

Vad är Noir?

Det dystopiska rollspelet *Noir* utspelas i ett världigt Imperium, i en ålder liknande första halvan av vårt 1900-tal. Den världiga huvudstaden Sandukar är hem för Statens byråkrati, men också undre världens hot, lögner och våld. I norr rasar ett ständigt krig, och Staten ser fienden överallt.

Målet är att reglerna ska vara enkla, flexibla och konsekventa, inspirerande och rimliga. I *Noir* har spelarna stora möjligheter att påverka berättelserna genom sina val och genom att använda ödespoäng.

Här presenteras några centrala delar av reglerna. För en fullständig bild av allt spelet kan erbjuda behövs *Noirs* grundbok.

När man bör slå tärning

Tärningsslag bör slås i följande situationer

- Då det är intressant för scenen eller berättelsen om personen lyckas eller misslyckas
- Om slumpmässigheten i slaget bidrar till att skapa drama eller spänning.
- Om någon form av konflikt eller utmaning föreligger.
- Om en persons hälsa och/eller överlevnad står på spel.

Tärningsslag bör oftast inte slås i följande situationer

- Om situationen är rutinmässig, tråkig eller trivial för personen.
- Om slumpmässigheten skulle förstöra stämning och drama.
- Om en handling utfall redan har etablerats i scenen bör inte nya slag slås för samma sak; om till exempel en person har lyckats smyga förbi en vaktpost så har han/hon lyckats och smygförmågan bör inte längre vara ifrågasatt i scenen.

Tärningsregler

För att avgöra om en person lyckas eller misslyckas med en handling används alltid två tiosidiga tärningar ('0' räknas som '10'). Resultatet av slaget får man genom att lägga samman siffrorna på de slagna tärningarna. Det gäller generellt att slå så högt som möjligt för att öka sina chanser att lyckas med handlingen.

För varje tia man slår får man slå en tärning till (tärningen "maxas"). Siffran på denna nya tärning läggs till resultatet. Det finns ingen gräns för hur många maxade tärningar man kan få. För varje etta man slår hindras en tia från att ge en extra tärning (tärningen "spärrar").

Lägsta innebär att det är den lägsta siffran i slaget som är viktig, högsta innebär att den högsta siffran i slaget är viktig, och alla innebär att summan av resultatet på alla tärningar i slaget är viktigt. Alla eventuella maxade tärningar räknas också när man avläser lägsta, högsta och alla.

Svårighetsslag

Svårighetsslag slås när en person skall överkomma en fast svårighet, utan direkt inblandning av någon annan person. Svårighetsslag slås alltid med två tärningar (2T) och till detta adderas en förmågas skicklighetsvärde eller ett attributvärde. Resultatet jämförs alltid mot en fast svårighetsgrad på 20. Är resultatet lika med eller över 20 räknas utfallet som lyckat, är det under 20 anses slaget vara misslyckat.

Motståndsslag

Motståndsslag slås när två eller flera personer försöker vinna över varandra genom olika former av påverkan och konflikt. Motståndsslag slås alltid med två tärningar (2T) och till detta adderas en förmågas skicklighetsvärde eller ett attributvärde. Den person som får högst resultat på sitt slag lyckas framgångsrikt genomföra sin tänkta handling. Den som fick det lägre resultatet misslyckas sålunda.

I de fall då två eller flera parter når samma summa vinner den som har högst skicklighets- eller attributvärde. Om värdet är detsamma vinner den som har det högsta värdet på någon av tärningarna. Om även detta är lika slår varje part 1T och den som slår högst vinner över den andre – vid lika slås tärningen om tills resultatet blir olika.

Exceptionella slag

Ett slag räknas som exceptionellt om de två första tärningarna i slaget visar samma siffra – eventuella extra tärningar som är resultat av maxade tärningar räknas inte. Ett lyckat och exceptionellt slag är exceptionellt lyckat, och något positivt inträffar utöver att handlingen lyckas. Ett misslyckat och exceptionellt är exceptionellt misslyckat slag, och något negativt inträffar utöver att handlingen misslyckas. Exakt vad som sker vid ett exceptionellt slag beror på vad slaget gäller, generellt är det upp till berättaren och spelaren att inlevelsefullt och dramatiskt beskriva en händelse som är rimlig i scenen. I strid är det definierat att det är personens initiativ som påverkas vilket beskrivs vid respektive stridshandling.

Modifikationer och samarbete

Berättaren kan ge bonus eller avdrag till tärningsslag beroende på omständigheter som gör dem lättare eller svårare. För en liten påverkan kan berättaren ge ± 2 , för större påverkan

± 5 och för mycket stor påverkan ± 10 . Värdet läggs till eller dras ifrån tärningsslaget vid svårighets- eller motståndsslag.

Om flera personer samarbetar ger varje relevant medhjälpare ± 2 till huvudaktörens tärningsslag.

Huvudpersonens anatomi

Egenskaper

De 9 olika egenskaperna anger en persons grundläggande förutsättningar. Exempel: Koordination, Kreativitet, Utstrålning.

Förmågor

De 27 olika förmågorna anger en persons inlärda och intränade kompetens inom området. Förmågorna är uppdelade på de nio olika egenskaperna. Exempel: Närstrid, Slutledning, Charm.

Attribut

Attribut är sekundära upplysningar om personen, och de flesta beror på personens förmågor. Exempel: Försvar, Storlek, Överblick.

Expertiser

Expertiser innebär att en person är bättre inom ett specialiserat område av en förmåga. Ofta ger de en bonus på alla relevanta tärningsslag. Flera expertiser kan ge bonus till samma tärningsslag. Exempel: Närstridsvapen, Klartänkt, Karismatisk.

Begränsningar

Begränsningar är fysiska eller psykiska svagheter hos en person. Beroende på vilken begränsning det rör sig om är den antingen alltid aktiverad, automatiskt aktiverad vid specifik scen eller händelse eller så aktiverar berättaren den med hjälp av Öde. Ödesaktivering kostar 3 Ödespoäng för berättaren och ger spelaren 1 Ödespoäng. Exempel: Depression, Nedsatt syn, Svaghet.

Kännetecken

Kännetecken utmärker en person fysiskt eller psykiskt. Vissa kännetecken ger bonus eller avdrag på tärningsslag eller attribut. Andra kännetecken påverkar på andra sätt. Exempel: Hårdkokt, Livstrött, Utseende.

Karaktärsdrag

Karaktärsdrag visar hur en person är. Inom parentes står ett uttryck som visar hur karaktärsdraget vanligtvis yttrar sig. Karaktärsdrag kan påverka tärningsslag både positivt och negativt, beroende på om de är till fördel eller nackdel i situationen. Varje relevant karaktärsdrag ger ± 1 (max ± 5), ett starkt ger ± 2 och ett extremt ger ± 4 . Exempel: Arrogant, girig, Hämndlysten

Drivkrafter

Drivkrafter är en persons mål, och visar vad den vill. Drivkrafter kan påverka tärningsslag både positivt och negativt, beroende på om de är till fördel eller nackdel i situationen. Varje relevant drivkraft ger ± 1 , en brännande ger ± 2 och en manisk ger ± 4 . Exempel: Bekämpa någon, Nå position, Finna något.

Öde

Ödespoäng kan användas för att styra en berättelse i olika riktning. Spelarna och berättarna kan använda Öde på samma sätt, förutom där det står "B" (endast berättaren) eller "Sp" (endast spelare).

Bakslag (B, 3 Öde): Berättaren aktiverar en möjlig begränsning hos en huvudperson. Spelaren får 1 poäng Öde.

Förändra situation (4 eller 12 Öde): För 4 poäng får deltagaren förändra en situation som inte tidigare är fastställd, och exempelvis **introducera** en ny berättarperson, plats eller händelse. Om en berättarperson direkt skadas av förändringen kostar det 12 poäng. Det går inte att förändra något som redan är fastställt, som att säga att en låst dörr egentligen är olåst. Däremot går det bra att med ödets hjälp hitta en nyckel.

Leka med oddsen (1–5, alternativt 4 Öde): För 1–5 poäng får deltagaren slå lika många **extra tärningar**, och välja vilka två som räknas. Ödespoängen betalas innan slaget. För 4 poäng får deltagaren slå en extra tärning efter ett slag och eventuellt byta ut en tidigare slagen.

Räddning (Sp, 2–10 Öde): För vartannat poäng Öde en spelare betalar kan en annan spelare omedelbart utnyttja ett poäng. Spelarens huvudperson måste på något sätt **hjälpa** till i berättelsen.

Berättarpersoner

Berättarpersoner beskrivs utifrån en **generell mall**, och är antingen civilister eller kombattanter. Är någon en **erfaren kombattant** läser man av värdena från den kolumnen. Skulle en berättarperson vara **specialiserad** inom ett område, exempelvis förmågan Medicin hos en läkare, går det bra att höja den Skickligheten till en rimlig nivå.

Berättarpersonens skickligheter

VÄRDEN	ERFARENHETSGRAD				
	Oerfaren	Duglig	Erfaren	Suverän	Mästerlig
Primära förmågor	6	9	12	15	18
Sekundära förmågor	5	7	9	12	15
Övriga förmågor	4	5	6	8	10

Civilistens stridsuppgifter

VÄRDEN	ERFARENHETSGRAD				
	Oerfaren	Duglig	Erfaren	Suverän	Mästerlig
Stridsvärden	2	3	4	6	8
Sårtröskel	6	7	8	9	10
Livsvilja*	8	9	10	11	12
Uthållighet*	10	11	12	13	14

* Vanligtvis oskadliggör (knockar, dödar) ett Sår berättarpersoner.

Kombattantens stridsuppgifter

VÄRDEN	ERFARENHETSGRAD				
	Oerfaren	Duglig	Erfaren	Suverän	Mästerlig
Stridsvärden	5	7	9	12	16
Sårtröskel	8	9	11	13	15
Livsvilja*	11	14	17	20	22
Uthållighet*	13	16	20	22	25

* Vanligtvis oskadliggör (knockar, dödar) ett Sår berättarpersoner.

Strid

Initiativ

Inledande initiativ bestäms av ett **svårighetsslag** (Överblick). **Exceptionellt lyckat** ger dubbla tärningssumman, **lyckat** ger tärningssumman, **misslyckat** ger högsta tärningen och **exceptionellt misslyckat** ger 1. I sin tur i rundan får varje person göra en **initiativhandling**, och så **många försvarshandlingar** som behövs. Handlingarnas **utfall förändrar** omedelbart **initiativet** enligt nedanstående tabeller.

Handlingar

Initiativhandling Sammanfattning Initiativförändring

Skjuta riktad eld	Skjutvapen (E). Ammo: Lägsta	+5 - - -10
Meja med automateld	Skjutvapen (A). Ammo: Alla x 2	+5 -5 -5 -10
	Avdrag: Rekyl	
	Alla mål inom 90 grader slår försvarsslag	

Kasta föremål mot mål	Kastvapen	+5 - - -10
Släss	Närstrid.	+5 - - -10
Dra vapen	Kast- eller Skjutvapen	+5 - - -10
Ladda om	Skjutvapen. Lägsta antal patroner	+5 - - -10
Överblicka läget	Överblick.	+Alla x 2 +Alla +Högsta +1

Försvarshandling Initiativ Kommentar

Försva sig	+5 -5 -5 -10	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. Lägsta Initiativ: 10.

Vapen

Närstridsvapen	Skadevärde*	Närstridsvapen	Skadevärde
Obeväpnad strid	B1T	Improviserat tillhygge	B3T-2
Kniv	1T	Yxa	2T

Kastvapen	Skadevärde	Kastvapen	Skadevärde
Kastkniv	1T+2	Improviserat kastvapen	B3T-2

Skjutvapen	Skadevärde	Räckvidd	Precision	Rekyl	Magasin
Pistol	2T+1	10–50 m	+2	4E	8+1
Revolver	2T-1	10–50 m	+2	2E	6r
Gevär	3T+2	50–600 m	+5	5E	4i
Hagelgevär	B5T-4	5–10 m	+3	5E	2p

* Anfallarens Skadestegring adderas till vapenskadan.

Skador

Vid **skada** slås vapnets skadevärde och läggs till offrets **Omtöckning**. Är resultatet högre än offrets Sårtröskel orsakar ett **Sår**, högre än dubbla Sårtröskeln ger lägsta tärningen och högre än fyrdubbla ger högsta tärningen antal Sår. Vid bedövande skadeverkan (markeras med "B", exempelvis B1T) räknas offrets Sårtröskel som dubbel.

En person som får **Omtöckning** måste slå ett svårighetsslag (Uthållighet), med avdrag enbart från nuvarande Omtöckning. Vid lyckat eller exceptionellt fortsätter personen agera. Vid misslyckat är personen omtöcknad. Initiativet sänks till 1 och personen måste kvicka till. Vid exceptionellt misslyckat är personen medvetslös.

Vid ett eller flera **Sår** slår personen ett svårighetsslag (Livsvilja). Lyckat eller exceptionellt lyckat gör att personen överlever, misslyckat gör personen dödligt sårad, exceptionellt misslyckat gör att personen dör omedelbart.

Sociala konflikter

Sociala konflikter har en **aktiv** och en **passiv** part, eller i sällsynta fall två aktiva. Den aktiva parten anger **målet** med konflikten, den passiva anger effekten om den aktiva **misslyckas**. I **motståndsslaget** använder den aktiva parten vanligtvis Charm eller Övertyga, medan den passiva använder Motstå (vid samtal) eller Resistens (vid våld eller hot om våld). Förloraren kan välja att **acceptera** utfallet eller **eskalera**. Det finns fyra nivåer: **Samtal**, **Grül/gruff**, **Bråk/Slagsmål** och **Dödligt våld**. Vid de två senare nivåerna används de vanliga stridsreglerna.

Att vara skadad

En **omtöcknad** person slår varje runda ett svårighetsslag (Uthållighet). Exceptionellt lyckat höjer initiativ med summan av tärningarna, lyckat gör att personen får agera som vanligt nästa runda, misslyckat gör att personen är fortsatt omtöcknad och exceptionellt misslyckat gör personen medvetslös.

När en person misslyckas med svårighetsslaget (Livsvilja) vid Sår är den **dödligt sårad** och avlider efter tärningssumman antal rundor. För att rädda personen måste någon stabilisera samtliga Sår. Ett svårighetsslag (Medicin) slås varje runda. Exceptionellt lyckat stabiliserar lägsta tärningen antal Sår, lyckat 1 Sår, misslyckat ger ingen effekt och exceptionellt misslyckat öppnar ett redan stabiliserat Sår om sådant finns. Om samtliga Sår stabiliseras överlever personen.

NOIR
www.noir.nu