

# Nyx

v1.03

av

Olle "Snigel" Linge

[www.snigel.nu](http://www.snigel.nu)

2007-10-29

## Innehåll

1. Introduktion.....	3
2. Kärnan.....	4
Rollpersonen.....	4
Attribut.....	4
Aspekter.....	5
Aspektanvändning och balansering.....	6
Förändring av rollpersonen.....	7
Aspekter utanför rollpersonen.....	8
2. Handlingar.....	9
Individuella handlingar.....	10
Konflikthandlingar.....	10
Komplexa handlingar.....	10
Modifikationer för komplexa handlingar.....	12
Komplexa handlingar i spel.....	12
Många konflikter eller lågt motstånd.....	13
3. Avdrag.....	13
Neutralisering av avdrag.....	14
4. Historik.....	15

# 1. INTRODUKTION

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

Systemet innehåller inga frivilliga regler. Det är min övertygelse att varje rollspelsgrupp är tillräckligt kompetent för att själv bedöma huruvida ändringar behöver göras. Det finns inte heller några listor på exempelvis utrustning, eftersom det är tämligen specifikt för spelvärlden. Dock finns exempel på hur man kan resonera när dessa konstrueras för en given situation. Flera exempelkaraktärer finns också för nedladdning från hemsidan: <http://www.snigel.nu/nyx>.

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 projekt i framtiden. Förhoppningsvis kan de även tillföra andra rollspelare någonting. För att integrera reglerna med världen, behövs unika exempel, men i den här versionen är de hämtade från spelvärlden i Magneter och mirakel. De är naturligtvis så pass generiska att det inte är några som helst problem att förstå även för de som inte är insatta i just den spelvärlden.

Det är fritt för var och en att använda Nyx till sina egna projekt så länge ingen tjänar pengar på det (för då vill jag gärna ha något i utbyte), men om ni nyttjar Nyx vill jag gärna att ni tydligt skriver varifrån reglerna kommer (mitt namn tillsammans med en tydlig hänvisning till <http://www.snigel.nu/nyx> duger bra). Jag uppskattar också de flesta former av feedback och förslag på hur reglerna kan göras bättre, både vad gäller form och innehåll. Namnet Nyx har jag valt för att jag tycker att det låter bra, även om det också råkar vara grekernas nattgudinna.

Det första avsnittet handlar om själva kärnan i Nyx, framförallt om att skapa rollpersoner. Grunden utgörs av attributen Medvetande, Interaktion och Kropp som i mycket grova drag talar om hur karaktären är lagd. Det viktigaste är dock de tio fria aspekterna som 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 rollperson; bakgrund, personlighet, färdigheter, förmågor och tillgångar är alla stöpta i samma form.

Det andra avsnittet fokuserar på handlingar av olika slag. Vanliga handlingar påminner mycket om hur det ser ut i andra rollspel, men komplexa handlingar använder en mätare för att möjliggöra konflikter som böljar fram och tillbaka. Systemet är helt abstrakt och det existerar inga undantagsregler eller specialfall, utan de 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 grunden till regelsystemet.

## 2. KÄRNAN

Kärnan består av rollpersonsgenerering, men innehåller också verktygen som behövs för att definiera spelvärlden omkring rollpersonerna. Attributen utgör den grövsta definitionen, men aspekterna är systemets själ.

### 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 utformat som det här och 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 lyckades fly undan genom att använda 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 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 Medvetande, Interaktion och Kropp. Varje rollperson har 17 poäng fördelade över de tre attributen, vilket ger strax över 5 i snitt.

**Medvetande** avser alla mentala förmågor, till exempel klartänkthet, viljestyrka, mental stabilitet, inlärningsförmåga och logisk-matematisk intelligens. Bildningsområden såsom geografi och historia räknas också hit. Även de fem sinnena 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 indirekta uttrycksformer såsom författarskap, måleri och liknande. Kontakter, status och rykte är andra viktiga delar av attributet.

**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.

**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

låg värde i Kropp är passande (4). Phaide har latent mirakelkraft 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 (aningens svårare) till -3 (mycket svårare). Skulle handlingen vara lättare är det inte nödvändigt att slå ett slag. Kvaliteten på en lyckad handling kallas för Effekt och är lika hög som den siffran tärningen visar. Hög effekt är bra för den som utförde handlingen. Slag som blir högre än attributet misslyckas och har alltid effekt 0.

I väldigt ovanliga fall kan det hända att ett attribut är högre än 10. Istället för att notera exempelvis 14, skriv +4 och slå sedan för attributet som om det hade varit 10, men lägg till 4 på effekten.

Nu har vi sett hur attribut används för rollpersoner, men hur ser det ut för andra? I de allra flesta fall kan man utgå från att alla andra har fem i alla attribut. Nivån är dock ett sätt för spelledaren att reglera hur svårt motståndet är för rollpersonerna, så tveka inte att ha högre eller lägre värden om det passar bättre. Få delar av spelvärlden är så viktiga att de likt rollpersonerna behöver individuellt definierade attribut. Uppdelningen i dessa tre attribut är generell och tänk på att det kan vara aktuellt att döpa dem till något annat eller ändra definitionerna om spelets fokus kräver det. Systemet fungerar förstås precis lika bra oavsett hur de olika attributen betecknas.

## Aspekter

En rollperson har tio aspekter som är helt fria och kan beskriva många olika sidor av karaktären. De tillhör inte något specifikt attribut, utan kan innefatta flera. Hatad av folket, Ung, Uppväxt i vildmarken, Fallen mirakelmästare, Humaniora, Vill rädda världen, 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; där 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 andra värden än de specificerade.

Tanken är att karaktären ska kunna presenteras i sin helhet genom att endast beskriva aspekterna. Det är dock inget krav att allting är klart från första spelmötet; för en del spelare är det lättare först bara skissa grovt och sedan fylla i detaljerna under spel. 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. Använd trean och tvåorna för essensen av rollpersonen. Ettorna kan användas för att till exempel definiera härkomst, utseende, personlighet, lojalitet, färdigheter, drivkrafter, rykte, social status, ägodelar, kontakter och mycket annat.

**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 förrän 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.

Ända 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 eller är för mån om även sina fienders väl och ve. 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 byråkrati de har under sig. Motståndsmännen har det inte lätt och de är inte många, men deras kampiver glöder hett.

I hemlighet har Phaide ärvt en **Björntalisman (1)** från sin morfar. Den innehåller den nordanländska björnens ande och närhelst hon önskar kan Phaide delvis överlåta makten över sig själv till björnen. I utbyte mot makten ger anden sina egenskaper till Phaide (slaget blir fyra lättare när en björns egenskaper hjälper, men Phaide tappar i gengäld temporärt sin mänsklighet). Ett problem är att anden inte alltid är pigg på att lämna tillbaka den fulla kontrollen till Phaide.

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 vars baksida hon nu upplever.

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.

## Aspektanvändning och balansering

Aspekterna kan användas på både negativt och positivt, där de genererar respektive slukar aspektpoäng. Dessa aspektpoäng (kallas bara poäng hädanefter) är ett slags poäng som används för att balansera en karaktär, både berättarmässigt och regelmässigt. Karaktären börjar med fem 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 poäng alltid är inblandade när aspekter används. När detta sker kan användningen antingen vara berättande eller påverka ett slag.

När en aspekt används berättande, genererar den någon form av påverkan på berättarflödet. Positiva effekter (som alltså kostar en poäng att aktivera) kan till exempel innebära att karaktären använder aspekten Efterlyst av staten (2) för att introducera en kontakt i undre världen som hon lärt känna under sin tid som efterlyst. Använt på ett negativt sätt (då spelaren inkasserar lika många

poäng som aspektens värde) kan detta betyda att samma aspekt (Efterlyst av staten) gör att rollpersonen blir igenkänd när hon ska lämna staden. Det går också att använda en aspekt på ett neutralt sätt, exempelvis genom att introducera en fördel som samtidigt har en likvärdig nackdel knuten till sig. Detta kostar inga poäng.

När en aspekt aktiveras för att modifiera ett slag får spelaren kasta lika många extra tärningar som värdet på aspekten. Om spelaren betalar för att få en positiv påverkan, väljs den mest fördelaktiga tärningen; i annat fall räknas den sämsta. En spelare kan inte aktivera både negativa och positiva aspekter i samma handling. Spelledaren kan dock kräva att en aspekt aktiveras och då kan en situation uppstå där både positiva och negativa aspekter är aktiverade och i så fall tar de ut varandra på så sätt att varje extra negativ tärning tar bort en positiv tärning och vice versa. I de fall där handlingen inte ingår i en konflikt eller där det helt enkelt passar bra, kan det ofta vara en bra idé att låta rollpersonen lyckas automatisk efter att ha spenderat poäng på en aspekt. Generellt kan man i konflikter utgå ifrån att ena sidan vinner automatiskt om denna aktiverar en aspekt då den andra inte gör det. Se dock till att spelaren bidrar till berättelsen genom att förklara hur aspekten används för att påverka situationen.

Aspekter kan aktiveras både av spelledaren och av spelarna själva. I en situation där det är uppenbart att en aspekt borde påverka karaktären på ett negativt sätt kan spelaren välja mellan att aktivera aspekten eller betala poäng för att slippa (i vanlig ordning måste spelaren förklara hur detta kan komma sig i praktiken). Eftersom rollpersonen potentiellt tjänar på att aktivera negativa aspekter (eftersom hon får poäng), bör inte spelledaren behöva ha järnkoll på gruppens aspekter. Dock är det en god idé att hålla reda på gruppens teorier och tvåror, om inte annat så för att använda dem i berättelsen och integrera karaktärerna ordentligt. Aspekterna är också en utmärkt indikation på vad spelaren tycker är viktigt med en rollperson och genom att fokusera på dessa, kan såväl spelare som spelledare göra spelet mer underhållande.

**Exempel:** Phaides aspekt Liten (1) är ett utmärkt exempel på en bra aspekt. Den kan användas för att göra 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 eller röra sig smidigt.

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 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. Förmodligen har hon upplevt nya saker och påverkats av den värld hon lever i och 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 mer än ett steg och det får aldrig finnas fler än en med värde 3 och tre med värde 2. Förändringarna som görs måste vara välmotiverade och förankrade i berättelsen och karaktären. En karaktär kan få tillfälliga aspekter av saker som påverkar avsevärt, men inte är permanenta. Dessa står utanför reglerna om antalet aspekter en rollperson får ha. I de allra flesta fall bör dessa tillfälliga aspekter vara ettor. Negativa aspekter som drabbar något attribut behandlas separat i kapitlet om Avdrag.

**Exempel:** Efter att ha tillbringat lång tid hos motståndsrörelsen har Phaide blivit markant bättre

på många färdigheter hon tidigare knappt visste fanns. 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).

Precis som nämnts är förändring av aspekter någonting viktigt, varför det bör förankras i berättelsen. Passa på att skapa en scen som illustrerar förändringen så snart som möjligt. Om en person varit skadad och nu är frisk, spela en scen där läkningen spelar roll. Om någon har varit Stadsbo (1) och senare blir Laglös (1), fokusera på denna förändring i en scen. Naturligtvis behöver inte scenen vara tillägnad enbart förändringen, utan försök att väva in den i berättelsen.

## Aspekter utanför rollpersonen

När det gäller rollpersoner är det förstas spelarna som hanterar poäng och bestämmer när de ska användas, men hur är det för den del av spelet som inte är direkt anknuten till karaktärerna? Hur hanteras aspekter för statister och spelmiljö? Eftersom rollpersonerna är fokus i berättelsen är de utgångspunkten för all hantering av aspektpoäng. Om spelledaren i exempelvis en konflikt vill aktivera en aspekt hos en statist, fungerar det som om den inblandade rollpersonen aktiverade aspekten. Det betyder att om aspekten har en negativ effekt för rollpersonen, får hon poäng på samma sätt som om aspekten varit hennes egen. Spelledaren kan dock inte tvinga karaktärerna att betala poäng för att statisten ska aktivera någonting som påverkar henne negativt.

Också spelarna kan välja att aktivera aspekter som existerar utanför rollpersonen, förutsatt att det passar in i berättelsen. Om en rollperson i ett föregående äventyr snubblat över faktumet att en politisk motståndare är Fåfång (2), kan spelaren fundera ut en listig plan, betala poäng för att få två extra tärningar och sedan slå ett slag för att försöka uppnå något i den politiska striden. Spelaren betalar alltså poäng för att använda en annan persons aspekter till sin fördel. För att detta ska vara möjligt krävs att spelaren kan presentera en rimlig och intressant förklaring på hur hon ska gå till väga för att göra detta (smicka den politiske motståndaren på ett sådant sätt att denne begår ett misstag i en offentlig debatt, till exempel). Detta innebär också att rollpersoner kan använda varandras aspekter. Det här är ett utmärkt sätt att hantera gemensamma saker såsom fordon, byggnader, uppdrag eller annat som det inte är givande att alla rollpersoner har var för sig. En person som har Rik (3) kan gå med på att andra rollpersoner använder hennes rikedom eller så kan en annans Mäktiga fiender (2) ställa till problem för andra i gruppen. I båda fall är det förstas personen som påverkas av aspekten som betalar respektive får poäng, inte den som har aspekten.

**Exempel:** Flykten från noden innebar inte bara adrenalinpumpande skräck, utan också mer långdragen oro. Väl utanför nodens murar var de fortfarande tvungna att ta sig i säkerhet i skogarna i väster. En av gruppens medlemmar är Vän med en sparv (2) och kan kommunicera med den och ibland också ha nytta av den. Under de osäkra dagarna i de civiliserade trakterna nära noden, har även Phaide användning för sparven och betalar då poäng för att nyttja aspekten.

Nu har det blivit dags att titta på hur aspekter definieras för alla som inte är rollpersoner. De allra viktigaste av dessa går bra att hantera som om de vore rollpersoner, men systemet är detaljerat för aktörer som kanske bara är med i en enda scen. Aktörer som inte är tillräckligt viktiga för att hanteras som rollpersoner kallas statister och lyder under samma regler som rollpersoner, förutom att de bara startar med två aspekter: en tvåa och en etta. Tvåan definierar statistens funktion i berättelsen (Misstänksam vakt, Allierad friherre, Budbärare) och ettan används för att ge krydda (Enbent,



Vandöd, Efterhängsen). En spelare kan om hon vill hitta på fler aspekter till en statist för att sedan använda dessa. En statist bör inte ha fler än en två och tre ettor, eftersom ifall det är motiverat att beskriva figuren mer noggrant än så är det knappast en statist längre. Statistens aspekter kan användas av huvudpersonerna precis som om de vore vilka andra aspekter som helst, det vill säga, det kostar att använda dem positivt och de genererar poäng om de används negativt.

**Exempel:** Under den dramatiska flykten från Frostvärn kunde det ha gått riktigt illa eftersom den lilla gruppen som räddade Phaide faktiskt blev stoppade av gardet. Som tur var hade nyheten om Phaides mirakel ännu inte nått gardisterna och de förstod inte hur eftertraktade personerna som ville lämna noden var. Deras kapten var dessutom en man som tidigare gjort sig känd för att vara Girig (1), vilket ofta utnyttjades av motståndsrörelsen. I utbyte mot en poäng, låter gardeskaptene dem passera ostört (konflikten lyckas automatiskt eftersom ena sidan aktiverar en aspekt till deras fördel).

Förutsatt att spelaren är kreativ och väver in det i spelet, går det också bra att hitta på och använda aspekter i omgivningen. Det behöver alltså inte handla om personer, utan det kan gälla nästan vad som helst: betala poäng för att gömma sig i en porslinsaffär där det är Mörkt (1) eller få poäng genom att beskriva att folkmassan karaktären försöker övertala har Hört falska rykten (1). Tänk på att när dessa aspekter väl är på plats, måste de hanteras som alla andra aspekter. Om personen som gömt sig i porslinsaffären sedan vill smyga därifrån utan att ta sönder något, måste hon antingen påverkas negativt av mörkret eller betala aspektpoäng och hitta på någon bra motivering till att inte bli det. På det här sättet blir spelarna än mer delaktiga i skapandet av inte bara personer i spelvärlden, utan också platser, föremål och mycket annat.

## 2. HANDLINGAR

Grovt sett finns det tre typer av handlingar: individuella handlingar, konflikthandlingar och komplexa handlingar. I det första fallet slår man ett slag och jämför det med attributets värde. I det andra fallet slår två personer varsitt slag och jämför dessa för att se hur de klarade sig i en konflikt med varandra. I det tredje fallet kan motparten vara något aktivt såväl som något passivt, men avgörande är att konflikten inte avgörs med ett enda tärningsslag.

I Nyx används inte tärningsslag slentrianmässigt. I många fall kan det vara nog att spelaren beskriver hur karaktären går till väga för att handlingen ska lyckas, i andra fall lyckas handlingen automatiskt ifall en aspekt aktiveras. Tärningsslag används bara då det är intressant både om slaget lyckas och om det misslyckas. Detta leder alltså till att alla slag har en reell effekt: om de lyckas medför de något positivt, men om de misslyckas leder det också till något uttalat negativt, utöver frånvaron av ett lyckat utfall. Positivt utfall betyder att handlingen har lyckats och ett negativt betyder att aktören får avdrag (se kapitlet specifikt om detta). Tänk på att i en konflikt medför en vinnare också en förlorare som får avdrag.

Generellt fungerar handlingar så att spelaren slår en tiosidig tärning och ser ifall utfallet på den är lika med eller lägre än attributet. Om så är fallet har handlingen lyckats. Effekten utgörs av utfallet på tärningen (alla misslyckade handlingar har effekt noll). Aspekter lägger till positiva eller negativa tärningar till slaget, vilket gör att man väljer det bästa respektive det sämsta utfallet bland flera tärningar. Slag modifieras genom att höja eller sänka attributet.

## 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: Utgångspunkten för att klara ett icke-modifierat slag är 50 % för en genomsnittlig person (som har 5 i attributet), men till detta kommer 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 den högt ovanför en skummande fors. Rälsen är upplyst av rödskimrande glödyktor, 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 i gruppen med lägst värde i Kropp slår ett slag för att se ifall gruppen gör oväsen.

Phaide är sämst och får slå ett slag som representerar hela gruppens framgång. Spelldaren bedömer slaget som aningen svårare (-1), vilket betyder att Phaide ska slå lika med eller under sitt värde i Kropp (4) minus 1, det vill säga 3. Hon betalar en poäng för att aktivera sin nya aspekt Motståndskvinna (2), men slår ändå 9, 9 och 4, vilket betyder att hon misslyckas. Spelaren beskriver hur Phaide tyst tassar längs med branten ända till hon snavar på en lös sten och ett mindre skred av småsten störtar ned mot ravinens botten. Strax därefter är brons väktare framme vid räcket för att spana efter källan till ljudet

## Konflikthandlingar

Konflikthandlingar 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, vilket fungerar på samma sätt som för individuella handlingar.

**Exempel:** Än så länge är personerna i ravinerna 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 väntar på att de ska bli upptäckta, för de har bara en kort stund 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 spelldaren tycker att det är lämpligt att den som är bäst (och hittade det bästa gömstället åt hela gruppen) får slå det gemensamma slaget.

Veteranen Moni är den som överlevt längst i vildmarken och har Medvetande (5) och dessutom Härdad motståndsmän (3), vilket spelaren 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 således effekt noll. Gruppen lyckas precis med att gömma sig undan, men vakterna vet ändå att någon har passerat och skickar ut två patruller för att spana.

## Komplexa handlingar

Dessa handlingar utspelar sig på en abstrakt mätare, en sådan med en nål som ger utslag. Skalan är graderad från 5 på ena sidan, via 0 i mitten, till 5 på den andra sidan. Parterna representeras som varandes i vardera änden av skalan. Handlingen är uppdelad i flera omgångar och efter varje sådan

flyttas nålen på skalan. Denna ger en indikation på hur handlingen utvecklas. Varje part (även passiva saker såsom en bergvägg eller konstnärlig utmaning kan 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. Dessa kan skifta under konflikten. Om någon försöker hota sig förbi en tulltjänsteman och upptäcker att det inte går, kan hon byta taktik och använda en aspekt som har med rikedom att göra för att muta sig förbi. Vissa taktiker kan vara svårare än andra och bör då modifieras av spelledaren.

Om nålen står på 0 betyder någon form av jämviktsläge. Om den står närmare ena parten betyder det att denne har drivits tillbaka till ett underläge, ju längre från mitten, desto allvarligare är situationen. Om nålen flyttas längre bort än 5, resulterar detta i någon form av avdrag för den som ligger under. Nålen kommer aldrig längre än 5 och de resterande stegen konverteras till effekt, som fungerar på samma sätt som den effekt som erhålls vid andra handlingar. Det är inte skrivet i sten att skalan går 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.

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 individuell handling. För varje effekt slaget får, flyttas nålen ett steg närmare karaktärens mål. Om slaget misslyckas, flyttas nålen åt andra hållet lika många steg som slaget misslyckas med.

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, men andra gånger ingår det 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. Se kapitlet om avdrag för regler för hur rollpersonens värden påverkas av handlingar.

**Exempel:** Under timmarna som följer passagen över bron, letar två patruller efter gruppen. Den ena 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 så 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. Vaktens mål är omvänt.

Phaide har Kropp (4) och kan dessutom använda aspekten Motståndskvinna (2) genom att förklara att springa i oländig är något motståndsrörelsen gör ofta. Hon betalar en aspektpoäng för att få slå totalt tre tärningar och slår 2, 2 och 5. Den tärning som ger högst effekt är den som utföll på 2, eftersom 5 är över hennes attribut.

Soldaten är bara en statist och har därför 5 i alla attribut och aspekten Tungt Beväpning (1), som Phaide hittar på och aktiverar, vilket gör att han får slå två tärningar och av dem välja den sämsta. Han har dock tur och slår två femmor. Detta ger en effekt på 5, vilket är tre steg högre än Phaides. Nålen flyttas tre steg från utgångsläget till Phaides nackdel. När den når förbi 5 åt ettdera hållet är jakten över, eftersom någon då uppnått sitt mål. Nästa omgång väljer Phaide att inte använda någon 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.

## 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 nålen är på motståndarens halva). 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 kämpan envisas med att behålla det odugliga vapnet på nära håll. Om båda sidor har sådana modifikationer, låter man den med högst modifikation ha kvar skillnaden mellan de 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 bonus eller avdrag beroende på om man har överläge 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. Tänk på att en situationsberoende bonus även läggs till innan första omgången ens har startat så det är alltid bra att ha en faktor med högt värde i början, även om det efter en stund kan bli negativt.

## Komplexa handlingar i spel

Mätaren tillsammans med aspekter och tärningsutfall ger en hel del stöd för berättande. Det är den som vinner en omgång som ska beskriva vad som egentligen hände 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! Använd fantasin för att göra konflikten så intressant som möjligt och använd till exempel miljön för att göra den unik.

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 på något sätt. 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. Här följer ett ganska långt exempel på hur konfliktsystemet kan användas i sin helhet:

**Exempel:** Phaide känner hur den steniga marken slår luften ur henne, men ändå ger hon sig inte. Eftersom den förra konflikten är avslutad (soldaten vann) är det dags att börja en ny. Phaide bestämmer sig för att hon inte kan vinna en brottningsmatch mot soldaten, så hennes nya mål är att ta sig över kanten och ner i vattnet. Hon inser dock att hon kommer att få svårt att vinna en fysisk kamp mot den här mannen. Soldatens mål är att ta Phaide till fånga, utan att skada henne.

I den första rundan väljer Phaide att aktivera Liten (1) till sin nackdel, så att hon senare har fler poäng att röra sig med. Hon väljer också att aktivera soldatens Tungt beväpnad (1) för att få ytterligare en poäng. Detta är en chansning, eftersom det finns en risk att soldaten hinner vinna konflikten innan hon får användning för poängen. Soldatens två positiva tärningar utfaller på 2 och 10, vilket alltså ger 2 effekt. Phaide slår två negativa tärningar och slår 3 och 8, vilket ger 0 effekt. Nålen flyttas två steg till soldatens fördel och spelledaren beskriver hur soldatens överlägsna tyngd och styrka gör det svårt för Phaide.

I den andra rundan slår Phaide till. Hon aktiverar Viljestark (3) och hittar dessutom på en till aspekt för vakten, nämligen Kvinnoförakt (1). Phaide slår nu fyra positiva (utfallen blir 4,8,4,3; effekt 4) och soldaten slår två negativa (5, 6; effekt 0). Phaide vinner rundan med fyra och hon har nu två stegs överläge mot soldaten. Hon beskriver hur hon vägrar ge upp och istället startar en desperat offensiv, som överrumplar soldaten eftersom han knappast var beredd på att något

så ynkligt skulle göra något riktigt motstånd. Hon släpar sig närmare kanten till forsen.

I den tredje rundan använder Phaide sitt sista poäng för att återigen aktivera Viljestark (3). Hon får tyvärr effekt 0 i alla fall och soldaten får effekt 3. Det betyder att nålen nu står på 1 till soldatens fördel. Spelledaren beskriver hur soldaten nu återhämtat sig från Phaides plötsliga angrepp och åter börjar få kontroll på läget.

I den fjärde rundan inser Phaide att hon måste ta till något drastiskt för att lyckas. Det är inte bara det att hon ligger under, utan hon har inte heller några poäng kvar. Hon väljer att aktivera sin Björntalisman (1), men inför nackdelen att hon helt tappar kontrollen till talismanens ande. Björnen ger henne nu +4 på relevanta slag, i utbyte mot att ta kontrollen från henne. Hon slår två tärningar som utfaller på 4 och 7, vilket ger 7 i effekt. Soldaten får 1, vilket ger Phaide ett överläge på 5. Hon beskriver hur något djuriskt gör hennes blick dimmig och hur ett fruktansvärt vrål nästan sliter sönder hennes strupe, innan hon med våldsam kraft slår soldaten åt sidan.

I den femte rundan har björnen kontroll. Phaide får effekt 4 och soldaten får 2, vilket gör att konflikten är över. Soldaten ligger slängd på marken och Phaide kastar sig i vattnet efter några lufsande steg. Problemet för henne är det är en stark ström i vattnet och att det finns ett vattenfall en bit ner. Dessutom måste hon gå upp på rätt sida om vattnet för att kunna återförenas med sina vänner, men det bryr sig knappast björnen om.

## Många konflikter eller 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 på samma sätt som om de fått en skada (se nästa avsnitt), för att symbolisera att motståndet minskar. Hur denna minskning ter sig i spelet är upp till spelaren eller spelledaren att avgöra.

**Exempel:** Sedan flykten vid ravinen har Phaide levt ensam i fiendeland, hela tiden med någon som letar efter henne. Till sin fördel har hon björnens instinkter och jaktförmåga, men i gengäld är hennes långsiktiga planerande och kreativitet inskränkt. En konflikt sätts upp som utspelar sig under flera dagar, där Phaides mål är att ta sig tillbaka till motståndsrörelsen utan att bli upptäckt och östanländska statens mål är återigen att ta henne till fånga. Den här konflikten består egentligen av väldigt många, små konflikter och situationer där Phaide försöker undgå upptäckt, men för att effektivisera hanteringen slås de ihop till en.

Till att börja med går det dåligt för Phaide, eftersom motståndarnas kombinerade Medvetande (som används för att leta) är ganska högt. Hon skaffar poäng genom att begå ett illdåd i björnens tecken (när dödar en ensam jägare en sen eftermiddag när hon är desperat efter mat) och lyckas med hjälp av detta vända konflikten. Så snart hon tillfogar skada på motståndarna har hon vunnit, men hon har också tillfogat dem skada. Därefter går det lätt att med björnens hjälp ta sig tillbaka till sina nyfunna vänner.

## 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 endast en poäng skada. Utmattning drabbar alltid ett attribut och det är oftast uppenbart

vilket som påverkas, nämligen det som karaktären använder i konflikten. Utmattning noteras bredvid attributet och skador markeras 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 blir nedsmutsat eller att en viktig allierad förlorats.

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:** Phaide lyckas fly från den MIS-administration (ministeriet för inrikes säkerhet) som letar efter henne. Eftersom hon lyckas, betyder det att de misslyckats och ska därför få avdrag. Phaide fick sådan effekt att nålen skulle ha nått till sju till hennes fördel, men det kan den som bekant inte göra, utan de två som överstiger fem omvandlas till skada. Spelledaren väljer att regementet tar det som en skada och förklarar hur flykten leder till hur militärledningen ”omorganiserar” och hur några av de ansvariga försvinner. Omstruktureringen tar en stund och kapaciteten är temporärt nedsatt i området.

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 spridandet av ett rykte som långsamt påverkar Interaktion, en förbannelse som drar ned på Medvetande eller ett gift som slår mot Kropp. 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 två 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 (valet att ta avdraget i form av utmattning finns inte).

**Exempel:** Under flykten från Frostvärn sådde Phaide ett frö till ett hemskt rykte som började spridas i området. Soldaten hon kämpat mot överlevde och kunde berätta om den fasansfulla, hedniska förvandling som flickan genomgått. Strax därpå hittades en brutalt mördad och halvt förtärd jägare i skogen, illa sargad av något som inte såg ut som det var gjort för ändamålet. Det här påverkar Phaides Interaktion på ett negativt sätt.

Ryktets verkningsperiod uppskattas till en månad, vilket betyder att det tar två veckor innan ryktet har spridit sig på ett sådant sätt att det påverkar Phaide. Hon slår ett slag vid inledningen av den tredje fjärdedelen (efter två veckor) och ett till i början av den sista fjärdedelen (efter tre veckor). Ryktets styrka bedöms normalt, vilket betyder att hon ska slå under rimligt attribut (Interaktion).

Phaide har alltid varit Omtyckt (2) och använder det till sin fördel och dessutom är hon karismatisk och har Interaktion (8). Hon betalar poäng vid första slaget och klarar det. Det andra slaget kommer vid ett tillfälle då hon inte vill använda poäng (dessutom känner hon att det är onödigt, eftersom hon ändå bara misslyckas på 9 och 10). Hon har dock otur och slår 10, vilket gör att hon får en skada. Hon anteckna aspekten Rykte om bestialiskt mord (1) och får leva med att det viskas om henne till dess att hon kan bli av med aspekten.

## 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 (det lämpligaste sättet att samla ihop poängen är förstås att bli hindrad av skadan). Långsamma skador försvinner på samma sätt.

**Exempel:** Phaide är en snäll och omtänksam person och det smärta henne djupt att ha hon faktiskt begått de brott ryktet viskar om. Visserligen var det under influens av björnanden, men det hjälper inte att sudda ut minnesbilderna och samvetskvalen. Hon lovar sig själv dyrt och heligt att aldrig mer använda talismanen och försöker samtidig göra allt för att rentvå sig. Så snart hon fått aspekten Rykte om bestialiskt mord (1), börjar hon häva in poäng så snart ryktet är henne till nackdel, exempelvis genom att människor misstror henne.

När spelaren bedömer att Phaide lidit nog och att det är dags att gå vidare, betalar hon de fem poäng som behövs för att avskryva aspekten. Det hela illustreras genom en liten scen där en man som sagt upp vänskapen med henne på grund av ryktet, förlåter henne och allting blir nästan som förr.

## 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.

**V1.03 (2007-10-29)** – Till fjärde versionen ändrades ganska mycket:

- Systemet är mer slimmat än tidigare. Taktikvalet som tidigare fanns ansågs mest tillföra mer slump, vilket var onödigt krångligt och inte passade in i systemet i övrigt.
- Exempelen har skrivits om för att tydligare illustrerar hur reglerna kan användas. Som vanligt har korrekturändringar också gjorts.
- Stöd för hur man hanterar aspekter hos statister, föremål, scener och annat. Detta inkluderar hur man använder andras aspekter eller använder aspekter gemensamt i gruppen.
- Numera genererar alla slag någon form av skada, även de individuella slagen.
- Nu finns information om hur andra får använda Nyx.

**V1.02 (2007-05-22)** – Man börjar numera med fem aspektpoäng istället för tio för att direkt få in att man måste använda aspekter på ett negativt sätt. Ytterligare små, språkliga korrigeringar har gjorts både i regeltexten och i exemplen.

**V1.01 (2006-12-26)** – Versionen är till sin funktion identisk med v1.0, men innehåller en hel del korrigeringar av språk och utformning. Mekaniken för aspekter förklaras nu på ett annat sätt och ett flertal stavfel och andra språkliga konstigheter har åtgärdats.

**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 fjorton sidor, varav sex är regler, fyra är exempel och fyra är fluff.