

Höstdimma

Text & Bild Wilhelm Person
wilper@ludd.ltu.se

Copyright ©2007 Wilhelm Person

Höstdimma är ett postapokalyptiskt fantasyrollspel, där fantasyn finner sina rötter i Europas 1600- och 1700-tal. Klassiska fantasykoncept som magi, alver och dvärgar finns kvar, men ser lite annorlunda ut än de brukar. Regelsystemet är snabbt och gjort för actionfyllda äventyr.

Detta blad innehåller ett koncentrat av Höstdimmas spelvärld och regler, draget ur den kommande Spelarboken. Tillsammans med en 20-sidig tärning, några vänner, penna och papper är det allt som krävs för att börja spela.

Bakgrund och miljö

Ingen vet säkert varför, men något fick civilisationen att rämna, och världen kastades in i en era av krig, svält, sjukdom och död. När Mörkret släppte sitt grepp började de överlevande ur spillrorna av det gamla bygga en ny värld. En adel uppstod då handlingskraftiga personer tog kontroll över rikedomar och naturresurser, men snart rasade ännu ett krig, denna gång mellan de nya furstarna och kungarna. Detta andra krig kallas för Smideskriget. De adessläkter som kunde bruka *artefakter* från tiden före Mörkret vann stora segrar, och än idag, flera hundra år efter att Smideskriget ebbade ut så är det adessläkter som med mäktiga artefakter till hjälp styr.

För att världen aldrig mer skall falla i mörker och kaos så formades *Evighetens Brödraskap* efter Smideskriget. Brödraskapet predikar lugn, harmoni och kärlek, och varnar befolkningen för teknikens faror. I Brödraskapets böcker står det att läsa att det var människornas beroende av maskiner som orsakade Mörkret. Brödraskapet förbjuder skapandet av något dött ting som fortsätter att verka sedan ägaren har tagit sin hand från det. Det finns inga fabriker fulla av maskiner, inga fordon som inte dras av djur eller människor, inga ångmaskiner, urverk eller räknemaskiner.

Den kända världen delades mellan de fyra klaner som efter Smideskriget stod som segrare, och adeln bibehåller sin makt med hjälp av de artefakter som en gång vann dem deras makt i kriget. Då artefakterna bara kan användas av de som har det rätta blodet bevakar adeln noga ättelinjerna, och räknar de som kan spåra sitt arv till segrarna i Smideskriget som *adel genom blodet*. Alla adelsfamiljer har dock det inte det rätta blodet, utan har tillkommit efter Smideskriget och antingen köpt sina titlar, eller fått dem som belöning för insatser för någon klan, vilket allmänt kallas *adel genom tjänst*.

Klanen Sever dominerar det pärlband av öar som sträcker sig utanför kontinentens norra kust. Öarna är i allmänhet självständiga konungariket, och det politiska läget är relativt lungt. Få av rikena har nog med resurser att driva något invasionskrig vare sig mot grannar eller mot fastlandet. Däremot är kaparverksamhet vanlig, och sjökrigföring har dominerat den militära verksamheten i området i århundraden.

Klanen Yozhnin behärskar kontinentens södra delar, och styrs av den enväldige, odödlige kejsaren. Yozhnins kejsare har suttit på tronen sedan Smideskriget, och därifrån har han ett rike i taget börjat erövra de sydligaste rikena i klanen Zapadnins område med planer som

sträcker sig över flera generationer. Fyra gånger om året lämnar han sin tron för att dela bädd med någon av alla sina konkubiner, och alla hans barn ges poster inom administrationen eller skickas till Zapadninska hov som ambassadörer för att så de fröer som hundratals år senare leder till maktövertaganden.



Klanen Zapadnin består av mängder av ständigt trötande småstater, och upptar kontinentens centrala och nordvästra delar. Klanens blod kommer inom några generationer att vara i stort sett försvunnet, de eviga krigen tar sin tull, i norr så tunnas det ut av adel från klanen Severs

öar som söker sig till fastlandet, och i söder så försvinner något rike varje generation in i kejsardömmet Yozhnin. Här har Evighetens Brödraskap sitt starkaste fäste.

Klanen Vostochnis domäner upptar de enorma ödemarker, skogar och träsk som breder ut sig över kontinentens östra delar. Befolkningen är koncentrerad till en handfull enorma städer av stål, sten och rykande skorstenar, där människorna bor i hus så höga att deras toppar inte syns från marken, utan försvinner i dimma och rök. Vostochni var de första att komma i krig med dvärgarna då de kom upp ur sitt berg efter Smideskriget, och av dem erövrade de ångmaskinens hemlighet. Evighetens Brödraskap finns representerade här med, även om de inte vunnit något gehör för sitt förbud mot maskiner.

Dvärgarnas fäste ligger i den bergskedja som löper från kusten i norr och söderut innåt landet, och markerar den nordliga gränsen mellan Vostochni och Zapadnins territorier. Dvärgarna undviker generellt kontakt med människor, förutom de erövringståg som några gånger per generation lämnar bergen för att driva bort bosättningar som anses ligga för nära. Dvärgarna använder krigsmaskiner drivna av ånga.

Alverna håller sig huvudsakligen till det rike de stackat ut åt sig själva i den stora skog som börjar i de sydöstra delarna av Zapadninklanes område och sedan mer eller mindre sammanhängande sträcker sig tvärs genom Vostochnis ödemarker ända till kontinentens östra kustland. De är huvudet längre än de längsta bland människorna, och deras kroppar är allt från ljus genomskinligt blå till gråsvarta som flintsten. Deras ansikten är släta sänar som på ögonen. Att prata med en alv är skrämmande, de tycks veta vad man tänker och svarar ofta på frågor innan man har hunnit ställa dem.

Rollpersonen

Rollpersoner i Höstdimma kan vara allt från giriga köpmän och krigströtta soldater till förnämna adelsdamer och vetenskapsmän på flykt undan Evighetens Brödraskap. Fundera ut ett koncept och köp sedan egenskaper och färdigheter för 20 poäng, varje egenskap kostar ett per steg om inte annat sägs.

De tre grundegenskaperna *Fysik*, *Sinne* och *Person* sträcker sig från ett till fem. Fysik representerar personens styrka, uthållighet och rörlighet. Sinne personens intelligens, utbildning och viljestyrka. Medan Person markerar karisma, utseende och vältalighet. Grundegenskaperna börjar på ett, vilket motsvarar en person som är dåligt utvecklad på området. På två har man ett normalt värde och fem är nästan omänskligt bra.

Från grundegenskaperna fås *Skaderesistans* = $4+2*\text{Fysik}$, och *Uthållighet* = $20+2*(\text{Fysik}+\text{Sinne})$.

De fyra blodslinjerna, *Sever*, *Yozhnin*, *Zapadnin* och *Vostochni*, markerar hur starkt blodet från var och en av de fyra adelssläkterna flyter i personen. Sträcker sig från noll till fyra, maximalt fyra poäng får spenderas här.

Har personen inga eller fel blodslinjer kan inte artefakter användas alls. Att ha blodslinjer betyder inte att man äger artefakter, bara att man kan använda dem. Ett värde på 1 låter personen använda små artefakter med mindre verkan. 2 är enklare vapen från före Mörkret. 3 enklare fordon eller kraftfulla vapen, och 4 större fordon och fasta installationer.

Rikedom, börjar på noll vilket motsvarar en utfattig tiggare. På 1 har personen ett arbete som tjänare nånstands, är lärling hos en hantverkare eller annat tungt arbete. 2 motsvarar en fattig bonde, soldat eller präst inom Evighetens Brödraskap. På 3 har personen en egen gård, alternativt är handelsman eller hantverkare med egen verksamhet. 4 är en rik bonde eller köpman, eller en fattigare adelsman. På 5 är personen en adelsman eller en ofantligt rik handelsman. Vid 6 så är personen förmodligen konung eller furste. Spelaren behöver inte hålla reda på pengar, utan rollpersonen antas ha råd med allt som passar samhällsklassen, och får startutrustning därefter.

Öde är det som skiljer hjältarna från den grå massan av vanliga människor. Med *Öde* kan händelseförlopp och slumpen vändas till rollpersonens fördel och olyckor avvärjas. Börjar på ett och får maximalt köpas upp till fem.

Ett ödespoäng kan spenderas under spel för att ignorera effekterna av ett tärningslag som rör rollpersonen, få en ledtråd, eller göra en mindre förändring i den beskrivna situationen. Spelledaren har rätt att lägga in sitt veto mot användandet av *Öde*, poängen anses i så fall vara förbrukad ändå. Alla använda poäng i *Öde* återfås efter varje äventyr.

Alla färdigheter börjar på noll, 5 motsvarar en lärling, 10 en yrkesman på området och 15 en mästare. Ett poäng ger två färdigheter på 5 eller en på 10. Att få 15 kostar 2 poäng. Maximalt två färdigheter på 15 får köpas.

Färdigheter

Färdigheterna är: Avståndsstrid, Etikett, Fingerfärdighet, Förhöra, Förklädning, Geografi, Hantverk*, Konst*, Köpslä, Läkekonst, Mekanik, Närstrid, Odling, Rida, Rörelse, Smyga, Spåra, Uppmärksamhet, Vetenskap*, Yr-

kesområdeskunskap* och Överlevnad. Färdigheter med en stjärna(*) måste specialiseras mot ett visst område.

Normalt sett behöver man inte slå för att avgöra om någon lyckas med något, det är uppenbart baserat på personens färdighetsvärde. Om man skulle vara osäker kan man dock slå. För att lyckas så gäller det att slå under eller lika med sin färdighet, eller om handlandet är i konflikt med någon annan, under sin färdighet och över vad motståndaren slog.

Genom att ta en utmattning från Uthållighet får personen lägga relevant grundegenskap till sin färdighet innan slaget.

Strid

Närstrid löses genom att först dela in de stridande i par så långt det går, sedan sprids övertaliga motståndare ut jämnt. Därefter slår varje person ett slag mot Närstrid varje runda, den som lyckas och slår bättre än sin motståndare har fått in en träff.

Avståndsstrid gäller de som ligger på håll med avståndsvapen och skjuter. Då krävs det ett lyckat slag mot Avståndstrid för att träffa. Om målet är i hastig rörelse eller har tagit skydd ges -5 på att träffa, att ägna en runda åt att sikta ger +5. Omladdning av pistoler och muskötter tar en runda.

För varje träff slå en tärning och lägg till vapnets skada. Om summan blir 10 eller mindre gör träffen en lätt skada, för 11-19 gör vapnet 1-9 lätta skador. För 20 ger vapnet en dödlig skada, och sedan ytterligare en för varje 2 över 20.

Markera Lätta skador som kryss och Utmattning som enkla streck i Uthållighetsrutorna. Om Lätta skador har nått Utmattning och personen skadas ytterligare, dra det andra strecket och omvandla motsvarande Utmattning till Lätta skador. Då summan av Lätta skador och Utmattning når Uthållighet så måste personen klara ett slag mot Skaderesistans för

Vapen	Skada
Obeväpnad	0
Dolk	2
Klubba	2
Bajonett	3
Värja	4
Sabel	4
Lans	5
Pik	5
Pistol	6
Musköt	7

att inte säcka ihop, varje vidare påfrestning ger ett nytt slag. Personen kan fortsätta agera när Uthålligheten återhämtats (Fysik poäng Utmattning per timme och Fysik poäng Lätta skador efter en natts sömn).

För varje dödlig skada slå mot Skaderesistans, ett misslyckat slag gör att personen blir dödligt sårad, ytterligare ett misslyckat slag gör personen döende. Dödliga skador kan förbindas med ett lyckat slag mot Läkekonst av någon annan än den skadade, den Dödliga skadan ersätts då av 10 Lätta skador.

En döende person avlider av sina skador inom Fysik timmar, eller omedelbart om ytterligare ett slag mot Skaderesistans missas. Personen kan dock stabiliseras om någon lyckas med två på varandra följande slag mot Läkekonst, misslyckande medför att den skadade måste slå ytterligare ett slag mot Skaderesistans. Om en döende person stabiliseras så återgår han till att vara dödligt sårad, och tar 10 Lätta skador.

