

---

# KOMPENDIUM

## POMPEDIA GRUNDREGLER

---

QAIROS GAMES





© 2008 Qairos Games

Qairos Games HB  
Box 6089  
141 06 Kungens Kurva

E-post: [info@qairosgames.com](mailto:info@qairosgames.com)  
Hemsida: [www.qairosgames.com](http://www.qairosgames.com)

Omslagsbild: Bilden på framsidan visar den Vita Borgen, ett av paladinernas starkaste fästen i Pompedia.

Detta verk skyddas av Upphovsrättslagen. Inget material får användas på ett sätt som kränker upphovsmännens upphovsrätt och/eller annan närstående rättighet. Kompendiet får emellertid kopieras och distribueras under förutsättning att inga som helst förändringar görs i materialet och att syftet inte är att tjäna pengar. Vid frågor kontakta Qairos Games.

# Kompendium

## Pompedia Grundregler

Följande kompendium är en kort sammanfattning av *Pompedia Grundregler*.

### Tärningssystem (Kap. 1)

De tärningar som används i Pompedia är s.k. tiosidiga tärningar, dvs. tärningar med tio sidor. I grundreglerna används flera typer av förkortningar av följande slag: "T10", "T100", "2T10", "1T100 + 3T10" och "3T10 + 10". "T10" betyder att man skall slå en tiosidig tärning och avläsa resultatet. Vanligtvis är det bättre, ju högre resultat man får. "T100" betyder att man skall slå två tiosidiga tärningar och låta en av dessa representera tiotalsiffran och den andra entalsiffran. Två nollor betyder 100. Detta ger ett resultat på mellan 1 till 100. Om spelaren Lisa t.ex. först slår 7 och därefter 4, så blir resultatet 74. "2T10" betyder att man skall slå två tiosidiga tärningar och addera resultatet. Om Erik t.ex. slår 3 och 4, så blir resultatet 7. "1T100 + 3T10" betyder att man först slår 1T100 och därefter tre tiosidiga tärningar vilka adderas till det första resultatet. "3T10 + 10" betyder att man först slår tre stycken tiosidiga tärningar vilka adderas, varpå man adderar ytterligare 10 till detta resultat. Detta ger följande formel  $xTy + z$ , där  $x$  (något positivt heltal) är antalet tärningar av typen  $y$  (T10 eller T100), och  $z$  är ett positivt eller negativt heltal som adderas till resultatet från tärningsslaget eller slagen.

Man kan också skilja mellan öppna och slutna slag. Ett öppet slag är ett slag som i princip inte har någon övre eller undre gräns, ett slutet slag är ett slag som inte är öppet dvs. som har en undre och en övre gräns. För att skilja öppna slag från slutna slag kan man ibland sätta ett "+" framför de förra, t.ex. +1T100, men ofta framgår det av sammanhanget vilken typ av slag som avses. Öppna slag kan ge upphov till perfekta slag och fummel. Gränserna för perfekta slag och fummel kan variera men är vanligtvis som i nedanstående tabell (tabell 1.1):

Slag	Utfall
1-4	Fummel
5-95	Normalt slag
96-100	Perfekt slag

Tabell 1.1 Öppna slag

Om det första slaget är perfekt, innebär det att man skall slå ytterligare 1T100 och addera resultatet till det första slaget. Blir detta kast också perfekt får man slå ytterligare ett slag och addera det till de två första kasten osv. Denna process fortsätts tills man får ett slag som inte är perfekt. Resultatet av processen är resultatet av det öppna slaget.

Om det första slaget är ett fummel, skall man slå ytterligare 1T100 och subtrahera detta värde från det första slaget. Om resultatet av det andra kastet är ett perfekt slag, skall man slå en tredje T100 och subtrahera resultatet från de två första kasten osv. Denna process fortsätts tills man slår ett slag som inte är perfekt. Resultatet av processen är resultatet av det öppna slaget.

Exempel på öppna slag är färdighetsslag och besvärjelseslag. Exempel på slutna slag är de slag man slår då man slår fram grundegenskapsvärden och slag på bakgrundstabellen.

*Exempel. Johanna skall slå +1T100. Det betyder att slaget är öppet. Hon slår först 98, vilket innebär att hennes slag är perfekt. Hon skall alltså slå ytterligare än gång och addera resultatet. Den här gången får hon 20.  $98 + 20 = 118$ . Resultatet av hennes slag blir alltså 118.*

### Rollpersonen (Kap. 2)

För att skapa en rollperson i Pompedia är det lämpligt att gå tillväga på följande sätt, även om det förstås inte är nödvändigt att slaviskt följa denna ordning:

- 1) Bestäm ras,
- 2) Bestäm kön,
- 3) Slå fram grundegenskaper,
- 4) Bestäm sekundära egenskaper,
- 5) Spendera bakgrundspoängen,
- 6) Bestäm nationalitet och kulturell bakgrund,
- 7) Bestäm socialt ursprung,
- 8) Bestäm namn,
- 9) Bestäm ålder,
- 10) Bestäm bakgrund,
- 11) Bestäm yrke,
- 12) Köp färdigheter,
- 13) Köp besvärjelser,
- 14) Slå fram pengar,
- 15) Köp utrustning,
- 16) Börja spela.

Dessa punkter beskrivs mera ingående i kapitel 2 i grundreglerna. Nedan kommer endast några av de viktigaste punkterna att kommenteras.

#### 1. Bestäm ras

I grundreglerna kan man välja mellan tre raser: dvärgar, alver och människor. Dessa beskrivs mer ingående i kapitel 3 i grundreglerna.

### 3. Slå fram grundegenskaper

I grundreglerna finns det sju olika grundegenskaper: Styrka, Smidighet, Fysik, Intelligens, Psykisk styrka, Karisma och Magisk förmåga. Grundegenskaperna påverkar hur lätt rollpersonen har att lära sig olika färdigheter.

### 4. Bestäm sekundära egenskaper

Det finns fyra olika sekundära egenskaper i grundreglerna: Tålighet, Motståndskraft, Viljestyrka och Magisk kraft. Tåligheten bestämmer hur många Tålighetspoäng en rollperson har vid spelets start. Tålighetspoängen motsvarar det som i många andra rollspel kallas för kropps-poäng.

### 11. Bestäm yrke

I grundreglerna kan man välja mellan åtta olika yrken: jägare, krigare, köpman, magiker, ostfabrikör, skolastiker, strupsångare och tjuv. Yrket avgör bl.a. vilka färdigheter rollpersonen har haft möjlighet att lära sig under sin uppväxt.

### Rollformulär

Rollformulär hittar man på sid 112 i grundreglerna. Rollformulär kan även gratis laddas ned från Qairos Games hemsida <[www.qairosgames.com](http://www.qairosgames.com)>.

### Yrken (Kap. 5)

Alla rollpersoner i Pompedia har ett yrke.

Yrkestillhörigheten bestämmer bl.a. vilka yrkesfärdigheter rollpersonen har haft möjlighet att lära sig under sin uppväxt; yrkesfärdigheter är färdigheter som lärs ut inom yrket. Spelaren får välja bland alla de färdigheter som finns angivna under respektive yrke, men det är givetvis inte nödvändigt att välja alla, utan spelaren kan låta rollpersonen ha koncentrerat sig på

en eller flera färdigheter. Vilka yrkesfärdigheter de olika yrkena har anges i nedanstående tabell (tabell 5.3).

### Färdigheter (Kap. 6)

En viktig ingrediens i Pompedia Grundregler är färdigheter. Vilka färdigheter en rollperson har avgör vilka handlingar hon lyckas utföra i spelet. I kapitel 6 i grundreglerna beskrivs ett antal färdigheter, vad färdigheter är, hur man lär sig färdigheter och hur man förbättrar dem.

### Färdighetstyper

Vilka färdigheter en person har haft möjlighet att lära sig under sin uppväxt beror bl.a. på vilket yrke hon valt och vilka intressen hon odlat vid sidan av sitt yrke. Detta har framför allt med sociala faktorer att göra och hur samhället är organiserat. Alla personer lär sig inte alla färdigheter under sin uppväxt, utan vad hon lär sig beror på vilken funktion hon senare antas fylla i samhället, vilka arbetsuppgifter hon skall utföra, eller vilket yrke hon tillhör.

Färdigheterna delas in i fyra färdighetstyper: uppväxtfärdigheter, yrkesfärdigheter, andrahandsfärdigheter och skräpfärdigheter. FV är en förkortning av färdighetsvärde.

### Uppväxtfärdigheter

Uppväxtfärdigheter är färdigheter som alla personer har möjlighet att välja, oavsett vilket yrke de tillhör. En rollperson kan vid spelets början ha högst FV 75 i en uppväxtfärdighet.

### Yrkesfärdigheter

Yrkesfärdigheter är färdigheter som är specifika för ett yrke. Endast den som har ett visst yrke kan välja dessa färdigheter, såvida de inte väljs som andrahandsfärdigheter (se nedan). Vissa färdigheter är gemensamma för olika yrken, dvs. en och sam-

Yrke	Yrkesfärdigheter
Jägare	Botanik, Första hjälpen, Hantera jaktfällor, Hantera vapen (Bågar, Kastspjut och Dolkar), Jaga, Områdeskännedom, Orientering, Rida, Spåra, Väderkännedom, Zoologi, Överlevnad
Krigare	Bära rustning, Första hjälpen, Hantera vapen (Alla), Rida, Skugga, Stridskonst
Köpman	Ekonomi, Geografi, Juridik, Kulturkännedom, Köpslå, Läsa och skriva språk, Matematik, Tala språk, Värdesätta
Magiker	Astronomi, Botanik, Drogkunskap, Filosofi, Läsa och skriva språk, Magikunskap, Magiskolor, Matematik, Naturfilosofi, Religion, Tala språk, Zoologi
Ostfabrikör	Ostillverkning
Skolastiker	Astronomi, Botanik, Drogkunskap, Ekonomi, Filosofi, Geografi, Historia, Juridik, Kulturkännedom, Läsa och skriva språk, Magikunskap, Matematik, Naturfilosofi, Politik, Religion, Tala språk, Zoologi
Strupsångare	Strupsång
Tjuv	Dyrkning, Ficktjuveri, Gillra och desarmera fällor, Gömma sig, Hantera vapen (Dolkar), Klättra, Skugga, Smyga, Spela spel, Stadskunskap, Undre världen

Tabell 5.3 Yrkesfärdigheter

ma färdighet lärs ut inom olika yrken. Vilka färdigheter som är yrkesfärdigheter finner du information om bl.a. i kapitel 5, tabell 5.2 och i tabell 6.7-6.14 i grundreglerna. Vid spelets start kan en rollperson ha högst FV 80 i en yrkesfärdighet.

## Andrahandsfärdigheter

Förutom de färdigheter som är gemensamma för alla personer och förutom yrkesfärdigheterna får alla personer välja 3 färdigheter som andrahandsfärdigheter. Detta är färdigheter som personen har ägnat sig åt på sin fritid. Vilka färdigheter som helst kan väljas som andrahandsfärdigheter. Ett undantag är Magiskolor. Vid spelets start får en rollperson maximalt ha FV 30 i en andrahandsfärdighet.

## Skräpfärdigheter

Skräpfärdigheter är färdigheter som i normala fall är skräp och som man inte har någon nytta av, men som i vissa speciella fall kan vara synnerligen bra att ha. Exempel på skräpfärdigheter är Kontrollera fjärtar. Alla personer oavsett yrke kan ta dessa färdigheter. Från början kan man maximalt ha FV 50 i en skräpfärdighet.

## Hur använder man färdigheter?

Om rollpersonen försöker utföra en avancerad handling, så krävs det i regel att hon har en viss skicklighet i någon relevant färdighet, en färdighet som är knuten till den typ av handling som rollpersonens handling faller under, för att hon skall lyckas. Att utföra handlingar som aktiverar en färdighet kallas att använda denna färdighet. För att avgöra om rollpersonen lyckas med sin handling krävs information om hur skicklig rollpersonen är på den relevanta färdigheten, vilket färdighetsvärde hon har i färdigheten, slumpens inverkan i just detta fall och den tillfälliga svårighetsgraden, vilken är en funktion av flera olika faktorer. Spelaren slår ett tärningsslag, adderar färdighetsvärdet och drar ifrån den tillfälliga svårighetsgraden. Om framgångsresultatet i det givna fallet är lika med eller större än 100, så lyckas personen med sin handling. Om inte, så misslyckas hon. Lyckas personen med sin handling, kan man också säga att hon lyckas med sin färdighet, eller med sitt slag. Talet 100 markerar framgång eftersom det antas representera att rollpersonen lyckas med sin handling till 100 %. Vissa handlingar kan lyckas bättre eller sämre. Sådana handlingar lyckas i regel alltid bättre, ju högre framgångsresultatet är, sämre, ju lägre det är.

## Förenklade Svårighetsgrader

Spelledaren bestämmer den tillfälliga svårighetsgraden vid varje tillfälle någon rollperson vill använda en färdighet och utföra en handling. För att få fart i spelet kan hon snabbt bestämma sig för en svårighetsgrad, och behöver inte hela tiden gå igenom alla faktorer som påverkar den. Då kan nedanstående tabell (tabell 6.2) med förenklade svårighetsgrader vara en hjälp på vägen, en tabell som givetvis inte ersätter sunt förnuft och spelledarens omdöme.

Svårighetsgrad	Beskrivning
-500	Skrattretande-nästan-omöjligt-att misslyckas-lätt
-100	Extremt lätt
-80	Mycket lätt
-60	Lätt
-40	Ganska lätt
0	Normalt
+40	Ganska svårt
+60	Svårt
+80	Mycket svårt
+100	Extremt svårt
+500	Ofantligt-barbariskt-megagrymt-nästan-omöjligt-svårt

Tabell 6.2 Förenklade svårighetsgrader

## Exempel

Nedan behandlas några exempel på hur man går tillväga för att avgöra om en färdighet lyckas eller ej och hur den tillfälliga svårighetsgraden inverkar på resultatet. I beskrivningen av de olika färdigheterna ges fler exempel (se kap. 6, grundreglerna).

*Exempel 1. Rollpersonen Mirana har FV 75 i Hoppa. Hon vill hoppa ned på en galopperande häst ifrån ett träd. Spelledaren gör bedömningen att detta är ganska svårt, vilket innebär att den tillfälliga svårighetsgraden är 40. För att avgöra om rollpersonen lyckas eller ej, måste färdighetsslaget bestämmas och de olika faktorerna sammanräknas. Spelaren slår 68 på slaget. Framgångsresultatet blir därmed  $75 + 68 - 40 = 103$ . Eftersom 103 är större än 100, lyckas färdigheten och Mirana klarar att hoppa ned på hästen.*

*Exempel 2. Rollpersonen Inggolf vill försöka kasta upp en änterhake på en mur för att därefter kunna klättra över. Han har FV 45 i färdigheten Kasta. Spelledaren bedömer att kastet är normalsvårt, vilket innebär att den tillfälliga svårighetsgraden är lika med 0. Spelaren slår 40 på slaget. Detta innebär att framgångsresultatet blir  $45 + 40 - 0 = 85$ . 85 är lägre än 100. Alltså misslyckas färdigheten, vilket innebär att Inggolf inte lyckas fästa änterhaken. Spelledaren tillåter emellertid ett nytt försök. Denna gång slår spelaren 72. Detta ger ett framgångsresultat på  $45 + 72 - 0 = 117$ . 117 är större än 100. Alltså lyckas färdigheten, vilket innebär att Inggolf lyckas fästa änterhaken.*

## Handlingsronder (HR)

Alla handlingar tar tid att utföra. Olika handlingar tar olika lång tid att utföra. En del handlingar tar flera timmar, eller rent av dagar och veckor att utföra, t.ex. långa färder, medan andra är över på några sekunder. För att underlätta spelet kan det ibland vara lämpligt att dela in ett tidsintervall i olika delar. En lämplig enhet är ofta en s.k. handlingsrond, som motsvarar ca

10 sekunder. I strid kallas handlingsronderna inte sällan för stridsronder.

## Flera handlingar under en handlingsrond

Ibland kan en person vilja utföra flera handlingar under en och samma handlingsrond och använda flera färdigheter samtidigt. Om hon rider kan hon t.ex. samtidigt vilja använda Uppmärksamhet, eller om hon är inbegripen i en strid kanske hon både vill anfalla och försvara sig. Ofta är det svårare att utföra flera handlingar mer eller mindre samtidigt, än att koncentrera sig på en enda sak i taget, eftersom man då måste sprida sin uppmärksamhet och sin energi. Detta innebär i praktiken ofta att svårighetsgraden för alla färdigheter personen använder ökar. För varje färdighet utöver den första som en agent vill använda under en och samma handlingsrond, ökar den tillfälliga svårighetsgraden med 20 för alla färdigheter. Vill hon använda 2 färdigheter ökar den tillfälliga svårighetsgraden med 20 för båda, vill hon använda 3 färdigheter med 40 för alla 3 osv. Sammanlagt kan en person aldrig utföra fler än SMI/20 antal fysiska handlingar, INT/20 antal mentala handlingar och MAG/20 antal magiska handlingar under en och samma handlingsrond, dock alltid minst en. Ett undantag är antalet försvarshandlingar i strid (se kapitel 8). En person som enbart försvarar sig får utföra dubbelt så många handlingar som normalt. Om en agent vill använda en och samma färdighet för att utföra flera handlingar under en och samma handlingsrond, måste hon dela upp färdighetsvärdet i flera delar, en för varje handling. Färdighetsvärdet kan delas upp precis hur som helst, under förutsättning att ingen del är mindre än 10 och att antalet delar inte överstiger det tillåtna antalet. Se vidare kapitel 7 och kapitel 8 för en diskussion om flera magiska handlingar under en och samma handlingsrond, respektive flera handlingar under en och samma handlingsrond i strid.

## Vilka färdigheter startar rollpersonen spelet med?

Innan man startar spelet måste alla spelare avgöra vilka färdigheter deras rollpersoner har och vilka färdighetsvärden de har i dessa färdigheter. Detta gör man lämpligen när man kommit fram till punkt 12 i kapitel 2. Rollpersonens färdigheter och färdighetsvärden bestäms av spelaren själv inom de ramar som ges av reglerna. För att avgöra vilka färdigheter och färdighetsvärden en rollperson får, utgår man från något som kallas för uppväxtpoäng.

## Uppväxtpoäng

Alla rollpersoner startar med åldern  $\cdot 10 + 200$  uppväxtpoäng. Dessa poäng kan användas till att köpa färdigheter och besvärjelser, och inverkar därmed på vilka färdigheter, besvärjelser, färdighetsvärden och besvärjelsevärden en rollperson startar spelet med. Ju fler uppväxtpoäng, desto bättre. Att omvandla uppväxtpoäng till färdighetsvärden kallas för att köpa färdigheter. Uppväxtpoäng som inte har spenderats vid spelets start försvinner.

## Vilka färdigheter kan spelaren välja?

En rollperson kan från början inte lära sig alla färdigheter. Vilka färdigheter hon får välja bland avgörs bl.a. av hennes yrke (se kapitel 5). Sammantaget har varje rollperson haft möjlighet att lära sig följande färdigheter under sin uppväxt: uppväxtfärdigheterna, yrkesfärdigheterna, tre valfria andrahands färdigheter och skräpfärdigheterna (se ovan). Det är dessa färdigheter som spelarna från början kan välja att spendera rollpersonens uppväxtpoäng på. Hur hon väljer att spendera uppväxtpoängen är upp till henne själv. Vid spelets start kan en rollperson aldrig ha högre färdighetsvärde än 75 i någon uppväxtfärdighet, 80 i någon yrkesfärdighet, 30 i någon andrahandsfärdighet och 50 i någon skräpfärdighet.

## Färdigheter och grundegenskaper

Varje färdighet är baserad på en eller flera grundegenskaper. Vilken grundegenskap eller vilka grundegenskaper anges i informationen om respektive färdighet och i tabell 6.15. Ju bättre värde en rollperson har på de relevanta grundegenskaperna, desto billigare blir det att lära sig färdigheten, eftersom rollpersonen då har bättre anlag och har lättare för att lära sig. Innan man köper färdigheter måste man alltså veta vilka grundegenskaper de baseras på. Man kan kanske undra över varför en viss färdighet baseras på en viss grundegenskap och tycka att den borde baseras på någon annan eller att i princip alla grundegenskaper är relevanta för alla färdigheter. Att just vissa grundegenskaper valts ut är givetvis en förenkling, men en förenkling som förefaller vara berättigad i ljuset av det faktum att det är opraktiskt att ha alltför komplicerade regler. De grundegenskaper som är viktigast för en given färdighet har valts ut. Om en färdighet baseras på fler än en grundegenskap, adderas grundegenskapsvärdena för alla grundegenskaper färdigheten baseras på, varpå resultatet av denna addition divideras med antalet grundegenskaper som ingår i denna grupp. Resultatet av en sådan räkneoperation kallas även den för ett grundegenskapsvärde, trots att värdet baseras på flera grundegenskaper.

## Att köpa färdigheter

När man väl bestämt sig för vilka färdigheter rollpersonen skall ha, räknat ut antalet uppväxtpoäng och tagit reda på vilka grundegenskaper de valda färdigheterna baseras på, är det dags att köpa färdighetsvärden i dessa färdigheter. Från början har alla rollpersoner FV 0 i alla färdigheter. Att höja färdighetsvärdet ett steg i en färdighet kostar det blivande färdighetsvärdet minus grundegenskapsvärdet för den grundegenskap eller för de grundegenskaper som färdigheten baseras på antal uppväxtpoäng, dock alltid minst ett uppväxtpoäng. Detta kan också uttryckas på följande sätt: om det blivande färdighetsvärdet i den aktuella färdigheten är lika med eller lägre än det relevanta grundegenskapsvärdet, så kostar det ett uppväxtpoäng att höja färdighetsvärdet ett steg, annars kostar det det blivande färdighetsvärdet minus grundegenskapsvärdet antal uppväxtpoäng. Med det blivande färdighetsvärdet menas det färdighetsvärde upp till vilket rollpersonen skall höja färdigheten. Om en rollperson t.ex. skall höja färdighetsvärdet från 20 till 21, är det blivande färdighetsvärdet 21, om hon skall höja det från 58 till

59, så är det blivande färdighetsvärdet 59. Detta innebär att det blir dyrare och dyrare att höja färdigheter, när rollpersonen väl nått ett lika högt färdighetsvärde som grundegenskapsvärdet i den relevanta färdigheten. Ju högre grundegenskapsvärden man har, desto lättare är det alltså att bli duktig i en färdighet, eftersom man har lättare att lära sig den.

*Exempel. Alla rollpersoner startar med åldern · 10 + 200 uppväxtpoäng. Lisas rollperson Demetra är 17 år vilket innebär att hon får 370 uppväxtpoäng. Nu är det dags för Lisa att omvandla dessa till färdighetsvärden i de färdigheter hon har valt. Lisa bestämmer att hennes rollperson skall starta med följande färdighetsvärden i de olika färdigheterna: Hoppa FV 35, Klättra FV 30, Uppmärksamhet FV 30, Ficktjuveri FV 62, Dyrkning FV 50, Gillra och desarmera fällor FV 50, Ljuga FV 10, Undre världen FV 15, Värdesätta FV 5, Tala språk Pallasadoniska FV 50 och Hantera vapen Dolkar FV 30. Detta ger en sammanlagd kostnad på  $35 + 30 + 33 + 62 + 50 + 50 + 10 + 15 + 5 + 50 + 30 = 370$ . Lisa har nu använt alla sina uppväxtpoäng och kan inte köpa fler färdigheter. Färdigheten Uppmärksamhet baseras på Psykisk styrka. Att höja färdighetsvärdet i Uppmärksamhet från 0 till 30 kostar därför 33 uppväxtpoäng. Ända upp till färdighetsvärde 28 är kostnaden en poäng per färdighetsvärde. Att höja färdigheten från 28 till 29 kostar  $29 - 27 = 2$  uppväxtpoäng och att höja den från 29 till 30 kostar  $30 - 27 = 3$  poäng, eftersom Demetras grundegenskapsvärde i Psykisk styrka är 27. Den sammanlagda kostnaden blir därmed  $28 + 2 + 3 = 33$ . Alla andra färdigheter kostar ett uppväxtpoäng per enhet, eftersom Demetras*

*grundegenskapsvärden i de grundegenskaper som dessa baseras på är större än det färdighetsvärde som Lisa väljer.*

## Hur förbättrar man färdigheter?

Rollpersonerna kan efter spelets början förbättra sina färdigheter, dvs. de kan höja sitt färdighetsvärde i olika färdigheter. Det finns i huvudsak fyra sätt att göra detta på: genom erfarenhet, genom träning, genom undervisning och genom självstudier. Olika färdigheter förbättras olika lätt på olika sätt. Den erfarenhet en rollperson får kan antingen vara allmän eller specifik; allmän erfarenhet är inte knuten till någon speciell färdighet, medan specifik erfarenhet är det. För mer information om detta, se kapitel 6 i grundreglerna

## FV calc

På Qairos Games hemsida kan man ladda ned ett program som heter FV calc, som gör att man enkelt kan räkna ut hur mycket det kostar att köpa och att förbättra färdighetsvärden. Detta program är gratis. Se sektionen Övrigt på Qairos Games hemsida <[www.qairosgames.com](http://www.qairosgames.com)>.

## Fler färdigheter

Förutom de färdigheter som finns beskrivna i grundreglerna kan man hitta en rad andra färdigheter i andra moduler från Qairos Games. Se t.ex. modulerna Eknatis och Pallasadonien.

## Alla Färdigheter (Tabell 6.15)

Färdighet	Grundegenskap	Kunskapstyp	F-grupp	F-typ	Yrken
Astronomi	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Magiker
Botanik	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Jägare, Skol., Magiker
Bära rustning	STY	Praktisk	Strid	Yrkesb.	Krigare
Dansa	SMI	Praktisk	Konstnärlig	Yrkesb.	Inget
Drogkunskap	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Magiker
Dyrkning	SMI	Praktisk	Kriminell	Yrkesb.	Tjuv

Tabell 6.15 Färdigheter

<i>Färdighet</i>	<i>Grundegenskap</i>	<i>Kunskapsstyp</i>	<i>F-grupp</i>	<i>F-typ</i>	<i>Yrken</i>
Ekonomi	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Köpman, Skol.
Ficktjuveri	SMI	Praktisk	Kriminell	Yrkesb.	Tjuv
Filosofi	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Magiker
Finna föremål	PSY	Praktisk	Koncentration	Uppväxt	Alla
Fiska	(INT+SMI)/2	Praktisk	Vildmark	Yrkesb.	Inget
Förföra	KAR	Praktisk	Social	Yrkesb.	Inget
Första hjälpen	INT	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Jägare, Krigare
Geografi	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Köpman
Gillra och desarmera fällor	(INT+SMI)/2	Neutral	Kriminell	Yrkesb.	Tjuv
Gömma sig	(INT+SMI)/2	Praktisk	Atletisk	Yrkesb.	Tjuv
Hantera jaktfällor	(INT+SMI)/2	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Jägare
Hantera vapen [Alla]	(STY+STY+SMI)/3	Praktisk	Strid	Yrkesb.	Krigare
Historia	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol.
Hoppa	(SMI+STY)/2	Praktisk	Atletisk	Uppväxt	Alla
Jaga	INT	Praktisk	Vildmark	Yrkesb.	Jägare
Juridik	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Köpman
Kasta	STY	Praktisk	Atletisk	Uppväxt	Alla
Klättra	SMI	Praktisk	Atletisk	Yrkesb.	Tjuv
Kontrollera fjärtar	PSY	Praktisk	Atletisk	Skräp	Alla
Kulturkännedom	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Köpman
Köpslå	KAR	Praktisk	Social	Yrkesb.	Köpman
Ljuga	KAR	Praktisk	Social	Uppväxt	Alla
Läsa och skriva språk	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Köpman, Magiker
Magikunskap	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Magiker
Magiskolor	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Magiker
Matematik	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Köpman, Magiker
Matlagning	INT	Neutral	Hantverk	Yrkesb.	Inget
Naturfilosofi	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Magiker
Områdeskännedom	INT	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Jägare
Orientering	INT	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Jägare
Ostillverkning	INT	Neutral	Hantverk	Yrkesb.	Ostfabrikör
Politik	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol.
Religion	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Magiker
Rida	SMI	Praktisk	Atletisk	Yrkesb.	Jägare, Krigare
Simma	(SMI+FYS)/2	Praktisk	Atletisk	Yrkesb.	Inget
Skugga	(INT+PSY+SMI)/3	Praktisk	Koncentration	Yrkesb.	Krigare, Tjuv
Smyga	SMI	Praktisk	Atletisk	Yrkesb.	Tjuv
Spela spel	(INT+KAR)/2	Neutral	Social	Yrkesb.	Tjuv
Spotta	SMI	Praktisk	Atletisk	Skräp	Alla
Springa	FYS	Praktisk	Atletisk	Uppväxt	Alla
Spåra	INT	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Jägare
Stadskunskap	INT	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Tjuv
Stridskonst	(STY+SMI)/2	Praktisk	Strid	Yrkesb.	Krigare
Strupsång	(INT+KAR)/2	Praktisk	Konstnärlig	Yrkesb.	Strupsångare
Tala språk [Alla]	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Skol., Magiker, Köpman
Undre världen	INT	Neutral	Kriminell	Yrkesb.	Tjuv
Undvika	SMI	Praktisk	Atletisk	Uppväxt	Alla
Uppmärksamhet	PSY	Praktisk	Koncentration	Uppväxt	Alla
Väderkännedom	INT	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Jägare
Värdesätta	INT	Neutral	Akademisk	Yrkesb.	Köpman
Zoologi	INT	Teoretisk	Akademisk	Yrkesb.	Jägare, Skol., Magiker
Överlevnad	(INT+PSY)/2	Neutral	Vildmark	Yrkesb.	Jägare

Tabell 6.15 Färdigheter



## Magi (Kap. 7)

Reglerna för magi är i väsentliga delar uppbyggda på samma sätt som reglerna för färdigheter. En viktig skillnad är att det krävs Magisk kraft för att kunna utöva magi. Nedan kommer endast några aspekter av den Magiska kraften att kommenteras. Se kapitel 7 i grundreglerna för mer information.

### Magisk kraft

Alla personer har en Magisk kraft, men i regel är det endast magiker som kan använda denna till att lägga besvärjelser. Den Magiska kraften avgör hur pass många och kraftfulla besvärjelser en magiker kan lägga. Ju högre Magisk kraft hon har, desto fler och kraftfullare besvärjelser förmår hon lägga. Den Magiska kraften är antingen 0 eller något positivt heltal.

Hur mycket Magisk kraft en person har bestäms ursprungligen av hennes Magiska förmåga, men kan senare öka (se kapitel 7). Den Magiska kraften avgör hur många magiska kraftpoäng en person har fullt utvilad. Vid spelets början har rollpersonen lika hög Magisk kraft och lika många magiska kraftpoäng som hennes Magiska förmåga. En rollperson med Magisk förmåga 95, har t.ex. vid spelets början 95 i Magisk kraft och 95 magiska kraftpoäng.

Den Magiska kraften mäts med hjälp av magiska kraftpoäng. Fullt utvilad har magikern lika många kraftpoäng som den Magiska kraften.

Att lägga besvärjelser tar tillfälligt magisk kraft eller magiska kraftpoäng. Hur många kraftpoäng en besvärjelse kostar beror på hur kraftfull den är. Rollpersonen kan själv påverka kraftfullheten när hon lägger en besvärjelse genom att välja vilken energinivå den skall ha. Ju högre energinivå en besvärjelse har, desto kraftfullare är den. Varje energinivå kostar 1 kraftpoäng. Genom att lägga kraftfullare besvärjelser kan magikern t.ex. i många fall förlänga besvärjelsens räckvidd eller varaktighet, intensitet och hur många den påverkar.

Magikern förlorar endast kraftpoängen tillfälligt då hon lägger en besvärjelse och återvinner dem med tiden tills hon är uppe i sin fulla Magiska kraft. Magikern återvinner i normala fall 10 kraftpoäng per timme då hon sover eller vilar och 5 kraftpoäng per timme då hon är aktiv. I vissa speciella situationer kan andra tider gälla.

Om magikern för tillfället inte har några kraftpoäng kvar, kan hon inte lägga någon mer besvärjelse, utan måste vänta tills hon återhämtar sig.

### Fler besvärjelser och magiskolor

Förutom den magiskola och de besvärjelser som finns beskrivna i grundreglerna kan man hitta fler typer av magiker och fler besvärjelser i andra moduler från Qairos Games. Se t.ex. modulerna Eknatis och Pallasadonien.

Besvärjelse	Hastighet	Räckvidd	Varaktighet	Tidscentrum	Rumscentrum	Objektmängd	Effektlokalisering
Analysera magi	Omedelbar	20 + 20 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	Räckvidd	-
Blixt	Omedelbar	20 + 10 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	-	Rörlig
Eld	Omedelbar	20 + 10 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	-	-
Eldboll	Omedelbar	40 + 20 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	-	Rörlig
Eldvägg	Omedelbar	20 + 10 m/EN	10 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	-	Fast
Energiboll	Omedelbar	60 + 40 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	-	Rörlig
Formförändring	1 HR	Beröring	10 + 5 min/EN	Kastaren	Kastaren	1 Objekt	Objekt
Jordvägg	Omedelbar	20 + 10 m/EN	10 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	-	Fast
Kontrollera person	1 HR	20 + 10 m/EN	10 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	1 + 1 Objekt/EN	-
Köld	Omedelbar	20 + 10 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	-	-
Köldboll	Omedelbar	40 + 20 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	-	Rörlig
Köldvägg	Omedelbar	20 + 10 m/EN	10 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	-	Fast
Ljus	1 HR	Beröring	10 + 5 min/EN	Kastaren	Kastaren	1 Objekt	Objekt
Magisk rustning	1 HR	Beröring	5 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	1 Objekt	Objekt
Magisk sköld	1 HR	Beröring	5 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	1 Objekt	Objekt
Osynlighet	1 HR	Beröring	10 + 5 min/EN	Kastaren	Kastaren	1 Objekt	Objekt
Portal	1 HR	Beröring	10 + 5 min/EN	Kastaren	Kastaren	-	Fast
Skingra magi	Omedelbar	20 + 20 m/EN	Omedelbar	Kastaren	Kastaren	1 Objekt	-
Sköld mot magi	1 HR	Beröring	5 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	1 Objekt	Objekt
Telekinesi	1 HR	20 + 10 m/EN	1 + 1 min/EN	Kastaren	Kastaren	1 + 1 Objekt/EN	-
Telepati	1 HR	40 + 20 m/EN	10 + 5 HR/EN	Kastaren	Kastaren	1 + 1 Objekt/EN	-
Teleportera	Omedelbar	60 + 40 m/EN	Omedelbar	Kastaren	60 + 40 m/EN	1 + 1 Objekt/EN	-

Tabell 7.9 Besvärjelser

## Strid (Kap. 8)

I kapitel 8 i grundreglerna beskrivs ett system för att simulera strider. Nedan följer en kort sammanfattning av dessa regler.

### Stridsronder

Striden delas in i korta tidsperioder, s.k. stridsronder. Varje stridsrond är ca 10 sekunder lång.

### Moment

Stridsronderna kan i sin tur delas in i ett antal moment, nämligen:

- Initiativmomentet
- Valmomentet
- Handlingsmomentet
- Sammanfattningsmomentet.

Dessa moment beskrivs mer ingående i kapitel 8 i grundreglerna. Under handlingsmomentet gäller följande turordning (se tabell 8.1).

<i>Turordning</i>
Anfall med magi
Försvar mot magi
Anfall med projektilvapen
Försvar mot projektilvapen
Anfall med kastvapen
Försvar mot kastvapen
Anfall med närstridsvapen
Försvar mot närstridsvapen

*Tabell 8.1 Turordning*

## Flera handlingar under en stridsrond

Det är möjligt att utföra flera olika handlingar under en stridsrond. Se ovan Flera handlingar under en handlingsrond, och kapitel 8 i grundreglerna, för mer information.

## Olika typer av handlingar under en strid

Deltagarna i en strid kan välja att utföra en mängd olika typer av handlingar, däribland förflyttning, kommunikation, uppmärksamhet, anfall och försvar med vapenfärdigheter och med Stridskonst, undanmanövrer med hjälp av färdigheten Undvika och flykt. Alla dessa beskrivs mer ingående i grundreglerna.

## Anfall och försvar

Anfall och försvar med vapen fungerar i princip på samma sätt som alla andra färdigheter. För att lyckas måste framgångsresultatet bli 100 eller högre. Se grundreglerna för mer information.

## Skador

Livet i Pompedia kan ibland vara farligt och en rollperson kan råka ut för skador av olika slag.

## Skador av vapen och strid

Hur mycket skada ett anfall med vapen gör beror på två faktorer. Hur kraftigt anfallet är och vad det är för vapen anfallaren använder. Ju högre framgångsdifferens, desto kraftigare anfall, allt annat lika. (Framgångsdifferensen är ett mått på hur bra en given person klarar av att använda en given färdighet i en given situation vid en given tidpunkt. Se grundreglerna sid 32.) Olika vapen kan dessutom göra olika mycket i skada. Den totala skadan av ett anfall är lika med anfallsskada + vapenskada - skydd.

## Tålighet

Tålighet är en sekundär egenskap (se kapitel 2) som avgör hur mycket fysisk skada en person tål. Ju högre Tålighet en person har, desto mer stryk tål hon. Tålighetsvärdet är identiskt med grundegenskapsvärdet på Fysik. En person med 75 i Fysik får t.ex. 75 i Tålighet. Tåligheten avgör hur många tålighetspoäng en person har när hon är fullt utvilad, oskadad och frisk. Antalet tålighetspoäng är då lika med Tåligheten. Tålighetsvärdet är under hela livet konstant och kan inte ändras, däremot skiftar antalet tålighetspoäng från situation till situation.

## Tålighetspoäng

Alla levande varelser i Pompedia har ett antal tålighetspoäng. Fullt utvilad, oskadad och frisk är antalet tålighetspoäng lika med Tålighetsvärdet, är varelsen skadad är antalet poäng tillfälligtvis lägre. Om en varelse har Tålighet 98, så har hon t.ex. fullt utvilad, oskadad och frisk 98 tålighetspoäng. Tålighetspoängen gör det möjligt att mäta hur skadad en person är. Varje gång en person utsätts för fysisk skada minskar hennes tålighetspoäng tillfälligt. Hur mycket tålighetspoäng den skadade förlorar beror på hur stor skadan är. Förlusten av tålighetspoäng är lika stor som skadan. En person som inte har några tålighetspoäng kvar avlider. Med vila och/eller rätt sjukvård återvinns tillfälligt förlorade tålighetspoäng tills antalet poäng är lika med Tåligheten. Tålighetspoäng kan även återvinnas med vissa former av magi, droger och örter.

## Läkning av skador

Som redan nämnts kan tillfälligt förlorade tålighetspoäng återvinnas på flera olika sätt: genom vila och självläkning, genom droger och örter, genom magi. En person som vilar sig återvinner i regel ett tålighetspoäng per dygn. En skadad person som anstränger sig måttligt, återvinner ca ett tålighetspoäng vart tredje dygn och en person som anstränger sig kraftigt återvinner inga tålighetspoäng alls.

## Vapen, rustningar, sköldar och hjälmar (Tabell 8.7 till 8.12)

<i>Närstridsvapen</i>	<i>Skada</i>	<i>Räckvidd</i>	<i>Fattning</i>	<i>Längd</i>	<i>Vikt</i>	<i>Pris</i>
Bredsvärd	3T10 + 10	-	1H	75 cm	1,8 kg	2500 bm
Dolk	2T10	-	1H	30 cm	0,4 kg	300 bm
Hillebard	6T10 + 10	-	2H	250 cm	3,5 kg	2250 bm
Kortsvärd	2T10 + 10	-	1H	60 cm	1,2 kg	2000 bm
Kort Kroksabel	2T10 + 10	-	1H	60 cm	1,8 kg	2250 bm
Morgonstjärna	4T10 + 10	-	1H	90 cm	2,8 kg	2500 bm
Slagsvärd	4T10 + 10	-	1H	110 cm	2,5 kg	3400 bm
Storsvärd	6T10 + 20	-	2H	150 cm	3 kg	3800 bm
Stridsgjssel	4T10 + 10	-	1H	110 cm	2,8 kg	3000 bm
Stridsyx	4T10 + 10	-	1H	90 cm	2,8 kg	3000 bm
Träkäpp	2T10	-	1H	100 cm	1,5 kg	100 bm
Trästav	4T10	-	2H	200 cm	3 kg	150 bm

Tabell 8.7 Närstridsvapen

<i>Avståndsvapen</i>	<i>Skada</i>	<i>Räckvidd</i>	<i>Fattning</i>	<i>Längd</i>	<i>Vikt</i>	<i>Pris</i>
Kastkniv	2T10	2:5:10:20:40 m	1H	15 cm	0,3 kg	350 bm
Kastspjut	4T10 + 10	4:10:20:40:80 m	1H	150 cm	1,5 kg	1250 bm
Lätt kastyx	3T10 + 10	2:5:10:20:40 m	1H	60 cm	1,5 kg	1950 bm
Kortbåge	4T10	5:20:40:80:140 m	2H	100 cm	1 kg	450 bm
Långbåge	5T10	5:20:40:100:200 m	2H	180 cm	1,8 kg	1800 bm
Lätt armborst	4T10 + 20	5:20:50:120:200 m	2H	80 cm	3 kg	2750 bm
Slunga	2T10	5:10:30:50:80 m	1H	60 cm	0,1 kg	80 bm
Tungt armborst	6T10 + 20	5:20:50:140:240 m	2H	80 cm	4,5 kg	3500 bm

Tabell 8.8 Avståndsvapen

<i>Rustningar</i>	<i>Skydd</i>	<i>Avdrag</i>	<i>Vikt</i>	<i>Pris</i>
Läddrustning	20	-20	7 kg	2200 bm
Fjällpansarrustning	40	-40	18 kg	4000 bm
Ringbrynjerustning	60	-60	22 kg	15000 bm
Plåtrrustning	80	-100	36 kg	25000 bm

Tabell 8.9 Rustningar

<i>Sköldar</i>	<i>Skydd</i>	<i>Avståndsskydd</i>	<i>Vikt</i>	<i>Pris</i>
Liten rundsköld	20	20	2 kg	200 bm
Stor rundsköld	40	40	3,2 kg	340 bm
Liten riddarsköld	20	20	2 kg	350 bm
Stor riddarsköld	40	60	3,5 kg	500 bm

Tabell 8.10 Sköldar

<i>Hjälmar</i>	<i>Skydd</i>	<i>Uppmärksamhet</i>	<i>Vikt</i>	<i>Pris</i>
Läderhuva	20	-10	0,5 kg	200 bm
Ringbrynjuhuv	60	-10	1,5 kg	3500 bm
Tunn hjälm	80	-30	4 kg	4000 bm

Tabell 8.11 Hjälmar

<i>Naturliga vapen</i>	<i>Skada</i>	<i>Räckvidd</i>	<i>Fattning</i>	<i>Längd</i>	<i>Vikt</i>	<i>Pris</i>
Knytnäve	1T10	-	-	-	-	-
Spark	2T10	-	-	-	-	-

Tabell 8.12 Naturliga vapen