

STRIDSEXEMPEL

Den helige krigaren Adana står öga mot öga med en juavitisk kättare som kommit för att vanhelga Livgivarens källa, vilken Adana är satt att vakta.

Juaviten är beväpnad med ett långt spjut och rör sig mot Adana, som fortfarande har sitt svärd i skidan.

Spelledaren bedömer att juaviten kommer hinna dra fördel av sitt långa vapen innan Adana är helt stridsberedd. Det relativa avstånd på vilket de båda stridande kan börja interagera med varandra är därför Långt.

RUNDA 1

Juaviten vill helt enkelt ha ihjäl Adana och Spelledaren sätter därför ihop dennes handlingspool med Koordination (Grundegenskap), Beväpnad närstrid (Färdighet) och *stångvapen* (Spetskunskap) – detta möjliggör användandet av de manövrer han vill nyttja för att kunna göra skada. Juaviten slår 6.

Adana å sin sida, vill till att börja med överleva och försöka dra sitt vapen och väljer Smidighet som Grundegenskap, Obeväpnad strid som Färdighet och Spetskunskapen *slagsmål*. Opoku, som spelar Adana, slår 11.

Spelledaren bestämmer att juaviten känner sig ganska självsäker och omvandlar alla 6 framgångar till manöverpoäng (och inget till försvars-poäng). Utöver detta så får han addera en bonus på +3 till manöverpoängen på grund av sitt vapen. Totalt har juaviten alltså 9 manöverpoäng.

Opoku fördelar 8 framgångar på försvars-poäng och hoppas på att det ska räcka för att Adana inte ska få en alltför dödlig skada, och 3 på manöverpoäng för att kunna utföra någon manöver. Hon får ingen bonus, då hon fortfarande räknas som obeväpnad.

Spelledaren och spelaren redogör för sina respektive resultat och inser att juaviten har 1 manöverpoäng (dennes 9 manöverpoäng reducerat med Adanas 8 försvars-poäng). Adana har 3 manöverpoäng, då juaviten varken spenderade några framgångar på försvars-poäng eller av andra anledningar fick någon sådan bonus.

Opoku slog flest framgångar (11) och Adana får därmed börja med att utföra en manöver för sina manöverpoäng. Hon väljer att utföra Dra vapen som kostar 2 manöverpoäng. Det innebär att hon nästa runda kan använda sig av

färdigheten Beväpnad närstrid och tillgodogöra sig bonus från sitt vapen.

Därefter är det spelledarens/juavitens tur. Han väljer att göra det lilla han kan och sätter spjutet i Adanas fot. Det kostar 1 manöverpoäng att välja träffområdet fot. Dock har juaviten inga fler manöverpoäng att använda för att göra någon omfattande skada, så endast grundskada görs, i form av Penetration.

Skadan som orsakas är mycket liten då en del av den absorberas av Adanas tjocka kängor, och i och med det reduceras inte heller hennes manöverpoäng. Alltså är det Adanas tur att göra ytterligare en manöver, om hon önskar.

Opoku väljer då att spendera Adanas sista poäng på manövern Positionering. Då juaviten inte kan svara med att spendera någon manöverpoäng på samma manöver, innebär det att Adana kan välja att sänka deras relativa avstånd till Medel, vilket negerar bonusen som juaviten får från sitt vapen, samtidigt som hon kan dra större fördel av sitt eget vapen.

RUNDA 2

Nästa runda är Adana i sitt rätta element – beväpnad med sitt trogna svärd. Dessutom har hon förstått att hennes motståndare inte är speciellt skicklig (såvida spelledaren inte bara råkade slå ett väldigt dåligt tärningsslag) så hon tänker försöka sig på att avsluta striden, när Opokus utfall blir 10 och Adana får en manöverpoängbonus på 3 från sitt vapen. Opoku omvandlar alla sina framgångar till manöverpoäng och Adana har då 13 totalt.

Juaviten slår 5 den här rundan och lägger allt på försvars-poäng, då han fruktar att han kastade sig in i striden lite väl tanklöst. När spelledaren och Opoku redogör för sina framgångar och hur de valt att spendera dem i försvars- respektive manöverpoäng har Adana 8 manöverpoäng kvar (13 - juavitens försvar på 5) och kan spendera dessa på manövrer.

Adana funderar en sekund på att avvärja sin motståndare och ta honom till fånga, men inser snabbt att han är en kättare som skändar helig mark med sin blotta närvaro. Hon väljer alltså istället att träffa juaviten i halsen. Med sitt välbalanserade vapen kostar detta henne endast 4 manöverpoäng. Eftersom Juaviten är dum nog att gå till strid oskyddad, och med Adanas återstående manöverpoäng spenderade på skada blir Adanas träff dödlig, och lämnar juaviten blöddandes på marken.

