

Förenklade grundregler för rollspelet Dekaeeder



Alla slag sker med en tiosidig tärning

Alla slag utgår från spelaren som deklarerar rollens avsikt och tillvägagångssätt. Innan slaget genomförs avgör spelledaren svårighetsgraden och vad ett misslyckande innebär. Slå enbart om ett misslyckande är intressant för berättelsen.

En normal svårighetsgrad är 10. Spelledaren sätter siffran fritt mellan 4–16. Som riktlinje är svårigheten 7 för lärlingsmässiga utmaningar och 13 för mästerliga.

Hur slår man ett slag?

Spelaren slår en tärning och adderar rollens färdighetsvärde. Om resultatet är lika med eller över svårighetsgraden så lyckas rollen.

Om tärningen visar 1 är slaget misslyckat och spelaren slår igen, och om omslaget misslyckas blir det en komplikation. Om tärningen visar 10 är slaget lyckat och spelaren slår igen, och om omslaget lyckas blir det en succé.

Succé innebär att rollen lyckas och något mer positivt inträffar. Komplikation innebär att man misslyckas samt att något mer negativt inträffar.

Eskalera

Om spelaren är missnöjd med slaget så får hen berätta för gruppen hur rollen höjer insatsen utöver själva misslyckandet för att göra om slaget. Exempel på ökade insatser är att ta ett skadeslag eller förlust av utrustning.

Eskaleringar görs med en ökad risk där 1–3 på tärningen räknas som misslyckande. Spelledaren godkänner om man kan eskalera.

Om spelaren är missnöjd med omslaget har hen en sista eskalering och det är att sätta rollen på spel. Misslyckas andra omslaget är rollen förlorad.

Energi

Energi symboliserar rollens viljestyrka och kämpaglöd. Energi återfås genom att rollen bejakar en av sina drivkrafter.

Spelledaren avgör om drivkraften är bejakad och rollens energi återställs då till max. En specialisering kan användas som energi en gång per spelmöte.

En energi kan användas till att:

- Kämpa vidare: rollen kan fortsätta agera i striden efter att ha blivit skadad.
- Höja chansen: +1 på vad tärningen visar på ett slag, max 10. Energin läggs innan slaget.
- Prestera mer: halvera tiden eller producera dubbelt så mycket utanför strid.

Strid

Strid utspelas i stridsrundor där alla roller får agera en gång per runda. Först deklarerar spelledaren motståndets handlingar och därefter spelarna sina. Spelarna gör färdighetsslag medan spelledaren sätter svårigheter som motsvarar birollernas insatser.

Handlingarna utspelas i ordning från högst till lägst resultat (slag/svårighet). En handling blir avbruten om en motståndares resultat blir högre.

Det går inte att eskalera stridshandlingar eller skadeslag.

Skadeslag

En roll som träffas av ett anfall slår ett skadeslag med sitt skydd (rustning) mot anfallarens vapen.

Om rollens resultat är lyckat eller succé försämras inte hälsan. Om resultatet är misslyckat så försämras hälsan ett steg. Om en komplikation inträffar försämras rollens hälsa till livshotande skadad, och om rollen redan är livshotande skadad går rollen förlorad.

Försvarens rustning

Anfallarens vapen

Ingen (0)

Obeväpnad (4)

Lätt (3) [läder]

Lätt/improviserat (7)

Medel (6) [ringbrynja]

Vanligt (10)

Tung (9) [taktisk väst]

Tung/tvåhandsvapen (13)

Sköld eller hinder +3

Förödande (komplikation)

Vid en skada blir rollen utslagen ur striden om spelaren inte spenderar energi för att kämpa vidare. Rollen får även -2 på alla färdighetsslag tills den återhämtat sig. Återhämtning av hälsa sker normalt mellan speltillfällen.

En kamrat kan använda sin handling till att hjälpa en skadad roll att kämpa vidare med ett lämpligt färdighetsslag mot svårighetsgrad 10.

Efter avslutad strid behöver roller som är skadade få kamratvård (Bildning). Om det misslyckas försämras rollens hälsa ett steg och rollen behöver utomstående vård snarast för att inte försämras ytterligare.

Hälsa

Varje skada försämrar rollens hälsa på skalan nedan.

- *Oskadad*: normaltillstånd för en roll.
- *Skadad*: Bildning, svårighetsgrad 10.
- *Svårt skadad*: Utomstående vård snarast.
- *Förlorad*: rollen kan ej spelas vidare.