ormarna förvaras. Naturligtvis har en ormläkare också en *khina'ha*-orm och en *therini*-orm. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslag lyckas) så har han tillgång till flera ormar ifall de som han har skulle dö genom olycka eller av ålder.

**Ormuppfödare:** Ormuppfödare är ofta äldre ormläkare som har slutat vandra, och istället koncentrerar sig på att föda upp nya andeormar för andra ormläkare. En sådan sysslar ofta med att avla ormar, så att det blir lättare för ormläkare att utföra sina sysslor.

**Vandrare:** Vandrare är ormläkare som vandrar runt på Fo'ur. De har ingen fast plats på Fo'ur utan vandrar runt för att hjälpa de som behöver hjälp.

**Stadshäxa:** En stadshäxa är en ormläkare som bosatt sig i en stad och som inte längre vandrar runt, utan säljer sina tjänster inom läkekonsten till lokalbefolkningen. Stadshäxor är oftast människor, men det finns undantag.



## Soryun

Den iynisiska magiska traditionen, *soryu*, är inte bara magi utan lika mycket filosofi och religion. Enligt denna så är magi detsamma som den enskilda människans förmåga att stå i kontakt med ett medvetet och allsmäktigt Universum och att påverka Universum att handla utefter ens egen vilja.

Alla kan inte bli *soryun*. Det krävs en medfödd Gåva för att bli *soryun*, en Gåva som är lika mycket välsignelse som förbannelse. Att utöva denna magi kräver djup och intensiv koncentration, varför meditation och självkontroll är livsviktigt för att bli en bra *soryun*. De magiska krafterna kan också aktiveras undermedvetet om *soryun* drabbas av extrema känslor, men i så fall helt utanför dennes kontroll. Därför brukar *soryun* undvika samhället, eftersom samhället i övrigt ofta är roten till dessa känslor och för att samhället kan komma att skadas om *soryun* tappat kontrollen.

Det är alltid människor eller iynisin som blir tränade i *soryu*. Även om thrakinde kan ha Gåvan så blir dessa tränade i *al'shakhin* istället.

**Framgångsslag:** PSY, VIL, BIL

**Yrkesfärdigheter:** (60|80|100) enheter: Luft/Kisin, Eld/Hi, Jord/Chi, Vatten/Mizu, Ockultism, Filosofi, Astrologi, Bibliotekskunskap, Undervisning, <Stridskonst>\*, Språk: Suriyani, Skrift: Hirai, Skrift: Katai.

**Besvärjelser:** 1T6+4 enheter för specialiseringar.

**Specialfärdigheter:** (1T6-2) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre får rollpersonen inga enheter.

**Valfria färdigheter:** (30|50|70) enheter.

**Startkapital:** (0,2|1|3) x Ob3T6 järnstycken.

**Startutrustning:** (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (0|1|2) st D-val, (0|1|2) st X-val.

**Övrigt:** Yrket är endast tillgängligt för människor och iynisin. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en gammal codex som innehåller Ob3T6+4 nivåer i en av de fyra förmågorna, med ett förkunskapskrav på Ob1T6+3, dock minst 5 nivåer och mest (Kunskapsinnehåll -5) nivåer.

\*Stridskonsten måste innehålla tekniken Meditation. Den får vara Vanlig eller Ovanlig, men inte unik utan spelledarens tillåtelse.

**Eremitbesvärjare:** Eremitbesvärjaren sysslar med den sinnliga elden eller själen och med det fysiska. En eremitbesvärjare är fruktad, inte så mycket på grund av hans makt, utan på grund av hans avsaknad av kontroll över sin makt. Han kan allt för lätt tappa kontroll över sin förmåga, vilket skadar omgivningen. Därför håller sig eremitbesvärjare ofta för sig själva.

**Kloster-soryu:** En kloster-*soryu* använder sin förmåga i det iynisiska klostrets tjänst. Detta kan leda till olika uppdrag å klostrets vägnar, men det innebär också att man blir tvungen att lära upp eller vägleda unga blivande *soryu* som kommer till klostret för att tränas.

**Vandrare:** En vandrare är en *soryu* som vandrar omkring och ställer sin förmåga till omgivningens tjänst och som har det som sitt livskall att hjälpa andra. Vandrande *soryu* har ofta fått en hel del respekt tack vare sin tjänst.

## Al'shakh

En *al'shakh* är en person som följer thrakindes shamanismiska tradition, *al'shakhin*. En *al'shakh* har lämnat den vanliga världen och går numera andevärldens ärenden. Enligt thrakindes traditioner är en *al'shakh* en slags ambassadör för andevärlden.

**Framgångsslag:** PER, PSY, VIL

**Yrkesfärdigheter:** (60|80|100) Drömprojektion, Drömsyn, Drömvandring, Dansa, Berättarkonst, Läkekonst, Musik, Söka, Växtlära, Övertala

**Specialfärdigheter:** 1T6-4 enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre får rollpersonen inga enheter.

**Valfria färdigheter:** (30|50|70) enheter.

**Startkapital:** (0,2|1|3) x Ob3T6 järnstycken.

**Startutrustning:** (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (0|1|2) st X-val.





**Övrigt:** Om rollpersonen är framgångsrik som al'shakh (alla framgångsslag lyckas) så har rollpersonen en *sha'frorr khanari* eller en *sha'rfeska khanari* (en förfadersande bunden till ett föremål respektive ett djur) som kan vägleda en i Drömmandet.

**Profet:** En profet är en som tolkar framtiden från vad andarna talar om för honom och vad han kan finna i Drömmandet. Många profeter blir ofta lite smågalna av vad de ser, då synerna av allt det som kommer att hända och de inte kan hindra plågar dem.

**Andetalare:** Andetalaren är en person som samtalar med andar och tolkar mellan dem och den synliga världen. Andra vänder sig ofta till en andetalare som ”tolk” för att få reda på vad deras förfäder vill dem.

**Drömvandrare:** Drömvandrare är de som vandrar omkring i Drömmandet. De vandrar runt där och söker efter samband mellan Drömmandet och den vakna världen, i syfte att förstå det känsliga samspelet i naturen.

**Drömsångare:** Drömsångaren är den som berättar om svunna tider och om förfäder till de som lever nu. Deras inspiration kommer dels från gamla folksägnar men också från Drömmandet, för att få in andarnas nuvarande uppfattning om vad som hände. Därmed är drömsångerna mycket flytande – de ändras gradvis med generationerna.

## Sprätt

Sprätten lever ett relativt bekymmerslöst liv med mycket nöjen och tidsfördriv. Försörjningen kommer från rika släktingar, ärvd förmögenhet, eventuellt spel och dobbel, eller från någon sysselsättning som inte kräver särskilt mycket arbete från rollpersonen. Observera att sprätten inte är adlig på något sätt. Däremot ser sig sprätten ofta som överlägsen ”populasen” genom att han helt enkelt har mer pengar än dem. För sprätten finns det tre sätt att lösa problem: medelst duell, genom pengar, eller genom att hänvisa till släktingar.

**Framgångsslag:** PER, PSY, BIL

**Yrkesfärdigheter:** (50|70|90) enheter: Dansa, Etikett, Filosofi, Förföra, Kulturkännedom, Ledarskap, Spel&Dobbel, Slagsmål, Supa, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>.

**Specialfärdigheter:** (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

**Valfria färdigheter:** (50|70|90) enheter.

**Startkapital:** (3|10|50) x Ob3T6 järnstycken.

**Startutrustning:** (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|3|5) st X-val.

**Övrigt:** Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen ett månatligt appanage från sina rika släktingar på 10xOb3T6 järnstycken per månad.

**Snobb:** En snobb är en person som lever sitt liv bland de mer välbeställda i samhället. Han passar in där tack vare sin goda etikett, sin bildning, sin starka personlighet och sina kontakter bland societeten.

**Rumlare:** En rumlare är en person som fördriver tiden med att festa, supa och förföra individer av det motsatta könet. Rumlaren har ofta ett antal ”vänner” med samma intressen. En rumlare är i regel en ganska vild och otyglad person som man inte alltid kan lita på.

**Vällusting:** En vällusting är en person som gör allt för att njuta av livets mer estetiska sidor. Vällustingen är som regel mycket intresserad av god mat, stiliga kläder, prydnadsföremål och naturligtvis vackra personer. Vällustingen är sällan speciellt intresserad av att utföra någon form av arbete – om det inte är absolut nödvändigt.

**Duellant:** Duellanten lever för en enda sak: fäktning. Hans vakna tid fylls med studier av fäktkonst, vänskapliga dueller, putsande av svärd och läsande om andra fäktmästares bravader. Allt syftar mot ett enda mål: att förbereda honom för den dag då han på riktigt kan utöva sina färdigheter på ärans fält med bosord i hand.

## Utrustning

Utrustningsval fungerar precis som i grundreglerna, men med något modifierade valmöjligheter. Som med det mesta annat med Eons rollpersonsgenerering inte särskilt väl anpassat till en miljö som är så ”o-pseudomedeltida” som Skymningshem.



### **A-val: Basutrustning**

Val som inte nämns här är som i regelboken.

**Pengar:** Valet ersätts med en liten penningpung med 7 järnstycken.

### **B-val: Vildmarksutrustning**

Val som inte nämns här är som i regelboken.

**Grottutrustning:** Valet utgår.

**Jaktutrustning:** Valet består av åtta snaror, diverse lockbeten, jakthorn, slaktkniv, samt ett val av antingen en pilbåge med koger innehållande ett dussin jakt- eller fiskljusterpilar, ett ljusterspjut, ett jaktspjut eller ett halvdussin harpuner.

**Ökenutrustning:** Valet utgår.

**Pengar:** Valet ersätts med en penningpung med 20 järnstycken.

### **C-val: Djur & transportmedel**

Observera att vissa C-val kostar mer än ett val. Siffran inom parentes anger hur många val man måste förbruka för att få det önskade utrustningspaketet. Val som inte nämns här är som i regelboken.

**Kärra:** Valet utgår.

**Vagn:** Valet utgår.

**Packdjur (1):** Valet är endast tillgängligt för folk på Khenoke.

**Riddjur:** Valet utgår.

**Skidor (1):** Valet är endast tillgängligt för folk på Khenoke eller i närheten av packisen vid ekvatorn.

**Segelbåt (2):** Kostar numera två C-val.

**Stor segelbåt (3):** En segelbåt med plats för sex personer med last. Till segelbåten ingår mast, segel, förtöjningstamp, öskar och paddel – segelbåten kan inte ros. Kostar tre C-val.

**Segelfartyg (5):** Ett segelfartyg av djonktyp med plats för femton personer och mycket last. Det behövs minst fyra man för att kunna segla den. Till segelbåten ingår en eller två master, segel, tågvirke och pump. Besättning ingår inte, utan får anskaffas på annat sätt. Kostar fem C-val.

**Pengar:** Valet ersätts med en sedel om 50 järnstycken.

### **D-val: Specialutrustning**

Val som inte nämns här är som i regelboken.

**Pengar:** Valet ersätts med en sedel om 50 järnstycken.

### **X-val: Vapen och pansar**

Observera att vissa X-val kostar mer än ett val. Siffran inom parentes anger hur många val man måste förbruka för att få det önskade vapnet eller rustningen. Samtliga regelbokens val utgår och ersätts av nedanstående.

**Enhandat trubbigt närstridsvapen (1):** Ett valfritt enhandsvapen (enhandsfattning förkortas "1H" i vapentabellen) avsett för närstrid. Det får inte vara tillverkat i metall. Bäransordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Kort metallvapen (3):** Ett valfritt vapen avsett för närstrid, försett med en eggad metallklinga som är 70 cm lång eller kortare. Bäransordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Trästav (1):** En rejäl trästav av vattenek eller ett annat hårt träslag. Iynisins pakunin är ett bra exempel på en trästav.

**Långt metallvapen (4):** Ett valfritt vapen avsett för närstrid, försett med en metallklinga med egg som är längre än 70 cm, dock inte en *sory'yadin*. Dessutom ingår bäransordning och vapenvårdsutrustning. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Kastvapen (1):** Ett kastvapen med tillhörande bäransordning. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen och får inte vara gjort av metall.

**Kastvapen i metall (3):** Ett kastvapen av metall med tillhörande bäransordning. Om spelaren väljer kastknivar får rollpersonen tre stycken. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.



**Pilbåge (1):** En valfri båge, dock ej krigsbåge eller *taikiu*. Tre extra bågsträngar ingår samt 12 pilar. Bäransordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Krigsbåge (2):** En krigsbåge är en särskilt båge avsedd för krig. 12 pilar ingår och tre extra bågsträngar. Bäransordning och vapenvårdsutrustning ingår. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen, så människor får en krigsbåge medan iynisin får en *taikiu*. Thrakinde har ingen särskild båge avsedd för krig.

**Armborst (2):** Ett armborst kräver metalledar tillverkade med god precision, varför dessa vapen är ganska ovanliga och dyra. Däremot är de mycket praktiska i strid i bebyggelse eller på fartyg. Tolv skåktor ingår liksom bäransordning och vapenvårdsutrustning. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen, så det är bara människor som får välja armborst.

**Metallpilspetsar (+2):** Pilbågen eller armborstet har pilspetsar av metall.

**Lätt pansar (1):** Bestående av en jacka i päls, tyg eller läder. Jackan skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (4-7, 14-15). Dessutom ingår en huva i samma material som täcker skallen (delområde 2). Materialet kan vara päls, vadderat tyg, mjukt läder, härdat läder, ringläder eller nitläder. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Hjälm (4):** En valfri metallhjälm. Hjälmerna måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Metallpansar (5):** Pansaret skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (delområdena 4-7, 14-15). Pansaret är fjällpansar och måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Full rustning (7):** En full rustning skyddar hela kroppen. Pansaret är fjällpansar och måste komma från samma kultur som rollpersonen.

**Främmande vapen (+4):** Ett vapen från en främmande kultur kostar fyra extra X-val, utöver de som vapnet kostar i sig.

**Pengar:** En sedel om 50 järnstycken.

## Färdigheter

Bland färdigheterna är det inte mycket som behöver ändras. Några nya färdigheter behöver föras in och ett antal färdigheter måste få ändrade grundchanser eftersom de inte stämmer överens med samhället på Fo'ur.

### Färdighetslista

Nyttillkomna färdigheter eller färdigheter med ändrade grundchanser markeras med **rött**.

<b>Rörelsefärdigheter</b>		Bokhållning	0
Akrobatik	0	Boskapsskötsel	0
Dansa	(RÖR+PSY)/4	Djurlära	0
Fingerfärdighet	RÖR/2	Djurträning	0
Gömma	(RÖR+PSY)/4	Filosofi	0
Hoppa	RÖR/2	Geografi	0
Kasta	RÖR/2	Heraldik	0
Klättra	RÖR/2	Historia	0
Köra vagn	0	Jordbruk	0
Låsdyrkning	0	Krigsföring	0
Marsch	TÅL/2	Krigsmaskiner	0
Rida	0	Kulturkännedom	0
Simma	RÖR/2	Matlagning	PSY/2
Skidor	RÖR/2	Mekanik	0
Skridskor	0	Lagkunskap	0
Smyga	RÖR/2	Logistik	0
Undvika	RÖR/2	Läkekunst	0
		Metallurgi	0
<b>Kunskapsfärdigheter</b>		Musik	0
Astrologi	0	Ockultism	BIL/2
Bergskunskap	0	Räkning	0
Bibliotekskunskap	0	Värdera	BIL/2



Växtlära	0	<Stridskonster>	0
<b>Vildmarksfärdigheter</b>		<b>Mystiska färdigheter</b>	
Fiske	PSY/2	Ceremoni	0
Jakt	0	Drömsyn	0
Sjömannaskap	PSY/2	Drömvandring	0
Speja	(PSY+SYN)/4	Drömprojektion	0
Spåra	(PSY+SYN)/4	Ormläkande	0
Söka	(PSY+SYN)/4	Luft/Kisin	0
Väderkännedom	0	Vatten/Mizu	0
Överlevnad	PSY/2	Eld/Hi	0
		Jord/Chi	0
<b>Språkfärdigheter</b>		<b>Utgångna</b>	
<Modersmål>	PSY	Andeförnimmelse	
<Språk>	0	Alkemi	
<Skrift>	0	Alstra <aspekt>	
<b>Sociala färdigheter</b>		Armborst	
Berättarkonst	(PER+PSY)/4	Besvärjelse	
Diplomati	0	Båge	
Etikett	0	Dolk	
Förföra	(PER+PSY)/4	Kastklubba	
Förhöra	PSY/2	Kastkniv	
Förklädning	0	Kastspjut	
Gyckla	(RÖR+PSY)/4	Kastyxa	
Ledarskap	(PER+PSY)/4	Kedjevapen	
Sjunga	(PER+PSY)/4	Klubba	
Skumraskaffärer	0	Lans	
Skådespel	(PER+PSY)/4	Magiförnimmelse	
Supa	TÅL/2	Ritual	
Spel&Dobbel	PSY/2	Schamanism	
Undervisning	PSY/2	Sköld	
Övertala	(PER+PSY)/4	Slunga	
<b>Hantverksfärdigheter</b>		Spjut	
<Hantverk>	0	Stav	
<b>Stridsvana</b>		Stångvapen	
Stridsvana	0	Svärd	
<b>Vapenfärdigheter</b>		Teoretisk magi	
Slagsmål	RÖR/2	Transformerering	
		Yxa	

### **Bibliotekskunskap [0]**

Specialiseringar: kända författare, kända översättare, specifika kulturer, specifika bibliotek...

Bibliotekskunskap är inte bara kunskap om vilka böcker som finns i ett bibliotek utan även i vilka bibliotek de kan tänkas finnas, vilka översättningar som har gjorts och hur dessa har spridits. Man känner även till olika biblioteks (i vissa fall, avsaknad av) katalogsystem. Även kunskap om hur böcker ska behandlas för att bevaras ingår i färdigheten.

### **Drömprojektion [0]**

Med Drömprojektion kan man påverka entiteter i Drömmandet på olika sätt, till exempel genom att angripa en ande, besätta en kropp eller manifesteras sig som en bild i den fysiska världen. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.



## **Drömsyn [0]**

Drömsyn är den vanligaste men minst kraftfulla formen av magi. Med Drömsyn kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

## **Drömvandring [0]**

Med Drömvandring kan man efter att ha försatt sig i trance lämna sin kropp och på så sätt färdas i Drömmandet. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

## **Eld/Hi [0]**

Elden är en förändrande kraft. Med den kan man forma och förändra saker och ting. Men elden är också farlig om den hanteras ovarsamt. På samma sätt är den tredje magiska gåvan både att skapa och att förstöra. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

## **Jord/Chi [0]**

Jorden symboliserar det materiella och det påtagliga. Elementet symboliserar fysisk styrka, fasthet och orubblighet. Jord är den fjärde magiska gåvan och den mest sällsynta magiska gåvan. Med den fjärde gåvan kan man sätta föremål i rörelse. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

## **Logistik [0]**

*Specialiseringar: Krigslogistik, varuflöden...*

Logistik är läran om materiell flöden. Det krävs därför noggrant planerande för att se till att varor och materiel flödar så effektivt som möjligt. Detta är synnerligen viktigt eftersom den begränsande faktorn är antalet fartyg och att fartyg har begränsad mängd lastutrymme. Man måste med andra ord hushålla med utrymmet och andra resurser för att se till att transporter sker så effektivt som möjligt. Det är detta som färdigheten Logistik handlar om.

## **Luft/Kisin [0]**

Luftens element sammankopplas med sinnen och uppfattningar och har fått stå som symbol för den vanligaste men minst kraftfulla gåvan. Med denna gåva kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

## **Mekanik [0]**

*Specialiseringar: Vattenkraft, kraftöverföring, urverk*

Mekanik är en vetenskap som har med rörelsen att göra. Alla former av mekanik ingår, från teoretisk mekanik på papperet till att faktiskt bygga de olika maskinerna. Konstruktion av urverk, kronometrar, fartygsriggar, vattenverk, dragverk, block och taljor, men även mer avancerade krigsmaskiner är sådant som färdigheten används till. Till viss del ingår även användandet av maskinerna i färdigheten.

## **Ormläkande [0]**

Den sista gåvan, Ormläkande, är förmågan att göra om ett ormgift så att det kan angripa vissa sorters sjukdomsandar. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

## **Vatten/Mizu [0]**

Vattnets element har fått stå som symbol för den andra gåvan. Den andra gåvan är den näst vanligaste formen av magi. Med den kan man se och tolka mönster och former ur sinnevärlden, och se hur de sprider sig som ringar på vattnet. Denna färdighet beskrivs senare i avsnittet om magi.

## **Vapen**

De utan tvekan vanligaste vapnen på Fo'ur är dolkar, bågar, spjut och stridsliar. Svärd är mycket ovanliga, även bland iynisin som är de som har bevarat svärdstraditionen bäst. Detta beror delvis på den stora bristen på metaller på Fo'ur, vilket gör att det sällan är värt



att spendera en massa pengar på svärd. Sköldar ingår inte i arsenalen på Fo'ur. Bruket av sköldar försvann helt enkelt i all den stiliserade vapenkonst som blommat upp på Fo'ur, även om det finns bevis på att de användes en gång i tiden.

### Thrakindes vapen

Generellt sett är thrakindes vapen primitiva. De saknar all form av metallhantering, varför trä, ben och sten är de vanligaste materialen.

**Nahek:** Bland thrakinde är det vanligaste vapnet en dolk av flintsten som kallas nahek. En nahek bärs nästan alltid i handen eller är undanlagd i packning, eftersom thrakinde sällan bär kläder på sig. Eftersom den är en förlängning av deras klor och tänder så anses nahek vara ett krigsvapen, inte ett jaktvapen.

**Ish:** Ish betyder kort och gott "spjut". En "riktig" *ish* (enligt okunniga människor) har alltid en spets av flintsten, även om spjut med metallspets kallas för *ish* av thrakinde. Det viktiga i en *ish* är inte själva spetsen utan staven, som ofta går i arv i generationer och ibland har en ande bunden till sig. Spetsen byts däremot ofta ut.

**Ti-ish:** En *ti-ish* är ett fiskljuster med tre benspetsar. Den kan användas i strid och är då ett ganska farligt vapen i och med att det lätt fastnar i kroppen och drar med sig vävnad ut.

**Kath:** En *kath* är en stridsklubba. Den är gjord i hårt trä eller ben och formad med en sned "klump" eller knöl som sticker ut snett från klubbans spets. Den kan kastas eller användas i närstrid.

**K'k-ashith:** *K'k-ashith* (uttalas ofta "kli-ashith" av människor) är en vanlig pilbåge som oftast används för att ljustra fisk med. Man använder då särskilda pilar med två benspetsar formade som ett V och en lång rev. Vapnet används för att skjuta fisk med genom vattenytan och sedan hala in reven, förhoppningsvis med en fisk på. Den kan också användas som vapen om man använder vanliga pilar. Bågen är ca fyra fot (120 cm). Pilar som används för fiske är nästan en meter långa, medan vanliga pilar är ca 70 cm.

### Mänskliga vapen

**Stridslie:** En stridslie är ett kort stångvapen med ett långt, kurvat blad i toppen. Stången är ungefär fyra och en halv fot lång och bladet är omkring en och en halv fot långt (45 cm). Stridslien anses ofta vara ett statusvapen, i och med att det är innehåller så mycket metall, och det används i princip enbart av de bästa.

**Spjut:** Det näst vanligaste vapnet på Fo'ur är spjutet. Det finns flera olika varianter av spjut, men de flesta är korta.

**Tayan:** En *tayan* är ett kort (ca 70 cm) och kurvat eneggat svärd som är ganska ovanligt men inte lika ovanligt som en *say'yadin* eller en riktig bosord. En *tayan* bärs av tradition av *tayani*, en slags elitkrigare och livvakt. *Tayani* kan alltid hantera mängder med andra vapen och använder sällan sin *tayan* som vapen annat än i nödfall.

**Bosord:** Bosorden är ett ganska långt rakt enhandssvärd (ca 90 cm) med korgskydd om fästet. Bosorden är huvudsakligen ett statusvapen som bärs av de som har råd att skaffa detta fantastiskt dyra vapen. Faktum är att bosorden är så populär att de som inte har råd att skaffa en riktig ofta bär en attrapp i form av korgskyddet i en tom skida. Bosordfäktning är mycket populärt bland stormannafamiljer, även om det i de flesta fall utövas med ett träningsvapen av trä, då väldigt få har råd med en riktig bosord.

**Träningsbosord:** Träningsbosorden är gjord av trä och har samma vikt och balans som en riktig bosord. Den används huvudsakligen för träning och vänskapliga dueller.

**Pilbåge:** Den vanliga pilbågen är drygt fyra fot lång (120 cm) och gjord i ett trästycke. Det är en enkel design som huvudsakligen används till jakt och fiskljustring. På grund av dess ringa storlek så passar den utmärkt för strid i trånga utrymmen, då man kan skjuta nästan hur som helst med den. Den vanligaste tekniken är att man drar bågen till kroppen. Detta ger ett snabbt drag men inte så mycket kraft. Bågen är identisk med thrakindes *k'k-ashith*. Pilarna är omkring 70 cm långa.

**Krigsbåge:** Krigsbågen är en båge som uteslutande används för krig. Den är hela sex fot lång (180 cm) och man är tvungen att dra bågen hela vägen bak till örat för att få erforderlig kraft bakom den. Därigenom är den allt för otymplig för något annat än krigsbruk. Pilar är omkring 85 cm långa.

**Armborst:** Armborst består av en stock med en mekanism som håller strängen på plats i spänt läge och en båge. Bågen dras manuellt och strängen låses av mekanismen, man lägger en pil på plats, siktar och trycker av. Oftast spänns bågen genom att man sätter foten i en



stigbygel och en krok i bältet häktas fast i strängen. När man sedan rätar ut knäna dras strängen bak till sitt läge. Stocken är drygt tre fot lång (90 cm) och ungefär tre fot tvärs över.

## Iynisiska vapen

**Pakunin:** Det traditionella iynisiska vapnet är pakunin, en fem fot lång polerad stav av trä. En hel del mystik omgärdar vapnet och en iynisin som höjer sin *pakunin* och går i anfallsställning är något som ingen vill råka ut för. Det påstås att en *pakunin* blir magisk i händerna på en skicklig mästare.

**Nagini:** En *nagini* är ett kort stångvapen med ett långt, kurvat blad i toppen. Stången är ungefär fem och en halv fot lång och bladet är omkring en och en halv fot långt (45 cm).

**Meishin:** En *meishin* kan närmast beskrivas som en enorm solfjäder med en radie på två fot och är det närmaste en sköld som finns på Fo'ur. Den tillverkas av *sayash*, ett bambuliknande gräs som finns i subtropiska områden, som torkas, strimlas, putsas och sätts ihop till den långa solfjädern. Ihopfädd är den ungefär åttio centimeter lång och ganska framtung. Man kan få en rejäl *schwung* med den och stavarna i en färsk *meishin* är så pass vassa att man kan få ganska otäcka skärsår av den. Utfälld är den nästan fyra fot cm tvärsöver och utgör ett halvgott skydd för anfall. Dess nackdel är att det är svårt att använda en *meishin* och lyckas göra en god parering med den. Dess fördel är att man kan göra så oerhört mycket med den, från försvar till anfall, och att den kan användas för att uppnå taktisk överraskning på slagfältet i och med att den så snabbt kan förvandlas från en kort påk till en sköld och tillbaks igen. En *meishin* är ofta vackert målad och utsmyckad.

**Bok'yadin:** Det iynisiska träningsvärdet har samma form, vikt och balans som en *say'yadin* och är ett farligt vapen i sig själv. Det är gjort i trä, lätt böjt och med balansen där fästet slutar. Det saknar dock stötskiva.

**Tayan:** En *tayan* är ett kort (ca 70 cm) och kurvat eneggat svärd. En *tayan* har inte alls samma betydelse för iynisin som det har hos människor. För iynisin är det ett försvarsvapen, inte ett statusvapen.

**Say'yadin:** En av de få svärdstyperna som finns på Fo'ur och med en längd på hela tre fot (90 cm). Det är ett smalt och kurvat eneggat svärd som är mycket svårt att tillverka och som fungerar bäst som huggande vapen i en eller två händer. Det tillverkas under ceremoniella former och med hantverksmässiga metoder enbart för vissa särskilda tillfällen hos iynisin. Det finns mycket få *say'yadin* hos andra än iynisin.

**Sory'yadin:** En trollkarlstillverkad *say'yadin* som är ännu längre och smalare. Ingen vet hur de tillverkas, och de omges med nästan magisk mystik. En *sory'yadin* är tre och en halv till fyra fot lång (105-120 cm), lätt kurvad, mycket väl balanserad, smal, tunn och rakbladsvass. Det finns ingen känd tillverkningsmetod eller känt material som har de egenskaper som en *sory'yadin* har. Därför antas de vara magiska. *Sory'yadin* är mycket sällsynta – det finns färre än ett dussin kända exemplar.

**Taikiu:** Den iynisiska långbågen är en sammansatt båge, drygt sex fot lång, som limmas ihop av tre olika lager med olika träslag. Träet till en båge har torkat i tvåhundra år, så en bågmakare lägger undan trä till sin sonson. En god *taikiu*-skytt har en precision och slagkraft som tävlar med och ganska ofta överträffar en mänsklig krigsbågsskytt. Bågen har ett oerhört långt drag, till bakom örat, vilket gör att det är svårt att sikta med en *taikiu*. Man är därför tvungen att förlita sig på erfarenhet, träning och, säger en del, ens sjätte sinne för att bli en bra *taikiu*-skytt. En *taikiu*-pil är drygt en meter lång.

## Vapentabeller

Närstridsvpn	Hugg	Kross	Stick	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Klor, iynisin	H+1	–	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Klor, thrakinde	H+2	–	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Nahek	H+2	K+1	S+2	3	1H	3	1/2	25 cm	0,2 kg	1i
Ish	H+1	K+1	S+3T6	8	2H	13	4/2	150 cm	3,0 kg	1i
Ish, metallblad	H+1	K+1	S+3T6+2	8	2H	15	4/2	150 cm	3,0 kg	1 000i
Ti-ish	–	K+2	S+3T6+1	6	2H	10	4/2	150 cm	2,0 kg	8i
Kath	–	K+2T6+2	–	10	1H	10	2/2	70 cm	2,5 kg	2i
Stridslie	H+3T6	K+1T6+2	S+2T6	8	2H	15	4/3	180 cm	1,8 kg	1 200i
Spjut	H+1	K+1	S+3T6	7	2H	8	4/2	200 cm	2,2 kg	1 000i
Tayan	H+2T6	K+1	S+1T6	6	1H	17	2/3	70 cm	0,9 kg	1 200i



Bosord	H+2T6+2	K+2	2+1T6+2	9	1H	17	3/3	90 cm	1,2 kg	1 900i
Träningsbosord	–	K+1T6	–	9	1H	7	3/3	90 cm	1,2 kg	1i
Pakunin	–	K+1T6+2	–	8	2H	7	4/5	150 cm	1,5 kg	3i
Nagini	H+3T6	K+1T6+2	S+2T6	8	2H	15	4/3	210 cm	1,9 kg	1 400i
Meishin	H+2	K+1T6+1	–	7	1H	6	3/3	80 cm	0,8 kg	8i
Bok'yadin	–	K+1T6	–	6	2H	7	3/4	90 cm	1,1 kg	4t
Say'yadin	H+3T6	K+1	S+1T6+2	6	2H	22	3/4	90 cm	1,1 kg	2 100i
Sory'yadin	H+3T6+2	K+1	S+1T6+2	7	2H	30	4/4	110 cm	1,2 kg	ej till salu
'Shai-krok	–	K+2	–	8	2H	7	4/4	150 cm	1,7 kg	3i
'Shai-påk	–	K+2	–	8	2H	7	3/5	170 cm	2,1 kg	3i

Tabell SH-XX: Tabell över närstridsvapen. Alla skador är Ob-slag.

Avståndsvpn	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt Långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
K'k-ashith	5-15-50-125	K+3T6	K+2T6	K+1T6	K+2	8	2X	3	120 cm	0,9 kg	30i
Pilbåge	5-15-50-125	K+3T6	K+2T6	K+1T6	K+2	8	2X	3	120 cm	0,9 kg	30i
Krigsbåge	5-35-80-175	K+4T6	K+3T6	K+2T6	K+2T6	12	2X	5	180 cm	1,4 kg	60i
Armborst	5-35-75-175	5T6	4T6	3T6	2T6	7	2H	6	95 cm	3,2 kg	60i
Taikiu	5-40-90-200	K+4T6	K+3T6	K+3T6	K+2T6	11	2X	4	190 cm	1,3 kg	80i

Tabell SH-XX: Tabell över avståndsvapen. Alla skador är Ob-slag, alla räckvidder är i meter och priser i järnstycken. Skadan räknas som stickande.

Vapentabeller för improviserade vapen finns i *Krigarens Väg* (tabell KV-5, sidan 32) och i regelboken (tabell 6-1, sidan 145). Vapentabeller för naturliga vapen finns i *Krigarens Väg* (tabell KV-6, sidan 32), regelboken (tabell 6-1, sidan 45) och i *Monster&Varelser* (tabell MV-3, sidan 10).

### Brytvärde [Frivillig regel]

Regeln om Brytvärde (sidan 114 i regelboken) tolkas lite annorlunda än vanligt och kompletteras enligt nedan. Om slaget för BRYT misslyckas så går det inte av. Däremot är dess egg att betrakta som förstörd, balansen helt fel, trästången i ett spjut, stångvapen eller trästav är sprucken och/eller fästet skadat. Det blir en nivå svårare (+Ob1T6) att hantera vapnet och det gör en tärning mindre i skada, dock minst personens grundskada. Denna svårighetsökning och skademinskning är inte kumulativ. BRYT sjunker **inte** till noll och vapnet kan fortfarande repareras. Om slaget för BRYT däremot fumlas så går vapnet av med ett ljudligt "tjing" eller "knäck", BRYT blir omedelbart noll och vapnet kan inte längre repareras. Möjligen blir det en fin souvenir.

Att man får skada om slaget mot BRYT misslyckas ska tolkas som att vapnet ger med sig och inte stoppar anfallet helt, inte som att det går av.

Reparerbara skador repareras genom att eggen slipas och poleras, klingan rätas ut och eventuellt hårdas om, trästången limmas och lindas och fästet görs om. Svårigheten för reparationen bestäms av hur många gånger som slaget mot BRYT misslyckas. I grund är den Mycket lätt (Ob2T6). För varje gång som slaget misslyckas blir svårigheten en nivå högre (+Ob1T6). Ett vapen där slaget mot BRYT misslyckats två gånger kan alltså repareras med en svårighet på Svår (Ob4T6). Kostnaden för sådant underhåll motsvarar två dagars arbete hos en god hantverkare plus en dag extra för varje gång som slaget för BRYT misslyckades. Räkna med en kostnad på tre järnstycken om dagen.

Om vapnet inte var förstört (slaget för BRYT misslyckades inte) så räcker med att reparationslaget ska lyckas för att vapnet återställs i sitt tidigare skick. Sådant underhåll kan och bör utföras om man vill behålla vapnets kvalitet.

Om vapnet däremot var förstört (slaget för BRYT misslyckades) så gäller följande: om reparationslaget lyckas perfekt återställs vapnet till sitt tidigare skick. Om slaget bara lyckas så återställs vapnet till sitt tidigare skick men med –2 i BRYT. Ett misslyckat slag innebär att vapnet delvis repareras men har –5 i BRYT och skademodifikationen kvarstår. Svårighetsmodifikationen återställs dock. Ett fumlant slag innebär att vapnet inte kan repareras och att hantverkaren gjort det omöjligt att försöka på nytt. Vapnet är numera att betrakta som förstört.

För yxor, stångvapen och spjut finns möjligheten att skaffa en ny stång till vapnet, förutsatt att bladet, spetsen eller huvudet fortfarande står att finna. Detta kostar som en trästav och BRYT återställs helt. Detta sätt att reparera stångvapnet eller spjutet fungerar även för





vapen där stängen har gått av helt. I absolut värsta fall kan man bli tvungen att räta ut spetsen och slipa om den, men i så gott som samtliga fall går stängen av innan spetsen tar någon irreparabel skada.

Observera att Brytvärde fortfarande är en frivillig regel. Om regeln används är dock namnet på värdet något missvisande.

### **Box: Bryt i Eon2**

Det är väldigt liten skillnad på reglerna för BRYT i Eon2 jämfört med första utgåvan. Skillnaden är att det är lättare för ett vapen att hålla. Det är i princip en nivå lättare för slaget mot BRYT, utom då skadeverkan bara är mellan BRYT och BRYT x 2, där svårigheten är Mycket lätt (jämför med tidigare då man inte behövde slå alls). Dessutom minskar BRYT med ett (1) om skadeverkan är högre än BRYT, oavsett hur mycket högre den är. Regelmodifikationen ovanför har således inga kompatibilitetsproblem med Eon2, och kan användas rakt av. Enda skillnaden är att det är ännu svårare att förstöra vapnet.

## **Rustningar**

---

Rustningar används oftast av människor och thrakinde. Iynisin har dem sällan eftersom de sällan hamnar i krig, och de använder då oftast mänskliga rustningar. I övrigt anser iynisin oftast att det är oartigt att bära rustning. Det är ett tecken på att man inte litar på andra man möter och man bör vara förberedd nog att försvara sig ändå.

Thrakinde har inte heller rustning särskilt ofta. Liksom iynisin hamnar de sällan i krig. Skulle de behöva en rustning så består de oftast av skinn sytt till plattor av hårt stoppade långa tuber på armar. Resultatet blir ribbade plattor som man har för att täcka axlar, rygg, nacke och skalle, de kroppsdelar hos thrakinde som oftast är exponerade för fienden. Människor har mycket mer intrikata rustningar. Man använder huvudsakligen samma hårt stoppade läderskydd som thrakinde. Det finns även rustningar, bestående av vackert lackerade råhudssegment fastsydda i varandra med skinn och förstärkta med sayash. Dessa sätts ihop till olika rustningsdelar som skyddar kroppen. Sådana rustningar är mycket vackra, relativt lätta så att man kan simma i dem och mycket, mycket dyra.

### **Thrakiska rustningar**

Thrakiska rustningar byggs av trä, läder och flätade sayash-strån. De skyddar typiskt nog ryggen, sidorna, höfter, överarmar, axlar och nacken. Huvud, underarmar, buk, ben och svans skyddas sällan. Thrakinde bär rustning i krig eller vid jakt, men aldrig annars. För dem är rustning ett tydligt tecken på att man tänker vara våldsam och en person med rustning släpps normalt inte in i en by om han inte tar den av sig.

**Ssrkh/harnesk:** "Ssrkh" betyder helt enkelt kroppsskydd, och om man inte säger något så är det harnesket man menar. En vanlig ssrkh skyddar rygg, skulderblad, nacke, översidan av höften och svansroten. Den tillverkas av flera sammanflätade mattor av sayash med trä- eller benribbor emellan för extra skydd, och klarar utan problem av att stoppa thrakiska vapen. Ett fåtal harnesk är så långa över sidorna att de kan knytas samman under buken och därigenom även skydda buken.

**Fehh ssrkh/axel- och överarmsskydd:** Axelskydden träs på armen och surras fast i ett harnesk. De skyddar överarmarna och axlarna, de senare med ett par rejäla skyddsplattor av trä som ligger ovanpå axlar och överarmar.

**Hhuthl ssrkh/höftskydd:** Höftskydd läggs tvärs över ryggen innan harnesket dras på och spänns sedan fast på låren. Liksom axelskydden så skyddas höfterna av ett par rejäla skyddsplattor av trä.

**Nak'k ssrkh/arm- och benskydd:** Arm- och benskydd består av en tub av kraftigt läder, på vilket man har sytt fast träribbor i kors. Det gör att arm- och benskydd sticker ut åt sidorna och ger ännu bättre skydd åt thrakindens sidor. De är ledade vid knän och armbågar så att man kan röra sig obehindrat.

**Rfk'k ssrkh/hjälm:** Hjälmen är mer en ansiktsmask med munkorg som träs över huvudet framifrån. Den har en smal springa för ögonen, men ofta en fantastisk krona bakom ögonen upp över nackskyddet. Kronan är mer dekorativ och imponerande än skyddande.



## lynisiska/mänskliga rustningar

Det är inte ofta man har rustningar. Rustningar bärs aldrig till vardags, då de är något som används i krig. En person som går i rustning även till vardags kommer onekligen att få dåligt rykte som krigshetsare och kommer få ett allvarligt socialt handikapp. En rustning ska bäras inför ett slag, men i övrigt vara uppställd eller undanstoppad i lager, och den som bryter mot denna konvention lär få problem.

Rustningar är dock ingenting som man ser ner på som fenomen. En person som äger en vacker rustning visar gärna upp den för andra, fast upphängd på ett ställ istället för fastspänd på kroppen. Det är bara bruket att bära rustning utanför slagfältet som man ser ner på. Alla rustningsdelar lackas i flera lager, dels för att det är snyggt och dels för att det skyddar mot vatten.

För fotfolk är den vanligaste formen av rustning ett harnesk, en lätt hjälm och underarmsskydd, medan elitkrigare ofta har en hel uppsättning rustning.

**Do/harnesk:** Ett harnesk består av ett antal styva men ledade plattor formade efter kroppen, som spänns ihop på höger sida om kroppen. Oftast är det fem plattor, men det finns varianter där det bara finns två halvor eller ett antal små flexibla plattor som ligger omlott.

**Kabuto/hjälm:** Hjälmarna består av benribbor eller i vissa fall metallribbor där man sedan täckt allting med kraftigt läder. Ett nackskydd sträcker sig bakåt för att skydda nacken.

**Jingasa/lätt hjälm:** Den lätta hjälmen är bredbrättad och uppbyggd av ben- eller träribbor med förstärkningar av läder. Fotsoldater använder den ofta för att koka mat i.

**Haidate/lårskydd:** Lårskydden spänns fast på fram- och utsidan av låren och har extra skydd för höfterna i form av skyddsplattor. Dessa gör det dessutom svårt att komma åt skrevet. Skyddsplattan för höfterna kan ibland vara så breda att de utgör ett slags förkläde som sträcker sig hela vägen från höft till höft över framsidan, och skyddar på så sätt skrevet helt.

**Sode/axel- och överarmsskydd:** Överarmsskydden fungerar på liknande sätt som höft- och lårskydd. Skyddet spänns fast på överarmen och skyddar överarmens utsida. Ett axelskydd i form av en stor skyddsplatta hakas fast i harnesket med ett spänne och skyddar axlarna för slag uppifrån samt glipan mellan harnesk och överarmsskydd.

**Kote/underarmsskydd:** Underarmsskyddet består av tre delar, dels själva armskyddet som sträcker sig från handloven till armbågen, dels ett skydd för armbågen som sitter fast i armskyddet och spänns fast i överarmen, och dels ett handryggsskydd som också sitter fast i armskyddet och spänns fast över handflatan framför tummen.

**Sune-ate/vadskydd:** Vadskyddet liknar underarmsskyddet till stor del. Vadskyddet skyddar vadens framsida från foten upp till knäet, och ett knäskydd sitter fast i vadskyddet och spänns fast vid låret ovanför knäet.

**'Shai-skydd:** Några skydd används enbart för att spela 'shai med. Alla deltagare använder i princip samma skydd, ett skydd för kroppen, armbågsskydd, knäskydd och skallskydd. De är gjorda av hårt stoppat läder. Ursprungligen användes inte skydd när thrakinde spelade sporten, men nu är motsvarande skydd vanliga även hos thrakinde.

## Rustningstabeller

Rustning	Hugg*	Kross*	Stick*	Täcker	Bryt*	Vikt*	Pris**
Ssrkh	13	13	11	3, 14-16, 27***	10	9,45 kg	(21i)
Ssrkh, stor	13	13	11	3, 14-16, 27	10	13,5 kg	(26i)
Fehh ssrkh	7	6	6	6-9	10	4,25 kg	(12i)
	13	11	11	4-5			
Hhutlh ssrkh	7	6	6	19-20	10	5,05 kg	(13i)
	13	11	11	17-18			
Nak'k ssrkh	9	11	9	8-11, 21-24****	10	12,25 kg	(25i)
Rrfk'k ssrkh	12	12	10	1-3	10	2,5 kg	(8i)
Do	13	14	9	14-16	15	6 kg	70i
Kabuto	10	13	9	2-3	15	2,25 kg	23i
Jingasa	10	13	9	2	15	1,5 kg	12i
Haidate	13	14	9	16-21	15	6,75 kg	75i
Sode	13	14	9	6-9	15	3 kg	40i
Kote	7	9	6	8-13	15	2,4 kg	30i
Sune-ate	7	9	6	21-24	15	1,6 kg	20i



'Shai-skydd	5	7	4	2, 8-9, 14-16, 21-22	14	3,25 kg	6i
* Skyddsvärden, BRYT, vikt och pris representerar det vanligaste material som används i rustningen. Bygger man en rustning i något annat material så ändras dessa värden.							
** En riktig thrakinde-krigare bygger sin rustning själv.							
*** Ej undersidan.							
**** Passivt skydd som sköld för område 14 och 15.							

Tabell SH-XX: Tabell över rustningar.

### Box: Varför så dyrt?

En del kanske frågar sig varför människors och iynisins rustningar är så mycket dyrare, trots att de skyddar sämre än motsvarande rustning för thrakinde. Orsaken dels att thrakinde bygger en rustning själv, och dels sällan dekorerar den i samma utsträckning. Thrakinde färgar rustningen och sätter ofta fast en massa dekorationer som fjädrar, päls, snäckor och liknande saker. Skulle den gå sönder så är det inte hela världen, utan man kan snabbt reparera den vid behov, så man bryr sig sällan om att fuktbehandla den heller. Möglar rustningen eller ruttnar så bygger man en ny.

Att bygga en rustning för människor och iynisin är däremot ett hantverk som tar tid. Varje del ska härdas, torkas, sys ihop, lackas upprepade gånger för att tåla fukt, och så vidare. Till och med den enklaste soldats rustning lackas upprepade gånger för att den ska tåla fukt, även om man då skippar motivlacken och dekorationerna. Rustningar är för människor och iynisin något som man skryter med, och då vill man att den ska hålla ett tag.

## Strid

Strid i Skymningshem skiljer sig från Eon på många sätt. Utöver regeltekniska detaljer, vilka diskuteras senare, så är en typisk strid i Skymningshem snabb, explosiv och överdriven. I Eon händer det lätt att två rustade hjältar står och bultar på varandras sköldar tills sköldarna eller vapnen går sönder. I Skymningshem har man sällan rustning och aldrig sköld. Hjältarna stirrar varandra i ögonen och planerar striden som ett schackspel. De drar sina vapen och flyger förbi varandra i en samtidig explosion av rörelse, spinner runt och försöker sedan utmanövrera den andre i det att de testar den andres försvar. Slagväxlingen fortsätter i det att båda rör sig snabbt i sidled över fältet. Sedan stannar de upp, byter anfallsställning och möts en sista gång. När de far förbi varandra kommer en av dem, kanske båda, att falla död ner på marken.

### Stridskonster

Krigskulturen på Fo'ur är väldigt stridskonstinriktad och väldigt professionell. Det finns knappt något rum för oprofessionella krigare, varför samtliga vanliga vapenfärdigheter utgår helt. Istället får man lära sig olika stridskonster (se *Eon Deluxe* eller *Krigarens Väg*), från enkla vapendrillar hos gardessoldater och thrakindisk vattenbrottning till avancerade iynisiska obeväpnade stridskonster och svärdstekniker.

Det enda undantaget är Slagsmål, som fortfarande finns tillgänglig. Dessutom utökas färdigheten så att den är besläktad med användning av kniv och klubba, vilket ger en nivå högre svårighet (+Ob1T6). Alla andra former av vapenfärdigheter sätts ihop som stridskonster enligt *Krigarens Väg*.

### Gamla stridskonster

Följande existerande stridskonster kan användas rätt av utan konvertering: Drill med <närstridsvapen>, Militär spjutdrill, Båg- och armborstträning, Akademiträning och Marinkårsträning. Andra stridskonster i *Krigarens Väg* behöver konverteras.

### Busho suriya

Även känd som: Iynisisk klosterträning

**Tillgänglighet:** Ovanlig

**Plats:** Suriyan khemaka

**Antagningskrav:** Iynisin

**Moment:** Spark, Slag, Greppa

**Tekniker:** Avancerade kast, Meditation, Hög spark, Bedövande slag



### Sekundära färdigheter: <Språk>

Den iyniska klosterträningen är obligatorisk för alla iynisin och de får träning i denna obehäpnade stridskonst under sin uppväxt när de går i klosterskola. Den är där en del av morgonexercisen och även eftermiddagsexercis. Många fortsätter även med stridskonstens rörelser som motion och avslappningsövning även efter att de lämnar klosterskolan.

### Nya tekniker

Några nya stridskonsttekniker tillförs till Skymningshem för att bättre simulera den sorts strid som är tänkt för miljön.

Teknik	Vanlig	Ovanlig	Unik
Amputation	–	3	2
Blind strid*	–	3	2
Fallteknik	1	1	1
Fint	2	1	1
Liggande strid	2	1	1
Pilklyvning	–	3	2
Skrämmande aura	–	3	2
Sjätte sinne*	–	3	2
Terrängutnyttjande*	3	2	1

Tabell SH-XX: Kostnad för nya stridskonsttekniker.

**Amputation:** Rollpersonen får, om tekniken används, en nivå extra (+Ob1T6) på en amputationsrisk, även om det inte blir någon extraskada. Man måste deklarera tekniken innan man slår för den och man förlorar alltid initiativet automatiskt nästa runda (om motståndaren överlever). Tekniken kan bara användas med huggvapen.

**Blind strid\*:** Rollpersonen kan använda andra sinnen än synen för att uppfatta motståndaren, till exempel hörsel, känsel eller till och med ”sjätte sinne”, vilket gör att han kan slåss förblindad, i totalt mörker eller med ögonbindel. I normala fall blir alla handlingar en nivå svårare (+Ob1T6), men svårigheten ökar med en nivå extra (+Ob1T6) i trängd terräng (till exempel inomhus), en nivå till på platser med skum akustik (till exempel inne i en katedral) och med ännu en nivå om motståndaren lyckas med ett slag för Smyga. Tekniken kan inte utnyttjas samtidigt som tekniken Terrängutnyttjande.

**Fallteknik:** Rollpersonen har tränat in hur man landar på ett korrekt sätt. Om ett slag för tekniken lyckas minskas fallskadan med en tärning (-Ob1T6) och man kan använda tekniken Ripost på avancerade kast, då i form av något närstridsanfall som spark, slag eller avancerat kast.

**Fint:** Rollpersonen kan dölja sina anfallsuppsåt i rörelser och kroppsställningar, vilket gör att motståndaren får en nivå svårare (+Ob1T6) på sitt försvar (undvika, parera eller blockera). Tekniken kan inte användas om man gör en vanlig Fint-variation på sitt anfall (se regelboken sidan 130).

**Liggande strid:** Rollpersonen är tränad till att slåss liggande. Modifikationerna för liggande strid på sidan 116 utgår: rollpersonen får istället välja mellan en tärning mindre i skada (-Ob1T6) eller en tärning svårare på anfall. Dessutom kan man inte anfälla något annat än motsvarande ”sikta lågt”. SI (båda siffrorna) minskar också med ett och en rollperson som är liggande kan inte öppna striden.

**Pilklyvning:** Rollpersonen kan kapa pilar i flykten och även slå undan andra projektiler. Svårigheten är Normal (Ob3T6) för kastade projektiler som kastknivar och spjut, och Svår (Ob4T6) för skjutna projektiler som pilar och armborstskäktor. Svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) om man inte kan se skytten i skjutögonblicket och med ännu en nivå (+Ob1T6) om man inte kan följa projektilens bana. Det sistnämnda kräver också att man har någon av teknikerna Blind strid eller Vaksamhet. Tekniken räknas som en försvarsmanöver. Varje pil är en egen handling.

**Skrämmande aura:** Rollpersonen kan se så skrämmande eller iskall ut att det krävs en vilja av stål för att anfälla denne. Om rollpersonen vinner ett motsatt slag för stridskonsten mot motståndarens PSY (eller en stridskonst med någon av teknikerna Tomhet eller Stålsättning) så kan motståndaren inte öppna striden.

**Sjätte sinne\*:** Rollpersonen har något som av iynisin kallas *dairokkan*, eller ett slags ”sjätte sinne”, som gör att det blir väldigt svårt att överraska rollpersonen. Varje gång en



rollperson hamnar i någon form av bakhålls- eller överfallssituation ska man slå ett slag för stridskonsten med svårighet Ob4T6. Minska svårigheten med en nivå (-Ob1T6) om det är fler än en person som genomför bakhållet eller överfallet och med två nivåer (-Ob2T6) om det är fler än tio personer som genomför bakhållet eller överfallet. Om slaget lyckas är rollpersonen inte överraskad när striden börjar. Spelledaren kan med fördel slå detta slag dolt.

**Terrängutnyttjande\*:** Rollpersonen kan utnyttja terrängen till sin fördel. Om den frivilliga regeln på sidan 116-117 används så innebär det att alla svårighetsökningar på grund av terrängen ignoreras. Om två personer har tekniken Terrängutnyttjande så tar de ut varandra och båda får svårighetsmodifikationer relativt varandra enligt grundreglerna sidan 116-117. Om den frivilliga regeln *inte* används så är tekniken inte automatisk, men gör så att rollpersonen får en nivå lättare på försvar eller VINIT, eller att motståndaren får en nivå svårare på VINIT, under förutsättningen att det finns terräng att utnyttja. Tekniken kan inte utnyttjas samtidigt som tekniken Blind Strid.

## Gamla tekniker

Några av de gamla teknikerna behöver modifieras eller kommenteras eftersom de inte riktigt passar in i Skymningshem i den form som de beskrivs i Krigarens Väg.

**Avståndsvapen till häst:** *Utgår.* Det finns inga landlevande varelser som kan användas som riddjur.

**Benbrytning:** *Tillägg till regelboken.* Kan även användas som uppföljning på ett Grepp. I så fall inträffar benbrottet i den greppade kroppsdel.

**Dubbelstöt:** *Tillägg till regelboken.* Kan användas med alla stångvapen och spjut. Ett anfall använder då vapnets huvud, det andra använder vapnets skaft.

**Dödande anfall:** *Utgår.* Ersätts med Amputation ovan.

**Fällning:** *Utgår.* Motsvarande teknik ingår i Avancerade kast och motsvarar ett lågt kast.

**Kvickt anfall:** *Tillägg till regelboken.* Eventuella andra deklarerade handlingar i rundan inträffar vare sig ett Kvickt anfall lyckas eller inte. Det går alltså inte att avbryta sitt agerande om det kvicka anfallet skulle lyckas.

**Ridteknik:** *Utgår.* Det finns inga landlevande varelser som kan användas som riddjur.

**Stridsvråla:** *Tillägg till regelboken.* Tekniken kallas av iynisin för *chi'n* och har inte enbart psykologiska effekter. Enligt iynisisk filosofi ska man alltid slå när man själv andas ut och när motståndaren andas in. På så sätt fokuserar man sin energi utåt mot motståndaren och kan därför tillfoga honom mer skada. Utöver den psykologiska effekten som nämns i regelboken så kan en rollperson välja att stridsvråla även under striden. Detta kostar då två extra poäng Utmattning men ökar skadan med Ob1T6.

**Tomhet:** *Denna teknik ersätter regelbokens variant.* Rollpersonen kan nå ett högre ”medvetandeplan” även mitt i en strid som mest kan beskrivas som ”tomhet” – iynisins ord för detta medvetandeplan, *tsero*, betyder just ”tomhet”. På detta medvetandeplan når bara det som spelar någon roll för nuet fram till rollpersonens medvetande. Allt annat ovidkommande ”rensas bort” och ignoreras. Tekniken kan användas för att negera effekterna av teknikerna Fint, Skrämmande aura eller Stridsvråla, samt de frivilliga reglerna för Förolämpning (s. 117) och Raserianfall (s. 118), samt alla andra distraherande faktorer (åskskrällar, skrämmande varelser et cetera). Ett vanligt slag för stridskonsten krävs för att ignorera vanliga svårighetsökningar, medan ett motsatt slag krävs för att ignorera aktiva försök att distrahera någon. Iynisin får dessutom en nivå lättare (-Ob1T6) på slag mot en stridskonst med Tomhet för att behärska sig (se Iynisins ilska på sidan XXX).

**Utmanövrering:** *Tillägg till regelboken.* Tekniken kräver att man kan förflytta sig. Om rollpersonen inte kan förflytta sig snabbt och ofta så kan tekniken inte utnyttjas.

**Uppföljning:** *Tillägg till regelboken.* Tekniken kan användas med bågar, dock inte kastvapen eller armborst. För avståndsvapen krävs inte att motståndaren blir tillbakaknuffad, bara att skytten har pilar i handen redo att läggas på strängen direkt efter första skottet är avlossat. Man kan som mest ha två extra pilar i handen utöver den man ska avlossa först. Svårigheten beror på antalet pilar man håller på handen: Ob3T6 för en extra pil och Ob4T6 för två extra pilar. Skjuter man en extra pil går första skottet iväg som vanligt och det andra sist i rundan. Skjuter man två extra pilar går första skottet iväg som vanligt, det andra direkt efter det första och ett tredje skott går sist i rundan.



## Graderingsprov [Frivillig regel]

Att lära sig en stridskonst behöver inte bara vara att spendera erfarenhetskryss och skaffa en ny teknik. Istället för att bara spendera och skaffa en ny teknik kan man låta rollpersonen få kämpa för tekniken. Varje teknik får därför ett antal olika graderingsprov. När en rollperson vill lära sig en ny teknik måste man utföra provet och lyckas med det innan man får spendera erfarenhet och skaffa sig tekniken.

När det är dags att lära sig en ny teknik väljer spelledaren ett prov för den tekniken i listan varvid spelare och spelledare rollspelar provet. Vid ett lämpligt tillfälle slår man det slag som specificeras i provet, oftast ett Normalt slag (Ob3T6) mot stridskonsten. Om slaget lyckas får man spendera ett erfarenhetskryss och skaffa tekniken. Misslyckas det får man försöka igen en vecka senare, men med en nivå svårare (+Ob1T6) på slaget. Denna ökning är kumulativ så att efter två misslyckade försök får man +Ob2T6 på nästa försök. Ökningen försvinner om man höjer stridskonsten. Erfarenhetskrysset tas inte bort utan står kvar till nästa tillfälle en vecka senare.

Om slaget fumlas ligger tekniken bortom ens fattningsförmåga, erfarenhetskrysset förloras och man får försöka igen först när man har höjt färdigheten. Om slaget blir perfekt får man behålla krysset och försöka lära sig en ny teknik en vecka senare.

Nedan finns en lista med förslag på prov som eleven måste klara av för att anses ha lärt sig tekniken. Observera att listan är till som inspirationskälla, inte som regelprocedur. Det är alltid upp till spelledaren att beskriva hur provet går till och vad resultatet av det blir.

**Amputation:** Provet ska reflektera elevens perfekta kontroll över en klinga även när han tar i. Styrka ska med andra ord inte resultera i ett mindre rent hugg.

- Medelst ett svärd och ett enda hugg ska eleven kapa en ekstock med en halv fots diameter (15 cm). Snittytan ska vara helt ren.
- Eleven ska klyva en *sayash*-stav av minst fyra fots längd på längden. Hugget ska gå ner minst tre fot och svärdet får inte fastna.
- Eleven ska kapa en *sayash*-stav av minst sex fots längd som är nerkörd i marken. Staven ska kapas exakt en fot från dess övre ände och stången får inte darra efteråt.
- Eleven skall klyva en *sjar* (stor äppelliknande frukt) liggande på en bordsskiva med ett eggvapen. Frukten får inte gå i två bitar förrän efter att eleven har torkat av svärdet, satt det i skidan och bugat sig för frukten såväl som mästaren. Bordsskivan under får inte vara repad eller skadad.

**Avancerade kast:** Provet ska visa att eleven kan utnyttja rörelse, balans och tyngd hos såväl sig själv som sin motståndare. Provet utgörs oftast av ett antal matcher mot ens mästare och äldre elever.

- Eleven får lyfta mästaren på ryggen och bära honom över träningshallens tak utan att tappa balansen.
- Eleven får bära mjölsäckar under ett tag vid en lokal kvarn, hela tiden under mästarens överinseende. Om eleven blir utmattad misslyckas han.

**Avväpna:** Provet ska visa att man har styrka och snabbhet att kunna avväpna en fiende.

- Mästaren gör ett hugg mot elevens huvud rakt uppifrån och eleven måste fånga klingan mellan sina händer för att därpå ta svärdet ifrån mästaren.
- Andra elever står i en cirkel runt om eleven och kastar käppar på denne. Eleven måste blockera alla käppar på ett sådant sätt att eleverna inte kan sträcka sig efter en käpp och kasta den igen.

**Balans:** Balans handlar om att styra sin energi på så sätt att ens tyngdpunkt alltid finns mellan fötterna och lågt ner. Provet ska reflektera elevens kontroll över sin kropps energi.

- Eleven ska kunna utföra en rad med konventionella anfall och försvar mot sin lärare stående på en smal stång utan att ramla ner.



- Eleven ska utföra stridskonstens alla former stående på toppen av en smal stock nerkörd i marken och får inte ramla ner.
- Eleven måste utföra ett antal anfall stående på axlarna på en kamrat som hela tiden flyttar på sig.

**Bedövande slag:** All energi i en kropp flödar längs med fem meridianer. Kan man blockera vissa av dessa meridianer så kan man också bedöva eller lamslå kroppsdelar. Tekniken är på så sätt nära besläktad med akupunkturkonsten. Det är en ganska farlig teknik att behärska, eftersom den så lätt kan missbrukas i och med att punkterna också kan vara skadliga. Eleven ska ha god kännedom om farliga målpunkter på kroppen och ska visa denna kunskap med praktiska och teoretiska prov.

- Under den normala träningen kommer läraren att ropa ut målpunkter till eleven när denne står i träningsmatcher, som då omedelbart måste markera anfall mot målpunkten, trots att motståndaren också hör vilken målpunkt som kommer att anfallas.
- Eleven ska kunna simulera *tameshigiri*, eller rituellt huggande av en kropp, genom att slå med ett träningsvärd längs de olika linjerna som man ska hugga efter i *tameshi*-konsten. Märket efter rappet får inte avvika från linjen.

**Benbrytning:** Denna teknik kräver dels god kunskap om anatomi och dels teknik för att utföra tekniker. Dessutom krävs att man kan fokusera sin kropps energi på skelettbenens svaga punkter och på så sätt knäcka dem.

- Det vanligaste provet består av en teoretisk del, där man får visa sina anatomiska kunskaper och ett praktiskt prov där man får knäcka diverse föremål som plankor, tegelstenar et cetera.
- Under den normala träningen kommer läraren att ropa ut målpunkter till eleven när denne står i träningsmatcher, som då omedelbart måste markera anfall mot målpunkten, trots att motståndaren också hör vilken målpunkt som kommer att anfallas.
- Tekniken har en omvänd applikation, där man med samma kunskap som man skadar någon kan fixera ett brutet ben. Utifall att någon bryter benet genom en olyckshändelse när det är dags att genomföra provet så kan läraren låta eleven fixera benet på den skadade.

**Blind strid:** Att slåss utan hjälp av synen kräver exceptionellt tränade sinnen andra än ens ögon. Det som iynisin kallar för *dairokkan*, eller ”större sinne”, är vitalt för tekniken. Målet är att visa att eleven kan känna sin motståndares *wa* eller aura och agera enbart från detta. Provet är menat att visa detta.

- Eleven måste gå på träningshallens tak med förbundna ögon utan att ramla ner.
- Eleven ska servera mästaren och äldre elever med förbundna ögon, utan att missa tallriken. Elaka äldre elever flyttar ofta på sina tallrikar, men den elev som genomgår provet ska ändå klara uppgiften.
- Äldre elever gör utfall mot den prövade, som med förbundna ögon måste parera dem.
- Eleven måste gå genom en skog nattetid så tyst som möjligt, utan att stöta i föremål och utan att trampa på kvistar och liknande.

**Bärsärk:** Det är en svår konst att låta ens undermedvetna ta över och kämpa åt en men ändå behålla kontrollen. Provet visar elevens förmåga att behålla kontrollen i alla situationer.

- Eleven utsätts under en längre tid för förödmjukelser och förolämpningar av lärare och andra elever, och eleven får inte tappa fattningen någon gång.
- Eleven får vid något tillfälle gå gatlopp mellan de andra eleverna, som beväpnade med träningsvärd försöker hindra eleven att nå läraren. Eleven ska nå fram till läraren trots smärtan och får inte angripa någon annan än läraren.



- Eleven ska försvara sig mot andra elever med endast ett papperssvärd. Papperssvärdet är gjort av ett ark papper som rullas. För att det ska kunna användas får man inte tappa besinningen – om tappar kontrollen det minsta så böjs papperssvärdet och blir obrukbart.

**Dubbelstöt:** Tekniken att använda ett stångvapens båda ändar demonstreras i ett antal matcher mot flera motståndare. Provet ska visa kontroll över stångvapnet och förståelse av dess dynamik.

- Eleven ska sitta ner med benen under sig, beväpnad med en *pakunin*, och försvara sig mot flera anfall från flera motståndare sittande. Eleven får inte resa på sig, utan får bara använda överkroppen och armarna.

**Fallteknik:** Många stridskonstlärare kräver att denna teknik är den första som eleven lär sig. Målet är att kunna styra sin kropps energi på ett sådant sätt att kraften från anslaget absorberas utan att göra skada. Tekniken demonstreras genom att eleven kastas på olika sätt, av mästaren, andra elever samt även kasta sig själv i varierande terräng och ska landa mjukt utan att skadas.

- Ett vanligt prov är att eleven ska kastas omkull och sedan komma upp på fötter igen i en och samma flytande rörelse, gärna upprepade gånger.
- Eleven kan också bli tvungen att kasta sig ut för en brant slänt och komma ner i helt skick.

**Fint:** Även detta bevisas genom ett antal matcher. I grunden är finten en taktisk egenskap och hör således mer till intellektet, men genom träning kan man få in finten i det undermedvetna. Provet är avsett att visa att eleven har förmågan, listen och snabbtänkheten att lura sin fiende.

- Eleven anses ha lärt sig denna teknik då han lyckas med att finta sin lärare och få in en hård träff på honom.
- Eleven ska spela ett parti *sen* mot sin lärare. *Sen* är ett schack-liknande brädspel med många taktiska möjligheter och som tar en livstid att bemästra. Partiet ska spelas i oerhört snabb takt, så att en taktisk fint kommer från det undermedvetna, snarare än det medvetna. Om eleven vinner har provet klarats av.

**Hoppsteknik:** Eleven får hoppa över högre och högre hinder och lära sig att utnyttja tyngdpunkt, balans och styrka för att kunna hoppa så högt som möjligt och utnyttja denna kraft offensivt.

- Eleven ska hoppa upp på ett bord, jämfota och utan sats.
- Eleven ska kunna hoppa över en elev för att därefter sparka på eleven bakom.
- Eleven ska kunna göra en hoppspark och slå av en plank som en annan elev håller mellan händerna.

**Hugg:** Ett hugg handlar inte bara om svärdets skärpa eller fäktarens styrka. Det är minst lika mycket teknik, disciplin och mentalitet bakom ett rent hugg. Det sägs att det perfekta hugget inte kan utföras av någon person – det perfekta hugget utför sig själv med hjälp av fäktaren.

- Eleven ska svara på frågan ”varifrån kommer mellanrummet mellan de två bitarna efter ett hugg?”
- Eleven ska kapa en blomstjälk på längden med ett hugg. Hugget får inte gå ur stjälken förrän i stjälkens ände.
- Eleven ska kapa ett ungt sayash-strå som hålls i lärarens hand. Om tekniken är felaktig, eller svärdet är dåligt slipat, så kommer sayash-strået bara att böja sig och möjligen skalas, men det kommer inte gå av. Om hugget är rent så har eleven klarat av provet.





**Hög spark:** Att sparka kräver egentligen inte benstyrka. Den finns redan där. Vad som däremot krävs är balans och timing.

- Eleven ska kunna utföra en rad med konventionella anfall och försvar mot sin lärare stående på en smal stång utan att ramla ner.
- Eleven måste utföra ett antal anfall stående på axlarna på en kamrat som hela tiden flyttar på sig.
- Eleven ska utföra ett antal anfall mot sin lärare, med händerna bakbundna.

**Kasta vapen:** Även om det är ovanligt så finns det stridskonster med olika tekniker för att kasta vapen. Att kasta ett vapen kräver väldigt mycket teknik och precision, vilket provet ska visa att eleven har.

- Eleven ska kasta en kastyxa mot flätorna på någon blond långhårig värdshusflicka och träffa flätorna, inte flickan.
- Eleven ska kasta ett antal mindre kastknivar mot en måltavla efter att ha hoppat ut i luften. Knivarna ska kastas när eleven är i luften.
- Eleven ska släcka ett ljus med en kastkniv på tio stegs håll.

**Krigslist:** Krigslistor handlar om taktik, snabbtänkthet och om förmågan att leda sin fiende dit man vill.

- Eleven ska spela ett parti *sen* mot sin lärare. *Sen* är ett schack-liknande brädspel med många taktiska möjligheter och som tar en livstid att bemästra. Partiet ska spelas i oerhört snabb takt, så att en taktisk fint kommer från det undermedvetna, snarare än det medvetna. Om eleven vinner har provet klarats av.
- Eleven ska redogöra för ett fältslag ur historien, helst ett mindre berömt och ett som läraren väljer, och motivera varför befälhavaren gjorde som han gjorde.

**Kross:** Att krossa är inte bara att ta i. Det är också att fokusera energin i angreppet mot fiendens svaga punkter i kroppen. Det är också att koncentrera angreppet till en våg av energi som når målet i kroppen och slår ut det. I mångt och mycket är det krossande anfallet raka motsatsen till det uppenbara – i mjukheten ligger långt mycket mer förödelse än i styrkan.

- Eleven ska svara på frågan ”Hur lång tid tar det för havet att krossa ett berg?”.
- Eleven ska stå med två ägg i sina knutna nävar och med bar överkropp. Hans lärare ska nu slå mot smärtpunkter i elevens kropp. Om eleven klarar av att ta emot smållarna utan att tappa äggen eller krossa dem har provet klarats.

**Kvickt anfall:** Det snabba anfallet kallas ibland den skugglösa tekniken. Det handlar om att fokusera sin energi och kanalisera ut en del av den innan själva huvudangreppet. På så sätt får man ett blixtnabba anfall innan den stora vågen slår an.

- Ett vanligt prov är att eleven måste klyva en frukt som kastas genom luften förbi denne, både på längden och på tvären. Om frukten landar i fyra delar har provet lyckats.
- Eleven ska svara på frågan ”Vad är snabbare än en blix?”.

**Kvickt försvar:** Mycket av teknikerna i det snabba försvaret är gemensamt med det snabba anfallet. Skillnaden mellan försvar och anfall är i det här fallet hårfina – en del av ens energi kanaliseras snabbt för att slå bort fiendens anfall. Skillnaden är att energin inte riktas mot fienden utan mot dennes anfall. Proven är därmed identiska.

- Ett vanligt prov är att eleven måste klyva en frukt som kastas genom luften förbi denne, både på längden och på tvären. Om frukten landar i fyra delar har provet lyckats.
- Eleven ska svara på frågan ”Vad är snabbare än en blix?”.



**Liggande strid:** Svårigheten i liggande strid är alltid att man inte har samma rörlighet och snabbhet. Å andra sidan har man en fördel av att kunna trycka ifrån från marken. Man är alltså inte beroende av sin tyngd för att göra skada, utan begränsas enbart av sin vilja och sin styrka. Kan dessa kombineras med rätt träning så kan man även vinna snabbhet trots begränsningarna av att ligga ner.

- Att stå i brygga är ett vanligt prov. Hur länge eleven ska stå i denna ställning, och med vilka ytterligare påfrestningar, beror helt på läraren. Ofta låter en lärare sin elev stå i brygga från solnedgång till soluppgång, och om han är elak även med en extra last på magen.
- Ett galler av sayash läggs på pålar över träningsgolvet, ungefär en halvmeter över marken och med ungefär trettio centimeter stora luckor. Äldre elever får stå på pålarna, beväpnade med stavar. Eleven får sedan en *bok'yadin* (träsvärd). Om eleven lyckas slå alla äldre elever ur balans medan de äldre stöter mot honom med staven så har han klarat provet.
- Eleven ska svara på frågan ”Varför föredrar ormen marken?”.

**Lönmord:** De få skolor där man lär ut lönmord har oftast en av två filosofier. Antingen ska mordet ske tyst och ljudlöst, eller så ska det ske utan tvekan. Ett tyst och ljudlöst mord kan vänta tills mördaren har möjlighet att komma undan. Ett mord utan tvekan kan ske till priset av att mördaren upptäcks. I båda fallen är tålmod den viktigaste läxan, och i båda fallen är teknikerna ytterst ovanliga, och man får verkligen leta för att finna skolor som kan lära ut dessa tekniker.

- Eleven ska klättra upp i ett träd och tillbringa en vecka i det. Han får välja vilket träd som helst på skolans område och han får inte märkas. Lyckas han hålla sig obemärkt i en vecka har han klarat provet.
- Eleven ska på något sätt överraska sin lärare så att denne öppnar sin gard så pass mycket att eleven kan måla ett streck i ansiktet på läraren. Lyckas eleven med detta har han klarat provet.

**Medföljning:** En grundläggande försvarsteknik i iynisins stridskonster är att följa med motståndarens vapen med sitt eget vapen eller sin egen hand. På så sätt vet man alltid var motståndaren har sitt vapen. Rörelserna i denna teknik liknar till stor del dans.

- När läraren dansar ska eleven följa med lärarens fotsteg och händer med sina egna. Om eleven kan följa lärarens dans, även om läraren improviserar, så har eleven klarat provet.
- Läraren målar en bild eller kalligraferar på ena sidan av ett pappersark som är uppspänt i en vertikal ram. Elevens pensel ska följa lärarens i minsta detalj.

**Meditation:** Det är aldrig svårt att meditera när man har lugn och ro omkring sig. Det svåra är att meditera och skapa lugn i kaos. Det kräver ett särskilt sorts sinne för att kunna stänga ute omgivningens buller, vilket provet visar att eleven har.

- Ett vanligt prov är att sätta eleven naken ute i kylan nattetid, insvept i en genomblöt filt. Eleven måste sedan torka filten enbart genom att medelst meditation koncentrera all sin energi till filten. Om filten är torr vid soluppgången har eleven klarat provet.
- Eleven stängs in i en underjordisk kammare som sedan vattenfylls så att enbart elevens näsa är över vattnet. Om eleven får panik och försöker ta sig ut ur kammaren, eller drunknar i kammaren, har provet misslyckats. Nedkylning är också en fara.

**Mental koncentration:** Inom iynisins stridskonst finns en kroppsställning som kallas ”öppen för alla sidor”, vilket är en passiv försvarställning då man bevarar sin energi men ändå är redo för försvar.

- Provet för detta är något som pågår under hela träningsperioden. Läraren försöker helt enkelt överrumpla eleven då och då, med slag i huvudet eller andra mer busiga



överfall (hinkar över dörren et cetera). Den dag som eleven klarar av att undvika överrumplingen har provet avklarats.

**Momentspecialisering:** Att kunna slåss innebär inte bara att man har smidighet och styrka och att man kan sina former. Det innebär också att man måste känna till sitt vapen och bli ett med det.

- Eleven ska hålla det vapen han specialiserar sig på med utsträckta armar under en hel natt.
- Eleven ska finna det vapen han specialiserar sig på när det är gömt. Eleven ska helt enkelt ha uppnått sådan enhet med sitt vapen att han känner var det är.

**Målpunkter:** Alla energier i kroppen löper enligt fem meridianer som är välkända inom akupunkturen. Genom att rikta om, släppa lös eller dirigera dessa meridianer kan man både skada och läka, det senare mest känt genom akupunktur. Att skada någon av dessa med ett vapen eller stor kraft stör kroppens energiflöde så allvarligt att man till och med kan döda, även om det bara är handen som träffas. Detta är en av de farligare teknikerna som lärs ut, och de flesta iynisiska läromästare lär ut den som en av de absolut sista.

- Eleven ska lindra sin läromästares bakfylla medelst akupunktur.
- Eleven ska visa sin skicklighet i *tameshigiri*, den rituella uppstyckningen av döda kroppar som ibland används för att pröva klingor, men oftare för att kapa upp en förbrytares kropp innan begravningen.
- Eleven ska kapa en blomstjälk på längden med ett hugg. Hugget får inte gå ur stjälken förrän i stjälkens ände.

**Pilklyvning:** Att stoppa en pil i luften handlar om timing och bestämdhet. Att vara tveksam är farligt, liksom att inte ha rätt rytm. Viktigast av allt är ändå harmoni. När man är i sådan harmoni med sig själv att man kan känna varje form av fiendlighet och agera på den, då är man i stånd att fånga en pil i flykten.

- Eleven beskjuts av dolda bågskyttar genom pappskärmar. Elevens uppgift är att undgå att bli träffad och ännu hellre fånga en pil. Klarar han av det har provet klarats.
- Ett vanligt prov är att eleven måste klyva en frukt som kastas genom luften förbi denne, både på längden och på tvären. Om frukten landar i fyra delar har provet lyckats.

**Precisionsanfall:** Det är inte lätt att anfälla en given kroppsdel. Det kräver timing och precision samt att man kan avläsa sin fiende korrekt. Återigen så är det *dairokkan*, det ”större sinnet”, som är det kritiska momentet.

- Eleven ska gå en match mot sin lärare och enbart slå mot hans handrygg.
- Eleven ska fånga insekter med ätpinnar.
- Eleven ska kunna slå in en spik med ett enda slag genom att koncentrera sin energi rakt in i spiken.

**Rappt utfall:** Att ta initiativet är att leda striden. Man måste fokusera sin varelse på att leda den och att få motståndaren att slåss på ens egna villkor. För att lyckas med det måste man snabbt inleda striden i precis rätt ögonblick. Detta ögonblick kallas ”tiden emellan”, och det krävs lång och hård träning och meditation för att finna den.

Ripost

Skrämma/hota

Skrämmande aura:

**Sjätte sinne:** Ett ”sjätte sinne” kallas ofta *dairokkan* eller ”större sinne” av iynisin.

Någonstans i det undermedvetna har varje person en aura som kallas för *wa* och som



utstrålas från personen. Det sjätte sinnet är helt enkelt förmågan att uppfatta störningar i någons *wa*.

- Provet för detta är något som pågår under hela träningsperioden. Läraren försöker helt enkelt överrumpla eleven då och då, med slag i huvudet eller andra mer busiga överfall (hinkar över dörren et cetera). Den dag som eleven klarar av att undvika överrumplingen har provet avklarats.
- Eleven beskjuts av dolda bågskyttar genom pappskärmar. Elevens uppgift är att undgå att bli träffad och ännu hellre fånga en pil. Klarar han av det har provet klarats.

Snabb återhämtning

Snabbdragning

Stick:

Stridsvråla:

- Eleven ska svara på frågan ”Vilket ansikte hade du innan du föddes?”.

Stå kvar

**Stålsättning:** Enligt *iy* är smärta något som utlöser aggression. För dem är det ett måste att stå ut med smärta, annars kommer de att ge efter för sina aggressiva instinkter och bli långt mer farliga än de önskar. Genom att kanalisera sin energi så att den inre energin neutraliserar smärtan så kan man stå ut med de mest ohyggliga plågor.

- Eleven binds upp mellan två smala och böjliga träd med rep som sakta spänns. Eleven ska sedan ta kontrollen över sin smärta och dra sig upp till stående ställning.
- Eleven får stå sig med bar överkropp mellan fyra äldre elever som sedan angriper med övningssvärd. Övningssvärden gör ont, men de gör sällan permanenta skador. De äldre eleverna angriper sedan eleven som får försvara sig men inte angripa. De äldre elevernas uppgift är att slå så smärtsamt som möjligt och eleven måste behärska sin smärta.
- Eleven ska stå med två ägg i sina knutna nävar och med bar överkropp. Hans lärare ska nu slå mot smärtpunkter i elevens kropp. Om eleven klarar av att ta emot smällarna utan att tappa äggen eller krossa dem har provet klarats.

Terrängutnyttjande:

Tomhet:

Två vapen:

Uppföljning:

Uppresning

**Utmanövring:** Att utmanövrera flera fiender kräver snabb och konstant förflyttning.

- Eleven får springa träningslopp genom oländig terräng och får inte nämnvärt hindras av terrängen. Provet kräver konstant utvärdering av terrängen för att finna vägar som inte hindrar förflyttningen och ofta till och med en del akrobatiska manövrer för att ta sig förbi hinder.
- Eleven ska spela ett parti *sen* mot sin lärare. *Sen* är ett schack-liknande brädspel med många taktiska möjligheter och som tar en livstid att bemästra. Partiet ska spelas i oerhört snabb takt, så att en taktisk fint kommer från det undermedvetna, snarare än det medvetna. Om eleven vinner har provet klarats av.

Utspel

Vaksamhet

Viktutnyttjande:



## Skada

Det rekommenderas att något av de snabbare skadesystemen från *Krigarens Väg* eller *Monster&Varelser* används, eftersom det vanliga skadesystemet är på tok för långsamt. Går det ändå för långsamt så finns det ett ännu snabbare system nedan som kan användas. Nedan finns lite åtgärder för detta. Dessutom finns träfftabeller för thrakinde lite längre ner.

### Snabbare skada

Följande är ett frivilligt system som används för att snabba upp skadeberäkningarna rejält. Det är modulärt uppbyggt och man kan välja att använda delar av det eller hela. Man behöver inte ens vara konsekvent. Har man en viktig slutstrid så kan det vara intressant att använda det detaljerade skadesystemet i regelboken eller i *Krigarens väg*. I de flesta småstrider är det dock inte intressant med alla dessa detaljer.

- Skadeverkan förs in direkt på sektionerna för Trauma, Smärta och Blödningstakt, utan att gå omvägen via skadetabellen. Krosskada gör att skadeverkan räknas som 1,5 gånger den framslagna på Smärta, stickskada gör att skadeverkan på samma sätt räknas som 1,5 gånger den framslagna på Blödningstakt, och huggskada gör att skadeverkan räknas som 1,5 gånger den normala på Trauma. Det enklaste sättet att skriva in det är att först kryssa i skadeverkan, och sedan kryssa i hälften så mycket till för enbart den påverkade sektionen. Man kan slå på skadetabellen i alla fall för att se lite mer i detalj var anfaller träffar, men om man använder detta system så påverkar inte tabellen i övrigt. En varning dock: denna uppsnabbning gör också spelet rejält mycket mer dödligt.
- Det kan vara en idé att vänta med eller strunta i dödsslag. Ett förslag är att man enbart slår dödsslag om man misslyckas med chockslaget, eller väntar med det tills striden är över. Man kan till och med strunta helt i det och kallt anta att en person som misslyckas med chockslaget även kommer att dö förr eller senare om inte någon kan ta hand om personen.
- För att göra blödningen mindre förödande, ändra blodförlusten så att om man har en blödningstakt på mindre än 10 så får man lika många poäng blodförlust var tionde minut. Har man en blödningstakt på 10 eller mer så får man lika många poäng blodförlust som blödningstakten delat med tio en gång per minut.

### Träfftabeller

Eftersom det inte finns någon passande tabell för thrakinde införs en särskild träfftabell för dessa som komplettering till grundreglernas 7-6 och 7-7 samt KV-20 och KV21a, 21b, 21c, 21d och 21e.

Skulle man få en träff i svansen så används samma skadetabeller som för ben. Dessa finns i spelledarskärmen, i regelboken på sidan 169 samt i snabbare och smidigare varianter i *Krigarens Väg* (KV-22 till KV-24 på ss 72-74).

Om svansen drabbas av benbrott så blir den oanvändbar. Eftersom thrakinde använder svansen som balans under vanlig gång och för framdrivning när de simmar så innebär det i praktiken samma sak som ett vanligt benbrott.

Träfftabell för thrakinde								
Hugg- och krossvapen			Stick- och avståndsvapen			Träffområde	Delområde	
Normal	Högt	Lågt	Normal	Högt	Lågt			
01-04	01-12	–	01-04	01-08	–	Huvud	Ansikte	[1]
05-08	13-24	–	05-08	09-16	–		Skalle	[2]
09-10	25-30	–	09-10	17-20	–		Hals	[3]
11-14	31-36	–	11-12	21-24	01-02	Vänster arm	Skuldra	[4]
15-18	37-42	–	13-14	25-28	03-04		Överarm	[6]
19-20	43-45	–	15	29-30	05		Armbåge	[8]
21-26	46-54	–	16-18	31-36	06-08		Underarm	[10]
27-30	55-60	–	19-20	37-40	09-10		Hand	[12]
31-34	61-66	–	21-22	41-44	11-12	Höger arm	Skuldra	[5]
35-38	67-72	–	23-24	45-48	13-14		Överarm	[7]
39-40	73-75	–	25	49-50	15		Armbåge	[9]



41-46	76-84	–	26-28	51-56	16-18		Underarm	[11]
47-50	85-90	–	29-30	57-60	19-20		Hand	[13]
51-60	91-100	01-10	31-50	61-90	21-30	Bröstkorg	Bröstkorg	[14]
61-68	–	11-26	51-66	91-98	31-38	Buk	Mage	[15]
69-70	–	27-30	67-70	99-100	39-40		Underliv	[16]
71-72	–	31-36	71-72	–	41-44	Vänster ben	Höft	[17]
73-74	–	37-42	73-74	–	45-48		Lår	[19]
75-76	–	43-48	75-76	–	49-52		Knä	[21]
77-78	–	49-54	77-78	–	53-56		Vad	[23]
79-80	–	55-60	79-80	–	57-60		Fot	[25]
81-82	–	61-66	81-82	–	61-64	Höger ben	Höft	[18]
83-84	–	67-72	83-84	–	65-68		Lår	[20]
85-86	–	73-78	85-86	–	69-72		Knä	[22]
87-88	–	79-84	87-88	–	73-76		Vad	[24]
89-90	–	85-90	89-90	–	77-80		Fot	[26]
91-93	–	91-93	91-93	–	91-86	Svans	Svansrot	[27]
94-97	–	94-97	94-97	–	87-94		Svansmitt	[28]
98-100	–	98-100	98-100	–	95-100		Svansspets	[29]

Tabell SH-XX: Träfftabell för alla typer av anfall mot thrakinde. Tabellen används på samma sätt som tabell KV-20.

Träfftabell för thrakinde						
Hugg- och krossvapen			Stick- och avståndsvapen			Träffområde
Normalt	Högt	Lågt	Normalt	Högt	Lågt	
1	1-3	–	1	1-2	–	Huvud
2-3	4-6	–	2	3-4	1	V. Arm
4-5	7-9	–	3	5-6	2	H. Arm
6	10	1	4-5	7-9	3	Bröstkorg
7	–	2-3	6-7	10	4	Buk
8	–	4-6	8	–	5-6	V. Ben
9	–	7-9	9	–	7-8	H. Ben
10	–	10	10	–	9-10	Svans

Tabell SH-XX: Träfftabell för vapen mot thrakinde, motsvarar tabell 7-6 och 7-7 i grundreglerna.

1T10	Svansens delområden
1-3	Svansrot
4-7	Svansens mittdel
8-10	Svansspetsen

Tabell SH-XX: Träfftabell för delområden, tillägg till tabell KV-21a, 21b, 21c, 21d och 21e.

## Magi

Som nämnts ovan så finns det tre grenar av magi varav två är tillgängliga för spelare. Den tredje, trolldom eller högre magi, är inte tillgänglig alls för spelare. De två tillgängliga grenarna är *soryu* och *al'shakhin*. I båda fallen så finns det ett antal gåvor som man behöver skaffa. Det finns fyra gåvor till varje gren, men man behöver bara skaffa en av dem för att vara magiker. Dock måste man alltid skaffa minst en för att vara magiker.

Varje gåva 'kostar' två slag på bakgrundstabellen. Om man har skaffat en sådan gåva så får man därmed köpa den mystiska färdigheten som hör till den på samma sätt som man köper färdigheter. Om man inte har rätt gåva så får man inte köpa färdigheten alls.

### BOX: Magi och religion

Till skillnad från många andra rollspel existerar inte magi som en egen entitet. Magi är alltid kopplat till religion, möjligen med undantag av den trollkarlsmagi som trollkarlar kan. All annan magi är en del av en religiös livsåskådning, inklusive den trollkarlsmagi som Triluminarens sällskap kan.



För att simulera detta så måste varje rollperson som vill lära sig magi också lära sig färdigheten Ockultism till minst lika mycket som magifärdigheterna, upp till nivå 15 i Ockultism. Därefter behöver man inte lära sig mer Ockultism för att tränga djupare in i magins mysterier.

## Besvärjelser

Det finns besvärjelser som man kan utföra med de olika färdigheterna. En del kräver bara en färdighet, medan andra kräver flera färdigheter som samverkar. Besvärjelserna fungerar i praktiken som specialiseringar. Man skaffar en specialisering och får insikt i hur besvärjelsen fungerar. Det är dock inget krav att ha en besvärjelse för att kunna kasta den – det nya magisystemet är gjort för improvisationer och spontana användningar av de olika färdigheterna. Det enda som händer om man saknar rätt specialisering är att det blir en nivå svårare (+Ob1T6) att kasta besvärjelsen. **Observera att detta är ett undantag från den vanliga regeln att en specialisering ger +1 på FC – man får alltså en nivå svårare på slaget för någon av gåvorna om man inte har specialiseringen, istället för att man får +1 på FC om man har specialiseringen.** Man ska alltså inte hindra en spelare som saknar rätt specialisering/besvärjelse från att använda den besvärjelsen. Inte heller ska man hindra en spelare från att försöka utföra en handling som inte står specificerad här. Låt honom istället försöka så gott han kan.

Det är väldigt ovanligt att besvärjelser inom *soryu* skrivs ner. Dessa får man helt enkelt träna in, ensam eller med en lärares hjälp. Inom *al'shakhin* är det dock vanligare med nedskrivna besvärjelser, men det ligger fortfarande en hel del träning bakom dem och ingen *al'shakh* eller ormläkare med någorlunda ansvar skulle låta någon experimentera på egen hand.

Besvärjelser beskrivs med en gemensam mall. Mallen ser ut som följer:

**Namn** är besvärjelsens namn. Namnet är inte universellt eller standardiserat – vi har bara valt det mest beskrivande namnet. Det rekommenderas att spelare hittar på ett betydligt mer poetiskt namn på besvärjelsen.

**Färdighet** och **svårighet** kan förekomma flera gånger. Vid varje förekomst nämns en färdighet och den grundsvårighet som behövs för att använda besvärjelsen. Nämns flera färdigheter så måste alla färdighetsslag lyckas för att besvärjelsen ska aktiveras.

**Tidsåtgång** talar om hur lång tid det tar att använda besvärjelsen.

**Utmattning** talar om hur många utmattningskryss man får av besvärjelsen.

**Effekt** är en beskrivning av vad besvärjelsen gör.

## Gåvor från två grenar

Det är möjligt att ta gåvor från båda grenarna och på så sätt skapa en ”kombinationsmagiker”. Problemet är kostnaden samt att det inte finns några ”kombinationsbesvärjelser”, så kombinationsmagiker är relativt begränsade i sina handlingar om inte spelaren och spelledaren har fantasi och flexibilitet nog att komma på kombinationsbesvärjelser.

Dock ska det påpekas att kombinationsmagiker är mycket sällsynta i och med att det bara är en gren som är dominerande i Skymningshems kulturer. Även om det föds någon med gåvor från båda grenarna så finns det sällan eller aldrig möjlighet att skola dem i mer än en.

## Att använda förmågorna

Förmågor kan användas på ett eller två sätt. Alla förmågor kan användas aktivt. Några kan användas spontant.

Färdigheten används på två sätt. Det ena är när rollpersonen aktivt försöker använda förmågan. I så fall talar spelaren om vad rollpersonen ska göra, slår ett svårighetsslag för att se om han lyckas och får förhoppningsvis resultat. Om alla svårighetsslag lyckas – det kan bli fler än ett – så aktiveras besvärjelsen.

Den andra metoden är spontan användning. Alla förmågor kan inte användas spontant, utan bara några. Spontana användningar kommer utan att spelaren frågar efter det, oftast när spelledaren vill ge en ledtråd eller när spelledaren vill få spelet att röra på sig av andra anledningar. När en rollperson uppenbart är mycket upprörd kan en förmåga också komma att aktiveras. Spelledaren slår sällan för dessa slag.



## Svårighetsmodifikationer

Magisystemet för *soryu* och *al'shakhin* är väldigt flexibelt och vagt och inte alls lika uppspaltat som magisystemet i Eons grundregler eller i Mystik&Magi. Det finns dock en del uppställda regler eller riktlinjer för hur svårigheter bestäms eller modifieras. Några generella riktlinjer finns här.

Detaljnivå	
Vag eller gåtfull bild	±0
Otydlig bild, flera sinnen saknas	+Ob1T6
Klar bild, flera sinnen saknas	+Ob2T6
Klar bild, inga sinnen saknas	+Ob3T6

*Tabell SH-XX: Detaljnivå. Modifikationerna gäller Drömsyn, Luft och Drömvandring.*

Avstånd	
Beröring	-Ob1T6
Inom räckhåll	±0
Inom synhåll (kan identifieras med synen)	+Ob1T6
Utom synhåll, men i närheten (skulle kunna identifieras om inget var ivägen)	+Ob2T6
Utom synhåll över huvud taget	+Ob3T6

*Tabell SH-XX: Avstånd. Modifikationerna gäller alla färdigheter inom soryu.*

Släktskap	
Tvillingsyskon	-Ob1T6
Syskon, föräldrar	±0
Besläktade	+Ob1T6
Obesläktade, men samma ras	+Ob2T6
Olika ras	+Ob3T6

*Tabell SH-XX: Släktskap. Modifikationerna gäller Drömsyn, Luft, Vatten, Eld, Drömprojektion. Människor eller thrakinde och personer tagna av stacken räknas som olika ras. Individer inom stacken räknas som syskon. Människor och iynisin räknas som olika ras.*

## Utmattning

Man upptäcker snart att svårigheterna blir löjligt höga av användande av magi. Det finns dock en möjlighet att komma lättare undan, nämligen genom utmattning. När man har räknat fram svårigheten för användande av magi så kan man växla över upp till hälften (avrunda neråt) av svårighetstärningar till långtidsutmattning istället. Denna överföring sker på tärningsbasis. En nivå minskad svårighet innebär Ob1T6 långtidsutmattning. Om svårigheten är Ob7T6 så kan upp till tre av dessa obegränsade tärningar användas för utmattning istället. De tärningar som blir över, Ob4T6 i fallet ovan, blir svårigheten för besvärjelsen.

När man har slagit för besvärjelsen slår man de tärningar som blev över och kryssar för så många kryss långtidsutmattning. Detta slag slås oavsett om besvärjelsen lyckas eller inte, bara några tärningar har lagts undan till utmattning. I de fall besvärjelsen är en kombination av flera förmågor så kan man lägga till hälften av tärningarna från varje svårighetsslag till utmattning.

Denna utmattningsväxling gör även att det tar längre tid att aktivera besvärjelsen. Se Tidsåtgång nedan.

## Tidsåtgång

Varje besvärjelse tar tid att utföra. Inom *soryu* är tidsåtgången oftast en handling, medan *al'shakhin* tar betydligt längre tid på sig. Hur lång tid en besvärjelse tar att genomföra beskrivs vid varje besvärjelse.

Utmattningsväxling gör att det tar längre tid att utföra en besvärjelse. Varje tärning som växlas till utmattning gör också att det tar en extra tidsåtgång för att utföra besvärjelsen. Om två tärningar växlas till utmattning för en besvärjelse med tidsåtgång på en minut så tar besvärjelsen två extra minuter (totalt tre) att utföra.





Besvärjelser som tar en handling att utföra följer normala regler för handlingar. Det går alltså att utföra flera handlingar i en runda med påföljande svårighetsökning. Alla andra besvärjelser kräver total koncentration under längre tid, och man kan då inte utföra flera handlingar samtidigt som besvärjelsen utförs. Om utmattningsväxling gör att besvärjelsen tar flera handlingar att utföra så räknas tidsåtgången i rundor istället och man kan inte utföra flera handlingar samtidigt som besvärjelsen utförs. En besvärjelse som efter utmattningsväxling tar tre handlingar att utföra tar alltså tre rundor att utföra.

### Hålla besvärjelse aktiv

Det finns två sorters varaktighet av magi. Den ena är omedelbar och fungerar endast under ett kort ögonblick. Den andra kräver kontinuerlig koncentration av *soryun* eller *al'shakhin*. Det finns inga andra tidsbegränsningar av magi – antingen händer det med en gång eller så länge som magikern koncentrerar sig.

Även om många besvärjelser är omedelbara så är det möjligt att hålla vissa besvärjelser aktiva under en längre tidsperiod. Detta kräver konstant koncentration vilket ger 1 poäng utmattning per runda och räknas som en handling. Denna handling innebär alltså att svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6), men kan växlas mot utmattning istället så att man får Ob1T6 poäng utmattning per runda istället för en nivå svårare på alla handlingar. Inga fler slag behövs utöver slaget för att aktivera besvärjelsen och eventuella slag för utmattning. Alla former av skada bryter koncentrationen och därmed också besvärjelsen.

### Katastrofala resultat

Ett fumlat slag vid användande av *soryu* eller *al'shakhin* leder oftast till någon form av katastrof. Det som händer är direkt kopplat till vilken färdighet som fumlas.

Om man fumlar med färdigheten Luft eller Drömsyn får man en överdos av sensorisk information och vet typ allt om allt i närheten. Det kan kanske låta rätt bra, tills man upptäcker att hjärnan inte kan hantera den enorma mängden information som svämmar in, varför rollpersonen med stor sannolikhet svimmar. Rollpersonen får lika många poäng Smärta som resultatet av det fumlade slaget och slå ett Chockslag baserat på svårigheten från smärtan.

Om man fumlar med färdigheten Vatten får man en överdos av minnen från den person som man avläser. Utöver att hjärnan inte orkar med informationsöverflödet (applicera Smärta och slå ett Chockslag som ovan) blir man ofta kraftigt förvirrad och vet inte riktigt vem man är eller vems minnen som är ens egna. Det går över med tiden efter att främmande minnen bleknar bort, men det kan ta ett par dagar.

Om man fumlar med färdigheten Eld eller Drömprojektion gör man precis tvärtom: målet får en informationsöverdos av ens egna minnen och tankar och svimmar. Det finns en risk att man själv också svimmar, eftersom informationsflödet ut ur hjärnan helt enkelt är för mycket, och när man vaknar är det med en bultande huvudvärk. Rollpersonen får lika många poäng Smärta som resultatet av det fumlade slaget och slå ett Chockslag baserat på svårigheten från smärtan.

Om man fumlar med färdigheten Jord händer ofta något explosivt. Allting utanför personens hud trycks bort från personen med explosiv kraft, inklusive kläder, kompisar och liknande. Resultatet från tärningslaget som fumlades delas med fyra – så många tärningar skada får allting i närheten av rollpersonen. Minska skadan med en tärning per meter från rollpersonen tills skadan tar slut.

Om man fumlar med färdigheten Drömvandring går man vilse i Drömmandet och hittar inte tillbaka under lång tid. Kroppen faller i koma till dess att man hittar tillbaka, vilket kan ta ett par dagar till ett par veckor, och om ingen sköter om kroppen kan den ta skada av det.

Om man fumlar med färdigheten Ormläkande är det ormens normala gift som sprutas in i patienten. Giftet från en *khina'ha* orsakar vävnadsdöd och kallbrand, medan giftet från en *therini* orsakar hjärtstillestånd, krampor och död. Båda gifterna är dödande.

## Soryu

Det finns fyra färdigheter som används för *soryu*. Dessa färdigheter är *inte* tillgängliga för alla spelare, utan bara för de som har Gåvan. Gåvan finns inte att få i några av bakgrundstabellerna, utan måste köpas av en spelare som specifikt vill ha den. Det kostar två slag på bakgrundstabellerna för att få skaffa *en* av färdigheterna för *soryu*. Vill man ha alla fyra så måste man på något sätt leta upp åtta bakgrundsslag. Dessa bakgrundsslag kan



vara de man får från början eller sådana man får från nackdelar. Om man inte skaffar möjligheten att ta färdigheter för *soryu* så kan man aldrig lära sig dem, någonsin. Var och en av de fyra färdigheterna sammanknipas med en symbol och har fått namn från dessa. Detta ska inte tolkas att de fyra färdigheterna har makt över symbolerna, bara att de ses som en symbolisk allegori för dem.

### Luft (Kisin) [0]

Luftens element sammankopplas med sinnen och uppfattningar och har fått stå som symbol för den vanligaste men minst kraftfulla gåvan. Med denna gåva kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter. Normalt tar det tid att få en vision, och ofta har man ingen medveten kontroll över förmågan över huvud taget. Tydligheten i sådana visioner varierar. Normalt sett kan man få ganska tydliga bilder för saker som gäller nuet eller det förflutna, men framtiden avslöjar sig inte gärna och nästan aldrig tydligt. Även avstånd spelar in – ju längre bort desto otydligare blir bilden.

Handling	Grundsvårighet
Finna ett försvunnet föremål	Ob2T6
Veta hur det står till med en annan person	Ob3T6
Se vad som kommer att hända en person eller ett föremål	Ob4T6
Se vad som kommer att hända en plats	Ob5T6

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Luft.

### Vatten (Mizu) [0]

Vattnets element har fått stå som symbol för den andra gåvan. Den andra gåvan är den näst vanligaste formen av magi. Med den kan man se och tolka mönster och former ur sinnevärlden, och se hur de sprider sig som ringar på vattnet. Liksom vattnet tränger den andra gåvan in överallt, och liksom i vattnet sprider sig effekterna till varje annan del av universum, inte bara i rummet utan i tiden. Ju längre bort desto mindre blir vågorna och mönstren och universum själv bidrar med vågor och stormar, men har man tillräckligt känsliga sinnen för den andra gåvan så skulle man kunna se vad som händer. På så sätt kan man inte bara få reda på vad en person tänker och känner, utan även se vad som har hänt i det förflutna genom att avläsa en persons minnen eller läsa ett föremåls psykiska avtryck.

Handling	Grundsvårighet
Fånga upp känslor	Ob2T6
Känna om en person talar sanning	Ob3T6
Fånga upp ett föremåls förflutna	Ob4T6
Fånga upp ytliga tankar	Ob5T6
Fånga upp djupa minnen*	Ob6T6
Fånga upp förträngda eller blockerade minnen**	Ob7T6

\* Personen som avläses är medveten om att magikern är inne i hans minnen och rotar. Den avläste får en nivå svårare på alla handlingar (+Ob1T6).

\*\* Personen känner obehag eller till och med smärta av att magikern är inne och rotar. Han är medveten om att någon är inne och rotar i huvudet, och får en nivå svårare (+Ob1T6) på all handlingar. Dessutom får han Ob1T6 poäng Smärta.

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Vatten.

### Eld (Hi) [0]

Elden är en förändrande kraft. Med den kan man forma och förändra saker och ting. Järn kan smältas, smidas och härddas med hjälp av eld. En kruka kan gå från ett en bräcklig och tung lerkruka till en vackert rödbränd kruka via en brännugn. En skog kan brinna ner för att göra plats för nytt liv. Men elden är också farlig om den hanteras ovarsamt. På samma sätt är den tredje gåvan både skapa och förstöra. Man kan skapa ett mönster och göra det gripbart även för de som inte har gåvan, men man kan också anfälla och till och med döda med den tredje gåvan.



Magiker som behärskar den tredje gåvan är fruktade av andra. Ofta är de utstötta, vilket lätt gör dem bittra och fientliga. Endast iynisin verkar ta hand om magiker med den tredje gåvan.

Handling	Grundsvårighet
Distrahera en person	Ob2T6
Skapa en skenbild som kan genomskådas	Ob2T6 + Ob1T6 per sinne
Skapa en realistisk skenbild	Ob4T6 + Ob1T6 per sinne
Skapa ett skenminne	Ob3T6
Skapa en mardröm	Ob4T6
Skapa smärta	Ob2T6 + Ob1T6 per ObT6 smärtpoäng

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Eld.

Eld kan inte användas över huvud taget om man inte kan se målet.

## Jord (Chi) [0]

Jorden symboliserar det materiella och det påtagliga. Elementet symboliserar fysisk styrka, fasthet och orubblighet. Jord är den fjärde gåvan och den mest sällsynta magiska gåvan. Med den fjärde gåvan kan man sätta föremål i rörelse. Man kan få dem att flytta på sig, få föremålet att vibrera och avge ljud, eller till och med höja temperaturen.

Handling	Grundsvårighet
Dra ett föremål på under ett kilo över marken	Ob1T6
Dra ett föremål på under tio kilo över marken	Ob2T6
Dra ett föremål på under 100 kilo över marken	Ob3T6
Dra ett föremål på under 1 ton över marken	Ob4T6
Få ett föremål att sväva	Per vikt ovan +Ob2T6
Göra skada genom att flytta materia*	Ob1T6 + Ob1T6 per ObT6 krosskada
Få ett föremål att vibrera så att det ger ifrån sig ljud	Ob3T6
Få ett föremål att bli varmare	Ob2T6
Få ett föremål att fatta eld	Ob3T6-Ob6T6 beroende på hur antändligt föremålet är
* Exempelvis kasta ett föremål på någon, slänga in någon i något, knäcka ben eller flytta kroppsdelar.	

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Jord.

## Al'shakhin

Det finns fyra färdigheter som används för *al'shakhin*. Dessa färdigheter är *inte* tillgängliga för alla spelare, utan bara för de som har Gåvan. Gåvan finns inte att få i några av bakgrundstabellerna, utan måste köpas av en spelare som specifikt vill ha den. Det kostar två slag på bakgrundstabellerna för att få skaffa *en* av färdigheterna för *al'shakhin*. Vill man ha alla fyra så måste man på något sätt leta upp åtta bakgrundslag. Dessa bakgrundslag kan vara de man får från början eller sådana man får från nackdelar. Om man inte skaffar möjligheten att ta färdigheter för *al'shakhin* så kan man aldrig lära sig dem, någonsin.

## Drömsyn [0]

Drömsyn är den vanligaste men minst kraftfulla formen av magi. Med Drömsyn kan man se saker på andra platser eller vid andra tidpunkter.

Handling	Grundsvårighet
Finna ett försvunnet föremål	Ob2T6
Veta hur det står till med en annan person	Ob3T6
Se vad som kommer att hända en person eller ett föremål	Ob4T6
Se vad som kommer att hända en plats	Ob5T6

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Drömsyn.



## Drömvandring [0]

Med Drömvandring kan man efter att ha försatt sig i trance lämna sin kropp och på så sätt färdas i Drömmandet. Kroppen stannar kvar på sin fysiska plats, men anden ger sig iväg på egen hand. Till skillnad från schamanismreglerna i Eon så stannar inte hjärtat för att anden lämnar kroppen. Däremot gör kroppen ingenting utom att andas och andra automatiska funktioner. Drömvandring används med reglerna för Schamanism i Eons regelbok, i synnerhet Trance (sidan 260), Hitta till plats och Hitta ande (sidan 263).

## Drömprojektion [0]

Med Drömprojektion kan man påverka entiteter i Drömmandet på olika sätt, till exempel genom att angripa en ande, besätta en kropp eller manifesteras som en bild i den fysiska världen. Drömprojektion kan aldrig påverka den fysiska världen på annat sätt än genom att en besatt kropp gör det åt en. Till skillnad från schamanismreglerna i Eons regelbok så behöver värdkroppen inte vara utan själ för att kunna bli besatt, och tvärtom kan den inte vara utan själ utan att dö omedelbart. Den gamla själen finns fortfarande kvar och kommer göra motstånd så länge den kan. Så länge man vill tvinga värdkroppen att göra något som den gamla själen inte vill så kommer den göra motstånd. Slå i så fall ett motsatt slag för PSY eller Drömprojektion. Om *al'shaken* vinner slaget så gör värdkroppen som *al'shaken* vill. Drömprojektion kan också användas för att påverka någons sinnen enligt nedan, binda andar till fetischer (sidan 260-261), för kraftmätning och för att besätta en kropp (sidan 263). En ande som inte är villig kan bindas i en fetisch med tvång. I så fall krävs en kraftmätning som är en nivå svårare än normalt för *al'shaken*. En kropp vars ande är inspärrad har alltid två utmattningskolumner färre (dock minst två kolumner).

Handling	Grundsvårighet
Distrahera en person	Ob2T6
Skapa ett skenminne	Ob3T6
Skapa en mardröm	Ob4T6
Skapa smärta	Ob2T6 + Ob1T6 per ObT6 smärtpoäng

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Drömprojektion.

## Ormläkande [0]

Den sista gåvan, Ormläkande, är förmågan att göra om ett ormgift så att det kan angripa vissa sorters sjukdomsandar. Detta sker med örter som ormen får äta, rökelse, sång och böner. Varje sjukdomsande angrips med en specifik besvärjelse som bara fungerar på just den sortens onda andar. Ormläkare är högt eftertraktade i alla kulturer och har alltid fri lejd.

Handling	Grundsvårighet
Bota huvudvärk	Ob1T6
Bota lös mage, bota infektion, lindra smärta, söva ner någon	Ob2T6
Bota en katarr, driva ut de flesta gifter, blockera smärta	Ob3T6
Bota en febersjukdom, lindra malariafeber, driva ut mineralgifter	Ob4T6
Lindra en blödarfeber, stoppa kallbrand	Ob5T6

Tabell SH-XX: Grundsvårigheter för färdigheten Ormläkande.

## Besvärjelser

Observera att besvärjelser inte är egna färdigheter utan fungerar som specialiseringar. Om man inte har rätt specialisering så kan man fortfarande använda besvärjelsen. Man får i så fall en nivå svårare (+Ob1T6) att använda den utöver den svårighet som nämns vid färdigheten.

### Driva ut giftets ande

**Färdighet:** Ormläkande Ob3T6 (kan variera)

**Tidsåtgång:** 30 minuter

**Utmattning:** –



**Effekt:** Varje gift som ska motverkas räknas som en egen besvärjelse. De två första besvärjelser som en ormläkare lär sig är utdrivning av giftet från *khina'ha* och *therini*. Om rätt besvärjelse används kan giftet inte skada längre.

### **Jordens sköld**

**Färdighet:** Jord Ob4T6

**Tidsåtgång:** 2 rundor

**Utmattning:** Ob1T6

**Effekt:** *Soryun* slår bort ett anfall med sitt sinne och dämpar dess skada med Ob3T6. Skulle skadan bli mindre än 0 så räknas den som noll. Det anfallande vapnet tar inte skada enligt brytvärdesreglerna.

### **Luftens uppenbarelse**

**Färdighet:** Luft Ob3T6 eller Drömsyn Ob3T6

**Tidsåtgång:** Handling.

**Utmattning:** 1 per runda

**Effekt:** *Soryun* är vagt medveten om hur luften rör på sig i närheten av honom. Om den tvingas flytta på sig, som till exempel inför ett snabbt hugg eller en flygande pil, så vet *soryun* om det i för tid och får därigenom en nivå lättare (-Ob1T6) på VINIT, en nivå lättare på undvika, parera eller blockera, eller så får han automatiskt insikt. Besvärjelsen kan hållas aktiv, men ger då en poäng utmattning per runda. Besvärjelsen finns även inom *al'shakhin*.

### **Luftens annorlunda sinnen**

**Färdighet:** Luft Ob3T6, Drömsyn Ob3T6

**Tidsåtgång:** 2 rundor

**Utmattning:** Ob1T6, plus 1 per runda

**Effekt:** Ett av *soryuns* sinnen ställs om för andra spektra som de normalt inte är gjorda för att hantera. Till exempel skulle en *soryuns* hörsel kunna höra även ultraljud, eller synen skulle kunna se värme, infrarött eller ultraviolett. Även känsligheten kan ökas, så att man uppfattar svagare ljus, ser mindre detaljer, ökar avståndet man kan se eller hör svagare ljud. Besvärjelsen kan hållas aktiv, men ger då en poäng utmattning per runda. Besvärjelsen finns även inom *al'shakhin*.

### **Fånga någons tankar**

**Färdighet:** Vatten Ob3T6, modifierat med släktskap

**Tidsåtgång:** 3 rundor

**Utmattning:** Ob2T6, plus 1 per runda

**Effekt:** *Soryun* kan tränga in i någon annan persons sinne och läsa dennes tankar. Observera att det är ytliga och momentana tankar som fångas, inte en persons minne eller tankar före eller efter avläsningen. Vill man så kan man hålla besvärjelsen aktiv, varvid man får en mer kontinuerlig avläsning av tankarna.

### **Fånga någons minnen**

**Färdighet:** Vatten Ob4T6, modifierat med detaljnivå, släktskap och avstånd

**Tidsåtgång:** 3 rundor

**Utmattning:** Ob2T6, plus 1 per runda

**Effekt:** *Soryun* letar i en persons minnen. Personen är medveten om att någon annan är inne och rotar i ens sinne och kan försöka motstå letandet om han vill. Om personen motstår *soryuns* försök krävs ett motsatt slag för *soryuns* och målets PSY. Om *soryun* vinner slaget så kan han rota runt lite till. Besvärjelsen kan hållas aktiv under längre tid och man är ofta tvungen att hålla den aktiv då man är tvungen att leta runt för att hitta det minne man söker.

### **Ringar i tidens vatten**

**Färdighet:** Vatten Ob4T6, modifierat med avstånd

**Tidsåtgång:** 1 minut

**Utmattning:** –



**Effekt:** *Soryun* får en bild av vad som har hänt ett föremål i det förflutna. De bilder som kommer fram är alltid de som har varit emotionellt starkast när de använts. Exempelvis kan en kofot som använts som vapen i vredesmod avslöja det tillfället mycket lättare än när den användes för att bända upp en dörr, vilket man egentligen är intresserad av. Om känslorna var mycket starka kan svårigheten minskas och om de var extremt starka så kan bilden av det förflutna till och med komma utan att *soryun* ens försöker använda besvärjelsen.

### **Det framtidas spegelbild**

**Färdighet:** Luft Ob4T6 eller Drömsyn Ob4T6, modifierat med släktskap och detaljnivå

**Tidsåtgång:** 1 minut

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Soryun* eller *al'shakhen* får en bild av hur framtiden ter sig. En sådan förutsägelse inträffar alltid, men avslöjas inte heller lätt. En *soryun* eller *al'shakh* kan alltså aldrig få annat än en vag och/eller symbolisk bild av framtiden och spelledaren bör anstränga sig för att göra framtidsbilden lagom vag. Det är upp till spelledaren att se till att spådomen inträffar på något sätt.

Tabellen med drömsymboler på sidan 78 i *Mystik&Magi* kan med fördel användas för att skapa en förutsägelse.

### **Den flygande tanken**

**Färdighet:** Eld Ob3T6, modifierat med avstånd och släktskap

**Tidsåtgång:** Handling

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Soryun* kan sända en tanke till en annan person. Tanken ska kunna formuleras som ett synintryck som *soryun* ser just nu, eller kan klottra ner snabbt på ett papper, eller formuleras i en mening. Personen som tar emot tanken måste vara *soryun* för att kunna sända den vidare, men han behöver inte vara *soryun* för att ta emot den.. Vidare vet mottagaren att tanken som kommer in i huvudet inte är hans egen, utan kommer utifrån. Mottagaren kan blockera tanken om han vill genom att vinna ett motsatt slag för PSY.

### **Den osynliga handen**

**Färdighet:** Jord Ob3T6, modifierat med avstånd

**Tidsåtgång:** Runda

**Utmattning:** 1 per runda

**Effekt:** *Soryun* får upp till 1 kg att sväva fritt och kan flytta det genom luften. Besvärjelsen kan hållas aktiv under en längre tid. Besvärjelsen får stå som typexempel för liknande besvärjelser.

### **Sinnets påverkan**

**Färdighet:** Eld Ob4T6, modifierat med släktskap och avstånd

**Tidsåtgång:** 2 rundor

**Utmattning:** Ob1T6

**Effekt:** *Soryun* kan påverka en persons sinne på så sätt att en känsla för en specifik företeelse ändras enligt *soryuns* önskemål. Ett exempel på en sådan företeelse kan vara att en person vill släppa in en istället för hans normala reaktion som hade varit att drämma igen dörren. Man kan inte få en person att göra något som är direkt farligt för honom. Personen är inte medveten om att hans sinnen påverkas om ingen talar om det för honom. Personen kan fortfarande övertalas med normala argument.

### **Flamman från jorden**

**Färdighet:** Jord Ob4T6

**Tidsåtgång:** 1 handling

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Soryun* kan sätta eld på ett någorlunda antändligt material (mycket torrt trä, kvistar, hår, tyg, papper) som sedan brinner med egen kraft så länge det finns bränsle. Eventuell skada på personer motsvarar eld.



### Sinnets stängda dörr

**Färdighet:** Eld Ob3T6

**Tidsåtgång:** 1 handling

**Utmattning:** 1 per runda

**Effekt:** *Soryun* stänger dörren för intrång utifrån, så att personer som försöker läsa *soryuns* tankar eller minne eller ändra *soryuns* känslor får två nivåer svårare (+Ob2T6) på ett motsatta slag för PSY. Om *soryun* vinner det motsatta slaget kan den andre personen inte läsa, påverka eller anfalla *soryuns* tankar, minne eller sinnen. Besvärjelsen kan hållas aktiv under en längre tid.

### Sinnets anfall

**Färdighet:** Eld Ob4T6, modifierat med släktskap och avstånd

**Tidsåtgång:** 2 rundor

**Utmattning:** Ob1T6

**Effekt:** *Soryun* sänder en så kraftfull tanke till målet att denna omedelbart får Ob3T6 poäng Smärta.

### Sinnets pisksnärt

**Färdighet:** Eld Ob3T6, modifierat med släktskap och avstånd

**Tidsåtgång:** 1 handling

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Soryun* skickar ett anfall mot sinnet på målet, så att denne omedelbart får Ob1T6 poäng Smärta.

### Det framtidas röst

**Färdighet:** Drömvandring Ob3T6

**Tidsåtgång:** 1 timme

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Al'shakhen* ger sig ut i Drömmandet för att finna en ande som kan sia om framtiden. Till skillnad från "Det framtidas spegelbild" så är denna spådom inte säker. Anden kan ljuga om framtiden, men om anden talar sanning så är förutsägelsen säker på samma sätt som ovan. Anden är dock inte lika otydlig som i "Det framtidas spegelbild", utan kan komma med både namn, platser och händelser.

### Andens frammanande

**Färdighet:** Drömvandring, svårighet enl. tabell 11-2 s 262, modifierat med släktskap

**Tidsåtgång:** enl. tabell 11-2 s 262

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Al'shakhen* ger sig in i Drömmandet för att hitta en ande enligt reglerna för 'Hitta ande' på sidan 262 i Eons regelbok. Denna besvärjelse måste användas innan man kan förhandla med eller angripa en ande, såvida man inte har anden inspärrad i en *khanari*.

### Andens fördrivande

**Färdighet:** Drömprojektion Ob3T6

**Tidsåtgång:** 1 handling

**Utmattning:** beror på resultatet

**Effekt:** *Al'shakhen* gör ett anfall mot en ande i syfte att fördriva den. Drömprojektion ställs då mot den andra andens PSY eller Drömprojektion i ett motsatt slag. Den relativa effekten sätts in i tabellen nedan för att avgöra resultatet.

Relativ effekt	Resultat
≤-10	Den anfallande anden tvingas att fly.
-9 till -5	Den anfallande anden får Ob2T6 poäng utmattning.
-4 till 4	Båda får 1 poäng utmattning.
5 till 9	Den anfallne anden får Ob2T6 poäng utmattning
≥ 10	Den anfallne anden tvingas att fly.

Tabell SH-XX: Andestrid.



## Feberdämpare

**Färdighet:** Ormläkande Ob3T6

**Tidsåtgång:** 30 minuter

**Utmattning:** –

**Effekt:** Ormläkaren använder giftet i sin *therini* för att angripa feberanden och döda den. Observera att sjukdomen inte stoppas eller botas, utan enbart att febern tas bort.

## Skenminnets födelse

**Färdighet:** Eld Ob3T6 eller Drömprojektion Ob3T6, modifierat med släktskap och (för Eld) avstånd

**Tidsåtgång:** 1 minut

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Soryun* skapar ett falskt minne hos målet. Målet är inte medveten om att minnet är falskt. För att inte minnet ska placeras slumpvis är det en fördel om man vet var någonstans det ska hamna. Exakt var är inte så viktigt, eftersom minnet sorterar in det på rätt plats automatiskt, men *soryun* behöver antingen en noggrann beskrivning av tiden då minnet ska ha inträffat, ha varit med då det hände eller ha använt besvärjelsen ”Fånga någons minne” för att kunna skapa sitt skenminne. Skenminnet får inte vara helt malplacerat. Att lägga till att en viss dam var på en fest med vit dräkt och en svart mask är ett tillåtet minne, att lägga till att personens moster stormat festsalen naken på en flygande grönfläckig elefant är inte ett tillåtet minne (såvida inte personen lider av delirium pga av kraftigt alkoholintag och anser att konstiga elefanter är normala) och kommer sorteras bort av personens hjärna.

## Soryuns distraktion

**Färdighet:** Eld Ob2T6 modifierat med avstånd och släktskap

**Tidsåtgång:** 1 handling

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Soryun* skapar en förvirrande bild i målets hjärna som kraftigt distraherar honom. Alla slag för färdigheter i denna runda blir en nivå svårare (+Ob1T6). Dessutom får målet en nivå svårare (+Ob1T6) på sitt VINIT-slag alternativt hans motståndare får en nivå lättare (-Ob1T6) på sitt VINIT-slag i början på nästa runda.

## Al'shakhins distraktion

**Färdighet:** Drömprojektion Ob2T6 modifierat med släktskap

**Tidsåtgång:** 1 handling

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Al'shakhen* skapar en förvirrande bild i målets hjärna som kraftigt distraherar honom. Alla slag för färdigheter i denna runda blir en nivå svårare (+Ob1T6). Dessutom får målet en nivå svårare (+Ob1T6) på sitt VINIT-slag alternativt hans motståndare får en nivå lättare (-Ob1T6) på sitt VINIT-slag i början på nästa runda.

## Khanaris fängelse

**Färdighet:** Drömprojektion Ob4T6, modifierat med släktskap

**Tidsåtgång:** 1 runda

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Al'shakhen* börjar med att skapa ett fängelse för en ande, en så kallad *khanari*, av en kruka och något som målet personligen äger. Sedan ger man sig in i Drömmandet och letar upp den ande man ska spärra in. Denne får göra motstånd (och gör det garanterat) med att slaget för Drömprojektion ställs mot ett slag för PSY eller Drömprojektion i ett motsatt slag. Lyckas *al'shakhen* övervinna målet har målets ande spärrats in. Eftersom det är rätt så svårt att spärra in målet bör man på något sätt fånga denne i ett svagt tillstånd, till exempel efter en andesträd (se ”Andens fördrivande”) eller vid ett annat tillfälle då målet har mycket negativa modifieringar av utmattning, smärta eller liknande. Målets kropp får, så fort dess ande är inspärrad i *khanarin*, två utmattningskolumner färre, dock alltid minst två kolumner.





## Den främmande själen

**Färdighet:** Drömprojektion Ob3T6, modifierat med släktskap

**Tidsåtgång:** 1 runda

**Utmattning:** –

**Effekt:** *Al'shakhen* mäter sin kraft med målet genom att använda färdighetsslaget för Drömprojektion i ett motsatt slag mot målets PSY (Ob3T6 i svårighet). Om *al'shakhen* vinner slaget har hans ande tagit plats i målets kropp, som då gör som han vill. Om målet inte vill att kroppen ska göra som *al'shakhen* säger så kan han fortsätta att göra motstånd. Om *al'shakhen* har målets ande inspärрад i en khanari så får målet en nivå svårare (+Ob1T6) på sina motståndsslag.

## Övriga regler

Dessvärre täcker Eons regler inte alla speciella situationer som kan uppstå när man spelar Skymningshem. Av sina naturliga orsaker saknas det till exempel regler för iynisins ilska. Dessa och andra regler presenteras i detta avsnitt.

### Iynisins ilska

Iynisin har en mycket stor inneboende aggressivitet som hela tiden måste hållas tillbaka. Iynisin använder olika tekniker för självkontroll för att hålla tillbaka denna aggressivitet. Meditation är vanligt, liksom stridskonsträning. Skulle man dock lyckas få en iynisin över gränsen går de ofta bärsärk.

Om spelaren inte rollspelar detta så kan man ta till följande knep:

**Förolämpningar:** Om en iynisin förolämpas kraftigt kan man slå ett slag för Aggression Ob3T6. Om detta lyckas börjar ilskan komma fram, och man blir tvungen att slå ett slag för PSY Ob4T6 eller lämplig stridskonst med tekniken Meditation Ob3T6. Om detta andra slag misslyckas flyger iynisin på den förolämpande om denne inte insett vad som håller på att hända och redan har flytt fältet. Det tar normalt Ob1T6 rundor innan iynisin exploderar.

**Mentala anfall:** Om en iynisin utsätts för en anfallande eller sinnesförändrande besvärjelse med Drömprojektion eller Eld/Hi får iynisin slå ett slag för Aggression Ob2T6. Om slaget lyckas flyger iynisin *omedelbart* på den andre. Vid perfekt slag sker det totalt utanför iynisins medvetna kontroll, varvid inga sinnesövertagande besvärjelser hjälper alls – iynisin fortsätter i alla fall. Annars kan man ta över en iynisins sinne, men det blir minst två nivåer svårare (Ob2T6) eftersom det undermedvetna hela tiden rycker och sliter. Skulle ett sinnesövertagande slag fumlas tappar både trollkarlen och iynisin kontrollen fullständigt, och iynisin kommer fortsätta att slåss mot allt som står upp till dess att sinnesanfallet upphör.

Iynisin kan få slå ett slag för PSY Ob3T6 eller Stridskonst/Meditation Ob2T6 för att hålla tillbaka bärsärkaraseriet om iynisin går med på intrånget och om han får tillräckligt med mentala förberedelser.

**Strid:** En iynisin som blir skadad i strid måste slå ett slag för Aggression Ob3T6. Om slaget lyckas slår iynisin lite extra på målet, även om det inte behövs längre. Slag för Aggression vid förolämpningar och mentala anfall mot iynisin i strid blir också en nivå lättare (-Ob1T6) om en iynisin blir skadad.

### Ljusförhållanden på Fo'ur

För att veta ungefär hur mörkt det är vid olika årstider och tidpunkter, konsultera tabell SH-XX. De olika årstiderna och tideräkningen beskrivs på sidan [XXX](#).

Årstid	Morgon	Middag	Kväll	Natt
Under Mörke	Svart	Svart	Svart	Svart
Kring Mörke	Mörkt	Ljust	Mörkt	Svart
Ca 20 dagar efter Mörke	Skumt	Ljust	Mörkt	Svart
Kring Ljuse	Skumt	Ljust	Skumt	Mörkt
Ca 20 dagar efter Ljuse	Mörkt	Ljust	Skumt	Svart

Tabell SH-XX: Ljusförhållanden på Fo'ur. Tabellen förutsätter klart väder.

Förhållande	Förklaring och modifikation
-------------	-----------------------------



Överslag	Ett överslag (blyxt) bländar alla som tittar. Rent regelmässigt innebär det att alla ljusförhållanden på Skumt eller sämre räknas som ett snäpp sämre i Ob1T6 minuter om man inte lyckas med ett slag för Tur. Överslag inträffar helt slumpmässigt.
Norrsken	Sämsta möjliga ljusförhållande i klart väder är Mörkt. Norrsken inträffar med Ob2T6 minuters mellanrum och varar i Ob1T6 rundor.
Storm	Sänk ljusförhållandena två snäpp, dock lägst till Svart. Nedkylning är möjlig (se regelboken sidan 185).
Molnigt, dimma	Sänk ljusförhållandena ett snäpp, dock lägst till Svart.

Tabell SH-XX: Modifikationer av ljusförhållanden.

Ljusförhållande	Beskrivning
Ljust	Som en molnig dag på Jorden.
Skumt	Skymningsljus på Jorden. Avståndsbedömningar blir en nivå svårare (+Ob1T6). Det blir en nivå lättare (-Ob1T6) att upptäcka saker som avtecknar sig mot horisonten.
Mörkt	Mörker. Att upptäcka något blir en nivå svårare (+Ob1T6), såvida det inte avtecknar sig mot horisonten. Alla former av strid blir en nivå svårare (+Ob1T6). Det är lätt att uppfatta skenbilder som äkta – en fallen trädrot kan lätt uppfattas som en människa, ett stenröse som ett troll etc. Detta inträffar vid fummel.
Svart	Kolsvart. Artificiellt ljus är ett måste så fort man ska göra något annat än att gå.

Tabell SH-XX: Ljusförhållandenas innebörd.

## Tidvatten

Varje dygn har man två fall av hög- respektive lågvatten. Exakt när på dygnet som dessa inträffar beror på var Althea står på himlen. Högvatten inträffar alltid när Althea står i zenit samt exakt ett halvt dygn senare. Lågvatten inträffar halvvägs däremellan. Tabell SH-XX beskriver tidvattnens tidpunkter.

Datum	Högvatten	Lågvatten
Mörke	Middag, midnatt	Gryning, skymning
10 efter Mörke	Förmiddag, kväll	Eftermiddag, tidig morgon
21 efter Mörke	Gryning, skymning	Middag, midnatt
32 efter Mörke	Eftermiddag, tidig morgon	Förmiddag, kväll
Ljuse	Middag, midnatt	Gryning, skymning
10 efter Ljuse	Förmiddag, kväll	Eftermiddag, tidig morgon
21 efter Ljuse	Gryning, skymning	Middag, midnatt
32 efter Ljuse	Eftermiddag, tidig morgon	Förmiddag, kväll

Tabell SH-XX: Tidvattnens tidpunkter

