

Inledande Initiativ

Vid en strids start bestäms varje stridandes Initiativ. Detta görs genom att *alla* deltagare automatiskt slår ett svårighetslag (Överblick) samtidigt, och läser av resultatet nedan.

Exceptionellt lyckat: Personens Initiativ sätts till dubbla summan av det totala tärningsresultatet.

Lyckat: Personens Initiativ sätts till summan av det totala tärningsresultatet.

Misslyckat: Personens Initiativ sätts till den högsta tärnings resultat.

Exceptionellt misslyckat: Personens Initiativ sätts till ett (1).

Personen behåller detta Initiativ tills vidare under striden men det kan förändras på grund av speciella situationer, såsom handlingars utfall, eller skador. En persons Initiativ kan aldrig sänkas under 1. Initiativ kan vara hur högt som helst. Antingen håller varje person reda på sitt eget Initiativ eller så kan man med fördel ladda hem ett Initiativbräde från Noirs webbplats.

Om flera inblandade skulle hamna på samma värde i Initiativ agerar den med högst attributvärde i Överblick, följt av *Uppmärksamhet*, *Reaktioner* och slutligen *Tur*.

Försvarshandlingar

Försvarshandlingar är vad angripna personer får utföra som reaktion eller respons på attacken. Standardförsvarshandlingen är *Försvara sig* om inget annat anges. Hur ett lyckat eller misslyckat försvar ser ut i berättelsen bestämmer huvudpersonens spelare och/eller berättaren.

De flesta försvarshandlingar sänker personens Initiativ. Betänk att om Initiativet når låga värden drabbas personens handlingar av *avdrag*, se sidan 254.

De försvarshandlingar som finns sammanfattas i tabell 1:62.

Försvarshandling	Initiativ	Kommentar
Försvara sig	+5 -5 -5 -10	Försvar: Avstånd eller Försvar: Närstrid. Motståndsslag
Chansförsvar	+5 - - -10	Tur. Motståndsslag.
Skjuta tillbaka	+5 -10 -10 -20	Skjutvapen. Ammo: A. Avdrag: Rekyl x 3. Lägsta Initiativ: 10.
Slå tillbaka	+5 -10 -10 -20	Närstrid. Avdrag: -10. Skada, Hålla fast, Knuffa bort. Lägsta Initiativ: 10.

Tabell 1:62

Initiativhandlingar

Initiativhandlingar är de stridshandlingar en person vars tur det är kan välja att utföra. En person får bara utföra en initiativhandling per runda. De initiativhandlingar som finns sammanfattas i tabell 1:58.

Initiativhandling	Sammanfattning	Initiativförändring
Skjuta riktad eld	Skjutvapen (E). Ammo: Lägsta	+5 - - -10
Skjuta slängskott	Skjutvapen (E). Ammo: Högsta Avdrag: Rekyl Skadeverkan: +1T per 2T	+5 - - -10
Skjuta siktad eld	Skjutvapen (E). Ammo 1 Bonus: Precision Lägst Initiativ: 10	+5 -5 -5 -10
Skarpskytte	Skjutvapen (E). Ammo 1 Bonus: Precision x 2 Lägst Initiativ: 10	+5 -10 -10 -20
Skjuta med två vapen	Skjutvapen (E). Ammo: Alla Avdrag: Rekyl + Rekyl Skadeverkan: Skadevärde + Skadevärde	+5 -5 -5 -10
Skjuta koncentrerad automateld	Skjutvapen (A). Ammo: Alla Avdrag: Rekyl . Skadeverkan: +1T per 2T	+5 - - -10
Meja med automateld	Skjutvapen (A). Ammo: Alla x 2 Avdrag: Rekyl Alla mål inom 90 grader slår försvarsslag	+5 -5 -5 -10
Skjuta automateld med två vapen	Skjutvapen (A). Ammo: Alla x 2 Avdrag: Rekyl + Rekyl Skadeverkan: +1T per 2T (summan)	+5 -5 -5 -10
Skjuta i blindo	Skjutvapen. Ammo: Alla x 2 Avdrag: -10. Bonus: Tur (Försvaren: Bonus: Tur)	+5 -5 -5 -10
Kasta föremål mot mål	Kastvapen	+5 - - -10
Kasta föremål till plats	Kastvapen. Lägst Initiativ 10	+5 -5 -5 -10
Slåss	Närstrid. Skada, Hålla fast, Avväpna (Avdrag: -10), Bryta fasthållning, Knuffa bort	+5 - - -10
Raserianfall	Närstrid. Bonus: +5 Skada . Skadeverkan +1 Lägst Initiativ: 10	+5 -5 -5 -10
Förflytta sig	Stridsförflyttning Rör sig Stridsförflyttning x 2 meter Bonus/Avdrag: +10 till -10 beroende på komplexitet. Varje upprepat försök ger Bonus: +10	+5 - - -10
Dra vapen	Kast- eller Skjutvapen Om två vapen dras samtidigt: Avdrag: -2. Varje i följd upprepat försök ger Bonus: +10	+5 - - -10
Ladda om	Skjutvapen. Varje i följd upprepat försök ger Bonus: +10 Lådmagasin: Full omladdning Bandmatat: Komplex handling Övriga typer: Lägsta antal patroner	+5 - - -10
Överblicka läget	Överblick. Högst Initiativ: 20 + Alla x 2 + Alla + Högsta +1	
Avvakta	Ingen initiativhandling utförs	- - - -
Annan handling	Se sidan 259	=1 =1 =1 =1
Invänta mål	Se sidan 259	+5 - - -10

Tabell 1:58

Ödet

Här nedan följer en kort sammanfattning av vad man kan använda Öde till. För mer information och utförliga exempel vänligen läs sidorna 236 till 241 i grundboken "Noir".

De företeelser en huvudperson kan använda Öde till är:

- Beskydda
- Förändra situation
- Känner en kontakt
- Räddning
- Bitar ihop
- Inspiration
- Leka med oddsen
- Överleva

De företeelser berättarens Ödespott kan användas till är

- Bakslag
- Bitar ihop
- Känner en kontakt*
- Överleva
- Beskydda
- Förändra situation
- Leka med oddsen

* Speciell användning, se "Tvinga på en huvudperson en kontakt" på sidan 241.

Vad Ödet gör

Det går att påverka en mängd olika situationer genom att spela Ödets spel och hoppas att hon ler mot en. Här beskrivs olika saker som Öde kan nyttjas till, samt mängden Öde som förbrukas vid användning.

Bakslag (3 poäng Öde)

En huvudperson drabbas av ett bakslag genom att berättaren aktiverar någon av huvudpersonens *begränsningar*. Öka huvudpersonens Öde med ett (1).

Beskydda (3 poäng Öde)

En person kan ta på sig en attack eller en skadlig situation som en annan person drabbas av. Detta görs efter att situationen har konstaterats men innan skadeverkan har tagits fram.

Bitar ihop (1 poäng Öde)

Personen kan använda en poäng Öde för att få agera i en runda fast han/hon är *dödligt sårad* eller *omtöcknad*. Alla avdrag för Sår och Omtöckning gäller som vanligt.

Förändra situation (3 eller 12 poäng Öde)

Personen kan *märkbart* förändra eller påverka en situation i en scen genom Ödets försorg. Situationen skall vara sådan att det är uppenbart att det är Ödet som avgör att situationen förändras. Dessutom kan inte Öde förändra situationer eller händelser som redan har inträffat eller som har konstaterats.

Exempel på förändringar

Som alltid gäller att förändringen måste vara *rimlig* och falla inom berättelsens ramar. Spelare och berättare uppmuntras att själva komma på situationer och typer av påverkan, men några förslag följer här.

Introducera en oviktig berättarperson

Introducera föremål/plats

Manipulera ett föremåls funktion

Undkomma indirekt skada eller död

Inspiration (1 poäng öde per person i gruppen)

Om huvudpersongruppen offerar lika många poäng Öde som antalet personer i gruppen kan berättaren ge en förhållandevis tydlig ledråd. Observera att varje gruppmedlem inte måste betala varsin poäng, utan att gruppen som helhet måste offera en viss summa.

Känner en kontakt (5, 10 eller 15 poäng Öde)

Huvudpersonerna känner en berättarperson som anses vara väsentlig för scenen och berättelsen. En gång per scen kan en huvudperson etablera en berättarperson som en kontakt.

Leka med oddsen (1-5 poäng, alternativt 4 Poäng Öde)

En person får förbruka Öde för att öka sina chanser att klara av svårighets- och motståndslag. Detta brukar kallas för att "*oddsa*". För varje poäng Öde som används får personen slå en extra tärning i slaget. Maximalt fem poäng får användas i ett och samma slag. Spelaren väljer sedan vilka *två* tärningsresultat som skall användas, övriga tärningar ignoreras.

En spelare kan även välja att spendera fyra poäng Öde för att få slå en extra tärning *efter* det att ett slag är slaget. Denna tärning kan då användas för att ersätta en av tärningarna i resultatet, om så önskas.

Räddning (2-10 poäng Öde)

Situationer kan uppkomma i vilka en person står utan Ödets välsignelse då det verkligen gäller. En annan person kan då offra sitt eget Öde för att bistå den utsatte. För vartannat poäng Öde som offeras på detta sätt får den utsatte direkt utnyttja en poäng Öde. Den som räddar den utsatte får som mest offra tio poäng på detta sätt. Den som räddas får inte ha eget Öde kvar.

Överleva (3-15 poäng Öde)

En person som vet att han/hon antagligen kommer att bli skadad kan sänka antalet *Sår* situationen tillfogar med ett per tre poäng Öde (-1 Sår/3 poäng Öde). Maximalt 15 poäng kan förbrukas på detta sätt. Antalet poäng måste bestämmas *innan* skadeverkan konstateras, och även om antalet poäng Öde skulle sänka antalet Sår till noll eller lägre får offret alltid minst ett Sår. Om situationen medför att inga Sår förorsakas är det förbrukade Ödet bortkastat.

Attributvärden

Varje attribut har ett *attributvärde* som tas fram på olika sätt, oftast genom att man lägger samman *skickligheten* i olika förmågor, enligt tabell 1:6. Alla attributvärden avrundas nedåt till närmaste heltal. En rekommendation är att ta fram *Storlek* först då den används i andra formler.

Varje gång en skicklighet som ingår i en formel förändras skall attributvärdena som styrs av formeln också räknas om.

Om ett attributvärde påverkas av någon ytterligare faktor, exempelvis ett *kännetecken* eller ett *expertisområde*, appliceras alltid denna förändring *efter* det att den eventuella formeln, eller grundvärdet, är bestämd.

Attribut	Attributvärde
Försvar	(Intuition + Reaktionen + Uppmärksamhet)/3
Inläring	(Beslutsamhet + Slutledning + Världsvana)/3
Intryck	(Charm eller Ledarskap + Sans + Världsvana)/3
Livsvilja	(Beslutsamhet + Kondition + Sans)/3 + 5
Skadestegring	(Storlek + Styrka)/10
Stridsflyttning	(Beslutsamhet + Kondition + Rörlighet)/3
Sårtröskel	(Kondition + Storlek + Styrka)/3
Uthållighet	(Resistens + Storlek + Styrka)/3 + 5
Överblick	(Reaktioner + Sans + Uppmärksamhet)/3

Tabell 1:6