

Nyx

v1.0

av

Olle "Snigel" Linge

www.snigel.nu

2006-12-21

INTRODUKTION.....	3
1. ROLLPERSONEN	4
ATTRIBUT	4
ASPEKTER	5
ASPEKTPÖÄNG OCH BALANSERING.....	6
FÖRÄNDRING AV ROLLPERSONEN	7
2. HANDLINGAR.....	7
INDIVIDUELLA HANDLINGAR.....	8
KONFLIKTHANDLINGAR.....	8
KOMPLEXA HANDLINGAR	8
MODIFIKATIONER FÖR KOMPLEXA HANDLINGAR	9
TAKTIKVAL	10
KOMPLEXA HANDLINGAR I SPEL.....	11
MÅNGA KONFLIKTER OCH LÅGT MOTSTÅND	12
3. AVDRAG	12
NEUTRALISERING AV AVDRAG.....	13
4. HISTORIK.....	13

INTRODUKTION

Nyx är ett regelsystem jag har konstruerat för att jag inte är nöjd med de regelsystem som finns på marknaden. Det finns flera punkter jag anser viktiga och som jag har försökt att premiera i det här systemet och framförallt handlar det om strömlinjeformade, minimalistiska regler som ger stöd åt spelardeltagande och rollspelade snarare än hindrar det. Nyx är riktat till dem som vill använda regler som ett stöd för berättande och rollspelade, men som inte gärna ser att reglerna blir dominerande under spelmötet. Reglerna är skrivna för att uppmuntra och kräva av spelarna att bli delaktiga i kampanjen eller scenariot.

Huvudpoängen med att släppa regler som relativt fristående från spelvärld är att jag tycker att det är roligare att utveckla spelvärldar än regler. Dessa regler har under speltest fungerat mer eller mindre exakt så som jag vill att regler i rollspel ska fungera och därför ämnar jag använda dem till olika spelvärldar i framtiden. Förhoppningsvis kan de även tillföra andra rollspelare någonting. För att integrera reglerna med världen, behövs unika exempel, men till att börja med är exemplen hämtade från spelvärlden i Magneter och mirakel. De är naturligtvis så pass generiska att det inte är några som helst problem att förstå.

Det är förstås fritt för var och en att använda reglerna så länge ingen tjänar pengar på det, men om ni använder dem vill jag gärna att ni tydligt skriver varifrån reglerna kommer. Jag uppskattar också de flesta former av feedback och förslag på hur reglerna kan göra bättre, både till form och till innehåll. Namnet Nyx har jag valt helt godtyckligt för att jag tycker att det låter bra, även om det också råkar vara grekernas nattgudinna.

Systemet innehåller inga frivilliga regler. Det är min övertygelse att varje rollspelsgrupp är tillräckligt kompetent för att själv bedöma huruvida ändringar behöver göras och i så fall genomföra dem. Det innehåller inte heller några listor på till exempel utrustning, eftersom det är tämligen specifikt för spelvärlden. Dock finns exempel på hur man kan resonera när dessa konstrueras för en given situation.

Det första avsnittet handlar om att konstruera rollpersoner. Grunden utgörs av attributen Kropp, Medvetande och Interaktion som i mycket grova drag talar om hur karaktären är lagd. Det viktigaste är dock de tio fria aspekterna. De är graderade från 1-3 och sammanfattar det som är viktigt att veta om karaktären. Genom att koppla rollpersonsbeskrivningen till dessa, behövs inget annat för att skapa en komplett karaktär; bakgrund, personlighet och färdigheter är stöpta i samma regelform.

Det andra avsnittet fokuserar på handlingar av olika slag. Enkla handlingar påminner mycket om hur det ser ut i andra rollspel, men komplexa handlingar använder en skala för att möjliggöra konflikter som böljar fram och tillbaka. Systemet är helt abstrakt och det existerar inga undantagsregler eller specialfall utan det bör gå att applicera på alla fall som dyker upp under spel.

Det tredje avsnittet är centrerat kring avdrag, vilket är ett gemensamt namn för de negativa effekter som kan bli följderna av handlingar av olika slag. Också detta system är abstrakt och hanterar skador av alla typer, inklusive mentala och interaktionsrelaterade. Låt oss dock börja från början med rollpersonerna och grunden för regelsystemet.

1. ROLLPERSONEN

Rollpersonen är den figur genom vars sinnen spelaren upplever spelvärlden och den person vars roll hon ikläder sig under spelmötet. Reglernas mål är dels att definiera en rollperson och dels att beskriva hur det fungerar när denna interagerar med sin omgivning. Tanken är också att de ska stötta rollspelande och berättande. För att få detta att fungera är det nödvändigt att först definiera rollpersonens förmågor. Detta görs först övergripande med hjälp av Attribut och sedan mer ingående med Aspekter. Karaktär är ett annat ord för rollperson och de båda orden kommer att användas synonymt genom texten.

Exempel: Kontinuerligt genom reglerna kommer det att dyka upp avsnitt som det här. Tanken är att dessa ska illustrera reglerna med konkreta exempel. Till vår hjälp har vi karaktären Phaide. Hon är en ung kvinna som flytt från sitt hem i Frostvärn efter en spektakulär händelse där hennes bror dog, men där hon använde latent mirakelkrafter och sedan dess förföljts. Det första vi ska göra är att se hur hon fungerar som rollperson och hur reglerna definierar henne. Efter det ska vi följa henne genom glimtar in i äventyr och strapatser hon hamnar i, allt för att se hur reglerna hanterar olika situationer som dyker kan tänkas dyka upp under spelets gång.

Attribut

Den mest grundläggande uppdelningen av en karaktärs förmågor och egenskaper kallas attribut. De används så snart det är intressant att se hur bra hon är på något. Attributen är Kropp, Medvetande och Interaktion. Varje rollperson får 17 poäng att placera ut de tre attributen, vilket ger strax över 5 i snitt. Vill spelaren ha en rollperson som är mer specialiserad än vad attributen tillåter, går det också bra att spara några poäng till nästa steg och där få större utdelning för dem, men på smalare områden. Överblivna poäng går förstås också bra att använda i nästa fas.

Kropp talar om hur framträdande rollpersonens fysiska egenskaper är. För det första handlar det om motorik, fingerfärdighet, snabbhet, balans och koordination. Kort sagt om hur väl rollpersonen kan använda sin kropp. För det andra handlar det om kroppsliga egenskaper såsom tålighet, uthållighet och styrka.

Medvetande avser alla mentala förmågor, till exempel klartänkheter, viljestyrka, mental stabilitet, inlärningsförmåga och logisk-matematisk intelligens. Bildningsområden såsom geografi och historia räknas också hit. Även de fem sinnen och uppmärksamhet är inkluderade.

Interaktion beskriver rollpersonens förmåga att interagera socialt med sin omgivning. Det handlar alltså om saker som till exempel social kompetens, övertalningsförmåga, språkkunskap, karisma och personlig utstrålning. Det kan också handla om att påverka en publik med till exempel tal, sång eller spel. Interaktionen kan också vara indirekt genom olika konstnärliga uttrycksformer. Kontakter, status och rykte är andra viktiga delar av attributet.

Exempel: De tre attributen representerar karaktärens förmågor på det mest grundläggande sättet och det är därför viktigt att fundera noga på hur poängen ska fördelas. Phaide är till att börja med en person vars mentala och sociala färdigheter vida överstiger de fysiska, så ett relativt lågt värde i Kropp är passande (4). Phaide har latent mirakelkrafter hon inte själv kan kontrollera, men hon är inte överdrivet stark på övriga områden som räknas till Medvetande (5). Interaktion är det attribut som passar henne bäst och bör ha högst värde (8).

Attribut används när en karaktär ska utföra en handling där utgången inte är självklar. En vanlig tiosidig tärning slås och om utfallet på denna är lika med eller lägre än attributets värde, har handlingen lyckats. Om handlingen är svårare än normalt, modifieras attributets värde med något från -1 (ningen svårare) till -3 (mycket svårare). Skulle handlingen vara lättare är det oftast inte nödvändigt att slå ett slag om det inte fyller en funktion i spelet. Kvaliteten på utfallet markeras av det absoluta utfallet på tärningen (det vill säga den siffra som tärningen visar), ju högre desto bättre. Resultatet av en handling kallas för Effekt, där ett högt värde är bra för den som utförde handlingen.

I väldigt ovanliga fall kan det hända att attribut når över 10. Ett enkelt sätt att hantera detta går ut på att istället för 11 skriva +1 (eller +4 istället för 14). Det innebär att om tärningsutfallet blir högre än siffran efter plustecknet, blir effekten vad tärningen visar. Om slaget istället blir lika med eller under siffran efter plustecknet, blir effekten samma som tärningsutfallet plus tio. Om en karaktär till exempel har +3 i ett attribut och utför ett normalt slag, ger utfallen 1, 2 och 3 effekten 11, 12 och 13. Alla utfall över tre ger en effekt lika med utfallet.

Aspekter

En rollperson har tio aspekter som är helt fria. En aspekt definierar karaktären ytterligare på olika områden. Aspekterna kan beskriva många olika sidor av karaktären: fysiska, mentala, skicklighets- eller egenskapsrelaterade. De är inte begränsade till att bara innefatta en av de olika typerna uppräknade ovan. De tillhör inte heller något specifikt attribut, utan kan innefatta flera. Smed, Ung, Uppväxt i vildmarken, Fallen mirakelmästare, Humaniora, Smidig, Berest, Kung och Förälskad i furstinnan är alla tänkbare aspekter. Aspekter får överlappa, men de bör inte ligga för nära varandra. Det allra viktigaste är att aspekterna är balanserade mellan att ge rollpersonen fördelar och nackdelar. De allra bästa aspekterna är de som kan ge både och. Spelaren får placera ut följande värden på tio valfria aspekter: 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Dessa går inte att bryta ned till fler eller kombinera ihop till färre aspekter med högre värden. Trean och tvåorna är viktigaste

Tanken är att karaktären ska kunna beskrivas i sin helhet genom att endast beskriva aspekterna. Det är inte så noga vilken ordning saker och ting görs. För en del är det lättare att först bestämma hur karaktären ska vara och sedan omsätta detta i siffror, andra föredrar att göra tvärtom. Se dock till att aspekterna täcker det som är centralt för karaktären. Om det är viktigt att hon har en exceptionell och viktig moder, bör hon ha det som en aspekt tillsammans med övriga som beskriver egenskaper, färdigheter och personlighet.

Exempel: Phaides aspekter ska täcka upp allt det som är centralt hos henne. Det är inte helt lätt att sammanfatta en person med bara tio aspekter, men tänk på att det är de tio viktigaste sakerna som tas upp. Fler aspekter skulle leda till ökad splittring och mindre fokuserade karaktärer. Dessa är Phaides aspekter:

Viljestark (3) är Phaides mest framträdande egenskap. Hon har en inre låga som visserligen kan flämta och flacka, men den dör aldrig. Oavsett situationen kämpar hon alltid vidare för det hon anser vara rätt och det är mycket svårt att stoppa henne. Egenskapen visar hon tydligaste genom sina mörka ögon, som ibland kan brinna som av en inre eld.

Phaide har **Slumrande mirakelförmågor (2)**, något som hon själv inte visste om till alldeles nyligen. Hon har ännu inte lärt sig att hantera dem och det ända hon med flit kan använda dem till är att skapa små gnistor. Omedvetet kan hon dock utföra långt mycket kraftfulla mirakel som ligger på samma nivå som många mirakelmästare.

Enda sedan den där natten vid Urmakartorget har hon varit **Efterlyst av staten (2)**. Hon störde en officiell avrättningsceremoni och dömde sig själv ovillkorligt till döden genom att peka ut sig själv som vild mirakelmästare, något myndigheterna slår ned på hårt. Hon har flytt från sitt hem i Frostvärn och gömmer sig undan repressalier och förföljelse.

Phaide är **Omtyckt (2)** av så gott som alla hon tillbringar tid med. Hennes sympatiska sätt att vara och hennes empatiska förmåga gör att hon är enkel att vara med och det uppskattas. Hon har ett mycket gott rykte hos motståndsrörelsen, men också bland de hon kände när hon fortfarande bodde i Frostvärn.

Empatisk (1) är en egenskap som genomsyrar hennes väsen. Hon är genuint intresserad av andra människor och deras situation och gör alltid vad hon kan för andra. Detta har också en negativ sida i och med att hon bryr sig även om sådant hon inte kan göra något åt. Hennes sinne är ofta oroat och tyngt av andra människors lidande.

Sedan incidenten vid Urmakartorget och flykten från Frostvärn, är Phaide **Allierad med motståndsrörelsen (1)** i Östanland. De lever i hemlighet i vildmarken i väster och gör vad de kan för att sätta käppar i hjulet för mirakelmästarna och den stat de dominerar. De har de inte lätt och är inte många, men deras kampiver glöder.

Om man iakttar Phaide vet man att hon är en **Sorgsen (1)** person som har mycket mörka minnen att bära. Hennes bror är definitivt död och så också hennes familj. Den världen hon föddes i har visat sig vara en mardröm som är svår att vakna ifrån och det finns få ljusglimtar i tillvaron. Oftast är hon stark nog att stå emot sorgen, men inte alltid.

Allt hon känt och älskat har dött och därför vill Phaide **Fly från Östanland (1)**. Hon har inte utarbetat någon plan för att genomföra detta och i nuläget känns det orealistiskt att smita undan mästarnas patruller och rigorösa säkerhetsnät, men det är ändå en vilja som finns hos henne. I Sunnanland skulle hon kunna börja ett liv på nytt utanför den stat som svikit henne.

Phaide är bra på att **Övertala (1)** andra människor till att göra som hon vill. Oftast beror det på att hon är en så sympatisk person att det är svårt att inte hålla med henne, men hon har många vapen i sin arsenal. Genom att lirka och angripa svaga punkter hos sin meningsmotståndare kan hon få dem att mjukna och för det mesta ge med sig.

Liten (1) är en egenskap som varit hennes eviga gissel samtidigt som det ger henne många fördelar. Hon är kort och slank, vilket gör att hon har lätt för att ta sig igenom trånga passager och gömma sig. Problemet är att hon samtidigt har svårt att nå saker och är relativt klen, något som hon bittert fått erfara i sin barndom.

Aspektpoäng och balansering

Aspekterna kan användas på två parallella sätt, där det ena handlar om att få aspektpoäng och det andra innebär att poäng spenderas. Aspektpoäng (kallas bara poäng härnäst) är ett slags poäng som används för att balansera en karaktär, både berättarmässigt och regelmässigt. Karaktären börjar med tio aspektpoäng. Om en aspekt påverkar karaktären på ett negativt sätt, erhåller spelaren lika många poäng som värdet på aspekten. Om aspekten istället används positivt, kostar det spelaren en poäng, oavsett aspektens värde. Notera att aspekterna bara kan användas genom aspektpoängen. När aspekterna används på detta sätt, får spelaren kasta lika många extra tärningar som värdet på aspekten och får sedan välja den tärning som är mest fördelaktig. Aspekterna kan användas positivt och negativt även på berättarmässiga delar av spelet genom att introducera element i berättelsen som

antingen är till hennes för- eller nackdel. Till exempel kan spelaren betala en poäng och använda aspekten Mirakelmästare för att föra in något positivt i spelet som har med aspekten att göra, kanske en gammal kollega som kan hjälpa till eller en innestående skuld som är dags att lösa in. Ett annat alternativ är att få poäng för att låta en ärkefiende inom mirakelordern komma ikapp och ställa till problem.

I en situation där det är uppenbart att en aspekt borde påverka karaktären på ett negativt sätt, kan spelaren välja mellan att aktivera aspekten och då få aspektpoäng och slå flera tärningar och välja den sämsta. Hon kan också välja att istället betala poäng för att ignorera aspektens effekt och fortsätta som om den inte fanns.

Exempel: Phaides aspekt Liten (1) är ett utmärkt exempel på en bra aspekt. Den kan användas för att gör slag svårare (allt som har med styrka eller längd att göra) och genererar därför en hel del poäng för Phaide. Samtidigt kan hon använda dessa poäng för att använda Liten (1) för att exempelvis gömma sig effektivt.

Hon har dock aspekten Viljestark (3) som oftast är mycket positiv. Det gör dock ingenting, eftersom hon har gott om aspekter som kan ge henne de poäng som behövs för att aktivera Viljestark (3), till exempel Sorgsen (1) eller Efterlyst av staten (2). Dessutom är det inte svårt att tänka sig att också Viljestark (3) kan vara en stor nackdel i vissa situationer.

Förändring av rollpersonen

Regelsystemet är byggt så att spelarna från början ska kunna skapa sig de rollpersoner de vill spela. Att göra rollpersonerna bättre under spel är därför inte speciellt intressant, utan det handlar i så fall snarare om att förändra rollpersonen. Kanske har hon utsatts för nya upplevelser och påverkats av den värld hon lever i. Detta bör förstås återspeglas i rollpersonens aspekter. Mellan varje spelmöte eller vid en längre paus i spelet, kan spelarna flytta poäng mellan olika aspekter, vilket också möjliggör att nya aspekter tillkommer och gamla försvinner. Ingen aspekt får dock förändras med mer än ett steg och det får aldrig finnas fler än en med värde 3 och tre med värde 2. En karaktär kan få tillfälliga aspekter från exempelvis skador, men dessa hanteras separat.

Exempel: Efter att ha tillbringat lång tid hos motståndsrörelsen har Phaide blivit markant bättre på att överleva i vildmarken, något hon inte alls kunnat tidigare. Hon kan dock inte skaffa en ny aspekt rakt av, utan måste omfördela de värden hon redan har. Allteftersom tiden har flutit på, har jakten på henne mattats av något. I ett första steg byter hon ut Efterlyst av staten (2) till Efterlyst av staten (1) och skaffar sig Motståndskvinna (1). I ett andra steg när ytterligare tid förflutit, tar hon helt bort Efterlyst av staten och höjer till Motståndskvinna (2).

2. HANDLINGAR

Grovt sett finns det två typer av handlingar. I det först fallet slår man ett slag och jämför det med attributets värde. Detta kallas för en individuell handling. I det andra fallet slår två personer varsitt slag och jämför resultaten för att se hur de klarade sig i en konflikt med varandra. Detta kallas för en konflikthandling. Utöver dessa två typer av handlingar finns också två olika sätt att utföra dem, antingen enkelt eller komplext. Enkla handlingar avgörs i ett enda slag och innehåller inget taktiskt moment. Komplexa handlingar kan bölja fram och tillbaka och innebär ett visst mått av taktik. Detta

system används lämpligast när en handling är spännande, när det är intressant att veta mer i detalj hur utvecklingen ser ut samt när en handling löses med fler än ett enda tärningslag.

Individuella handlingar

Ofta är det intressant att veta om och i så fall hur bra karaktären lyckas med en specifik uppgift. Det skulle kunna gälla om rollpersonen lyckas kalibrera en magnetkanon rätt eller utifall hon klarar av att hoppa över en bred ravin. Modifikationer är en bedömning som måste göras efter sunt förnuft: Det är 50 % chans att lyckas med en normal handling för en normal person, men till detta tillkommer aspekter som kan göra det både svårare och lättare.

Exempel: Motståndgruppen väljer att försöka ta sig förbi rälsen vid en djup ravin där en magnifik magnetbro bär upp rälsen högt ovanför. Rälsen är upplöst, men direkt under det svävande brovalvet finns ett stycke mörker att ta skydd i. Det är dock svårt att röra sig på stenslutningarna utan att starta ett mindre ras, varför den med lägst värde i Kropp ombeds av spelledaren att slå ett slag för att inte föra oväsen.

Phaide är sämst och får slå ett slag som representerar hela gruppens framgång. Spelldaren bedömer att det är ett helt normalt slag, vilket betyder att Phaide ska slå lika med eller under sitt värde i Kropp (4) för att lyckas. Hon betalar en poäng för att aktivera sin nya aspekt Motståndskvinna (2), men slår ändå 9, 9 och 5, vilket betyder att hon misslyckas. Spelldaren beskriver hur hon slinter med foten och en mindre lavin av småsten störtar ned mot ravinens botten. Strax därefter är brons väktare dem hack i hämlarna.

Konflikthandlingar

Dessa avgörs genom att de inblandade slår ett slag för lämpligt attribut och eventuella aspekter. Parterna behöver inte slå för samma attribut/aspekt (se nästa stycke för hur detta kan påverka slaget). Den med högst effekt vinner. Ju större marginal, desto mer överlägsen är vinnaren. En enkel konflikthandling kallas ofta för motståndsslag. Om någon av parterna har en fördel av någon anledning, bör detta resultera i att slaget för denne blir lättare. Detta fungerar på samma sätt som för individuella handlingar.

Exempel: Än så länge är personerna i ravinen inte dömda. Det är mörkt och spanarna uppe på bron måste få syn på dem för att kunna beskjuta dem eller jaga ifatt dem. Gruppen ligger blickstill och hoppas att de inte ska bli upptäckta. De hade bara några sekunder på sig att gömma sig innan väktarna börjar leta. Detta är ett bra exempel på en konflikt. Väktarna vill hitta karaktärerna och de vill hålla sig dolda. Den här gången handlar det om en annan typ av grupphandling och spelledaren tycker att det är lämpligt att den som är bäst får slå det gemensamma slaget.

Veteranen Moni är den som överlevt längst i vildmarken och har Medvetande (5) och dessutom Motståndsmän (3), vilket spelledaren bedömer kan användas för att gömma sig. Moni slår därför tre extra tärningar och tillsammans med den ursprungliga tärningen blir utfallen: 8, 8, 9 och 1. Den soldat som har chans att upptäcka gruppen misslyckas med sitt slag och får effekt noll. Gruppen lyckas precis med att gömma sig undan, men vakterna vet ändå att någon har passerat och skickar ut patruller för att spana.

Komplexa handlingar

Dessa handlingar utspelar sig på en abstrakt konfliktskala. Denna består av en linje vanligen graderad från 5 i ena änden via 0 i mitten sedan upp till 5 igen i den andra änden. Parterna representeras som varandes i vardera änden av skalan. Handlingen är uppdelad i flera omgångar och efter varje sådan flyttas en markör på skalan. Denna ger en indikation på hur handlingen utvecklas. Varje part (även passiva saker såsom en bergvägg eller konstnärlig utmaning räknas som en part) har ett mål med handlingen som måste definieras i förväg. Om karaktären vill klättra upp för ett högt berg, är ett rimligt mål att komma hela vägen upp. Eftersom berget är passivt, blir dess mål automatiskt omvänt, det vill säga att klättraren misslyckas. Aktiva parter måste också, precis som vid alla andra handlingar, definiera vilka attribut och aspekter som ska användas. Detta kan skifta under konflikten. Om någon vill ta sig ur en strid, kanske andra aspekter går att använda och spelledaren kanske gör det lättare att fly än att vinna striden.

0 betyder någon form av jämviktsläge. Om mätaren står närmare den ena parten betyder att denne har drivits tillbaka till ett underläge, ju längre från mitten, desto allvarigare är situationen. Om mätaren flyttas längre bort än 5, resulterar detta i någon form av avdrag för den som ligger under. Markören kommer aldrig längre än 5 och de resterande stegen konverteras till en effekt, som fungerar på samma sätt som den effekt som erhålls vid enkla handlingar. Det är inte skrivet i sten att skalan går upp till just 5, utan för vissa konflikter kan det vara en god idé att använda en skala av annan längd för att påverka hur lång tid konflikten tar. Att vid en intensiv jakt minska ned till 3 torde vara en bra idé.

Komplexa handlingar är som sagt uppdelade i omgångar av flexibel längd (det kan vara allt från några sekunder till flera år beroende på typ av handling). Om den ena parten är passiv (som vid bergsklättring), sker handlingsresolutionen precis som för en enkel handling. För varje effekt slaget får, flyttas markören ett steg närmare karaktärens mål. Om slaget misslyckas, flyttas markören åt andra hållet lika många steg som slaget hade behövt vara lägre för att lyckas.

En konflikt kan sluta på tre sätt: 1) när någon av sidorna ger upp, 2) när någon lyckas avbryta konflikten, 3) när något attribut når 0. Det första behöver inte innebära att ena parten sträcker upp händerna i luften och säger att hon ger sig, utan betyder helt enkelt att hon tillåter motståndaren att uppnå sitt mål. Att avbryta en konflikt är ibland mycket enkelt. Ibland ingår det dock i motståndarens mål att karaktären inte ska komma undan. Om en karaktär blir jagad går det till exempel inte avbryta konflikten, eftersom ett avbrytande automatiskt betyder att motståndaren får tag på en. Om ett attribut når 0 är det definitivt slut och parten blir utslagen.

Modifikationer för komplexa handlingar

Innan första omgången bör spelledaren tänka efter om det finns något i konflikten som ger ett situationsberoende övertag till endera parten. Att i strid ha ett vapen är typexempel en faktor som många fall är en fördel för den som håller i det. Dessa faktorer ger en bonus innan första rundan och därefter bara de rundor som parten den gäller ligger i överläge (det vill säga då markören är på motståndarens planhalva). Om parten istället hamnar i underläge vänds fördelen till en nackdel. Det är alltså bara en fördel att ha ett spjut så länge motståndaren befinner sig på lagom avstånd, sedan blir det en nackdel om kampen envisas med att behålla det odugliga vapnet. Om båda sidor har sådana modifikationer, låter man den med högst modifikation ha kvar skillnaden mellan båda modifikationerna.

Bonusens storlek beror på i hur hög grad faktorn är situationsberoende och varierar mellan 0 och 5. Ett spjut är mycket situationsberoende och ger därför 4 i avdrag eller bonus beroende på om man ligger under eller inte. Att ha ett fordon i en jakt har också ett högt värde, men kan snabbt vändas till något negativt om terrängen blir ofördelaktig. Här följer några exempel på situationsvärden för olika konflikter och olika faktorer. Tänk på att de även läggs till innan första rundan ens har börjat, så det är alltid bra att ha en faktor med högt värde i början, även om det efter en stund kan bli negativt.

Exempel: Under timmarna som följer passagen av bron, letar två patruller efter gruppen. Den enda bedöms som helt fel ute (de letar på fel sida av bron), men den andra har chans att hitta karaktärerna. Efter att ha misslyckats med att hålla sig undan, bestämmer sig gruppen för att splittras för att om möjligt någon kan undkomma. Phaide ser sina vänner försvinna iväg, men smyger själv ned mot floden för att följa den nedströms. En av soldaterna lyckas dock med sitt slag för att upptäcka henne när hon gör det. En jakt blir resultatet, där Phaides mål är att hinna fram till floden innan vaktens får tag på henne.

Phaide har Kropp (4) och kan dessutom använda aspekten Motståndskvinna (2). Hon betalar en aspektpoäng för att få slå totalt tre tärningar och slår 2, 3 och 5. Den tärning som ger högst effekt är den som utföll på 3, eftersom utfallet på tärningen är effekten. Femman leder till misslyckande och används därför inte.

Soldaten har Kropp (7) och har tur med slaget, som utfaller på 6. Detta ger en effekt på 6, vilket är tre steg högre än Phaides. Markören flyttas från tre till Phaides nackdel. När den når förbi 5 åttendera hållet är jakten över. Nästa omgång väljer Phaide att inte använda en aspekt, men klarar sig hyggligt ändå; båda får effekt 3. Den tredje omgången är dock katastrofal för Phaide, som får effekt 0, att jämföra med vaktens 5. Han är nu ifatt henne och lyckas kasta henne till marken.

Taktikval

Inför varje runda ska båda parterna dolt bestämma sig för hur de vill förhålla sig till sin motståndare. De gör detta genom att välja ett av tre val: 0, 1 eller 2. Valen ska tolkas som hur offensiv rollpersonen är: 0 betyder defensiv, 1 någonstans mittemellan, 2 betyder offensiv. Dessa besegrar och blir besegrade av varandra i ett triangelmönster, det vill säga att 2 besegrar 1, 1 besegrar 0 och 0 besegrar 2. Att ett val besegrar ett annat betyder att möjligheter öppnat upp sig för den som valde rätt. Fördelen är antingen en bonus eller en möjlighet att växla denna bonus mot någon annan fördel.

Så snart valet har gjorts, rullar båda sidorna rätt antal tärningar. Effekterna på slagen jämförs och om någon sida vinner, flyttar denne mätaren mot motståndaren lika många steg som slaget vanns med. När slagen är gjorda är det dags att hantera valen. Det val som vinner ger tre extra steg, förutsatt att denne är i rätt läge. 0 ger bara bonus om vinnaren ligger i underläge (det vill säga allting som är sämre än 0 på skalan). 1 kan bara ge bonus inom skalan och kan därför inte absorbera eller utöka steg som skulle ha förflyttat markören förbi ändarna. 2 ger bara effekt om vinnaren är i överläge, det vill säga allting som är bättre än 0 på skalan. Bonusen låter alltså vinnaren flytta tre steg till sin fördel, förutsatt att konflikten är i rätt läge. Om det blir lika, finns det möjlighet att båda vinner (eftersom båda kan ha spelat val som gäller på den aktuella delen av skalan).

Den som vinner taktikvalet kan välja att istället för att få +3, ge sig själv ett berättarmässigt övertag. I en strid kan det handla om att dra ett nytt vapen, använda magi, avfyra ett avståndsvapen, fly ut genom ett fönster eller skaffa sig själv en tidsfrist genom att flytta sig till ett bättre läge. Det är alltid

upp till spelledaren vad som är rimligt, men tänk på att det är ganska tufft att gå miste om +3 på slaget, så de fördelar karaktären får istället bör vara potent. Att vinna taktikvalet möjliggör också för en part att avbryta en strid och försöka fly.

Exempel: Phaide och vakten tumlar runt på den steniga marken alldeles intill floden. Eftersom den förra konflikten är avklarad, inleds en ny. Vaktens mål är att pacificera Phaide och hennes mål är att komma loss och hoppa i floden för att kanske fly den vägen. Spelledaren ger vakten ett övertag på ett till att börja med, eftersom han lyckades hinna ifatt och få omkull Phaide i tidigare. Spelledaren väljer dock att sänka hans attribut med ett, eftersom han känner igen Phaide och vet att hon eftertraktas levande och att han därför inte kan använda sin fulla repertoar av fula knep.

I första omgången satsar Phaide på taktikvalet 0 (det vill säga defensivt) och soldaten går på 2 (det vill säga offensivt). Samtidigt som valet visas, rullas också tärningarna: effekt 3 för Phaide (hon får här en poäng och lägger till en negativ tärning för aspekten Liten (1) och den sämsta effekten är just 3) och effekt 0 för soldaten. Mätaren flyttas från ett till soldatens fördel till två till hans nackdel. Phaide vinner också taktikvalet (0 besegrar 2), men eftersom hon har ett överläge, spelar detta ingen roll. Phaide beskriver hur soldaten försöker koppla ett armlås på henne och trycker henne ned mot de vassa stenarna, men han är för ivrig och är inte beredd på att Phaide ska försvara sig. Han tappar balansen och Phaide kommer upp på alla fyra.

I andra omgången väljer både Phaide och soldaten 1 (mittemellan). Phaide väljer den här gången att köpa bort sin Liten (1) för en aspektpoäng, samtidigt som hon vill använda Motståndskvinna (2) för att hjälpa sig själv. Det kostar henne två poäng, men i gengäld har hon nu chansen att ta sig loss med två extra tärningar. Hon får effekt 3 på den bästa tärningen, vilket jämförs med soldatens 1. Hon når fyra till sin fördel, men det räcker inte för att fly. Konflikten är över först när hon lyckas komma förbi fem. Återigen är det Phaides tur att beskriva vad som händer. Hon beskriver hur hon använder ett tjuvknep hon lärt sig av numera avliden motståndsmann och därför lyckas kräla sig bort från soldaten och till slut lyckas resa på sig.

I tredje omgången väljer Phaide 1 och soldaten 0. Slaget för Phaide får effekt 0 (hon misslyckas) och för vakten effekt 5. Markören flyttas från fyra till Phaides fördel till ett till hennes nackdel. Den här gången spelar dock taktikvalet in. Phaides 1 slår soldatens 0 och hon får tre steg till sin fördel. Totalt slutar alltså omgången med två till Phaides fördel. Hon beskriver hur soldaten lyckas få tag på hennes fot och drar omkull henne igen.

I fjärde omgången har Phaide otur. Hon väljer 1 mot soldatens 2 och får dessutom bara effekt 1, mot soldatens effekt 6. Hon går från två i överläge till tre i underläge. När sedan taktikvalet appliceras, förlorar hon ytterligare tre steg och hamnar på fem med ett steg överskjutande (eftersom soldaten valde 2, kan bonusen användas även för att uppnå effekt efter femman). Den här gången är det spelledarens tur att beskriva vad som händer, eftersom soldaten vann taktikvalet. Soldaten har kopplat ett smärtsamt grepp om Phaides fotled och vägrar släppa taget, trots upprepade sparkar på fingrarna. Snart har han övermannat Phaide och håller henne nere med sin överlägsna kroppstygnd och styrka. Phaide har förlorat och konflikten är slut.

Komplexa handlingar i spel

Mätaren tillsammans med valen ger en hel del stöd för berättande. Det är den som vinner valet som ska beskriva vad som egentligen händer under rundan. Det finns några saker att ta hjälp av. För det första vet man hur det såg ut rundan innan och man vet hur det ser ut nu; skillnaden är intressant. Beskriv varför det blev som det blev! Valen spelar också in här, eftersom de talar om vilken attityd de

båda sidorna i konflikten har och kan hjälpa till att ytterligare stödja berättandet. Var inte rädd för att använda miljön som redskap för att göra konflikten intressant.

Tänk på att även om det kan verka tråkigt att det kan bli lika, betyder inte det att konflikten står still, det betyder bara att läget inte förändrats från det att omgången startade till dess att den slutade. Under tiden kan nästan hur mycket som helst ha hunnit hända, så ta tillfället i akt och utveckla konflikten till något intressant. Om spelaren väljer att köpa bort en negativ aspekt eller använda en positiv, tänk också på att detta bör märkas i beskrivningen av vad som händer.

Många konflikter och lågt motstånd

Skulle det vara så att rollpersonerna ställs inför väldigt många konflikter där varje enskild inte är vidare intressant, kan det vara en bra idé att snabba upp det hela lite grann. Situationen kan uppstå om motståndet till exempel är mycket sämre, men i gengäld är väldigt många till antalet. Se då till så att motståndarna utgör en enhet tillsammans och sätt upp mål för en konflikt mellan rollpersonen och alla motståndarna tillsammans. Varje gång rollpersonen lyckas åsamka skada i någon form, minskar dessutom motståndarens värde med ett, för att symbolisera att motståndet minskar. Hur denna minskning ter sig i spelet är upp till spelaren eller spelledaren att avgöra.

Exempel: Moni är en mycket dödlig kämpe och när han blir upphunnen, utbryter en fruktansvärd strid. Han slåss mot fyra soldater ensam och som grupp betraktat har de kropp (9) (detta är en siffra som uppskattas av spelledaren för att bedöma hur farlig gruppen är tillsammans). Moni har Kropp (7) och dessutom aspekten Närstrid (2). Moni inser att han måste vinna striden för att klara sig och hans mål är således att nedgöra alla fiender, samtidigt som de har som mål att slå ihjäl honom. Till en början går striden bra för Moni och han lyckas göra skada två gånger och beskriver hur han med sin långsmala dolk lyckas skada två av soldaterna allvarligt. När sedan turen vänder och Moni blir skadad är det dags att titta på hur systemet hanterar avdrag, vilket är den abstrakta term som används för alla typer av skador och åkommor.

3. AVDRAG

En karaktär får avdrag så snart effekt uppnås till hennes nackdel (detta gäller för alla typer av handlingar). Det finns två typer av avdrag: utmattning och skada. Spelaren har två alternativ: Antingen kan hon välja att få en poäng utmattning för varje poäng effekt eller att konvertera all effekt till en poäng skada. Utmattning drabbar alltid ett attribut och det är oftast uppenbart vilket som påverkas, nämligen det som karaktären använder i konflikten. Utmattning markeras genom att kryssa rätt antal rutor bredvid rätt attribut eller aspekt. Varje ruta sänker attributet med ett.

Skador markeras inte genom att sätta kryss i rutor, utan dyker istället upp som aspekter och ger rollpersonen avdrag närhelst hon ska utföra en handling som skadan är relaterad till. Aspekten har alltid värdet ett, men det går att ha många separata skadeaspekter av samma typ. Typen av skada beror helt på motståndarens mål samt vilket konflikt det handlar om och kan vara allt från ett brutet ben, ett krossat självförtroende eller en mental blockering. I en konflikt där parterna slåss politiskt om makt vid hovet, kan en skada innebära att ryktet nedsmutsas eller att en viktig allierad förloras.

Se efter vilket mål motparten har och vilken konflikt det är fråga om och tänk efter vilket attribut detta rimligast borde ha effekt på. Om karaktärens mål är att förhindra att en lönnmördare får tag på kungen, är det troligt att fysisk skada är effekten av ett misslyckande, men att misslyckas med en juridisk konflikt snarare ger en helt annan typ av skada.

Exempel: I sin desperata strid mot soldaterna, ligger Moni nu fem i underläge. Om de pressar honom bara ett litet steg till bakåt, kommer deras övertag att resultera i att han blir skadad. Så blir också fallet; soldaternas slag är fyra bättre än Monis. Han väljer att ta en skada och antecknar Krosskada i axeln (1) som aspekt. Denna påverkar honom negativt under resten av striden. Nu börjar han förlora omgångar i snabb följd och kommer inte riktigt tillbaka. Nästa tre väljer han att ta som ytterligare en skada och det är då ingen konst för vakterna att göra processen kort med honom.

Ibland råkar någon ut för avdrag som långsamt verkar över tiden. Ett sådant långsamt avdrag får inte full effekt med en gång. Det skulle kunna vara ett gift som slår mot Kropp, en förbannelse som drar ned på Medvetande eller en spridandet av ett rykte som långsamt påverkar Interaktion. Orsaken till dessa avdrag har en styrka och en verkningsperiod. Halva verkningsperioden utgörs av en symptomfri period då inget händer. Den resterande tiden delas upp i tre delar och vid inledningen till varje del måste karaktären lyckas med ett slag mot lämpligt attribut. Slaget modifieras av det långsamma avdragets styrka. Misslyckas slaget får personen en skada.

Exempel: Phaide blir inspärrad i en liten isoleringscell i den lokala vaktstationen invid magnetbron. Hon tvingas dricka en sötsliskig vätska som visar sig vara någon form av drog som påverkar hennes medvetande. Det simmar som om hon vore i ett hav av trögflytande sirap och tankarna vägrar hänga ihop och bilda något sammanhang. Drogen hon blev tvingad att inmundiga är ganska kraftfull (-2). Verkningsperioden är en dag, vilket innebär att det dröjer en halv dag innan hon känner något alls. Sedan slår hon ett slag var fjärde timme mot Medvetande (som är attributet drogen påverkar). Hon misslyckas med de två första slagen och får två aspekter som heter Drogat medvetande (1).

Neutralisering av avdrag

Utmattning återhämtas automatiskt. Hur snabbt detta går beror mycket på vilken stil spelet har eller vad som händer. Grundtanken är att utmattningen försvinner mellan varje viktig scen, eftersom det sällan bidrar till upplevelsen att karaktärerna är slutkörda. De spelar dock fortfarande stor roll i en given konflikt, men inte speciellt mycket efteråt. Skadeaspekter försvinner vid samma tillfälle som andra aspekter kan ändras. De försvinner om karaktären betalar fem aspektpoäng för varje enskild skada. Långsamma skador försvinner i en takt av en skadeaspekt per scen och/eller viloperiod.

Exempel: Phaide har två aspekter som talar om att hon är drogad. När hon blir räddad ur cellen en dag senare, har åtminstone en viloperiod passerat och hon kan stryka en av aspekterna. Den andra gäller dock fortfarande under hennes desperata flykt från stationen. Hon aktiverar aspekten Omtyckt (2) och berättar att hon känner en av vakterna sedan de båda växte upp i samma kvarter i Frostvärn. Efter ett lyckat övertalningsförsök, går vakten med på att hjälpa henne ut.

Flykten går dock inte riktigt som det är tänkt, men till slut lyckas de båda att tillsammans lura vakterna och undkomma. Phaide drar dock på sig en skada, Stukad fot (1) och tre utmattningskryss på Kropp. Hade hon fått ett till hade hon blivit utslagen. Utmattningen försvinner så snart flykten är över och scenbyte äger rum, men skadan tar längre tid på sig.

4. HISTORIK

För att uppfylla målet om att Nyx ska vara relativt fristående från de spel där det används, är det nödvändigt att hålla en noggrann uppsikt över vilka förändringar som sker mellan olika versioner. På sätt blir det enkelt att se vad som hänt med Nyx sedan ett givet spel publicerades och också bedöma ifall uppdateringarna är bra och bör införas i det egna spelandet.

V1.0 (2006-12-21) - Detta är den första officiella versionen av reglerna och har speltestats under flera tillfällen. Exempelen är hämtade från Magneter och mirakel, vilket ska bytas ut mot mer generiska exempel senare. Texten omfattar tretton sidor, varav sex är regler, fyra är exempel och tre är fluff.