

Inflytande

Inflytande tar upp de grundläggande reglerna och ramverket kring att spela Noir. Allt från handlingsresolution och hur tärningar skall slås till dramaskapande mekanismer som öde och drivkrafter behandlas. Dessutom beskrivs i detalj hur en huvudperson är uppbyggd och de delar som ingår i hans eller hennes profil. Använd gärna innehållsförteckningen för att snabbt hitta de regler som eftersöks.

Regelverk

Regelverket i Noir hjälper berättare och spelare att på ett konsekvent och rimligt sätt bestämma om handlingar lyckas. Det finns i första hand till för att skapa slumpmässighet som i sin tur skapar drama.

I till exempel en novell är en handlings utfall givet författarens önskan, medan handlingen i rollspel baseras på vad deltagarna önskar försöka utföra i spelvärlden och i den aktuella scenen. Regelverket ger förutsättningar för att önskade handlingar ska kunna utföras på ett framgångsrikt sätt.

Vision

Noirs regelsystem är skapat enligt en vision som bygger på att systemet ska vara:

- ♦ Enkelt
- ♦ Flexibelt & konsekvent
- ♦ Inspirerande
- ♦ Rimligt

Enkelt

Att systemet skall vara enkelt innebär att få moment skall ingå i det. Både spelare och berättare skall snabbt förstå hur systemet fungerar och hur det ska tolkas.

Flexibelt & konsekvent

Med flexibilitet och konsekvens avses att samma kompakta regelkärna skall gå igen i regelsystemets alla delar. Det skall inte finnas några undantag eller speciallösningar för olika fall, utan regelverket skall kunna användas i alla situationer.

Inspirerande

Det kan låta underligt att säga att ett regelverk skall vara inspirerande – ett regelverk är ju i grund och botten pek-pinnar, matematik och sannolikheter. Med inspiration avses i det här fallet att deltagarna skall kunna använda regelverket utifrån sina egna personer för att få dynamik



En *spärr* med resultatet 11 (1 + 10). Varje 1:a i ett tärningslag spärrar en 10:a, det vill säga hindrar den från att *maxas*.

Den *lägsta* tärningens resultat är 5.
Den *högsta* tärningens resultat är 8.
Alla tärningar i slaget ger tillsammans resultatet 13.

Slaget anses vara *lyckat* om totalsumman (tärningsslagets resultat + Skicklighet eller Attributvärde) når över 20 (vid ett svårighetsslag) *eller* är högre än motståndarens (vid ett motståndsslag), i annat fall är det *misslyckat*.

i berättelsen. Det handlar om att tillåta *vilja över förmåga* vilket betyder att inbyggt i systemet finns element som gör det möjligt att frambringe det yttersta, den desperata kraften i hopplösa situationer och använda den på dramatiska sätt. En kompetent men viljelös person utför en given uppgift sämre än en målmedveten amatör. Genom att koppla in personlig vinning, övertygelse och självständig påverkan i berättelsens scener kommer engagemanget och inlevelsen hos deltagarna att öka, och göra hela upplevelsen starkare.

Rimligt

En av de grundläggande stöttepelare Noir vilar på är att upplevelsen och berättelsen tar avstamp i en rimlig värld. Att hejda ett tåg genom att greppa tag i det är orimligt, medan att hejda en cyklist på samma sätt är rimligt. Dock bör det poängteras att Noirs värld inte är densamma som vår egen och att huvudpersonerna kan utföra bedrifter och/eller hjältedåd som kan ses som orimliga i vår värld, ofta genom uppoffringar eller tack vare en stark övertygelse. Detta är något som både berättare och spelare snabbt lär sig – att lägga nivån rätt för den upplevelse de önskar. Vissa föredrar ett större mått av orimlighet än andra – det viktiga är att handlingarna *känns* rimliga i den berättelse som pågår.

Tärningar

Tärningar används för att ta fram slumpmässiga siffror som i sin tur används för att till exempel ge svar på om en person lyckas med sin handling eller hur mycket skada ett anfall gör.

I Noir används *tiosidiga* tärningar. På vissa typer av tiosidiga tärningar finns siffran "0". Den skall alltid tolkas som "tio" vilket innebär att utfallet på en tärning varierar från *ett* till *tio*.

För att avgöra om en person lyckas eller misslyckas med en handling används alltid *två* tiosidiga tärningar. 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.

Tärningsangivelser förkortas ibland som 2T, där T betyder "tärning" och siffran anger antalet tärningar i slaget, i detta fall två.

Maxade & spärrade tärningar

Tärningar som visar ettor eller tior i slaget har en speciell betydelse.

För varje tia man slår får man slå en tärning till. Detta kallas att tärningen *maxas*. Siffran på denna nya tärning läggs till resultatet. Om man har turen att slå nya tior *maxas* även dessa vilket gör att man kan få mycket höga resultat i slutändan. Det finns ingen gräns för hur många *maxade* tärningar man kan få.

För varje etta man slår hindrar man en *maxning*. Detta kallas för en *spärr*.

Haveri

När två stycken ettor slås i en situation där föremål eller utrustning används, och slaget samtidigt är ett *exceptionellt misslyckande*, riskerar föremålen/utrustningen att drabbas av *haveri*. Mer information om haveri finns på sidan 92.

Lägsta & högsta tärningen

I vissa fall kan de enskilda tärningarnas siffror påverka en situation. De termer som används för detta är *lägsta*, *högsta* respektive *alla*. *Lägsta* innebär att det är den lägsta siffran i slaget som är viktig, *högsta* innebär att den högsta siffran i

Begreppslista

I Noir förekommer termer och begrepp som vid första anblicken kan verka svårhanterliga eller omfattande. I denna sektion finns förklaringar till sådana begrepp.

ALLA: Summan av det framslagna värdet på *alla* tärningar i ett svårighets- eller motståndsslag.

ATTRIBUT: Sekundära upplysningar om en person. Bestäms ofta med hjälp av *attributvärden*.

ATTRIBUTVÄRDE: Definierar ett *attribut* hos en person. Attributvärden baseras ofta på *Skickligheter*.

AVDRAG: Motsatsen till *bonus*.

Om en handling är svår att utföra kan resultatet av tärningsslaget för handlingen försämras genom *avdrag*.

BERÄTTAREN: Spelets regissör, presentatör och regeldomare.

Han/hon förbereder en större eller mindre situation med hjälp av en *relationskarta* och ett antal *bomber*.

för att tillsammans med spelarna skapa en *berättelse*. Berättaren gestaltar, beskriver och tolkar vad som sker i interaktionen mellan *spelarna* och *spelvärlden*. Vid regeldispyter har berättaren sista ordet.

BERÄTTARPERSONER: Biroller, medhjälpare och motståndare till *huvudpersonerna* i en *berättelse*. De sköts av *berättaren* och lever och agerar i *spelvärlden*. Alla personer i en berättelse, utöver spelarnas huvudpersoner, är berättarpersoner.

BERÄTELSE: Den spännande, dramatiska historia *berättaren* och *spelarna* skapar tillsammans. En berättelse består av ett antal *scener* vilka innehåller platser, händelser, *berättarpersoner*, ledtrådar och bakgrundsinformation som ramar in de äventyr och uppdrag huvudpersonerna möter.

BONUS: Motsatsen till *avdrag*. Om en *handling* är lätt att utföra kan resultatet av tärningsslaget för handlingen förbättras genom *bonus*.

För mer information om rollspelet Noir.

Vänligen besök: www.noir.nu

DELTAGARE: <i>Spelare</i> och <i>berättare</i> , det vill säga de som deltar i rollspelandet.
BOMB: En öppen valsituation där <i>spelarna</i> genom sina <i>huvudpersoner</i> bestämmer hur <i>berättelsen</i> och huvudpersonerna ska utvecklas. Bomber ska formuleras så att det även innebär ett ställningstagande att inte göra någonting. Vissa bomber förbereds i förväg av <i>berättaren</i> , andra uppkommer naturligt under spelets gång.
DÖD: Personen är avliden och är inte längre en aktiv del av <i>berättelsen</i> . En <i>spelare</i> vars <i>huvudperson</i> dör skapar oftast en ny som ges plats i berättelsen vid lämplig tidpunkt.
DÖDLIGT SÄRAD: Personen är så illa skadad att han/hon kommer att avlida inom en eller ett par minuter. En dödligt särad person kan <i>stabiliseras</i> av en läkekunnig person.
EGENSKAP: En persons grundläggande förutsättning att bli duktig inom ett område.
EGENSKAPSVÄRDE: Anger en persons mognad/utveckling för en <i>egenskap</i> .
ERFARENHET: Ett poängvärde som ges till huvudpersonen och som baseras på hur mycket han/hon har lärt sig under resans gång. Används för att förbättra egenskapsvärden och förmågavärden, skaffa expertiser samt öka Öde.
EXCEPTIONELLT LYCKAT SLAG: Ett <i>lyckat slag</i> i vilket tärningarna dessutom visar likadana siffror. Ger extra fördelar till den utförda handlingen.
EXCEPTIONELLT MISSLYCKAT SLAG: Ett <i>misslyckat slag</i> där tärningarna dessutom visar likadana siffror. Ger nackdelar till den utförda handlingen.
EXPERTIS: Specialkompetens i, eller fördjupning inom, en <i>förmåga</i> .
FÖRMÅGOR: Allt vad en person har lärt sig och tränat upp.
FÖRMÅGAVÄRDE: Anger hur mycket kunskap och/eller skicklighet personen har i en <i>förmåga</i> .
FÖRSVARSFÖRMÅGOR: Samlingsnamnet på förmågorna <i>Tolerans</i> , <i>Motstå</i> och <i>Resistens</i> som används för att stå emot fysiska, sociala och mentala angrepp.
FÖRSVARSHANDLING: Samlingsnamn på de handlingar en person kan utföra när han/hon blir attackerad.

slaget är viktigt, 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. Enskilda utfall kan bland annat påverka när det gäller att bestämma en viss tid, till exempel ”Gäller under den lägsta tärningens resultat antal minuter”, eller för att få fram en summa, exempelvis ”Stryk lika många patroner från magasinet som värdet på den högsta tärningen”.

Tärningsslag

När man vill avgöra om en önskad handling lyckas eller misslyckas slås ett *tärningsslag*. Det finns två typer av tärningsslag: *svårighetsslag* och *motståndsslag*.

En bra generell regel vid alla former av tärningsslag är att *alltid* låta de rullade tärningarna ligga kvar öppet på bordet så att resultatet kan avläsas. Detta då inte bara det sammanlagda värdet utan även de enskilda tärningarnas siffervärden skall kunna avläsas och användas till olika ändamål. Ibland kan dessutom berättaren ha dolda bonusar och avdrag som appliceras på slaget.

När bör man använda tärningsslag?

Det är lätt att tro att man måste slå tärningsslag i alla möjliga och omöjliga situationer för att se om man lyckas med det man har föresatt sig – det kan gälla allt från att öppna en dörr till att köra en bil. Så är inte fallet.

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 skapar *drama* eller *spänning*.
- Om någon form av *konflikt* eller *utmaning* föreligger.
- Om en persons *hälsa* och/eller *överlevnad* står på spel.

Slag 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 handlings 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.

Svårighetsslag

Svårighetsslag slås när en person skall överkomma en *fast* svårighet, utan direkt inblandning av någon annan person. Att framföra en bil, knuffa upp en dörr, klättra över en mur eller finna viss information i en bok är typiska situationer där svårighetsslag slås.

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.

Vilket skicklighets- eller attributvärde som ska användas för slaget står inom parentes. ”Slå ett svårighetsslag (Fingerfärdighet)” betyder att personen skall slå 2T och

lägga till skicklighetsvärdet i förmågan Fingerfärdighet. Om denna summa blir lika med eller över 20 lyckas handlingen.

Det kan hända att en person är så skicklig att han/hon når 20 automatiskt redan innan tärningarna slås. Detta är logiskt då en mycket duktig individ inte misslyckas i rutinartade situationer. Slag kan ändå slås om det bedöms viktigt att kontrollera om utfallet blir *exceptionellt* (se nedan).

Motståndsslag

Motståndsslag slås när två eller flera personer försöker vinna över varandra genom olika former av påverkan och konflikt. Vid så gott som alla tillfällen då en personlig förmåga direkt ställs mot en annan person förmåga används motståndsslag. Vanliga exempel på när motståndsslag används är vid övertalningsförsök, hasardspelande, arm-brytning och anfall i strid.

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.

Vilket skicklighets- eller attributvärde som ska användas för slaget står inom parentes. ”Slå ett motståndsslag (Styrka)” betyder att var och en av de inblandade skall slå 2T och lägga till skicklighetsvärdet i förmågan Styrka. Den som får högst summa anses ha lyckats med slaget och den aktuella handlingen.

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 *exceptionellt slag* resulterar i att något speciellt inträffar, något extraordinärt som påverkar personens framtid på något sätt. Exceptionella slag kan influera antingen positivt eller negativt och kan inträffa vid både svårighetsslag och motståndsslag.

Ett slag räknas som *exceptionellt* om de två första tärningarna i slaget visar samma siffra – eventuella *maxade* tärningar räknas inte.

Om ett slag räknas som *lyckat* och dessutom är exceptionellt så kallas det för ett *exceptionellt lyckat slag* och något positivt inträffar utöver att handlingen lyckas.

Om ett slag räknas som *misslyckat* och dessutom är exceptionellt så kallas det för ett *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.

Exempel: Anya Malov är på väg hem genom regnet när hon hör ljudet av en motor bakom sig. Hon vänder sig om och ser hur strålkastarljuset från en sportbil närmar sig i hög fart. Hennes

För mer information om rollspelet Noir.

Vänligen besök: www.noir.nu

enda val är att kasta sig undan. Ett svårighetsslag (Reaktioner) slås och tärningarna visar 9 + 9, vilket tillsammans med Anyas skicklighet ger ett resultat på långt över 20 – ett exceptionellt lyckat slag. Vid ett vanligt lyckat slag hade Anya helt enkelt lyckats undvika att bli påkörd, men eftersom slaget är exceptionellt lyckat hoppar hon inte bara undan utan gör en elegant kul-lerbytta, kommer upp på fötter med perfekt balans och får en chans att läsa av nummerplåten på den flyende bilen.

Exempel: Jessica Navarre hänger i ett rep utanpå en skyskrapa i de centrala delarna av Sandukar. Hon har just skurit upp ett fönster och skall till att ta sig in i byggnaden då ödet slår till och hennes ficklampa ger upp. Eftersom hon befinner sig i en utmanande situation får hennes spelare slå ett svårighetsslag (Fingerfärdighet) för att hon ska ha en chans att byta ut batterierna. Slaget visar 2 + 2 vilket tillsammans med skicklighetsvärdet i Fingerfärdighet inte når över 20 – slaget blir exceptionellt misslyckat. Snarare än att bara misslyckas med att få i de nya batterierna tappar Jessica både ficklampa och batterier, vilka tyst faller mot den våta trottoaren långt nedanför.

Komplexa handlingar

När en handling är så pass omfattande och/eller tidskrävande att det fordras mer än ett enkelt svårighetsslag för att avgöra framgång eller misslyckande anses handlingen vara *komplex*. Det kan till exempel handla om att dyrka upp en dörr eller ett kassaskåp, söka igenom ett arkiv efter information eller sätta sig in i akademiskt forskningsmaterial.

Genomförande av en komplex handling

Berättaren bestämmer hur lång tid varje försök att utföra den *komplexa handlingen* skall ta och anger sedan *utmaningsnivån*. Summan från varje lyckat *svårighetsslag* läggs ihop och när man når *utmaningsnivån* har man klarat av handlingen.

Bestäm en tid för varje *svårighetsslag*, exempelvis ”ett slag per minut”. Exempel på tider ges i tabell 1:34. Varje slag representerar ett försök under vilket en viss tid passerar – ett slag kanske slås varje minut eller halvtimme. Ett misslyckat slag innebär inte att hela handlingen misslyckas utan snarare att det tar längre tid att utföra den, eftersom det misslyckade försöket ju har tagit tid i anspråk.

<i>Tid</i>	<i>Exempel</i>
<i>Mycket snabbt (ett slag per runda)</i>	<i>Dyrka upp ett lös, tjuvkoppla en bil</i>
<i>Snabbt (ett slag per minut)</i>	<i>Desarmera en bomb, reparera en okomplicerad maskin</i>
<i>Kort (ett slag per tio minuter)</i>	<i>Bygga en tidsinställd bomb, slå upp ett läger i vildmarken</i>
<i>Långt (ett slag per timme)</i>	<i>Söka efter information i ett arkiv/bibliotek, knäcka ett chiffer</i>
<i>Mycket långt (ett slag per dygn)</i>	<i>Reparera ett bilvrak, komponera ett musikstycke</i>
<i>Extremt långt (ett slag per vecka)</i>	<i>Översätta en bok, bygga en bro</i>
Tabell 1:34	

När tiden är satt bestäms den komplexa handlingens *utmaningsnivå*, det vill säga den summa man minst måste nå upp till för att den komplexa handlingen skall anses vara framgångsrikt genomförd. Utmaningsnivån bestäms av den komplexa handlingens svårighet, enligt tabell 1:35.

<i>Svårighet</i>	<i>Utmaningsnivå</i>	<i>Exempel</i>
<i>Okomplicerad</i>	<i>50</i>	<i>Dyrka upp ett hänglås</i>
<i>Ordinär</i>	<i>100</i>	<i>Dyrka upp ett dörlås</i>
<i>Besvärlig</i>	<i>150</i>	<i>Dyrka upp ett säkerhetslås</i>
<i>Betydande</i>	<i>200</i>	<i>Dyrka upp ett kassaskåp</i>
Tabell 1:35		

Utfall

Utfallet på *svårighetsslag* beräknas olika beroende på slagets framgång när det gäller komplexa handlingar.

Exceptionellt lyckat: Slagets summa räknas dubbelt.

Lyckat: Slagets summa räknas.

Misslyckat: Slagets summa räknas inte.

Exceptionellt misslyckat: Personen ger upp den komplexa handlingen helt.

Exempel: Gabriel skall dyrka upp det rostiga låset på en sliten bakdörr. Han har skicklighet 10 i Fingerfärdighet samt en expertis i låsdyrkning som ger honom bonus (+2). Att dyrka upp dörren anses vara en komplex handling.

Tiden sätts till Mycket snabbt (ett svårighetsslag per runda) och svårigheten till Okomplicerad (utmaningsnivå 50). I den första rundan visar tärningarna i svårighetsslaget 4 + 4, vilket ger summan 20 (10 + 2 + 4 + 4) – ett exceptionellt lyckat resultat. Totalsumman ökar med 40 (20 + 20) så Gabriel är nära att få upp låset på en gång. I rundan därpå slås ett nytt svårighetsslag, tärningarna visar 2 + 3, summa 17 – ett misslyckande. Totalsumman är fortfarande 40 och rundans sex sekunder är bortkastade. Berättaren informerar om att Gabriel hör fotsteg längre bort i den mörka gränden och att han bör vänta sig sällskap om cirka två rundor så han får snabba sig på! Nästföljande rundas svårighetsslag slås och tärningarna visar 4 + 7, vilket ger summa 23, ett lyckat resultat. Totalsumman når 63 (40 + 23), vilket är högre än utmaningsnivån på 50 så dyrkningen är framgångsrikt genomförd.

Snabbt som blixten får Gabriel upp dörren, smyger in och stänger den bakom sig medan han hör fotstegen passera förbi utanför.

Dolda slag

Generellt är det inga problem att låta spelarna slå de slag som berör deras huvudpersoner öppet. I vissa situationer kan det vara så att berättaren vill slå slag för huvudpersonerna dolt. Det kan röra sig om händelser då spelarna inte bör få den förvarning som ett tärningsslag innebär, exempelvis om någon okänd berättarperson spanar på huvudpersonerna eller att upptäcka en cigarettfimp med läppstift på under en säng.

Berättarens slag

I de flesta fall kan berättaren välja om hans/hennes slag skall vara dolda eller öppna. Många berättare föredrar att slå alla sina slag dolda och fokusera på dramatiken och beskriva utfallet direkt snarare än att låta alla deltagare ta del av tärningsslaget. Vid speciellt dramatiska höjdpunkter i en scen där exempelvis en huvudpersons liv står och faller med ett tärningsslag kan det dock bli mycket spännande att slå slaget öppet.

FÖRSVARSLÖS: En person som inte är i stånd att försvara sig och som kan utsättas för två specifika handlingar – knockas respektive avrättas.

HAVERI: Innebär att ett föremål slutar fungera. Sker ofta om en handling *misslyckas exceptionellt*

och tärningarna visar låga siffror.

HUVUDPERSON: Hjältarna i en berättelse kallas huvudpersoner och varje huvudperson styrs av en *spelare*. Huvudpersonen skapas i enlighet med spelets regler och får olika värden och egenskaper vilka avgör hans/hennes kompetens och skicklighet i *spelvärlden*. När spelsessionen har börjat utvecklas huvudpersonen på olika sätt genom de val spelaren gör. **HÖGSTA VÄRDET:** Siffran på den tärning i ett svårighets- eller motståndsslag som visar det högsta värdet.

INITIATIV: Anger hur samlat, kyligt och effektivt en person agerar i en strid. Ju högre värde desto mer effektivt. Bestämmer även personens *turordning* i striden. **INITIATIVHANDLING:** Samlingsnamn på de handlingar en person aktivt kan utföra i strid.

KATATONISK: Termen för den lägsta nivån i *Välmående*.

KOMPLEX HANDLING: En serie *svårighetsslag* som slås med jämna mellanrum. När totalsumman av svårighetsslagen når en bestämd *utmaningsnivå* anses handlingen vara framgångsrikt utförd.

KRÖNIKA: En serie *berättelser* som hänger ihop, men som vanligtvis har avslutade delar. Ofta förekommer i tidigare upplevda berättelser etablerade *berättarpersoner*, incidenter eller andra kopplingar i de olika delarna, men i helt olika situationer. Ett exempel på hur berättelserna kan hänga ihop är genom att *huvudpersonerna* får i uppgift att lokalisera tre försvunna personer – när varje enskild person hittas ses det som en avslutad berättelse, men krönikan är inte slut förrän alla tre personer har hittats. **KVICKNA TILL:** En *omtöknad* person måste kvicka till för att åter få agera och utföra handlingar. **LIVSERFARENHET:** Den sammanlagda mängd erfarenhet en person har samlat ihop i sitt liv, under loppet av olika berättelser.

För mer information om rollspelet Noir.

Vänligen besök: www.noir.nu

LYCKAT SLAG: När resultatet av ett slag räcker till för att man ska överkomma ett hinder eller klara av en utmaning räknas slaget som lyckat.

LÄGSTA VÄRDET: Siffran på den tärning i ett *svårighets-* eller *motståndsslag* som visar det lägsta värdet.

MAXADE TÄRNINGAR: Varje tärning som visar en tia medför att ytterligare en tärning får slås och läggas till slutsumman. Se även *spärr*.
MEDVETSLÖS: En medvetlös person får inte ta en aktiv del i *berättelsen* innan han/hon har *kvicknat* till.
MISSLYCKAT SLAG: Om resultatet av ett slag inte räcker till för att överkomma hindret eller klara av utmaningen räknas slaget som misslyckat.

MOTSTÅNDSLAG: Används i situationer där två eller flera personer försöker vinna över varandra på något sätt. Deltagarna slår två tärningar (2T) var och lägger till sin skicklighet eller något annat lämpligt värde. Den som får högst resultat vinner och slaget räknas som *lyckat*. Motpartens slag räknas som *misslyckat*.

OMTÖCKNAD: Personen har fått så mycket stryk att han/hon är så utslagen, förvirrad eller har så ont att han/hon inte längre kan agera självständigt. En omtöcknad person måste *kvicka* till innan han/hon får utföra någon mer handling.

RELATIONSKARTA: Hjälper *berättaren* att hålla reda på sina *berättarpersoner* och på hur de reagerar på *huvudpersonernas* handlingar. Både *berättarpersoner* och huvudpersoner finns med på relationskartan, med de olika relationer som knyter dem samman.

SCEN: En byggssten i en berättelse. Innehåller oftast en tydlig ingrediens, exempelvis mötet med den viktiga personen, flykten från skurkarna, inbrottet i banken etcetera. Varar allt från några minuter till dagar eller veckor i speltid.

SKICKLIGHET: Summan av ett *egenskapsvärde* och ett *förmågavärde*. Anger personens totala kunande i en förmåga. Det är skicklighetsvärdet i en förmåga som läggs till när *tämningslag* slås.

SLAG: Ett tärningskast – antingen ett *svårighetsslag* eller ett *motståndsslag*. Kan även avse utfallet av ett tärningskast.

Bonus & avdrag

Ett slag kan påverkas på två sätt. Det ena är genom *bonus*, det andra genom *avdrag*. Bonus adderas till ett resultat medan avdrag dras ifrån det. Ett slag kan påverkas av både bonus och avdrag på en och samma gång. En bonus skrivs i text med ett plustecken och en siffra inom parentes, exempelvis (+5). Ett avdrag skrivs i text med ett minustecken och en siffra inom parentes, till exempel (−2).

En generell lista över lämpliga bonusar och avdrag baserade på handlingens svårighet ges i tabell 1:36. Tabellen bör ses som ett hjälpmedel – det finns inget som hindrar berättare från att använda andra värden än de föreslagna.

När en handling eller uppgift bedöms vara rutinmässig betraktas den automatiskt som lyckad. Exempel på detta kan vara att en erfaren taxichaufför inte behöver anstränga sig för att hitta till stadens bästa hotell och en vältränad idrottsman klarar automatiskt av att göra trettio armhävningar.

<i>Bonus/avdrag</i>	<i>Komplexitet</i>	<i>Exempel</i>
+10	<i>Mycket lätt</i>	<i>Köra om en bil på en ödslig landsväg</i>
+5	<i>Lätt</i>	<i>Med en sportbil köra om en lastbil vid mötande trafik</i>
+2	<i>Ganska lätt</i>	<i>Köra genom en vältrafikerad korsning</i>
±0	<i>Utmanande</i>	<i>Köra fort genom trafikerade gator i ösregn</i>
−2	<i>Ganska svårt</i>	<i>Göra upprepade omkörningar i hög hastighet i rusningstrafik</i>
−5	<i>Svårt</i>	<i>I hög fart undvika en motorcykel som plötsligt kör ut framför ens bil</i>
−10	<i>Mycket svårt</i>	<i>I hög hastighet på isig väg svänga nittio grader med bilen in i en smal gränd</i>
−20	<i>Orimligt</i>	<i>Med motorcykel preja en lastbil av vägen</i>
−30	<i>Hopplöst</i>	<i>Med bibehållen kontroll i hög fart sladda 180 grader i en lastbil med släp och punktering på alla hjulen, och sedan köra vidare</i>

Tabell 1:36

Samarbeten

Flera personer kan samarbeta när ett slag skall slås, om uppgiften är sådan att fler inblandade förbättrar chansen att lyckas. Exempel på handlingar där det är fördelaktigt att vara flera är när man försöker bryta upp en dörr, dra upp en person i ett rep, desarmera en komplicerad sprängladdning eller söka efter information i böcker. En typisk situation där det inte hjälper att vara flera är vid bilkörning.

Varje person som hjälper till med en handling, och som anses vara kvalificerad inom handlingens område, ger den person som skall slå slaget (vanligen den person som har högst *skicklighet* i den aktuella förmågan) en *bonus* (+2). Berättaren måste avgöra hur många personer som *rimligen* kan hjälpa till på en och samma gång – även om det finns tjugo personer tillgängliga så kan inte alla bryta på den blockerade dörren samtidigt.

Handlingar

Termen *handling* används i alla de fall då en person vill försöka utföra något. En handling kan vara mer eller mindre utmanande, men någon form av rimlig risk för

misslyckande skall finnas. Handlingars utfall bedöms via resultatet av antingen ett motståndsslag eller ett eller flera svårighetsslag.

Varje huvudperson har 9 egenskaper och 27 förmågor. Det är oftast med hjälp av skickligheten i en förmåga som ett slag slås. I vissa fall slås slag med hjälp av attributvärden. I de flesta fall är det självklart vilket skicklighets- eller attributvärde som är lämpligast. Om det är oklart får berättaren och spelaren resonera sig fram till vad som gäller.

Noirs system är inte byggt för samverkan mellan förmågor och/eller attribut. Alla slag slås med hjälp av ett värde – antingen ett skicklighetsvärde eller ett attributvärde. I speciella fall kan flera slag med hjälp av olika skicklighets- och/eller attributvärden behövas i följd för att avgöra ett resultat.

Spelarna och/eller berättaren kan även bedöma att personlig påverkan kan hjälpa eller stjälpa en handling – *karaktärsdrag*, *drivkrafter* och annat kan influera handlingens resultat positivt eller negativt.

Försvarsförmågor

Förmågorna *Motstå*, *Resistens* och *Tolerans* utgör en persons försvar mot sociala, mentala respektive fysiska angrepp. När motståndsslag för att stå emot påverkan slås skall offret lägga till värdet i tillbörlig försvarsförmåga till resultatet.

Motstå används som försvar vid sociala konflikter, exempelvis förförelse, förhör eller övertalningsförsök. Resistens används som försvar vid skräckupplevelser, stress eller kränkningar. Tolerans används som försvar vid ogynnsamt klimat, drogpåverkan eller förgiftning.

Uppfattningsförmågor

Förmågorna *Uppmärksamhet*, *Intuition* och *Empati* är typiska uppfattningsförmågor – hur väl en person uppfattar saker i sin omgivning. Uppmärksamhet är de fem vanliga sinnena – syn, hörsel, känsel, smak och lukt. Intuition är det sjätte sinnet, ett undermedvetet sinne som tolkar information intuitivt och kan ge ledtrådar eller förningar om vad som komma skall. Empati öppnar personens känslokanal så att han/hon kan känna och läsa av andra människors generella sinnesstämming – till exempel sorgsenhet eller ilska.

Ofta slår berättaren slag med huvudpersonernas uppfattningsförmågor dolt, för att inte omotiverat ge spelarna insikt om att de kanske håller på att missa något.

Tur

Attributet *Tur* visar personens omedvetna flyt i tillvaron och allmänna tursamhet i situationer där skicklighet är underordnat. Tur kan användas i alla de situationer där slumpen avgör ett utfall, utan direkt påverkan från en person. Exempelvis används Tur i strid vid försvarshandlingen *Chansförsvar*. I en situation där en grupp huvudpersoner riskerar att träffas av en fallande blomkruka är det den som får lägst resultat på sitt svårighetsslag (Tur) som får kukan i skallen. Generellt används Tur när personen inte är medveten om situationen och inte kan påverka dess utfall. I annat fall är det oftast mer lämpligt att använda en förmåga.

För mer information om rollspelet Noir.

Vänligen besök: www.noir.nu

Handlingar & lämpliga förmågor för utförandet av dem

I tabell 1:37 följer en serie handlingar samt rekommendationer för vilken förmåga som kan användas ihop med respektive handling. Se det som en handledning vid beslut om vilken förmåga som passar bäst i olika situationer.

<i>Handling/kunnande</i>	<i>Förmåga</i>
<i>Administration</i>	<i>Humaniora</i>
<i>Agera avslappnat inom en social gruppering</i>	<i>Världsvana</i>
<i>Analysera</i>	<i>Slutledning</i>
<i>Arkitektur</i>	<i>Naturvetenskap</i>
<i>Attrahera person</i>	<i>Charm</i>
<i>Avrätta person</i>	<i>Beslutsamhet</i>
<i>Balansera på osäkert/smalt underlag</i>	<i>Rörlighet</i>
<i>Bibehålla lugn</i>	<i>Sans</i>
<i>Bilkörning</i>	<i>Fordon</i>
<i>Biologi</i>	<i>Naturvetenskap</i>
<i>Brottsplatsundersökning</i>	<i>Slutledning</i>
<i>Bygga något</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Dansa</i>	<i>Rörlighet</i>
<i>Dechiffrera</i>	<i>Slutledning</i>
<i>Desarmera en bomb</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Dra ett kastvapen</i>	<i>Kastvapen</i>
<i>Dra ett närstridsvapen</i>	<i>Närstrid</i>
<i>Dra ett skjutvapen</i>	<i>Skjutvapen</i>
<i>Drogkännedom</i>	<i>Medicin</i>
<i>Dyrka upp ett lås</i>	<i>Fingerfärdighet</i>
<i>Ekonomi</i>	<i>Humaniora</i>
<i>Envishet</i>	<i>Beslutsamhet</i>
<i>Finna rätt person i staden</i>	<i>Världsvana</i>
<i>Flyga flygmaskin</i>	<i>Fordon</i>
<i>Fotografera</i>	<i>Skapa</i>
<i>Fysik</i>	<i>Naturvetenskap</i>
<i>Förfalska</i>	<i>Skapa</i>
<i>Författa texter</i>	<i>Skapa</i>
<i>Förfölja person/fordon</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Förföra person</i>	<i>Charm</i>
<i>Förhandla</i>	<i>Övertyga</i>
<i>Förhöra person</i>	<i>Övertyga</i>
<i>Förklä sig</i>	<i>Skapa</i>
<i>Förställa/imitera röst/manér</i>	<i>Charm</i>
<i>Försvara sig mot fysiska anfall</i>	<i>Försvar</i>
<i>Genomskåda lögn</i>	<i>Motstå</i>
<i>Gömma sig</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Gömma/planterä föremål på person</i>	<i>Fingerfärdighet</i>
<i>Gömma/planterä föremål på plats</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Ha koll på läget</i>	<i>Världsvana</i>
<i>Hantera/identifiiera skjutvapen</i>	<i>Skjutvapen</i>
<i>Hasardspel</i>	<i>Världsvana</i>
<i>Historia</i>	<i>Humaniora</i>
<i>Hoppa</i>	<i>Rörlighet</i>
<i>Hota person</i>	<i>Styrka, Övertyga eller Ledarskap</i>
<i>Intervjua person</i>	<i>Övertyga</i>
<i>Juridik</i>	<i>Humaniora</i>
<i>Kasta föremål/kastvapen</i>	<i>Kastvapen</i>
<i>Kasta sig i skydd</i>	<i>Reaktioner</i>
<i>Kemi</i>	<i>Naturvetenskap</i>
<i>Klara av kaotiska situationer</i>	<i>Sans</i>
<i>Klara av äckliga/vidriga upplevelser</i>	<i>Resistens</i>
<i>Klättra</i>	<i>Rörlighet</i>

<i>Komma loss från rep/tvängströja</i>	<i>Rörlighet</i>
<i>Kommunicera med djur</i>	<i>Empati</i>
<i>Känna på sig att något är fel</i>	<i>Intuition</i>
<i>Landa fördelaktigt vid fall</i>	<i>Rörlighet</i>
<i>Leda/påverka en grupp människor</i>	<i>Ledarskap</i>
<i>Lokalkännedom</i>	<i>Världsvana</i>
<i>Lugna ned/trösta person</i>	<i>Empati</i>
<i>Lura person</i>	<i>Charm</i>
<i>Lyfta/slåpa</i>	<i>Styrka</i>
<i>Lägga första förband</i>	<i>Medicin</i>
<i>Lägga märke till saker</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Marschera</i>	<i>Kondition</i>
<i>Matematik</i>	<i>Naturvetenskap</i>
<i>Minnas något</i>	<i>Slutledning</i>
<i>Modifiera föremål</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Muta person</i>	<i>Övertyga</i>
<i>Måla/teckna</i>	<i>Skapa</i>
<i>Notera dolda föremål på person</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Obducera kropp</i>	<i>Medicin</i>
<i>Posera</i>	<i>Rörlighet</i>
<i>Pruta på pris</i>	<i>Övertyga</i>
<i>Psykatri/psykoterapi</i>	<i>Medicin</i>
<i>Psykologi</i>	<i>Humaniora</i>
<i>Religion</i>	<i>Humaniora</i>
<i>Reparera föremål</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Rida på häst</i>	<i>Fordon</i>
<i>Simma</i>	<i>Kondition</i>
<i>Skjuta med skjutvapen</i>	<i>Skjutvapen</i>
<i>Slå upp ett basläger</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Slå/bryta sönder föremål</i>	<i>Styrka</i>
<i>Släss</i>	<i>Närstrid</i>
<i>Smyga</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Smälta in i en omgivning</i>	<i>Världsvana</i>
<i>Snabbt reagera fysiskt på plötsligt skeende</i>	<i>Reaktioner</i>
<i>Springa ett maratonlopp</i>	<i>Kondition</i>
<i>Spåra</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Stabilisera skador</i>	<i>Medicin</i>
<i>Stjåla ur någons ficka</i>	<i>Fingerfärdighet</i>
<i>Stå emot fysisk påverkan</i>	<i>Tolerans</i>
<i>Stå emot mental påverkan</i>	<i>Resistens</i>
<i>Stå emot social påverkan</i>	<i>Motstå</i>
<i>Stå emot trötthet</i>	<i>Beslutsamhet</i>
<i>Stänga av föremål</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Sätta samman/aptera en bomb</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Söka igenom område/plats</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Taktik/strategi</i>	<i>Slutledning</i>
<i>Tjuvkoppla fordon</i>	<i>Konstruktion</i>
<i>Trakassera person</i>	<i>Övertyga</i>
<i>Trösta person</i>	<i>Empati</i>
<i>Täla/kontrollera röriga situationer</i>	<i>Sans</i>
<i>Undervisa person</i>	<i>Ledarskap</i>
<i>Uppfatta att någon har varit på platsen</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Uppträda/underhålla</i>	<i>Charm</i>
<i>Upptäcka fara</i>	<i>Intuition</i>
<i>Utreda händelse/situation/fall</i>	<i>Slutledning</i>
<i>Verka anonym/oansenlig</i>	<i>Världsvana</i>
<i>Verifiera fakta/äkthet</i>	<i>Slutledning</i>
<i>Visitera person</i>	<i>Uppmärksamhet</i>
<i>Zoologi</i>	<i>Naturvetenskap</i>
<i>Övertala person</i>	<i>Övertyga</i>

Tabell 1:37

SOCIAL KONFLIKT: När en huvudperson och en berättarperson vill uppnå olika mål genom ett samtal eller en diskussion.

Sociala konflikter har ofta en aktiv och passiv part och kan eskaleras om en deltagare så önskar, ofta till någon form av kostnad.

SPELARE: Tar del i spelet via varsin *huvudperson* som är deras koppling till *spelvärlden* och berättelsen.

SPELSESSION: Termen för ett spelmöte, det vill säga den verkliga tiden som förflyter mellan spelstart och spelstopp. Under en spelsession utspelas en eller flera *scener* och ibland även flera *berättelser*, beroende på spelsessionens längd.

SPELTID: Den tid som går i *berättelsen*. Den kan passera i olika tempo och har ingen koppling till den tid som förflyter i verkligheten under spelsessionen.

SPELVÄRLD: Den värld där berättelser i Noir utspelar sig, vanligen i den mörka staden Sandukar, men även på andra platser i Imperiet.

SPÄRR: Varje tärning som visar en etta hindrar en tia från att slås om, se *maxade tärningar*.

STABILISERA: En läkekunnig kan stabilisera en *dödligt sårad* person så att denne överlever.

STRIDSHANDLING: Handling som utförs under strid; antingen en *initiativhandling* eller en *försvarshandling*.

SVÅRIGHETSSLAG: Används när en person försöker överkomma en passiv svårighet till exempel klättra uppför en brant sluttning eller dyrka upp ett lås. Två tärningar (2T) slås och personen adderar sin skicklighet eller något annat lämpligt värde. Är summan lika med eller över 20 är slaget lyckat. Är den under 20 är slaget misslyckat.

T: Detsamma som *tärning*.
TURORDNING: Den ordning i vilken personer agerar i strid.

TÄRNING: En tiosidig tärning med värdena 1–10 (om värdet 0 finns representerat på tärningen ska det tolkas som 10). Två tärningar används när *tämningslag* skall slås.

TÄRNINGSSLAG: Kan vara antingen svårighets- eller motståndsslag.
UTMANINGSNIVÅ: Den totalsumma som *svårighetsslagen* måste nå för att en *komplex handling* skall anses vara framgångsrikt utförd.