

VEM SLÄCKTE LJUSET?

TEXT: KRISTER SUNDELIN

BILD: KRISTER SUNDELIN,
JOHN BARKESTEDT



Stackars Nypon! Ensam i underjorden med bara sitt spjut och sin lykta! Och när lyktan kastar mörka skuggor mot väggen är det lätt att inbilla sig hemska odjur överallt...

Det finns vissa utmaningar med att äventyra i underjorden. Om du inte kan se i mörker (vilket de flesta inte kan) behöver du ta med en ljuskälla.

MÖRKER OCH MÖRKER

Ljushöjdhållanden hanteras med fyra zonegen-skaper:

Upplyst: Ett område är upplyst om det finns en ljuskälla i det. Det har inga negativa effekter.

Skumt ljus: Skumt ljus råder i dåligt upplysta lokaler eller lokaler med öppen dörr mot dagsljus, eller i skymningen. Slag för *Spana* är *Svåra*, liksom en del slag för *Leta*.

Nattmörker: Även om det är mitt i natten, utan måne och med molntäckt himmel, så finns det alltid lite ljus. Det tar ett tag för ögonen att vänja sig, men när de har vant sig kan du i alla fall göra något. Nattmörkerförhållanden kan även råda dagtid i stängda rum där lite ljus kan leta sig in genom springor.

Slag för *Spana* är *Mycket svåra*. Många andra slag, exempelvis anfalls- och försvarsslag, *Stigvana* eller *Leta*, är minst *Svåra*. Många handlingar, exempelvis att läsa, är omöjliga.

Kolmörker: I underjorden eller stängda rum är det värre. Du är i praktiken *Förblindad*, vilket innebär att slag för *Spana* misslyckas automatiskt, slag för *Leta* och anfallsslag och försvarsslag blir *Mycket svåra*. Många handlingar, exempelvis att läsa, är omöjliga.

FÖRBLINDAD++

Grundbokens *Förblindad* (sidan 45) var för mesig. Där var slag för *Leta* bara tre snäpp svårare, och anfalls- och försvarsslag två snäpp svårare. Här ökar vi det till *Mycket svårt*, dvs fem snäpp svårare.

LJUSKÄLLOR

I de flesta fall behöver rollpersonerna ha med sig en ljuskälla när de äventyrar i underjorden. Tänk på vem som håller i ljuskällan i underjorden. Försök också använda ljuskällan i beskrivningar:

»Lyktans sken skapar djupa skuggor i kammaren från statyerna, och när ni rör er genom kammaren så ser det ut som att skuggorna kryper närmare...«

»Det glittrar på väggarna av fukt och vatten i fackelskenet när ni går i tunnelgången.«

»Vargarna rör sig just bortom eldens sken. Det enda ni ser är skuggor i natten, med två lysande prickar när ljuset reflekteras i vargarnas ögon.«

FACKLOR

Facklor räcker inte länge, bara en halvtimme eller så. Den stora fördelen med facklor är att de är enkla att improvisera. Allt man behöver göra är att skära ett kryss längs med en gren, och sedan sticka ner späntor av törved (trä som blivit svampangripet och är full med kåda – det är också utmärkt som tändmaterial) i krysset.

Improviserade facklor ryker rejält. Om det är dåligt drag, till exempel i underjorden, lär rummet snabbt fyllas av rök. Hantverksgjorda facklor kostar pengar men ryker mindre.

LYKTOR

Lyktor är bättre än facklor. De är dyrare, men har mer stabilt ljus och räcker i flera timmar. Även om de osar så är det inte alls lika farligt som facklor är. Ljuslyktor har en enkel hållare för ett talgljus, medan en oljelykta har en veke ner i en behållare för olja.

En del lyktor är försedda med en skärm som riktar ljuset åt ett håll och gör att man inte bländas om man håller lyktan framför sig. Några har en stängbar skärm så att ljuset kan skärmas av utan att behöva släcka lågan.

MAGISKT LJUS

Magiskt ljus skulle kunna vara den perfekta ljuskällan, om inte det vore så att besvärjelsen *Häxljus* ger magikern *Skuld*, och *Skuld* är en resurs som magikern måste hushålla med.

Har man riktig tur kan man hitta sällsynta artefakter som ger ljus ifrån sig. Då slipper man ofta problemet med *Skuld*. De kan ha andra begränsningar, som till exempel att de bara lyser en viss tid innan de måste »laddas« med månlight, eller att de måste fyllas med dyra ingredienser.

MÖRKERSYN OCH NATTSYN

Det finns varelser som kan se i mörker. En del har det som förmåga, andra har det genom magiska artefakter. Det är egentligen inte en ljuskälla.

Nattsyn och Mörkersyn kan sättas som egenskap på odjur såväl som en förmåga på spelarskapade folkslag.

Nattsyn: Med Nattsyn är dina ögon känsligare för svagt ljus. *Nattmörker* räknas som *Skumt ljus*, och *Skumt ljus* räknas som *Upplyst*. Du kan bli bländad om det plötsligt blir ljus. Då räknas du som *Förblindad* i 1T6 rundor. Du kan inte se i kompakt kolmörker.

Mörkersyn: Mörkersyn låter dig se i nattmörker och kolmörker. *Kolmörker* räknas som *Nattmörker*, *Nattmörker* räknas som *Skumt ljus*, och *Skumt ljus* räknas som *Upplyst*. Du kan bli bländad om det plötsligt blir ljus. Då räknas du som *Förblindad* i 1T6 minuter.

TÄNT VAR DET HÄR!

Det är ganska svårt att tända eld utan moderna hjälpmedel (tändare eller tändstickor) tillgänglig. Elddon gör det lättare, men det kräver fortfarande träning och tid att tända en eld. Men så länge du har elddon behöver du inte slå något färdighetsslag, såvida inte omständigheterna är extrema.

Som extrema omständigheter räknas bland annat improviserade elddon, blött tändvirke, väldigt kort om tid, eller totalt mörker. Om du försöker tända eld i extrema omständigheter måste du slå ett slag för *Stigvana*.

Det är lite enklare att tända en lykta. Du behöver bara få glöd eller en liten flamma att föra till veken. Det tar ungefär en minut. Att tända en eld tar längre tid, då du behöver ge glöden möjlighet att inte bara fatta eld utan även få fäste i veden. Det tar ungefär fem minuter. Måste du vända på slaget för att lyckas tar det längre tid.

VAD DU KAN SE

Normalt sett gäller följande riktlinjer:

- ❖ Om du inte har en ljuskälla med dig i underjorden är det *Kolmörkt*.
- ❖ Om du inte har en ljuskälla med dig utomhus nattetid är det *Nattmörker*.
- ❖ Om du har en ljuskälla med dig är den zonen *Upplyst*.
- ❖ Närliggande zoner har *Skumt ljus*.
- ❖ Närliggande zoner till en zon med *Skumt ljus* som inte själva har *Skumt ljus* eller är upplysta har *Nattmörker*.
- ❖ Bortom det är det *Kolmörker*. Du kan inte se någonting bortom det.

Ibland kan rollpersoner smita iväg och dela på sig, och då kan rollpersonerna förstås påverkas olika.

Om du befinner dig in i en zon med *Nattmörker* och inte har en ljuskälla med dig blir det inte *Kolmörker* på håll. Du kan se silhuetter mot en något ljusare himmel, även om de är ganska långt bort. Det är svårt, men inte omöjligt.



VAD ODJUREN KAN SE

Det är väldigt svårt att överraska någon om du har en ljuskälla. Ljus syns på långt håll, i synnerhet om det är mörkt.

- ❖ Har du en klar siktlinje mellan dig och ljuskällan så kan du se den.
- ❖ Har du en ohindrad siktlinje till vilken zon som helst som har bättre ljus än din zon så kan du se att det kommer ljus därifrån.

Det gör att odjur (och företagsamma rollpersoner) kan se ljuskällor och deras bärare långt innan ljuskällan är i närheten. Det ger dem också gott om tid att lägga sig i bakhåll.

Tänk även på att även om rollpersonerna lämnar ljuskällan bakom sig så kan deras skugga eller silhuetter avslöja dem.

Exempel: Zon 1a där Vassily befinner sig med ljuskällan, är Upplyst. Zon 1b, 1c och 1d har Skumt ljus. Korridoren 2 har också Skumt ljus. Rummet 3 har Nattmörker. Korridorerna 4 och 5 har Kolmörker.

Vätten i korridor 4 kan se att något lyser från höger i rum 3, eftersom rum 3 har bättre ljus än korridor 4. Vätten i korridor 5a kan se ljuset från rum 1 (och förmodligen Vassily), för han har en fri siktlinje in dit. Vätten i korridor 5b kan inte se något ljus från rum 1, för det är kolmörker i zon 5a och han har inte en obehindrad siktlinje till någon upplyst zon.

VAD ODJUREN KAN HÖRA

Ljud innebär ett liknande problem som ljus. Det är också något som avslöjar rollpersonerna. Flera besvärjelser är så högljudda att de hörs i hela grannskapet. Ett »grannskap« är ett område som är mycket större än en zon, men inte »för stort«. Det kan vara ett helt slott, en stadsby, en liten ö, eller en våning i en grotta.

Andra ljud är inte lika höga, och därför krävs ett slag för *Spana*.

Det omvända gäller förstås också: även odjur kan bullra och rollpersonerna kan försöka lyssna.

Ljud	Slag för <i>Spana</i>
Stridsljud	Utmanande
Tjut och larm	Utmanande
Samtal	Svårt
Normalt vandrande	Svårt
Bullerkällan rör sig tyst	Motsatt, Gömma sig mot <i>Spana</i>
Bullerkällan är långt bort	Spärra 2-4 snäpp till

Tabell: att höra saker under jorden.

