



KAPITEL ETT: REGLER

PASSIONER I SHANGHAI

TÄRNINGAR

Alla slag i spelet skall slås med sexsidiga tärningar, förkortade till T6 hädanefter. Det behövs upp till tolv stycken.

ATT LYCKAS

I spelet slås alla slag med T6. För att lyckas med ett slag räknar man antalet tärningar vars utfall är 5 eller 6. En sådan tärning kallas för lyckad tärning.

SVÅRIGHETSGRADER

För att lyckas med något i spelet skall man få två stycken lyckade tärningar. Är det en omständighet som kan betecknas enkel behövs enbart en lyckad tärning. Svåra omständigheter kräver tre lyckade tärningar och mycket svåra omständigheter kräver fyra lyckade tärningar.

AUTOMATISKT LYCKAT

Innan man slår kan man byta in fyra tärningar mot en lyckad tärning. I stressade situationer bör dock slag slås.

SLAG MOT FÄRDIGHET

Alla handlingar avgörs genom att lägga ihop summan av det styrande attributet samt den färdighet som passar bäst för handlingen och slå så många T6.

SLAG MOT ATTRIBUT

Vissa speciella situationer kräver att man slår mot ett eller två attribut. I dessa fall skall man använda sig av de två olika attribut som är bäst lämpade för situationen.

MOTSATTA HANDLINGAR

Situationer då man har en annan karaktär som motsätter sig ens önskade utgång, kräver ett motståndslag. Den med störst antal lyckade tärningar får igenom sin handling. Vid lika antal lyckade tärningar fortsätter man tills någon vunnit eller gett med sig. Varje omgång tar en viss tidsenhet i åtgång dock

UTDRAGNA MOTSATTA HANDLINGAR

Emellanåt uppkommer situationer som inte kan lösas genom en enkel manöver som tar kort tid. Detta kallas för en utdragen motsatt handling och där alla inblandade får ett antal slag på sig för att se vem som lyckas först eller bäst relativt sett. Ett mål sätts då upp av spelledaren vilket skall uppnås av de inblandade. För varje tidsenhet får man ett slag på sig och alla lyckade tärningar läggs ihop. Den som först uppnår målet är klar först, alternativt vinner den uppkomna situationen.

ANVÄNDA DISCIPLINER

Alla discipliner i spelet som kräver ett slag har en total summa tärningar enligt följande. Först används den permanenta nivån av disciplinen man använder sig av plus det värde som bäst är lämpat för disciplinen ifråga. Dessa värden kan vara permanent värde på Yin, Yang, Hun eller P'o. Notera: Man använder inte värdet på den disciplinnivå man använder sig av, utan det värde man har i disciplinen ifråga i sin helhet.

ANVÄNDA FÖRMÅGOR

De speciella förmågor som karaktärerna har som ej ingår under discipliner kostar ett poäng per användning och/eller runda. Detta beroende på vad det är förmåga. Poängen tas från någon av följande pölar: Yang Chi, Yin Chi, Demon Chi och Willpower.

UNDANTAG: WILLPOWER

De få gånger man skall slå ett Willpower-slag utan något annat attribut slår man så många tärningar man har i temporär Willpower. Vid de tillfällen man skall använda Willpower tillsammans med något annat värde halverar man ens värde av temporär Willpower och avrundar uppåt.

STRID: INITIATIVSLAG

Initiativslag slås genom att addera resultatet av en tärning samt Dexterity och Wits. Högst agerar först. Är resultaten lika agerar den som har högst värde innan tärningsslaget adderas först. Är även denna summa lika stor agerar de samtidigt.

Handlingar deklarerar i omvänd turordning efter att intiativordningen är fastställd. Detta sker i omvänd ordning, således börjar den som är sist i handlingsrundan.

En karaktär kan även fördröja sin handling. Denne kan då agera närhelst den önskar senare i handlingsrundan. Fördröjer två karaktärer sina handlingar och agerar samtidigt, agerar den med högst initiativslag först.

Defensiva handlingar kan ske närhelst man känner för det såtillvida man inte redan agerat. Då förbrukar man sin annonserade handling och istället gör en defensiv handling.

Alla handlingar utöver den första sker efter att alla agerat minst en gång. Därefter kommer ännu en handlingsrunda i turordning för de som har fler möjliga handlingar de vill utföra.

STRID: ANFALL

Attanfallaavgörssomvilkenhandlingsomhelst. Tänk dock på att med avståndsvapen och specialattacker får man addera sina lyckade tärningar till skadeslaget om man lyckas träffa.

STRID: FÖRSVAR

En karaktär som blir anfallen har fyra alternativ till att försvara sig med. Den kan blocka anfalllet om det rör sig om slagsmål, den kan försöka undvika attacken samt slutligen parera med ett eget vapen.

En lyckad parering där försvaren får mer lyckade tärningar än anfallaren kan skada anfallaren. Skadeslaget blir då vapnets grundskada plus antalet lyckade tärningar.

Slutligen kan en karaktär välja att agera enbart defensivt under handlingsrundan. Då får den försvara mot lika många attacker som den har i summa av Dexterity plus lämplig färdighet. För varje försvarshandling minskas denna tärningssumma med ett.

STRID: SKADESLAG

För varje lyckad attack, samt i vissa fall parering, skall ett skadeslag slås. Skadeslagets slås med antal lyckade tärningar från handlingen plus styrka om det är närstrid, plus vapnets skadevärde minus offrets värde i motstå skada samt rustning. För varje lyckad tärning på skadeslaget åsamkas en skada på offret

STRID: SKADETYPER

Sparkar, slag, grepp och kast ger omtöckning medan övriga skadekällor ger dödlig skada. Övernaturliga varelsers klor och bett samt eld och chi-baserade attacker ger aggraverande skada.

En omtöckningsskada markeras med ett streck i hälsorutan. En dödlig skada markeras genom ett kryss. En aggraverande skada markeras genom att fylla i hela hälsorutan.

Dessa fylls på i turordning. Har en karaktär en omtöckningsskada och erhåller en dödlig skada, markeras denna i första rutan och den första skadan flyttas ned ett steg.

STRID: MOTSTÅ SKADA

Varje karaktär har en inneboende förmåga att motstå skada. För skador av typen omtöckning dras hela värdet av Stamina av vid skadeslaget. Mot skador av dödlig natur, dras halva värdet av Stamina avrundat nedåt av skadeslaget. Aggraverande skador kan man inte motstå. Vissa discipliner och förmågor kan öka detta värde man drar av på skadeslag.

STRID: MULTIPLA HANDLINGAR

Under en handlingsrunda kan en karaktär välja att göra flera handlingar istället för en. För varje handling en karaktär önskar göra, får den en mindre tärning att slå vid färdighetsslaget i grund. För varje handling utefter den första dras ytterligare en tärning bort.

Exempel: Luo Shaitan tänker göra två sparkar samt en undvikande manöver under en och samma handlingsrunda. Han har 4 i Dexterity och Martial Arts, vilket ger åtta totalt för handlingslaget. För tre handlingar tar man bort tre, vilket lämnar fem tärningar kvar till att slå med. Vid den andra sparken drar man bort en tärning till, vilket lämnar honom med fyra kvar. Slutligen har han tre tärningar kvar till sin undvikande manöver.

VÅPEN.....SKADA BONUS ÖVRIGT

Kast	Str+2	-1	Omtöckning
Kedjor	Str+5		Omtöckning
Klubba	Str+4		Omtöckning
Knytnäve	Str+2		Omtöckning
Piska	Str+2		Dödlig
Stav	Str+6		Omtöckning
Spark	Str+4		Omtöckning
Spjut	Str+4		Dödlig
Svärd	Str+5		Dödlig
Tackling	Str+3	-1	Omtöckning
Yxa	Str+4		Dödlig
Chi-laddad			Aggraverande