

Rester av Yumatan

Maktkamp i en ødelagt verden...

Et rollespill av Sigmund Marius Nilssen
Laget med tanke på R.I.S.K¹ November 2004

¹ Rollespill.nets Intensive Spillutviklings-Konkurranse

Forord.....	5
Velkommen til Yumatan... ..	6
<i>Livet i gamle Yumatan.....</i>	6
<i>Kong Demoni Den Harde.....</i>	7
<i>Den første Demoniske krig.....</i>	7
<i>Tragod den Tåpelige og Kvinnealliansen.....</i>	7
<i>Slaget ved Terkath og Søralliansen.....</i>	8
<i>Problemer på hjemmefronten.....</i>	8
<i>Demonis forbannelse.....</i>	8
<i>Yumatansk opprustning.....</i>	9
<i>Kasekrigen.....</i>	10
<i>Den andre Demoniske krig.....</i>	10
<i>Krigens ende.....</i>	11
<i>Overlevelse og gjenbygging.....</i>	11
<i>Verden i dag.....</i>	12
Ødemarken Yumatan	13
<i>Steder av betydning.....</i>	13
Svartsandvik	14
Skyggeheim.....	14
Yumat Ruinene	14
Stålborg	15
Spindel.....	15
Akvalistad	15
Fjellriket	16
Terkath	17
Ahravas Port.....	17
Slangravinen	17
Amasones sunder.....	18
Tragodsmot fort.....	18
Avgrunnen	18
Småsteder og nomadesamfunn	18
<i>De siviliserte folkeslag.....</i>	19
Mennesker	19
Dverger.....	19
Amasoner.....	20
Maguser.....	20
Arachmenn.....	21
Vampyrer.....	22
Revefolk.....	22
Kjemper.....	22
<i>Religion</i>	23
Naturtilbedelse	23
Religion og Magi.....	23
<i>Organisasjoner.....</i>	24

Svartsandslauget.....	24
Verdensvokterne.....	24
Stålbrodrene.....	25
Ahravas Venner.....	25
Frendepatruljen.....	25
Bøkernes voktere.....	26
<i>Demoner og Monstre.....</i>	<i>26</i>
Demoner.....	26
Harpier.....	26
De levende døde.....	27
<i>Dyr.....</i>	<i>27</i>
Solhunder.....	27
Knivløpere.....	27
Ørkenanakonda.....	28
Steineterer.....	28
Piffugler.....	28
Andre dyr.....	28
Rester av Yumatan: Et rollespill.....	29
Roller.....	29
1. Konsept.....	29
2. Rase, levesett og bakgrunn.....	30
3. Personlighetstrekk.....	30
3.1 Aggresjon og kontroll.....	31
3.2 Standhaft og Medgjorlighet.....	31
3.3 Oppvaktet og Konsentrasjon.....	31
3.4 Tro og Tvil.....	32
3.5 Medfølelse og Egoisme.....	32
<i>Personlighetsstyrker.....</i>	<i>32</i>
<i>Talenter.....</i>	<i>33</i>
Talenter basert på Aggresjon.....	33
Talenter basert på kontroll.....	33
Talenter basert på Standhaft.....	34
Talenter basert på Medgjorlighet.....	34
Talenter basert på Oppvaktet.....	35
Talenter basert på Konsentrasjon.....	35
Talenter basert på Tro.....	36
Talenter basert på Tvil.....	36
Talenter basert på Medfølelse.....	37
Talenter basert på Egoisme.....	37
<i>ferdigheter.....</i>	<i>38</i>
<i>fysiske egenskaper.....</i>	<i>38</i>
<i>Xiana Minadatter, Eksempelrolle.....</i>	<i>39</i>
Rolleutvikling.....	40
<i>Personlighetstrekk og styrker.....</i>	<i>40</i>
Advarsler og reduksjon av personlighetsstyrker.....	41
Anbefalinger og øking av personlighetsstyrker.....	41
Anbefalinger vs Advarsler.....	41

<i>Talenter</i>	41
<i>ferdigheter</i>	41
<i>fysiske egenskaper</i>	42
Spillet's Gang	42
<i>Scener</i>	42
<i>Spillinger</i>	42
<i>Kampanjer</i>	42
Regler	42
<i>Å kaste terninger</i>	42
<i>Å teste for suksess</i>	43
<i>Kamp</i>	43
<i>Snikangrep</i>	44
<i>Kamp med usynlige motstandere</i>	44
<i>Slå i svime</i>	44
<i>Skade fra passive kilder</i>	45
<i>Treffe bakken, kolliderer eller lignende</i>	45
<i>IS</i>	45
<i>Sult og Tørste</i>	45
<i>Sykdom og forgiftning</i>	45
<i>Sykdom</i>	45
<i>Gift</i>	46
Magi	46
<i>Mirakelkraft</i>	47
<i>Akvalis mirakler</i>	47
<i>Terras mirakler</i>	48
<i>Ignirts mirakler</i>	48
<i>Auras mirakler</i>	48
<i>Poenas mirakler</i>	49
<i>Obskuls mirakler</i>	49
<i>Morbus mirakler</i>	49
<i>Diabelles mirakler</i>	50
<i>Trolldom</i>	50
<i>Trolldom i kamp</i>	51
<i>Skade fra Trolldom</i>	51
<i>for mektig magi?</i>	51
Våpen og Utstyr i Yumatan	51
Veiledning til Spilledere	52
<i>Stemning</i>	52
<i>fortellinger</i>	52
<i>Blokkade</i>	52
<i>Høk over høk</i>	53
<i>Amasonenes Inntogsmarsj</i>	53
<i>Oppdagelsesreiser</i>	53
Avslutning	53

forord

Rester av Yumatan er et rollespill skrevet av Sigmund Marius Nilssen som en del av konkurransen R.I.S.K. på rollespill.net i November 2004. Spillet er satt i en middelalderverden som ble ødelagt av en grusom magisk krig. De overlevende bor i isolerte befestede byer, og ødemarken omkring dem er befolket av blodtørstige monstre og nådeløse banditter. Magi er ikke bare vanlig i denne verdenen, det er en forutsetning for overlevelse.

For deg som ikke har spilt rollespill før og har fått tak i dette dokumentet anbefales det at du setter deg inn i hva rollespilling er før du leser videre. Kort sagt er rollespill en slags kollektiv historiefortelling. Spillerne bidrar til en fiktiv historie ved å spille roller i den historien. Regler brukes for å avgjøre ting spillerne tradisjonelt ikke lett blir enige om, eller ting der man føler det bør være med et tilfeldig element. Som regel er en av spillerne "spilleleder". Isteden for å ha en egen rolle styrer spillelederen resten av verden, altså alle de menneskene og vesenene (og uvesenene) som spillernes roller støter på. Ofte bestemmer han også i stor grad hva som skal skje i fortellingen, og setter rammer og hendelser rundt rollene.

På en slik måte er spillelederen "aktør" i spillet, mens spillerne er "reaktører". Men dette kan snu seg, spillere vil ofte gjøre ting som spillelederen ikke har forutsett, og på den måten ta spillet i uante retninger. En god spilleleder vil tillate dette, og tilpasse seg underveis. Gode spillere viser forståelse for at spillelederen kan få litt panikk og bli litt utafør når de begynner å gå utenfor hans planlagte områder.

For å spille trenger du penn, papir og terninger. I *Rester av Yumatan* trenger du noen helt vanlige terninger med seks sider. Du trenger selvfølgelig også noen spillere og et sted å være. Et spill varer ofte flere timer, så det kan være godt med noe å spise og drikke. Så skrues mobiltelefoner av, og man beveger seg inn i en fantasiverden sammen...

Mer om hvordan man spiller *Rester av Yumatan* forklares i reglene. Men først bør du sette deg inn i den merkelige, dystre verdenen du skal tre inn i. Lat nå som om du er en ungdom i en merkelig verden. Det er et hardt liv, og du sliter med å forstå hvordan liv i det hele tatt kan ha blitt til i den verdenen du lever. Etter å ha slitt lenge med disse spørsmålene har du oppsøkt noen som visstnok har svarene du leter etter...

Snu til neste side...

Velkommen til Yumatan...

...eller det som er igjen av vårt en gang så stolte land. Legendene sier at verden en gang var et fruktbart sted. Overalt kunne man se trær og gress, som om hele verden var dekket av amasonenes fortrollede skoger. Avgrunnen var fylt med vann den gangen, om man kan tro de gamle bøkene, og det rant ned dit gjennom furene i jorden som vi i dag kaller raviner.

Yumatan sier du? Det landet du bor i het en gang det. I dag har vi navn for deler av det, og resten kaller vi bare ødemark. Men navnet på hele dette landet er, eller var... Yumatan. Det er et navn som ikke passer til dette landet lenger. Men det passet for lenge siden, da verden var fruktbar.

Den gangen var Yumatan et vakkert, vått land, og folket der så på sand som noe de fant på stranda, og som barn lekte med. Ørkener var noe man hørte om fra fjerne land, og tørke var noe man lengtet etter i regntida.

Men som du vet er det slik er det ikke lenger. Det høres ut som eventyr. Etter katastrofen er landet redusert til ørken, og splittet i mektige fraksjoner. Vann er blitt noe man dør for, for man dør uten. Monstre vandrer fritt i ødemarken. Se ut vinduet nå, og du ser det landet vi kjemper for å overleve i. Man kan nesten lure på vitsen. Men vi skrapper sammen en tilværelse, og håper at ting skal bli bedre... lever for de små gleder, og alt det der...

Du lurar kanskje på hvordan ting ble som de er? Hvor det ble av alt vannet, og hvor alle monstrene kom fra? Nei, de fantes ikke før. De kom samtidig med alle de andre problemene våre, under Demonikrigene. Nei, du har ikke hørt om dem nei. Ikke så rart. Dere som vokser opp i dag må lære det som trengs for å overleve, og da kaster man ikke bort tiden med historietimer. Men hvis du virkelig er så nysgjerrig... du er det ja? Vel, sett deg ned, så skal du høre...

Livet i gamle Yumatan

For lenge, lenge siden, den gang Yumatan var vakkert og fruktbart, ble landet styrt av et stort råd, for det var ikke splittet den gangen, men heller en stor enhet. En nasjon. Rådet som styrte nasjonen ble kalt for Storsamlingen, og alle som hadde stemmene til minst hundre mann bak seg kunne sitte der. Storsamlingen ble holdt i byen Yumat, den rike og mektige hovedstaden i det gamle Yumatan.

Yumatanerne, som alle landets innbyggere kalte seg den gangen, var flittige og kunnskapsrike. De var utmerkede båtbyggere, og seilte på det store havet for å utforske vesten. Mot øst handlet de med Fjellrikene. Ja, de små men mektige rikene er kanskje det eneste som fortsatt ligner på hvordan de engang var. Men også de har endret seg. Den gangen var de en koalisjon av små gruvesamfunn som ble styrt av en gruppe adelige familier. Da som nå var folket der kortere, grovere i trekkene og mer hardføre enn andre, og også da ble de kalt dverger.

I sør fantes en enorm og ugjennomtrengelig jungel, og Yumatanerne holdt nøye vakt ved grensen for å holde amasonekrigerne ute. Amasonene, de var mektige den gangen. Jungelen var deres hjem, og de var mange og sterke. Det var lite handel med dem, for de hatet menn og ville ha lite med dem å gjøre, om de ikke var slaver eller fiender.

I høylandene nord for Yumatan lå den gangen et kongerike som het Calad. Det var fattigere en Yumatan, for jorden der var mindre fruktbar og de hadde færre muligheter for handel. Calad ble styrt av en enkelt monark som ble valgt av adelen for ti år av gangen. Adelstitlene der fulgte strenge regler om arv og fødselsrett, og folket hadde svært lite de skulle ha sagt. Der Yumatanerne var frie og i stor grad tok sine egne avgjørelser var det få steder Caladierne ikke var undertrykket av sine herskere. Men Caladierne var et stolt folkeslag, og så ned på Yumatanernes frihet, og kalte dem svake.

Likevel var det en del handel mellom de to landene. De beste hester ble avlet i Calad, og de var mestre i å lage vin og brygge øl. Og adelen i Calad dyrket en kunst som var nesten ukjent i Yumatan: Trolldom.

Kong Demoni Den Hårde

I en periode med fred og stor velstand for alle de kjente landene, ble en mann kjent som Demoni valgt til konge av Calad. Han var en mektig trollmann, uten like blant både sine frender og fiender, og han skulle også vise seg å være en nådeløs tyrann. I det første året han regjerte utryddet han alle som opponerte mot ham, og reduserte Calads adel med over en tredjedel.

Disse hendelsene gikk ikke upåaktet hen, og i Yumatan var man bekymret. Storsamlingen vurderte sanksjoner mot Demoni, men de var infiltrert av Demonis agenter. Mens Storsamlingen var lammet av endeløse debatter, reiste Demoni en stor hær i nordre Calad, nær Frostlandet.

Den første Demoniske krig

For deg som har vokst opp med historier om demoner og deres fryktelige makt, er det viktig at du husker på at ingen av dem deltok i den første Demoniske krig. Den ble bare oppkalt etter mannen som startet den. For når Demoni så seg klar sendte han troppene sine sørover. Han angrep Yumatan, og de få og uerfarne soldatene ved grensen ble feiet vekk av styrkene fra nord. Mange mistet motet og gikk over til Caladiernes rekker.

Etter fire måneder med krig ankom de Caladiske styrkene Yumat, og byen ble lagt i grus på fire dager. Storsamlingen ble oppløst, dens medlemmer drept eller fanget. Uten lederskap var det lite håp for innbyggerne i Yumatan. Men et medlem av Storsamlingen unnslopp beleiringen og ødeleggelsen av Yumat. Hvordan han unnslopp er usikkert, men det vites at Tragod, som mannen het, kom seg unna de Caladiske styrkene og reiste sørover. Hans mål var armeene som vokter grensen mot amasonenes jungel. Det var en lang og farefull ferd, men han nådde til slutt fram, og samlet dem.

Men med magi og moral på sin side var Demonis hær fortsatt for sterk for det som var igjen av Yumatans styrker. Tragod så dette, og bestemte seg for et dristig trekk. Han samlet en liten gruppe sterke menn og modige kvinner –for i nødens time hadde Tragod ignorert tradisjonene om at kun menn skulle bære våpen eller inneha maktposisjoner- og gikk inn i den ukjente jungelen. De han forlot ristet på hodet, kalte ham Tragod den Dumdristige og ventet ham ikke tilbake.

Tragod Den Tåpelige og Kvinnealliansen

Det var to uker senere at Tragod kom tilbake til sine menn. Og han var ikke alene. Med seg hadde han femten hundre sterke amasonekrigere. De kom til Yumatans unnsetning, for kvinnenens skyld. For å redde sitt land hadde Tragod solgt vekk århundrer med tradisjonelle kjønnsroller og lovet at dersom amasonene hjalp redde landet, skulle kvinner ha de samme rettigheter som menn i fremtiden.

Generalene i Yumatans hær lo av Tragod, og ga ham tilnavnet den tåpelige. Om de trengte kvinner til å redde landet, sa de, var det ikke verdt å redde. Men Tragod fikk overtalt dem til å godkjenne planen, ikke minst fordi Generalene så at de potensielt hadde fiender på alle kanter. Å godkjenne Tragods allianse virket som det minste ondet.

Sammen med sine nye allierte marsjerte Yumatanerne østover. De rekrutterte på veien, og unngikk Demonis hovedstyrker. Likevel fant Caladierne ut om dem, og forfulgte. Caladiernes kavaleri var raskt, men Tragod hadde et godt forsprang. De ankom utkanten av Fjellrikene en dag foran Demonis hær.

Uvitende om sine forfølgere beordret Tragod at en leir skulle slås. Han planla å gå inn i Fjellrikene og søke enda en allianse. Men det skulle han ikke få tid til. Neste morgen kunne støvskyen fra den Caladiske hæren sees på horisonten, og Yumatanerne hadde liten tid. De kunne lett se at styrken som forfulgte dem var uslåelig i åpent terreng. Deres eneste håp var å lure dem lengre opp i fjellene. Så dermed rykket Yumatanerne og amasonene inn i Fjellrikene, med Caladierne hakk i hel. Riket de gikk inn i ble kalt Harod, og var et sterkt dvergerike. Yumatanerne trakk seg oppover i fjellet, så langt de kunne komme i en heseblesende forfølgelse. Til slutt kom det til slag mot Caladierne, rett utenfor den store gruvebyen Terkath.

Slaget ved Terkath og Søralliansen

Under slaget kom dvergene til unnsetning, og angrep Caladierne bakfra. Fanget i trangt fjellterreng ble de Caladiske troppene knust. Det viste seg senere at dvergene kun tenkte å kaste inntrengerne ut, og det var en tilfeldighet at det var Caladierne de angrep først. Men slik ting var klarte Tragod å få inngått forhandlinger med dvergene. Herskeren i Harod var en dverg ved navn Derk, en vis mann som ble overbevist om Tragods gode hensikter. Han sendte meldinger til de andre rikene i Fjellrikene, og kort tid etter ble Tragods tropper bolstret med et tusen sterke dverger i det som ble kalt Søralliansen.

Søralliansen marsjerte mot ruinene av Yumat, og klarte på veien å gjenerobre mange nøkkelposisjoner. Yumatanerne så at det fremdeles var håp for seier, og i alle deler av landet ble det gjort opprør mot okkupasjonsmakten. Krigen begynte å gå dårlig for Demoni, og Trollmannkongen så at noe måtte gjøres. Han samlet sine styrker og gikk mot Tragod. Det kom til et enormt slag utenfor ruinene av Yumat.

Med store tap utslettet Søralliansen den Caladiske hæren, og klarte etter hvert også å gjenerobre hele Yumat. Orden ble gjenopprettet, og Caladierne ble jaget tilbake over grensen. Slik endte den første Demoniske krig.

Problemer på hjemmefronten

Tragod, nå kjent som den Modige, ønsket å gå inn i Calad etter seieren i Yumat, og få kastet Demoni fra tronen. Han mente at trollmannen burde stilles til rett for forbrytelsene sine, både mot sitt eget folk og mot Yumatanerne. Men dette ble ikke noe av. Styrkene hans var splittet over et stort land, og ressurser måtte brukes for å gjenoppbygge det Caladierne hadde ødelagt. I tillegg var Søralliansen inne i sine siste dager. Amasonene beskyldte dvergene for mannsjåvinisme, og ville ikke ha noe med dem å gjøre. Dvergene på sin side var sinte på Tragod på grunn av de store tapene som var lidd blant dvergene i hæren hans. Mennene i Yumat likte ikke spesielt ordlyden i kvinnealliansen. Det hele var kaos. Søralliansen ble brutt, og de tre nasjonene gikk hver til sitt. Det lille som gjensto av Yumatans tropper kunne gjøre lite annet enn å holde sterk vakt over grensen mot Calad.

Demonis forbannelse

Som forventet var kong Demoni lite glad for utfallet av krigen. Det sies at dette var tiden han først oppdaget Hinsiden, og de mektige vesenene som bodde der. Om dette er riktig vet man ikke, men det kunne forklare hvordan han fikk makt til å gjøre det han gjorde.

Demoni brakte en forbannelse ned over Yumatans tidligere allierte, som han så på som årsaken til at han feilet. I en tale til sitt folk ropte han ut at for deres synder mot Calad skulle de aldri mer regnes som en del av menneskeheten. Og slik ble det.

Endringen kom langsomt, og den var vanskelig å legge merke til. Blant dvergene ble det født færre og færre kvinner, til de utgjorde kun en femtedel av befolkningen. De som ble født hadde kroppsbygning som menn og fikk skjegg. Hele folkeslaget ble med tiden kortere

og bredere, og utviklet evnen til å se klart i totalt mørke. Huden deres ble mørkere og gråere, og håret striere. Stemmene deres ble mørke og grove. Etter noen tiår var det klart at de ikke lenger var mennesker, og de ble oftere og oftere referert til som dverger av Yumataneerne.

Med amasonene gikk det ikke bedre. Det ble blant dem født færre og færre menn, og de menn som ble født var svake og ynkelige. Snart dugde de ikke engang til formering, og Amasonenes holdning til menn som svake forverret seg. De begynte å dø ut. De så snart dette problemet, og for å opprettholde befolkningen sin måtte de ha menn. For å erstatte sine egne sendte de unge kvinner som ville bli mødre ut av jungelen, for å parre seg med mennene i Yumatan. Mennene i Yumatan hadde lite i mot dette, amasonene som kom til dem var både unge og vakre. Men kvinnene der var misunnelige, og snart ble ordet "amasone" jevngodt med hore i Yumatan. Men amasonene hadde ikke noe valg, og fortsatte å sende unge kvinner på parringsturer nordover.

Men dette var ikke den eneste endringen blant amasonene. De begynte også å tilpasse seg jungelen de bodde i. De fant evnen til å påvirke planter og trær, styre hvordan og hvor raskt de vokste. Denne nye formen for magi kalte de for Tretale, og de raffinerte den og ble flinke til det. De oppdaget også at de hadde fått talent for annen trolldom, og over tiden klarte de å bryte noe av forbannelsen. Det ble igjen født menn i amasonenes land, men de var fremdeles skrøpelige. Men med de nye talentene for magi lærte disse mennene seg å styrke kroppene sine med trolldomskraft, og kunne slik klare seg. Kvinnene tok fremdeles grovarbeidet i samfunnet, mens menn tok posisjoner som hadde med planlegging og opplæring å gjøre. Disse mennene, enormt sterke trollmenn, ble kjent som Maguser blant Yumatans folk. Dessverre var det få av disse mennene, og ikke alle kunne parre seg. Så amasonekvinnene måtte fortsatt ut på det Yumatanske kvinner kalte "mannerov" for å videreføre sitt folk.

Yumatansk opprustning

Mens Demonis forbannelse rammet dverger og amasoner, bygget Tragod opp igjen Yumatan. En sterk hær ble opprettholdt, godt trent og utstyrt. Og tre store universiteter ble bygget for å lære magiens hemmeligheter. Storsamlingen ble gjenopprettet, men det ble satt strengere kriterier for hvem som kunne være med, for å unngå lammelsene rett før den første Demoniske krig.

Snart var Yumatan verdens sterkeste militære makt. Dets trollmenn var fremdeles svakere enn Calads, og langt svakere enn amasonenes, men dets tropper var uten like både i antall og utrustning. Utrusting kom i stor grad fra Fjellrikene, som fremdeles holdt nære bånd til Yumatan. Men forholdet til Calad var iskalddt, og krangler med amasonene ble stadig vanligere.

Fred –gjennom militær maktbalanse– hersket i verden. Men alt var ikke som det skulle. Førtifem år etter krigen mot Calad ble Tragod drept av ukjente leiemordere. Maktvakuumet som ble igjen etter ham ble raskt en kamparena for Yumatans politikere, og landet stagnerte mens de kjempet om kontroll over Storsamlingen.

I mellomtiden brukte noen av Yumatans kvinner sine nye maktposisjoner til å ødelegge kårene for amasoner og dverger i Yumatan. De første på grunn av deres vaner til "mannerov", de andre på grunn av frykt for at dvergekvinnes skjeggvekst kunne være smittsom. En spesielt sterk kvinne ved navn Adraka så begge folkeslagene som abominaasjoner, og sådde splid imellom dem.

Hun spilte på amasonenes krav om kvinners rett, og fikk dem til å tro at dvergekvinne ble undertrykket av sine menn. Samtidig overbeviste hun dvergene om at amasonene hadde brukt sin magi til å stjele skjønnheten fra kvinnene deres.

Rasekrigen

Seks år etter Tragods død så verden den endelige og ugjenkallelige slutt på fellesskapet han hadde skapt i Søralliansen. Amasonene angrep Fjellrikene, og en mektig krig brøt ut. Da det skjedde var det ventet at dvergene skulle bli utryddet raskt. De hadde ingen magi, og amasonene var svært sterke både på trolldom og krigskunst. Men det viste seg raskt at Demonis forbannelse hadde endret dvergene på enda en måte.

De var blitt enda seigere og mer hardføre enn før, og de virket fullstendig immune mot magi. Med terrenget på sin side holdt de amasonene tilbake uten problemer, og krigen ble langvarig med store tap på begge sider. Men ingen av sidene klarte å dytte den andre tilbake. Til slutt kjølnet rasekrigen av, og bortsett fra små trefninger fra tid til annen hørte man ikke mer om den. Men et dypt hat mellom dverger og amasoner hadde slått rot.

Den andre Demoniske krig

Hundre år senere var Demoni fortsatt i live og fortsatt eneheriker i Calad. Sakte men sikkert hadde han arbeidet med å gjenoppbygge landets militærmakt. Caladierne var mer undertrykket enn noensinne, men jobbet flittig for Demoni. Noe annet ledet til skjebner verre enn døden.

Men lang tid hadde gått og mens noen vise menn i sør undret seg over Demonis fortsatt gode helse, var ikke dette presserende nok til å bry politikere og adel. Generasjoner hadde kommet og gått, og den første Demoniske krig var noen andres fjerne minne. Demoni selv var en vag trussel langt borte, en trussel som få bekymret seg over.

Slik var det at Demoni kunne smi sine renker i fred. Vi vet lite om hva han foretok seg i de dagene, men det er sikkert at han nå hadde fått kontakt med Hinsiden og vesenene der. De som skulle bli kjent som demoner. Hinsiden, dette merkelige området som eksisterer parallelt med vår egen verden. Noen sier det er dødsriket, men man vet ikke. Ingen som noensinne har reist Hinsides har kommet tilbake i stand til å fortelle om det. Det vi vet er at det er hjemmet til mektige vesener som vi i dag kaller demoner, og at sterk magi kan åpne porter mellom den verdenen og vår.

Demoni inngikk mange mørke pakter med demonene Hinsides. Noen sier han gikk enda lenger og kontaktet mørke guder. Sikkert er det bare at når han igjen gikk til angrep på Yumatan var Calads styrker fulgt av alle slags utysker og abominasjoner.

Det var krigere med dyrehoder og menneskekropp, ville hunder med evne til å puste ild og enorme krypdyr dekket med skarpe horn og pigger. I luften fløy drager og harpjer. Mennene selv var fryktløse, kaldblodige og grusomme, som om de var under en mørk trolldom. Og så var det demonene. Ubeskrivelige vesener som aldri var ment for denne verden, skapninger av skygge og ild.

Det er ikke mange nedtegnelser av hva som skjedde under invasjonen, men det skrives at himmelen revnet og at fryktelige ting fløt over landskapet som ondskapen personifisert. Menn døde av frykt ved synet av de verste tingene, og fremtiden så mørk ut.

Men om Demoni hadde gjort noen feil denne gangen, så var det nettopp selve den overveldende grusomheten til hæren hans. Alle de frie folkene, dverger, amasoner og Yumatanere, så hvilken skjebne som lå i deres framtid. Og de samlet seg, og de kjempet.

Magusene viste seg raskt å være det sterkeste våpenet i den nye Søralliansen. Små grupper av amasonekrigere anført av maguser snudde slag på slag. Magien deres drepte demoner som sverd drepte menn. Men demonene var ikke uten sin egen magi. Og mens enorme trolldomskrefter rev selve virkeligheten i filler kjempet menn mot monstre, sverd mot klør, skjold mot beinplater.

Krigen varte i mange år, og var den største som noensinne har vært. I løpet av den ble landet brent. Havet fordampet og etterlot seg det vi kjenner som Avgrunnen. Hele fjell ble

knust til støv og blåst bort av vinden under dueller mellom trollmenn og demoner. Armeer drepte og ødela alt rundt seg for å hindre fienden i å få forsyninger. Jorda sprakk, og monstre som ikke hadde sett dagens lys siden planetens ungdom kom frem i orgier av ødeleggelse.

Amasonene ble nesten utryddet, pekt ut av demonene som den største trusselen mot dem. Jungelen de elsket ble til sprukken ødemark, og all magien deres klarte bare å redde noen små isolerte biter. Demonene på sin side led også store tap, for menneskene lærte snart magi som bet på dem. Det sies at i et stort slag vred de virkeligheten og rev vår verden og demonenes fra hverandre. Demonenes redselsskrik skal ha vært dødelig å høre.

Menneskeheten overlevde gjennom sine antall, og det at de var på begge sider i konflikten. Dvergene ble sterkt desimert, men noen av de befestede byene deres overlevde, gjemt i fjellene.

Etter hvert som krigen skred frem sluttet begge sider å bry seg om sin egen overlevelse, og satte alt inn på å utrydde fienden. Solas kraft ble økt av demoniske krefter, og brant det som var igjen av ubeskyttede planter. Massiv tørke slo inn, og millioner led tørstedøden på begge sider. Meteorstormer slo bakken til former som var umulige å kjenne igjen, og støvet som ble kastet opp blokkerte sola slik at frossen vinter fulgte dødelig hete. Vulkaner ble kalt opp fra jorda og dekket alt rundt seg i flytende stein.

Krigens ende

En dag var krigen over. Ingen vet helt hvordan den ble avsluttet, men de få overlevende kunne plutselig ikke lenger finne noen å kjempe imot. Å si at noen vant ville være å overdrive. De fleste av demonene var blitt drept eller forvist fra denne virkeligheten, og det samme gjaldt de mektigste trollmennene.

Monstrene, nå få i antall og uten lederskap, begynte å vandre hvileløst omkring i ødemarken på jakt etter mat og vann. Dvergene trakk seg ned under fjellene og amasonene barrikererte seg i de overlevende lundene og drepte alle som nærmet seg. Menneskeheten, redusert til små grupper av forvirrede stammefolk, begynte å skrape sammen en tilværelse i ødemarken ved å jakte på monstre som igjen jaktet på dem.

Demoni var ingen steder å se. Noen lette, men ingen fant ham. Man regner med at han ble drept i løpet av krigen. Snart sluttet alle å se etter ham. Man hadde viktigere ting å tenke på.

Overlevelse og gjenbygging

De neste årene ble en kamp for de overlevende, nesten en verre kamp enn de hadde sett under krigen. Verdenen de kjente var ødelagt, ingenting ville vokse uten magiens hjelp og vann var mangelvare. Men sakte men sikkert reiste menneskeheten seg igjen. Brønner ble gravet, og samfunn vokste opp rundt de få som ga vann. Noen desperate overlevende angrep amasonenes lunder, men ble brutalt slaktet ned.

Dvergene ga hjelp til noen, gangene deres under fjellene ga dem god tilgang på grunnvann som hadde holdt seg noenlunde uberørt av krigen. Men dette varte bare en stund, for etter hvert begynte monstre å vise seg dypt under fjellet, og mange av dvergenes vannkilder ble avskåret.

Likevel, de klarte seg bedre enn de fleste under denne perioden. De hadde mat, vann og ly, og de ble snart forent under en nasjon: Fjellriket. Snart opprettet de handel med amasonene og de større menneskelige bebyggelsene. Men verden var fortsatt et farlig sted, og svært mange karavaner ble borte i ødemarken.

Så mens dverger og amasoner klarte seg noenlunde bra, slet menneskeheten. Noen steder startet de byer, ofte styrt av trollmenn med evnen til å skape vann eller få matplanter til å vokse. Men de nye samfunnene var sårbare både for monstre og andre, mindre heldige

mennesker. Det førte til at det ble bygget sterke murer rundt byene. De suksessrike menneskene isolerte seg.

De som ikke var så heldige gjorde hva de kunne for å overleve. Noen slo seg sammen med intelligente monstre, og andre gikk inn i tjeneste hos noen av de gjenværende demonene. Det var ofte en grusom skjebne, men de så det som bedre enn å sulte i ødemarken. Hvis din eneste sjanse den gangen var å slå deg sammen med banditter med bukkehoder, så tok du den. Mange halvmennesker ble skapt i de dager, når mennesker og monstre paret seg.

Verden i dag

Verden har ikke endret seg så mye siden den gang. Landet som engang var mektig og fruktbart er fortsatt en grufull ørken. Med unntak av når de må på manerov holder amasonene seg stort sett i lundene sine, beskyttet av Maguser. Dvergene kjemper kontinuerlige slag i byfestningene sine, for å opprettholde tilgang til mat og vann. Nomadiske stammer av mennesker og andre skapninger kjemper om de få vannhullene som er.

Menneskenes større byer lever i stor velstand, på sett og vis, bak murene sine, men må alltid være på vakt overfor folk utenifra. Alt for ofte har en stolt by blitt erobret av monstre etter at et forræderisk menneske åpnet portene.

Men handel har i det minste tatt seg opp. De isolerte byene har kommet så langt at de ønsker seg varer de ikke selv kan produsere. I byen Svartsandvik, bygget på ruinene av en enorm havneby som ble utslettet under den andre Demonikrigen, fant trollmannslauget en måte å oppheve og styre tyngdekraften. De bygget store skip av stein og metall, og ga dem evnen til å fly. Disse flygeskipene er i dag det tryggeste fremkomstmidlet for dem som reiser mellom byene, og Svartsandlauget er nå en av verdens mektigste organisasjoner, og kontrollerer nesten all handel i verden.

Skipene deres er ikke formet som de havgående fartøyene fra før krigen. De er flatbunnet, og har sider som går svakt innover jo mer du nærmer deg toppdekket. Noen har balkonger på sidene. På toppen er et flatt dekk, og her stikker mastene høyt opp i været. Skipene drives av vind, som i gamle dager. De seiler over ørkenen, alltid noen fot over bakken, og knytter verden sammen.

Likevel holder noen få uavhengige handelsmenn oppe butikk, og bruker temmede monstre til å frakte ting fra sted til sted. Men de er nå bare vanlige i utkanten av det man kan kalle den siviliserte verden.

Så, nå vet du hvordan vi kom hit vi er i dag. Føler du deg noe klokere? Ja, jeg regnet med det. Vi føler det alle sånn når vi først får høre vår historie. Du får ha lykke til i livet. Og om du lurer på noe mer, er det bare å komme tilbake...

--En lektyre om verdens historie, holdt av Mesterforsker Telor Nikah i Stålborg

Ødemarken Yumatan

Nå kjenner du til verdens historie, og vet hvordan den ble som den ble. Men du vet ganske lite om hvordan den ser ut i dag. Som rollespiller bør du kjenne verdenen du spiller i, det gjør det mye lettere å leve seg inn i rollen din. I dette kapitlet vil verden bli beskrevet i mer detalj.

Steder av betydning

Yumatan byr på mange spennende steder en rolle kan ende opp med å besøke. Mange er noenlunde gjestmilde, andre er farlige men attraktive av andre grunner. Her beskrives de steder som spillere mest sannsynlig trenger å vite om når de spiller *Rester av Yumatan*. Her ser du også et kart, som forteller deg hvor ting ligger i forhold til hverandre.



Svartsandvik

Type: By

Befolkning: ca 50.000, hvorav nesten 100% mennesker.

Styresett: Kontrollert og regjert av Svartsandlauget.

Verdens rikeste by, Svartsandvik, er bygget på ruinene av en gammel havneby. Slik ligger den på kanten av Avgrunnen, akkurat der hvor Slangerravinen slutter. Byen er hjem til Svartsandlauget, som kontrollerer produksjonen av flygeskip. Svartsandlauget er verdens eneste kjente handelslaug, etter at de har kjøpt opp eller ødelagt all konkurranse. De er også ett av verdens mektigste trolldomslaug, spesielt i Luftmagi og den livsviktige Vannmagien.

Svartsandvik har et stort slumområde, og stor fattigdom. Likevel er det lite kriminalitet mot byens høyerestående borgere. Lauget tolererer det ikke, og de har makt nok til å sørge for at det de ikke tolererer i sin egen by ikke skjer. Likevel, om noen har mot og ferdighet nok til å stjele fra Svartsandviks kjøpmenn, vil de som regel ha fått med seg noe av enorm verdi.

Svartsandvik ble lenge styrt av et byråd, men for få år siden ble det nedlagt da det likevel var opplagt at Svartsandlauget hadde full kontroll over byen. Nå er laugets styre altså offentlig. Lauget styrer byen kalt og effektivt, om enn med lite respekt for enkeltmenneskers frihet.

Skyggeheim

Type: By/Bosetning

Befolkning: ca 3.000, hvorav 40% mennesker, og resten ymse andre raser

Styresett: Anarki

Skyggeheim er verken en stor by eller en viktig by. Det er en bosetning like i nærheten av ruinene av Yumat, den gamle hovedstaden i Yumatan. Skyggeheim bemerkes i verden mest fordi det er den største og eldste bosetningen som har sprunget opp rundt et naturlig vannhull. Byen er også viden kjent for sin inkluderende kultur og anarkistiske styresett.

Mens Svartsandlauget styrer utenom stedet fordi handel med Skyggeheim er en fin måte å bli ranet på uansett hvor mektig du er, er det en viktig havn for uavhengige kjøpmenn som er villige til å løpe risikoen. Det sies at dersom noe ikke kan finnes i Skyggeheim, så finnes det rett og slett ikke.

Kriminaliteten i Skyggeheim er ekstremt høy. Bosetningen er hjem til lovløse, halvmennesker, intelligente monstre, eventyrere, skattejegere, sandpirater, lykkejegere og alle andre slags folk. Alle slipper inn i Skyggeheim, og ingen styrer stedet. Det er så mange fraksjoner at ingen klarer å holde styr på dem alle. Viktigere, ingen av dem har makt nok til å ta kontroll over vannkildene eller noe som helst annet viktig. Dermed fortsetter Skyggeheim å være det glade anarki, et fristed for alle som ikke har noe annet sted å være... og noen til.

Yumat Ruinene

Type: Faresone

Befolkning: Ukjent

Styresett: Ingen

Ditte er ruinene av det som engang var verdens største by. De dekker et stort område, og selv om man lett kunne finne ly fra uværet her er det nesten ingen som gjør det. Det er ting blant ruinene, halvveis levende og halvveis døde. Rester av mektig magi får luften her til å dirre, og man kan føle at noe ikke er helt riktig med virkeligheten bare man nærmer seg området. De som blir her for lenge finner ofte at kroppene deres endrer seg, og de blir mindre og mindre menneskelige.

Likevel, man vet at ruinene holder på mange uvurderlige magiske gjenstander fra før krigen, og tanken om rask rikdom drar mange eventyrere hit. Religiøse fanatikere sender av og til inkvisitorer hit for å renske opp i noen av de fordømte udøde beboerne. Men ellers holder sinnsfriske personer seg langt unna stedet.

Stålborg

Type: By

Befolkning: ca 25.000, hvorav 70% mennesker, 25% dverger og 5% ymse

Styresett: Borgermester og Byråd

Stålborg er bygget på restene av en mektig Yumatansk festning på den gamle grensen mot Calad. Det er en stor by, som får vannet den trenger for å overleve fra det lokale trollmannslauget. Men selv om mange trollmenn trenes i Stålborg, er byen mer kjent for sine krigere og våpensmeder. Det er mange små gruvesamfunn i området rundt Stålborg, som bytter metaller mot mat, vann og redskaper.

Smedene i Stålborg er verdenskjente, og produktene deres regnes som like gode som de som kommer fra Fjellriket. Dvergene sier at dette stort sett ikke er sant, men at ryktet er oppstått fordi mange flinke dvergiske smeder har bosatt seg i Stålborg.

Byen styres av en Borgermester som leder et Byråd. Byrådet velges av de av byens menn som kan vise til en viss inntekt. Stålborg er også hjem til Stålbørdrene, en stor organisasjon som for det meste består av krigere. Stålbørdrene arbeider angivelig for verdensfred, men i praksis er de stort sett leiesoldater. Men rett skal være rett, noen grupper av Stålbørdre reiser rundt for å beskytte de hjelpeløse og utrydte kriminelle. Stålbørdre er stort sett velkomne i alle de siviliserte byene, men deres voldelige opptreden overfor de de ser på som kriminelle gjør at de er svært uglesett i Skyggeheim. På den annen side har Stålbørdrene flere ganger beskyttet Skyggeheim mot Verdensvokterne.

Spindel

Type: By

Befolkning: ca 10.000, hvorav 90% arachmenn, 5% mennesker og 5% ymse

Styresett: Monarki, styrt av Dronning

Byen kjent som Spindel ligger der den gamle hovedstaden i Calad lå før siste demonikrig. I dag er den bebodd av merkelige skapninger kjent som arachmenn. Arachmennene ble skapt av Demoni før siste krig ved å kombinere mennesker og edderkopper gjennom sterk demon-basert magi. Resultatet var en merkelig rase og lett gjenkjennelig rase.

På tross av deres tvilsomme opphav har de arachmennene som overlevde krigen nesten klart å kaste fra seg ryktet som soldater for ondskapen. De fleste arachmenn holder seg i nærheten av spindel, men de styrer dette området på en ganske rettferdig måte. De er like lite glade i demoner som alle andre, og er svært nøye på at ingen kaller dem demon-barn eller på annen måte insinuerer at de er urene.

Spindel styres av arachmennesenes dronning (det er alltid en dronning, aldri en konge). Den nåværende dronningen er Frechana den Grufulle, som styrer Spindel og området rundt med en jernklo. Man skal ikke la seg skremme av tilnavnet hennes, Arachmennesenes dronninger har alltid hatt fryktingydende tilnavn, som de velger selv når de får posisjonen.

Arachmenn driver mye med oppdrett av noen former for spiselige monstre, og eksporterer disse sørover ved hjelp fra Svartsandlauget.

Akvalistað

Type: By

Befolkning: ca 35.000, hvorav 90% mennesker, 9% dverger og 1% ymse

Styresett: Teokrati, byen styres av ypperstepresten i Akvali-kulten.

Akvalistad er en ganske ny by, som har sett enorm vekst siden den mektige Akvali-kulten slo seg ned her for noen tiår siden. Ulikt de fleste andre byer er ikke trollmannslauget hovedkilden til vann i Akvalistad, og byen er heller ikke bygget omkring et naturlig vannhull eller en dyp brønn.

I Akvalistad flommer vannet ut fra det store tempelet dedikert til Akvali, vannguden. Vannet flyter ned trappene og over i de hellige akveduktene som tar vannet til alle deler av byen. For innbyggerne i Akvalistad er vann gratis, noe som ikke høres om i resten av verden. Og selv om besøkende må betale for vannet, betaler de langt mindre enn de fleste andre steder.

Den relative overfloden på vann i Akvalistad har ført til at ødemarken rundt byen har latt seg kultivere. Mellom åkrene er det naturlige enger og til og med tilløp til litt skog. Denne unike situasjonen har ført til at Akvalistad er den eneste større byen i verden som ikke er avhengig av magi for å fø sitt folk.

Akvalistad er også blitt det religiøse sentrum i den kjente verden. Vannguden, Akvali, tilbes som den viktigste gud, men også de tre andre elementgudene, Terra, Ignirt og Aura har store templer her. Det finnes også ganske store templer dedikert til Poena, rettferdighetens gudinne og Morbu, døds-guden. Du finner mer informasjon om gudene i kapittelet om religion.

På grunn av overfloden av vann har immigrasjonen til Akvalistad vært svært, svært høy. I det siste har det gått så langt at Akvali-kulten har måttet sette stopp. Nå er de eneste som har håp om å bli borgere de som har noe byen trenger, det være seg en ferdighet, et verktøy eller kontakter i omverdenen. Det er også blitt begrenset hvor lenge man kan bli i byen uten borgerbrev. Ryktene svirrer om at vannet fra den gudommelige tempelkilden begynner å bli for lite for den voksende befolkningen. Prestene nekter for dette, men de har ikke kommet med noen annen forklaring.

Akvalistad er også hjem til Verdensvokterne, en organisasjon av fanatikere dedikert til gudinnen Poena. Verdensvokternes mål er å utrydde all ondskap og skaffe rettferdighet i verden. De ser på de fleste problemstillinger i sort-hvitt, og har en svært vag definisjon av ondskap. Demoner er på toppen av lista, og de rasene som oppsto som resultat av den andre Demoniske krig er ikke langt bak.

Fjellriket

Type: Land

Befolkning: ca 150.000, hvorav 80% dverger, 15% mennesker og 1% ymse

Styresett: Monarki

Fjellriket er verdens eneste egentlige land, skjønt amasonenes lunder kan kanskje også sees på som et. Fjellriket dekker nordlige delen av den østlige fjellkjeden, som kun er kjent som Fjellriket. Monarkiet er styrt av dvergiske adelsfamilier, og er for det meste bosted for dverger, selv om en betydelig mengde mennesker også bor her. Mange av disse menneskene arbeider for Svartsandlauget i grensebyene.

Fjellriket har holdt seg samlet både på grunn av dvergiske tradisjoner, og på grunn av praktiske årsaker. Fjellet er lett å forsvare som en enhet, men deler av det er verre å holde forsvart mot andre deler. Dermed lønner det seg å samarbeide. Fjellriket driver mye med handel, spesielt av metallgjenstander, men er stort sett selvberget. Enorme tunnelsystemer etter gamle gruvesjakter leder ned til store underjordiske sjøer. Disse holder dvergene med drikkevann og fisk. Det jaktes også på monstre i avgrunnen for kjøtt. Dessverre er disse monstrene tallrike, og innbyggerne i Fjellriket kjemper en evig krig mot dem.

Det er ekstremt få amasoner i Fjellriket. For det første liker ikke amasonene dvergenes kultur, og mener den undertrykker kvinnene. Dvergene er dessuten ubrukelige for dem som reproduksjonspartnere, og alt i alt har ikke amasonene mye de trenger fra dvergene. Dvergene på sin side husker fremdeles løgner om at amasonene stjal skjønnheten fra dem, og dermed er det et ganske kjølig forhold mellom de to rasene.

Terkath

Type: By

Befolkning: ca 30.000, hvorav nesten 100% dverger.

Styresett: Hovedstad i Fjellriket

Terkath er den største festningsbyen til dvergene, og sannsynligvis verdens eldste by. Den er hovedstad i Fjellriket og herskes over av Fjellkongen, dvergenes øverste leder og enehersker i Fjellriket. I virkeligheten styrer mange av de andre festningsbyene seg selv, og småbyer og gruvesamfunn styrer enten seg selv eller blir styrt av de nærmeste festningsbyene.

Dagens fjellkonge heter Warn, og er en sterk og stolt konge. Kongeriket har blomstret under ham, men kanskje mest fordi han lar de forskjellige delene av Fjellriket stort sett styre seg selv. Det eneste han stort sett blander seg i er krigen mot de underjordiske monstrene, og han har gjenerobret flere sjøer. Det har vært snakk om å gi ham tilnavnet "den Store".

Ahravas Port

Type: Faresone

Befolkning: Ukjent

Styresett: Kontrollert av demonprinsen Ahrava

Før krigen var dette den nordligste og høyeste toppen i de østlige fjellene. Det var hjemsted til dvergenes gamle hovedstad. Tidlig i den andre Demoniske krig forsøkte Demoniske tropper å ta dette mektige fortet, for å unngå å ha en fiende ved flanken. Men dvergene viste seg for sterke for dem, og til slutt ble løsningen å sprengte hele fjellet. Demoner vevde hull i virkeligheten og slo fjellet sønder og sammen. Det eneste som ble igjen er det dype hullet som i dag er kjent som Ahravas Port.

Ahravas Port er et farlig sted, hjem til demoner og andre utenkelige skapninger. Folk unngår det, unntatt fra tid til annen noen grupper med Verdensvoktere som aldri kommer tilbake, og noen litt mer enn gjennomsnittlig sprø eventyrere som søker å jakte på beistene der nede. Ikke mange av dem kommer tilbake heller.

Dypt nede i det enorme hullet er en mektig by. Den er befolket av de demonene som overlevde krigen, og ikke klarte å komme seg hjem. Ahrava er den mektigste av dem, og gjør sitt beste for å holde byens eksistens hemmelig for de dødelige. Byen hans er i ferd med å vokse seg mektigere, men inntil videre ville den være sårbar for et koordinert magisk angrep. Om noen årtier vil nok situasjonen være en annen, og Ahrava planlegger enda en grusom krig, en krig han føler seg sikker på å vinne.

I dag vet ingen egentlig om demonbyen, bortsett fra noen rykter som ikke mange tror på. Men navnet Ahrava har lekket ut, og det uttales i frykt, ofte for å skremme små barn. Mange tror at hullet rommer en dimensjonsportal til Hinsiden, og stedet er derfor kjent som Ahravas Port.

Sfangeravinen

Type: Naturfenomen og handelsrute

Før den siste demoniske krig rant en stor og mektig elv gjennom Yumatan, fra den nordligste toppen av de østlige fjellene og ut i sjøen ved Svartsandvik. Under krigen ble fjellet ødelagt, og erstattet med Ahravas Port. Det kom ikke noe mer vann fra dette stedet, men

elveleiet ble igjen. I dag er det kjent for Slangeravinen, og det ligger mange små bosetninger langs den og i den. Den kommer også ganske nær Skyggeheim, og er derfor en viktig handelsrute for uavhengige handelsmenn, ettersom den er lett å navigere og gir noe beskyttelse fra vær og banditter.

Amasones lunder

Type: Naturfenomen og bosetninger

Befolkning: Ukjent, men 100% amasoner og maguser.

Styresett: Diverse stammeråd

Noen få, små biter jungel stikker opp av ødemarken i sør, der amasonenes store land lå før. Hver og en av disse lundene beskyttes og opprettholdes av maguser og amasonenes plantemagi. Her bor amasonene stort sett på samme måte som de har gjort siden etter at Demonis forbannelse falt over dem, og de isolerer seg fra omverdenen unntatt i svært spesielle situasjoner, eller når de trenger avlspartnere. Amasonenes lunder er det eneste stedet i verden der man kan se hvordan ting var før den andre Demoniske krig. Dessverre slipper ytterst få utenforstående inn i lundene, og de som ikke slipper inn slipper heller sjelden unna.

Tragodsmot fort

Type: By/Handelspost

Befolkning: ca 5000, hvorav 60% mennesker og 40% amasoner/maguser

Styresett: Kontrollert og regjert av Svartsandlauget

Rett nord for amasonenes lunder ligger en liten by kjent som Tragodsmot Fort. Det sies at byen ligger på samme sted som festningen der Tragod offentliggjorde Kvinnealliansen, og byen har fått navn etter dette legendariske fortet. I dag er Tragodsmot Fort sentrum for handel med lundene. Det lille amasonene er villige til å selge av trevirke, levende dyr og andre sjeldne materialer blir skipet igjennom dette stedet. Svartsandlauget kontrollerer byen fullstendig, men er meget påpasselige med å tekkes amasonene: Flesteparten av de høyere laugmennene i byen er kvinner.

Tragodsmot Fort er også hovedsete for Frendepatruljen, en organisasjon som jobber for å hindre ødeleggelse av de siste restene av den gamle verden: amasonenes lunder. Frendepatruljen opererer fra mektige sveveskip produsert og sponset av Svartsandlauget. I virkeligheten kontrollerer lauget Frendepatruljen indirekte, og onde tunger sier at patruljens virkelige formål er å hindre uavhengige handelsmenn i å handle med amasonene.

Avgrunnen

Type: Naturfenomen

Det stiløse, uutforskede landområdet i vest er kjent som Avgrunnen. Her lå havet en gang, nå er det bare hjem til alskens merkelige skapninger. Her og der kan man finne små sjøer av salt vann, udrikkelig og ofte giftig. Alt i alt er dette et farlig land som ikke lover særlig rikdom, og folk flest holder seg unna det.

Legendene sier at på den andre siden av avgrunnen ligger et rikt og mektig land som ligner mye på det gamle Yumatan. Men speiderskip fra Svartsandvik melder at landskapet bare blir verre og verre jo lenger vest man seiler...

Småsteder og nomadesamfunn

I tillegg til stedene over finnes det mange småbyer rundt om kring i ødemarken. Felles for disse er at de sjelden har mer enn 500 innbyggere, og ofte mindre enn 100. De varer heller ikke lenge, og folk flytter videre når det begynner å bli lite mat i omegnen eller når monstre

eller banditter gjør livet ulevelig. Noen lever i store karavaner som flytter rundt i ødemarken. De livnærer seg av jakt og handel, og er i så måte sett ned på av Svartsandlauget.

Bortsett fra stedene som er beskrevet over er det få permanente bosetninger i ødemarken. Folk har flokket seg til de stedene det er mulig å overleve i lengden. Antallet siviliserte vesener som bor utenfor de store befolkningssentrene er ukjent, men Svartsandlauget anslår antallet til mellom 10 og 30 tusen, spredt utover ødemarken.

De siviliserte folkeslag

I de glemte gamle dager, før demonikrigene, var mennesker de eneste intelligente skapningene på jorda, i hvert fall i nærheten av Yumatan. Slik er det ikke lenger. Verken dverger eller amasoner kan lenger regnes helt som mennesker, og magusene skiller seg nesten helt fra amasonene også. I tillegg har noen få av monsterrasene som demoni skapte stabilisert seg nok til etter hvert å bli noenlunde godtatt. I de større byene kan man i dag støte på medlemmer av alle disse rasene.

Det finnes også andre intelligente vesener i verden, men de kan knapt kalles siviliserte. De er demoner og monstre som regnes som fiender av menneskeheten, og vil bli behandlet senere i dette dokumentet.

Mennesker

Mennesker er helt klart de mest tallrike intelligente vesenene i verden. De overlevde demonikrigene på grunn av sin tilpasningsdyktighet og høye antall. Mennesker blir i gjennomsnitt 180 cm høye for menn, og 170 for kvinner. Få avviker mer enn 10 cm fra gjennomsnittet for sitt kjønn. Utseendet på mennesker varierer stort, også innenfor de samme geografiske regionene. Hudfargen er som regel lys brun, men mørkere varianter finnes også. Øyefarge er stort sett varianter av brunt, men noen individer med blå og grønne øyne finnes også. Hårfargen kan være rød, brun, mørk eller lys blond. Mennesker blir rundt 80 år gamle hvis de ikke dør av sykdom eller andre årsaker før den tid. I siste halvdel av sin mulige levealder begynner de fleste mennesker å slite med kroniske sykdommer, og blir etter hvert skrøpelige. Få når den høyeste levealderen.

Menneskers kultur varierer stort, og er preget av deres tilpasningsevne. Der mennesker bor i samfunn dominert av andre raser tar de ofte opp disse rasenes skikker og væremåte. Det har også ført til at de lett blir godtatt av andre folkeslag. Men dette er som rase. Hvert menneskelig individ tilpasser seg ikke så lett etter at det har nådd voksen alder. Et menneske på mer enn 20 år vil ofte finne det vanskelig å tilpasse seg nye skikker.

Et annet spesielt trekk med mennesker, uansett alder, er trass. Mennesker som ikke får det som de vil kan ofte oppføre seg på måter som andre finner umodne og uansvarlige. Dette er en observasjon som er nyttig å få med seg, men man bør ikke gjøre mennesker flest oppmerksom på den. Det vil ofte fornærme dem.

Dverger

Etter menneskene er nok dverger den mest tallrike av de intelligente rasene. Det finnes nesten ikke fysisk forskjell på dvergiske kvinner og menn, bortsett fra kjønnsorganene. Begge kjønn blir rundt 160 cm høye, og det er lite variasjon i høyden. Dverger har stor hårvekst overalt på kroppen, spesielt på hodet og i ansiktet. Hår, hud og øyefarge er mørk, oftest brun eller sort. De fleste dverger lar skjegget gro, og i kulturen i Fjellriket er et langt skjegg tegn på sunnhet og velstand. En vanlig straff for mindre forbrytelser, som for eksempel fornærmelser eller ugudelighet, er tvangsklipping av hår og skjegg.

Det er få kvinner blant dvergene, bare rundt en femtedel av fødte barn er av det reproduserende kjønn. Likevel holder befolkningen deres seg noenlunde konstant, fordi de

kvinnene som er blir oppdratt til å se på det som en æressak å få så mange barn som mulig. I den dvergiske kulturen i Fjellriket er ikke monogami en vanlig ting, hver kvinne har som regel flere ektemenn. Menn kan også ha flere hustruer, men på grunn av antallet kvinner er dette mye mindre vanlig.

Levealderen blant dverger er som blant mennesker, opptil rundt 80 år. Men dverger blir ikke like skrøpelige som mennesker med alderen, og dermed når flere den høyeste levealderen.

Om mennesker er trassige og individuelle, er dverger sta og tradisjonelle. Nesten alle dverger, uansett hvor de bor, ser på samfunnets beste før individet. Tradisjoner er viktige for dem, og de er skeptiske til forandring. De er sta, og har de først bestemt seg for noe er det vanskelig å overbevise dem om noe annet. Ulikt menneskene er de fleste dverger fullt klar over sine sosiale begrensninger, men ser på det som en styrke. Alle som sier noe annet vet tydeligvis ikke hva de snakker om.

Amasoner

Amasonene er ulikt de andre rasene ved at de bare finnes i et kjønn. Likevel, amasonekvinner kan la seg befrukte av menneskelige menn, men barnet som blir født vil alltid være en amasone. Amasoner er rundt 180 cm høye, og høyden varierer lite. De er slanke og muskuløse, og ser ut til å holde formen uansett hvordan de lever, med unntak av sult og tørste som påvirker dem på samme måte som alle andre.

Amasoner regnes som ekstremt vakre av de fleste mennesker. De har blå øyne, lyse hårfarger og blekere hud enn de fleste menneskene. Likevel ser de ut til å tåle solen like godt som andre. I tillegg brukes mye sminke. Magi og naturprodukter brukes til å blande farger som brukes både i hår og på hud. Mange amasoner man ser vil derfor ha meget spesielle hårfarger (som for eksempel grønt eller blått). De maler også merkelige mønstre på huden. Disse har rituell betydning i kulturen deres, og forskjellige mønstre brukes til krig, paring, fest, forhandlinger og så videre. Mønstrene inneholder ofte også informasjon om rang og status. Noen menneskekvinner har begynt å etterligne amasonenes skikker på dette punktet, men maler da mønstre og bruker farger som de liker for estetikkens skyld. De fleste amasoner ser svært ned på denne bruken av kroppsmaling.

Amasonene lever som regel ikke lenger enn til de blir rundt 60 år selv om de skulle leve sykdomsfritt. Til gjengjeld er det vanskelig å dømme alderen deres, for kroppene deres endrer seg lite med tiden. Når de har blitt rundt 40 år gamle begynner de som regel å få litt rynker, men mye saktere enn menneskekvinner.

Amasoner har i tillegg et spesielt talent for magi, spesielt magi som har med planter å gjøre. Man vet lite om dette talentet, men det finnes mange mektige hekser og trollkvinner blant amasonene, og de er svært ettertraktet for å forbedre avlinger. Noen amasoner reiser rundt i verden for å hjelpe folk med nettopp dette, og er alltid velkomne.

Maguser

Maguser er svært sjeldne, og skapes som et resultat av et magisk rituale som bare er kjent i amasonenes lunder. Når amasonene skjønnte at de hadde mistet evnen til å føde menn, forsøkte de å bruke sin egen magi til å løfte forbannelsen. Det lyktes bare nesten. Å snu kjønn til det ufødte liv fungerte, men de mennene som ble født på den måten var små, tynne og skrøpelige, og helt uten evne til å formere seg. Det viste seg derimot at de hadde et enormt talent for magi, og de ble kalt maguser. Amasonene har fortsatt å produsere dem i begrenset antall for deres nytteverdi som trollmenn, og mange amasoner ser på det som en stor ære å bli utvalgt til å føde en magus.

Maguser er alltid menn, og har lyst hår og svært blek hud. De er som regel rundt 170cm høye. De tåler dårlig sterkt sollys, og det er derfor sjelden at de reiser ut av

amazonenes lunder. De er ikke spesielt muskuløse, og ser ofte tynne og sykelige ut. Store deler av den magiske kraften deres går med på bare å holde dem i live. Heldigvis skjer det meste av dette instinktivt, men likevel må en magus ofte bruke bevisste krefter for å bedre sin tilværelse. Siden maguser trenger magi for å overleve, har det hendt at de har dødd av overforbruk av magisk kraft, idet de har blitt for tappet til å opprettholde vital trolldom som for eksempel den som får blodet deres til å renne gjennom årene deres. Hjertet til en magus slår, men det er alt for svakt til å drive blodet uten magisk hjelp. På den annen side er dette en fordel: Et sår i hjertet er sjelden dødelig for en magus, noe flere uvitende leiemordere har fått erfare når de forsøkte å slå ut amazonenes mektigste våpen.

Maguser ser ikke ut til å eldes. Etter puberteten blir håret deres kritt hvitt, og de lar det som regel vokse langt. Etter det ser man ikke aldringstegn hos dem bortsett fra at huden sakte men sikkert blir mer skrubbete og læraktig. Man kjenner ikke til noen maguser som har dødd av elde, men mange dør av sykdommer og de blir derfor sjelden mer enn 70 år gamle. De mektigste kan derimot til tider leve i oppimot to århundrer før en sykdom klarer å komme igjennom de magiske forsvarsverkene deres.

Når maguser reiser rundt i verden er det sjelden uten eskorte fra minst fem amasonekrieger. Om de skulle sees uten eskorten ser de helt ut som skrøpelige mennesker, og vil ofte bli unngått som sykelige.

Arachmenn

Arachmenn er kanskje de merkeligste av alle de siviliserte rasene. De er halvt menneske, halvt edderkopp, og kan virke fryktingydende på vanlige folk. De holder seg derfor som regel i nord, og blander seg bare med de mennesker som kommer til dem for å handle. Likevel, noen yngre arachmenn reiser av og til sørover på oppdagelsesferd. De møter ofte sterke fordommer som får dem til å reise hjem igjen ganske fort. Bare få bosetter seg sørpå.

Det er enorme forskjeller mellom kjønnene blant arachmenn. Det fødes rundt ti ganger så mange menn som kvinner, og mennene er helt klart de mest "spiselige" for andre raser. De er stort sett menneskelignende, bortsett fra at de har sorte beinplater isteden for hud, bortsett fra i ansiktet og på hendene der huden er sort. Øynene deres er helt sorte, noe som kan virke skremmende for mennesker. På hendene kan de skille ut en seig og klebrig edderkoppsilke. Tråden er ca en cm tykk, og kan produseres i opptil en meter i minuttet. Arachmennene bruker silken både til byggmateriale, våpen og jaktredskap, samt annet når det passer. Silken er meget, meget sterk, men mister klebriheten sin etter noen timer. Spyttet til arachmenn løser opp silken. En mannlig arachmann blir gjerne 180 cm høy og kan leve i opptil 40 år.

Kvinnene blant arachmenn er mye mer skremmende. De ser ut som enorme taranteller, med åtte opptil halvannen meter lange bein og en stor, tykk kropp. De blir opptil 60 år gamle. Det er lite menneskelig ved dem i det hele tatt, bortsett fra munnen som bortsett fra den store størrelsen og gripeklørne rundt den er menneskelignende. Arachvinnene (som de noen ganger kalles) holder alle lederposisjoner i samfunnet, og om man vil ha noe gjort er det de man må gå til. Mannlige Arachmenn unngår dem som pesten, for Arachvinner er kjent for å være kannibaler. Når kvinnene føler at de er klare for paring går de ut og finner seg en mann. Mannen blir raskt fanget ved hjelp av sterk silke (og spyttet til en mann løser ikke opp silken fra en kvinne), og båret til parringsstedet. Der blir han voldtatt og spist. Noen uker senere legger arachvinnen et stort antall egg på et mørkt og fuktig sted. På grunn av mangelen på fuktighet i verden klekkes svært få av disse.

Mange har lurt på hvorfor de mannlige arachmennene ikke bare flykter fra sine kvinner. Muligens har dette med fordommene de møter ute i verden å gjøre, muligens er det instinktivt. Uansett, andre raser har lite å frykte fra arachvinnene, bortsett fra sine menn spiser

de svært sjelden intelligente vesener. Likevel, de spiser bare kjøtt og de foretrekker maten sin rå og sprellende. Mennene virker noe mer siviliserte, og tilbereder maten sin før de spiser.

Arachvinnene forlater aldri området rundt Spindel. Til tider drar en ut for å sette opp et nytt samfunn, og tar da med seg noen titalls menn. Men de drar sjelden langt, og aldri lenger unna et annet arachmann-samfunn enn et par kilometer.

Vampyrer

Vampyrer, også kjent som hundemenn, er en annen rase som ble skapt av Demoni før hans siste krig. De kalles vampyrer fordi de lever av å drikke blod, men er ikke vandøde som de mytologiske skapningene de er oppkalt etter. Vampyrene ble skapt ved kombinasjonen av flaggermus og menneske, og var ment å fungere som speidere for Demonis hær. Dessverre (for demoni) lyktes det aldri å gi dem ordentlig flygeevne, og de ble derfor erstattet av harpier, monstre med kvinnekropp og fuglevinger isteden for armer.

De vampyrene som overlevde var bloddrikkende, vingeløse vesener. Bortsett fra hoggtennene og at de har forlengede, spisse ører ser man liten forskjell på dem og vanlige mennesker. Men det er en del usynlige forskjeller. Vampyrer er nærsynte, og ser svært dårlig på avstander lenger enn fem meter. Til gjengjeld har de enormt god hørsel og luktesans. De er grasiøse og mestre i å bevege seg lydløst. De har derfor ofte fungert som spioner.

Vampyr-menn blir som regel rundt 175 cm høye, og kvinnene rundt 165 cm. Ellers varierer høyden som hos mennesker. De er ganske sjeldne, og lever sammen med vanlige mennesker. Deres store svakhet er den svært begrensede dietten. De kan kun drikke blod, og får all næringen de trenger fra det. De fleste Vampyrer foretrekker blod fra dyr, men de kan drikke av andre intelligente vesener om de ønsker det. Noen mennesker mener de får et kick ut av at noen drikker av blodet deres, spesielt av halsvenen, og betaler vampyrer for opplevelsen. Andre mennesker ser på dette som motbydelig.

Vampyrer kan kun parre seg med hverandre, og er ufruktbare med andre vesener.

Revefolk

Revefolket er en rar demonisk krysning av menneske og ørkenrev. De er små av bygning, og har sandbrun hud og hår. Både kvinner og menn blir rundt 150 cm høye, og er slanke i kroppsbygning. Bortsett fra høyden kan man gjenkjenne revefolk på de spisse, hundelignende ørene, og den litt spisse formen på ansiktene deres. Revefolket har også svært skarpe, rovdyraktige tenner, og er utpregede kjøttetere. De blir rundt 50 år gamle om de ikke dør av sykdom eller andre årsaker.

Man kan finne Revefolk i byer, men de fleste av dem lever som nomader. De er individualistiske og smarte, og svært mange av dem ser ned på de andre siviliserte rasene. De har lett for å stjele og lyve. Dette har ført til at de er uglesett de fleste steder. De har svært god hørsel, nesten like god som Vampyrer. De ser også godt i mørket, og tåler bedre mangel på vann enn de fleste andre pattedyr.

Revefolk holder gjerne sammen i små grupper, og menger seg sjelden (men ikke aldri) med andre folk. Kvinnene er fruktbare en gang i året, og får kull på to til fire unger. Par holder sjelden sammen etter paring, og mannen forlater da gruppen på leting etter en annen. Det finnes dog unntak, som med alt som gjelder intelligente skapninger.

Kjemper

Kjempene oppsto en eller annen gang under den andre demoniske krig, men man tror ikke at Demoni skapte dem (selv om noen fanatikere i verdensvakten er uenige). Kjemper er svært like mennesker i alt unntatt høyde. De blir nemlig som regel rundt 220 cm høye, med kvinnene noe lavere. Kjemper har også et bemerkelsesverdig dårlig talent for magi. De bor i

byer sammen med mennesker, men forsøker ofte å holde seg til sine egne. I Akvalistad er det et eget lite område der bare kjemper bor.

På grunn av sin høyde og styrke arbeider kjemper som regel med fysiske yrker som husbygging og bevoktning. Men dette er bare det typiske, og det er mange unntak. Kjemper er mindre uglesett i verden enn Revefolk, Vampyrer og Arachmenn.

Religion

Før den første demonikrig tilba folket i Yumatan de fire elementgudene. De var Akvali, vannets og dyrelivets gud og hans kone Terra, som styrte over jord og planter. Ignirt var guden for ild og lys, men sto også for ødeleggelse. Hans kone Aura rådde over luft og var frihetens gudinne. De fire elementgudene hadde på den tiden en felles prestestand, og hovedtemplet lå i Yumat.

På samme tiden tilba innbyggerne i Calad et enormt antall guder. De hadde guder for det meste, og en meget komplisert religion. Noen av disse ble tatt opp av Yumatane etter den første Demoniske krig. De var Poena, gudinnen for ære og gjengjeldelse, Obskul, herren over mørke og diskresjon, dødsguden Morbus og Diabelle, gudinnen for krig og blodsutgytelser.

Tilbedning av disse gudene ble raskt forbudt i Yumatan under Tragods styre, men små grupperinger fortsatte likevel å tilbe dem. Etter Tragods død ble Poenas og Morbus' troende godtatt og fikk sine egne templer. Etter hvert ble de tilbedt på linje med elementgudene, men hadde separate presteskap. Obskul og Diabelle fortsatte å være forbudte, og undergrunnskultene deres ble etter hvert til to separate laug for banditter og leiemordere.

I forvirringen etter den andre demoniske krig endret situasjonen seg igjen. På grunn av vannmangelen vendte mange seg til utelukkende tilbedelse av Akvali, og hans kult ble den sterkeste religionen i verden. Det ble slutt på den felles tilbedelsen av elementgudene, og de ble etter hvert tilbedt som separate guder.

Slik er situasjonen i dag. Hver gud har sin kult, med sine egne templer og presteskap. Likevel tilber folk flere av gudene, ettersom hva de ønsker å oppnå. Akvali-kulten er fremdeles den største og mektigste. Tilhengerne av Terra, Ignirt, Aura og Poena stiller omtrent likt. Morbus har ikke mange tilhengere, men presteskaper hans tar seg av begravelser i alle de større byene. Tilbedelse av Obskul er forbudt i de fleste større steder, men likevel svært utbredt. Obskul's eneste tempel ligger i Skyggeheim.

Diabelle tilbes nesten ikke, bortsett fra av visse blodtørstige bander av banditter. Unntaket er i Spindel. Her finnes et stort tempel dedikert til Diabelle, og bortsett fra henne tilbes bare Morbus. Arachmenn tilber Diabelle åpenlyst, men ser på henne annerledes enn mange andre. For dem er hun en gudinne for styrke og jakt.

Naturtilbedelse

I eldgamle tider tilba amasonene selve jungelen de levde i. Denne skikken fortsettes i dag i amasonenes lunder, men er blitt kombinert med tilbedelse av elementgudene. Men skikken med å tilbe naturen har også spredt seg etter den siste demoniske krig. Sannsynligvis har dette skjedd på grunn av at så lite liv gjenstår ute i naturen. Noen tilber dyr og planter som om de skulle være manifestasjoner av gudene, og unnskylder seg overfor dem når de sårer dem, selv for mat og ly. Denne skikken er svært sjelden, og man finner den nesten bare hos revefolk.

Religion og Magi

Alle presteskapene påstår at de har magiske krefter skjenket dem av gudene. Intrikate ritualer holdes for forskjellig påstått effekt. Det som er usikkert er hvorvidt gudene faktisk

skjenker magiske krefter, eller om de manifesterer seg gjennom tro og magisk ferdighet, på linje med det trollmenn kan utføre. Slike forslag vekker harme hos presteskapet og de fleste mennesker: Hellig magi er for dem opplagt mektigere, renere og tryggere enn trolldom. Men noen lærde lurer likevel på om det er noen egentlig forskjell. De samme lærde lurer ofte også på gudenes eksistens. Å utfordre gudenes eksistens overfor presteskap og tilbedere har vist seg svært usunt, og man snakker derfor ikke høyt om slike ideer i dag.

Organisasjoner

Ødemarken som er igjen der det gamle Yumatan lå er hjemsted til mange sterke organisasjoner. På mange måter er de mektigere og viktigere enn de faste bosetningene, og de bør derfor beskrives i noe mer detalj. Dette kapittelet beskriver de viktigste store organisasjonene i verden.

Svartsandlauget

Det allestedsnærværende Svartsandlauget, også noen ganger kjent som handelslauget, er verdens desidert største og mektigste organisasjon. De eneste som kanskje kan måle seg med Svartsandlaugets makt er Fjellriket og Akvali-kulten. Målene til disse tre lar seg som regel forene, og det er derfor få stridigheter mellom dem.

Svartsandlauget var en gang trollmannslauget i Svartsandvik. Så oppfant de sveveskipene, den desidert mest praktiske (for ikke snakke om tryggeste) måten å reise i ødemarken. De ble raskt store på handel, og spiste opp de andre laugene i Svartsandvik. Snart spiste de opp handelslaugene også andre steder, og fikk bortimot monopol på handel i verden.

Svartsandlauget består av tusenvis av kjøpmenn, sveveskipskapteiner, håndverkere og andre over hele den siviliserte verden. De står for kapitalisme og produksjon av produkter og tjenester. De bryr seg lite om individets rettigheter, og er mange steder svært lite populære. Men de er etter all sannsynlighet kommet for å bli. Det finnes ikke noe alternativ til sveveskipene, og hemmeligheten bak hvordan man lager dem er svært godt bevoktet.

Verdensvokterne

Verdensvokterne, eller De Hellige Riddere Av Poenas Guddommelige Nåde som de også er kjent, er en fanatisk religiøs organisasjon. De søker ødeleggelsen av all ondskap, alt som ble brakt inn i verden av Demoni. I utgangspunktet strekker dette seg til demoner og monstre, men mange verdensvoktere forfølger også revefolk, vampyrer og ikke minst arachmenn. Noen virkelig overfanatiske medlemmer forfølger også dverger, amasoner og kjemper, fordi de er indirekte produkter av Demonis handlinger.

Verdensvokterne tar inn alle som er for Saken, men som regel bare mennesker. Det er nemlig som regel bare mennesker som er fanatiske nok til at vokterne ser på dem som "for Saken". Det finnes rett i underkant av tusen voktere på verdensbasis, fordelt i små grupper. Hovedkvarteret deres ligger i Akvali, der de passes godt på av Akvali-kulten som ikke ønsker raseforfølgelse innenfor bymurene.

Normalt fungerer Verdensvokterne som en eliteklubb med hemmelige møter og avtaler om at alle medlemmer skal støtte hverandre før eventuelle andre. Fra tid til annen erklæres svitog mot et eller annet sted. Svitog har til nå vært erklært mot Spindel, Ahravas Port, Yumat-ruinene eller Skyggeheim. Under et Svitog samles en stor gruppe voktere og går til angrep på stedet det er erklært svitog mot, med den hensikt å brenne alle "urene" de finner. Som regel har de ikke kommet langt. Arachmennene i Spindel forsvarer seg selv, ofte med hjelp fra Svartsandlauget. I Yumat-ruinene og Ahravas Port er det ikke mye annet enn monstre å finne, og de vokterne som drar på svitog dit kommer sjelden tilbake.

De mest omstridte svitogene er de som har gått mot Skyggeheim. Mange anser skyggeheim som et fristed, og har romantiske ideer om livet der. Andre mener det store naturlige vannhullet må beskyttes for enhver pris, og at man må unngå krig i området. Stålbrødrene beskytter stedet mot slike angrep på grunn av de uskyldige som bor der. Svartsandlauget på sin side ønske stedet utslettet fordi det huser banditter, og støtter vokterne i den saken. Et svitog mot Skyggeheim fører derfor alltid til langvarige stridigheter, men til nå har vokterne måttet gi seg til slutt.

Stålbrødrene

Stålbrødrene er en organisasjon av krigere som er basert i Stålborg. Det store målet til brødrene er verdensfred og like rettigheter mellom siviliserte folk. Organisasjonen er bygget opp som en munkeorden, med et strengt hierarki. Det kreves derimot ingenting fra medlemmene bortsett fra troskap i situasjoner der ordenen krever det. Siden ordenen sjelden krever noe av medlemmene bortsett fra en lav medlemsavgift, og gir tilgang på jobber og utstyr, er de fleste krigere i verden medlemmer.

I det daglige liv fungerer Stålbrødrene som en formidler av jobber for livvakter, leiesoldater, karavanevakter, monsterjegere osv. Dette er det folk flest tenker på når de hører om Stålbrødrene. Men organisasjonen arbeider også mot sine hovedmål, skjønt dette skjer mest som manipulasjon bak lukkede dører. Likevel, fra tid til annen går Stålbrødrene i krig. Ofte er dette mot Verdensvokterne, som de ser på som overfanatiske galninger. Det er et paradoks at svært mange Stålbrødre også tilber Poena som sin hovedgudinne. Ellers hjelper ganske ofte Stålbrødrene små bosetninger som trues av banditter og monstre ved å tilby sine tjenester til reduserte priser.

Ahravas Venner

Ahravas Venner er en hemmelig organisasjon som arbeider for å fremme interessene til demonkongen Ahravas. De er sterke i Skyggeheim, men har agenter i alle samfunnslag i alle de større byene. Kun i alvenes lunder har de ingen kontakter, men de er sterkt representert i Frendepatruljen.

Organisasjonen er opprettet av Ahravas agenter, og arbeider for å skaffe seg nok innflytelse til å lamme de dødeliges forsvarsverker den dagen Ahravas bestemmer seg for å innvandre. I mellomtiden skaffer organisasjonen seg midler ved å utføre snikmord på betaling, samt å ta fra inntekten til sine medlemmer. Mot sine uinitierte kunder kaller organisasjonen seg for Skyggene eller Røde Tann, som tidligere var undergrunnsorganisasjoner som tilba henholdsvis Obskul og Diabelle. I dag er begge disse organisasjonene spist opp av Ahravas Venner.

Frendepatruljen

Frendepatruljen er navnet på en organisasjon som angivelig jobber for å beskytte amasonenes lunder mot angrep utenifra. De er sponset av Svartsandlauget, og har mektige sveveskip som de patruljerer med.

I virkeligheten er Frendepatruljen i stor grad kontrollert av Svartsandlauget, som manipulerer patroljen til å fungere som en blokad, slik at ingen uavhengige handelsfolk får tilgang til lundene.

Men det er flere som har interesser i frendepatruljen. De fleste av medlemmene med lav rang i patroljen er også Stålbrødre, og i så måte har Stålbrødrene full mulighet til å lamme patroljen om de skulle ønske det. På den annen side har Ahravas Venner infiltrert patroljen, og flere av de øverste lederne er hemmelige agenter for demonkongen. Om det skulle komme

til åpne stridigheter mellom noen av disse interessegruppene ville det oppstå en svært interessant situasjon i Frendepatroljen.

Bøkenes voktere

Bøkenes voktere er en organisasjon med interesser i alle de større stedene. Den består stort sett av lærde og trollmenn, og arbeider blant annet med å samle verdens historie. Organisasjonen er også for folkeopplysning og driver skoler. De er knyttet til Aura-kulten, som sponser organisasjonen.

Organisasjonen er ikke veldig mektig, men har øret til høyt rangerte medlemmer av alle element-kultene, samt Stålbrødrene og Svartsandlauget. På den måten kan de ofte få igjennom ting de ønsker. Organisasjonen holder som regel en lav profil, men har skapt noe diskusjon ved å sende leiesoldater inn i Yumat-ruinene for å lete etter antikviteter og gamle bøker.

Demoner og Monstre

Ødemarken er full av farer, rester etter den siste demoniske krig. Farligst av dem alle er demoner, onde vesener fra Hinsiden strandet i vår verden. Mye vanligere er monstre av ymse slag. Dette kapitlet søker å beskrive noen av disse farene. Men det er mange andre, og ingen har noen utførlig katalog. Man kan alltid bli overrasket i ødemarken.

Demoner

Demoner er onde og mektige skapninger fra Hinsiden. Hinsiden er... vel, det er mange teorier om hva Hinsiden er. De beste forklaringene sier at det er en dimensjon parallell til vår, som Demoni klarte å åpne porter til. Kunnskapen om hvordan man åpner porter Hinsides er tapt i dag, og det sies at en gruppe trollmenn ødela muligheten for godt under den andre demoniske krig. De skal ha vridd vår verden vekk fra Hinsiden, og hindret flere demoner i å komme hit.

Dessverre hindrer det også de demonene som allerede er her fra å reise hjem. Demoner finnes i alle former og fasonger, og mange av dem kan skifte form. De er alle veldig intelligente, nesten usårbare og har store magiske evner. Heldigvis er det svært få igjen av dem, og flesteparten av de som faktisk er igjen er bosatt i Ahravas Port der de smir renker og planlegger å ta over verden.

Et enslig menneske har liten sjanse mot en demon, men godt forberedte grupper av trollmenn og maguser har vist seg svært effektive til å utslette dem. Noen prester hevder de har evnen til å jage og drepe demoner ved å påkalle sine guder. En ting er sikkert: Det er vanskelig å forutsi noe som helst når det gjelder demoner. Det ryktes at noen av dem kan fare fra sted til sted ved å blunke, og andre kan drepe med en tanke. Heldigvis er få demoner så mektige, men de er fremdeles svært, svært farlige.

Noen demoner samler dødelige rundt seg, og tilbes som guder. Dette er et tegn på et annet fellestrekk mellom demoner: De er svært maktsyke. De ønsker at dødelige skal underkaste seg dem, tilbe dem og underholde dem. De er også sadistiske, og fryder seg over andres smerte.

Harpier

Harpier ble skapt av Demoni for å fungere som speidere for armeene hans. De ser ut som kvinner, men isteden for ben har de skarpe klør og isteden for armer har de store fjærkleddede vinger. Bortsett fra de morderiske klørne er de svært vakre å se til, og stemmene deres har en fortryllende klang. Mange krigere har blitt revet i filler av harpier mens de har vært trollbundet av deres sang.

Harpier er ville og gale, og hater alt annet liv. Man kan ikke forhandle med dem, unntatt om man søker å gi dem noe de vil nyte mer enn å rive deg i filler, og slike forhandlinger vil som regel ende opp ille for deg selv. Likevel bruker mange trollmenn med onde hensikter harprier som undersåtter. Det har seg slik at harprier er svært lette å kontrollere med magi. De eier omtrent ikke viljestyrke sammenlignet med andre intelligente (og en del uintelligente) vesener, noe som viser seg ved at de svært sjelden klarer å holde seg fra å gjøre noe de har lyst til: Som å sloss om menn de har fanget, eller å rive i stykker mennesker på blodigst mulige måter.

De levende døde

De levende døde er sjeldne, og finnes i områder der et stort antall personer er blitt utslettet av svært mektig magi i løpet av kort tid. Det er mange levende døde i Yumat-ruinene. En levende død ser på avstand ut som et menneske, men når man kommer nærmere vil man ofte se at vedkommende går i filler og gjerne litt stivt. De levende døde er grå i huden, og øynene deres er rullet tilbake så de ser hvite ut. Mange går rundt med dype sår som man skulle tro ville hindret dem i å fortsette å bevege seg.

De levende døde lever i grupper, og er like intelligente som da de en gang var levende. De er ikke avhengige av næring for å fortsette sin eksistens, men dreper og fortærer likevel andre intelligente vesener. Man vet ikke årsaken til denne oppførselen, men det er mulig at de levende døde ønsker hevn for deres skjebne. De levende døde er intelligente, men vanskelige å forstå. Motivasjonene deres er fullstendig annerledes enn de man er vant til. Levende døde har for eksempel svært lite til overs for sin egen sikkerhet, og vil storme alene og ubevæpnet mot et fullt regiment av soldater med sverd og skjold uten å blunke.

Levende døde føler ikke smerte, og det er nesten umulig å ta livet av dem. Magi påvirker dem på samme måte som andre, men vanlige angrep er lite effektive. Om man kutter bena av dem kan de ikke lenger gå, men de fortsetter å leve. Selv å kutte hode, bein og armer fra kroppen på en levende død dreper ikke vesenet, selv om den levende døde i en slik tilstand er effektivt og permanent uskadeliggjort. På denne måten sterkt skadede levende døde slutter til slutt å røre på seg, men dette er fordi de blir lei av å bruke energi uten å komme noe sted, ikke fordi sjelen deres har forlatt den døde kroppen.

Større grupper av levende døde samles fra tid til annen og går til angrep på mindre bosetninger. Fordi monstrene er så utrolig vanskelige å stoppe er dette svært farlige situasjoner for de levende.

Dyr

Mens demoner og monstre er svært farlige på grunn av deres intelligens, er den mer vanlige faunaen ute i ødemarken farlig nok. Her beskrives noen av de mer fremtredende artene som på sett og vis overlever i ødemarken.

Solhunder

Solhunder er monstre med ukjent opphav. De har tykk, mørk brun læraktig hud og ser ellers ut som store pitbull terriere. De er blodtørstige beist som kan veie opptil 100 kilo. De lever i flokker på ti til tyve dyr i ødemarken, og jakter på det de kan finne av liv. De er svært utholdende, og kan gå i ukesvis uten mat og vann. Noen solhunder er blitt fanget og temmet, og brukes som svært farlige vakthunder.

Knivløpere

Knivløpere er store rovfugler uten flygeeivne, med størrelse og form omtrent som store strutser. De lever i grupper på fire til åtte og er svært raske løpere. Nebbet deres er skarpt og

formet som en huggert. De dreper ved å hugge nebbet inn i nakken på byttedyr, og om fuglen treffer riktig dør byttet momentant. Noen nomader jakter på knivløpere for nebbene deres, som de bruker til å lage seremonielle våpen. Fuglene er svært effektive rovdyr, og man ser til tider kamper mellom grupper av knivløpere og solhunder. Utfallet av slike kamper er aldri sikkert. Knivløpere er svært ville, og kan ikke temmes.

Ørkenanakonda

Ørkenanakondaen er en enorm slange som kan bli opptil tjuvfem meter lang og en meter i diameter. Den er kjøttetende, og spiser ved å sluke byttet sitt helt. Man finner anakondaen oftest i områder med løs jord, for den er en mester i å grave, og overrasker gjerne byttet sitt ved å komme opp under det og sluke det nedenifra. Noen gjellelignende åpninger på siden av slangen slipper ut jord og annet uspiselig som slukes ved uhell. Ørkenanakondaen er en stor fare for karavaner, men plager ikke sveveskip.

Steineterer

Steineterer er enorme, langsame reptiler. De er brede og flate og kan minne litt i kroppsbygning om veldig store og kraftige krokodiller. De har derimot mye kortere hale, og hodet er formet helt annerledes: Hodet på en steineter kan minne mer om hodet på en flodhest, rundt og med en enorm munn. Munnen er fulle av flate, sorte tenner.

Steineterer er for det meste fredelige dyr som kan bli opptil seks tonn tunge. De beveger seg gjerne langsomt, og tilbringer tiden med å spise jord og stein. Fordøyelsen deres er laget slik at den klarer å få ut næringsstoffer av den golde jorda i ødelandet. Man mistenker at magi har noe med hvordan dette foregår å gjøre.

Mens steineterer til vanlig er fredelige dyr, klassifiseres de som monstre av en god grunn: De er svært lettskremte, og veldig farlige når de er redde. De angriper ved å trampe ned eller spise eventuell trusler. Likevel er mange steineterer blitt temmet, og holdes rolige ved hjelp av magi. Slik er de blitt veldig nyttige transportdyr for de som ikke har tilgang på sveveskip. De er billige i kosten, mange rovdyr unngår dem som pesten og de kan bære stor last uten problemer.

Pilfugler

Pilfugler er slanke og raske rovfugler med fire vinger. De finnes i ødemarken, spesielt nær Avgrunnen, og det mistenkes at de nedstammer fra sjøfugl. De blir opptil en halv meter lange, hale og nebb inkludert. De jakter ved å falle mot byttet sitt fra stor høyde og spidde det. De er svært flinke til å treffe byttets mest sårbare punkter, og gjennomhuller gjerne hode eller hjerte med nebbet sitt. Deretter trekker de nebbet ut av det som regel døde byttet, og begynner måltidet. Pilfugler angriper som regel ikke flokkdyr, fordi de er sårbare mens de kommer seg etter stupangrepet sitt.

Likevel bør små grupper av mennesker være forsiktige i nærheten av avgrunnen dersom de ikke har med seg større fraktdyr, siden desperate pilfugler til tider angriper grupper og en eller annen gjerne er død etter det første angrepet. Pilfugler angriper til tider også folk som er oppe i riggen på sveveskip.

Andre dyr

Det er selvfølgelig mange andre monstre i ødemarken, men dette er noen av de mest kjente. I tillegg finnes det en rekke dyr, spesielt er det mange slags øgler der ute. Noen pattedyr overlever også, spesielt rotter og lignende dyr. Blant husdyr finnes kuer, katter og hunder, men hester er utdødd. Noen eksperimenterer med andre dyr og monstre som ridedyr, men ikke noe dyr har blitt så populært i så måte som hesten engang var.

Rester av Yumatan: Et rollespill

Heftet du holder i hånden (eller eventuelt leser på en dataskjerm) er som nevnt et rollespill. Om du har lest alt frem til hit, så kjenner du til miljøet som dette spillet foregår i: En fantasiverden der vanlige folk kjemper for å overleve, og mektige organisasjoner kjemper om kontroll over dem.

Nå er det på tide at du lærer hvordan man spiller Rester av Yumatan. Om du har spilt rollespill før vil det være svært mye du kjenner igjen, men også et par ting du muligens ikke har vært ute for før. Om du aldri før har sett et rollespill² skal jeg forsøke å forklare alt, men det vil nok gåes forholdsvis fort frem.

For å spille Rester av Yumatan bør man være minst tre spillere. En av spillerne velges til spilleder (SL). SL har hovedansvaret for historien som skal fortelles, og har klart mest makt i spillet. Han lager lovene og reglene, utover de som er nedskrevne i dette dokumentet, og er både dommer, jury og bøddel. Og her kommer rollespillets første lov inn: SL har ALLTID rett.

Det betyr ikke at SL ikke kan ta feil, og om man lurer på om dette er tilfellet er det selvfølgelig lov å spørre. Men om SL da bekrefter at nei, hun mente det hun sa, så bør man la saken ligge, dersom SL ikke inviterer til videre diskusjon. Med så mye makt følger det et stort ansvar. SL har hovedansvaret for at det fortelles en historie som både hun og spillerne kan nyte. (Selv om mye av dette ansvaret også faller på spillerne.)

Det kan være nyttig å se på rollespill som en film. Man har hovedroller (som gjerne kalles "roller" i denne teksten), og hver hovedrolle innehas av en spiller. I tillegg har man biroller og statister. Begge disse enormt mye større gruppene spilles av spillederen. SL har også ansvaret for verdenen ellers, hovedplottet, tolkning av reglene og belønning av spillerne.

Spillerne på sin side har et veldig begrenset ansvar. Hver spiller har en rolle, og spillerens oppgave er å leve seg inn i denne rollen. Rollen har en personlighet (se roller, senere i dokumentet) og spilleren skal forsøke å spille rollen på en måte som virker sannsynlig i forhold til rollens personlighet. I utgangspunktet reagerer spillere bare på situasjoner som de settes overfor av SL. Etter hvert som spillet skrider frem vil spillerne likevel ta initiativ til mange av scenene i rollespillet, ved å avgjøre hvor rollene deres drar. Litt mer om dette kan man finne senere i dette dokumentet, når spillets gang forklares.

Men før det er det naturlig å beskrive hvordan man skaper en Rolle. Spillerne skaper hver sin Rolle, oftest ved hjelp av SL og kanskje hverandre. (Noen spilledere foretrekker å lage roller til spillerne, og bør i så fall få lov til det. Dette øker utfordringen for spillerne.) Spillederen kan også bruke disse reglene til å skape viktige biroller, men kan som oftest slippe unna med å ta lett på visse detaljer.

Roller

Dette kapittelet er en steg-for-steg bruksanvisning til å lage roller i Rester av Yumatan. Det anbefales at man holder seg til oppskriften, men noen erfarne spilledere kan ønske at man gjør ting på andre måter, så snakk med spillederen din først.

1. Konsept

Kanskje det vanskeligste med å lage en rolle er å komme på et konsept. Ofte vil spillederen kunne hjelpe deg med dette, og det kan også lønne seg å snakke med de andre

² Om Rester av Yumatan er det første rollespillet du kommer ut for, så lurer jeg på hvordan det skjedde! Post gjerne om det på rollespill.net!

spillerne. Et rollekonsept består av en vag følelse av rollens personlighet, bakgrunn og målsetninger. Brukbare konsepter kan være slike ting som "Uavhengig handelsmann som drømmer om å kunne konkurrere med Svartsandlauget", "Amasonekriger som leter etter en leiemorder for å hevne drapet på en mektig magus", "Arachmann håndverker som drømmer om å bli godtatt som borger i Akvalistad for å slippe risikoen for å bli spist av en arachvinne" eller "Småsprø eventyrlysten revemann på leting etter vakre kvinner, skjulte skatter og berømmelse".

Det finnes også dårlige konsepter. Noen eksempler kan være "Kaptein på et sveveskip som går i fast skytteltrafikk mellom Svartsandvik og Tragodsmot Fort", "Ensom tyv i Stålborg" eller "Frihetselskende nomade ute for å holde seg unna trøbbel". Den første er et dårlig konsept for de fleste historier fordi rollen er svært bundet til et sted og et yrke. Det er ikke sikkert det passer inn i SLs planer for historien. Om du ønsker denne typen rolle bør du snakke med Spillederen og høre om det går an å lage noe som passer inn. Om SL sier nei bør du finne på noe annet.

Tyven er ikke like stedsbundet, men konseptet passer sannsynligvis dårlig til samarbeid med de andre rollene. Gode spillere kan få dette til å fungere, men med et slikt konsept bør man ha klare mange gode grunner til at rollen vil samarbeide med de andre spillerne. Det er IKKE spilleders ansvar å få slike "ensom ulv" rollekonsepter til å fungere i historien sin.

Nomaden er et dårlig rollekonsept fordi målsetningen er veldig generell og det kan være vanskelig å motivere rollen til å delta i noen som helst historie. Rollekonsepter bør ha flere "kroker" som spillederen kan ta tak i for å manipulere rollen i retning av plottet. Merk likevel at dette konseptet lett kan forbedres ved å legge på målsetninger og personlighet.

2. Rase, levesett og bakgrunn

Når du har kommet opp med et konsept bør du komme med flere detaljer. Først og fremst må du velge deg en rase. De siviliserte folkene ble beskrevet tidligere. Velg mellom menneske, dverg, amasone, magus, arachmann, vampyr, revefolk og kjempe. For alle andre raser enn arachmann, amasone og magus må du også velge kjønn: Er karakteren din kvinne, eller mann?

(Du kan ikke spille en arachvinne, med mindre du får uttrykkelig tillatelse fra SL. Arachvinner er dårlige å basere rollekonsepter på fordi de er svært fryktingydene for andre raser, fordi de har for vane å spise arachmenn og fordi de sjelden beveger seg langt fra maktposisjonene sine i Spindel.)

Når rase og kjønn er valgt bør du gi flere detaljer om rollen. Hvordan lever han eller hun? Hvordan kom rollen dit den er i dag? Hvor bor den, og hva lever den av? Hvor mye detaljer du vil legge på her er opp til deg, noen foretrekker lite og noen foretrekker mye. Spør SL om du lur på om hun har noen meninger om hvor mye bakgrunn du vil ha. Ha gjerne felles bakgrunn med noen av de andre spillernes roller, det kan ofte føre til mye bra å spille på senere.

3. Personlighetstrekk

Alle roller har en personlighet, og en av de vanskeligste (og morsomste) oppgavene til en spiller er å forsøke å spille denne personligheten. En personlighet består av flere personlighetstrekk. Hvert trekk har et motstående trekk, og man må velge et av dem. Merk at det ikke egentlig finnes noen negative trekk, velg de du synes passer til rollen din i forhold til det du allerede vet om den. Noen valg er allerede gjort for deg idet du valgte rase. Skriv opp valgene dine under Trekk (kort for personlighetstrekk) på et ark. Dette arket er rollearket ditt,

og skal etter hvert holde all informasjon om rollen din. Mange spillere spesiallager rolleark, og et mulig eksempel du kan bruke finner du bakerst i dette dokumentet.

Om du er vant til rollespill vil Personlighet antagelig være det første stedet Rester av Yumatan skiller seg fra det du er vandt til. Dette spillet modellerer personligheten til en rolle og utleder dets egenskaper fra den informasjonen, ulikt andre spill som ofte modellerer slike ting som styrke, karisma og intelligens uavhengig av personlighet. Rester av Yumatan velger isteden å basere seg på å modellere en rolles personlighet, og gjør antagelser om fysiske og mentale evner ut fra det.

3.1 Aggresjon og Kontroll

Alle roller er enten aggressive (og har personlighetstrekket aggresjon) eller kontrollerte (og har personlighetstrekket kontroll). Velg en av dem til din rolle. Dersom du er en Magus kan du ikke velge Aggresjon. Alle maguser er kontrollerte. Dersom du er kjempe kan du ikke velge Kontroll. Alle kjemper er aggressive.

Aggressive roller er oppfarende, lett fornærmelige og bruker ofte rå makt til å løse problemer. De kan lett miste selvkontrollen i saker de føler sterkt for, og slik gjøre ting de kanskje vil angre på siden. Aggressive roller tar problemer rett på. De lar seg ikke sette ut av motgang, og går fullt inn for ting når de først setter seg noe i hodet. De er ofte spontane og tar avgjørelser raskt. Av andre oppfattes aggressive personer som intense, men om det er på en god eller en dårlig måte komme ofte an på andre personlighetstrekk.

Kontrollerte roller tar seg tid til å tenke over ting før de tar avgjørelser. De holder seg rolige selv når ting går dem i mot, og kan se ting fra flere sider. De har ofte stor analytisk evne, og tenker mer taktisk og strategisk enn aggressive personer.

3.2 Standhaft og Medgjørighet

Alle roller er enten standhaftige (og har personlighetstrekket standhaft) eller medgjørlige (og har trekket medgjørighet). Velg en av dem til din rolle. Dersom du er en Dverg kan du ikke velge medgjørighet. Alle dverger er standhaftige.

Standhaftige roller holder på sitt. Har de først gjort seg opp en mening er de vanskelige å overbevise om at de tar feil. De driver ideene sine igjennom, og holder ut motgang selv over lang tid. De rister ofte av seg fysisk smerte som medgjørlige personer ikke ville holdt ut, og biter tennene sammen mot sykdom og skader. De oppfattes ofte som sta, og blir ofte unngått av andre, spesielt andre standhaftige personer med andre meninger enn dem. Standhaftige personer har vanskelig for å inngå kompromisser, og vil ha både i pose og sekk.

Medgjørlige roller er flinke til å tekkes andre mennesker og kan lettere overbevises om at deres egne meninger ikke nødvendigvis er de rette i alle situasjoner. De er flinke til å inngå kompromisser, og er ofte godt likt. Medgjørlige personer velger ofte minste motstands vei, i hvert fall om det ikke går på akkord med noe de virkelig brenner for. Medgjørlige personer er også flinke til å tilpasse seg sine fysiske omgivelser, og er ofte mer grasiøse enn sine standhaftige motparter.

3.3 Oppvakthet og Konsentrasjon

Alle roller er enten oppvakte (og har trekket våkenhet) eller konsentrerte (med personlighetstrekket konsentrasjon). Velg en av mulighetene for din rolle. Dersom du er en Revemann (eller kvinne) kan du ikke velge konsentrasjon, alle revemenn er oppvakte.

Oppvakte roller har alltid øyne og ører åpne. De legger godt merke til omverdenen, og er vanskelige å overraske. De har ofte god empati, og er følsomme for andres humør. En oppvakt person legger merke til detaljer, og har god reaksjonsevne.

Konsentrerte roller kan vie enkeltting sin fulle oppmerksomhet. Når de først begynner å tenke på noe vil de ofte virke distré i forhold til andre saker, men det som har deres oppmerksomhet vil de ofte raskt vite alt om. Konsentrasjon hjelper en rolle til å finne ut av vanskelige, kompliserte ting.

3.4 Tro og Tvil

Alle roller er enten godtroende (og har trekket tro) eller skeptiske (og har trekket tvil). Velg en av mulighetene for din rolle. Dersom du er Amasone kan du ikke velge tro, alle amasoner er tvilende. Dersom du er arachmann kan du ikke velge tvil, alle arachmenn er troende.

Troende roller har lett for å tro på abstrakte ideer. De er ofte oppfinnsomme, og tror på det beste i folk. De er ofte tillitsfulle, og blir dermed lett likt av andre. Troende personer stoler på egen intuisjon, og har også ofte en sterkt utviklet "sjette sans" for riktige valg.

Tvilende roller på sin side stiller spørsmålstegn ved alt som ikke kan logisk bevises. De stoler ikke lett på andre, og har vanskelig for å godta nye ideer. De er vanskelige å lure, og ser på alt to ganger, noe som fører til at de ofte kan gjennomskue feil, løgner og falsknerier.

3.5 Medfølelse og Egoisme

Alle roller er enten medfølende (og har trekket medfølelse) eller egoistiske (og har trekket egoisme). Velg en av de to til din rolle. Dersom du er Vampyrer kan du ikke velge medfølelse, alle vampyrer er egoistiske.

Medfølende karakterer tenker på andres behov før sine egne og er derfor ofte godt likt. De forholder seg mye til andre mennesker, og lærer gjennom det å forstå dem. Medfølende karakterer kan ofre seg selv for å redde andre. Når de arbeider for noen andres vel har de stor styrke.

Egoistiske karakterer passer på seg selv. De unngår situasjoner der de må hjelpe andre, i hvert fall om de ikke tjener på det selv. De er flinke til å sørge for at alle situasjoner har noe for dem, og er eksperter i å komme fram til avtaler som gagnar dem selv.

Personlighetsstyrker

Du har nå valgt 5 personlighetstrekk til karakteren din. Nå er det på tide å velge hvilke trekk som er mer eller mindre fremtredende. Dette gjøres ved å tilordne en tallverdi til de forskjellige trekkene. Du har i utgangspunktet 10 poeng å fordele. Du kan fordele dem som du vil på de fem personlighetstrekkene, men alle trekkene må ha minst et poeng.

Når du er ferdig med å fordele poengene dine får du visse bonuser basert på rase, etter følgende tabell:

Mennesker får 1 ekstra poeng som de kan legge til det personlighetstrekket de ønsker.

Dverger får 1 ekstra poeng i Standhaft, og dersom de valgte Egoisme får de 1 ekstra poeng i det.

Amasoner får 2 ekstra poeng som kan fordeles på Aggresjon, Standhaft, Oppvakthet eller Tvil dersom de valgte noen av disse. Man kan ikke tilordne begge bonuspoengene til samme trekk.

Maguser får 2 ekstra poeng i Kontroll, og 1 ekstra poeng i Medgjørighet dersom de valgte det.

Arachmenn får 1 ekstra poeng i Tro, og 1 ekstra poeng i Kontroll dersom de valgte det.

Vampyrer får 1 ekstra poeng i Egoisme, og dersom de valgte Oppvakthet får de 1 ekstra poeng i det.

Revefolk får 2 ekstra poeng i Oppvakthet.

Kjemper får 1 ekstra poeng i Aggresjon, og 1 ekstra poeng i Standhaft dersom de valgte det.

Talenter

Nå som du har valgt personlighetstrekk og styrker på disse er det på tide å se på talentene til rollen din. Talenter er evner som rollen din har og kan bruke i utover vanlige ferdigheter som alle kan lære. Du har 3 talenter som du kan velge blant de du oppfyller kravene til.

Talenter basert på Aggresjon

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Aggresjon.

Berserkergang: En rolle med dette talentet kan gå berserk. I en slik tilstand vil karakteren ha en bonus på +4 til de trekkene han har av Aggresjon og Standhaft, men en negativ effekt på -2 til de trekkene han har av Medgjørighet, Oppvaktet, Tvil og Medfølelse. Rollen kan ikke utføre andre handlinger enn bevegelse og angrep i nærkamp under berserkergang. En berserk rolle vil aldri flykte eller slå retrett. Berserkergang slutter når rollen ikke lenger kan se sine fiender.

Vekke Harme: En rolle med dette talentet kan ved hjelp av taler og andre kommunikasjonsmetoder ildne opp andre personer som allerede er mer eller mindre enige med ham. Disse personene vil, så lenge rollen med Vekke Harme er tilstede, telle som om de har "Aggresjon 5" dersom de normalt har lavere Aggresjon eller Kontroll. Dette betyr at de midlertidig ikke kan bruke talenter basert på Kontroll. Å vekke harme i noen tar minst fem minutter per person. Roller med høyere Kontroll enn personen med Vekke Harme har Aggresjon kan velge å ikke bli påvirket av talentet, dersom de skulle ønske det.

Merk at en Magus som blir vekket harme i vil dø, fordi han ikke vil kunne bruke sin Trolldomskraft (se talenter basert på kontroll, nedenfor). Dersom en Magus har trolldomskraft to ganger vil bonusen til kontroll også fungere for å motstå Vekke Harme som beskrevet over.

Dødsforakt: Dette talentet fungerer ikke for roller med Egoisme høyere enn 2. En rolle med dette talentet har liten tanke på egen sikkerhet. Han er ikke redd for noe, og ignorerer eventuelle effekter som normalt ville påvirket ham på grunn av skremmende situasjoner.

Ekstrem styrke: En rolle med dette talentet er ekstremt sterk, og får +1 Styrke (se Fysiske Egenskaper). *Kjemper* med dette talentet får en +2 bonus i stedet for +1-bonusen.

Talenter basert på Kontroll

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Kontroll.

Strateg: Dersom en person med dette talentet har hatt tid (minst seks timer) til å forberede seg til noe, uansett om det er et blodig slag eller en forelesning, vil han få en +2 bonus på alle terningkast i denne forbindelse. Videre, om han har tid til å diskutere dette med andre personer med Kontroll vil disse få en +1-bonus på tilsvarende kast. Dette tar seks timer ekstra per person, og slike bonuser er kumulative der flere strateger er tilstede. Forberedelsene må være til spesifikke hendelser, man kan ikke "forberede seg på kamp", men man kan forberede seg på "å kjempe mot harpier på toppen av sveveskipet SS Den Glade Jomfru", dersom man er forholdsvis kjent med dekket på skipet det er snakk om.

Stødig Sikte: En rolle med dette talentet får en +1 bonus på terningkast gjort for å treffe ting, både med skytevåpen, kastede ting og i nærkamp. En +1 bonus gis på alle terningkast gjort for arbeid der det gjelder å være stø på hånden, slik som å dirke opp låser eller male portretter.

Trolldomskraft: En rolle med dette talentet kan lære trolldom, se kapittelet om trolldom. *Maguser* får dette talentet gratis, og kan ta det en gang til om de skulle ønske det. I så fall teller det som om de har dobbelt så høy Kontroll når det gjelder trolldom. *Maguser* som selv midlertidig ikke kan bruke dette talentet, dør fordi magi er nødvendig til å holde kroppen deres i live.

Sarkastisk geni: Et sarkastisk geni kan alltid komme med en virkelig bitende bemerkning om han skulle ønske det. Med minst fem minutter tid per person kan en rolle med dette talentet redusere ofrenes Kontroll med -2 . Dersom ofrene er aggressive øker Aggresjonen deres med 2. Om de sarkastiske kommentarene rollespilles godt kan SL øke modifikasjonen til $-4/+4$.

Talenter basert på Standhaft

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Standhaft.

Trolldomsmotstand: En rolle med dette talentet er vanskelig å påvirke med trolldom. Dersom trolldom direkte påvirker en person med Trolldomsmotstand kastes terninger for trollmannen og for ofret. Ofret legger til sin standhaft, og magikeren legger til sin kontroll. Dersom ofret kommer høyest ut, har magien ingen virkning på ofret. *Dverger* som tar dette talentet legger til det dobbelte av sin standhaft til sine kast.

Merk at talentet bare virker dersom trolldommen direkte påvirker ofret. Magi som utløser et jordskred som deretter treffer offeret har trolldomsmotstand ingen effekt på.

Sterk Helbred: En rolle med dette talentet er bemerkelsesverdig sunn og frisk. Roller med dette talentet som blir syke eller forgiftet lider bare halvparten så sterke effekter som andre. Virkningen varer altså halvparten så lenge, og andre eventuelle effekter som måles i tall halveres. *Maguser* kan ikke ta dette talentet.

Selvsikkerhet: Roller med dette talentet har stor tro på sine egne evner og meninger, ofte med god grunn. De får en $+1$ bonus på terningkast i alle situasjoner der de gjør det de mener er riktig på tross av at andre har prøvd å overbevise dem om noe annet. Dette talentet kan ikke taes av roller med personlighetstrekket Tvil.

Sterk Livslyst: Roller med sterk livslyst ønsker ganske enkelt ikke å dø, og unngår dette ved ren og pur viljestyrke. En rolle med dette talentet som normalt ville ha dødd på grunn av sykdom, sult, tørste eller skader kan rulle terninger og legge til sin standhaft. Dersom resultatet er høyere enn 7 så holder rollen ut enda en time, men om tilstanden etter denne tiden fortsatt er slik at rollen ville dødd så står rollen i fare for å dø likevel. Man kan i denne situasjonen rulle på nytt, men nå må resultatet bli høyere enn 8. Neste gang må resultatet være høyere enn 9, og så videre inntil rollen enten dør eller kommer ut av den dødelige tilstanden (for eksempel ved å drikke vann, hvis det er tørstedøden det er snakk om).

Talenter basert på Medgjørighet

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Medgjørighet.

Akrobatisk: Roller med dette talentet er ofte små og lette, og uansett har de svært god balanse og kroppskontroll. De følger instinktivt med på hvordan fysikkens lover påvirker dem og gjør bevegelser for å påvirke utfallet. Akrobatiske personer får en $+2$ bonus på terningkast som gjelder akrobatiske øvelser, slik som å lande uten å ta skade etter et langt fall, å balansere på en line over en dyp kløft eller å ta en saltomortale.

Tusenkunstner: Roller med dette talentet har kommet borti mye i livet på grunn av sin medgjørlige holdning. Deres brede erfaringer gjør at de får en $+1$ bonus på alle terningkast som kunne involvert Ferdigheter (se senere i reglene) dersom de normalt *ikke* har noen eksplisitt Ferdighet som ville kunne telle i denne sammenhengen. (De teller altså som nybegynnere i alt, men må fortsatt gå om nybegynnerstadiet før de kan bli bedre. Se kapitlet om ferdigheter.)

Velvillighet: Roller med dette talentet gjør det beste ut av alle situasjoner, også når de ikke får det som de vil, og gjør det ofte ekstra bra i slike situasjoner. Velvillige roller får en +1 bonus på alle terningkast i situasjoner der de først foreslo en handling, men lot seg overbevise av noen andre til å gjøre ting på en annen måte isteden.

Åpent sinn: Roller med dette talentet er ikke redd for nye ideer, og får dermed Ferdigheter forttere enn andre. De får en +2 bonus på alle terningkast for å tilegne seg nye Ferdigheter. Dette talentet kan ikke taes av roller med personlighetstrekket Tvil.

Talenter basert på Oppvaktet

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Oppvaktet.

Sjette sans: Roller med en sjette sans har en egen evne til å vite når noe rundt dem "ikke er helt riktig". I situasjoner der rollen beveger seg inn i en faresone, for eksempel inn i et område der hans fiender ligger i bakhold, eller inn i et rom med en dødelig felle, bør spilleren kaste terninger og legge til rollens Oppvaktet. Om resultatet er 7 eller høyere skal SL si ifra at rollen "værer fare" (eller noe annet slikt), men behøver ikke gi detaljer om hva faren er. Dette talentet kan ikke taes av roller med Tvil.

Observant: Roller med dette talentet legger merke til så å si alt rundt seg. Dersom det er viktige detaljer i et rom som spilleren av en observant rolle ikke ser ut til å få med seg, eller spilleren glemmer noe annet viktig, skal SL si ifra.

Vaktstom: Roller med dette talentet er alltid på vakt, og det er vanskelig å overraske dem. Snikangrep mot vaktstomme roller får halvparten så store bonuser som normalt.

Empati: Empatiske roller er på bølgelengde med andre personer, og vet ofte hvordan de føler det. Hver gang rollen møter på en annen person skal SL oppgi personens generelle humør med et ord i tillegg til den vanlige beskrivelsen. Dette ordet skal være så riktig som mulig, selv om personen prøver å skjule humøret sitt. Dette talentet kan ikke taes av roller med Egoisme.

Talenter basert på Konsentrasjon

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Konsentrasjon.

Fotografisk Hukommelse: Roller med dette talentet husker ikke alt, men de husker alt de har konsentrert seg om. Dersom rollen har sett eller hørt noe, så husker rollen ALT om det. Er det et ansikt så vil det gjenkjennes på et øyeblikk hvor som helst, er det en bok så kan ethvert ord siteres, og så videre. Talentets største fordel er at SL må si ifra når du kjenner igjen ting, som for eksempel ansikter og stemmer, og du kjenner igjen slike automatisk.

Merk dog at spilleren/rollen må ha lagt merke til ting eksplisitt i spill for å huske det. En konsentrert rolle legger ikke merke til alt rundt seg, og husker dermed ikke (nødvendigvis) ting som det ikke ble sagt eksplisitt av enten SL eller spiller at rollen la merke til.

Duell-talent: Roller med dette talentet er eksperter i kamp mot en motstander, men dersom de tvinges til å holde øye med flere farer så hjelper det dårlig. Roller med duell-talent får en +2 bonus på alle terningkast i kamp dersom vedkommende bare har en fiende i den umiddelbare nærhet og terrenget er noenlunde normalt. Man får altså ikke bonusen om kampen foregår på kanten av et stup, eller oppe på et bord. Talentet er også ubrukelig i store slag, der det er mer enn en motstander som kan tenkes å angripe rollen.

Uforstyrrelig: En rolle med dette talentet kan ikke forstyrres når han holder på med noe. Han vil fortsatt i vanlig grad legge merke til det som skjer rundt ham, men mister ikke konsentrasjonen samme hva som skjer (om personen ikke selv skulle velge å slutte å konsentrere seg). Dette er spesielt nyttig dersom man konsentrerer seg om for eksempel å opprettholde en magi og blir angrepet, men kan også brukes dersom man holder øye med noen og noen andre prøver å avlede oppmerksomheten.

Sansefokus: En rolle med dette talentet har normalt ikke bedre syn og hørsel enn andre personer, men dersom hun utelukkende konsentrerer seg om en sans vil den bli dobbelt så bra som vanlig. Rollen kan bruke dette til å observere detaljer fra lenger unna enn vanligvis ville vært mulig, høre hva som blir hvisket på andre siden av en taverna og lignende.

Talenter basert på Tro

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Tro.

Mirakelkraft: Dette talentet kan bare taes av sterkt religiøse karakterer. Velg en guddom (Akvali, Terra, Ignirt, Aura, Poena, Morbus, Obskul eller Diabelle). Du kan bruke din tro til å påkalle din guddom og slik utrette visse magiske effekter. Se kapittelet om Mirakelkraft.

Inspirere Selvsikkerhet: En rolle med dette talentet kan inspirere selvsikkerhet hos andre personer de møter. Etter minst en halv time kommunikasjon med en annen person vil denne personen få en bonus på +2 på en eller annen slags handling valgt av rollen med Inspirere Selvsikkerhet. Effekten varer i et antall dager likt styrken på Troen til rollen med dette talentet. Den varer så lenge uansett om personen med dette talentet er til stede eller ikke.

Sannhetens Stemme: Roller med dette talentet har aldri noe problem med å overbevise andre om ting som faktisk er sanne (eller som de i det minste selv tror er sanne). Andre personer med Tro, eller med Tvil lavere enn denne rollens Tro, vil automatisk bli overbevist om at det denne rollen sier er sant. Merk dog at dersom rollen vet at det han sier er usant, vil talentet ikke fungere. Talentet kan være svært nyttig i situasjoner der man blir beskyldt for noe man ikke har gjort. Dette talentet kan ikke taes av roller med Aggresjon.

Spådomskraft: En rolle med dette talentet kan spå i stjernene, sandstormers bevegelse, kaffegrut og andre slike ting. Å spå vil si å forutsi den umiddelbare fremtid. Rollen kan gjøre dette en gang per måned per poeng i Tro, og det tar femten minutter. SL må da si noe vagt (men ikke overlatt misvisende, selv om det ikke er hans skyld om spilleren misforstår likevel) om noe som kommer til å skje med den rollen forsøker å spå. Det som skal skje bør helst være i den umiddelbare fremtid, helst i løpet av dagen, men SL kan velge å la noen spådommer gå litt lenger frem i tid dersom det passer meget bra med historien.

Merk at det kan hende at en spådom ikke slår til (for eksempel fordi SL sa at en person ville bli kronet til konge senere på dagen, men en av rollene dreper personen før dette skjer) på tross av SLs beste forsøk. Dette er greit, men SL bør forsøke meget sterkt å få spådommen til å gå i oppfyllelse på en eller annen måte.

Talenter basert på Tvil

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Tvil.

Paradokskraft: Tvilende personer stiller seg skeptisk til alt som ikke passer inn i deres verdensbilde, og overraskelser er vanskelige for dem å godta. For mange mennesker er magiske krefter noe som strider mot deres natur. Dette talentet kan kun taes av Mennesker og Dverger med Standhaft som ikke har talentet Trolldomskraft. Hver gang et menneske med dette talentet ser opplagt magi utført (slik som at et objekt uten vinger flyr, eller at noe oppstår fra ingenting), må han eller hun kaste terninger og legge til sin Tvil. Hvis resultatet er høyere enn 10 skaper personen en magisk motkraft som kalles paradokskraft.

Resultatet av paradokskraft er opp til Spilleleder, men resultatet er alltid slik at magien reduseres til noe som er mer "fordøyelig" for den tvilende personen. Oftest vil dette være slik at magien bare slutter å virke, men andre ting kan også forekomme. Om noen bruker trolldom til å fly kan paradokskraften føre til at det gror vinger på dem, eller at de forvandles til en fugl.

Paradokskraft er en magisk kraft, og alle forsvar mot magi vil også fungere mot paradokskraft. Mennesker med Paradokskraft er også svært sjeldne, og de fleste har ikke hørt

om den. Mange steder vil folk med Paradokskraft bli sett på som ukontrollerte trollmenn og bli behandlet deretter.

Nese for løgn: Dersom en rolle med dette talentet kommer overfor en blank løgn, vet rollen automatisk at det er løgn, men vet ikke hva sannheten er. Å overbevise andre om at løgner faktisk er en løgn kan også til tider være vanskelig. Merk at vridninger av sannheten ikke merkes av dette talentet. Hvis noen sier "jeg er en trollmann" men ikke kan bruke magi i det hele tatt, så merker rollen det. Hvis personen er en veldig, veldig dårlig trollmann og sier "jeg er en svært mektig trollmann" så merker dette talentet det ikke. SL kan i stor grad velge hvor mye makt hun vil gi dette talentet.

Evaluerer Fiende: Tvilende roller med dette talentet bruker tvilen sin til å sørge for at de verken overvurderer eller undervurderer motstanderen. I nærkamp med en fiende gir dette dem en +1 bonus på terningkast i angrep og forsvar.

Ødelegge Selvtillit: En rolle med dette talentet kan ødelegge noens selvtillit ved å snakke med dem, rakke ned på dem, osv. Etter minst ti minutters kommunikasjon med ofret har ofrets selvtillit blitt redusert, dersom ofret ikke har Standhaft eller høyere Tvil enn rollen. Redusert selvtillit medfører -1 på alle personlighetstrekk (ned til et minimum av 1) frem til personen har fått utrettet noe positivt. Dette talentet kan bare taes av personer med Egoisme.

Talenter basert på Medfølelse

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Medfølelse.

Selvoppofrende: Roller med dette talentet får +2 på alle terningkast i situasjoner der de utsetter seg for fare for noen andres skyld uten å (forutsigbart) kunne oppnå noe ved det. Man ville for eksempel få bonusen i en situasjon der man prøver å redde en vilt fremmed.

Håndspåleggelse: Roller med dette talentet kan helbrede andre (men ikke seg selv) ved magisk kraft. Rollen må legge hendene på den han skal helbrede. Tiden helbredelsen tar varierer med hva som skal helbredes:

Sykdom:	10 timer	Forgiftning:	1 time	Benbrudd:	1 time
Kjøttssår:	1 time	Skrubbsår:	1 minutt		

Sår av andre typer enn dette, samt dødelige tilstander kan ikke helbredes på denne måten. Rollen kan bruke dette talentet en gang per poeng i Medfølelse per uke. Talentet kan ikke tas av aggressive personer.

Vennskapsmagnet: En rolle som har dette talentet finner venner overalt. Personer som ikke har direkte åpenlys grunn til å mislike eller hate rollen vil etter kort tid ønske å bli venner med ham/henne. Dette inkluderer eventuelle fangevoktere, kidnappere, etc. Det betyr ikke at en eventuell fangevokter nødvendigvis vil hjelpe personen å rømme, det kommer an på fangevokterens personlighet, men vokteren vil nok i det minste sørge for at fangenskapet er forholdsvis behagelig. Roller med dette talentet blir også lettere tilgitt enn andre.

Det er svært beroende på SL hvor mye dette talentet er verdt. SL bør huske på dette, og sørge for at spillere som velger dette talentet merker at de har en bonus i forhold til andre roller og biroller.

Svimeslå: Roller med dette talentet er flinke til å slå motstandere i svime uten å gi dem varige men. I forsøk på å svimeslå en motstander kan en rolle med dette talentet legge sin Medfølelse til terningkastet for skade. Dette talentet kan ikke tas av roller med Aggresjon.

Talenter basert på Egoisme

For å kunne ta disse talentene må du ha minst 3 poeng i Egoisme.

Prute: En rolle med dette talentet er svært flink og effektiv når det gjelder å prute på priser. Rollen betaler aldri mer enn 2/3 av det hun ellers ville betalt for varer og tjenester. Talentet virker ikke dersom selgeren har høyere Egoisme enn rollen. Dette talentet kan ikke tas av roller med Medgjørighet.

Sadist: En rolle med dette talentet nyter å se andres smerte. I kamp holder personen aldri igjen, og gjør 1 ekstra skade for hvert poeng resultatet av angrepskastet hans overstiger motstanderens forsvarskast. Dette talentet kan ikke tas av personer med Kontroll.

Selvsentrert Trolldom: Dette talentet kan kun taes av roller med Trolldomskraft. Rollen kan kun bruke trolldom som påvirker ham selv direkte, men kan legge det dobbelte av sin Egoisme til sin Kontroll i sammenhenger som har med å bruke trolldom å gjøre.

Karismatisk Egoist: Roller med dette talentet er svært flinke til å finne på unnskyldninger til ikke å hjelpe andre, og fremfører disse på helt riktig måte. Dersom de unnviker å hjelpe noen vil de alltid bli tilgitt av denne personen og av andre så snart som de får mulighet til å forsvare sine handlinger. Talentet fungerer bare på roller som kontrolleres av SL. Dette talentet kan ikke tas av roller med Aggresjon.

Ferdigheter

En stor del av en person er denne personens ferdigheter. Ferdigheter og opplevelser avgjør mye av hva en person kan og ikke kan gjøre. I Rester av Yumatan styres slike ting av Ferdigheter. En Ferdighet er noe en rolle har holdt på med så mye at hun har blitt flink til det.

Ferdigheter kjøpes med poeng under rollelaging (men ikke senere i spillet, se kapittelet om rolleutvikling). Du har i utgangspunktet et antall poeng å kjøpe ferdigheter for som er likt summen av de av dine personlighetsstyrker som er lavere enn 3 pluss 5.

Man kan ha ferdigheter på følgende nivåer: Nybegynner (1 poeng), Lærling (2 poeng), Svern (3 poeng), Mester (4 poeng), Stormester (5 poeng), Verdensmester (6 poeng) og Legendarisk Mester (7 poeng). Nå i rollelagingsfasen koster det 1 poeng å gå fra ingenting til nybegynner, 2 å gå fra nybegynner til lærling, 3 å gå fra lærling til svern, og så videre. Om du vil starte som Stormester i noe vil det altså koste deg $5+4+3+2+1=15$ poeng. (Og det er svært lite sannsynlig at du vil ha så mange poeng å bruke.)

En Ferdighet er som sagt noe man er flink til. Velg dine fra følgende liste, eller finn på noen selv. Om du finner på noe selv må SL godkjenne det, og Ferdigheten bør i så fall ikke være "bredere" i bruksområder enn noen av de på listen³ under.

- Sikte (avstandskamp)
- Sosialisering (omgang med andre)
- Sloss (nærkamp)
- Trylle (bruke magi)
- Gymnastikk (klatre, løpe, etc)
- Mekanikk (lage sammensatte ting)
- Smi (lage ting av metall)
- Underholde (glede andre personer)
- Overlevelse (finne mat og vann)
- Bedrag (forkledning, bløffing, etc)
- Helbrede (binde sår, lage medisin, etc)
- Samfunnskunnskap (historie, geografi)
- Orientering (finne veien i ødemarken)
- Dyrepass (passe og trene dyr)

Ferdigheter brukes til å gi bonuser på terningkast: Verdien av en ferdighet legges til alle terningkast der SL og spiller begge er enige i at ferdigheten passer inn. Om flere ferdigheter passer, bruk den med høyest verdi.

fysiske egenskaper

Gratulerer, du har kommet frem til det siste steget i prosessen med å lage en rolle. De Fysiske Egenskapene til en rolle verken kjøpes eller velges, men regnes ut fra ting du allerede har valgt, hovedsakelig personlighetsstyrkene. Merk at en fysisk egenskap endrer seg når det den er regnet ut fra endrer seg.

³ En lengre beskrivelse av hver ferdighet er ikke inkludert i dette dokumentet, mest på grunn av tidspress i forbindelse med konkurransen det ble skrevet for. Heldigvis er ferdighetene ganske selvforklarende.

I noen tilfeller kan SL klare seg med å finne på de fysiske egenskapene for biroller og statister. Dette gjelder spesielt svært lite viktige statister, samt dyr og andre uintelligente vesener.

Maguser trekker fra 1 på Styrke og Utholdenhet etter vanlig utregning. (Fysiske egenskaper kan ha negativ verdi.)

Styrke: Fysisk styrke. Denne egenskapen brukes når rå kraft er det som gjelder, og legges også til skade i kamp. En rolles styrke er gjennomsnittet (avrundet nedover) av dens verdier i de personlighetstrekk den har av de følgende:

- Aggresjon (Fordi aggressive personer ofte bruker rå makt og blir sterke)
- Egoisme (Fordi egoistiske personer ikke bryr seg om de ødelegger ting)
- Tro (Fordi troende personer regner med å klare det de prøver på)

Utholdenhet: Fysisk utholdenhet. Denne egenskapen representerer evne til å tåle smerte, holde ut fysisk arbeid over tid og gå uten mat og vann. Utholdenhet er også med og avgjør hvor mye skade en rolle tåler i kamp. En rolles utholdenhet er gjennomsnittet (avrundet nedover) av dens verdier i de personlighetstrekk den har av følgende:

- Standhaft (Fordi standhaftige personer nekter å gi seg)
- Tvil (Fordi tvilende personer tviler på at de er så slitne som de føler seg.)
- Medfølelse (Fordi medfølende personer tenker på konsekvensene det vil ha for andre hvis de gir opp.)

Koordinasjon: Fysisk koordinasjon og evne til å sikte. Brukes når en person holder på med arbeid som krever å være stø på hånden, og er basis for en rolles evne til å treffe i kamp. En rolles koordinasjon er gjennomsnittet (avrundet nedover) av dens verdier i de personlighetstrekk den har av følgende:

- Kontroll (Kontrollerte personer har kontroll på hvor de er og hva de gjør.)
- Konsentrasjon (Konsentrerte personer holder fokus på det de holder på med.)

Smidighet: Fysisk smidighet og reaksjonsevne. Brukes for å avgjøre hvor raskt en person reagerer, samt når en rolle prøver å snike seg fram uten å bli sett eller lage lyder. Denne egenskapen avgjør også evne til å komme seg igjennom trange ganger, treffe bakken uten å ta skade osv. Til slutt er smidighet avgjørende for en rolles evne til å unngå å bli truffet i kamp.

- Medgjørlighet (Medgjørlige personer er flinke til å velge minste motstands vei og unngå fysiske skader.)
- Oppvaktet (Oppvakte personer er klar over situasjonen rundt dem, og reagerer raskere enn andre.)

Riana Minadatter, Eksempelrolle

I dette kapittelet skal vi ved hjelp av et eksempel gå igjennom prosessen med å lage en rolle. Håpet er at dette vil oppklare eventuelle uklarheter i reglene ovenfor.

Spilleren vil spille en skikkelig eventyrer. Rollen skal være på jakt etter gamle magiske gjenstander fra før den siste demoniske krig, spesielt en legendarisk relikvie "Havets Øye" som visstnok skal ha evnen til å produsere mangfoldige liter vann om dagen. (Spilleren fant på denne relikvien, og SL godkjenner at det finnes legender om den. Hvorvidt den faktisk eksisterer er en annen sak, og er opp til SL å avgjøre. SL behøver ikke fortelle noen om avgjørelsen.) Spilleren bestemmer at hans rolle, Riana Minadatter, er en amasonekrieger som er blitt sendt ut fra sin lund for å finne denne relikvien eller noe annet som kan hjelpe lunden å overleve: Vannkildene dens er i ferd med å ta slutt.

SL mener at denne målsetningen er fin, men vil gjerne ha flere ting som kan få Riana inn i handlingen. Spilleren finner da på at Riana har en veldig sterk sans for rettferdighet, og kan bli veldig aggressiv på vegne av de svakeste i en konflikt. Hun vil nok være svært

vennlighetsinnset overfor Stålbrødrene, og ikke ha mye til overs for Verdensvokterne. Riana er svært hjelpsom, og vil nok bruke like mye tid på å hjelpe andre med sine ting som hun vil bruke på sitt eget oppdrag.

Når SL har godkjent dette konseptet, komplett med rase, levesett osv, går spilleren løs på neste del av det å lage en rolle: *Personlighetstrekk*.

Første valg står mellom aggressiv og kontrollert. Riana er helt klart en aggressiv rolle, føler spilleren, som har tenkt å spille henne som en oppfarende og idealistisk kriger. Valget mellom Standhaft og Medgjørighet er like lett: Riana er sta og liker å få det som hun vil. Hun er dermed Standhaftig. Videre ser spilleren at Riana er på vakt og alltid har kontroll på omgivelsene sine. Hun er Oppvakt. Alle amasoner er tvilende, så Riana får Tvil. Til slutt er Riana Medfølelse: Hun bryr seg om andre så mye at hun til tider glemmer seg selv.

Så var det å velge styrken på trekkene. Spilleren fordeler sine 10 poeng slik han føler passer Riana best, og legger til amasone-bonusene. Resultatet er som følger:

Aggresjon: 3

Standhaft: 2+1

Oppvakthet: 1+1

Tvil: 1

Medfølelse: 3

(+1 markerer bruk av amasonebonusene)

Riana har 3 poeng i Aggresjon, Standhaft og Medfølelse, og kan dermed velge sine tre talenter fra disse gruppene. Spilleren velger de følgende: **Sterk Livslyst** (fra Standhaft), **Selvoppofrende** (fra Medfølelse) og **Sterk Helbred** (fra Standhaft).

Neste del av rollelagingen er å velge Ferdigheter. Riana har bare to personlighetsstyrker lavere enn 3, Oppvakthet og Tvil. Summen av disse er 3, og vi legger til 5 (standard). Riana har 8 poeng å kjøpe ferdigheter for. Spilleren velger som følger:

Sloss: 2 (koster 3 poeng)

Gymnastikk: 1 (koster 1 poeng)

Overlevelse: 2 (koster 3 poeng)

Orientering: 1 (koster 1 poeng)

Til sammen 8 poeng.

Da er vi kommet frem til Rianas Fysiske Egenskaper. De regnes ut som følger:

Styrke: aggresjon/1 = 3

Utholdenhet: (standhaft+medfølelse+tvil)/3 = 2

Koordinasjon: 0

Smidighet: Oppvakthet/1 = 2

Merk at Rianas koordinasjon er 0, siden hun verken er kontrollert eller konsentrert. Gjennomsnittet av ingenting er altså 0. Og med dette er Riana Minadatter ferdig og klar til å spilles.

Rolleutvikling

Personer utvikler seg og forandrer seg over tid, og det gjelder også roller. Dette kapittelet tar for seg hvordan roller forandrer seg ved spill.

Personlighetstrekk og styrker

Personligheten til en person endrer seg sakte men sikkert. I Rester av Yumatan fungerer det slik at for hver time med spilling risikerer en rolle en endring i en personlighetsstyrke. Dette fungerer gjennom at SL gir advarsler og anbefalinger.

Advarsler og reduksjon av personlighetsstyrker

SL gir advarsler dersom roller ikke blir spilt i henhold til sin personlighet. Dersom en aggressiv rolle er blitt spilt på en måte som SL anser som kontrollert, eller en tvilende rolle er blitt spilt på en troende måte, gir SL en advarsel på denne, og spilleren markerer at han har fått en advarsel på det trekket. Dersom trekket allerede hadde en advarsel fjernes denne advarslen, men personlighetsstyrken for det trekket reduseres med 1.

Dersom styrken var 1 og skal reduseres med 1, har rollens personlighet endret seg så betraktelig at personlighetstrekket i steden snus. En Aggressiv (1) rolle som oppfører seg kontrollert risikerer altså å bli Kontrollert(1). (Merk at man på denne måten kan ende opp med for eksempel Troende amasoner.)

SL kan bare gi EN advarsel per rolle per time (i virkeligheten) spilling, men behøver ikke gi denne advarslen dersom ingen roller er blitt spilt veldig feil. (Det skal litt til å få en advarsel, at en Kontrollert rolle for eksempel hever stemmen i en sammenheng er ikke nok. Om han går løs på noen etter bare muntlig provokasjon kan det derimot føre til en advarsel. En Tvilende rolle kan for eksempel akseptere nye ting uten å få en advarsel så lenge de nye tingene ikke er svært kontroversielle.)

Anbefalinger og øking av personlighetsstyrker

SL gir anbefalinger dersom roller spilles riktig. Dersom en Medgjørlig rolle er blitt spilt på en ekstremt medgjørlig måte eller en Egoistisk rolle har blitt spilt svært egoistisk, gir SL en anbefaling på dette karaktertrekket. Dette markeres av spilleren. Dersom spilleren hadde en anbefaling på karaktertrekket fra før, økes personlighetsstyrken for dette trekket med 1.

SL kan bare gi EN anbefaling per rolle per time (i virkeligheten) spilling, men behøver ikke gi denne dersom ingen roller er blitt spilt svært riktig. En aggressiv rolle som har slått ned noen etter provokasjon behøver ikke nødvendigvis å få en anbefaling. God rollespilling bør vektlegges av SL når hun deler ut anbefalinger.

Anbefalinger vs Advarsler

Dersom et av personlighetstrekkene til en rolle allerede har en advarsel og får en anbefaling, så mister trekket advarselen men får heller ikke beholde anbefalingen. Det motsatte gjelder også.

Talenter

En rolle mister aldri talenter permanent, men dersom en rolle plutselig ikke oppfyller kravene til et talent rollen har, så slutter talentet å virke. Dersom rollen på et senere tidspunkt igjen oppfyller kravene til talentet, så kan talentet igjen brukes. Å få nye talenter er vanskelig, men mulig. Dersom en rolle får øket styrken til et personlighetstrekk, kan spilleren kaste terninger. Om resultatet er (ekte) lavere enn personlighetstrekkets nye verdi, får rollen et nytt talent som kan velges blant alle talentene som rollen oppfyller kravene til.

Ferdigheter

Ferdigheter er kanskje det letteste å forbedre, og de kan (normalt) ikke forverres. For hver time spilling nevner SL de ferdigheter for hver rolle som han mener at rollene har holdt på nok med til å kunne forbedre seg i. For hver slik ferdighet som rollen allerede har kaster spilleren EN terning for hvert poeng rollen har i ferdigheten. (Om rollen har Sloss (2) kastes altså to terninger.) Dersom ingen av terningene viser det samme antall øyne, økes ferdigheten med 1. Det er altså umulig å øke ferdigheter til høyere verdier enn 7.

Ferdigheter som rollen ikke har fra før men som blir plukket ut av SL som "brukt nok til mulig forbedring" kan plukkes opp. Spilleren kaster terninger. Hvis resultatet er høyere enn 7, så får rollen ferdigheten på nivå 1 (Nybegynner).

Fysiske egenskaper

Fysiske egenskaper endres som resultat av endringer av personlighetsstyrker etter vanlige utregningsmetoder.

Spilletets Gang

Et rollespill kan, som nevnt tidligere, sees på på linje med en film. Begge sjangere har roller, biroller og statister. Begge har en historie som skal fortelles, selv om den i rollespillets tilfelle er mye mer fleksibel, og utfallet ikke er bestemt på forhånd. Rollespill er også, som filmer, delt opp i scener.

Scener

En scene er ganske enkelt en situasjon på et sted med en viss mengde roller og biroller tilstede. En scene beskrives først av spilleleder, og spilles så ut av spillerne med hjelp fra spilleleder. Å avslutte en scene kan til tider være vanskelig, men det gjøres som oftest når alle rollene forlater området.

Nye scener settes av spilleleder, men her har SL forholdsvis lite makt. Scenen må bygge på den forrige scenen ut ifra hva rollene der bestemte seg for å gjøre. Om de bestemte seg for å reise østover, så vil den neste scenen etter all sannsynlighet finne sted til øst, ikke i vest.

Spillinger

Mange scener bygger opp en spilling. En spilling er ganske enkelt tiden fra SL og spillere setter seg ned for å spille, til de reiser seg og går. Det er bra om den siste scenen i en spilling har et avsluttende poeng, men ikke strengt nødvendig om man spiller ofte. SL bør planlegge slik at man får en avrundning mot slutten av kvelden, og ikke blir hengende i løse luften.

Kampanjer

Dersom man spiller mange spillinger med de samme rollene vil man ha en kampanje. En kampanje behøver ikke ha noe satt mål, men som oftest vil de beste kampanjene handle om en spesiell del av livet til rollene. En kampanje bør avsluttes med brask og bram, omtrent som sluttscenene i en film.

Regler

Dette kapittelet forteller hvordan man skal bruke rollene man har laget og spille Rester av Yumatan. Reglene er forholdsvis enkle, sammenlignet med mange rollespill.

Å kaste terninger

Når en blir bedt om å kaste terninger skal en (dersom det ikke eksplisitt står noe annet) kaste 2 vanlige sekssidede terninger, og summere antall øyne. Dette gir altså et tall i intervallet [2,12] med høyest sannsynlighet for 7. Normalt legger man så til et eller annet tall, og resultatet er en suksess dersom resultatet er 10 eller høyere. Noen ganger kan SL eller reglene forlange et annet måltall enn 10, men om ingenting annet sies så er det 10.

Noen ganger vil disse reglene snakke om intervaller av tall, for eksempel kan noen bli slått ned og være bevisstløse i 3-18 minutter. I slike tilfeller bes det indirekte om et terningkast. 1-6 er resultatet av kast av en terning, 2-12 er to terninger, 3-18 er tre terninger osv.

A teste for suksess

Normalt foregår rollespilling ved at spilleleder beskriver situasjonen, spillerne beskriver sine rollers handlinger, og spilleleder beskriver den nye situasjonen etter at handlingene er utført. Noen ganger er det derimot nødvendig å avgjøre hvorvidt handlingene faktisk kan utføres med hell. Dette gjelder vanskelige handlinger som det ikke er sikkert at rollene får til, og som det har konsekvenser dersom de ikke får til. Det kan være å forkle seg slik at man er kliss lik en annen person, å hoppe over en dyp kløft eller å løpe fra en solhund. I slike tilfeller tester man for suksess. Det består stort sett i å kaste terninger, og se om man får 10 eller høyere. (Eventuelt et annet måltall om SL ønsker det.)

Spørsmålet er hva man legger til terningkastet. Dersom reglene ikke dekker problemet (og det er det lite sannsynlig at de gjør), må SL selv finne ut hva som skal legges til. I de fleste situasjoner bør man ENTEN se på fysiske egenskaper eller personlighetstrekk. Hvis en fysisk egenskap er dekkende, legg dens verdi til terningkastet. Hvis ikke, velg ut de personlighetstrekk som rollen har som er passende, ta gjennomsnittet (rund av nedover) og legg dette til terningkastet. Legg så i alle fall til den høyeste av de ferdighetene rollen har som ser ut til å passe til handlingen.

Ofte bør ikke spillerne vite om de har suksess eller ikke. I slike tilfeller kan SL rulle terningene i hemmelighet, og behøver ikke fortelle spillerne om resultatet.

Kamp

Kamp er svært vanlig i rollespill. I Rester av Yumatan bør kamp ikke være hovedfokus (se Veiledning til Spilleleder), men det vil likevel forekomme. Kamp foregår som følger:

Alle som deltar i kampen handler i rekkefølge av initiativ. Initiativ er i utgangspunktet 100 PLUSS summen av Aggresjon, Medgjørighet og Oppvakthet MINUS summen av Konsentrasjon, Tvil og Egoisme. Høyeste initiativ starter, deretter handler den med nest høyest initiativ, osv. Når siste person har handlet reduseres alles initiativ med 1 på grunn av slitenhet, og man starter neste runde.

I hver runde kan en rolle utføre to handlinger. Han kan bevege seg og angripe, angripe to ganger, angripe og forsvare seg, osv. (Man kan altså ikke aktivt forsvare seg mot mer enn maksimalt 2 angripere per runde.)

Angrep: Et angrep utføres ved å slå terninger. Man legger til eventuelle poeng i ferdigheten Sloss eller Sikte (avhengig av om man er i nærkamp eller angriper på avstand), samt Koordinasjon. Dersom resultatet er høyere enn 10 så kan man treffe.

Forsvar: Dersom et angrep kan treffe en rolle i kamp, og rollen ikke enda har brukt opp sine to handlinger, kan rollen velge å forsvare seg. Om man vil forsvare seg så ruller man terninger, legger til eventuelle poeng i Sloss dersom man er i nærkamp eller Gymnastikk dersom man blir skutt på, samt Smidighet. Dersom resultatet er høyere enn 10 så traff ikke angrepet likevel.

Skade: Dersom et angrep treffer, ruller angriperen skade. Man ruller to terninger og legger til Styrke, pluss eventuelle andre bonuser. Dersom man bruker et våpen dobler man resultatet. Man trekker deretter ifra forsvarerens Utholdenhet (og eventuelle andre bonuser). Dersom forsvareren har et skjold eller har på seg rustning så dobler man forsvarerens fratrekk.

Resultatet er skaden som blir gjort. Skade blir først trukket fra forsvarerens initiativ. Dersom initiativet faller til 0 er rollen for sliten til å røre seg stort mer enn en finger, og faller til bakken. Hvert 1-6 minutter med hvile returnerer 10 initiativ til en sliten karakter.

Skade blir også slått opp mot følgende tabell:

SKADETABELL 1: VANLIGE ANGREP	
Skadepoeng:	Effekt:
1-3	En liten skramme, kutt eller skrubbsår. Gjør nok vondt i noen dager, men ingen fare.
4-7	Lett skade, for eksempel kjøttsår eller brist. Rollen får -1 på alle fysiske egenskaper frem til skaden er helbredet, noe som vil ta 2 til 12 dager.
8-11	Middels skade som dype kjøttsår eller ribbeinsbrudd. Rollen får -2 på alle fysiske egenskaper frem til skaden er helbredet, noe som vil ta 2 til 12 uker.
12-15	Sterk skade, for eksempel beinbrudd eller kuttete sener. Rollen får -3 på alle fysiske egenskaper frem til skaden er helbredet, noe som vil ta 2 til 12 måneder.
16-20	Lemlestelse, som en avkuttet arm eller ben. Rollen får -4 på alle fysiske egenskaper de neste 2 til 12 måneder, får en permanent lemlestelse (som en manglende arm eller ben) med av SL bestemte effekter og må trille for suksess basert på utholdenhet eller besvime av sjokket. Inntill rollen har fått førstehjelp, rull terninger hvert minutt basert på Utholdenhet med måltall lik antall minutter siden lemlestelsen forekom. Ved mangel på suksess blør rollen i hjel.
21+	Dødelig skade. Roller som tar så mye skade på en gang dør momentant.

Snikangrep

Dersom man angriper noen uten at de vet om det får de ingen anledning til å forsvare seg. I tillegg får man en +4 bonus på kastet for å treffe, og eventuell skade (etter fratrekk) dobles.

Kamp med usynlige motstandere

En usynlig motstander kan alltid gjøre snikangrep mot deg, siden du ikke kan se angrepet. I tillegg må du gjette hvor motstanderen er, noe som gir deg -4 på å treffe i nærkamp. Å treffe en usynlig motstander med et prosjektil er så å si umulig, og gir en -10 straff på terningkastet for å treffe.

Slå i svime

Av og til kan man ønske å slå noen i svime uten å risikere å drepe dem. Man kan slå med flatsiden av sverd, prøve å treffe på en slik måte at personen vil bli satt ut, og så videre. Om man forsøker å slå noen i svime så bruker man følgende skadetabell isteden for den normale:

SKADETABELL 2: SVIMESLAG	
Skadepoeng:	Effekt:
1-7	En skikkelig hodepine. Gjør nok vondt i noen dager, men ingen fare.
8-12	En susende treffer som setter personen litt ut. Gjenværende initiativ halveres. Ellers som resultatet for 1-7.
13-15	Trefferen er virkelig bra, og offeret segner om, slått ut men ikke bevisstløs. Gjenværende initiativ reduseres til 0, ellers som for resultatet for 1-7.
16-24	Perfekt treffer. Offeret segner om, bevisstløs i 3-18 minutter.
25+	Dødelig skade. Man slo for hardt mot hodet og offeret døde.

Skade fra passive kilder

I tillegg til å bli skadd i kamp kan man bli skadet av å falle hardt mot bakken, bli satt fyr på osv. Slike ting gjør skade som følger:

Treffe bakken, kolliderer eller lignende

Et hardt fall, kollisjon i høy hastighet og lignende gjør 3-18 skade. Rollens utholdenhet blir trukket ifra som vanlig, men dobles IKKE selv om rollen har skjold eller rustning.

ILD

Ild gjør skade momentant, samt mer og mer skade jo lenger du oppholder deg i ilden. Hvert tiende sekund (ca hver runde) som en rolle står i flammer, så gjøres mer skade. Første fem sekundene gjøres 1-6 skade, neste gjøres 2-12 skade, neste gjøres 3-18 skade, og så videre. (Hver runde gjøres altså skade lik kastet fra en terning per runde man har stått i flammene.)

Sult og Tørste

I ødemarken er mat og vann mangelvare, og man kan fort sulte eller tørste i hjel. For hver uke en person går uten mat så får han en kumulativ –1 straff til alle fysiske egenskaper. Disse straffene kan bare fjernes en per uke, så om noen faster i tre uker tar det tre uker med mat før de er tilbake til normalen. En voksen person trenger minst 2 kilo næringsrik mat om dagen for ikke å sulte.

Det er svært, svært varmt i ødemarken, og for hver dag en person går helt uten vann eller annet drikke, så får han en kumulativ –2 straff til alle fysiske egenskaper. Disse straffene kan bare fjernes en per dag, så om noen går uten drikke i en dag tar det to dager med drikke før de er tilbake til normalen. En voksen person trenger minst 2 liter drikke om dagen for ikke å tørste.

Om Utholdenhet noensinne når –5 som et resultat av straffer på grunn av sult og/eller tørste, så dør personen.

Vampyrer er spesielle ved at de bare kan drikke blod. De lider aldri av sult, men må altså å drikke minst 2 liter blod om dagen eller lide tørstedød.

Sykdom og forgiftning

Sykdommer er ganske vanlige i ødemarken, og mange monstre er giftige. I tillegg er gift en meget populær drapmetode blant intelligente vesener.

Sykdom

Det finnes mange sykdommer, og SL oppmuntres til å finne på detaljer rundt de hun bruker. Men uansett sykdomstype så følges følgende grunnregler⁴:

Sykdommen har en smittetype, og en smittsomhet. Smittetyper er *Luftbåren*, *Hudkontakt* og *Kroppsvæske*. Luftbåren smitte kan smitte folk innenfor 2 meter av smittebæreren. Hudkontakt-smitte kan smitte folk som kommer i direkte hudkontakt med smittebæreren, og for å bli smittet av en kroppsvæske-sykdom må man utveksle kroppsvæsker med smittebæreren, for eksempel gjennom seksuelt samkvem eller bloddriking.

⁴ For ekstraordinære sykdommer kan selvsagt SL lage helt andre regler.

Dersom man blir utsatt for smitte må man kaste terninger basert på utholdenhet. Om resultatet er likt eller høyere enn sykdommens smittsomhet, så unngår man å bli smittet, hvis ikke blir man smittet.

Alle sykdommer har en inkubasjonstid. Dette er tid som går fra personen blir smittet, til personen blir syk. Når personen først blir syk, slår sykdommens effekt inn. Effekten varierer fra sykdom til sykdom, og avgjøres av spilleder. Effekten bør innbefatte en varighet. En person kan smitte andre (er en smittebærer) både under inkubasjonstid og under sykdomsforløpet.

Man blir immun mot en sykdom etter å ha hatt den en gang. To eksempelsykdommer gjengis nedenfor.

Byllepest

Smittetype: hudkontakt Smittsomhet: 12 Inkubasjonstid: 2 uker

Effekt: En person slått av pest får store sorte byller som verker og klør.

Sykdomsforløpet varer i 20 dager minus rollens Utholdenhet. Hver dag må rollen kaste terninger basert på utholdenhet, med måltall lik antall dager siden inkubasjonstiden sluttet.

Dersom terningkastet ikke er en suksess, så dør rollen. Rollen har -3 på alle fysiske egenskaper UTENOM utholdenhet under sykdomsforløpet.

Rabies

Smittetype: kroppsvæske Smittsomhet: 10 Inkubasjonstid: 1 uke

Effekt: En person med rabies fråder om munnen og vil få ville anfall der han angriper andre personer og forsøker å bite dem. Under disse anfallene har rollen Aggresjon (4) dersom han til vanlig ikke har høyere aggresjon enn dette. Hvert døgn er det en sjettedels sjanse for et anfall, og anfallet varer i 1-6 minutter. På slutten av et anfall er det fare for at den syke dør av hjerteinfarkt, rull terninger med basis i Utholdenhet med måltall 6 for å unngå dette. Sykdomsforløpet varer i 1-6 måneder.

Gift

Gift fungerer på samme måte som sykdommer. Smittetype avgjør hvordan man kan få i seg giften, luftbårne gifter er ofte gasser. Smittsomheten angir hvor vanskelig det er å motstå gifteffekten om man først blir utsatt for den. Inkubasjonstiden, tiden fra giften kommer i kroppen til den tar effekt, er ofte svært kort. Effektene har som regel en mye kortere varighet enn for sykdommer. Eksempel på en gift:

Arachvinne-spytt

Smittetype: kroppsvæske Smittsomhet: 10 Inkubasjonstid: 5 sekunder

Effekt: Arachvinne-giften løser opp indre organer til en næringsrik væske, og er dermed svært dødelig. En rolle som blir affektet av arachvinne-spytt dør smertefullt i løpet av ti minutter etter at giften begynner å ta effekt.

Magi

Magi er en forutsetning for overlevelse i ødemarken som er igjen etter den siste Demoniske krig. Uten magi ville det ikke være på langt nær nok vann, det ville ikke være noen sveveskip til å holde handelen gående og folk ville være forsvarsløse overfor demonene. Den vanligste typen magi kalles Trolldom. Trolldom er noe man både må ha talent for, og lære. Det finnes også andre typer magi, som Mirakelkraft som kan brukes av dem som virkelig tror på noe, og Paradokskraft som slår ut når noen spesielle mennesker er vitne til sterk trolldom. Spådomskrefter lar noen begavede personer se inn i fremtiden.

I dette kapittelet vil Trolddom og Mirakelkraft bli beskrevet i større detalj. Paradokskraft og Spådomskunst er enklere, og beskrives i kapittelet om Talenter.

Mirakelkraft

Mirakelkraft er svært mektig magi som får sin kraft fra gudene. Det er i hvert fall hva de som har evnen vil si. I virkeligheten er det et åpent spørsmål om ikke det er selve troen til disse menneskene som gir dem kraft til å endre verden. Men slike teorier snakkes det ikke høyt om, om man ikke vil brennes på bålet av religiøse fanatikere.

Mirakelkrefter er svært, svært sjeldne, veldig få har tro nok på gudene til å kunne bruke dem. Likevel er de berømte, og de som kan bruke mirakelkrefter vil ofte bli sett på som gudenes utvalgte av den generelle befolkning.

Å bruke mirakelkraft tapper brukeren for svært mye energi. Dette vises ved et permanent tap av Tro, som man bare kan få igjen ved rolleutvikling. Som regel brukes bare et poeng tro til å skape et mirakel, men noen mirakler kan varieres i styrke og varierer da også i antall Tro-poeng de bruker.

En rolle med mirakelkraft må velge en av gudene, og kan da bruke alle mirakelkreftene til denne guden.

Akvalis mirakler

Valnors Kilde: Valnor var den første yppersteprest for akvalikulten, og var den første som utrettet dette miraklet. Valnors Kilde er et mirakel som lager en evigvarende vannproduserende kilde. Kilden kan bindes til et sted, eller en gjenstand. En vannproduserende gjenstand er svært nyttig i den tørre ødemarken, men må helst oppbevares i en beholder siden den kontinuerlig produserer vann. Denne beholderen må man passe på å tømme, for hvis ikke vil vannet renne over.

Valnors Kilde produserer en desiliter vann i timen per Tro-poeng man brukte til å lage den. En kilde laget ved hjelp av 1 Tro-poeng vil altså produsere 2,4 liter vann i døgnet, nok til å holde en voksen person i live.

Å skape Valnors Kilde innebærer et rituale som tar en halv time å utføre.

Akvalis Dyreham: En rolle med Akvalis mirakelkraft kan påkalle Akvali i hans aspekt som Dyrelivets gud, og be om en tjeneste. Rollen, og/eller så mange personer i nærheten av rollen som han vil, vil bli forvandlet til et dyr eller en fugl etter eget valg. Roller skapt om til dyr på denne måten er fremdeles intelligente, men kan ikke snakke med mindre dyret har en munn som normalt kan lage menneskespråk-lyder (som for eksempel en papegøye). Personer som har vært igjennom en slik forvandling får evnen til å skifte form mellom sin opprinnelige form og dyreformen akkurat når de ønsker det. Miraklet krever 1 Tro-poeng.

Åpne Himmels Sluse: Dette mirakelet er svært, svært mektig og har ikke blitt utført i verden på så lenge noen kan huske. Det ble brukt et par legendariske ganger under siste Demoniske krig. Det krever fire Tro-poeng, og kan bare utføres av noen som har 6 eller flere poeng i Tro før de bruker dette miraklet. Mirakelet skaper en stor kule av vann i himmelen, som faller ned på et sted der mirakelbrukeren velger. Kulen er et hundre meter i diameter, og inneholder nesten 800.000 liter vann. Vekten av dette vil knuse og drepe det meste av interesse i området der kula treffer, og flodbølgen som slår ut ville medføre ytterligere ødeleggelse. Om dette miraklet ble utført i ødemarken ville området bli fruktbart og dyrkbart i et par år. Men uten ny vannforsyning ville området tørke ut etter maksimalt 3 år, sannsynligvis kortere.

Terras mirakler

Terras Drivhus: Ritualet, som tar en dag å utføre, markerer og velsigner et sirkulært stykke jord med en diameter i meter lik det dobbelte av antall Tro-poeng brukt til å påkalle miraklet. (Man kan altså velge hvor mange Tro-poeng man vil bruke, men kan ikke redusere seg til under Tro (1).) Jorda som Terras Drivhus blir brukt på kan etter dette dyrkes til evig tid, uten tilførsel av vann. Planter som blir plantet der vil vokse og trives som om det var i en dyp og fruktbar jungel.

Terras Ristende Vrede: Dette miraklet påkaller et jordskjelv i et område på en kvadratkilometer rundt mirakelbrukeren. Bakken rister og sprekker, og bygninger og lignende i området har alle rundt 50% sjanse for å rase sammen. Jordskjelvet kan utløse ras i bratte områder. Det er i stor grad ufarlig for levende vesener, bortsett fra de som fanges i bygninger som raser sammen og kommer i veien for ras. Jordskjelvet er voldsomt, men varer bare i ti minutter. Miraklet koster 3 Tro-poeng å utføre og kan bare utføres av noen med 4 eller flere poeng.

Terras Omfavnelse: Dette miraklet koster 1 Tro-poeng å utføre. Rollen som bruker det, og så mange av hans følgesvenner som han ønsker, får evnen til å gå igjennom tre og stein. Dette innebærer blant annet muligheten til å gå igjennom vegger eller gjemme seg under bakken. Effekten varer i et døgn.

Ignirts mirakler

Ignirts Munn: Dette miraklet er ikke blitt utført siden den siste demoniske krig, og er svært ødeleggende. Det krever et rituale som tar en dag, og koster 4 Tro-poeng og kan bare utføres av noen med 5 eller flere poeng. Ved ritualets slutt begynner bakken å riste. Ti minutter senere begynner glødende lava å boble frem fra bakken. Miraklet skaper et voldsomt vulkanutbrudd, som vil utslette eller forsteine alt innen en kvadratkilometer som ikke flytter seg. Selve vulkanutbruddet varer seks timer, og sprer seg utover slik at lava begynner å størkne ved ytterkantene av det affekterte området etter den første timen. Når utbruddet er over står det igjen et lite fjell, rundt femti meter høyt på midten.

Dagens Velsignelse: Dette miraklet må brukes på et objekt. Stedet der objektet befinner seg vil alltid være opplyst som om det var dagslys. Lyset ser ikke ut til å komme fra objektet, men bare "er der". Dersom objektet er utendørs vil alt innenfor en kvadratkilometer være som i dagslys. Om objektet pakkes inn så lyser det bare opp inne i det det er pakket inn i. Miraklet koster et Tro-poeng, og effekten varer evig.

Den evige Flamme: Dette miraklet skaper en evigvarende flamme. Flammen kan plasseres bundet til et sted, eller til et objekt. Hvis den er bundet til et objekt vil den aldri påvirke dette objektet, men vil kunne sette fyr på alt annet. Flammen er omtrent så stor som den på en vanlig fakkell, og gir omtrent like mye lys og varme også. Flammen varer evig, og koster 1. Tro-poeng å lage.

Auras mirakler

Vindenes Velsignelse: Dette miraklet krever 1 Tro-poeng å utføre. En sterk vind flyr rundt mirakelbrukeren og så mange av hans følgesvenner som han måtte ønske. Vinden slår unna alle prosjektiler (selv magiske) som kommer i retning av de den beskytter (total beskyttelse mot avstandsangrep) og gjør det vanskelig for motstandere å se i nærkamp, slik at de får en -3 straff på kast for å treffe de beskyttede. Velsignelsen varer i en time.

Auras Pust: Dette miraklet påkaller en orkan, som vil blåse bort alle som ikke finner ly. Orkanen bruker en halv time på å ta seg opp, og holder deretter på med enorm styrke i et døgn. Å bevege seg utenfor ly under denne orkanen er svært dumt, de fleste som gjør det vil

blåses bort og aldri sees igjen. Mirakelbrukeren derimot kan bevege seg fritt, uforstyrret av vindene. Miraklet krever 2 Tro-poeng å utføre, og stormen dekker et område på flere kvadratkilometer.

Frihetens Øyeblikk: Mirakelbrukeren bruker 1 Tro-poeng og påkaller Aura i hennes aspekt som frihetens gudinne. Alle lenker, tau, dører, stengsler og lignende som er med på å holde noen fanget i nærheten forsvinner, åpner seg, brytes eller lignende. Våpnene til eventuelle vakter blir til støv. Miraklet har en rekkevidde på 100 meter.

Poenas mirakler

Skap Heretikerens Bane: Dette miraklet koster 1 Tro-poeng og må brukes på et nærkampsvåpen som mirakelbrukeren holder i hånden. Når dette våpenet siden brukes til å angripe personer som ikke har Poena som sin hovedguddom vil det gjøre +10 skade. Effekten varer en time.

Gi Ærens Gave: Dette miraklet koster 2 Tro-poeng og må brukes på en person som mirakelbrukeren snakker med. Denne personen får en sterk æres- og rettferdighetsfølelse, og vil angre bittært på alle handlinger han eller hun har utført som har vært uærlige eller som har skadet noen. Dette kan medføre en total personlighetsforandring. Miraklet kan ikke brukes på roller kontrollert av spillere uten deres samtykke. Effekten er evigvarende.

Påkall Hevnens Engel: Dette miraklet påkaller et merkelig vesen, formet som et menneske men 2.5 meter høyt og med to par mektige hvite vinger. Skapningen er lyshudet og er svært vakker, og har et flammende sverd. Engelen stiger ned fra himmelen og angriper noen som har gjort mirakelbrukeren urett. Både mirakelbrukeren og offeret må være på samme sted. Engelen er immun mot magi, har Styrke 5, Utholdenhet 5, Koordinasjon 5 og Smidighet 5. Flammesverdet dens gjør +4 skade, og forsvinner hvis engelen dør. Den kjemper til enten den selv eller offeret er dødt, eller til mirakelbrukeren ber den dra sin vei. Miraklet koster 2 Tro-poeng.

Obskuls mirakler

Obskuls Velsignelse: Dette miraklet koster 2 Tro-poeng. Mirakelbrukeren og så mange av hans følgesvenner som han måtte ønske, blir usynlige, ulukkelige og uhørlige for andre enn hverandre. Miraklet varer til mirakelbrukeren ønsker å avslutte det, og maksimalt i en time. Personer beskyttet av Obskuls Velsignelse kan bare finnes ved å komme borti dem, eller se på den effekten de har på sine omgivelser, for eksempel når de plukker opp ting eller åpner dører.

Tilslørende Tåkedis: Dette miraklet koster 1 Tro-poeng. Mirakelbrukeren maner frem tjukk tåke over et område på opptil en kvadratkilometer. Sikten i dette området reduseres til 1 meter. Tåken kan blåses vekk av sterk vind, og varer uansett ikke i mer enn tre timer.

Søvnens Slør: Dette miraklet koster 1 Tro-poeng. Alle innenfor hundre meter av mirakelbrukeren faller i en dyp søvn. Om de står oppreist legger de seg ubevisst ned før de sovner. De kan vekkes akkurat som andre sovende personer, og vil våkne av seg selv etter 8 timer.

Morbus mirakler

De Dødes Stemmer: Dette miraklet koster 1 Tro-poeng, og må brukes på de jordiske levninger etter en død person. Mirakelbrukeren kan snakke med denne avdøde personen i opptil en time. Den døde kan være så imøtekomende eller vanskelig som han eller hun ville ha vært i virkeligheten, så den informasjonen vedkommende er villig til å gi fra seg er avhengig av hvor godt den avdøde liker mirakelbrukeren.

Sjlebytte: Dette miraklet koster 2 Tro-poeng, og kan ikke brukes mot roller kontrollert av spillere uten disse spillernes samtykke. Miraklet affekterer to personer som må være i synsfeltet til mirakelbrukeren samtidig. De to personene bytter kropp. Effekten varer i en uke. Dersom de to personene er i hverandres synsfelt etter en uke, bytter sjelene trygt tilbake igjen. Hvis ikke dør begge personene i det sjelene forlater kroppene.

Gjenoppstandelse: Dette miraklet er legendarisk, dets bruk er ikke nedtegnet i noen sikre kilder. Miraklet koster 4 Tro-poeng og kan ikke brukes av noen med mindre enn 6 Tro. Miraklet innebærer et tre dager langt rituale som må utføres på graven til en person. Ved slutten av ritualet må graven raskt graves opp, og man vil da finne den tidligere døde personen i graven, fullt levende og i den tilstand han/hun var et døgn før han/hun døde. Personen vil ikke huske noe som skjedde i løpet av det siste døgnet, og vil være svært, svært desorientert, men i live og i stand til å leve ut resten av sitt liv.

Diabellens mirakler

De Dødeliges Blødtørst: Dette miraklet koster 1 Tro-poeng, og påvirker alle innenfor et hundre meter av mirakelbrukeren. Alle påvirkede personer vil være som om de har blitt påvirket først av aggresjonstalentet Vekke Harme og deretter av aggresjonstalentet Berserkergang. Merk at miraklet påvirker både venner og fiender, men personer som ikke er vagt enige med mirakelbrukeren i utgangspunktet vil ikke påvirkes av Vekke Harme-delen. Dermed vil venner sannsynligvis få større utbytte av miraklet enn fienden.

Stridens Eple: Dette miraklet koster 1 Tro-poeng og må brukes på et objekt eller en person. Dette objektet vil ha en svært spesiell effekt på alle som ser det: De vil ha det og er villige til å gå over lik for å få det. Stridens eple vil ofte føre til kriger inntill noen vinner det og gjemmer det bort. Miraklet er bare brukt en gang i nedskrevet historie, da en Arachmann like etter siste demoniske krig brukte det for å få to demoner ved Stålborg til å kjempe med hverandre om et støvkorn. Demonene utslettet hverandre, og arachmannen reddet etter all sannsynlighet Stålborg.

Diabellens Blødbad: Dette miraklet koster 4 Tro-poeng, og kan ikke brukes av noen med mindre enn 6 Tro. Miraklet medfører at alle innenfor hundre meters radius av mirakelbrukeren blir gale og går løs på hverandre. Dette fortsetter inntill bare en person står igjen, og da tar denne personen sitt eget liv. Mirakelbrukeren og eventuelle følgesvenner som mirakelbrukeren ønsker at ikke skal påvirkes vil ikke bli angrepet av de gale, og ei heller bli gale selv.

Trolldom

Trolldom er den tillærte magis kunst. Alle som har Trolldomskraft kan bruke den, men ferdigheten Trylle er svært hjelpelig. En høy Kontroll er også en forutsetning for å bli en mektig trollmann. Trolldom er svært anvendelig, og det å lage en liste over alle mulige effekter er så å si umulig. Trollmenn finner på effekter når de trenger dem, og man slår deretter opp denne effekten i følgende tabell for å se vanskelighetsgraden:

TROLLDOMSEFFEKTER OG VANSKELIGHETSGRAD		
Vanskelighetsgrad	Typiske effekter	Måltall
Triviell Trolldom	Triviell trolldom utfører oppgaver som de fleste Trollmenn kan gjøre uten å blunke. Åpne en ulåst dør, tenne en liten flamme (på størrelse med en fyrstikkflamme), snu en stein, osv. Triviell trolldom har ingen varighet.	5
Enkel Trolldom	Enkel trolldom er nettopp enkel. Effektene er tydelige, men ikke overdrevne. Å skape en liter vann eller en flamme på størrelsen av et bål, å få et våpen til å fly fra bakken til trollmannens hånd eller å lage små illusjoner som lyden av fotavtrykk eller et glass som står på bordet. Triviell trolldom kan ha varighet oppimot noen få	10

	minutter, eller så lenge trollmannen konsentrerer seg om å opprettholde den.	
Vanlig Trolldom	Vanlig trolldom begynner å gi temmelig gode effekter. Å få en person til å fly, bli usynlig eller bli skapt om til et dyr, å kaste et trolldomsprojektil på noen som gjør skade som et spyd eller lignende eller å tenne på et helt hus er alt sammen vanlig trolldom. Vanlig trolldom har varighet opptil en time, eller så lenge trollmannen konsentrerer seg om å opprettholde den.	15
Vanskelig Trolldom	Vanskelig trolldom innebærer større effekter som å tenne på en hel by, kalle meteorer ned fra himmelen eller drepe demoner. Vanskelig trolldom har varigheter opptil flere døgn, eller så lenge trollmannen konsentrerer seg om å opprettholde den.	20
Legendarisk Trolldom	Legendarisk trolldom er virkelig vanskelig trolldom som å sprengte fjell, vri dimensjoner til eller fra hverandre eller forbanne hele folkeslag. Demoni er den eneste trollmannen som er kjent for å ha utført flere Legendariske trollkunster.	25

Når man skal utføre en trolldom forteller spilleren hvilken effekt han ønsker, og spilleren velger et Måltall ved hjelp av tabellen over. Dersom SL føler at trolldommen faller mellom to av gruppene, så velg et måltall mellom disse gruppernes måltall.

For å få trolldommen til å virke må det ruller terninger med basis i Kontroll, der ferdigheten Trylle legges til. Ved suksess, så fungerer magien. Ellers fungerer magien ikke. Uansett blir trollmannen sliten av å bruke magi, og et antall minutter lik måltallet delt på fem (avrundet nedover) må gå før neste trolldom kan brukes. (Et minutt er ca 6 kamprunder.)

Trolldom i kamp

Trolldom er slitsomt, og i kamp må den utføres raskt og samtidig med mange andre ting. En trollmann som bruker trolldom i kamp kan raskt avgjøre hele slaget, men vil også utsette seg for fare. Dersom bruk av trolldom i kamp er suksessfullt, mister trollmannen like mye initiativ som måltallet for trolldommen han bruker. Mye bruk av trolldom vil dermed føre til at trollmannen lettere kan settes ut av spill fordi han blir for sliten til å kjempe.

Skade fra Trolldom

Trolldom kan gjøre svært mye skade, men det avhenger av hvordan den brukes. For SL's skyld er her et forslag til hvor mye skade et vanlig trolldomsangrep (som for eksempel en flammekule) bør kunne gjøre: Måltall/2. Reduser dette noe for trolldomskrefter som treffer automatisk eller treffer et stort område.

For mektig magi?

På grunn av fleksibiliteten kan magi bli svært, svært mektig i Rester av Yumatan. Uerfarne Spilledere som ikke ønsker at Magi skal være et sterkt fokus anbefales derfor å sette litt høyere måltall enn de tror er rettferdig. Dette kan da justeres ned etter hvert hvis man finner ut at man har vært for streng. Spillere godtar stort sett dette, men det er mye vanskeligere å sette grensene opp hvis man har vært for streng...

Våpen og Utstyr i Yumatan

Man har tilgang på det meste i denne rollespillverdenen som man hadde tilgang på i vår verdens middelalder. Likevel skal man huske på at tre og plantematerialer er mye dyrere i Yumatan enn de var i vår verden, og stein og metaller er billigere. I tillegg har man Magi i Yumatan som gjør at utstyr kan lages på måter som ville være upraktiske i vår verden, som for eksempel økser med både hode og skaft av metall. Magi fører også til ganske mange

muligheter for spesiell "teknologi", som for eksempel Sveveskipene. SL bør bruke fantasien sin her. Magi er vanlig i denne verdenen, og har vært det lenge. Trolldom gjennomsyrrer verden og brukes til det meste på en eller annen måte, som regel igjennom produksjon av magiske gjenstander.

På grunn av tidspresset i R.I.S.K. er det umulig å produsere en utfyllende liste over tilgjengelig utstyr og teknologi i Yumatan. Det overlates derfor til SL's fantasi. Man skal kun huske på at teknologien ikke er utviklet lenger enn til et middelalderstadium, men at den er supplert med magi.

Veiledning til Spilledere

Om du skal være spilleder for Rester av Yumatan har du en stor utfordring foran deg. Du har ansvaret for å fortelle en god historie i en merkelig fantasiverden. Dette kapitlet er skrevet for å gi deg noen hint om hva slags atmosfære du bør forsøke å skape, og hva slags historier som passer inn i denne verdenen. Du kan selvfølgelig gjøre som du vil, men det anbefales at du prøver å følge noen av disse retningslinjene.

Stemming

Rester av Yumatan var i utgangspunktet ment å være et spill om kontrollen i ødemarken som er igjen etter siste Demonikrig, men det kan selvfølgelig også brukes til andre typer fortellinger. Likevel, et fokus i kampanjer og eventyr bør være maktkampen mellom de forskjellige grupperingene i samfunnet. Som spilleder bør du forsøke å få til en ganske mørk og farlig stemming, et bilde av en verden der enkeltmennesker ikke har spesielt mye makt.

I tillegg til grupperingene som kjemper om kontroll over verden er den evige mat og vannmangelen tilstedeværende. Roller bør ikke måtte bruke all tiden sin på å finne mat og vann, men SL bør sørge for at problemene dukker opp fra tid til annen. Å finne vann nok til å overleve i ødemarken er svært vanskelig, selv med høye tall i "overlevelse".

Kamp bør ikke være et spesielt stort fokus i Rester av Yumatan, men vil forekomme. Ikke bruk for mange tilfeldige kamper mot monstre og ville dyr, men kast inn noen fra tid til annen for å holde spillerne paranoide. La gjerne kamper virke tilfeldige, men vise seg å ha noe med hovedplottet senere.

Hovedfokus skal altså helst være på overlevelse, diplomati og etterforskning. Spillerne bør få utfordringer der de må snakke med biroller og finne ut av hva som skjer før de kan løse problemene sine.

Fortellinger

Her følger noen forslag og ideer til ting som kan bli fortellinger eller deler av fortellinger i Rester av Yumatan kampanjer.

Blokkade

Hva skjer hvis Svartsandlauget bestemmer seg for at de ønsker kontroll over en liten by? Hva skjer hvis byen ikke vil rette seg etter laugets bestemmelser? En vannblokkade er sannsynlig. Det er også sannsynlig at Stålbrødrene ikke vil sitte stille å se på noe likt Spillerne kan komme inn i konflikten på mange måter, de kan være smuglere som bryter laugets blokkade for å få vann inn i byen, de kan være innbyggere i byen som ønsker å få lauget til å dra sin vei, de kan være Stålbrødre sendt for å sørge for at konflikten ikke fører til noen dødsfall.

høk over høk

I en stor by (for eksempel Akvalistad) begynner plutselig vanlige folk å forsvinne. Spillerne blir dratt inn når noen rollene kjenner kommer blant de forsvunne, og kanskje noen også prøver å kidnappe en av spillerne. Sporene peker mot byens presteskap, men de har ikke noe egentlig motiv. Sannheten ligger i at Ahravas venner har infiltrert presteskapet, og trenger ofre til en seremoni de håper vil åpne en portal hinsides. Men Ahravas venner er også blitt lurt. Seremonien bruker bare ikke-mennesker som ofre, og vil drepe alle slike vesener i mils omkrets. Det hele er satt i scene av verdensvokterne.

Mens forberedelsene skrider frem begynner Stålbrødrene å utfordre presteskapet, som blir kritisert for at de ikke får slutt på forsvinningene, til å se etter svikere i egne rekker. Det hele ser ut til å tegne mot en krig mellom Stålborg og Akvalistan, og Svartsandlauget gnir seg i hendene og håper på muligheten til å drive våpen og matforsyninger til begge sider i en konflikt.

Kan rollene oppdage Verdensvokternes onde plott og avsløre det? Eller vil verden bli kastet ut i enda en storkrig?

Amasonenes Inntogsmarsj

Amasonene har funnet ut at de trenger flere barn, og har sendt et tusen barmfagre kvinner nordover på "mannerov". Kvinnene i nord liker dette dårlig, og smir renker mot amasonene. Sabotasje ødelegger et av Svartsandlaugets skip som frakter amasoner nordover, og Svartsandlauget truer med krig mot Skyggeheim, som de mener er ansvarlige. Men samtidig samles en kvinneallianse i all hemmelighet i møter om hvordan de videre kan stoppe amasonene. De allierer seg med ekstreme Verdensvoktere, og ved å manipulere verden begynner det å tegne til krig mot Amasonene. Samtidig brygger det til ny krig mellom Skyggeheim og Svartsandlauget. Spillerne er vanlige folk, fanget i konfliktene. Vil de overleve? Vil de forsøke å stanse konflikten?

Oppdagelsesreiser

Rollene er oppdagelsesreisende betalt av Svartsandlauget. Langt nordøst for Stålborg finner de en stor by med tilsynelatende siviliserte mennesker. Menneskene der er interessert i handel, og spillerne ser ut til å ha funnet en gullgruve. Forfremmelse og ære venter. Men så begynner ting å gå galt. Rollene blir sendt tilbake til den nye byen for å etterforske når handelsskipene sendt dit ikke kommer tilbake. De finner at stedet i mellomtiden er blitt tatt over av en demon. Hva gjør de med dette? Forhandler med demonen for å få handelsrutene til å gå, eller prøver å fordrive ham? Demoner er mektige, og det er kanskje ikke så lurt å legge seg ut med dem... men noe annet betyr evig fortapelse...

Avslutning

Forfatteren er klar over at dette spillet hadde hatt gått av en god del mer arbeid, men konkurransereglene i R.I.S.K. forhindrer det. Kanskje vil det komme en ny versjon en gang i tiden, eller utvidelser som gir det som mangler i dette heftet. Det kommer an på hva slags tilbakemelding som blir gitt. Har du noe du vil si til forfatteren av Rester av Yumatan, post det på rollespill.net eller send en e-post til sigmundn@gmail.com.

Takk for oppmerksomheten!

Kester av Yumatan: Rolleark

Navn på spiller:

Rase:

Konsept og bakgrunn:

Navn på rolle:

Kjønn:

Personlighetstrekk:

1 _____ : _____
2 _____ : _____
3 _____ : _____
4 _____ : _____
5 _____ : _____

Talenter:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

ferdigheter:

_____ : _____ : _____
_____ : _____ : _____
_____ : _____ : _____

ferdigheter:

_____ : _____ : _____
_____ : _____ : _____
_____ : _____ : _____

Styrke:

Utholdenhet:

Koordinasjon:

Smidighet:

Utstyr: