HejU u a asTistelriddare

- Hej hej då tu jjjy oIiii jo illusion

Kikkij i byn Och

Ett rollspel

Spelarens bok

بسم الله الرحمن الرحيم

Tistelriddare

Ett rollspel

Spelarens bok

Av Johannes Anyuru

tistel[Beta, version 0.1]

Innehållsförteckning

1. Den sista gatlyktan **8**

2. En annans tassar i dina skor **11**

Egenskaper 12
Förmågor 12
Skimret 13

Släkte
14
Sällsamheter 16
Vandrare 16
Vilding 16
En hatt 17
Etterbuk 18
Önskeunge 19
Krigare 20
Månkysst 21
Rackare 22
Bortbyting 23
Skymningsöron 25
Fickurshjärta 26
Korplärd 27

Sysselsättningar 30
Ballerina 30
Biskötare 31
Betjänt 31
Floddrömmare 32
Urmakare 32
Riddare av Den Sista Gatlyktan 34
Aeronaut 35
Detektiv 37
Svansfiskare 37
Fotograf 39
Bibliotekarie 39
Mystiker 41
Konditor 42
Lånare 42

Om mod 44
Om tröst 45
Namn 47
Havsglas 48

3. Förmågor & Utmaningar 52
Konflikter och tillstånd 53

4. Skimret **55**
Skimrets åtta färger 58
Allmän Skimmerlära 59

Gult Skimmer 61
Illusion 61
Maskerad 62
Tankekontroll 62
Läsa tankar 63
Glömska 63

Orange Skimmer 64
Hetta 64
Magnetisk Sköld 65
Sommarens hemlighet 65
Gnistskott 65
Kometsvans 65
Lycka 66

Rött Skimmer 66
I min älskades armar 67
Hjärtats hemlighet 67
Rosens Skydd 68
Skrik 68
Styrka 68

Violett Skimmer 68
Spådom 69
Tingens Minnen 69
Binda 69
Osynlighet 69
Drömtassar 70

Blått Skimmer 70
Köld 70

Långsamhet 71
Skenande vågor 71
Bibliotekariens mantel 71
Låsa 71
Åskvigg 72
Grönt Skimmer 72
Snår 72
Grodd 73
Läka 73
Sömn 73
Blomstermantel 74
Silverskimmer 74

1. Den sista gatlyktan

”När du väl träffat någon, glömmer du egentligen aldrig bort dem. Det tar bara ett tag för dina minnen att återvända.”
Zeniba, häxa, *Spirited Away*

Hasselmusen i sin uniform med mässingsknappar och revärer klättrar upp och tänder den sista gatlyktan långt ute på Krickdala Äng. Halvvägs hemma igen vänder hon sig om, och lågan ser så ensam ut, bland tistlar och vildblommor, blinkande under den stora violetta skymningen — hur ska den kunna hålla all världens mörker stånget?

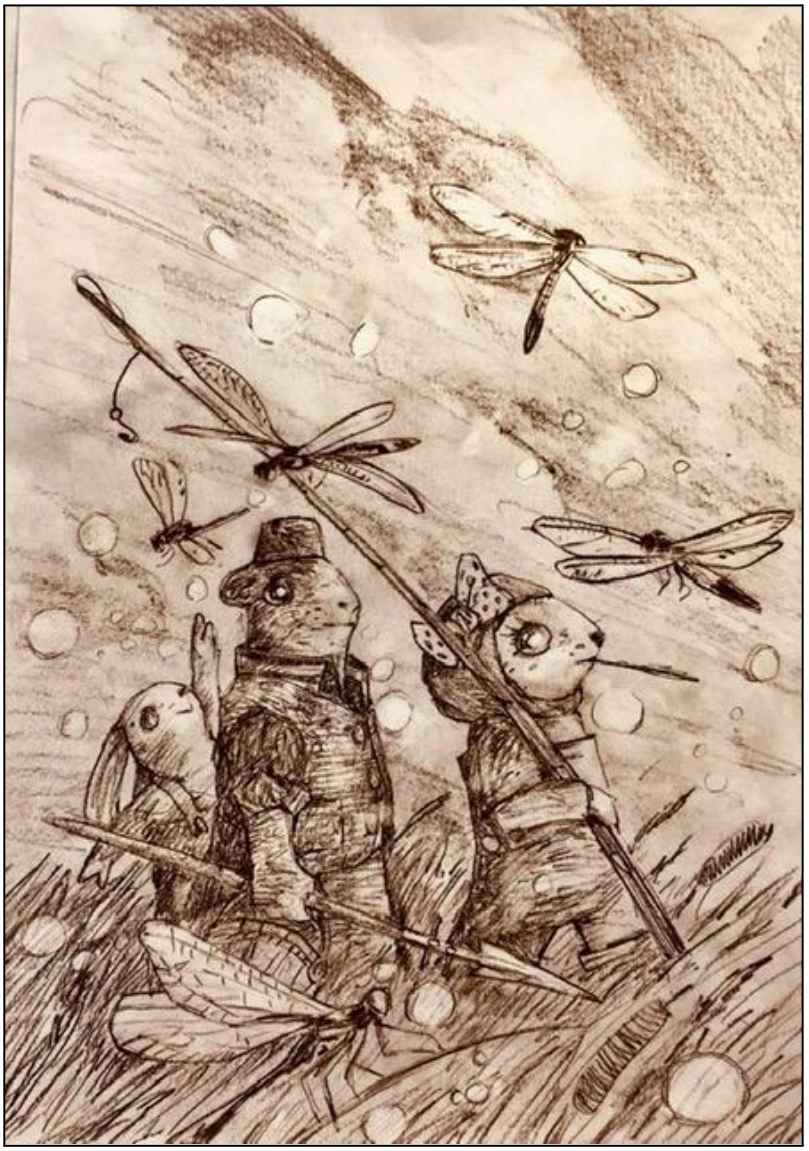
Tistelriddare är ett spel om små djur i sommarklänningar och tweedvästar som trasslar in sig i ganska skrämmande, bortomvärldsliga mysterier.

Spelet börjar i Krickdala, som ligger där floden och den gamla landsvägen möts, och vars vackra hus av korsvirke och tegel bebos av möss och råttor, mullvadar och fladdermöss och harar och kaniner, och av de katter, vesslor, uttrar och rävar som har avgett ett löfte om att aldrig äta en annan varelse som kan tala.

Vart spelet slutar? Någonstans bortom landsvägens krök.

*

I Krickdala finns parfymörer och pälsfrisörer och till och med ett operahus där ballerinor och luftakrobater uppträder. Här finns cyklar och urmakare och ett ångdrivet tåg som fraktar post



och passagerare österut, mot de höga, avlägsna bergen, och västerut, halvvägs till gåtfulla havet.

På flodens östra strand reser sig Den Blå Herrgården, byns äldsta byggnad, med oräkneliga flyglar och spröjsade fönster och takplattor av ärgat koppar. Där bor Den Blå Rosen, en gammal dam som går klädd i vackra klänningar och hattar, och smyckar sig med safirer och turkoser och påfågelsfjädrar. Ingen vet om hon är en av de sällsynta människorna, eller bara en mycket stor älva, eller kanske en av de opålitliga bortbytingarna, eller något helt annat, men det var hon som för länge sedan grundade Krickdala helt enkelt därför att hon ville bygga sin herrgård just där den står, och sen kom på att hon behövde skräddare och alkemister och fotografer och tegelbrännare och sotare och glassförsäljare.

*

Du sitter i ditt fönster om kvällarna, och ser strandpromenadens papperslyktor och Den Blå Herrgårdens törnroshäck och fönster speglas i den glittrande floden, och Hasselmusen skyndar ut på ängen med sina elddon och sin värja, och något i mörkret där ute, bortom den flämtande lilla gatlyktan, verkar nästa viska ditt namn. Vill dig något.

Långt borta ropar en uggla.

Hoo-hoo.

De äldre säger att ugglorna bor i skogens blixtskadade, döda ekar, och att de har bibliotek fulla av förhäxade medaljonger och katters och rävars dödskallar, och knivar som tagit kungars liv långt borta i människornas värld, på andra sidan någon förtrollad, mossbelupen grind.

Hoo-hoo. Hoo-hoo.

Du drar för gardinerna och lägger dig att sova, hopkurad under täcket. Du undrar om den stora världen och den stora faran redan finns inuti dig. Om du en gång kommer att bli tvungen att färdas långt bortom lyktor och landsvägskrökar, för att rädda en vän, och laga ett brustet hjärta, och finna något sant.

*

Huvudpersonerna i *Tistelriddare* är respektabla smådjur som dricker sitt honungsvatten och te på morgnarna, och plikttroget går till skola och jobb. På helgerna bakar de madeleinekakor och skalbaggspajer och tänder ljus och ringer i klockor, och går på maskerader och födelsedagskalas eller ligger och slumrar i båtar som gungar i floden. Men de bär alla på någon märklig hemlighet.

Några har kanske lärt sig använda Skimret — den underliga kraft som genomströmmar världen, och som håller samman vänskaper och löften — och någon annan har kanske tämjt en liten elementarvarelse som hjälper till i vardagen, eller gömt en sabel och musköt på vinden, sedan han eller hon tjänade i en furstes armé.

Igelkotten, grå och alldaglig, har kanske en bok full av levande ord som kan krypa ut i världen, som tusenfotingar och sländor, och den unga siameskatten som syr hattar åt de förnäma damerna i byn kan kanske kalla på månens kraft, efter en hastig och sorglig kärleksaffär med Baronessan av Tidvattnet och Tystnaden.

De speciella och särskilda. Sällsamma. Och alla krafter de besitter, kommer de att behöva.

*

Tänk om *Det Levande Slottet* eller *Spirited Away* varit rollbesatt med flygekorrar, möss och bisamråttor istället för människor. Tänk om illvilliga skuggor från världens botten kom upp till ytan och vände i utkanten av de sömniga sommardagarna i *Det susar i säven.* Tänk om Sailor Moon och en mullvadspojke med hängslen och glasögon tillsammans sprang vilse i en skog som liknade skogen i filmen *Legend: Mörkrets härskare* — full blåsande, rosa kronblad och såpbubblor blåsta av älvor — och sakta förstod att väsen med hjärtan som svarta isbitar stirrade på dem, med ögon som var elaka och glittrande sorgsna därför att de hade hamnat *utanför*.

Tänk om, tänk om, tänk om: *Tistelriddare* är ett spel om att lösa mysterier och upptäcka den stora världen bortom grindstolparna och den stora världen som gömmer sig i ens eget trevliga, tråkiga kvarter. Det är ett spel om hjältemod, och om verkligt mod.

2. Dina tassar i en annans skor

”Så, du heter Chichiro? Ett så vackert namn! Och nu tillhör det mig.”
- Yubaba, badhusföreståndarinna, *Spirited Away*

För att besöka världen Annwyn, där Tistelriddare utspelar sig, behöver du skapa en ***Rollperson***. Rollpersonen är den du blir i spelet: en pyjamas med svans och öron som du klär på dig för att bli vildare och bättre på sådant som kan behövas när man ska utforska mörka, susande skogar och springa från ugglor och ulvar.

Du skapar en Rollperson genom att välja tre viktiga saker:

1. Vilken sorts djur är du? En sovmus, groda, räv, ekorre, eller något annat?

2. Vad är annorlunda och märkligt med just dig? Vad gör dig extra lämpad att ge dig ut på äventyr? Detta kallar vi för din ***Sällsamhet***.

3. Vad du gör på dagarna i Krickdala? Vad har du för ***Sysselsättning***?

Utöver dessa tre större val behöver du bestämma en del annat, som vad du heter och hur du ser ut, och hur det kommer sig att du alls är intresserad av de märkligheter och mysterier som *Tistelriddare* handlar om, och hur du tröstar dig själv när du råkat trilla ner i floden eller slagits mot en skugga från en värld bortom månen och stjärnorna.

Dina val ger dig ibland tillgång till något som kallas för ***Skimret*** eller till en unik ***Särskild Förmåga***.

Du kan göra valen i vilken ordning du vill.

Egenskaper

Det finns sex ***Egenskaper***, som berättar hur din Rollperson *är*:

Flink använder du för att skutta snabbt, fäktas, klättra, och liknande.

Tuff berättar hur stark och tålig du är.

Vaksam använder du för att hitta saker och upptäcka faror som smyger i buskagen.

Klok berättar hur vis du är, och hur bra du är på att minnas saker du har läst eller hört.

Listig använder du för att smyga och gömma dig, för att öppna låsta dörrar, och gillra fällor.

Charmig berättar hur bra du är på att övertyga andra att göra som du vill, eller luras och skoja.

Du har ett värde mellan 1 och 3 i varje Egenskap; alla Egenskaper börja på 1, och höjs sedan eventuellt av dina val.

Om du har 1 i en Egenskap är du inte särskilt bra på att vara det Egenskaper heter, även om du kan försöka dig på att vara det. Om du däremot har 2 eller 3 i en Egenskap är du väldigt mycket sådan.

Förutom de vanliga Egenskaperna räknas ***Skimrets*** sju ***Färger*** som olika ***Skimmeregenskaper***: Rött Skimmer, Violett Skimmer, Blått Skimmer och så vidare. Skimmeregenskaperna börjar till skillnad från vanliga Egenskaper på noll, och det är bara om du har mer än 1 i en sådan som du överhuvudtaget kan använda den.

Förmågor

Det finns betydligt fler ***Förmågor*** än det finns Egenskaper. Förmågorna berättar vad din Rollperson *kan göra*: Gräva, Skutta, Lärdom, Kurragömma, Sikta, Fäktas, och så vidare. Precis som i Egenskaperna har du mellan 0 och 3 i Förmågorna, och precis som med med de vanliga Egenskaperna kan du försöka dig på att göra något även om du saknar rätt Förmåga.

Utöver de vanliga Förmågorna finns det olika ***Skimmerförmågor***.

Skimret

Skimret beskrivs mer ingående i sitt eget kapitel. Det handlar om en kraft som är förbunden med ljus och hopp, och som tillåter en att göra fantastiska saker, antingen genom att blunda och koncentrera sig, eller genom att uttala en besvärjelse som man har lärt sig av sin farmor eller läst i en dammig bok som man hittat i en källare, eller genom att använda ett mystiskt föremål som man fått i arv eller grävt upp ur en åker, eller något annat.

Skimret är uppdelat i sju olika Färger: Gul, Orange, Röd, Violett, Blå, Grön, och Silver.

Skimret begränsar vilka kombinationer av Sällsamheter och Sysselsättningar man kan välja; om båda valen innebär att man får Skimmeregenskaper, *måste dessa ligga bredvid varandra på färgspektrat*: du kan till exempel ha Gult och Orange Skimmer, eller Gult och Grönt, men inte Guld och Blått. detta förklaras mer ingående i kapitlet om Skimret.

Släkte

> ”Hans namn var Reechicheep och han var en munter och stridslysten mus. Han bar en pytteliten värja i bältet, och tvinnade sina långa morrhår som vore de en mustasch.”
> - CS Lewis, *Prins Caspian och skeppet Gryningen*

Krickdala ligger i den förunderliga världen Annwyn, som på många sätt liknar människornas värld, men på vissa sätt är mycket olik den.

I Annwyn är många djur intelligenta och kan tala, och många av dem har dessutom en civilisation och kultur som människor skulle känna igen: de bär kläder, använder verktyg och eld, bor i hus, har kungar, drottningar, historia, bibliotek, och så vidare. De här djuren kallas ibland för Barfotakungens folk: det är bland dem kan välja vilket Släkte din Rollperson är.

Alla mindre däggdjur och amfibier hör hit: möss och råttor, igelkottar, olika mårddjur såsom vesslor, hermeliner, minkar och så vidare, och även katter, kaniner, harar, ekorrar, uttrar och bävrar; flygekorrar och fladdermöss; grodor, paddor och salamandrar; långt västerifrån, ifrån de ljusa, susande lövskogarna kommer de bleka, små gulliga salamandrar som kallas för axolotler, samt tvättbjörnar; österifrån kommer lemurer, röda pandor, och olika sorters apor.

De största däggdjuren bland Barfotakungens folk är rävar, och de är inte riktigt så stora som de är i vår värld i relation till till exempel möss och insekter: skillnaden mellan en mus och en räv är ungefär som skillnaden mellan ett barn och en vuxen.

Det finns en enda Varg i Annwyn, och han har avkomma som kallas för ulvar, som springer på både två och fyra ben. Man ser aldrig ulvar i Krickdala och nästan aldrig på landsbygden, men ibland hör man dem yla från storskogen.

Det lär finnas jättelika björnar långt i norr.

Det finns inga hov- eller klövdjur i Annwyn; sådana fanns i urtiden, men är nu försvunna.

Alla däggdjur i och omkring Krickdala som är den sortens rovdjur som ibland äter andra däggdjur — det vill säga rävar och mårddjur — har avgett något som kallas för ***Barfotakungens löfte***, vilket betyder att de har lovat att aldrig äta andra djur som kan tala.

När du har valt ditt Släkte får du sätta ut 2 poäng på valfria Egenskaper som du tycker är lämpliga, och 2 poäng i valfria Förmågor.

Andra djur och varelser

*Bland kryp, fåglar, fiskar och reptiler talar man om högre och lägre ordningar. De **lägre** krypen, fåglarna, fiskarna och reptilerna är djur, så som en människa skulle förstå ordet. De kan ibland lära sig ett par ord eller fraser av de intelligenta smådjurens tal, ungefär som papegorjor eller apor som talar teckenspråk.*

Hit räknas flugor och mygg och knott och arbetsmyror, maskar och spindlar, och så vidare; makrillar, abborrar, och andra matfiskar; de kopparödlor och stora ekoxar som drar kärror i Krickdala och mellan gårdarna på landsbygden; de kameleonter som sorkarna i östern rider på; sparvar, skator, duvor och andra småfåglar; även

hökar och falkar och andra mindre rovfåglar.

*De **högre** krypen, fåglarna, fiskar och reptilerna är intelligenta, men främmande i sin intelligens på olika sätt. Insekterna och fiskarna är mest främmande: bidrottningar, myrdrottningar, trollsländor, en del stora fjärilsarter, bönsyrsor och så vidare, liksom olika större spindlar, och gamle gubben malfisk som sover på flodens botten, eller drakgäddorna, som ibland välter folks roddbåtar och slukar dem med svans och päls och alltihop; mest begripliga för smådjuren är de högre fåglarna: ugglor och korpar, liksom svanar, påfåglar och andra större fåglar.*

De högre djuren gör upp planer, har ambitioner, önskningar, skriver poesi, bär ibland klädesplagg — ett plommonstop eller en halsduk som de stulit eller bytt till sig — de röker kanske pipa och löser korsord, och så vidare.

Vissa Släkten har uppenbara Förmågor: fladdermöss och flygekorrar kan antagligen Flyga och amfibier har antagligen ett högt värde i Förmågan Dyka, harar kan kanske Skutta, och katter och rävar har ofta Tänder & Klor. När du i slutet av processen fördelar några sista, fria poäng mellan Egenskaper och Förmågor kan du välja att sätta ut dem på ett sätt som speglar ditt Släkte, eller låta bli, men kanske bör du då ha en förklaring på varför: har en fladdermus skadat sina vingar, eller är han eller hon bara höjdrädd; sitter haren som inte kan Skutta i rullstol?

Sällsamheter

> ”Jag är en ensam flykting som är född under alldeles särskilda stjärnor.”
> - Tove Jansson, *Muminpappas memoarer*

Sällsamheten är något som finns i Rollpersonens förflutna, som gör att de sticker ut lite grann i det annars stillsamma och trevliga Krickdala.

Den Sällsamhet du väljer ger dig både ett antal poäng att fördela på vanliga Egenskaper och Förmågor, och — för det mesta — en Särskild Förmåga eller tillgång till vissa Skimmeregenskaper och Skimmerförmågor.

Vandrare

Du har strövat längs världens landsvägar och stigar i många somrar och vintrar. Du har åkt flodbåt och tåg, och ridit på sköldpaddor och jättesyrsor, och du känner till mer än de flesta om avlägsna platser och folk. Kanske har du sett havet långt i väster, eller stäpperna med vallmor och de knotiga, jättelika parfymträden långt i öster.

Under dina resor har du lärt dig känna av stämningen i olika hem där du varit gäst. Om du får nattlogi på en plats, kan du alltid avgöra om dina värdar är goda och generösa varelser, eller om de vill gömma en hemlighet, eller om huset knirrar och stramar av outtalade konflikter.

Kommer du från Krickdala, och varför har du i så fall återvänt hem? Föddes du i något land långt borta, som du lämnade därför att en hemsk furste tog makten, eller i jakt på äventyr? Kom du fram nyss, och bor hos en vän eller i ett tält ute på Krickdala äng, med dammiga kläder och allt du äger i ett knyte på ryggen? Eller är du rik, och har ett hem är fullt av märkliga gamla kryddburkar, sidensjalar, brevknivar med handtag av pärlemor, och andra exotiska ting?

+1 i Vaksam
+1 i Tuff
+1 i ytterligare två valfria Egenskaper
+1 i sju valfria Förmågor.

Vilding

> ”Bara en pojke, som låtsas vara en varg, som låtsas vara kung.”
> - Maurice Sendak, *Till Vildingarnas Land*

Om vintern ylar vargarna, och sommaren genomborras av hökarnas blodisande skrin. Vad vill det vilda? Och varför lockar ljuden på dig?

Du var en unge med tovig päls som vägrade klippa dina klor, en valp som rymde hemifrån och bodde i törnesnåren och de gamla jätteekarna till långt efter midnatt. Du lärde dig lyssna till lövens sus, och viska till grässtråna, och titta genom blommornas stora, granna ögon.

Oavsett vilken sorts djur du är, kan du skaffa Förmågan Tänder & Klor till nivå 2.

Du använder antagligen dina Gröna Skimmerförmågor genom att helt enkelt *tala* till växterna: ”Nog minns ni mig, alla vilda sakers prinsessa, som spottade era

kärnor och frön över ängar och dalar, och sov i er famn och älskade er som vore ni mina syskon?”

Bor du i ett träd utanför Krickdala, eller i ett hus med en stor, lummig trädgård, full av kojor och lövtunnlar? Är byns ungar rädda för dig därför att du fortfarande har långa klor, och därför att du ylar mot fullmånen precis som vargarna? Har du börjat studera det vilda, och odla och förädla blommor, eller ha myror och maskar i glasburkar, eller är du fortfarande okammad och vild själv? Äger du ens en hatt?

+1 i valfri Egenskap
+1 Blommor & Svamp
+1 i två andra valfria Förmågor

+1 i Grönt Skimmer
+1 i två valfria Gröna Skimmerförmågor, *eller* +2 i en av dem.

En hatt

Du äger en hatt. Fick den i arv eller som gåva av din gamla morfar eller av en avlägsen tant, som suckade att hon såg samma spring och dåraktighet i dig som hon själv bar på, och som hade gett henne och framförallt hennes stackars familj mycket bekymmer.

När du befinner dig i fara kan du sticka ner handen i hatten och dra fram något, och det råkar ofta vara precis det du behöver, även om du ibland måste tänka efter en stund för att komma på exakt hur du ska använda det för att komma ur knipan.

Hatten har ett namn — högtidligt och pampigt eller kort och snärtigt: ”Flax”, kanske. Möjligen är den en stackars förtrollad varelse , en ande fångad i fysisk form eller något annat.

Hatten, har du blivit upplyst om, är av typen som har nio liv. Bokstavligt talat. Om möjligt räddar den bäraren från en säker död: faller du utför ett stup fungerar den som en fallskärm, får du ett dödligt hugg visar det sig att det bara träffade hatten, och så vidare.

Dessvärre ljög inte din släkting om att han eller hon hade levt ett liv fullt av faror och bekymmer; hatten har bara ett sådant liv kvar.

Är hatten alltför stor för dig eller så liten att den en gång kan ha tillhört en älva?

Man undrar vem som kan ha ägt hatten innan din släkting, och hur den

bytte ägare, och om den ursprungliga ägaren söker efter den?

+1 i valfri Egenskap
+1 i fem valfria Förmågor

Etterbuk

Amfibierna lever tillsammans med de andra smådjuren i Krickdala och på landsbygden. Ofta lever de vid flodstranden, i hus som har ingångar både mot gatans kullerstenar och mot det kluckande vattnet.

Fram tills för femtio somrar sedan hade amfibierna ett omfattande rike, som kallades för De Två Tronernas Sultanat, eller bara Sultanatet. Nu har det gått under, kvävt av en snårig byråkrati, av inre och yttre fiender: amfibiernas historiker sitter fortfarande begravda i dammiga luntor och försöker reda ut varför de inte längre härskar över ängar och skogar.

Du är en groda, padda eller salamander, och till skillnad från många av dina artfränder och till och med dina syskon föddes du med grälla fläckar av blått, giftgrönt eller brandgult över kroppen. Du är en Etterbuk.

Under Sultanatets dagar var Etterbukarna en högt vördad grupp. De hade ett eget gille, som var det äldsta och mäktigaste av Sultanatets hantverkare. De framställde de avancerade gifter som användes för att driva bort ormarna och lindormarna från de kejserliga landområdena, och tillverkade dessutom olika mystiska substanser som sultanens astrologer och magiker åt för att få visioner av andra världar, av det osynliga, av det som varit och det som skulle komma.

Du kan äta alla sorters giftiga insekter och substanser utan att bli sjuk; inte ens alkemisternas bubblande och frätande dekokter påverkar dig nämnvärt.

Du utsöndrar gift i ditt spott eller din andedräkt, och du har dessutom en receptsamling som du fått i arv av en äldre släkting, som beskriver vad du bör äta — växtdelar, tusenfotingar, månsken fångat i daggdroppar — för att detta gift ska söva eller paralysera en person, eller ta bort deras smärta, eller ge personen en vision av något mystiskt slag.

Du har antagligen ett prunkande växthus där du förädlar mer eller mindre giftiga blomster, och föder upp exotiska, färggranna insekter.

Historierna om sultanens giftkokerska, Hapsule, är många, och alltid fulla av sedelärande sensmoral: du blir vad du äter, det som är vackert är inte alltid gott, och så vidare.

Använder du din förmåga i ditt yrke? Kanske är du en så kallad Svansfiskare, som jagar ormar — i så fall kommer din immunitet mot gifter väl till pass. Eller är du betjänt åt en mystiker, som använder din saliv för att färdas utanför sin kropp, och besöka osynliga världar? Kanske knäcker du extra som apotekare, eller blandar milda varianter av gifter i bakelser och glass, så att de som äter dem somnar och drömmer om fantasmagoriska, kupolförsedda städer som reser sig ur sjöar och träsk?

+1 i Klok
+1 i fem valfria Förmågor

Etterbukens Särskilda Förmåga fungerar som en Skimmerförmåga med viss modifikation:

- När etterbuken använder den alkemiska saliven på sig själv, får Skimmerförmågan Effektgrad 1.
- Om etterbuken får andra att svälja saliven, eller en brygd i vilken saliven ingår, har Skimmerförmågan Effektgrad 2.
- Om Etterbuken spottar eller andas ut giftet som ett moln med viss räckvidd, har Skimmerförmågan Effektgrad 1.
- Etterbuken kan välja en av följande Skimmerförmågor: Glömska, Lycka, Styrka, Rosens Skydd (men istället för törnen utsöndrar ditt skinn ett frätande gift som skadar den som angriper dig; det här alternativet kan du bara använda på dig själv), Drömtassar, Spådom, Långsamhet, Läka, Sömn.
- Du får också, om du vill, välja andra alkemiska effekter som din saliv har, som passar in i spelet, men som inte direkt ger dig ett övertag när det handlar om att lösa mysterier eller slåss.

Önskeunge

Dina föräldrar önskade sig en unge eller valp mer än något annat i världen, och när de fick dig älskade de nästan sönder dig. Lilla gåva. Lilla irrbloss som till och med talar snällt med stenar och pinnar.

Din pappa eller någon annan som tycker mycket om dig, lärde dig en särskild ramsa, eller gav dig en gåva, som gör att du kan använda Rött Skimmer.

Var dina syskon avundsjuka på dig? Gjorde de något mot dig? Kanske kastade de ner dig i en brunn, som bröderna gjorde i en av Barfotakungens berättelser? Lever dina föräldrar fortfarande, eller är du alldeles ensam, med bara ett fotografi av

dem, inuti silvermedaljongen som du bär runt din hals?

+1 i Flink *eller* Charmig
+1 i fyra valfria Förmågor.
+1 i Rött Skimmer
+1 i en en Röd Skimmerförmåga.

Krigare

> "När kriget är över, kommer de inte minans att de någonsin var mänskliga."
> - Howl, trollkarl, *Det Levande Slottet*

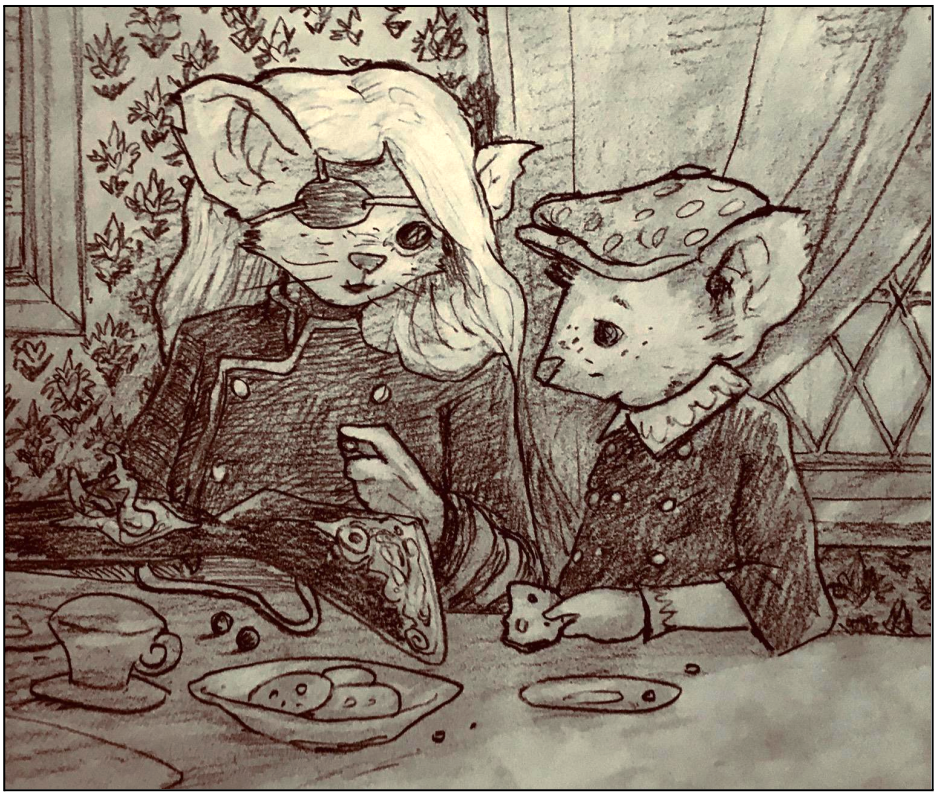
I Krickdala vet folk nästan inget alls om krig. Bara det de fått höra i sagor och gamla visor: att krig utkämpas av ädla musketörer som fäktas tills första blodsdroppen, eller av modiga grodriddare som offrar sig för att rädda världen från ormar och drakar.

Fursten du tjänade hade blivit ovän med sin granne om något, och du gick ut i krig därför att du trodde att krig vad ädelt, eller för att du behövde pengarna till din sjuka gamla mor, eller därför att du annars hade blivit slängd i en fängelsehåla. Du kämpade med armborst och sabel, du bet med dina tänder och rev med dina klor, och krutstanken från kanonerna stack i din nos. Du dödade kanske till och med andra djur.

Till skillnad från vanliga smådjur, som tål skador och elände motsvarande dubbla sitt värde i Tuff, tål du tre gånger ditt värde i Tuff innan det påverkar dig.

Saknar du ett finger eller en tå, eller har du ett ärr som ger ditt ansikte ett hotfullt eller dystert drag? Förvarar du vapen och medaljer i en koffert nedgrävd under vildäppelträdets rötter? Vann din sida kriget eller förlorade ni? Var du en vanlig fotsoldat, eller något annat — furstens livvakt, en spejare, en artillerist? Lämnade du kriget som en hjälte eller deserterade du? Har du hängt ut din trekantiga musketörshatt på din fågelskrämma? Inget skrämmer ju bort sparvar och kråkor från höstens äppelskörd som den stora spräckliga hökfjädern som en gång var dina fienders skräck.

Vet folk i Krickdala om att du en gång var en soldat, att du har dödat och sårat andra djur, eller är det en skamsen hemlighet?



+1 i Tuff
+1 i Flink
+2 i Fäktas
+1 i Tänder & Klor
+2 i Sikta
+1 i två andra valfria Förmågor

Månkysst

”Att vaka över någon mycket långt bortifrån är också en sorts kärlek.”
- Sailor Pluto, *Sailor Moon*

En kväll stötte du på en märklig figur på villovägar, inte helt olik det människobarn som lär ha dykt upp i Krickdala på mormor mors tid, efter att ha snubblat genom fel grind och behövt använda allsköns trolldom för att hitta hem Den här individen var dock försedd med en yvig eller taggig eller spetsig eller på något annat sätt märklig svans, och påstod sig höra hemma i ett palats på månen. Han eller hon strödde silvermynt omkring sig och behövde hjälp med ett eller annat: att hitta rätt adress till en trollkarl, att laga en trasig luftballong, att återfinna en magisk månpärla som en vit vessla hade stulit och gömt inuti ett vaktelägg i en brunn öster om bortom stjärnorna…

Den märkliga krumeluren kallade sig själv för en titel i stil med ”Prins av Tystnadens Hav” eller ”Baronessa av Tidvattnet”, och var klädd i en balett- eller balklänning, eller kanske i en stilig grå uniform med revärer av glimrande månljus, eller en alldeles vit kostym med mantel och hög hatt.

Ni slog följe under några timmar eller dagar, och du kom över något av nattfolkets underliga magi.

Var månvarelsen det vackraste du sett, eller kuslig och otäck? Nog längtar efter att själv en dag få gå på en av balerna som du fick höra om, där varelser från längst i öster och längst i väster, och från världar bortom världen, dansar med varandra, och sanna älskande finner varandra?

Läste du nattindividens besvärjelser i smyg, ur en tjock bok med runor av blekt silverljus, och är rädd för att bli funnen av

din gamla arbetsgivare? Eller fick du ett smycke som betalning för dina tjänster, eller som kärleksgåva, i vilket den magiska kraften är förborgad?

Slå en tärning för att avgöra hur ditt möte med den märkliga aristokraten har påverkat dig. Bestäm själv om förändringen är kopplad till din person, eller till ett föremål du bär på.

1T6:

1 Du utövar en svag gravitation på allt vatten. Vattenglas och tekoppar skvalpar över, eller välter, när du kommer in i ett rum. Floder och sjöar stiger upp mot dina stövlar när du går ner till en strand.

2 Din skugga omges av en tunn kontur av ljus, som vid en solförmörkelse.

3 Du har du en vit månskära någonstans i pälsen eller i din hårbotten.

4 Dina ögon lyser i takt med månens skiftningar: vid fullmåne är dina irisar lysande, bleka silvermynt men när månen försvinner slocknar de sakta, eller förvandlas till halvmånar och till slut månskäror som under en dag och en natt blir fullständigt svarta.

5 Du saknar spegelbild.

6 Du är alldeles färglös, grå som en av de hackiga filmerna som de kunnigaste fotograferna i Krickdala har lärt sig framställa. Dessutom dräneras färgen ur allt du rör vid eller bär på din kropp, till exempel kläder och föremål du plockar upp. När du släpper dem återfår de sin färg efter några minuter. Levande varelser påverkas bara om du kysser dem.

+1 i en valfri Egenskap
+1 i fyra valfria Förmågor
+1 i Månmagi
+1 i två valfria Månbesvärjelser, eller +2 i en av dem.

Rackare

”Du, Robin? Jag bara undrar. Är vi de goda eller de onda?”
- Lille John, *Robin Hood*

All världens ungar blir varnade för Lögnarens Märke. Den som ljuger eller stjäl får horn och svart tunga, eller tappar pälsen, eller blir enögd och halt och drabbas av otur. De flesta växer upp utan att någonsin få veta att det där är mer än på hitt som föräldrar skrämmer sina barn med. Inte du.

Under en tid i ditt liv var du en sådan som klättrade in genom fönster och tog det som tillhörde andra, eller lurade folk på arv och rikedomar, eller som snörde på sig en röd silkesmask och befriade intet ont anande landsvägsresenärer från deras smycken och portmonnäer.

I början hade du ett gott skäl. Kanske var det därför det dröjde innan Lögnarens Märke dök upp. Men en dag hände det. Du vaknade upp och var — förvandlad, på ett eller annat sätt.

Numera har du ett vanligt jobb och bor i Krickdala, och vill helst glömma ditt förflutna, men det enda sättet att bli av med Märket lär vara att söka upp Enhörningen som lever vid havet långt i väster, eller kanske bortom det: det sägs att om Enhörningen rör vid ens hjärta med

spetsen på sitt horn, tvättas ens skulder och ärr och sorger bort med snö och is.

Du kan fortfarande få upp alla sorters lås, dörrar och fönster. Du vet hur man för sig bland tjuvar och skurkar utan att sticka ut. En gång per spelmöte kan du använda Lögnarens Märke för att inom rimliga gränser, skrämma en respektabel individ att göra som du vill.

Var du och din familj så fattiga att du ansåg dig vara tvungen att slå in på brottets bana för att dina småsyskon skulle få frukost och födelsedagspresenter? Eller var du en upprorsmakare i ett rike långt borta, där fursten var grym mot folket, och beskattade dem för att kunna köpa sina påfåglar och ägg av silver smyckade med smaragder och rubiner?

1T6:

1. När man säger ditt namn fladdrar alla levande ljus och fackor inom hörhåll till och slockar — även alkemiska flammor och sådana som befinner sig bakom glas.

2. Det regnar alltid i kvarteret eller på gården där du är. Det snöar aldrig, och solen skiner aldrig. Det regnar. Regnet upphör bara om du rör dig till en annan värld, där det inte kan regna.

3. Du har flera krokiga små horn i ett diadem över pannan och tinningarna. Till skillnad från vanliga horn gör det ont att försöka såga av dem, och de växer ut igen på en natt. Varje gång du slår på dessa tabeller igen växer hornen, tills de vid ditt tredje slag allt som allt har blivit en tung, förvriden hjortkrona, eller överdimensionerade, svartblänkande tjurhorn.

4. All mat och all dryck som du antingen har plockat eller köpt, eller bär på din person, ruttnar och surnar till slemmigt, oätligt avfall på en halvtimme, även om den ligger i en väska eller är inslagen i papper.

5. Vart du än går — på mattor, trägolv och i gräs — lämnar du svartbrända fotspår. Illaluktande rök stiger från dem. Om du bär stövlar lämnar de helt enkelt sådana här fotspår.

6. Varje gång någon kallar dig för namnet som din mamma och pappa gav dig och du hör det, hugger det till i ditt bröst som av en dolkstöt, och du får en Skada. Du har förstås bytt namn, och få varelser vet vad du en gång i tiden hette.

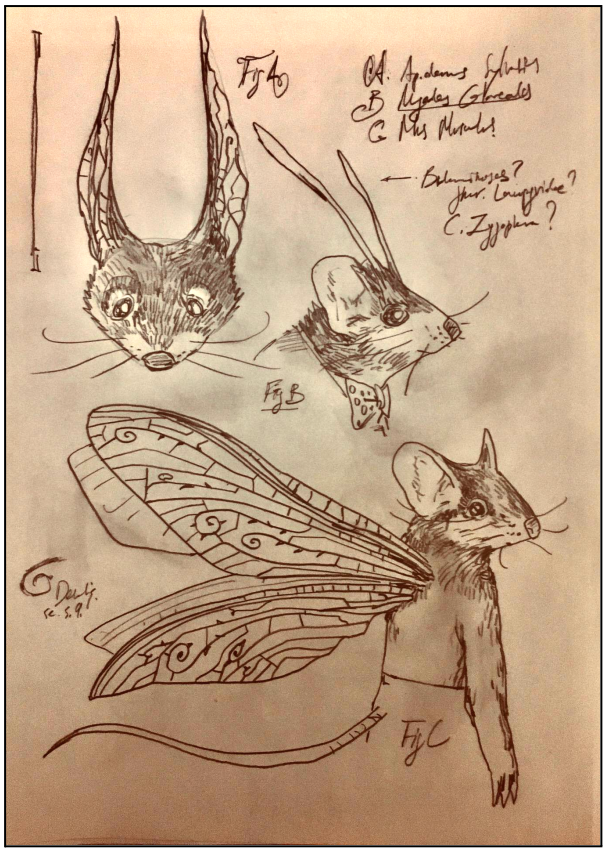
+1 i Flink
+1 i Listig
+1 i ytterligare två valfria Egenskaper
+1 i sju valfria Förmågor

Bortbyting

Du trodde länge att du var precis som dina föräldrar och syskon, men du växte alltför snabbt, eller tvärtom, växte inte alls, trots att mamma och pappa stoppade dig full med mat. Och vad kunde det tänkas betyda du hade en tå för mycket på baktassen, eller tre svansar istället för en?

Kanske började grannarna prata, kanske slutade du gå ut under många år, eller lärde dig dölja dina fel och underligheter under särskilda klädesplagg.

Du är en bortbyting: en falsk varelse från älvornas rike, en oönskad sak som de



lämnade kvar i vaggan när den stal det verkliga barnet.

Många bortbytingar blir övergivna när deras föräldrar upptäcker deras sanna natur, men lika ofta behåller föräldrarna parveln, antingen av sann kärlek eller av den sämre sortens godhet: den som får maten man bjuds på att smaka beskt, och som får varje beröring att kännas som ett slag, och varje varmt ord att låta som en lögn.

Ibland får en bortbyting stanna på en gård eller i ett hus helt enkelt därför att föräldrarna är rädda att älvorna kommer att hämnas på det riktiga barnet om bortbytingen missköts.

Döljer du vad du är? Lever du som en enstöring i utkanten av byn, i ett ödetorp eller kråkslott där du slipper höra byns elaka skvaller? Eller har du slagit mynt av älvornas gåva? Använder du din magi när du gör dina piruetter på Krickdalas utomhusopera, så att alla i publiken tycker att du liknar just den person de längtar efter allra mest? Är du arg på älvorna som lämnade bort dig, eller drömmer du om tt en dag samla tillräckligt med mod för att våga återvända in bland storskogens skuggor och återfinna dem?

Bortbytingar ser ut som vanliga smådjur, och uppför sig också som dem, men något litet avslöjar alltid att de inte är som andra:

1T6:

1 Du är mycket mindre än du borde vara.
2 Långa, vajande fjärilsantenner växer ur din panna.
3 Du har två eller tre eller fler svansar istället för en enda.
4 Dina öron är stora och mångfärgade som fjärilsvingar.
5 Du har slände– eller fjärilsvingar; om du vill får du skaffa Förmågan Flyga; om du inte gör det är vingarna för små för att bära dig.
6

Varför stjäl älvorna barn?

Folk i Krickdala vet inte särskilt mycket om älvorna, och kan egentligen bara gissa varför de gör som de gör.

Antagligen händer det att en av de vimsiga och tanklösa vårälva blir så förtjust i en nyfödds joller att den tar med valpen hem till storskogen, och hänger den i svansen för att få njuta av ljudet. Och alla vet att sommarälvorna uppfostrar räv- och grävlingsungar för att de behöver deras vassa tänder i sommarens strider mot

ormar och gäddor och vargar. Och höstälvorna, säger de hemskaste sagorna, lämnar ibland en av sina egna i ett slott eller en by, och då gärna hos en kunnig figur eller magikunnig person, för att låta stackaren växa upp och bli gammal och grå, och sedan, en mörk natt hämta hem bortbytingen för att fråga den om allt den sett och lärt sig.

+1 i valfri Egenskap
+1 i fyra valfria Förmågor
+1 i en form av Älvamagi (se Berättarens Bok)
+1 i två Älvaförmågor, eller +2 i en.

Skymningsöron

”Jonathan, var någonstans du än är nu, trösta henne med dina tankar i natt. Hon väntar på dig, men du kommer inte. Farväl… min vän.”
- Nicodemus, *Nimhs hemlighet*

De som dör reser till en annan värld, från vilken de aldrig får återvända. Men ibland skickar de meddelanden tillbaka till de levande, ofta med korparna, som lär bygga sina nästen och ruva sina ägg i de dödas riken, eller med en alldeles vit hare som kan skymtas mellan trädstammarna djupt inne i storskogen, och som har fått sin färg därför att han dricker ur det stormande hav som skiljer döden från livet, eller med vissa snokar som har fått vita fläckar över kroppen efter att ha simmat i samma hav.

Mer civiliserade smådjur förblir dock försiktiga också på andra sidan dödens slöja, och sänder sina budskap med en sorts skalbaggar som kallas tårdyvlar.

Tårdvylarna har vita och bruna mönster på täckvingarna, formade som spiraler och labyrinter, och flyger med ett surrande läte som påminner om en en mor som nynnar en sång vid en tom barnsäng, eller en far som gråter över en son som dragit ut i krig. De svärmar i skymningen, i hypnotiska virvlar som stiger och sjunker över ängarna.

Tårdyvlarnas budskap kommer för mesta inte som mer än en mystisk känsla av kärlek som värmer ett sörjande hjärta, eller en oro över vart farfars gamla guldklocka egentligen tog vägen när han plumsade i floden, men för dig är det annorlunda: sedan födseln har tårdyvlarna sökt upp dig och viskat och surrat och brummat till dig, och du har lärt dig förstå deras språk lika väl som du förstår ditt eget, och de förstår dig, också, fastän du pratar som vanligt.

Du blir ständigt ombedd att framföra bud från de döda till de levande, och ibland tvärtom.

En gång per spelmöte, i skymningen, kan du sända en tårdyvel med en fråga till de dödas värld. Svaret kommer nästa dag, eller några dagar senare; alltid i skymningen.

Det är svårt att hitta en särskild själ på andra sidan, för de dödas ansikten förändras, och deras namn är inte alltid desamma, så det är inte så lätt att få svar på specifika frågor, från specifika döda. Däremot vet de döda själarna mycket om saker och ting som tilldrog sig för mycket länge sedan.

Tårdyvlarna kan bara färdas till dödsriket där smådjur hamnar, inte till de mörkare, stormiga världar där ugglor och vargar och björnar hamnar. I alla fall är det var de själva säger om du frågar.

Tårdyvlarna sover i ihåliga trädstammar och under fallna löv, men strax före den första frostnatten svärmar de allihop iväg till de dödas rike, där de stannar tills snödropparna slår ut på våren.

Känner de andra i Krickdala till din speciella förmåga, och besöker dig för att få kontakt med sina döda närstående, eller håller du den hemlig, därför att du inte vill hamna utanför, eller därför att tårdvylarna säger att det blir bäst så? Bär du ansvaret att tala för de döda med en bra känsla av att vara utvald, eller irriterar de döda dig med sina ständiga önskningar och uppdrag?

+1 i Klok
+1 i ytterligare två valfria Egenskaper
+1 i fem valfria Förmågor

Fickurshjärta

Under rocken, i en innersta, hemlig ficka i västen, eller kanske i ett mycket tunt halsband som försvinner i din täta päls, bär du ett fickur. Inte ens en bandit som klappade över dina fickor på jakt efter värdesaker skulle hitta det. Du vrider upp det var tredje dag.

Tick-tack.

Du minns inte allt från olyckan eller det som kom efteråt. Mörker och kyla. Tystnad. Och sen det där ljudet: tick-tack. Tick-tack: du vaknade och fickuret låg på ditt bröst, alldeles över hjärtat, och någon satt vid sängkanten, och viskade att det mekaniska tinget var förtrollat. Att det höll igång ditt hjärta.

Tick-tack.
Tick-tack.

Sedan du fick fickuret blir du aldrig trött. Du kan gå och gå utan att stanna, så länge du vrider upp klockan var tredje dag. Du blir skadad precis som andra, och du

åldras, om än sakta, men du behöver inte andas, och du tror att du bara kommer att dö på riktigt om någon tar fickuret ifrån dig och väntar tills det stannar, eller — ve och fasa — slår sönder det. Du behöver inte sova eller äta, även om du gör det ibland därför att det är trevligt att drömma och dela en smörgås med vänner.

Vad var det för olycka som drabbade dig? Var det ett ormyngel som bet dig i tassen? Föll du ner från ett tak, eller var du nära att drunkna? Blev du träffad av blixten? Var du barn, eller skedde det alldeles nyss? Kanske är du redan mycket gammal, och har levt i många hundra somrar. Tänker du ofta på de där timmarna i mörkret, när ditt hjärta stod stilla, eller försöker du glömma dem? Och vem var urmakaren som gav dig fickuret?

+1 i tre valfria Egenskaper
+1 i sex valfria Förmågor.

Korplärd

> ”Inget får en att krympa ihop till sin sanna storlek som att komma till en förunderlig och fantastisk plats, där ingen ens stannar till och noterar att man stirrar storögt omkring sig. ”
> - Richard Adams, *Den långa flykten*

Några dagsresor österut stiger landskapet en sista gång innan österns väldiga slättland tar vid, och på höglandets krön reser sig tre branta klippor över storskogens susande kronor. De kallas för Väderklipporna, därför att de tycks dra till sig åskstormar och oväder från alla håll. På deras otillgängliga toppar har korparna låtit bygga sitt Kollegium av svart, tjärat stavvirke, i vars salar de de äldsta och mest lärda korparna undervisar sina yngre syskon i allsköns korpvetenskaper, av vilka inälvornas anatomi, konsten att formulera förbannelser, och dödsrikenas geografi lär tillhöra de trevligare.

Av en eller annan anledning — okänd, förstås, som allt de stora fåglarna tar sig för — har korparna bestämt sig för att dela några svarta bläckstänk av sin omfattande kunskap med smådjuren, enligt följande ogenomträngliga ordning:

Det finns sju licentiatringar i silver. Inte fler, inte färre. En licentiat är tydligen en sorts halvdoktor eller kvartsdels professor.

De sju smådjur som bär ringarna lever, efter avlagd examen, bland Krickdalas andra smådjur. Ibland delar de med sig av det de fått lära sig, ibland håller de det för sig själva; det förefaller som att de får bestämma över detta själva.

När en licentiat dör dyker en silvervit sork eller ekorre upp med en droska för att hämta ringen, kroppen på vars finger ringen sitter, samt, viktigast av allt, den efterträdare som den avlidne har rekommenderat i ett brev, förseglat med ringens sigill: som regel rör det sig om en grannunge eller ett barnbarn, som motvilligt och oroligt eller dåraktigt och nyfiket kliver in i droskan.

När droskan väl kommit utanför Krickdala lättar hjulen från landsvägen, och dragdjuren — vanligen ödlor eller svarta jätteskalbaggar — löses upp som dimma och försvinner, och droskan svävar ljudlöst fram över ängar och skogar, upp till den blåsiga bergstopp som ska bli elevens nya hem under tre ensamma år.

Eleven bor i en avskild kammare på Kollegiet. Avsaknaden av vingar räcker som regel för att begränsa rörelsefriheten. De lektioner eleven tillåts bevista delar den

med unga korpar, som stirrar på utbölingen med ögon som listiga fiskar.

Bäst, när man sitter där och plitar med sitt skrivdon, format som en korpklo, att inte tänka på att korparna regelmässigt flyger mellan de dödas och de levandes världar.

Den blivande licentiaten får lära sig: läsa och skriva på tre av de nio viktigare utdöda språken; etikett på gravplatser och gamla slagfält; att känna igen och namnge tretton olika varningsrunor som korparna målar på de stenar och träd som smådjur bör hålla sig undan; arvsrätt enligt två gamla riken som fanns före Amfibiekjsardömet, och som också det småborgerligt ”moderna” Krickdala bör följa.

När eleven efter tre år avlägger examen och erhåller ringen och den svarta manteln, som bara bör bäras vid högtidstillfällen såsom begravningar och den egna likfärden, sänds han eller hon tillbaka till Krickdala, och är fri att fortsätter sitt liv: kanske fortsätter personen sin lärdomsbana på egen hand, och blir bokhandlare eller mystiker, eller studerar trevligare vetenskaper än korparnas, på det så kallade Dimsjökollegiet, som ligger en dagsresa söder om Krickdala; kanske blir personen istället konditor eller hattmakare eller cirkusartist. Oavsett vad: den som bär licentiatringen är för alltid vad smådjuren kallar för en Korplärd, som man helst undviker att småprata med, och inte gärna bjuder hem, men däremot söker upp för att få hjälp att skifta ett arv som man blivit osams om, eller för att säga några lämpliga ord på en begravning, eller tyda en märklig runa på ett smycke som i alla år har gett bäraren otur.

En Korplärd kan använda Förmågan Lärdom för att ur minnet fiska fram något meningsfullt också vad gäller sådana kunskapsområden som vanliga smådjur inte alls är bevandrade i: de dödas affärer, andra världars eventuella existens, hur man bryter förbannelser, och så vidare. De kan för det mesta läsa alla sorters utdöda språk och mystiska runor.

Licentiatringen är försedd med en symbol som skyddar mot mildare former av förtrollning (den ger +1 på alla sådana Motståndsslag).

Vem utsåg dig till sin efterträdare, och varför? Har du nyss tagit examen och återvänt till Krickdala, eller är din tid på Kollegiet bara ett dimmigt minne, många vintrar bort?

Vad tänker du om dina tre år i Åksbergen? Stal de din barndom från dig, och fyllde dig med mörker och saker du inte ville veta? Eller gav de dig en gåva som lät dig se en glimt av vad som finns bakom den vanliga världen? Är kunskapen ett ansvar som du tar på största allvar, eller bara en oläglig detalj i ditt liv?

Och vem ska bli din efterträdare? Om du ännu inte vet det är det bråttom att hitta någon lämplig, för en vacker natt ligger du insvept i din svarta mantel och droskan kommer skramlande över kullerstenarna, och hämtar hem dig till korparna.

+1 i Klok
+1 i ytterligare två valfria Egenskaper
+1 i Lärdom
+1 i Sagor & Rykten
+1 i fyra valfria Förmågor.

Sysselsättningar

> ”Jag är prinsessan Eilonwy. Är du en ädling eller en krigare?”
> ”Öh, nej. Ja-ja-jag är andre grisvaktare.”
> - Eilonwy och Taran, *Taran och den magiska kitteln*

Din Sysselsättning är vad det låter som: ditt sätt att få tiden att gå och tjäna ditt uppehälle. Liksom din Sällsamhet ger din Sysselsättning dig poäng i vissa Egenskaper och Förmågor: anteckna på rollformuläret vilka dessa är.

Ballerina

De förnämare smådjuren i Krickdala är förtjusta i balett, och Den Blå Rosen har låtit bygga en underbar utomhusscen bland vildblommorna, med mekaniska kulisser och valv och teaterläktare, där nya föreställningar uppförs varje sommar. Kammarmusik under bar himmel.

När du hoppar och snurrar genom tomma luften bär du en dräkt prydd med paljetter, som får dig att blixtra som ett stjärnfall, och när publiken som satt i första raden vaknar nästa dag hittar de ensamma, glittrande fjäll på kudden, och minns dig, och deras hjärta hoppar över ett slag.

Är du prima ballerina eller en av bakgrundsdansarna? Är det ditt första år på baletten, eller är du tvärtom en gammal sträng lärare, senig och trött, med bara en eller två somrar kvar i kroppen?

Du snör på dansskor och övar på dina danssteg och hopp varje dag.

En pojke som dansar balett kan kallas för balettdansör.

En gång varje spelmöte kan du, om du hör vacker musik — kanske ur ett fönster som råkar stå öppet, eller bara klingande ur en speldosa av mässing som du bär med dig — utföra ett nästan omöjligt fysiskt dåd: hoppa mycket långt, lyfta något mycket tungt, springa snabbt över en spänd vajer.

+1 i Flink
+1 i en valfri Egenskap

+1 i fem valfria Förmågor

Biskötare

Blommorna dricker ljuset och förvandlar det till nektar som bina samlar in och använder för att fraställa en mystisk, trögflytande, söt materia, som påminner om smältande guld: honung.

Du har ett par bikupor som du sköter om, antingen i din trädgård eller på en vagn som en kopparödla eller du själv drar omkring med på landsbygden.

Du talar binas språk, som består av virvlande, dansande handgester.

Bin — ett släkte som bygger kloster och tempel av vax inuti gamla spruckna träd och under jorden, och snurrar runt, runt i extas, yra av honungens sötma. När de drar ut i strid offrar de med glädje sina egna liv för sin älskade drottning. Vem vet egentligen vad bin vet om världen?

Mycket av ditt liv går åt till att skaffa fram sådan gåvor till bidrottningen som hon tycker om: ädelstenar av raffinerat socker, miniatyriserade helgonbilder ifrån amfibiekejsardömet glansdagar, målade med fjärilars känselspröt av den tredje dynastins främsta ikonkonstnärer. Etcetera. En excentrisk och nyckfull affärskompanjon.

Arbetsbina hjälper dig på alla möjliga sätt, främst genom att låta dig ta av deras honung och sälja den, men också genom att — visserligen på sitt eget svårbegripliga, dansande språk — berätta vad de sett när de flugit över ängar och flodkrökar, och in under storskogens mörka kronor.

Din honung fungerar som både mat och medicin.

+1 i två valfria Egenskaper

+1 i fem valfria Förmågor

Betjänt

Din kostym är skräddarsydd och svart. Skorna svarta, putsade så att du kan spegla nosen i dem. Skjortan välstruken, vit som nyfallen snö. Det dubbla gäller din Mäster. Naturligtvis.

Du löser problem diskret och med finess och utstuderad hövlighet.

Möjligen är din Mäster en annan rollperson som besitter avsevärd rikedom eller en adelstitel, eller bara den typen av utmärkt karaktär och etikett som krävs för att bli din Mäster. Kanske är din Mäster död, och du vandrar genom världen herrelös, på jakt efter en ny varelse som — det förefaller omöjligt, förstås — skulle vara värd dina omsorger.

Så länge du inte drar uppmärksamhet till dig eller råkar vara en munsbit i en annan varelses ögon märks du inte när du träder in i ett rum: folk antar att du är där för att passa upp på en eller annan viktig person. En mycket användbar egenskap.

En gång per spelmöte kan du intuitivt eller efter en kort pratstund få reda på vad en annan intelligent varelse är i skriande behov av, och vad denne skulle vara oändligt tacksam för: en kopp varmt te, smicker för sin oklanderliga smak i modern filosofi, rena sängkläder, eller kanske ett

förlorat arvegods som fanns ombord på en skuta som sjönk i västerhavet, bortom De Yttre Skären…

+1 i Vaksam
+1 i Charmig
+1 i ytterligare en valfri Egenskap

+1 i fem valfria Förmågor

Floddrömmare

Floden rinner från de snöklädda, avlägsna bergen, ner genom den rysliga storskogen och ut till solnedången och havet i väster, och ungefär halvvägs dit passerar den en brygga som just du brukar sitt och dingla tassarna från, och du betraktar den som din bästa vän.

Vad är en sommardag värd om man inte har legat åtminstone några timmar på rygg i en roddbåt och upptäckt palats och fälslag bland molnen, och dykt från de väldiga pilträden som kröker sig över flodens virvlar? När smakar piprök bättre än om kvällen vid flodens strand, när sländorna svirrar över dess bronsfärgade yta, och dess kluckande sång tycks berätta om allt den har sett under sin färd söderut?

Du äger en båt, inte överdriven till storlek eller funktion, men stor nog för dig och dina vänner. Kanske är det inte bara en roddbåt utan en skuta försedd med segel eller till och med en alkemiskt puttrande motor som man då och då måste mata med vedträn och ett svart pulver som köps för en rimlig penning hos en av Krickdalas alkemister.

Försörjer du dig på fiske, eller genom att resa upp och ned längs floden och byta och sälja diverse ting och leverera post till grannbyarna? Eller lever du på ett arv, eller på en gammal skatt som du råkade fiska upp en vårdag? Kanske nöjer du dig med att gå klädd i lappade byxor och stråhatt, och äta en och annan pepparkryddad abborre till kvällsmat.

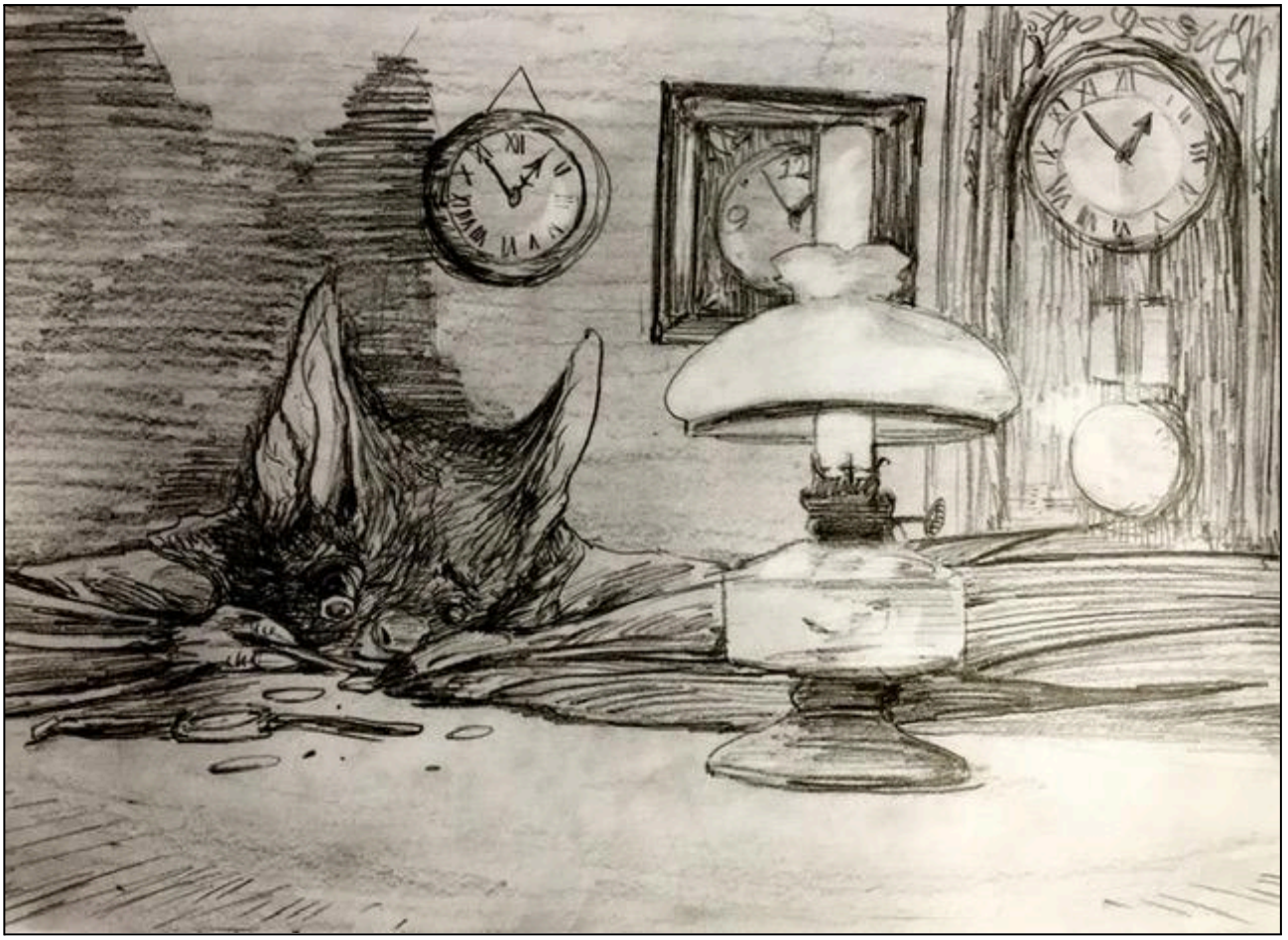
Du har lärt dig förstå något av flodens pladdrande musik. Du kan aldrig bli överraskad av fiender som befinner sig på eller i närheten av den, och en gång per spelmöte kan floden, om du frågar den, berätta vad som finns en dagsresa uppströms: du kan få veta om det finns bebyggelse, och vilka båtar som rör sig där, och om någon har gjort upp eld i närheten av vattnet, och om några ovanliga eller farliga djur dricker av den, och vad som gömmer i de kalla strömmarna och i bottenslammet.

+1 i två valfria Egenskaper
+1 i sex valfria Förmågor.

Urmakare

”Inget är immunt mot tidens gång.
Inte ens evigheten.”
- Neil Gaiman, *Sandman*

Man somnar i en cirkel av svampar och drömmer att älvorna gör en till drottning över ett av sina kungadömen, och att man lever i tusen år; man vaknar och märker att det är ett par minuter tidigare på eftermiddagen än när man la sig ner och blundade.



Att lära sig klockan är svårt nog i människornas värld. I Krickdala är det nästan omöjligt, och än omöjligare är att få själva klockorna att gå rätt. Inte underligt att de få smådjur som bemästrar urmakandets hantverk kan både det ena och det andra om världens hemligheter, och att deras klockor har ofta en liten gnista av Ljuset i sig.

Har du en verkstad på en sidogata i Krickdala där du säljer och reparerar allt från fickur och stora pendelklockor? Betalar en förnäm betjänt i Den Blå Herrgården dig för att se till att måltider intas och möten sker i rätt tid? Kanske tillverkar du mekaniska fåglar som du säljer till rika djur?

De Skimmerförmågor du bemästrar är bundna till de förunderliga ting som du uppfinner: ett mystiskt metallägg som ger bäraren möjlighet att läsa tankar; en medaljong som döljer en sinnrikt system av speglar och ädelstenar som skapar illusioner; en invecklad, magnetiskt pusselkub som kan låsa och öppna alla dörrar i världen.

Om föremålen går sönder eller förloras, måste du återvända till din verkstad och återskapa dem.

+1 i Klok
+1 i fyra valfria Förmågor.
+1 i Gult, Orange, Violett eller Blått Skimmer
+1 i två Skimmerförmågor, eller +2 i en.

Riddare av Den Sista Gatlyktan

Det fanns en tid före gatlyktorna, då möss, sorkar, ekorrar och kaniner, måste skynda hem till när solen nuddade trädkronornas högsta grenar. Kura i mörkret, så rädda att ge ljud ifrån sig att de knappt vågade andas. Där ute i mörkret: ugglors hoande, hökars skrin, gråbens tassande i trädgårdarna.

Gatlyktorna står längs Krickdalas gator och ganska långt ut på ängarna. Deras stadiga, alkemiska sken bländar rovfåglar och skrämmer bort vilddjur, och tack vare dem kan man strosa på romantiska höstpromenader efter jobbet, och butikerna kan hålla öppet efter solnedgången, och grannar och vänner kan dricka te och äta kakor hos varandra till sent på natten.

Ditt och dina ordensbröders jobb är att klättra upp i lyktorna och tända dem, och att dessutom se till att de dessa civilisationens bålverk lyser natten igenom. Med musköter och armborst och långa spjut och pilbågar och framförallt med alkemisk eld och fyrverkerier skrämmer ni bort unga, dumdristiga hökar och falkar som trots ljuset kretsar för lågt över skorstenarna, liksom de vilda djur vars ögon ibland glimmar i buskagen bortom Krickdala Äng: vargar som vandrat ner ur storskogen, flockar med vilda vesslor, namnlöst oknytt.

Du har en midnattsblå uniform med brandröda revärer och knappar i mässing.

Du kan tillverka alkemiska projektiler som du skjuter med något avståndsvapen. Det finns tre typer:

- Projektiler som ger ifrån sig rök och dimma som får alla som andas in den att hosta.

- Fyrverkerier som Lyktriddarna skjuter upp på födelsedagskalas och på midsommardansen.

- Lysraketer som sakta dalar ner över himlen och brinner med ett sällsamt sken som förblindar fåglar, men inte däggdjur, reptiler eller amfibier.

+1 i två valfria Egenskaper
+1 i sex valfria Förmågor

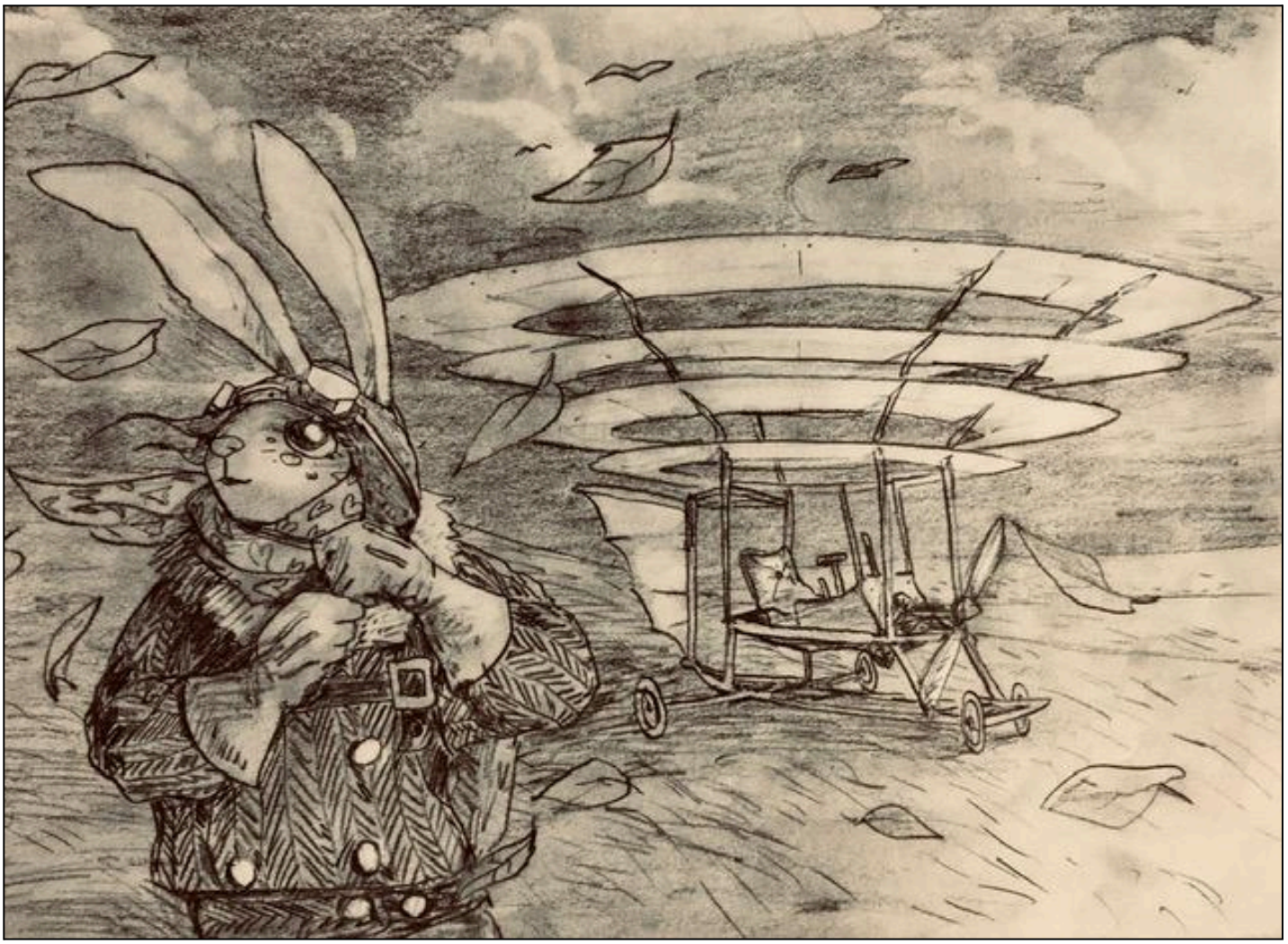
Aeronaut

Du avundas fåglarna, som cirklar uppåt på varma vindar och utforskar de rosa sockervaddsslotten. Dyker genom trånga bergspass. Fria. Tysta seglar de över flodens krusade, mörka spegel.

Du har hört talas om trolldom som låter varelser utan vingar sväva och färdas genom luften, men det är inte vad du är ute efter.

Du vill flyga som en fågel.

Du har en verkstad i en fallfärdigt väderkvarn på en blåsig äng någonstans, eftersom dina experiment och teorier, trots



att folk i Krickdala gärna smickrar sig själva med att vara modernt sinnade, är för radikala:

”Inte ska kaniner och igelkottar flyga som fladdermöss och flygekorrar? Usch, världen är uppochner.”

I din verkstad har du lyckats framställa en enkel, personlig flygmaskin, med pedaldrivna, flaxande vingar eller propellrar. I sin nuvarande form kand en inte lyfta någon last utöver dig och de ting du vanligtvis bär med dig — och knappt det — men med nya beräkningar och experiment kommer du kanske kunna tillverka en farkost i vilken också dina vänner kan resa bland molnen. Om de vågar.

En del makthungriga furstar skulle antagligen gärna lägga vantarna på flygandets hemlighet, för att använda den i sina krig.

Förutom att en fantastisk flygande maskin, har du en nästan övernaturligt bekantskap med vinden och himlen: du vet alltid i god tid när en storm är på väg, och känner på dig om någon använder trolldom som manipulerar vinden, eller skapar hetta eller kyla i närheten.

+1 i två valfria Egenskaper
+1 i sex valfria Förmågor

Detektiv

”Med de senaste vetenskapliga metoderna och ett obändigt intellekt hittar jag, mot omkostnader, kaktjuvar, cykelpunkterare och borthoppade gräshoppor.”

Du har en väska med förstoringsglas, tassavtryckspulver, och annan teknisk utrustning för att undersöka brottsplatser.

Du har mantel eller rock och antagligen en hatt, och kanske en betjänt som hjälper dig.

Det händer att du längtar efter ett riktigt brott, av typen som du ibland läser om i romaner: en rackare som stjäl något av Den Blå Damen, ett monster som tömmer dina grannar på livskraft eller dricker deras blod, som en mygga eller igel.

Under varje spelmöte får du, efter att ha gjort efterforskningar med dina verktyg och ditt intellekt, ställa en fråga om en plats, person eller händelse till Berättaren: Hade tjuven klor? Hände brottet medan vi var i huset? Är den här personen kvar i Krickdala? Berättaren måste besvara frågorna med Ja, Nej eller säga att du inte kan veta, som regel därför att det är just omöjligt att veta, men ibland helt enkelt därför att spelet skulle gå sönder om du fick ett svar; om Berättaren säger att du inte kan veta får du förstås ställa en till fråga.

+1 i två valfria Egenskaper
+1 i sex valfria Förmågor.

Svansfiskare

Svansfiskare — vad låter det som? En misse som lapar sol på en brygga, stoppar svansen i vattnet och lurar en smaskig sik att nappa? Kanske det. Om man inte vet att de allra hemskaste sakerna i världen måste ges de sötaste namnen för att man ens ska våga prata om dem. Vem tror du man menar när man säger att Gamle Gråben stryker omkring i skogsbrynet? Och Hornpelle och Tant Grå, som sköter om vinterälvornas midvinterfest — tror du inte de har andra namn på sig själva?

En svansfiskare fiskar efter något som ser ut som en lång svans på vift utan sitt djur, och han eller hon fiskar inte i floden utan i underjorden och i ängarnas viskande gräs. En svansfiskare är en ormdräpare. En snokjägare.

Sagorna säger att världens slingrande reptiler kläcks av en väsande drake någonstans långt i söder, bortom törnbuskar och bränd ödemark, och att de slingrar sig på magen och ringlar sig i öglor och knutar fulla av gift därför att en förbannelse vilar över dem, sedan de någon gång i alltings början lurade två

goda kungadömen att gå i krig, eller fick Barfotakungen att förråda den större kung i himlen som han tjänade, eller utförde något annat slingrigt och lömskt.

Fy för hasselsnokar och råttsnokar och huggormar, fy för lindormar med klor som lever djupt inne i storskogen och slåss mot sommarälvornas ståtligaste riddare.

Fy för att krypa ner i djupa hål och veta att ormen hör ens lilla hjärta picka, och känner smaken av ens skräck med sin kluvna tunga.

Tillhör du en av de berömda familjerna av svansfiskare där det hemska yrket går i arv från förälder till barn? Är du en Drakdräpe eller Hugghugge, eller tillhör du kanske en av de adlade familjerna Snokbane eller af Äspingspjuth? Eller är du en amfibie, från en släkt som under amfibiekejsardömets dagar jagade och dödade ormar? Kanske är du bara en tapper bonddräng som började med att befria gården från de fjälliga ynglen innan de hann växa till sig, och sedan har fortsatt av bara farten, motvilligt eller med brinnande, passionerad avsky.

Svansfiskarens viktigaste tillhörighet är inte spjutet med hullingar och tvärslå, och inte rustningen av kottefjäll och aborrskinn, utan kunskap. Du har ärvt eller skaffat en verkstad med glasflaskor och små knyten som innehåller sådant som reptilerna avskyr: kanelolja från det avlägsna östern, svavel och ammoniak från en alkemist, vitlök att hänga runt halsen, olika illaluktande örter som du

röker ut hålor och tunnlar med och kanske också en stor trumma som du kan få att låta som stegen från ett mycket, mycket stort djur. Du har en spade och en snara, och — ja, trots allt — ett skarpt svärd som kan skilja en vuxen snoks huvud från kroppen med bara tre rejäla hack.

Efter att ensam ha krupit ner i underjorden och sett ormens lysande ögon, som aldrig blinkar, blir du aldrig mera rädd för något.

+1 i Tuff
+1 i en valfri Egenskap
+1 i sex valfria Förmågor.

Fotograf

Konsten att fånga in ljus på alkemiska plåtar spreds i världen i slutet av amfibiekejsardömets välde. Det lär ha varit en hermelin som var förtjust i en markis av månfolket som uppfann det för att fånga en bild av honom när han besökte henne under nätterna när det var fullmåne.

Din otympliga alkemiska kamera tar en stund att ställa upp och aktivera, och fotografierna tar än längre tid att framkalla i ditt laboratorium, som dock, tack och lov, är litet nog att packa ner i en koffert och ha med sig på resor och strapatser.

Via din alkemiska kunskap har du fått viss inblick i magins praktiker; hur kan infångandet och manipulationen av ljus inte vara magiskt?

En gång per spelmöte kan du välja att tillsätta ett särskilt pulver till den ljuskänsliga lösningen på fotoplåtarna. På den bild som framträder kommer magisk energi synas som auror och mystiska ljussken, som du har lärt dig tyda tillräckligt väl för att avgöra vilken färg av magi det rör sig om, och ibland också en del annat. Om du fotograferar en varelse som har förklätt sig på magisk väg, med en sån här speciellt fotoplåt, syns varelsens sanna form, som ett skimrande, dubbelexponerad bild

Dina Skimmerförmågor aktiverar du genom att använda din kamera, och olika alkemiska pulver och linser och prismor.

+1 i valfri Egenskap

+1 i fyra valfria Förmågor.

+1 i Silverskimmer

+1 i två valfria Skimmerförmågor, eller +2 i en.

Bibliotekarie

”Bastian tittade på boken. ’Jag undrar’, sa han till sig själv, ’vad som finns inuti en bok medan den är stängd?”
- Michael Ende, *Den Oändliga Historien*

Att tämja alfabetet är varken lätt eller ofarligt. På hyllorna i din dammiga, trånga butik, eller i ett av biblioteken i Dimsjökollegiet, eller i din privata samling som du håller öppen för akademiker och nyfikna i Krickdala, ställer du fram encyklopedier och reseskildringar, diktcykler om näckrosor och fjärilars eventuella tankar, matematiska läroböcker från Sultanatet, och romaner om gamla viktiga krig; i källaren förvarar du andra sorters böcker: böcker som muttrar och ruskar på sig, böcker som skulle flyga iväg som hökar och kråkor om de inte var

fastkedjade eller inlåsta i burar. Böcker fulla av hungriga ord och vilda alfabet.

Dina Skimmerförmågor är besvärjelser från uråldriga, utdöda civilisationer, som du stammande läser upp ur böcker: ibland stiger besvärjelsen faktiskt upp från själva pergamentet eller papyruset, som ett skimrande, svävande ord eller en levande, flaxande hieroglyf.

+1 i Klok

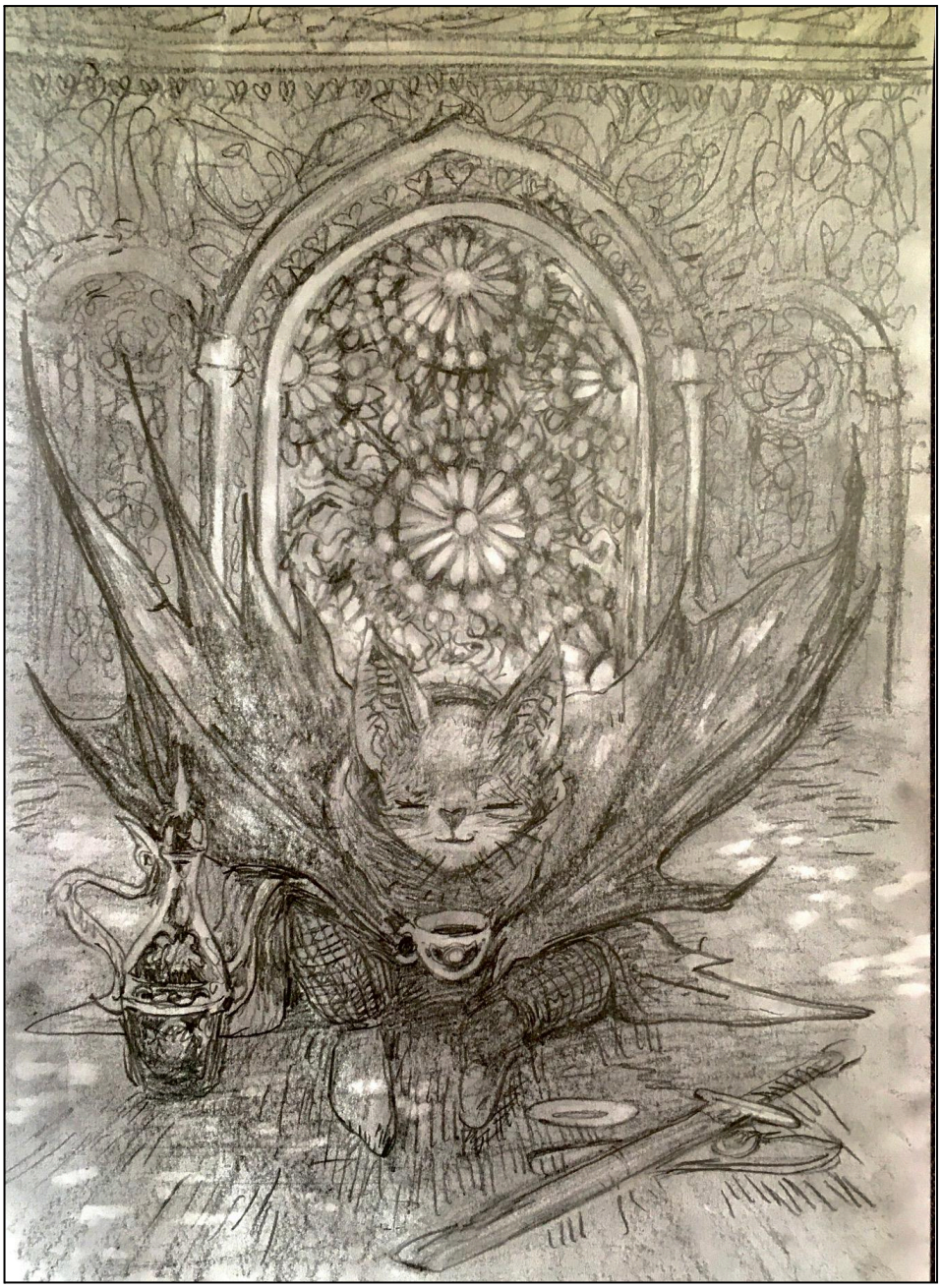
+1 i Lärdom
+1 i tre valfria Förmågor.

+1 i Gult, Violett eller Blått Skimmer

+1 i två valfria Skimmerförmågor, eller +2 i en.

Mystiker

> ”Men strax blev de tysta igen allesammans, ty som du vet, finns det en sorts lycka och förundran som gör en allvarlig. Den är för bra för att slösa bort på skämt.”
> - CS Lewis, *Berättelsen om Narnia*



Vart reser de döda? Och det sammetsmjuka och lysande och ändlösa mörker som du ser inuti dig själv när du blundar – vad är det för något? Din själ? Större än alla dessa frågor är denna: varför finns något överhuvudtaget istället för ingenting?

Världen är stor och gammal och full av hemligheter, och du söker efter dessa i urgamla böcker och dikter, eller vid en andlig mästares tassar, därför att du tror att de alla är skärvor av samma stora svar, eller bara samma stora, underbara fråga.

Om nätterna mediterar du för att tömma ditt sinne på tankar, eller ber till Skaparen som har kastat upp stjärnorna i tomheten.

Dina Skimmerförmågor aktiverar du genom att sluta ögonen och koncentrera dig, eller genom att bränna rörelse och mässa en bön, eller kanske genom att dansa en virvlande dans.

Hur försörjer du dig under ditt sökande? Är du en mager asket som lever mycket enkelt? Har du en vänlig släkting som tar hand om dig, eller egna rikedomar, som du kanske samlade in innan du började vandra den andliga sökarens väg?

+1 i valfri Egenskap
+1 i fyra valfria Förmågor.
+1 i valfri Skimmeregenskap
+1 i två valfria Skimmerförmågor, eller +2 i en.

Konditor

”Okej, Calcifer, då sätter vi igång och lagar mat.”
”Jag lagar inte mat. Jag är en farlig och mäktig elddemon!”
- Gamla Sofie och Calficer, *Det levande slottet*

Det bästa med ditt jobb är inte att du får prova vinbärssorbet och praliner och biskvier, och slicka rent alla skålar och skedar efter arbetsdagens slut, utan att de som kommer in din butik, eller ser din färgglada vagn rulla över ett backkrön, lyser upp av den renaste lycka.

Just din verksamhet är speciell, därför att din butik eller vagn hålls kyld av en liten frostvarelse av okänt ursprung, som sprider is och snö runt sig, och som antagligen är förtjust i glass eller lakrits, eller något annat som du ger det i utbyte mot att det stannar kvar i sitt lilla bo under hyllorna.

Har du bundit isvarelsen till dig med en listig pakt, eller ett hederligt kontrakt? Såg du den falla som en stjärna från himlen en natt? Hittade du den på bottnen av en brunn och räddade den? Världen är gammal och full av hemligheter…

När du anländer till en ny plats med din utrustning blir du omedelbart omtyckt av alla, till och med av sådana som borde vara fientliga eller misstänksamma — bara de allra värsta skurkarna har så tomma, skramlande hjärtan att de inte älskar sötsaker.

Dina Skimmerförmågor utförs i själva verket av din magiska hjälpreda, på ett eller annat sätt, i utbyte mot sötsaker.

+1 i valfri Egenskap
+1 i Blommor & Svamp
+1 i tre valfria Förmågor.
+1 i Violett, Orange, eller Blått Skimmer
+1 i två valfria Skimmerförmågor, eller +2 i en.

Lånare

Inte kommer du att få Lögnarens Märke på dig? En så elak sak att säga. Du planerar att betala varenda nota du eventuellt har glömt när du rusat iväg till något viktigt möte, och självklart ska du återlämna alla de glittrande broscher och ljuvliga pajbitar som du genom åren har lånat av både vänner och främlingar.

Du skulle gärna arbeta i ditt anletes svett som alla andra, men det ligger helt enkelt inte för dig: du saknar just den begåvningen, även om du har många andra: du är romantisk, ett trevligt middagssällskap, kan få de flesta att skratta.

Du bor antagligen hos en faster eller kusin, eller så har du alla dina ägodelar i ett knyte och bor här och där beroende på vart vinden blåser och vems dörr fordringsägarna knackar på just inatt.

Avundsjukt skvaller gör säkert gällande att du brister i moral, men det är förstås tvärtom: ditt hjärta är så rent, och ditt uppsåt så gott, och ditt ansikte så uppriktigt, att du inte bara kan snacka till dig mat och husrum av i stort sett vemsomhelst, utan till och med plocka åt dig av saker rakt ur folks fickor utan att de märker det, och — vilket är viktigare — utan att Lögnarens Märke fastnar på dig.

Väntar ett stort arv från någon avlägsen släkting? Eller är det en lysande affärsidé som kommer att göra dig rik, bara du kommer dig för att ta tag i den? Har du hittat en karta som du är övertygad om leder till en gömd skatt?

"Vad sa ni, min vän? Att den här kartan bara är en gammal meny från en vägkrog? Min bäste herre, det är välkänt att banditer och rackare använder koder och schiffer när de ritar skattkartor."

Lappad elegans och en kråkfjäder i hatten. Och du har någon gång lånat en lång spänstig värja, som är lika bra för att skrämma bort skogens vilddjur som för att fiska halsband från halsar och fickur ur fickor.

+1 i två valfria Egenskaper
+1 i sex valfria Förmågor

Om mod

> ”Har jag räddat er? Det var inte meningen. Jag letade bara efter några sällsynta insekter som förde oväsen därnere.”
> - Hemulen, *Kometen Kommer*

Rollpersonerna i *Tistelriddare* kommer att snubbla över faror, och om det ska bli något äventyr av alltihop bör de, till skillnad från vanliga, förnuftiga smådjur, gå dessa faror till mötes. Därför är det bra om du lägger lite tid på att fundera på varför just din Rollperson skulle göra detta. Här är exempel på några motiv:

- Du är så ***uttråkad*** att det kryper i hela dig. Går ofta och sparkar i gruset och längtar efter vadsomhelst.

- Du jobbar extra på ***Krickala Veckoblad***, som den buttre mullvaden Yunus Bläcktass trycker i den gamla kvarnen, vars vattenhjul han har låtit bygga om så att det istället för kvarnstenar driver en tungt suckande tryckpress. Veckobladet består av ett enda papper, gulblekt och så stort att det antar en dagstidnings storlek när man har vikt det två gånger, och det innehåller skvallerspalter, recept, rapporter om viktiga affärer, begravningar och bröllop, och långväga rykten som broderas ut till små historier. Alla som skriver i Veckobladet använder pseudonymer; kanske har du flera sådana, kanske delar du en pseudonym med flera andra. För varje artikel du publicerar, eller för varje fotografi du tar, ger den piprökande mullvaden dig en slant.

- Du är drabbad av ***sorg*** efter att din far eller syster dog. Inget tycks sig likt. Allt är urlakat och grått. Mer skrämmande än ugglor och skuggor är dagarnas stillsamma lunk: att brevbäraren fortsätter komma, att gatlyktorna tänds varje kväll, för detta berättar att att den du förlorade trots allt inte var marken under allas tassar. Bara dina. Du kämpar tappert på med dina vardagsbestyr, men skulle välkomna ett farligt äventyr som tog dig hemifrån.

- Ingen passerar grusvägen utanför ditt hus utan att du kikar fram bakom spetsgardinen, och inget i världen är härligare än att dricka te med vänner och försöka reda ut allt stort och smått som pågår i Krickdala: ”Du kommer inte tro mig, men jag hörde precis…”

En dag kommer du komma över ett stycke riktigt saftigt ***skvaller***, och få dem att gapa av förvåning allihop.

- “Du har en riddares mod. När mörkret blir stort ska du gå det till mötes. Du får inte fly och inte ge vika. Du är utvald och du ska bära en tistel som tecken.” Dessa rader läste du i en gammal dammig flora på en hylla längst inne i ett antikvariat. Så märkliga och högtidliga fraser. De ringde som stora bronsklockor inuti dig, och du blev alldeles yr och la boken ifrån dig, och när du ett par dagar senare återvände och letade efter den, fanns den inte kvar.

Men du bär en ***tistelblomma*** i rockslaget, eller en brosch formad som en tistel. Du väntar. Du är utvald, även om du inte vet av vem. När mörkret blir stort ska du gå det till mötes.

- Någon gjorde en gång dig en stor ***tjänst***: räddade ditt liv, betalade av en enorm skuld, adopterade dig när du dök upp i en korg av flätade kvistar vid Krickdalas yttre gräns. I gengäld har du lovat antingen personen som hjälpte dig

eller själva ödet att alltid hjälpa andra som hamnar i nöd.

- Din familj dras med ***dåligt rykte*** sedan en av dina förfäder gjorde något oförlåtligt eller pinsamt, och du drömmer om att att återupprätta ert namn.

- Du har råkat ut för något väldigt ***mystiskt***, och för att förstå vem du nu är i världen behöver du få veta vad som egentligen hände dig; antagligen har det att göra med din Sällsamhet; vem var den bleka prinsen som blåste en slängkyss och gav dig Månmagins gåva; vem var det smådjur i vars vagga älvorna lämnade dig, och vad hände med henne? Du misstänker att världens alla märkligheter är del av samma större gåta, och är därför mycket intresserad av varje mysterium som dyker upp.

- Du är alldeles ***vanlig*** och faktiskt, om man frågar andra, lite tråkig: du sitter och dricker te eller påtar i din trädgård. Spänning får du nog av när Veckobladet kommer varje lördagsmorgon. På sin höjd kanske du samlar frimärken eller målar akvareller.

Det sista du vill råka ut för är ett äventyr. Dessvärre har du ett syskon, syskonbarn, eller en bästa vän som lider mycket starkt av minst två eller tre av de ovan uppräknade dumheterna, och han eller hon försöker alltid dra med dig ut på sina strapatser, bara för att du råkar besitta vissa särskilda förmågor och kvalitéer. Det är väl bara en tidsfråga innan dåren råkar ut för något riktigt allvarligt.

Om tröst

Under spelets gång drabbas Rollpersonerna av svårigheter och blir utmattade och skadade. För att få ny kraft och nytt mod behöver de vila sina trötta tassar, och framförallt tänka på något annat än hur stor och skrämmande världen är. Välj en eller två saker som tröstar dig från listan nedan, eller hitta på egna.

- Du konstruerar fantastiska torn och slott av små pinnar, och lämnar dem efter dig i landskapet.

- Du talar med månen som vore den en gammal vän.

- Så länge dina svarta skor och mässingsknapparna på din uniform är polerade, eller så länge du bär en ren, vit skjorta med stärkt krage, känner du dig som dig själv, och du har förstås utrustning för att se till att det förblir så också under strapatser i vildmarken.

- En silverask med tobak och papper som du noga rullar till cigariller och röker.

- Du brevväxlar med någon som lever långt bort, men som står dig närmare än någon annan. Båda ett ta fram det senaste brevet du fått, och att sitta och formulera ett svar, får dig att känna dig mindre ensam.

- En tekanna och olika väldoftande tepåsar.

- En mycket gammal bok med stoisk filosofi, som du inte bara tycker om att läsa i själv, utan gärna försöker få andra att intressera sig för.

- Du gör dig av med oro genom att öva dig med din värja eller något annat vapen. Det här resultatet är möjligen roligare om Rollpersonen inte är en uttalat krigisk typ: en konditor som försöker lära sig använda en svartkrutspistol för att skydda sig mot rövare som vill åt hans speciella glass med guldflarn eller en betjänt som blir lugn i tassarna av att träna sin unge skyddsling i värjfäktningens ädla konst.

- En kortlek som du spelar canasta eller lägger patiens med, eller bygger korthus med.

- Du har en rejäl stjärnkikare i mässing som du tycker om att montera upp och studera natthimlen med, eller bara putsa och sköta om när du har tid under dagen. Kanske tror du att de levandes öden står skrivna i stjärnorna, kanske är ditt intresser mer vetenskapligt eller kanske poetiskt.

- En spindel eller insekt som bor i din innerficka eller hatt, som du matar med droppar av nektar och saftiga blad och pratar sött till.

- Ett halsband med en pilspets av svart sten inuti vilken mystiska stjärnor tycks glittra, eller något annat ovanligt ting som du har hittat någonstans. Du tycker om att fantisera om på vilket sätt tinget kan tänkas vara speciellt: är det en nyckel till en port till en annan värld, eller ett tecken på att du är utvald, en symbol som ödet ledde dig till när du gick på den där loppmarknaden, och som någon en dag kommer att känna igen…

- Ett gosedjur med ett namn och en personlighet.

- Du arbetar på att övertyga både vänner och främlingar om att du faktiskt är av ädel börd på ett eller annat sätt: att din familj har anor från en adelssläkt från ett avlägset land, eller att du tillhör en av amfibiekerjsardömets bortglömda ädlingar, eller kanske till och med att en avlägsen anfader tillhörde ett av månens sällsamma adelshus.

- En varm ullmantel som doftar av hem och härd.

- Du samlar på vackra löv och blommor, som du pressar i en bok eller blompress.

- Du broderar näsdukar och annat, och lappar och lagar förstås också dina egna och dina kamraters kläder när de blir slitna av resor och andra strapatser.

- Du samlar på vackra, släta stenar, och blir lycklig både av att vandra omkring en lägerplats och försöka hitta nya, och ordna och tvätta de du redan har.

- Du skriver poesi. Kanske gömmer du blygt undan den, kanske läser du tvärtom upp den för mer eller mindre entusiastiska åhörare.

- Du täljer träfigurer. Kanske använder du dem i ett eller annat hobbyprojekt hemma i Krickdala, kanske ger du bort dem som gåvor eller säljer dem på marknaden.

- En pipa som du stoppar med tobak och torkade blomblad.

- Ett bärbart instrument — en flöjt, gitarr, nyckelharpa eller något annat — som du övar dig på.

- Du har en ovanlig ”vetenskaplig” teori som du ser bevis för överallt: du tror att existensen bara är en dröm som en

sovande drake drömmer, eller något annat bisarrt. Varje kväll sammanställer du dina tankar och upptäckter i en journal, eller försöker övertyga en färdkamrat om teorins giltighet.

Namn

Smådjuren i Krickdala har alla möjliga namn. Här är några förslag på förnamn, men typiska flicknamn först, och typiska pojknamn sedan.

Lärka
Lea
Lara
Ellea
Aya
Gry
Svala
Edina
Alfonsa
Karmela
Storma
Ronna
Benedikte
Ea
Oda
Tite
Gro
Snöfrid
Yrsa
Tyra
Inès
Drienna
Tali
Madelix
Celiné
Beatrine
Adeline
Anouk
Josebelle
Valeria
Isell
Amanadin
Elania
Clemence
Liana

*

Veron
Pil
Lauge
Miklas
Iljas
Marius
Villads
Louidor
Milas
Silas
Anker
Mateo
Konrad
Asger
Tigo
Arthur
Vadiver
Olmar
Kaj
Hektor
Plimton
Nedvard
Atram
Saxo
Valentin
Kornelius
Vilius
Falke
Magne
Birk
Finn
Sparv
Zissou

När det gäller efternamn, använder Krickdalaborna använder aldrig ändelsen -son eller -dotter, kanske för att de gamla kraxande korparna gärna gör det, men däremot är det vanligt med ändelser som ***-kull*** eller ***-kulla*** kopplat till moderns namn eller yrke, eller ***-gli*** och ***-pys*** kopplat till faderns namn eller yrke: Ellakull, Valerikulla, Fiskarkulla, Hektorsgli, Skräddarpys.

Det är inte ovanligt att ens ***yrke*** eller ***gården*** där man fötts används som ett informellt och lantligt skiljenamn som placeras framför namnet: Såningsman-Anouk, Sömmare-Clothilde, Backagårds-Arthur. När smådjur som bär sådana skiljenamn flyttar in till Krickdala och anser sig fina nog att bära ärftliga efternamn, placeras dessa helt enkelt på efternamnets plats, och förkortas gärna en aning för att uppnå en viss elegans: Anouk Såningsman, Clothilde Sömme, Arthur Backgård.

Det är annars ofta något ***ovanligt*** i ett smådjurs ***utseende*** eller ***karaktär***, eller något minnesvärt ***dåd***, som används som skiljenamn: det finns folk som heter Vitmålaresvans, Trubbsnyte, Snöpäls, Flytass, Brunnsdyke, Kråkspråke, Älvafänge… och så vidare.

I synnerhet om ett sådant skiljenamn vittnar om något ädelt eller hjältemodigt tas det som ett ärftligt efternamn av personens barn eller barnbarn.

Havsglas

Om du inte har gjort det än, kan du fundera på hur de olika delarna av din Rollperson kan knytas till varandra och liksom *strömlinjeformas*, så att saker och ting passar ihop istället för att spreta åt många olika håll.

I synnerhet om din Rollperson är bekant med Skimret kan detta vara värt att tänka på.

Annwyn är visserligen en magisk och underlig värld, men det är ofta mysigare om en karaktär råkar ha snubblat över ett ting som ger dem mystiska krafter, än om de är mästare i trolldomens konster redan från början, och det för det mesta lättare att få en känsla för vem Rollpersonen är om han eller hon är sällsam och mystisk på ett enda sätt istället för två eller tre: har din Rollperson tillgång till flera färger av Skimret kan du till exempel bestämma att alla Egenskaper och Förmågor kommer ur ett biblotek med magiska böcker som du har fått ärva, även om din Sällsamhet säger något annat.

Tistelriddare är ett *generöst* spel, och speciellt när det gäller det magiska och gåtfulla får du gärna hitta på hur saker fungerar lite som du vill, så länge det inte förstör spelet. Vill du ha ett magiskt husdjur? En trollslända som bor i en bilderbok, och som tjattarar på något märkligt språk du inte förstår? Varför inte – i synnerhet inte om du är en Bibliotekarie. Vill du att din båt ska ha en märklig urverksmotor, som du bara behöver vrida upp en gång i månaden, när månen är full? Då får du det.

Generositeten gäller också ägodelar, för Tistelriddare handlar inte om att samla på sig rikedomar och köpa saker. Vill du att din Rollperson äger en elegant gammal duellpistol som hon fått i arv? Bor hon i ett tjusigt slott på Krickdalas Västra strand? Om det passar din Rollperson, så varför inte?

3. Förmågor & Utmaningar

”När du samlar honung med en ballong, är det bra att inte låta bina veta att du kommer.”
- Nalle Puh, *Nalle Puh och Christoffer Robin*

När en Rollperson försöker sig på något svårt kallas det för en ***Utmaning***. Vid en Utmaning lägger man samman värdet i en lämplig Egenskap, och en lämplig Förmåga, och slår lika många tärningar som summan.

En Utmaning har en ***Svårighetsgrad*** som också mäts i ett antal tärningar. Dessa slår Berättaren, för det mesta öppet och *innan* Spelaren slår sina tärningar, men ibland dolt, eller efter att Spelaren har slagit.

Den enskilt högsta tärningen ”vinner”: om Spelaren Vinner lyckar Rollpersonen med Utmaningen, om Berättaren vinner misslyckas Rollpersonen, och råkar möjligen illa ut.

Om Spelarens och Berättarens högsta tärningar är lika, Vinner den nästa högsta tärningen, och sedan den tredje högsta tärningen, och så vidare.

Om Vinnaren har mer än en tärning som är högre än Förlorarens högsta tärning säger man att Vinnaren har 2 eller flera Framgångar; ibland kan det betyda att man har lyckats ovanligt väl med en handling, eller att man får använda de extra Framgångarna som extra tärningar i nästa tärningsslag.

Exempel: Murray Svartsvans försöker simma över en ström del av floden och ska sedan klättra upp på en brygga. Simningen har Svårighetsgrad 2. Berättaren slår 2 och 4 och Murrays Spelare slår tre tärningar som visar 4, 6 och 8: han får då 2 Framgångar, vilket kanske betyder att han kommer över floden extra snabbt, eller att han kan använda den extra Framgången när han försöker klättra uppför den hala bryggan.

En Rollperson som varken har ett värde i rätt Egenskap eller rätt Förmåga, kan ändå försöka sig på en Utmaning. Då slår Spelaren två tärningar, och använder den *lägsta* tärningen som sitt *enda* resultat.

En enkel handling, som man borde klara av att utföra om man har rätt träning eller bara rätt förutsättningar, har Svårighetsgrad 1, dvs Berättaren slår en tärning.

En medelsvår handling har Svårighetsgrad 2, och en svår handling har Svårighetsgrad 3 eller ännu högre.

*

Vissa Förmågor är markerade med (Svår); det betyder att de kostar dubbelt så mycket att skaffa som vanliga Förmågor.

*

FLINK

Skutta används både för att hoppa långt och för att springa snabbt.

Klättra används för att klättra, både med klor och svans, och med utrustning.

Dyka. Alla djur kan simma tillräckligt väl för att rädda sig iland om de faller ner i ganksa strömt och kallt vatten. Dyka används istället för att korsa en farlig fors eller stöm del av en flod, eller simma mycket långt, eller — framförallt — för att simma lång sträckor under vatten.

1. Du kan Dyka som en bisamråtta eller fiskarkatt som tycker om vatten, och ofta simmar i floden.
2. Du kan Dyka som en utter eller som en amfibie. Om du är ett däggdjur kan du hålla andan under vatten mycket länge.
3. Du kan Dyka som en mästerlig och skicklig utter eller amfibie.

Flyga. Bara djur med vingar kan flyga. När det kommer till Rollpersoner är det bara två Släkten som kan ha förmågan: fladdermöss och flygekorrar.

1. Du kan glidflyga ner mot marken om du hoppar från en hög höjd. En flygekorre kan ha det här Värdet i Flyga, men inte mer.
2. Du kan flyga fritt om du börjar från en hög höjd, men du kan inte lyfta från marken. En ovan fågel- eller

fladdermusunge har vanligen det här värdet i Flyga, och det är inte ovanligt att civiliserade fladdermöss, som sällan eller aldrig jagar insekter eller gör luftakrobatik, också har det.

3. Du kan flyga som en fågel eller en vuxen fladdermus.

Sikta används för att sikta med pilbågar, kastvapen, musköter, kanoner, fyrverkerier…

TUFF

Fäktas används för att slåss med alla sorters tillhyggen: svärd, spjut, påkar, yxor, och så vidare.

Tänder & Klor. Den här Förmågan betyder både att du har långa, vassa tänder, och kan och är redo att använda dem för att skada andra; många smådjur med huggtänder och klor skulle aldrig få för sig att använda dem mot någon; de sätter inte ut något värde i Förmågan.

Förmågans högsta värde begränsas en aning av djurets storlek.

1. Mindre djur, som vesslor.
2. Katter och grävlingar.
3. Vargar, lindormar, och andra stora rovdjur.

Gräva. Många djur kan gräva bra: harar, råttor, mullvadar, vissa paddor…

1. Du kan gräva dig ner i jorden och försvinna på ett par minuter.
2. Du kan gräva dig ner i jorden och försvinna på tre Ronder.
3. Du kan gräva dig ner i jorden och försvinna på en Rond.

Taggar. Vissa djur har taggar som skyddar dem från att bli attackerade. Den som angriper ett djur som har taggar, måste antingen (a) försöka sikta på ett oskyddat ställe, vilket regelmekaniskt betyder att offra lika många tärningar i sitt Anfallsslag som djurets värde i Förmågan Taggar, eller (b) strunta i taggarna, och då automatiskt ta emot lika många poäng skada som djurets värde i Taggar.

1. Aborre, eller mindre och vänligare igelkottar.
2. Igelkott eller piggsvin.
3. Vissa drakyngel och lindormar

Varm päls- Ett djur som skaffar den här Förmågan på nivå 1 fryser aldrig och kan aldrig skadas av kyla.

VAKSAM

Upptäcka används för att leta efter något gömt, eller upptäcka faror som smyger sig på en.

Fiska används för att skaffa mat ur floden, antingen genom att dyka i och fånga fisk, musslor och kräfter med håv, klor och spjut, eller genom att meta, flugfiska, fiska med nät, och så vidare. För varje nivå du har i Förmågan kan tre smådjur äta sig mätta under en dag.

Sniffa. Nästan alla djur har gott luktsinne, men den här Förmågan betyder att du har tränat dig i att använda nosen för att följa spår i vildmarken, och för att identifiera och känna igen olika lukter, och veta vad någon har ätit, hur det luktat på de platser de har varit på tidigare utan att tvätta sig och byta kläder, och så vidare.

Amfibier kan inte ha Förmågan.

Mörkersyn. Alla smådjur ser ganska bra i skymningen. En nivå i den här Förmågan gör att du ser bra också

om natten, i ljuset från stjärnorna; två nivåer gör att du ser bra också i kolmörker, till exempel under jorden. Varje nivå minskar avdraget för att göra saker i mörker med ett.

KLOK

Blommor & Svamp används för att hitta ätliga saker i vildmarken. För varje nivå du har i Förmågan kan tre smådjur äta sig mätta under en dag.

Lärdom används för att veta sådant som man lär sig i akademiska sammanhang: historia, astronomi, filosofi, litteratur, och så vidare. Förmågan representerar ofta att man studerat hos korparna, eller på Dimköpings Kollegium.

Sagor & Rykten används för att känna till och berätta legender, sagor, folklore, och rykten.

Trösta & Sy används för att laga trasiga kläder och hjärtan, och för att ta hand om sjuka och skadade varelser. För varje nivå du har i Förmågan, kan du läka en extra Skada på dig själv eller någon annan under en Lång vila.

LISTIG

Fällor används både för att rigga fällor och för att upptäcka och desarmera dem, samt för att ordna och unvika bakhåll. För varje nivå i Förmågan du har kan du gillra en fälla som ger en poäng Skada, och som har en tärning i Svårighetsgrad att få syn på och undvika. Om du vill kan fällan, istället för att Skada, hålla fast offret; då blir Svårighetsgraden för att komma loss en tärning per nivå du har i Förmågan. Du kan flytta poäng och tärningar mellan varandra.

Exempel: Om du har Fällor 2, kan du gillra en fälla som gör 3 poäng i Skada, och har en tärning i Svårighetsgrad att få syn på, eller en fälla som gör 1 poäng i Skada, och har tre tärningar i Svårighetsgrad, eller, naturligtvis, en en fälla som gör 2 poäng i Skada, och har två tärningar i Svårighetsgrad.

Gåtor & Spel används för att hitta på och gissa gåtor. För varje nivå du har i Förmågan, ger Berättaren dig en extra ledtråd när du försöker gissa svaret på en gåta.

Förmågan används också som Svårighetsgrad när du själv ställer en gåta till en Berättarstyrd figur, samt för alla sorters lekar och spel som går ut på att överlista den andre: canasta, schack, och så vidare.

Kurragömma används för att smyga och gömma sig.

CHARMIG

> "-Vacker, sa du, Jack?"
> - Himlens änglar måste avnundas er skönhet."
> - En sån utsökt måltid du kommer bli, om resten av dig är lika söt som tungan din!"
>
> Meg Muckelben och Jack,
> *Legenden: Mörkrets härskare*

Konstnärlighet används för att spela musik, skriva dikter och romaner,

dansa, och så vidare, och även till att känna till saker om olika konstformer och konstutövare.

Förklara används för att övertala någon att göra det du tycker att de bör göra, så länge du inte ljuger, eller för att lära någon saker.

Genomskåda (Svår) används för att få en vag känsla om huruvida någon talar sanning elelr ljuger.

Luras används för att ljuga och luras.

Konflikter och tillstånd

> ”Efteråt ber du om förlåtelse och ger dem karameller.”
> - Lilla my, *Farlig midsommar*

Många Utmaningar består i att två varelser försöker vinna mot varandra, på ett eller annat sätt: en kapplöpning, en strid, någon som försöker gömma sig för någon som letar, och så vidare.

I sådana fall — Konflikter — slår man för båda sidors Egenskap + Förmåga, och utser en vinnare på normalt sätt.

*

För det mesta är det möjligt för en person att så att säga använda samma handling mot många olika motståndare: när man försöker springa ifrån en skock ilskna ulvar, eller när man gömmer sig för flera ugglor som letar efter en på samma gång.

Då slår man ett enda slag, och mäter det mot alla motståndares enskilda slag.

Exempel. Murray smyger fram över ett gammal trägolv, och försöker låta bli att väcka de tre vesslor som sover i rummet. Låt säga att Murre Spelare slår tre tärningar som visar 2, 4 och 8; detta är då det resultat som alla tre vesslor, individuellt, behöver slå högre än med sina slag för Egenskapen Vaksamhet för att ljudet av knirrande brädor ska väcka dem.

I andra fall har man en uppenbar nackdel av att befinna sig i en Konflikt mot flera motståndare: framförallt gäller detta kanske strider och styrkemätningar. I sådana fall räknar man helt enkelt hur många motståndare som man behöver göra motstånd mot; för varje motståndare utöver den första får *alla* motståndare slå en extra tärning.

Exempel: Murray väcker tyvärr alla de tre vesslorna, som nu försöker brotta ner honom och hålla fast honom. Murray använder Flink och Undvika för att komma undan, och de tre vesslorna använder Tuff och Tänder & Klor. Eftersom han kämpar mot två extra vesslor, får alla tre vesslor slå två extra tärningar i sina försök att hålla fast honom; de som då lyckas, kommer att lyckas hålla fast honom, och de som misslyckas, kommer inte lyckas.

Eventuellt kan Berättaren bestämma att Murray har en chans att komma undan, och att alla extra Framgångar som de vesslor som lyckas hålla fast honom läggs till deras tärningsslag.

*

I många Utmaningar får Förloraren något som kallas för ett Tillstånd, med ett tillhörande siffervärde: Skadad 2, Trött 1, Frusen 3, och så vidare. Man kan ignorera lika många poäng av olika Tillstånd som det dubbla världet i Egenskapen Tuff; därefter läggs poängen till på Svårighetsgraden (som extra tärningar) för alla sorters Utmaningar där Berättaren bedömer att det är relevant; i Konflikter får alla motståndare de extra tärningarna.

Har man poäng i olika Tillstånd som uppgår till mer än det fyrdubbla värdet i Tuff, är man utslagen och måste återhämta sig på ett lämpligt sätt.

*

I Strider får man vanligtvis Skada om man förlorar en Konflikt. Skadan är lika med antalet extra Framgångar utöver den första plus vapnets ***Skadevärde***:

Skadevärde 1: Påkar och klubbor och andra tillhyggen; arga bett och klösningar från den som saknar rejäla klor och huggtänder.

Skadevärde 2: Svärd, pistoler, spjut, pilbåge och armborst, de flesta rovdjurs tänder och klor.

Skadevärde 3: Tunga vapen som hålls i två tassar; muskedunder; stora monsters tänder och klor.

*

Det är inte ovanligt att Strider består av flera Konflikter, som man löser tills den ena sidan ger upp eller har fått så många Skador och andra tillstånd att de inte längre kan kämta emot. I sådana fall kallar man varje ny Utmaning för en Rond, vilket motsvarar ett par sekunder — kanske så många som tio.

4. Skimret

”Du måste hålla andan när du korsar bron. Minsta andetag bryter förtrollningen.”

- Haku, flodande, *Spirited Away*

Du vaknar en vinternatt och en dröm har gjort dig orolig i tassar och morrhår. Huset knakar och knirrar och våren är ännu långt borta. En så otäck dröm. Någon sorts skugga jagade dig. Du tar på tofflor och nattmössa och klättrar makligt uppför spiraltrapporna i beckmörkret. Skrapar frostkristallerna från det lilla fönstret. Vindstornet sticker upp alldeles ensamt över snötäcket. Långt där ute, över det vita, i natten blinkar stjärnorna. Du gäspar och lunkar tillbaka till sängen, där du kurar ihop dig och blåser i tassarna. Var bara tvungen att se att det fanns kvar. Ljuset.

På sommareftermiddagarna dansar solkatter över folks ansikten när de går längs floden, det gör dem fnissiga och älvalika under sina stråhattar, och om de inte redan är förälskade blir de det allihop innan kvällen kommer och de rosa och blå papperslyktorna tänds.

Urmakaren vrider upp gammal farfarsklocka, och skrockar att nu kan kunden mäta allt utom hur fort ljuset går. Och byns fotograf får ibland slänga bilder, därför att han har råkat fånga människors humör och tankar på sina silverplåtar, istället för deras ansikten.

Mystikerna säger att det ljus vi kan se med våra ögon är det verkliga ljusets skugga, och att när hjärtat är alldeles stilla förvandlas det till en spegel, som fångar in och reflekterar detta andra ljus.

Alkemins vetenskap bygger på insikten att till och med den hårdaste, mörkaste sten, på botten av en svart skogstjärn, är en sorts skimrande energi, att allt som finns är kraft frusen i tidens bärnsten, och att denna kraft, detta ljus, detta gnistrande och mystiska sken, är möjligt att släppa fritt och använda. Med rätt metoder.

Ljus och skugga. Hasselmusen går hemåt över ängen, med den sista gatlyktan lysande bakom sig på kvällshimlens botten, och han tänker att skuggan som rinner i gräset framför honom både kommer ifrån honom och inte, och att den både är en del av honom och inte, och han undrar om häxorna och de månkyssta och bortbytingarna och alla de andra som använder sig av Skimret, också får en sorts skuggor att fällas ut i världen.

En ekorrpojke hittar en märklig, halvgenomskinlig sten på flodens botten när han leker med uttrarna och grodorna. När han håller upp den mot solen lyser den svagt i en färg som saknar namn. Han tar hem den, lägger den på nattduksbordet, och somnar.

Nästa dag är familjen Ekorre borta. Sängarna tomma och obäddade. De återses aldrig igen. Deras hus förblir öde. Fallna löv blåser genom de smällande, öppna dörrarna och fönstren. Och ett underligt skimmer syns ibland i ett fönster på andra våningen.

En elev från korparnas universitet i Åksbergen kliver av tåget vid utbildningen slut. Den svarta manteln smäller i vinden. Han sitter tyst vid familjemiddagen med grubblande, oroliga blick, och när en gammelfaster eller kusin ber honom att berätta något alldeles särdeles spännande som han varit med om, mumlar han:

”En dag lät adjunkt Hugin, som undervisar oss i de nio planens fysik, oss använda en monokel med sotat glas. När man hade den på ena ögat och tittade ute genom klassrumsfönstret var solen liksom… dämpad. Som om

den satt under en skäppa. Hela den vanliga världen var dunkel och färglös. Och istället såg man ett annat ljus. Det strålade i linjer och bågar över kullarna och dalarna, och låg spänt över himlen. Jag ser det fortfarande när jag blundar. Som ett nät, en invecklad gobeläng vävd av ljus. ”

*

När djuren i Krickdala, med andäktiga viskningar, talar om ***Skimret,*** så syftar de inte på det sken som kommer ur lyktor och strålar ur himlen, utan om en annan kraft, som är en av de orubbliga grundstenar som finns på bottnen av själva verkligheten: Tiden, Döden, Kärleken… Skimret; liksom övriga uppräknade företeelser är Skimret egentligen omöjligt att beskriva med annat än poesi och antydningar; något enklare att förstå blir det kanske om man tittar på dess effekter i världen.

Skimret är olika starkt på olika platser och vid olika tider. I underjorden, på gravfält och på platser där det finns mycket förtvivlan, ilska och rädsla är det svagt. Vid ***Midvinter*** är Skimret svagt; på ***Midsommar*** är det däremot så starkt att det nästan svämmar över ur världen, och de gamla råder Krickdalas unga att vara försiktiga med att avge löften eller säga skaker på rim kring Midsommar, därför att sådant helt spontant kan förvandlas till en besvärjelse eller förbannelse: det finns många sägner och rykten om folk som har grälar på midsommarnatten, sagt hårda ord till varandra, och vaknat upp utan svansar eller med tassar svarta som sot.

Skimrets närvaro går att ***känna***, om man vet vad man sysslar med, som ett kittlande i morrhåren, en sprittande känsla, och även dess frånvaro går att ana: när inget Skimmer finns på en plats blir allt liksom tungt och sorgligt, och nackhåren reser sig, och man tycker hela tiden att någon betraktar en ur en riktning man inte kan vända sig i.

*

Genom tidsåldrarna har det uppstått oräkneliga metoder för att använda sig av Skimret.

Det händer för det första att varelser använder sig av Skimret ***utan att vara helt medvetna*** om att det är vad de gör. En ekorre som bott i träd och buskar hela sitt liv visslar kanske en trudelutt som hon en gång tyckte sig höra komma ur grönskan, och alla som hör den somnar och drömmer om en evig, sval sommar, precis som hon själv brukade göra. En önskeunge blundar hårt och tänker på sin mors ansikte, och det växer ut långa, vassa rosentaggar ut ur hennes päls och skyddar henne.

För det andra finns det i vissa familjer ***anlag*** för att lära sig något av Skimret. Kanske har någon avlägsen anfader utan att veta om det varit gift med en bortbyting, eller bara fötts när en underlig komet visat sig på himlen, eller något annat.

Ibland går anlaget i arv från det sjunde barnet till det sjunde barnet, ibland hoppar arvet över en generation, eller dyker upp än mer slumpmässigt. I sådana familjer finns alltid en gammal farmor eller morbror som lär upp den som visar sig ha en mystiskt förmåga:

”Koncentrera dig. Känn hur ditt hjärta och dina tankar sträcker sig mot glaset som står på bordet… bra… och så ger du det en liten knuff.”

För det tredje händer det ibland att någon som sysslar med ***hantverk eller vetenskap*** upptäcker och börjar förstå Skimret. Man kan nämligen mäta något av Skimret med alkemiska eller magnetiska instrument, och fånga in det i alkemiska saltkristaller och saltlösningar, eller påverka det med urverk som tickar i särskilda rytmer eller med speglar, prismor och linser.

För det fjärde har det genom årtusendena funnits många trollkarlar och häxor, magiker och besvärjare av alla sorter, som skrivit ner ***formella besvärjelser***, som ibland bara är en rimmad ramsa, men som ibland dessutom också kräver material, handgester, eller annat. Sådana besvärjelser står oftast att finna i gamla dammiga luntor, eller lärs ut av enstöringar eller av korparna i Åksbergskollegiet.

För det femte finns det ***mystiker*** som genom sina insikter i verklighetens natur kan använda Skimret genom att koncentrera sig, eller genom att be till Skaparen eller någon annan gudom.

Slutligen har Skimret förborgats i en uppsjö magiska föremål som är på vift i världen: ringar och medaljonger, tennsoldater och svärd, och så vidare.

Om din Rollperson har tillgång till Skimret vid spelets början, finns det som regel en förklaring på varför antingen i din Sällsamhet eller din Sysselsättning, men i slutändan är det upp till dig att ***välja*** exakt hur det går till när du använder Skimret. Regelmekaniskt spelar det ingen roll, och om du till exempel väljer att använda ett förtrollad stycke arvegods, eller läsa besvärjelsen ur en tjock, tung lunta, så kan du lita på att Berättare inte kommer att bestraffa dig genom att ta detta ting ifrån dig vid första bästa tillfälle. Ett sådant spel är Tistelriddare nämligen inte.

Skimrets åtta färger

> ”Att måla tavlor och använda magiska krafter verkar likna varandra väldigt mycket.”
> - Ursula, *Kickis Expressbud*

Liksom vanligt ljus bryts Skimret i ett spektrum, från gult till orange och sedan rött, violett, blått och till sist grönt och därefter tillbaka till gult:

Gult
Orange
Rött
Violett
Blått
Grönt
Gult
Orange…

Utöver dessa sex färger finns en sjunde sorts Skimmer, som är Silverskiret, som är utan färg.

*

Skimrets färger är förbundna med olika fenomen i världen: det röda Skimret används till exempel för att kasta kärleksbesvärjelser och det gula används för att läsa tankar och skapa illusioner.

Man lär sig aldrig alla Skimrets färger på en gång, utan börjar med en färg, och utökar sakta sin kunskap genom att lära sig en färg som ligger intill denna på spektrumet: om man

behärskar blått skimmer kan man i nästa steg lära sig använda violett eller grönt skimmer, men inte orange; för att göra det måste man först lära sig först violett och sedan också rött Skimmer; först därefter kan man lära sig orange Skimmer; man skulle också kunna gå åt andra hållet genom spektrumet, och lära sig behärska grönt och sedan gult, och därefter orange Skimret.

Varför det förhåller sig så? Mystikerna ler och skriver dikter om Barfotakungen vars hjärtas diamant bröt skimret till en regnbåge, och alkemisterna gör experiment i jakt på formeln som ska kunna förena två motsatta färger, och de som har gått i Åskbergskollegiet eller läst amfibiekejsardömets gamla böcker om trolldom och astrologi citerar någon snårig teori om kompletterande våglängder och det allmänna och det särskilda ljuset natur.

Inget vet.

Världen är gammal och stor och full av hemligheter.

Allmän Skimmerlära

När man använder en Skimmerförmåga bestämmer man också alltid vilken ***Effektgrad*** man vill använda. Effektgraden kan vara lika med eller lägre än ens Nivå i Skimmerförmågan, men egentligen aldrig högre.

Svårighetsgraden för att lyckas använda en Skimmerförmåga är alltid lika med Effektgraden.

Exempel: Rikitik Rödkull har Gult Skimmer 2 och Tankekontroll 2. Han kan alltså använda Tankekontroll med Effektgrad 1 eller 2, men inte 3. Oavsett vilket slår han 4 tärningar för Utmaningen (2 + 2); Svårighetsgraden består av lika många tärningar som den Effektgrad han väljer.

*

Till skillnad från andra förmågor kan man inte använda Skimret hur mycket som helst.

Man kan bara använda Skimmer av en viss Färg ***lika många gånger som ens Nivå i den Skimmeregenskapen***, sedan måste man Vila Länge innan man återigen kan använda Skimmegenskaper av den Färgen.

Exempel: Rikitik Rödkull kan använda Gult Skimmer två gånger innan han behöver återhämta sin kraft med en Lång Vila, eftersom han har Gult Skimmer 2. Skulle han också ha Grönt Skimmer 3, skulle han också kunna använda Gröna Skimmergenskaper tre gånger under samma tidsrymd.

Om en Skimmerförmåga har ***Vanlig Räckvidd*** betyder det att Räckvidden beror på vilken Effektgrad man väljer att använda:

Om du använder ***Effektgrad 1*** måste du ***röra vid*** varelsen du påverkar.

Om du använder ***Effektgrad 2*** måste du ***se*** varelsen du påverkar

Om du använder ***Effektgrad 3*** kan du påverka varelser du inte ser, förutsatt att du känner till det ***namn*** deras mor eller var gav dem, eller att ***rör vid*** något som de ***äger***, eller vid något som kommer från deras ***kropp***, som ett pälsstrå, ett morrhår.

Många olika sorters projektiler av koncentrerad, mystisk energi, fungerar,

med små variationer, likadant. De kallas för ***Skimmerprojektiler***.

De är att betrakta som vanliga Projektiler — som kulor från svartkrutsvapen, bågpilar, kastade äpplen — med följande skillnader:

De gör lika mycket ***Skada*** som Effektgraden du väljer att använda.

Deras ***Räckvidd*** beror också på Effektgraden: (1) Nära, (2) Medellångt, (3) Långt.

Utöver detta nämns ibland ytterligare märkligheter vid respektive Skimmerprojektil: vissa av dem får till exempel måltavlan att fatta eld, andra förblindar sitt offer, och så vidare.

*

När man når ***Nivå 2*** i en Skimmeregenskap, kan man välja attt just den Färgen ***Manifesteras*** i ens gestalt på något sätt: då slår eller väljer man något från tabellen med Manifestationer som finns i början av varje Färgbeskrivning längre fram i detta kapitel.

Bara mycket sällan Manifesteras fler än en Färg i en viss varelse.

*

Utöver de Färger som beskrivs här, finns det Älvamagi och Månmagi, som egentligen bara är andra Färger av Skimret, som vanliga smådjur inte kan uppfatta eller manipulera om de inte råkar vara vidrörda av varelser från älvalandet respektive det så kallade nattfolket.

Älvamagi och Månmagi beskrivs i Berättarens bok.

*

Gult Skimmer

Gult Skimmer manipulerar varelser tankar och sinnen. I sagorna sägs det att det en gång fanns ett gyllene palats där en ensam härskare satt på en tron och tänkte. Palatset hade ändlösa, vindlande korridorer och spiraltrappor klädda i speglar, och på något sätt var palatset inget annat än härskarens tankar. Det sägs att den som hittar den gula härskarens dödskalle och tittar in i dess tomma ögon kommer kunna träda in i det gula palatset och lära sig dess hemligeter.

Totemdjur: Fisk, tusenfoting, snok, trollslända

Typiska material: Speglar, kristaller, linser; kamera; alkemiska blixtbomber.

1T6:

1 Din spegelbild har sitt eget liv, och sin egen personlighet, och gör ofta saker du aldrig skulle göra.

2 Du har en ny ögonfärg varje dag, och alltid olika färg på vardera ögat.

3 När du anstränger dig för att tänka ut något skimrar ibland invecklade geometriska mönster i luften runt dig, som ett prisma som tycks spricka sönder, facetteras, växa och krympa.

4 Ditt hår eller din päls glittrar av guldflagor när solens ljus träffar dig.

5 Du sover alltid med öppna ögon; du ser inget, men ögonen är öppna.

6

Illusion

Du kan skapa en skenbild eller hägring av något som egentligen inte finns. Du måste någon gång ha sett saken som illusionen föreställer, så vissa illusionister har med sig fotoalbum eller bestiarium att hämta sina skenbilder ur.

Om du slutar koncentrera dig på illusionen försvinner den inte nödvändigtvis, men den kan inte längre röra sig eller ge ifrån sig ljud. Du kan alltså skapa en illusion av att en dörr är igenmurad, och sedan gå därifrån utan att något sker med illusionen; men om du istället skapar en illusion av en enhörning som galopperar över en äng, och plötsligt blir tvungen att koncentrerar dig på något annat, kommer illusionen ”frysas” och bli tyst och orörlig; med andra ord kan du inte skapa en illusion som täcker dig själv samtidigt som du rör dig eller talar; för det behöver du använda Skimret som heter ***Maskerad***, som beskrivs nedan.

En illusion kan aldrig ge upphov till smärta eller skada.

1. Du kan skapa en illusion ungefär så stor som du själv, som kan göra ungefär lika höga ljud som du. Illusionen luktar inget, smakar inget och om man rör vid den glider tassarna rakt igenom.

Om du vill kan du istället skapa en illusion som är ungefär så stor som ett hus, eller så högljudd som en åskknall, men som bara lurar ett sinne.

Illusionen varar upp till fem minuter.

2. Du kan skapa en illusion ungefär så stor som ett hus, som kan göra ungefär lika höga ljud som en åskknall. Illusionen luktar, men den smakar inget, och om man rör vid den glider tassarna rakt igenom den.

Illusionen varar upp till en timme.

3. Du kan skapa en stor illusion — ett slott, ett träd, ett hav — som lurar alla sinnen utom känseln. Du kan alltså få mat eller saker som inte är mat att smaka som något annat om det har rätt konsistens.

Tänk på att man inte kan gå i trappor som är illusioner, och att om man lutar sig mot en vägg som är en illusion så faller man rakt igenom. Men man kan förstås klä ut ett gammalt kråkslott så att det ser ut som ett palats, och serverera kakor av lera som smakar som choklad.

Illusionen varar tills nästa soluppgång eller solnedgång.

Maskerad

En speciell sorts illusion som låter dig se ut och tala som någon eller något annat. Till skillnad från en vanlig Illusion behöver du inte koncentrera dig för att upprättålla Skimret, utan du bär denna illusion som en maskeraddräkt och kan göra annat medan den verkar.

1. Du måste ha sett och hört den eller det du härmar. Maskeraden varar en minut. Du kan bara använda den på dig själv.

2. Maskeraden varar en timme, och du kan också klä någon annan, som kan vara villig eller motvillig, i den.

3. Du kan hämta bilder och ljud ur minnet hos en annan person: du kan se

ut och låta som någons döda hustru eller som den irriterande vaktens kapten.

Maskeraden varar tills nästa soluppgång eller solnedgång.

Tankekontroll

Du kan influera en annan varelses tankar. Du aldrig få en annan att skada sig själv eller någon den älskar.

1. Du kan plantera en enkel tanke i någons huvud, men det måste vara något som personen skulle kunna tänka utan ditt inflytande:

”Jag får inte tillräckligt betalt för att visitera varenda varelse som vill passera porten.”

Tanken försvinner efter en minut, och då finns det en risk att personen ångrar eller ifrågasätter vad den tänkte och gjorde, och försöker rätta till uppenbara misstag: ”Vänta lite — de där filurerna såg ju faktiskt ut precis som mössen vi letar efter!”

2. Du få en annan varelse att tänka en komplicerad tanke, som den nog inte skulle tänka utan ditt inflytande:

”Jag ska sitta under bron och hålla vakt, och om någon med en röd hatt försöker passera, ska jag hoppa fram och slå honom i huvudet med den här stekpannan.”

Tanken försvinner efter två timmar, eller tills offret blir skadat, eller ser en älskad bli skadad, eller råkar ut för något annat chockande, som att ramla ner i kallt vatten.

När tanken har försvunnit finns en risk att personen ångrar eller ifrågasätter vad den tänkte och gjorde, och försöker räta till uppenbara misstag: ”Vänta lite — varför slog jag den här stackaren i huvudet? Någon måste ha lurat eller förtrollat mig!”

3. Du kan få en annan varelse att tänka en komplicerad tanke, precis som på nivå 2, men tanken blir en del av personen för alltid, eller tills Effekten Bryts.

Läsa tankar

Du kan förnimma andra varelsers tankar.

1. Du kan ana vilken typ av tankar någon annan tänker, i grova drag: handlar det om listigt planerande som ska sluta med lycka och skratt, eller ett försök att komma på en lögn, eller olika sätt att skada, eller överväldigande hunger?

2. Du kan känna av en annans tankar ganska specifikt: någon kanske tänker ut en plan som handlar om att gömma sig i konditoriets förråd vid stängning, för att äta sig proppmätt i mörkret; någon annan misstänker att du inte är den du utger dig för att vara, och tänker avslöja dig genom att knuffa ner dig i vattnet se om du verkligen kan simma som en padda.

3. Du kan läsa en annans tankar mycket, mycket noga och exakt, och dessutom söka i dennes minne efter ett speciellt minne.

Glömska

1. Du får en person att glömma en enkel idé eller sak, som de skulle kunna

glömma också utan yttre påverkan. De är medvetna om att de har glömt något: ”Någon eller några gick förbi här nyss, men jag kommer inte ihåg hur de såg ut. Märkligt.”

Glömskan varar för alltid, eller tills den Bryts.

2. Du får en person att glömma en komplicerad sak, som hur man gör för att använda en Förmåga, eller vad den har för jobb. Personen är medveten om att den har glömt något:

”Hmmm. Jag brukar veta hur man använder den här pilbågen, men just nu verkar jag inte fatta vilken ände på pilen som ska peka framåt.”

Glömskan varar fem minuter, eller tills den Bryts.

Du kan istället få en grupp med upp till sju personer att glömma en enkel idé eller sak, som på nivå 1, eller få en person att glömma en enkel idé eller sak, som på nivå 1, med skillnaden att offret inte är medvetet om att det har glömt något det borde minnas:

”Ingen har passerat här idag, det är jag säker på.”

3. Offret glömmer vem de är och allt de har varit med om. Glömskan varar för alltid, eller tills Effekten Bryts.

Du kan istället få en grupp med upp til sju personer att glömma en komplicerad sak, som på nivå 2, eller få en person att glömma en komplicerad sak, som på nivå 2, men med skillnaden att stackaren inte är medveten om att ha glömt något: ”Så märkligt. Varför har jag pil och båge, jag är säker på att jag aldrig har kunnat använda det?”

*

Orange Skimmer

Orange Skimmer skapar och omvandlar energi.

Totemdjur: Kapplöpningsödla, hackspett, eldfluga, bi

Typiska material: Explosiva pulver, fyrverkerier och hakebössor, kortlek, magnetiska stenar och metaller, leksaker och lekar, till exempel snurror eller orangea färgkritor som man ritar på marken med.

Korruption: Destruktivitet och kaos

1T6:

1 Metallföremål, som mynt och dörrhandtag, laddas med statisk elektricitet när du är i närheten. Smått irriterande för andra.

2 Ditt skratt ekar och hänger kvar i rummet länge, till och med efter att du har gått.

3 Det slår gnistor när du rör vid metall.

4 Ditt hår eller din päls är alltid ostyrig av statisk elektricitet.

5 När du anstränger dig och använder Skimret surrar luften som av tusentals bin.

6

Hetta

1.

- Du kan på en Rond hetta upp ett metallföremål som är ungefär så tungt som ett svärd, så att det blir smärtsamt att hålla i; alla handlingar som utförs med det har en extra tärning i

Svårighetsgrad. Du måste se föremålet med blotta ögat.

- Du kan göra ett mindre rum som du kan se in i så varmt att allt vatten avdunstar på ett par minuter. Allt som kan torka torkar ihop fullständigt under samma tidsrymd, så att också en liten gnista kan starta en rasande brand.

Du kan lägga en tass eller hand på tjock is och smälta den så att den spricker upp på en Rond.

Saker förlorar värmen som vanligt.

2.

- Du kan på en Rond hetta upp ett metallföremål, ungefär tungt som ett svärd, så att det blir rent omöjligt att hålla i. Du måste se föremålet med blotta ögat.

- Du kan göra en stor hall som du kan se in i så varm att allt vatten avdunstar på ett par minuter; om det rör sig om ett mindre rum går det på en Rond. Allt som kan torka torkar ihop fullständigt under samma tidsrymd, så att också en liten gnista startar en rasande brand.

- Du kan lägga en tass eller hand på en bottenfrusen flod eller sjö och smälta den så att den spricker upp på en Rond.

- Saker behåller värmen så länge du vill, men inte längre än tills solen går upp eller ner.

3.

- Du kan på en Rond hetta upp ett metallföremål, ungefär tungt som du själv, så att det smälter och faller sönder i glödande magma. Du måste se föremålet med blotta ögat.

Magnetisk Sköld

Du skapar ett skal av dallrande magnetisk energi kring dig själv. Metallvapen kränger i angriparens händer när de används mot dig.

1. Alla attacker mot dig där motståndaren använder metallvapen har en extra tärning i Svårighetsgrad.

2. Metallvapen som används mot dig riskerar att krökas och vrängas sönder av sköldens sällsamma magnetism. Alla attacker mot dig har två extra tärningar i Svårighetsgrad, och om försvarsslaget visar 10 förstörs vapnet.

3. Alla attacker mot dig har två extra tärningar i Svårighetsgrad, och metallvapen som används mot dig smälter och kröks sönder av magnetisk kraft efter ett angrepp; angreppet kan dock lyckas och skada dig som vanligt.

Sommarens hemlighet

Du blir inte rädd, och om du viskar ***sommarens hemlighet*** i en annans öra blir den lika modig som du, fram tills nästa soluppgång eller solnedgång: ”Livet är ett äventyr, och inget i världen är farligare än ditt eget hjärta.”

1. Ni kan inte bli rädda så länge Skimret verkar.

2. Så länge Skimret verkar gnistrar och surrar din gestalt, din svans, eller kanske ditt vapen av mystisk kraft. Du får +1 i Tuffhet, och ingen vän som ser dig eller hör din röst kan få tillståndet Rädd.

3. Som ovan, men du får +2 i Tuffhet, och alla fiender som har

attacken Skrämma, drabbas själva av tillståndet Rädd.

Gnistskott

Du avfyrar ett gnistrande, fräsande bloss. Om angreppet gör skada betyder det att offrets eller päls fattar eld, och gör ytterligare en Skada i varje Rond som följer tills offret använder en handling för att på lämpligt sätt släcka branden. Offret fattar inte eld om angreppet sker i regn, eller under vatten. I övrigt är Gnistskottet en Skimmerprojektil.

Kometsvans

Så länge Skimret verkar sprakar det om din svans eller dina tassar, och du rör dig snabbare än ett vanligt smådjur. Till slut blir du så snabb att du kan flyga.

1. Du får slå två extra tärningar under Utmaningar som handlar om att vinna kapplöpningar, hinnar först med något, eller kasta sig undan angrepp. Detta gäller även Försvar som använder Flinkhet.

2. Som ovan, men du kan hoppa långa sträckor, och studsa som en flipperkula mot väggar och andra ytor, motsvarande Förmågan Flyga 1.

3. Som ovan, men du flyger fritt, motsvarande Förmågan Flyga 2.

Lycka

Du får intelligenta varelser att brista ut i skratt åt ingenting särskilt, eller åt något som egentligen inte alls är roligt.

Skimret varar till nästa soluppgång eller solnedgång, eller tills det Bryts.

1. Du kan få upp till tre varelser att skratta och bli på tramsig humör. De får en tärning mindre i allt som har att göra med att vara vaksamma, upptäcka dig och dina vänner när ni smyger förbi, och liknande.

2. Du kan få ett helt rum eller en helt folksamling att skratta och bli på tramsigt humör. De får en tärning mindre i allt som har att göra med att vara vaksamma, upptäcka dig och dina vänner när ni smyger förbi, och liknande.

Om du vill kan du istället få upp till tre varelser att bli så fulla i skratt att de i stort sett blir oförmögna att göra något annat än att rulla runt och vrida sig med ont i magen av fnitter och gapflabb; de får tre tärningar mindre i allt som har att göra med att vara vaksamma, och en tärning mindre i alla andra handlingar.

3. Du kan få en mindre by att skratta och bli på tramsigt humör.

Om du vill kan du istället få ett helt rum eller en hel folksamling att bli fulla i skratt, så att de gapskrattar som på nivå 2.

(Fenixkraft ?)

Rött Skimmer

”I Kärlekens namn, straffar jag dig!”
- Sailor Venus, Sailor Moon

Det Röda Skimret är passionens, kärlekens och hjärtats domän. De Röda besvärjelserna lär ha forskats fram av ett kärlekspar som levde tillsmamans i ett torn övervuxet av törnrosor, någonstans där det alltid var storm, och röda fåglar vacklade i vinden. En av de älskande dog, den andre lever för alltid, och vandrar fortfarande genom världen på jakt efter ett sätt att väcka sin älskade till livet, eller att själv få dö.

Totemdjur: Duva, Påfågelsfjäril, Kardinalfågel.

Typiska material: Rosor, blod, kärleksbetygelser.

1T6

1 När dina känslor svallar lyser dina blodådror som tunna rännilar av lava under huden; om du har päls syns det i dina öron, kring din nos och inuti din min.

2 Du doftar starkt av rosor, och det faller kronblad av rosor ur din mantel och ditt hår

3 Den första gången du är i samma rum som en person, får den personen nästan alltid näsblod, utan att förstå varför.

4 Din hud är alltid mycket varm, som i feber, och dina hjärtslag syns som stigande och sjunkande rodnad över dina kinder eller kring din nos.

5 osv

I min älskades armar

Du rispar en tass och blandar blod med någon du älskar: en vän, en käresta, en familjemedlem.

1. När du använder Skimret kan du se och höra det din älskade ser och hör.

2. Om du använder Skimret kan du välja att ta en Skada eller ett Tillstånd istället för den älskade. Du kan göra detta både i stunden då den älskade drabbas, eller efteråt.

3. Om du använder Skimret kan du teleportera den älskade till dina armar på en Rond: den älskade försvinner från platsen där den befinner sig, och lämnar efter sig ett moln av rosblad, eller rosa dansande bloss, eller något annat.

Hjärtats hemlighet

1. Du kan under en timme höra andra varelsers hjärtslag, och på så sätt avgöra om de är rädda, förälskade, arga, eller något annat. Du kan inte avgöra om en annan varelse ljuger, men du kan avgöra om en fråga gör dem nervösa och oroliga; du lyckas till exempel alltid med Förmågan Genomskåda.

2. Du kan få en ditt hjärta att slå i exakt samma takt som annan varelses hjärta. Era hjärtan fortsätter slå i samma takt fram tills nästa soluppgång eller solnedgång; fram tills dess vet du exakt vad den andre känner, om än inte vad den tänker.

Den andre litar dessutom på dig fullständigt, så länge du inte ljuger om sådant som är alldeles omöjligt att tro på, som att himlen är grön eller natten är dag.

3. Du kan lyssna efter andra varelsers hjärtslag och höra dem upp till hundra meter bort: på så vis vet du alltid om någon gömmer sig eller smyger sig på dig. Kraften verkar fram tills nästa soluppgång eller solnedgång när den väl har aktiverats.

Du kan få en hel folksamlings hjärtan att slå i samma takt som ditt eget, och fylla dem med vilken känsla du vill: rädsla, kärlek, hopp, sorg.

Rosens Skydd

Detta är en permanent kraft. När någon försöker skada dig skjuter det fram vassa törnen över hela din kropp. De fungerar precis som Förmågan Taggar, förutom att de vid den första attacken inte syns förrän det är för sent för angriparen att avbryta sitt angrepp, och att värdet är lika med värdet i denna förmåga plus värdet i Rött Skimmer; dock aldrig högre än fyra.

Skrik

Du ger ifrån dig ett genomträngande skrik, så högt att det skadar offrets öron. Är det ett morrande ursinnesvrål, eller ett gällt skri? Det bestämmer du själv.

Skriket fungerar som en ***Skimmerprojektil***, med följande tillägg:

- Alla, både vänner och fiender, som befinner sig inom hörhåll för vanlig samtalston tar minst 1 Skada.
- Rustningar, hjälmar, och så vidare skyddar inte.
- Glas krossas ofta av skriket.
- Varelser som saknar hörsel, eller som har proppat igen sina öron ordentligt med bomull eller något annat, påverkas inte av Skriket.

Styrka

Du blir otroligt stark i sju Ronder. Lägg till dubbellt så många extra tärningar som Effektgraden varje gång du slår för något där du har nytta av styrka: när du vill tvinga upp en dörr, när du angriper någon i närstrid, och så vidare.

Violett Skimmer

Det Violetta Skimret sysslar med ödets och drömmarnas kraft, och med att vrida tiden ur led.

Totemdjur: Skalbagge, Korp, Uggla, Bläckfisk,

Typiska material: Korpfjädrar, lavendel och laudanum, bläck och skrivdon, ben, stjärnkikare.

1T6

1 Dina ögon glimrar som natthimlar.

2 När du kommer in i ett rum börjar klockor gå baklänges och sanden i timglas börjar rinna uppåt.

3 Du doftar alltid av lavendel, och det faller lavendelblad ur ditt hår eller din päls.

4 Timmen efter midnatt skimrar dina drömmar omkring dig i form av spöklika bilder och violetta hägringar.

5 Din röst låter som en korps olycksaliga, hesa kraxande.

6 Ditt hår eller din päls är violett, med strimmor av lysande rött eller guld.

Spådom

Du kan läsa i stjärnorna, eller spå i kaffesump, eller får sanndrömmar och visioner, eller på något annat sätt att veta *när* det är optimalt att utföra en viss handling, eller genomföra ett eller annat.

När du använder detta Skimmer slår Berättar för Svårighetsgraden dolt, så att du inte vet om du lyckas; om du lyckas slår han sedan 1T10; alla projekt som genomförs under den angivna tidsrymden får lägga till Skimrets Effektgrad till alla tärningsslag under en hel dag.

1T10:

1. När stjärnorna står rätt om 3T10 dagar.
2. När årets första snö faller.
3. På midsommarafton.
4. På midvinterafton.
5. Nästa gång en korp hörs kraxa.
6. Nästa gång månen är full.
7. Nästa gång månen är i nedan.

8 osv

Tingens Minnen

1. Du kan se vad ett visst föremål har använts till under den senaste veckan, men inte av vem.

2. Du kan se vad ett visst föremål har använts till under den senaste årstiden, och vem som senast höll i det.

3. Du kan se vad ett visst föremål har använts till under det senaste året, och vilka som har hållit i det.

Binda

1. Någon svär en ed till dig. Om de bryter den drabbas de av otur, och har en tärning mindre på alla slag för Förmågor och Egenskaper tills du förlåter dem. De måste dessutom slå ett slag på tabellen för Lögnarens Märke, av första Magnituden.

2. Någon svär en ed till dig. Om de bryter den drabbas de av otur, och har en tärning mindre på alla slag för Förmågor och Egenskaper tills du förlåter dem. De måste dessutom slå ett slag på tabellen för Lögnarens Märke, av andra Magnituden.

3.

Osynlighet

Osynlighet gäller både en person och saker personen normalt bär.

1. Du är osynlig så länge du inte rör dig och håller andan. Osynligheten varar så länge du bara koncentrerar dig på den, och inget annat, men högst i tre minuter.

2. Du är osynlig också om du rör dig, så länge du håller andan. Osynligheten varar i högst tre minuter, eller när du andas ut, eller om du blir skadad. Du kan om du vill göra någon annan osynlig på samma sätt istället.

3. Du kan göra allt som allt tre personer osynliga. Ni kan röra er, men ni måset hålla andan. Osynligheten varar i högst tre minuter, och bryts inte om du blir skadad.

Drömtassar

Skimmerförmågan har Vanlig räckvidd.

1. Du kan besöka någon i deras drömmar, och tala med dem, oavsett hur långt borta de befinner sig. Du kan inte förändra deras drömmar.

2. Du kan besöka någon i deras drömmar, och förändra deras drömmar så att du påverkar deras humör när de vaknar.
3.

Blått Skimmer

Maktens och köldens och stormarnas Skimmer. En gång fanns ett slott av blå marmor och blå granit, där världens lagar en gång författades och ristades in i stora stentavlor.

Varg, Örn, Älg, Gädda, Lejon

Typiska material: Sigill, svärd, snö, juveler, guld.

1T6

1 När du kommer in i ett rum blir det rimfrost på fönstren

2 Dina kläder och ditt hår böljar alltid i en svag vind

3 När du talar med allvarlig röst mullrar det svagt av åska

4 När du tänker djupt blir stenar och små föremål tyngdlösa runt dig, och svävar upp någon meter i luften, som om de böljar under vatten.

5 Du luktar alltid på ett underbart sätt av havet

6 Din päls eller hud bär på fläckar, som en leopardkatt, men fläckarna är alldeles uppenbart någon sorts okända och antagligen uråldriga skrivtecken.

Köld

1. Du gör ett rum eller en glänta så kallt att vatten fryser till is på en Rond. Därefter blir alla som inte är ordentligt påklädda eller har Varm Päls Frusna: de huttrar och hackar tänder, och alla handlingar som kräver att de rör sig med precision är en Svårighetsgrad svårare.

Du kan få en tjärn eller flodkrök att frysa till is som går att gå över.

2. Du gör ett rum så kallt att alla som inte är ordenltigt påklädda eller har varm päls blir Frusna som ovan. dessutom tar en poäng Skada varje Stund de stannar kvar.

Du kan göra en sjö bottenfrusen.

3. Du fryser ner ett dött ting, till exempel av metall eller sten, så att det blir så bräckligt att det går att splittra till kristallskärvor bara genom att knacka hårt på det.

Om du använder Effekten på nivå 1 eller 2 varar den i minst tre dagar.

Långsamhet

1. Du får en varelse eller föremål att röra sig långsammare än vanligt.

Du kan få en pil att sakta in så mycket att du eller någon annan hinner ducka undan.

Du kan få någon som faller att sakta in så mycket att skadan halveras.

Du kan få en varelse att förlorar två tärningar på allt som bara har att göra med att röra sig snabbt, och en tärning på allt där det inte är helt avgörande att röra sig snabbt.

Effekten varar under en Akt.

2. Du får alla varelser och ting i ett mindre rum att röra sig långsammare än vanligt. Saker som faller saktar in tills de dalar ner så sakta att man kan fånga in dem.

3.

Skenande vågor

Du kan få vågor att slå upp ur en flod eller sjö, och dra med sig dina fiender ner i djupen.

Fungerar som en vanlig Skimmerprojektil, med följande modifikationer:

1. Fungerar bara i närheten av en större vattenmassa.

2. Den som Skadas förs ut i vattnet och måste använda nästa handling för att Simma i land; Svårighetsgraden för slaget för Simma emot vågorna och strömmarna är lika med Skimrets *dubbla* Effektgrad.

Bibliotekariens mantel

1. Om du känner till en boks titel kan du kalla på den: om boken befinner sig inom hörhåll lösgör den från sin plats i bokhyllan eller ruskar sig upp ur sin boklåda och kommer svävande genom luften med sidorna fladdrande som en nattfjäril.

Du kan också kalla på alla böcker skrivna av en viss person, eller på alla böcker som innehåller ett eller annat ord, eller en eller annan mening.

Du kan läsa en bok genom att mycket snabbt bläddra igenom den.

2. Du glömmer aldrig något du har läst i en bok. Du har alltid +2 i alla slag för Lärdom som har att göra med saker som rimligen står skrivna i någon bok som du någon gång har läst.

3. Du har perfekt minne. Du glömmer aldrig något du sett, hört eller upplevt.

Låsa

1

Du kan få en vanlig dörr att hållas stängd på magisk väg, så att den bara kan öppnas av den som kan rätt lösenord, eller om den slås sönder. Effekten varar tills nästa soluppgång eller solnedgång, eller tills Effekten Bryts.

Åskvigg

Du får en blixt att slå ner i en fiende, anting ur din hand, ur ett föremål du äger, eller ur himlen.

Detta är en vanlig Skimmerprojektil med följande skillnad:

- Åskviggen kan hoppa från sitt första mål till ytterligare lika fiender som Effektgraden, om de står nära varandra om bär ett metallföremål på sig. Man slår på nytt för varje fiende; om man misslyckas hoppar viggen inte vidare.

- Åskviggen gör dubbel skada mot fiender som bär mycket metall (rustningar, eller stora vapen av metall).

Grönt Skimmer

Livets och växternas Skimmer. Det fanns ett grönt slott, som levde och andades och drack av floderna och av solljuset, och vars torn varje vår gav ifrån sig tusentals frön som blåste ut över världen. Man kan fortfarande finna ett sånt frö, virvlande som ett kaveldun genom världen, eller gömt någonstans i en klippskreva: om man håller det i sina kupade händer, viskar en önskning, och sen planterar det i jorden, kommer det att växa upp och blomma till det man önskade sig.

Kanske är älvornas värld är en sådan önskning, som en flicka i människornas värld en gång önskade sig, efter att ha cyklat efter ett frö från det gröna slottet och fångat det i handen.

Totemdjur: Växter.

Typiska material: Frön, kronblad och andra blomdelar.

1T6

1 Om du sitter länge på en plats börjar det växa ogräs och mossa runt

dig. Maskrosskott spräcker stengolvet, klätterväxter slingrar sig över stolsbenen. Varje morgon vaknar du täckt av växter som du måste trassla dig ur.

2 Din päls är mönstrad som en blommas kronblad, eller kanske grönaktig, som mossa och gräs.

3 Alla sorters småfåglar dras till dig och sitter på dina axlar; rådjur låter dig klappa dem.

4

5

Snår

1. Du får en växt — en tuva högt strangräs, en buske, en trädgren — att slingra sig som en manets eller bläckfisks tentakler. Du kan få växten att plocka till sig ett föremål av någon som passerar, eller att gripa tag i och hålla fast en person i ett grepp som varar i tre minuter, men offret får försöka bryta sig loss varje Rond, med Tuff mot Skimrets dubbla Effektgrad.

2. Som ovan, men du kan påverka ett större område av växtlighet: en del av en äng, ett större buskage, ett helt träd. Växterna kan hålla fast och skada upp till *tre* personer.

Greppet varar en kvart, men innan dess får offret försöka bryta sig varje Rond, med Tuff mot Skimrets dubbla Effektgrad. Offret får bara sju försök.

3. Som ovan, men du kan påverka ett ännu större område av växtlighet: en stor äng eller flera träd. Växterna kan hålla fast upp till sju personer som finns inom räckhåll, och greppet varar tills nästa soluppgång eller solnedgång, men innan dess får offret försöka bryta sig loss varje Rond, med Tuff mot Skimrets dubbla Effektgrad.

Offret får bara tre försök.

Grodd

1. Du får ett buskage eller törnesnår att gro ur ett frö eller ett skott på en halv minut. Växten i fråga är stor nog för dig och dina vänner att gömma er i, och för att du ska kunna använda Skimmerförmågan Snår, eller — om växten är av rätt art — för att ge tillräckligt mycket bär eller frukter för att en person ska kunna äta en måltid.

Växten vissnar över natten.

2. Du får ett träd eller en lång slingerväxt att gro ur ett frö eller ett skott på tre minuter.

Växten kan slingra sig uppför en mur eller vägg, så att man kan klättra upp till tre våningar i den, och den kan också bryta igenom vanliga dörrar och väggar. Den kan inte växa igen förstärkta murar, tunga portar, fängelseceller, eller liknande.

Växten kan ge tillräcklig mycket man för att du och dina vänner ska kunna äta en måltid.

Växten vissnar och dör inom en vecka.

3. Du får en jättelik ek eller ett övernaturligt kraftigt törnesnår att gro ur ett frö eller ett skott på sju minuter.

Växten kan slingra sig upp till sju våningar, och bryta igenom de flesta murar och portar.

Växten bär frukt som en vanlig växt, och lever vidare som en vanlig växt.

Läka

1. Du kan läka en mindre skada.
Du kan rena tillräckligt mycket mat och vatten som har blivit dåligt eller förgiftat för att klara dig i en dag.

2. Du kan läka en större skada.
Du kan rena tillräckligt mycket mat och vatten som har blivit dåligt eller förgiftat för att du själv och dina vänner ska klara dig i en dag.

3. Du kan återföra någon till livet, om solen inte har gått ner eller upp sedan de dog.
Du kan rena tillräckligt mycket mat och vatten som har blivit dåligt eller giftigt för att en by ska klara sig i en vecka.

Sömn

1. Du får en varelse att känna sig mycket sömnig och omtöcknad. Om varelsen inte har ett extremt gott skäl för att hålla sig vaken — som att den misstänker att den är i fara — kommer den kura ihop sig och somna.
Den vaknar som vanligt av höga ljud, om den blir attackerad eller skadad, eller när solen går upp.

2. Du får en varelse att somna, oavsett hur uppjagat tillstånd den befinner sig i.
Du kan också för upp till sju varelser som inte har extremt goda skäl för att hålla sig vakna, att somna, som ovan.

3. Du får sju varelser att somna, oavsett hur uppjagade tillstånd de befinner sig i.
Du kan också få en hel by som inte har extremt goda skäl för att hålla sig vakna — som att de misstänker att de är i fara — att somna.
De sovande vaknar som vanligt av höga ljud, om de blir attackerade eller skadade, eller när solen går upp.

Blomstermantel

1. Du rör vid en växt med handen och får den att grönska och blomma eller bära frukt oavsett årstid. Växten kan vara ett träd, ett större buskage, eller en rabatt full av blommor.

2. Efter att ha rört vid upp till sju utslagna blommor kan du titta ut på världen genom dem som ögon, också efter att du har lämnat platsen. Effekten varar tills solen går upp eller ner.

3. Du kan överleva på solljus och vatten, och behöver inte längre äta mat. Effekten är permanent. Din päls, din hud eller dina ögon antar kanske en vagt grön ton.

Silverskimmer

Slända, Svala, Falk, Öppenhet, Gryning, Solen, Kontroll

1T6
1 Ibland när du kommer in i ett rum verkar ljuset skruvas upp så mycket att det svider till i andras ögon
2 Dina ögon lyser skarpt i mörkret; om det inte ska märkas måste du bära

någon sorts slöja för ansiktet, eller kraftigt sotade glasögon.

Primatisk attack

Brännpunkt

En Skimmerprojektil, som – om den fokuseras tillräcklig tlänge på något, hettar upp det, får det att smälta och fatta eld.

Bländande aura

Du omges av ett bländande sken. Alla som tittar på dig får ont i ögonen. Du blir mycket svår att attackera med närstridsvapen – anfallets svårighetsgrad ökar med dubbla effektgraden.

Djur med stora, känsliga ögon, som ugglor och vissa nattdjur och skuggvarelser, kan överhuvudtaget inte attackera dig i närstrid medan Skimmerförmågan är aktiverad.

Attacker med avståndsvapen fungerar som vanligt.

Skimmerförmågan vara i lika många Ronder som Effektgraden.

Solkatt
Klarsyn
Ljushand