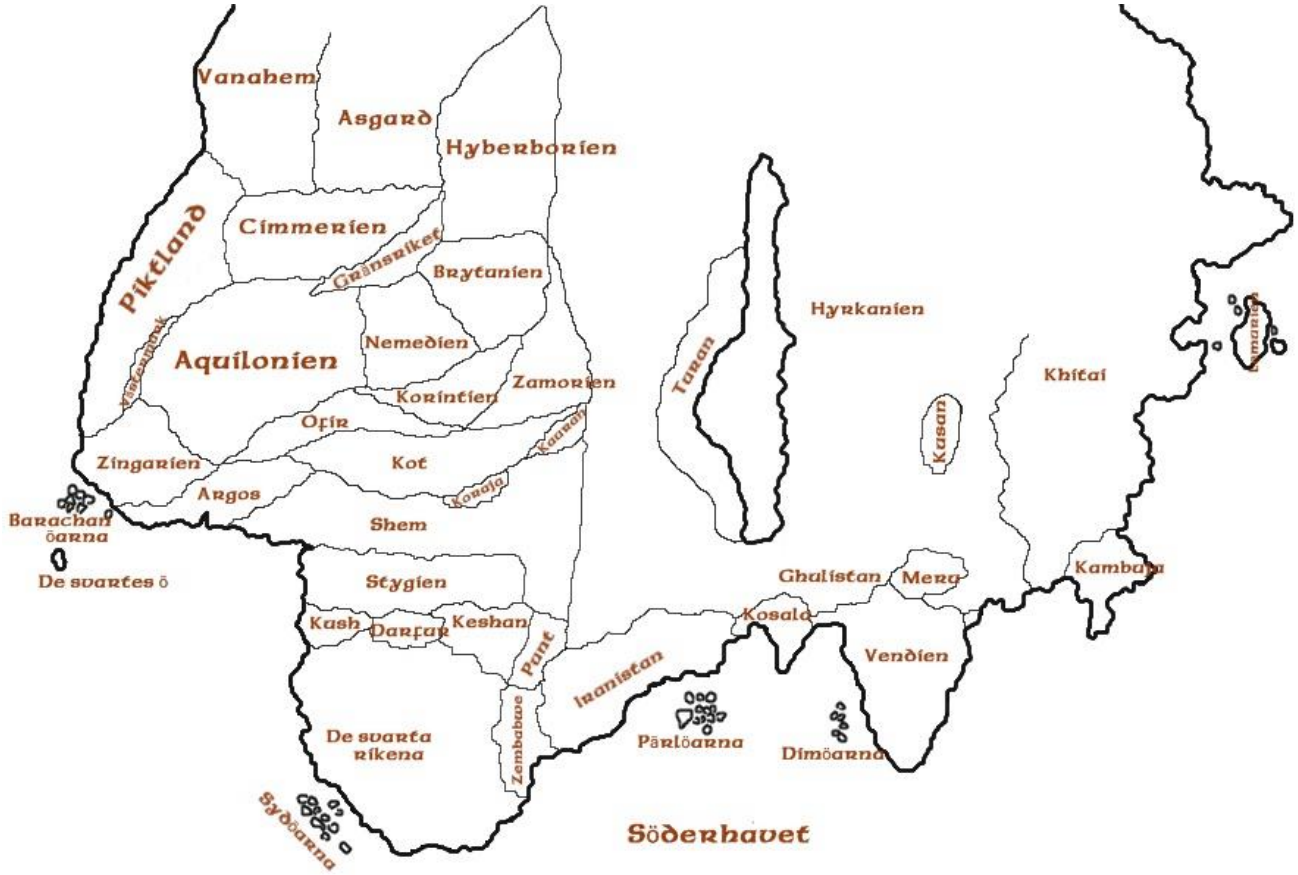
Version 0.01

EFTER ATLANTIS

ETT ROLLSPEL I DEN HYBORISKA TIDSÅLDERN

Baserat på Robert E. Howards berättelser om Conan från Cimmerien



Detta rollspel är publicerat enligt *Open Game License Version 1.0a*
Allt textmaterial det innehåller (utom denna licens) är *Open Game Content* och får användas i enligt med *Open Game License Version 1.0a*

Version 0.01

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Prometheus Gaming System Copyright 2002, The Free Gaming Association.
Dunder & Drakar Copyright 2002-2006, Mikael Börjesson, http://mikael.borjesson.net/dnd/.
Efter Atlantis Copyright 2007, Mikael Börjesson, http://www.hyborien.nu. Conan and other characters and names from the stories by Robert E. Howard are in the Public Domain and free to use by anyone. The use of the name Conan is not to be confused with any trademark held by Conan Properties International LLC or anyone else.

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Introduktion 12
1.1 Vad är ett rollspel? 12
1.2 Vad behöver jag för att spela? 12
1.3 Hur spelar man? 12
1.3.1 Tärningsbeteckningar 12
1.3.2 Avrundningar 13
1.3.3 Multiplikation 13
1.3.4 T20-Systemet 13
1.4 Conans värld 14
Kapitel 2: Grunder 15
2.1 Rollfiguren 15
2.1.1 Slå fram rollfigurens grundvärden 15
2.1.2 Välj ett folkslag 15
2.1.3 Välj en bakgrund 15
2.1.4 Välj en klass 15
2.1.5 Placera ut grundegenskaperna 16
2.1.6 Räkna ut stridsvärden 16
2.1.7 Välj färdigheter 17
2.1.8 Välj knep 17
2.1.9 Välj en talang 18
2.1.10 Köp utrustning 18
2.1.11 Bakgrundsinformation 18
2.2 Grundvärden 18
2.2.1 Slå fram rollfigurens grundvärden 19
2.3 Grundegenskaperna 19
2.3.1 Styrka 19
2.3.2 Händighet 19
2.3.3 Fysik 20
2.3.4 Intelligens 20
2.3.5 Visdom 20
2.3.6 Utstrålning 21
2.3.7 Förändring av egenskaper 21
Kapitel 3: Folkslag 22
3.1 Allmänt 22
3.1.1 Bakgrunder 22
3.1.2 Språk 22
3.1.3 Välkända miljöer 22
3.1.4 Extraknep 22
3.1.5 Varianter 23
3.2 Cimmerier 23
3.3 Himeliskt bergsfolk 23
3.3.1 Afguler 23
3.3.2 Wazuler 24
3.4 Hyborier 24
3.4.1 Argoss 24
3.4.2 Bossonier 25
3.4.3 Gunderman 25
3.4.4 Hyperborier 25
3.4.5 Taurier 26
3.5 Hyrk 26

3.5.1 Turan ... 26
3.6 Iran ... 27
3.7 Kit ... 27
3.8 Nordman ... 27
3.9 Nordsvart stamfolk ... 28
3.9.1 Chaga ... 28
3.9.2 Ganata ... 28
3.9.3 Darfarer ... 29
3.10 Pikt ... 29
3.11 Shemit ... 29
3.11.1 Pelishtit ... 30
3.11.2 Slättshemit ... 30
3.12 Stygier ... 30
3.13 Sydsvart stamfolk ... 31
3.13.1 Sydöbo ... 31
3.14 Vend ... 31
3.15 Zamorier ... 32
3.16 Zingar ... 32
Kapitel 4: Bakgrunder ... 34
4.1 Allmänt ... 34
4.2 Adlig ... 34
4.3 Artist ... 34
4.4 Bildad ... 34
4.5 Handelsman ... 34
4.6 Hantverkare ... 34
4.7 Kriminell ... 34
4.8 Lärjunge ... 34
4.9 Militär ... 35
4.10 Resande ... 35
4.11 Ryttare ... 35
4.12 Sjöman ... 35
4.13 Tiggare/Slav ... 35
4.14 Vildmarksman ... 35
Kapitel 5: Klasser ... 36
5.1 Allmänt ... 36
5.1.1 Klassbeskrivningar ... 36
5.2 Aristokrat ... 36
5.2.1 Äventyr ... 36
5.2.2 Beskrivning ... 36
5.2.3 Bakgrund ... 36
5.2.4 Regelinformation ... 36
5.2.5 Startrikedom ... 41
5.3 Krigare ... 41
5.3.1 Äventyr ... 41
5.3.2 Beskrivning ... 41
5.3.3 Bakgrund ... 41
5.3.4 Regelinformation ... 41
5.3.5 Startrikedom ... 48
5.4 Mystiker ... 48
5.4.1 Äventyr ... 48
5.4.2 Beskrivning ... 48

5.4.3 Bakgrund ... 48
5.4.4 Regelinformation ... 48
5.4.5 Startrikedom ... 49
5.5 Rackare ... 49
5.5.1 Äventyr ... 49
5.5.2 Beskrivning ... 49
5.5.3 Bakgrund ... 49
5.5.4 Regelinformation ... 49
5.5.5 Startrikedom ... 54
5.6 Utmarkare ... 54
5.6.1 Äventyr ... 54
5.6.2 Beskrivning ... 54
5.6.3 Bakgrund ... 54
5.6.4 Regelinformation ... 54
5.6.5 Startrikedom ... 59
Kapitel 6: Färdigheter ... 60
6.1 Tränad och otränad ... 60
6.2 Användning av färdigheter ... 60
6.2.1 Färdighetstest ... 60
6.3 Olika slags färdighetstester ... 60
6.3.1 Svårighetsgrader ... 60
6.3.2 Motställda tester ... 61
6.3.3 Färdighetstest utan träning ... 61
6.3.4 Egenskapstester ... 61
6.4 Nya försök ... 61
6.4.1 Slå om tärningsslag ... 62
6.5 Gynnsamma och ogynnsamma omständigheter ... 62
6.6 Tid och färdighetstester ... 62
6.7 Praktiskt omöjliga försök ... 62
6.8 Tester utan tärningsslag ... 63
6.9 Samordnade färdighetstest ... 63
6.10 Beskrivningar av färdigheter ... 64
6.10.1 Format för färdighetsbeskrivningar ... 65
6.11 Färdigheterna ... 65
6.11.1 Akrobatik (Hän) ... 65
6.11.2 Bedräglighet (Uts) ... 66
6.11.3 Efterforska (Int) ... 68
6.11.4 Förstulenhet (Hän) ... 69
6.11.5 Idrott (Sty) ... 70
6.11.6 Initiativ (Hän) ... 72
6.11.7 Koncentration (Fys) ... 72
6.11.8 Kunskap (Int) ... 73
6.11.9 Meka (Int) ... 74
6.11.10 Rida (Hän) ... 75
6.11.11 Uppfatta (Vis) ... 76
6.11.12 Uthållighet (Fys) ... 77
6.11.13 Överlevnad (Vis) ... 78
6.11.14 Övertyga (Uts) ... 80
Kapitel 7: Knep ... 82
7.1 Allmänt ... 82
7.2 Beskrivningar av knep ... 82

7.2.1 Akrobatisk attack [Allmän] 82
7.2.2 Avståndsfiness [Allmän] 82
7.2.3 Beriden strid [Allmän] 82
7.2.4 Beridet skytte [Allmän] 82
7.2.5 Besvärjare [Magi] 82
7.2.6 Dagotkullarnas avkomma [Allmän] 82
7.2.7 Demonbane [Allmän] 83
7.2.8 Dubbelattack [Allmän] 83
7.2.9 Ducka [Allmän] 83
7.2.10 Dödens nät [Allmän] 83
7.2.11 Dödligt skott [Allmän] 83
7.2.12 Enhands bastardsvärd [Allmän] 83
7.2.13 Fällning [Allmän] 83
7.2.14 Färdighetsfokus [Allmän] 83
7.2.15 Färdighetsträning [Allmän] 83
7.2.16 Förbiridning [Allmän] 84
7.2.17 Förbättrad avväpning [Allmän] 84
7.2.18 Förbättrad brottning [Allmän] 84
7.2.19 Förbättrad fatalitet [Allmän] 84
7.2.20 Förbättrad fint [Allmän] 84
7.2.21 Förbättrad omkullspringning [Allmän] 84
7.2.22 Förbättrad skadetröskel [Allmän] 84
7.2.23 Förbättrad sköldsmäll [Allmän] 84
7.2.24 Förbättrad snabbdra vapen [Allmän] 85
7.2.25 Förbättrad stormning [Allmän] 85
7.2.26 Förbättrad söndra [Allmän] 85
7.2.27 Förbättrad tjurrusning [Allmän] 85
7.2.28 Förbättrad tvåhandsfattning [Allmän] 85
7.2.29 Förbättrad tvåvapenstrid [Allmän] 85
7.2.30 Förbättrad vapenlös attack [Allmän] 85
7.2.31 Förbättrat kärnskott [Allmän] 85
7.2.32 Förbättrat prickskytte [Allmän] 86
7.2.33 Förstärka frammaning [Magi] 86
7.2.34 Gifthantering [Allmän] 86
7.2.35 Gunderländsk stil [Allmän] 86
7.2.36 Häxa [Magi] 86
7.2.37 Improviserat offer [Magi] 86
7.2.38 Järnvilja [Allmän] 86
7.2.39 Kast [Allmän] 86
7.2.40 Kattögon [Allmän] 86
7.2.41 Kavallerichock [Allmän] 87
7.2.42 Klyvning [Allmän] 87
7.2.43 Kobrahugg [Allmän] 87
7.2.44 Kärnskott [Allmän] 87
7.2.45 Kraftfull stormning [Allmän] 87
7.2.46 Kraftslag [Allmän] 87
7.2.47 Krossande grepp [Allmän] 87
7.2.48 Krypskytt [Allmän] 88
7.2.49 Ledarskap [Allmän] 88
7.2.50 Lingvist [Allmän] 89
7.2.51 Långskott [Allmän] 89

7.2.52 Låsning [Allmän] ... 89
7.2.53 Magimästare [Magi] ... 89
7.2.54 Magisk länk [Magi] ... 90
7.2.55 Mångsidig bågskytt [Allmän] ... 90
7.2.56 Mäktig klyvning [Allmän] ... 90
7.2.57 Mäktig söndra [Allmän] ... 90
7.2.58 Mäktig tvåvapenstrid [Allmän] ... 90
7.2.59 Mäktig vapenspecialisering [Allmän] ... 90
7.2.60 Mäktigt hugg [Allmän] ... 91
7.2.61 Mäktigt kärnskott [Allmän] ... 91
7.2.62 Mäktigt vapenfokus [Allmän] ... 91
7.2.63 Offer [Magi] ... 91
7.2.64 Panache [Allmän] ... 91
7.2.65 Pansarträning (lätt) [Allmän] ... 91
7.2.66 Pansarträning (medel) [Allmän] ... 91
7.2.67 Pansarträning (tungt) [Allmän] ... 92
7.2.68 Parera [Allmän] ... 92
7.2.69 Pilskur [Allmän] ... 92
7.2.70 Plågat offer [Magi] ... 92
7.2.71 Prickskytte [Allmän] ... 92
7.2.72 Reflexparering [Allmän] ... 92
7.2.73 Rituellt offer [Magi] ... 92
7.2.74 Rörlighet [Allmän] ... 92
7.2.75 Sköldträning [Allmän] ... 92
7.2.76 Snabb återhämtning [Allmän] ... 93
7.2.77 Snabbdra vapen [Allmän] ... 93
7.2.78 Snabbhugg [Allmän] ... 93
7.2.79 Snabbladdning [Allmän] ... 93
7.2.80 Snabbskytte [Allmän] ... 93
7.2.81 Strid i blindo [Allmän] ... 93
7.2.82 Stridsreflexer [Allmän] ... 93
7.2.83 Trampa [Allmän] ... 94
7.2.84 Trippelattack [Allmän] ... 94
7.2.85 Trollkarlens kunskap [Magi] ... 94
7.2.86 Trollkarlens styrka [Magi] ... 94
7.2.87 Tvåvapenförsvar [Allmän] ... 94
7.2.88 Tvåvapenstrid [Allmän] ... 94
7.2.89 Tyst pansar [Allmän] ... 94
7.2.90 Tålighet [Allmän] ... 94
7.2.91 Undvika pilar [Allmän] ... 94
7.2.92 Utfall [Allmän] ... 95
7.2.93 Vapenfiness [Allmän] ... 95
7.2.94 Vapenfokus [Allmän] ... 95
7.2.95 Vapenhandlag [Allmän] ... 95
7.2.96 Vapenspecialisering [Allmän] ... 95
7.2.97 Vapenträning (enkla) [Allmän] ... 95
7.2.98 Vapenträning (exotiskt) [Allmän] ... 96
7.2.99 Vapenträning (stridsvapen, lätta) [Allmän] ... 96
7.2.100 Vapenträning (stridsvapen, medeltunga) [Allmän] ... 96
7.2.101 Vapenträning (stridsvapen, tunga) [Allmän] ... 96
7.2.102 Vapenträning (stridsvapen, avstånd) [Allmän] ... 96

7.2.103 Virvlande attack [Allmän] 96
7.2.104 Välriktat skott [Allmän] 96
7.2.105 Ärelös [Allmän] 96
7.2.106 Överlägset kärnskott [Allmän] 96
Kapitel 8: Utrustning 98
8.1 Mynt 98
8.2 Handel 98
8.3 Vapen 98
8.3.1 Vapenkategorier 98
8.3.2 Standardvapen 100
8.3.3 Vapenegenskaper 101
8.3.4 Vapenbeskrivningar 101
8.4 Pansar 105
8.4.1 Pansaregenskaper 105
8.4.2 Pansarbeskrivningar 106
8.4.3 Ta av och på sig pansar 107
8.5 Varor och tjänster 107
8.5.1 Äventyrarutrustning 107
8.5.2 Beskrivning av äventyrarutrustning 109
8.5.3 Klassverktyg och färdighetsutrustning 111
8.5.4 Kläder 111
8.5.5 Mat, dryck och logi 112
8.5.6 Fordon, riddjur och tillbehör 113
8.5.7 Skepp, transporter, byggnader och slavar 114
8.6 Bärförmåga 115
8.6.1 Pansar 115
8.6.2 Vikt 115
8.6.3 Större och mindre varelser 116
Kapitel 9: Strid 117
9.1 Grundläggande stridsregler 117
9.1.1 Stridsrundan 117
9.1.2 Initiativ 117
9.1.3 Turordningen 118
9.1.4 Vad man hinner med i ett normalt drag 118
9.1.5 Reducerade drag 118
9.1.6 Attacker 118
9.1.7 Flera attacker under samma runda 120
9.1.8 Magi 121
9.1.9 Omedelbara handlingar 121
9.1.10 Springande förflyttningar 123
9.1.11 Glidning 123
9.1.12 Handfallenhet 124
9.1.13 Utrymme 124
9.2 Förflyttning och avstånd 124
9.2.1 Taktisk förflyttning 124
9.2.2 Måttband 124
9.2.3 Spelplan 124
9.2.4 Stort och smått 125
9.2.5 Förflyttning genom en upptagen ruta 126
9.2.6 Terräng och hinder 126
9.2.7 Speciella förflyttningsregler 127

9.3 Handlingar 127
9.3.1 Typer av handlingar 127
9.3.2 Normala handlingar 128
9.3.3 Korta handlingar 132
9.3.4 Långa handlingar 134
9.3.5 Snabba handlingar 135
9.3.6 Fria handlingar 135
9.3.7 Speciella attacker 136
9.3.8 Speciella initiativhandlingar ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.4 Attacker mot en fiende 141
9.4.1 Attackslagsjusteringar 141
9.4.2 Omringning 142
9.4.3 Hjälplösa försvarare 142
9.4.4 Utdela bedövande skada 142
9.4.5 Tvåvapenstrid 142
9.4.6 Beriden strid 143
9.4.7 Skydd 144
9.4.8 Skyl 144
9.5 Attacker mot föremål 145
9.5.1 Skada på föremål 145
9.5.2 Krossa föremål 147
9.6 Räddningsslag ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.6.1 Fasthet ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.6.2 Reflex ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.6.3 Vilja ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.6.4 Svårighetsgrad ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.6.5 Extrema tärningsslag ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.7 Livspoäng 147
9.7.1 Död och läkning 148
9.7.2 Bedövande skada 148
9.8 Pansarklass ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.8.1 Pansar och sköld ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.8.2 Händighetsjustering ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.8.3 Storleksjustering 118
9.8.4 Andra justeringar på PK ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.8.5 Stapling av fördelar 121
9.9 Fart 149
9.10 Sammanställning över tillstånd ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11 Specialförmågor ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.1 Andedräktsvapen ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.2 Antimagi ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.3 Blickattacker ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.4 Blindsyn och blindkänsla ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.5 Egenskapsförlust ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.6 Eldimmunitet ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.7 Energimotstånd ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.8 Eterisk ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.9 Formelmotstånd (FM) ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.10 Formler ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.11 Formändring ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.12 Fruktan ..... **Error! Bookmark not defined.**

9.11.13 Förbättrat grepp ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.14 Fördrivningsmotstånd ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.15 Förhäxning och tvång ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.16 Förlamning ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.17 Gasform ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.18 Gifter ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.19 Köldimmunitet ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.20 Livstappning ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.21 Ljudattack ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.22 Lönnmord ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.23 Mörkersyn ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.24 Nattsyn ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.25 Nedtrampa ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.26 Okroppslig ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.27 Osynlighet ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.28 Pressa samman ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.29 Psionik ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.30 Sjukdom ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.31 Självläkning ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.32 Skadereducering ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.33 Skräckinjagande närvaro ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.34 Snabbläkning ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.35 Strålar ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.36 Svälja hel ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.37 Undgå fara & Förbättrad undgå fara ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.38 Vibrakänsla ..... **Error! Bookmark not defined.**
9.11.39 Väderkorn ..... **Error! Bookmark not defined.**
Kapitel 10: Magi 150
Kapitel 11: Den hyboriska tidsåldern 151
Kapitel 12: Länder och folk 152
Kapitel 13: Religion 153
Kapitel 14: Vänner och fiender 154
14.1 Vanliga människor 154
14.1.1 Beskrivning 154
14.1.2 Regelinformation 154
14.1.3 Klassdata 155
14.1.4 Multiklassning 155
14.2 Varelser 155
14.2.1 Best 155
14.2.2 Elementar 155
14.2.3 Monstrositet 155
14.2.4 Utomvärlding 155
14.2.5 Vandöd 155
Kapitel 15: Äventyrande 156
15.1 Förflyttning 156
15.1.1 Förflyttning 156
15.1.2 Väggar och dörrar 160
15.1.3 Syn 161
15.1.4 Möten 161
15.2 Vildmark och terräng 163
15.2.1 Vilse 163

15.2.2 Skog 164
15.2.3 Sumpmark 165
15.2.4 Kullar 167
15.2.5 Bergstrakter 167
15.2.6 Ökentrakter 169
15.2.7 Slättmark 170
15.2.8 Vatten 171
15.3 Omgivning och miljö 173
15.3.1 Vatten 173
15.3.2 Hunger och törst 174
15.3.3 Hetta 174
15.3.4 Kyla 175
15.3.5 Väder 175
15.3.6 Andra faror 179

Kapitel 1: Introduktion

1.1 Vad är ett rollspel?

Ett rollspel liknar ett skådespel, där du, i rollen av din rollfigur eller spelpjäs, har huvudrollen. En deltagare utses till **Spelledare** (SL) och han vägleder er andra (i rollen av era rollfigurer) genom spelvärlden och kontrollerar alla de personer i spelets värld som inte styrs av någon spelare. I detta spel framställer ni er rollfigur genom att med tärningar slå fram hans **grundegenskaper**. De är de grundvärden som utgör de fysiska och mentala gränserna för vad din rollfigur kan utföra. Dessa grundegenskaper beskrivs närmare längre fram i reglerna. Vid första anblicken tycks rollspel bara vara "hitta-på-lekar" fast med regler, och det finns också stora likheter. Men vi är övertygade om att när du väl har börjat kommer rollspel att skänka dig många timmars nöje.

1.2 Vad behöver jag för att spela?

För att spela Efter Atlantis, behöver du följande material:

- En eller flera uppsättningar mångsidiga tärningar (bestående av fyra-, sex-, åtta- tio-, tolv- och tjugosidig tärning).
- Gott om papper och pennor.
- Spelreglerna till Efter Atlantis – du läser dem just nu.
- Ett äventyr – inköpt eller egentillverkat.
- 2–8 deltagare som inte lider brist på fantasi. En av dessa måste utses till SL.

1.3 Hur spelar man?

Som med alla rollspel, liknar spelet i Efter Atlantis mest ett historieberättande. Precis som i en berättad historia, väver SL en intrig runt spelarnas rollfigurer. Till skillnad från en berättad historia kan spelarnas rollfigurer försöka med allt, hur logiska eller ologiska deras val än må vara. För att ge en bra utmaning, måste spelarnas handlingar inrymmas i strukturen hos ett regelsystem. I annat fall inbjuder man till total förvirring.

Ta, till exempel, denna dialog mellan en spelledare (SL) och hans spelare:

SL: Er piketstyrka anländer till platsen. Genom vindrutan ser ni banken där de fem rånarna håller två dussin oskyldiga gisslan.

Spelare 1: Okej, jag drar min automatpistol och kollar att den är laddad och osäkrad.

Spelare 2: Äsch, vem bryr sig om en fånig pistol? Jag tar fram mitt krypskyttegevär och skjuter alla rånarna utan att ens lämna piketbussen.

SL: Det kan du inte göra!

Spelare 2: Men reglerna säger att jag kan göra vad som helst, så det är vad jag gör.

SL: Men, men, men...

Som synes behövs det någon struktur som styr spelarnas handlingar, annars kan det bli hur tokigt som helst. Efter Atlantis löser detta på två sätt. Först och främst, finns det alltid en spelledare med mandat att styra spelet och dess detaljer. Dessutom innehåller det ett standardiserat sätt för att fastställa framgång eller misslyckande i en given uppgift – som dels introducerar slump i spelet, men också ger möjlighet att avgöra vad som är svårt och vad som är lätt för en rollfigur.

1.3.1 Tärningsbeteckningar

Dessa regler använder följande beteckningar för tärningar:

- t2 = tvåsidig tärning (använd en sexsidig tärning och låt 1–3 betyda 1 och 4–6 betyda 2)
- t3 = tresidig tärning (använd en sexsidig tärning och låt 1–2 betyda 1, 3–4 betyda 2 och 5–6 betyda 3)
- t4 = fyrsidig tärning

- t6 = sexsidig tärning
- t8 = åttasidig tärning
- t10 = tiosidig tärning
- t12 = tolvsidig tärning
- t20 = tjugosidig tärning
- t% = procenttärningar (Använd två olikfärgade tiosidiga tärningar där den ena betecknar tiotal och den andra ental. Det finns även procenttärningar att köpa där den ena är märkt med tiotal och den andra med ental. ”0” på båda tärningarna betyder 100.)

Tärningsslag uttrycks på följande sätt:

[antal] tärningstyp [+/- justering]

Exempel: 3t6+2 betyder: ”Slå 3 sexsidiga tärningar. Lägg samman resultatet från de tre tärningarna och lägg sedan till 2.”

1.3.2 Avrundningar

I allmänhet avrundas alla bråkdelar neråt, även om bråkdelen är större än en halv.

Undantag: Vissa tärningsslag, såsom skadeslag och slag för livspoäng, ger alltid minst 1.

1.3.3 Multiplikation

Ibland kräver reglerna att man multiplicerar ett tal eller ett tärningsslag. Så länge man bara behöver multiplicera en gång görs det på normalt sätt. Om man däremot skall multiplicera samma sak med flera olika tal, måste varje extra faktor minskas med 1. Alltså resulterar en dubbling (×2) och en dubbling (×2) tillsammans i en trippling (×3), eftersom 2 + 1 = 3.

1.3.4 t20-systemet

Dessa regler använder ett standardiserat sätt för att fastställa framgång eller misslyckande i en given uppgift. Sättet är:

t20 + justeringar jämförs med ***uppgiftens svårighetsgrad.***

Justeringar och svårighetsgrad bestäms av typen av uppgift.

Om resultatet av tärningsslaget plus alla justeringar uppgår till eller överstiger uppgiftens svårighetsgrad, lyckas försöket. Ett lägre resultat innebär ett misslyckande.

Ett tärningsslag av ”20” eller ”1” betyder vanligtvis ingenting speciellt, men det finns ett viktigt undantag till detta – attackslag i strid.

Här följer ett exempel på användningen av t20-systemet:

Zapono Montoya, en allt annat än respektabel smugglare från Zingarien, finner att han ådragit sig den lokala ordningsmaktens uppmärksamhet. Efter en halsbrytande jakt genom gränderna i hamnkvarteren, söker han sig nu till takåsarna i ett desperat försök att undkomma sina förföljare. Utan tvekan följer de smugglaren upp på de halkiga hustaken och ger därmed Zapono bara en sista utväg; en våghalsig promenad längs en smal bjälke ovanför en avlägsen stenläggning och en upphetsad folkmassa som har samlats. Från spetsen av bjälken kan han sedan, med risk för liv och lem, dyka ner i de svarta böljorna nedanför.

Dessa uppgifter är svåra även utan det faktum att byn för ögonblicket piskas av en våldsam regnstorm. SL bestämmer att spelaren måste slå ett test för Akrobatik för att ta sig längs den smala bjälken i regnet och att vattenytan kommer att angripa hans fasthet när han slår emot den från drygt 12 meters höjd och det är risk att han slås medvetslös. Rollfiguren har en respektingivande fördel av +13 på färdigheten Akrobatik och rejäla 21 i Fasthetsförsvar. SL bestämmer också att under normala omständigheter skulle bjälken utgöra en SG på 20 (vilket skulle betytt att spelaren behövt slå 7 eller högre på 1t20 för att lyckas eftersom han har en fördel av +13). Men, på grund av ovädret, är det betydligt svårare än vanligt och SL höjer svårighetsgraden till 25, vilket innebär att spelaren behöver slå minst 12 för att lyckas. Med ett tärningsslag på 14 (vilket gör hans justerade test för Akrobatik till 27, som ju övervinner SG 25) tar sig rollfiguren längs den regnvåta bjälken och står nu inför det långa fallet ner i vattnet.

I bedömningen av den andra uppgiften väger SL in att den utförs av en person som inte har någon formell dykträning, och då rakt inte någon träning i det höga hopp som han nu står inför. SL bedömer därför angreppet till +10. Eftersom Zapono har ett Fasthetsförsvar på 21, behöver SL alltså slå 11 eller mer för att Zapono skall tappa medvetandet när han slår i vattenytan. Ännu ett bra slag för Zapono – SL får bara 7 – gör spelaren lättad och hans rollfigur försvinner under vattnet, men kommer upp igen och vinkar till de förbluffade konstaplarna och den förtjusta publiken som verkar ha uppskattat det skådespel som Zapono framfört inför dem. Med ett förnöjt leende över hela ansiktet och bara lite öm av nedslaget mot vattnet, simmar han bort till mötesplatsen där hans båt och kumpaner väntar. Allt som allt har det varit en bra natt för Zapono Montoya.

1.4 Conans värld

Kapitel 2: Grunder

2.1 Rollfiguren

Framställningen av en ny rollfigur sker i flera steg. Den viktigaste är att diskutera om din nya rollfigur med SL innan du börjar. SL kan ha speciella regler eller begränsningar som du behöver känna till (och följa!) förutom det som sägs här. SL har alltid sista ordet när det gäller de rollfigurer som skapas för att spela i hans värld. Framställning av en rollfigur omfattar att fastställa dess grundegenskaper, välja ett folkslag, en bakgrund, en klass, välja sina tränade färdigheter, välja sitt första knep och sin första talang. Därefter köper man utrustning och avrundar rollfiguren med ett bra namn och några detaljer om hur han ser ut – längd, vikt, hårfärg, ögonfärg och kanske en kort beskrivning av personlighet och bakgrund. Nedan följer detaljerna i denna process.

2.1.1 Slå fram rollfigurens grundvärden

Varje rollfigur har sex grundegenskaper – Styrka, Händighet, Fysik, Intelligens, Visdom och Utstrålning. Startvärdet på varje grundegenskap kan vara från 3 (urdåligt) till 18 (fantastiskt), med ett medelvärde på 10–11, men allteftersom spelet fortskrider kan man höja dessa värden.

Värdet på dina grundegenskaper tas fram på följande sätt. Slå 4t6, ta bort den sämsta tärningen och summera ihop de övriga tre. Upprepa detta sex gånger så att du har sex värden för dina sex grundegenskaper. Du väljer inte vilket värde du vill ha på vilken grundegenskap ännu, först vill du bestämma lite fler saker om din rollfigur. Skriv ner dina framslagna värden på en bit kladdpapper så länge.

2.1.2 Välj ett folkslag

Se över de olika folkslag som står till en spelares förfogande och välj ett utifrån vilken sorts rollfigur du helst vill spela. Vissa folkslag har en naturlig läggning för vissa klasser, vilket kallas folkslagets gynnade klass. Även om det inte på något vis krävs att en rollfigur av ett viss folkslag väljer den gynnade klassen från början, brukar många rollfigurer lägga sig till med en grad eller två från sin gynnade klass under sin karriär. Läs noga igenom folkslagets särdrag och försäkra dig om att de stämmer överens med den sorts rollfigur du vill spela. Du kan läsa om alla folkslag i Kapitel 3.

När du har valt folkslag skriver du ner detta samt dess kulturella särdrag på din rollfigursblankett.

2.1.3 Välj en bakgrund

Det finns fjorton olika bakgrunder för din rollfigur att välja mellan. Detta är den miljö han växte upp i och kommer att påverka vilka färdigheter han har lättare att ta till sig senare i livet. Vissa bakgrunder tycks peka mot en viss klass – som att militär bakgrund pekar mot krigare – men udda kombinationer är alltid möjliga och intressanta – såsom en aristokrat som växt upp som slav. Du kan läsa om alla bakgrunder i Kapitel 4.

När du har valt bakgrund skriver du ner denna på din figurblankett samt kryssar för de färdigheter som är dina bakgrundsfärdigheter.

2.1.4 Välj en klass

Nu är det dags att välja din startklass för din rollfigur. En klass är ett paket av färdigheter och talanger som blir tillgängliga för din rollfigur. Din kompetens inom en klass mäts i grader och din rollfigur startar med en grad av sin startklass. Under spelets gång kan en rollfigur välja att skaffa sig grader inom fler än en klass, men från början kan man bara välja en enda. Se över de fem olika klasser som finns och välj den som bäst passar de färdigheter och talanger som du vill att din rollfigur skall ha. Du kan läsa om alla klasser i Kapitel 5.

Att spela en mystiker kräver ofta lite mer regelkunnande – eftersom de är de enda som behärskar magi – så undvik den klassen om du spelar för första gången.

När du har valt klass skriver du upp denna på din rollfigursblankett och noterar att du har en grad på den klassen. Kryssa också för de färdigheter som är klassfärdigheter för den valda klassen. Om du redan har kryssat för en viss färdighet (eftersom den är en bakgrundsfärdighet), hoppar du bara över den.

2.1.5 Placera ut grundegenskaperna

Nu när du vet folkslag, bakgrund och klass är det dags att fördela ut de värden du slog fram tidigare på de sex grundegenskaperna. Glöm inte att justera värden upp eller ner om folkslagets särdrag anger detta.

För att du skall kunna placera ut dina värden på bästa sätt, finns det lite information för varje klass om vilka grundegenskaper som är speciellt viktiga. Det är ju lämpligt att du läser detta för din klass och följer dessa goda råd.

Skriv ner grundegenskapernas värde på din rollfigursblankett.

2.1.6 Räkna ut stridsvärden

Nu är det dags att räkna ut diverse värden som du främst har nytta av i strid. De talar om hur mycket stryk din rollfigur tål, hur svårt det är att få in en smäll på honom och mycket annat.

2.1.6.1 Livspoäng

Alla varelser (och de flesta föremål) har ett visst antal livspoäng. Livspoängen symboliserar hur mycket stryk rollfiguren kan ta emot och fortfarande fungera. Mängden livspoäng justeras alltid av rollfigurens Fysik.

Som hjälte har du livspoäng motsvarande 10+Fysiken i grund och lägger sedan till det antal som en grad av din startklass ger dig. Din startklass avgör alltså hur många livspoäng din rollfigur startar med:

Livspoäng vid start

Klass	Livspoäng
Mystiker	15 + Fysiken
Aristokrat, rackare	16 + Fysiken
Utmarkare	18 + Fysiken
Krigare	20 + Fysiken

Så om din rollfigur startar som rackare och har en Fysik på 13, börjar han alltså med 29 livspoäng (16 för att han är rackare och 13 extra för sin Fysik).

Du får fler livspoäng allteftersom du får fler grader. Varje gång du erhåller en ny grad får du ett antal extra livspoäng som beror på den klass du väljer.

2.1.6.2 Försvar

En rollfigur har fyra sorters försvar som används i olika situationer. Dessa räknas ut som följer:

Kraftförsvar: 10 + din figurgrad eller pansarfördel + halva din Styrka + klassfördel + sköldfördel.

Reflexförsvar: 10 + din figurgrad + halva din Händighet + klassfördel + storleksjustering.

Fasthetsförsvar: 10 + din figurgrad + halva din Fysik + klassfördel.

Viljeförsvar: 10 + din figurgrad + halva din Visdom + klassfördel.

Om du bär pansar måste du normalt räkna med pansarets pansarfördel istället för din figurgrad när du räknar ut ditt Kraftförsvar. Alla varelser av människostorlek har en storleksjustering på +0, så för en normal rollfigur kan man bara hoppa över storleksjusteringen när man räknar ut sitt Reflexförsvar.

Räkna ut och skriv ner dina försvar på din rollfigursblankett.

2.1.6.3 Skadetröskel

En attack som ger massor av skada i en och samma smäll kan försämra din stridförmåga (eller helt slå ut dig) oberoende av hur många livspoäng du har kvar. Din skadetröskel avgör var denna gräns går.

En rollfigurs skadetröskel är normalt samma som hans Fasthetsförsvar. Räkna ut och skriv ner din skadetröskel på din rollfigursblankett.

2.1.6.4 Fart

Detta är din fart i strid och alla rollfigurer har normalt en fart av 9 meter. Notera detta på din rollfigursblankett.

2.1.6.5 Hjältepoäng

Alla rollfigurer börjar normalt spelet med 5 hjältepoäng. Notera detta på din rollfigursblankett.

2.1.6.6 Manapoäng

Om du startar som mystiker börjar du spelet med halva din Visdom i grundmana medan ditt maximala värde är dubbelt så mycket. Om du inte är mystiker har du normalt ingen mana. Notera dessa värden på din rollfigursblankett.

2.1.6.7 Bärförmåga

För att räkna ut vad din rollfigur orkar bära tar du din Styrka gånger din Styrka. Detta är det antal kg som rollfiguren klarar av att lyfta medan han stapplar fram med en fart av 1 meter per drag. Han kan även släpa fram samma vikt (med samma fart), men markens beskaffenhet kan avsevärt påverka hur mycket man kan släpa. Gynnsamma omständigheter (slät mark, stockar under föremålet, etc.) kan minst dubbla detta, och ogynnsamma omständigheter (ojämn mark, föremålet fastnar i saker och ting) kan reducera detta till hälften eller mindre.

Om du sedan halverar det rollfiguren klarar av att lyfta (avrunda neråt), får du det antal kg han klarar av att bära medan han rör sig med 2/3 fart. Om han springer med denna last, rör han sig bara med tre gånger sin fart istället för fyra gånger sin fart. Dessutom drabbas han av en nackdel av –10 på alla färdigheter som normalt drabbas av en pansarnackdel. Denna nackdel ersätter dock eventuell pansarnackdel på färdigheten.

Om du sedan halverar även detta värde (och avrundar neråt) får du det antal kg som han klarar av att bära utan att bli nedsaktad eller dra på sig en högre nackdel på vissa färdigheter.

Notera dessa tre viktgränser på din rollfigursblankett.

2.1.7 Välj färdigheter

När en startklass är vald för rollfiguren är det dags att välja ut de färdigheter han är tränad på. Titta i beskrivningen av klassen för att se hur många färdigheter han är tränad på. Kom ihåg att du alltid är tränad på minst en färdighet.

Du kan bara välja att vara tränad på en färdighet som du tidigare kryssat för som bakgrunds-färdighet eller som klassfärdighet. Det är omöjligt att vara tränad på någon färdighet utanför denna lista.

På de färdigheter du väljer att vara tränad på, noterar du en gradfördel av +3, medan de övriga får en gradfördel av +0. Notera detta på din rollfigursblankett.

2.1.8 Välj knep

Varje rollfigur börjar spelet med ett knep, men vissa folkslag ger dig ett extra knep från början. Dessutom får du alltid ett antal startknep från den klass du startar i.

Ta en titt på listan över knep i Kapitel 7 och välj ut de som bäst passar in på din idé om hur din rollfigur är. Notera att vissa knep har förutsättningar som måste vara uppfyllda innan just det knepet kan väljas. Om du inte uppfyller förutsättningarna för ett visst knep just nu, se efter vilket eller vilka knep du behöver välja nu för att kunna det knepet vid ett senare tillfälle. Var medveten om att du inte får fler än 7–8 knep under hela din karriär där du kan välja fritt från hela listan. De extraknep du får från din klass är alltid begränsade till en kortare lista (se klassens beskrivning).

Notera de knep du har valt på din rollfigursblankett. Om ett knep påverkar något av de värden du räknat ut och skrivit ner tidigare, justera detta värde nu. Till exempel ger knepet Ducka en fördel av +1 på ditt Reflexförsvar och därför behöver du nu justera upp detta försvarsvärde om du väljer det knepet.

2.1.9 Välj en talang

Första graden i en klass ger dig alltid en talang från någon av den klassens talangkedjor. Ta en titt bland klassens talanger ett välj ut en som bäst passar in på din idé om hur din rollfigur är. Notera att vissa talanger har förutsättningar som måste vara uppfyllda innan just den talangen kan väljas. Om du inte uppfyller förutsättningarna för en viss talang just nu, se efter vilken talang du behöver välja nu för att kunna det knepet vid ett senare tillfälle.

Notera den talang du har valt på din rollfigursblankett. Om en talang påverkar något av de värden du räknat ut och skrivet ner tidigare, justera detta värde nu.

2.1.10 Köp utrustning

Alla rollfigurer startar spelet med det antal silverpengar som anges av deras bakgrund och startklass. Du slår fram ditt startkapital och kan sedan köpa kläder, vapen, pansar och annan utrustning åt din rollfigur från tabellerna i Kapitel 8. Notera att rollfigurerna egentligen inte startar spelet med en hög silverpengar, utan de startar med varor som de har skaffat sig under en längre tid till ett värde av detta antal silverpengar. Du kan välja att ha kvar en del silverpengar som riktiga silverpengar, men endast en liten del av ditt startkapital. Allt utöver det som inte spenderas på utrustning är förlorat.

2.1.10.1 Vapen

Notera hur duktig du är på att träffa ett mål med ditt vapen och hur mycket skada du gör. Attackfördelen är +3 för krigare, +2 för utmarkare, +1 för aristokrater och rackare samt +0 för mystiker. Skadan är det som anges på vapentabellen i Kapitel 8.

Knep du har valt eller fått, kan ge dig högre attackfördel och/eller skada.

2.1.11 Bakgrundsinformation

Med spelstatistiken ur vägen är det dags att färglägga rollfiguren lite. Välj ett namn för din rollfigur, såväl som kön, längd, vikt, hudfärg, ögonfärg, hårfärg och andra detaljer som kan ge rollfiguren en personlighet. Vissa spelare tycker om att skapa detaljerade bakgrunder för sina rollfigurer, medan andra inte ser lika mycket till det förflutna utan koncentrerar sig på sin rollfigurs framtid.

2.2 Grundvärden

Varje rollfigur har sex grundegenskaper

- Styrka (Sty)
- Händighet (Hän)
- Fysik (Fys)
- Intelligens (Int)
- Visdom (Vis)
- Utstrålning (Uts)

Dessa grundegenskaper har heltalsvärden mellan 0 och oändlighet. Om det någon gång finns någon övre begränsning, anges detta speciellt i reglerna. Normala värden för en människa är mellan 3 och 18. Det är också möjligt för en varelse att ha värdet ”ingen”. Värdet ”ingen” är inte samma som värdet ”0”. Värdet ”ingen” betyder att varelsen helt saknar denna egenskap. Justeringen för värdet ”ingen” är +0. Värdet ”ingen” förkortas oftast ”—”.

Värdet ”0” är däremot betydligt allvarligare:

- Sty 0 betyder att rollfiguren inte kan röra sig alls. Han ligger på marken, hjälplös.

- Hän 0 betyder att rollfiguren inte kan röra sig alls. Han står stilla, stel och hjälplös.
- Fys 0 betyder att rollfiguren är död.
- Int 0 betyder att rollfiguren inte kan tänka och är medvetslös i ett koma-liknande tillstånd, hjälplös.
- Vis 0 betyder att rollfiguren är försjunken i en djup sömn fylld med mardrömmar, hjälplös.
- Uts 0 betyder att rollfiguren är försjunken i ett koma-liknande tillstånd, hjälplös.

Negativa egenskapsvärden behöver aldrig bokföras. En rollfigurs grundegenskap kan aldrig sjunka under 0.

2.2.1 Slå fram rollfigurens grundvärden

Värdet på varje grundegenskap tas fram på följande sätt. Slå 4t6 sex gånger, ta bort den sämsta tärningen från varje slag och placera ut resultaten på de grundegenskaper som spelaren önskar.

Denna metod ger en rollfigur som kan fungera som vilken klass du än väljer och vars grundegenskaper ligger över medelmåttans – perfekt för en riktig hjälte eller hjältinna. Andra metoder än denna är möjliga och en SL kan mycket väl experimentera med egna metoder. Spelarna och SL bör komma överens i förväg vilken metod som skall användas, så att alla spelare i spelet skapar sina rollfigurer med samma metod.

2.3 Grundegenskaperna

2.3.1 Styrka

Rollfigurens utåtriktade fysiska egenskap. Detta är rollfigurens förmåga att påverka annan materia fysiskt. Den avgör hur mycket man kan lyfta och hur hårt man slår.

Varje varelse som kan fysiskt hantera andra föremål har åtminstone 1 poäng Styrka.

En varelse utan Styrka kan inte utöva någon fysisk kraft, vanligtvis eftersom den saknar fysisk kropp eller eftersom den inte kan röra sig. Varelsen har 0 i Kraftförsvar och misslyckas automatiskt med alla tester av Styrka. Om varelsen kan attackera, använder den sin Händighet i närstrid istället för Styrka.

Använd rollfigurens Styrka:

- Vid brutalattacker.
- När du räknar ut hans Kraftförsvar
- Skadeslag i närstrid, med kastade vapen, med slunga och med vissa pilbågar.
- Tester av färdigheten Idrott.
- Tester av Styrka.

2.3.2 Händighet

Rollfigurens inåtriktade fysiska egenskap. Detta är rollfigurens förmåga att reagera på fysisk påverkan utifrån. Den avgör hans balans, koordination och reflexer.

Varje varelse som kan röra sig har åtminstone 1 poäng Händighet.

En varelse som saknar Händighet kan inte röra sig. Om den kan agera, använder den sin Intelligens på tester av Initiativ istället för Händighet. Varelsen har 0 i Reflexförsvar och misslyckas automatiskt med alla sina tester av Händighet.

Använd rollfigurens Händighet:

- Vid avståndsattacker och finessattacker.
- När du räknar ut hans Reflexförsvar.
- Tester av färdigheterna Akrobatik, Förstulenhet, Initiativ och Rida.
- Tester av Händighet.

2.3.3 Fysik

Rollfigurens inre fysiska egenskap. Detta är rollfigurens inre fysiska stabilitet och hälsa. Den avgör hans motståndskraft mot gifter, sjukdomar och fysisk skada.

Varje levande varelse har åtminstone 1 poäng Fysik.

En varelse som saknar Fysik har ingen kropp eller ingen ämnesomsättning. Den är immun mot alla effekter som angriper Fasthetsförsvaret, såvida inte effekten även kan påverka föremål. Varelsen är också immun mot egenskapsskada samt misslyckas automatiskt med alla sina tester av Fysik.

Om en rollfigurs Fysik ändras, skall hans livspoäng omedelbart justeras.

Använd rollfigurens Fysik:

- När du räknar ut hans livspoäng vid start.
- När du räknar ut hans Fasthetsförsvar.
- Tester av färdigheterna Koncentration och Uthållighet.
- Tester av Fysik.

2.3.4 Intelligens

Rollfigurens inre mentala egenskap. Detta är rollfigurens inre mentala stabilitet och förmåga att lära sig. Den avgör mängden färdigheter och kunskaper hos rollfiguren.

Varje varelse som kan tänka, lära sig och minnas har åtminstone 1 poäng Intelligens.

Djur har en Intelligens av 1 eller 2. Varelser med människoliknande Intelligens har minst 3.

En varelse som saknar Intelligens är en automat, som fungerar efter enkla instinkter eller programmerade regler. Den är immun mot alla sinnespåverkande effekter (förhäxningar, tvång, inbillningar, mönster samt moraleffekter) och misslyckas automatiskt med alla sina tester av Intelligens.

Om en rollfigurs Intelligens ändras tillräckligt, skall hans antal tränade färdigheter omedelbart justeras.

Använd rollfigurens Intelligens:

- När du räknar ut antalet språk rollfiguren börjar spelet med.
- När du räknar ut antalet tränade färdigheter.
- Tester av färdigheterna Efterforska, Kunskap och Meka.
- Tester av Intelligens.

2.3.5 Visdom

Rollfigurens inåtriktade mentala egenskap. Detta är rollfigurens förmåga att instinktivt känna sin omgivning. Den avgör hans kontakt med det mystiska och andliga, samt hans motståndskraft mot mental påverkan.

Varje varelse som kan förnimma sin omgivning på något vis har åtminstone 1 poäng Visdom.

Något som saknar Visdom är ett föremål, inte en varelse. Något som saknar Visdom, saknar även Utstrålning och vice versa.

Om en rollfigurs Visdom ändras tillräckligt, skall hans antal manapoäng omedelbart justeras (om han har några).

Använd rollfigurens Visdom:

- När du räknar ut hans Viljeförsvar.
- När du räknar ut antalet manapoäng.
- Tester av färdigheterna Uppfatta och Överlevnad.
- Tester av Visdom.

2.3.6 Utstrålning

Rollfigurens utåtriktade mentala egenskap. Detta är rollfigurens förmåga att låta sin personlighet influera omgivningen. Den avgör vilken inverkan hans närvaro har på varelser omkring honom.

Varje varelse som kan skilja mellan sig själv och sin omgivning har åtminstone 1 poäng Utstrålning.

Något som saknar Utstrålning är ett föremål, inte en varelse. Något som saknar Utstrålning, saknar även Visdom och vice versa.

Använd rollfigurens Utstrålning:

- Tester av färdigheterna Använda magi, Bedräglighet och Övertyga.
- Tester av Utstrålning.

2.3.7 Förändring av egenskaper

Egenskapsvärden kan ökas utan gräns. När en rollfigur stiger i grader, ökar ibland hans grundegenskaper.

- Vid 2:a figurgraden och var fjärde figurgrad därefter (6, 10, 14, 18) får han lägga ett poäng till en valfri grundegenskap.
- Vid 4:e figurgraden och var fjärde figurgrad därefter (8, 12, 16, 20) får han lägga ett poäng till *varje* grundegenskap.
- Gifter, sjukdomar och andra effekter kan tillfälligt skada en egenskap (egenskapsskada). Egenskapspoäng som förlorats genom skada återvänder själva, normalt 1 poäng (per skadad egenskap) per dag.

Kapitel 3: Folkslag

Under den hyboriska tidsåldern fanns det en stor mängd olika länder och folkslag. Beroende på vilket folkslag din rollfigur tillhör kommer han att vissa unika särdrag. Men oberoende av folkslag står det dig fritt att låta din rollfigur utvecklas som det passar dig. Alla zamorier är inte rackare och tjuvar (även om många är övertygade om att så är fallet), så om just din zamorier är en hedervärd person eller inte är helt upp till dig.

3.1 Allmänt

I beskrivningen av respektive folkslag återfinner man vissa saker – bakgrunder, språk, välkända miljöer, extraknep och varianter – som förklaras lite närmare här nedan. Övriga beskrivningar av folkslagen är förhoppningsvis självförklarande.

3.1.1 Bakgrunder

Alla folkslag har inte möjlighet till alla bakgrunder. Om du växer upp i ett land som Korintien, som ju saknar kust, lär du inte ha haft tillfälle att lära dig sjömanskap. Det hindrar inte att din rollfigur så småningom blir en pirat, men han kommer att vara en annorlunda pirat än någon som tillbringat sin uppväxt till havs.

3.1.2 Språk

Det finns säkert hundratals olika språk och dialekter runt om i denna värld, men för att inte göra det helt omöjligt att rollspela har spelet begränsat dem till listan nedan.

afguliska	iranska	puntiska
aquilonska	keshiska	shemska
argosiska	kitiska	stygiska
atlajska	korintiska	sydöiska
bossonska	kotiska	tombalkiska
brytunska	kushiska	turanska
cimmeriska	nemediska	vendiska
darfariska	nordiska	zamoriska
hyperboriska	ofiriska	zembabska
hyrkiska	piktiska	zingariska

Varje rollfigur startar spelet med förmågan att tala sitt modersmål och kan dessutom ytterligare språk, från folkslagets lista över språk, motsvarande halva sin Intelligens – 2 (minimum ett extra språk). Därefter lär han sig ett nytt språk, som kan vara vilket som helst i spelet, vid figurgrad 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 och 19.

Vill han snabbt lära sig fler språk, kan han ta knepet Lingvist (se kapitel 7) så ofta han har lust och möjlighet.

3.1.3 Välkända miljöer

Vissa folkslag är speciellt hemmastadda i vissa miljöer. Om ditt folkslag har en välkänd miljö, kan du Ta 10 (se kapitel 6) på tester av färdigheterna Förstulenhet, Uppfatta och Överlevnad även i stressade situationer så länge som du befinner dig i din välkända miljö.

3.1.4 Extraknep

Om ditt särdrag innehåller ett extraknep, får du detta även om du inte uppfyller knepets förutsättningar. Den speciella teknik knepet innebär anses vara så självklart i din kultur att ni tar till er det helt automatiskt.

Om ditt särdrag innehåller ett villkorat extraknep (alltid Färdighetsfokus) handlar det om en färdighet som just ditt folkslag lär er bättre än alla andra. Om du väljer att vara tränad på denna färdighet, erhåller du automatiskt knepet. Om du inte väljer att vara tränad från början, kan du välja

träning på färdigheten senare (genom att ta knepet Färdighetsträning) och få det villkorade knepet vid det tillfället.

3.1.5 Varianter

Inom en del folkslag finns det dessutom varianter. Vissa av dessa har särdrag som avviker betydligt från folkslaget i övrigt och de har därför en helt egen beskrivning. Andra har såpass små avvikelser att de bara omnämns i beskrivningen, men har i övrigt samma särdrag som folkslaget i allmänhet.

3.2 Cimmerier

Cimmerier

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Cimmeriska (modersmål), nordiska, piktiska, aquilonska, hyperboriska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Militär, Resande, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Grundegenskaper:** Styrka +2, Intelligens –2
- **Välkänd miljö:** Tempererade och kalla bergtrakter.
- **Extraknep:** Järnvilja.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Idrott som görs för att klättra, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

3.3 Himeliskt bergsfolk

Himeliskt stamfolk

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Afguliska (modersmål), vendiska, hyrkiska, iranska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Handelsman, Hantverkare, Militär, Resande, Ryttare, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Välkänd miljö:** Bergstrakter.
- **Extraknep:** Tålighet.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Förstulenhet som görs för att smyga, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

3.3.1 Afguler

Afguler

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Afguliska (modersmål), vendiska, hyrkiska, iranska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Tiggare/Slav, Vildmarksman

3.3.2 Wazuler

Wazuler

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Afguliska (modersmål), vendiska, hyrkiska, iranska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Handelsman, Hantverkare, Militär, Resande, Ryttare, Tiggare/Slav, Vildmarksman
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga himeliska bergsfolk:

- **Extraknep:** Kattögon istället för Tålighet.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Uppfatta som görs för att uppfatta fiender i svagt ljus eller i mörker, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.
- **Svaghet:** –1 på alla attackslag som görs i dagsljus.

3.4 Hyborier

Hyborier

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Extraknep:** En hyborier erhåller ett valfritt extraknep från start. Han måste dock uppfylla alla förutsättningar för det.
- **Extra träning:** En hyborier erhåller träning på en extra färdighet (utöver vad hans klass och Intelligens ger) från start.
- **Vapenvana:** En hyborier hanterar ett slagsvärd som ett tungt stridsvapen istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med det.
- **Ödets utvalda:** En hyborier erhåller ett extra hjältepoäng vid varje grad.

3.4.1 Argoss

Argoss

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Argosiska (modersmål), stygiska, nemediska, aquilonska, bossonska, brytunska, ofiriska, korintiska, hyperboriska, zingariska, zamoriska, piktiska, kotiska, shemska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga hyborier:

- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Efterforska som görs för att samla information, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.
- **Villkorat extraknep:** En argoss som är tränad på färdigheten Akrobatik, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (akrobatik). Detta är istället för övriga hyboriers valfria extraknep.

3.4.2 Bossonier

Bossonier

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Bossonska (modersmål), stygiska, nemediska, aquilonska, argosiska, brytunska, ofiriska, korintiska, hyperboriska, zingariska, zamoriska, piktiska, kotiska, shemska..
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Tiggare/Slav.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga hyborier:

- **Vapenvana:** En bossonier hanterar en bossonierbåge som ett stridsvapen (avstånd) istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.
- **Försvar:** En bossonier erhåller en fördel av +1 på alla sina försvar.
- **Ödets utvalda:** En bossonier erhåller *inget* extra hjältepoäng vid varje grad.

3.4.3 Gunderman

Gunderman

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Aquilonska (modersmål), stygiska, nemediska, argosiska, bossonska, brytunska, ofiriska, korintiska, hyperboriska, zingariska, zamoriska, piktiska, kotiska, shemska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga hyborier:

- **Vapenvana:** En gunderman hanterar en pik som ett enkelt vapen istället för ett tungt stridsvapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.
- **Extraknep:** Järnvilja. Detta är istället för övriga hyboriers valfria extraknep.
- **Ödets utvalda:** En gunderman erhåller *inget* extra hjältepoäng vid varje grad.

3.4.4 Hyperborier

Hyperborier

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Ryttare, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga hyborier:

- **Grundegenskaper:** Fysik +2, Utstrålning –2
- **Ödets utvalda:** En hyperborier erhåller *inget* extra hjältepoäng vid varje grad.
- **Färdighet:** Kan slå dubbelt vid ett test av Övertyga som görs för att kuva och välja den tärning som visar högst.

3.4.5 Taurier

Taurier

Kultur: Kultur.

Utseende: Utseende.

Religion: Religion.

Språk: Aquilonska (modersmål), stygiska, nemediska, argosiska, bossonska, brytunska, ofiriska, korintiska, hyperboriska, zingariska, zamoriska, piktiska, kotiska, shemska.

Namn: Namn.

Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Militär, Tiggare/Slav, Vildmarksman.

Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga hyborier:

- **Välkänd miljö:** Tempererade skogar och slättmarker.
- **Villkorat extraknep:** En taurier som är tränad på färdigheten Överlevnad, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (överlevnad). Detta är istället för övriga hyboriers valfria extraknep.
- **Vapenvana:** En taurier har *ingen* speciell vana vid slagsvärd.

3.5 Hyrk

Hyrk

Kultur: Kultur.

Utseende: Utseende.

Religion: Religion.

Språk: Hyrkiska (modersmål), brytunska, zamoriska, kotiska, korintiska, hyperboriska, vendiska, iranska, khitiska, afguliska, shemska, stygiska.

Namn: Namn.

Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.

Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Extraknep:** Långskott.
- **Vapenvana:** En hyrk hanterar en hyrkbåge som ett stridsvapen (avstånd) istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.
- **Vapenvana:** En hyrk hanterar en sabel som ett medeltungt stridsvapen istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.
- **Villkorat extraknep:** En hyrk som är tränad på färdigheten Rida, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (rida).
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Övertyga som görs i området öster om Zamorien, norr om Vendien och väster om Kitai, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

3.5.1 Turan

Turan

Kultur: Kultur.

Utseende: Utseende.

Religion: Religion.

Språk: Hyrkiska (modersmål), brytunska, zamoriska, kotiska, korintiska, hyperboriska, vendiska, iranska, khitiska, afguliska, shemska, stygiska.

Namn: Namn.

Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.

Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga hyrker:

- **Vapenvana:** En turan hanterar en tulvar som ett tungt stridsvapen istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den. Detta är istället för hyrkers normala vapenvana med sabel.

3.6 Iran

Iran

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Iranska (modersmål), afguliska, vendiska, hyrkiska, keshiska, zembabska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Välkänd miljö:** .
- **Extraknep:** .
- **Färdighet:** .

3.7 Kit

Kit

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Kitiska (modersmål), hyrkiska, vendiska, afguliska, shemska, demoniska, gammalstygiska, stygiska, acheronska.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Sjöman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Villkorat extraknep:** En kit som är tränad på någon Kunskap, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus för denna Kunskap.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Förstulenhet som görs för att smyga, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.
- **Extraknep:** En kit får välja ett av följande knep: Besvärjare, Ducka, Förbättrad vapenlös attack, Häxa, Rituellt offer, Vapenfokus (enkla).

3.8 Nordman

Nordman

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Grundegenskaper:** Fysik +2, Händighet –2

- **Välkänd miljö:** Polarmiljöer.
- **Vapenvana:** En nordman hanterar ett bredvärd som ett enkelt vapen istället för ett medeltungt stridsvapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med det.
- **Extraknep:** Enhands bastardsvärd.

3.9 Nordsvart stamfolk

Kushit

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Välkänd miljö:** Tropiska miljöer.
- **Vapenvana:** En kushit hanterar alla sorters spjut som ett enkla vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med dem.
- **Villkorat extraknep:** En kushit som är tränad på färdigheten Idrott, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (idrott).
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Överleva som görs för att klara sig i vildmarken eller uthärda extrema temperaturer, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

3.9.1 Chaga

Chaga

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Sjöman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga nordsvarta stamfolk:

- **Villkorat extraknep:** En chaga som är tränad på färdigheten Kunskap: Mystik, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (kunskap: mystik).
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Uppfatta som görs för att genomskåda bedräglighet eller uppfatta förtrollning, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

3.9.2 Ganata

Ganata

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Militär, Resande, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga nordsvarta stamfolk:

- **Välkänd miljö:** Tropiska öknar istället för alla tropiska miljöer.
- **Vapenvana:** En ganata hanterar en ganatakniv som ett enkelt vapen istället för ett lätt stridsvapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.
- **Vapenvana:** En ganata hanterar ett kroksvärd som ett enkelt vapen istället för ett medeltungt stridsvapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med det.
- **Villkorat extraknep:** En ganata som är tränad på färdigheten Rida, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (rida).

3.9.3 Darfarer

Darfarer

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga nordsvarta stamfolk:

- **Specialattack:** Darfarer filar sina tänder sylvassa och kan, som en snabb handling, bita sin motståndare vid ett lyckat grepp. Bettet orsakar 1t4 poäng skada.

3.10 Pikt

Pikt

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Ryttare, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Grundegenskaper:** Händighet +2, Intelligens –2
- **Välkänd miljö:** Tempererade och subtropiska skogar.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Akrobatik som görs för att tumla, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Idrott som görs för att hoppa, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.
- **Villkorat extraknep:** En pikt som är tränad på färdigheten Överlevnad, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (överlevnad).

3.11 Shemit

Shemit

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.

Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Välkänd miljö:** Öknar.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Bedräglighet som görs för att bluffa, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.
- **Villkorat extraknep:** En shemit som är tränad på färdigheten Uppfatta, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (uppfatta).
- **Extraknep:** Kärnskott.
- **Vapenvana:** En shemit hanterar en shemitbåge som ett stridsvapen (avstånd) istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.

3.11.1 Pelishtit

Pelishtit
Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga shemiter:

- **Välkänd miljö:** Slättmarker istället för öknar
- **Villkorat extraknep:** En pelishtit som är tränad på färdigheten Kunskap: Mystik, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (kunskap: mystik).

3.11.2 Slättshemit

Slättshemit
Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga shemiter:

- **Välkänd miljö:** Slättmarker istället för öknar
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Övertyga som görs för att förändra attityder, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

3.12 Stygier

Stygier
Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.

Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Extraknep:** Offer.
- **Villkorat extraknep:** En stygier som är tränad på färdigheten Kunskap: Mystik, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (kunskap: mystik).
- **Vapenvana:** En stygier hanterar en stygiebåge som ett stridsvapen (avstånd) istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.

3.13 Sydsvart stamfolk

Sydsvart stamfolk
Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Grundegenskaper:** Styrka +2, Utstrålning –2
- **Extraknep:** Ducka.
- **Vapenvana:** En sydsvart hanterar en krigsklubba som ett enkelt vapen istället för ett tungt stridsvapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.

3.13.1 Sydöbo

Sydöbo
Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Artist, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från sydsvarta stamfolk:

- **Grundegenskaper:** Händighet +2, Utstrålning –2
- **Vapenvana:** En sydöbo hanterar alla sorters spjut som ett enkla vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med dem.

3.14 Vend

Vend
Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Ryttare, Sjöman.

Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Färdighet:** Kan slå dubbelt vid ett test av Övertyga som görs för att förändra attityder och välja det bättre tärningsslaget.
- **Extraknep:** Järnvilja.
- **Villkorat extraknep:** En vend som är tränad på färdigheten Kunskap: Adel & Kungar, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (kunskap: adel & kungar).
- **Villkorat extraknep:** En vend som är tränad på färdigheten Kunskap: Historia, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (kunskap: historia).
- **Vapenvana:** En vend hanterar en lätt lans som ett enkelt vapen istället för ett medeltungt stridsvapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.
- **Vapenvana:** En vend hanterar en tulvar som ett tungt stridsvapen istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med den.

3.15 Zamorier

Zamorier

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Resande, Ryttare, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Grundegenskaper:** Händighet +2, Styrka –2.
- **Välkänd miljö:** Städer och underjord.
- **Villkorat extraknep:** En zamorier som är tränad på färdigheten Meka, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (meka).
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Förstulenhet som görs för att gömma undan föremål eller ficktjuveri, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Efterforska som görs för att samla information om stölder, lönnmord eller magiska/legendariska föremål, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

3.16 Zingar

Zingar

Kultur: Kultur.
Utseende: Utseende.
Religion: Religion.
Språk: Språk.
Namn: Namn.
Bakgrunder: Adlig, Artist, Bildad, Handelsman, Hantverkare, Kriminell, Lärjunge, Militär, Ryttare, Sjöman, Tiggare/Slav, Vildmarksman.
Särdrag: Följande särdrag skiljer dem från övriga folkslag:

- **Grundegenskaper:** Utstrålning +2, Fysik –2.
- **Färdighet:** Kan slå om ett test av Uppfatta som görs för att genomskåda bedräglighet, men måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

- **Villkorat extraknep:** En zingar som är tränad på färdigheten Akrobatik, erhåller automatiskt knepet Färdighetsfokus (akrobatik).
- **Vapenvana:** En zingar hanterar ett fäktvärd som ett enkelt vapen istället för ett medeltungt stridsvapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med det.
- **Vapenvana:** En zingar hanterar ett slagsvärd som ett tungt stridsvapen istället för ett exotiskt vapen och erhåller dessutom +1 på skadan han gör med det.

Kapitel 4: Bakgrunder

4.1 Allmänt

4.2 Adlig

4.2.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Kunskap: Adel & kungar, Kunskap: Byggnationer, Kunskap: Historia, Kunskap: Lokalt, Kunskap: Religion, Rida och Övertyga.

4.3 Artist

4.3.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Akrobatik, Bedräglighet, Förstulenhet, Idrott, Kunskap: Historia, Kunskap: Lokalt och Uppfatta.

4.4 Bildad

4.4.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Bedräglighet, Koncentration , Kunskap: Adel & kungar, Kunskap: Byggnationer, Kunskap: Geografi, Kunskap: Historia och Kunskap: Religion.

4.5 Handelsman

4.5.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Bedräglighet, Kunskap: Adel & kungar, Kunskap: Geografi, Kunskap: Lokalt, Rida, Uppfatta och Övertyga.

4.6 Hantverkare

4.6.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Idrott, Kunskap: Byggnationer, Kunskap: Lokalt, Meka, Rida, Uppfatta och Överlevnad.

4.7 Kriminell

4.7.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Bedräglighet, Förstulenhet, Idrott, Initiativ, Kunskap: Lokalt, Meka och Uppfatta.

4.8 Lärjunge

4.8.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Efterforska, Förstulenhet, Koncentration, Kunskap: Religion, Uppfatta, Överlevnad och Övertyga.

4.9 Militär

4.9.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Idrott, Initiativ, Kunskap: Byggnationer, Kunskap: Lokalt, Rida, Uppfatta och Övertyga.

4.10 Resande

4.10.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Idrott, Kunskap: Geografi, Kunskap: Historia, Kunskap: Lokalt, Rida, Uppfatta och Överlevnad.

4.11 Ryttare

4.11.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Förstulenhet, Koncentration, Kunskap: Lokalt, Kunskap: Naturen, Rida, Uppfatta och Överlevnad.

4.12 Sjöman

4.12.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Akrobatik, Bedräglighet, Idrott, Kunskap: Geografi, Uppfatta, Överlevnad och Övertyga.

4.13 Tiggare/Slav

4.13.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Bedräglighet, Förstulenhet, Idrott, Kunskap: Grottutforskning, Kunskap: Lokalt, Uppfatta och Övertyga.

4.14 Vildmarksman

4.14.1.1 Bakgrundsfärdigheter

Med denna bakgrund får du lägga följande färdigheter till din lista över färdigheter du kan vara tränad på: Idrott, Kunskap: Grottutforskning, Kunskap: Naturen, Rida, Uppfatta, Uthållighet och Överlevnad.

Kapitel 5: Klasser

I spelet finns det fem olika **klasser** som en rollfigur kan bli duktigare inom. Varje klass representerar en typ av lärdom och det är fullt tillåtet att efter hand skaffa sig grader inom fler än en klass. Den klass man börjar inom färgar dock rollfiguren starkare, så det är oftast den som styr spelarens syn på rollfiguren.

5.1 Allmänt

Spelet innehåller fem olika grundklasser. De är:

- **Aristokrat:** En ledarfigur som ger order till vänner och fiender med samma självklarhet.
- **Krigare:** En stridsman som helt ägnar sig åt vapen och stridskonster.
- **Mystiker:** En sökare efter krafter bortom det vanliga människor förstår.
- **Rackare:** En filur vars vighet, list och fingerfärdighet hjälper honom.
- **Utmarkare:** En vandrare i vildmarken som använder både list och styrka.

Förkortningar: Klassernas namn förkortas enligt följande: Aristokrat Ars, Krigare Krg, Mystiker Mst, Rackare Rck, Utmarkare Utm.

5.1.1 Klassbeskrivningar

- **Grundegenskaper:** Olika klasser behöver olika grundförutsättningar för att bli bra. Här anges vilka grundegenskaper som är viktigast för just den här klassen.
- **Livspoäng:** Här anges hur många livspoäng en rollfigur av den här klassen erhåller varje grad.
- **Hjältepoäng:** Det antal hjältepoäng man får när man tar en ny grad av den här klassen.
- **Klassfärdigheter**: Det antal färdigheter som rollfiguren är tränad på vid spelets start och en lista över de färdigheter som är klassfärdigheter.
- **Attackfördel:** Detta är den fördel man får på attackslag för att man är av den här klassen.
- **Försvarsfördelar**: Detta är de fördelar man får på försvar för att man är av den här klassen.
- **Startknep**: Vilka knep som rollfiguren får automatiskt vid spelets start om man startar med denna klass.
- **Talanger**: Vid 1:a graden och varje udda grad därefter (3:e, 5:e, 7:e, etc) får man välja en talang från någon av klassens talangkedjor. Här listas de talangkedjor och talanger som klassen ger tillgång till.
- **Extraknep**: Vid varje jämn klassgrad erhåller du ett extraknep för den klassen. Här listas vilka knep man kan välja för denna klass.
- **Startrikedom**: Den mängd utrustning man har vid spelets start om man startar med denna klass.

5.2 Aristokrat

5.2.1 Äventyr

5.2.2 Beskrivning

5.2.3 Bakgrund

5.2.4 Regelinformation

Aristokrater fungerar så här i spelet.

5.2.4.1 Grundegenskaper
Utstrålning är utan tvivel en aristokrat viktigaste egenskap. De är naturliga ledare och förhandlare, men det skadar naturligtvis inte om deras Intelligens och Visdom är över medel.

5.2.4.2 Livspoäng
Aristokrater får vid varje ny grad ytterligare 6 livspoäng.

5.2.4.3 Hjältepoäng
Aristokrater erhåller hjältepoäng motsvarande 5 + halva figurgraden vid första graden och varje gång de erhåller en ny grad i denna klass. Oanvända hjältepoäng från tidigare grader går förlorade.

5.2.4.4 Klassfärdigheter
En aristokrat är tränad i ett antal färdigheter motsvarande 1 + en fjärdedel av sin Intelligens. En aristokrats klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Bedräglighet (Uts), Efterforska (Int), Kunskap: Adel & kungar (Int), Kunskap: Historia (Int) och Övertyga (Uts).

5.2.4.5 Attackfördel
En aristokrat erhåller +1 på sina attackslag.

5.2.4.6 Försvarsfördelar
En aristokrat erhåller +1 på sitt Kraftförsvar och +3 på sitt Viljeförsvar.

5.2.4.7 Startknep
En 1:a gradens aristokrat startar spelet med följande knep: Lingvist, Pansarträning (lätt), Vapenfiness, Vapenträning (enkla).

5.2.4.8 Talanger
Vid 1:a graden och varje udda grad därefter (3:e, 5:e, 7:e, etc) får du välja en talang från någon av talangkedjorna nedan. Du kan välja från vilken talangkedja du vill, men du måste uppfylla alla förutsättningar för den valda talangen. Du kan inte välja samma talang flera gång, såvida inte detta är uttryckligen tillåtet i talangens beskrivning.

5.2.4.8.1 Talangkedja: Auktoritet

En aristokrat som hämtar sina talanger från denna kedja har en naturlig aura av auktoritet och blir ofta åtlydd och aldrig ignorerad.

Fredlig kraft: Du kan utföra en bedövande attack med ett vapen som inte är avsett för detta utan att drabbas av den normala nackdelen av –5 på attackslaget.

Närvaro: Du kan testa Övertyga för att underkuva någon som en normal handling istället för en lång handling.

Förutsättning: Tränad på Övertyga.

Aldrig underlägsen: Du kan testa Övertyga för att underkuva flera personer samtidigt. Du väljer ut vilka du vill påverka och gör ett enda test av färdigheten. Maximalt antal du kan påverka motsvarar din klassgrad och de räknas bara som en enda person när det gäller att bedöma om du drabbas av nackdelen –10 för att ”du är i klart underläge”.

Förutsättning: Tränad på Övertyga, Närvaro.

Kräv kapitulation: Mot en fiende som förlorat minst hälften sina livspoäng, kan du, som en normal handling, testa Övertyga mot hans Viljeförsvar för att förmå honom att släppa sina vapen och ge upp striden. Du kan bara försöka detta en gång per fiende per strid. En fiende som gett upp återupptar dock striden om du eller någon av dina allierade attackerar honom.

Förutsättning: Tränad på Övertyga, Närvaro.

Injaga fruktan: Om du orsakar skada på en fiende som når upp till hans skadetröskel, kan du, som en icke-handling, testa Övertyga mot hans Viljeförsvar för att få honom att fly i panik. En flyende fiende slutar dock fly om du eller någon av dina allierade attackerar honom.

Förutsättning: Tränad på Övertyga, Närvaro.

Vet ni vem jag är? Som en lång handling kan du högt och tydligt deklarera din börd för alla närvarande. Du testar din Övertyga och de motståndare vars Viljeförsvar du besegrar kan inte attackera dig under den här striden. Denna effekt bryts omedelbart om du orsakar dödlig skada på någon motståndare. Denna talang kan bara påverka personer som är av lägre figurgrad än du själv.

Förutsättning: Tränad på Övertyga, Närvaro.

5.2.4.8.2 Talangkedja: Privilegium

En aristokrat som hämtar sina talanger från denna kedja har kommit till den självklara insikten att han är förmer än alla andra.

Titel: Du har en formell adelstitel och alla privilegier som hör till. Du erhåller även det regionala adelssärdraget.

Välutbildad: Du kan testa Kunskap för expertkunskap utan att vara tränad inom den kunskapen.

Spontan färdighet: En gång per dygn kan du testa en valfri färdighet som om du vore tränad på den. Du kan välja denna talang flera gånger och få möjlighet att använda den en extra gång per dygn varje gång du väljer den.

Förutsättning: Välutbildad.

Överklassens privilegier: Närhelst du köper vapen eller pansar kan du testa Övertyga (SG 25) för att erhålla ett mästerligt föremål för samma pris. Om du utnyttjat detta privilegie till att starta en liten rörelse som köper billigt och säljer dyrt, kommer ryktet snabbt att sprida sig och privilegiet att försvinna. En sann aristokrat idkar inte simpel handel på det viset.

Förutsättning: Titel.

Han är med mig: Du kan röja väg för dina vänner och allierade i sociala situationer. När du lyckas med ett test av Bedräglighet eller Övertyga mot en person, kan du spendera ett Hjältepoäng för att ge dina allierade en fördel på tester av samma färdighet mot samma person. Fördelen motsvarar din klassgrad och varar det antal dagar som motsvarar halva din Utstrålning. Du måste specificera de personer som kan utnyttja denna fördel (du väver in deras namn medan du använder din silvertunga mot offret) och de kan inte vara fler än halva din Utstrålning.

Förutsättning: Titel.

Otillbörligt inflytande: Om du blir arresterad för ett brott, kan du testa Övertyga för att använda ditt inflytande till att undgå straff. Svårighetsgraden för testet beror på brottets natur – från SG 20 för en mindre förseelse till SG 40 för högförräderi. Om någon av dina vänner arresteras för ett brott, kan du försöka använda ditt inflytande på samma sätt, men med en nackdel av –5 på testet.

Förutsättning: Titel.

Känningar: Du kan få tag på sällsynta eller illegala föremål utan legala problem så länge som deras pris inte överstiger 100 silverpengar per klassgrad. Du kan även slå om tester av Efterforska för att samla information, men du måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

Tillflyktsort: Du har tillgång till en säker plats dit du kan fly och känna dig säker. Du behöver inte bestämma detaljerna om var denna plats finns förrän du utnyttjar den första gången, men därefter kan de inte förändras. Om platsen blir förstörd, ger talangen inte automatiskt någon ny tillflyktsort.

Du kan välja denna talang flera gånger. Varje gång du väljer den får du tillgång till en ny tillflyktsort.

Välstånd: Varje gång du erhåller en ny klassgrad (inklusive den grad då du väljer denna talang) erhåller du en del av familjeförmögenheten motsvarande 100 silverpengar per klassgrad. Du måste dock bege dig till familjens ägor för att få tillgång till pengarna.

Sociala förmågor: Du får välja två av följande sociala förmågor.

Allierad: Du har en mäktig allierad som ibland kan vara till din hjälp. Spelledaren avgör var denna allierade bor och i vilken utsträckning han är villig att hjälpa till från fall till fall.

Skönhet: Du lägger stor vikt vid ditt yttre och får slå två gånger och välja det bättre resultatet på alla Utstrålningsbaserade tester där din skönhet kan vara till nytta.

Etikett: Du kan släta över upprörda känslor som uppstått när någon gjort ett socialt klavertramp. Du kan inte upphäva själva klavertrampet, men du kan förhindra att det leder till blodsutgjutelse och fiendskap.

Familjeband: Du har starka familjeband och kan ibland få hjälp av familjen. Spelledaren avgör i vilken utsträckning de är villiga att hjälpa till från fall till fall. Det kan även fungera åt andra hållet, så att du måste komma till en familjemedlems hjälp.

Elegans: Allt du gör har ett starkt drag av elegans, stil och bravur. När du lyckas med ett test med en marginal av 5 eller mer, har du gjort det med sådan elegans att kringstående förstummas. Spelledaren avgör vilken fördel du kan dra av denna uppvisning.

Inte ens när du misslyckas med något verkar det besvära dig. Varje gång du misslyckas med ett test, kan du, som en icke-handling, testa Bedräglighet (mot samma SG som det ursprungliga testet) för att få det att verka avsiktligt. På det viset kan du få ett pinsamt platt fall att verka som att du medvetet kastade dig i skydd.

Ormtunga: Du kan använda din Övertyga för att förändra någons attityd till det sämre gentemot någon du vill illa. Detta tar betydligt längre tid än att tala väl om sig själv, så tidsåtgången motsvarar den att Efterforska för att samla information (1t4+1 timmar).

Du kan välja denna talang flera gånger. Varje gång måste du välja två nya förmågor.

5.2.4.8.3 Talangkedja: Inspiration

En aristokrat som hämtar sina talanger från denna kedja förmår att locka fram det bästa ur folk och förmå sina allierade att göra sitt yttersta.

Förstärka allierad: Som en normal handling kan du få en allierad att gå upp +1 steg på tillståndsstegen och erhålla sin figurgrad som tillfälliga livspoäng.

Självförtroende: Som en normal handling kan du ge dina allierade (det antal som motsvarar din klassgrad) ökat självförtroende, vilket ger dem +1 på attackslag och färdighetstester.

Iver: Om en allierad ser dig skada en motståndare, erhåller han sin figurgrad som skadefördel mot denna motståndare på sin nästa attack om den sker innan ditt nästa drag börjar.

Förutsättning: Förstärka allierad, Självförtroende.

Skyndsamhet: Som en snabb handling kan du påskynda en allierads nästa färdighetstest från en normal handling till en kort handling om det sker innan ditt nästa drag börjar.

Hängivenhet: En allierad inom synhåll för dig, som skadar en motståndare tillräckligt för att tvinga ner honom för tillståndsstegen, tvingar ner honom ytterligare –1 steg med denna skada.

Förutsättning: Förstärka allierad, Iver, Självförtroende.

5.2.4.8.4 Talangkedja: Ledarskap

En aristokrat som hämtar sina talanger från denna kedja är en ledargestalt som ingen tvekar att följa in i döden.

Förstärkt ledarskap: Du ökar ditt ledarskapsvärde med +2.

Förutsättning: knepet Ledarskap.

Född ledare: Som en snabb handling kan du ge alla allierade inom synhåll +1 på alla attackslag för resten av striden. De behåller denna fördel bara så länge som de befinner sig inom synhåll för dig.

Samordna: Som en normal handling kan du samordna så att alla allierade ger ytterligare +1 med sin Bistå annan om den utförs innan ditt nästa drag börjar.

Föregå med gott exempel: När du utför en Bistå annan ökar den fördel du ger till halva din klassgrad (avrunda neråt, minimum +2).

Avlägset ledarskap: Dina allierade behåller fördelen från Född ledare även om de rör sig utom synhåll för dig.

Förutsättning: Född ledare.

Orädd ledare: Som en snabb handling kan du ge alla allierade inom synhåll en fördel av +5 på sitt Viljeförsvar mot fruktan för resten av striden.

Förutsättning: Född ledare.

Ny kraft: Som en snabb handling kan du ge alla allierade inom synhåll som förlorat minst hälften av sina livspoäng en fördel av +2 på Viljeförsvar och skadeslag resten av striden.

Förutsättning: Född ledare, Avlägset ledarskap.

Tillit: Som en normal handling kan du ge en allierad möjlighet att utföra en extra normal handling (som givetvis som vanligt kan bytas ner till en kort eller snabb handling) i sitt nästa drag.

Förutsättning: Född ledare, Samordna.

5.2.4.8.5 Talangkedja: Rådgivare

En aristokrat som hämtar sina talanger från denna kedja är en van diplomat med en silvertunga.

Frottera sig: Du har tillbringat mycket tid tillsammans med utländska digniteter och andra personer av rang och vet hur du skall föra dig bland dem. När du utför ett test av en Utstrålnings-baserad färdighet mot personer som är av högre social rang – eller rikedom – än du själv, får du slå två gånger och välja det bästa resultatet.

Världsvan: Du har god känsla för även främmande kulturer. När du går ett testa av Övertyga mot någon utan att kunna deras språk drabbas du inte av den normala nackdelen av –5.

Tvivel: Du kan, som en normal handling, så tvivel om sig själv och sin egen förmåga i någon annan. Om ditt test av Övertyga besegrar personens Viljeförsvar, tvingas han ner –1 steg på tillståndsstegen.

Starka tvivel: Du kan, som en normal handling, så tvivel om sig själv och sin egen förmåga i någon annan. Om ditt test av Övertyga besegrar personens Viljeförsvar, tvingas han ner –2 steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Tvivel.

5.2.4.8.6 Talangkedja: Vapenuppvisning

En aristokrat som hämtar sina talanger från denna kedja har lärt sig mer om att utföra eleganta manövrer med sina vapen än att verkligen slåss med dem.

Beväpnad och farlig: Denna talang tillåter dig att utföra Övertyga för att kuva som en normal handling om du håller i ett vapen.

Beväpnad och elegant: Denna talang tillåter dig att använda ditt vapen på kreativa och ovanliga vis, vilket kan ge dig en fördel på ditt Kraftförsvar. Som en snabb handling kan du utföra en teknik med vapnet som ger dig halva din Utstrålning som fördel på ditt Kraftförsvar fram tills ditt nästa drag börjar.

Förutsättning: Beväpnad och farlig.

Vapenuppvisning: Denna talang tillåter dig att spendera två snabba handlingar på att utföra en serie imponerande tekniker med ditt vapen. Denna uppvisning kan påverka ett antal fiender som inte överstiger halva din Utstrålning. Målen måste befinna sig inom 9 meter, ha en Intelligens på minst 3 och kunna se dig tydligt. Om ditt test av Övertyga besegrar målets Viljeförsvar tvingas det ner –1 steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Beväpnad och farlig.

Mäktig vapenuppvisning: Denna talang fungerar precis som en vanlig vapenuppvisning, fast de mål som påverkas tvingas ner –2 steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Beväpnad och farlig, Vapenuppvisning.

Skrämmande vapenuppvisning: Denna talang tillåter dig att hantera ditt vapen på ett så skrämmande vis att du tvingar dina fiender på defensiven. Som en normal handling kan du påverka ett antal fiender som inte överstiger halva din Utstrålning. Målen måste befinna sig inom 9 meter, ha en Intelligens på minst 3 och kunna se dig tydligt. Om ditt test av Övertyga besegrar målets Viljeförsvar, tvingas det till att använda sig av defensiv strid fram tills ditt nästa drag börjar. Om målet har knepet Vapenhandlag, måste det använda detta knep maximalt.

Förutsättning: Beväpnad och farlig, Vapenuppvisning.

5.2.4.8.7 Talangkedja: Hotande

En aristokrat som hämtar sina talanger från denna kedja har skaffat sig en aura av hänsynslöshet.

Dominerande: Denna talang tillåter dig att lägga din klassgrad som en fördel på dina test av Övertyga för att kuva.

Skrämma upp: Med denna talang kan du göra en stridsfint genom att utföra ett test av Övertyga istället för den normala färdigheten Bedräglighet. Målet försvara sig med sitt Viljeförsvar som vanligt, men erhåller en ökande fördel av +1 för varje gång du använt talangen tidigare mot samma mål i samma strid.

Förskräcka: När du utför en tjurrusning, en omkullspringning eller en avväpna kan du testa Övertyga mot målets Viljeförsvar som en icke-handling. Om testet lyckas erhåller du en fördel av +2 på attacken.

Förutsättning: Dominerande.

Ohygglig: Som en normal handling kan du anta en hållning av extremt allvar. Fiender inom 9 meter som utsätts för denna iskalla blick får sitt Viljeförsvar angripet av ditt test av Övertyga och om deras försvar blir besegrat tvingas de ner –1 steg på tillståndsstegen varje gång du orsakar skada på dem under resten av striden.

Förutsättning: Dominerande, Förskräcka.

5.2.4.9 Extraknep

Vid varje jämn klassgrad erhåller du ett extraknep. Knepet måste väljas från följande lista och du måste fortfarande uppfylla alla förutsättningar för det.

Beriden strid, Beridet skytte, Färdighetsfokus, Färdighetsträning, Förbiridning, Järnvilja, Kavallerichock, Ledarskap, Lingvist, Panache, Pansarträning (lätt), Pansarträning (medel), Trampa, Vapenfiness, Vapenhandlag, Vapenträning (enkla), Vapenträning (exotiskt), Vapenträning (stridsvapen, lätta), Vapenträning (stridsvapen, avstånd).

5.2.5 Startrikedom

En 1:a gradens aristokrat startar spelet med utrustning värd 600 + 10t6 sp. Högst 100 sp av detta får behållas i reda pengar, resten måste spenderas på utrustning annars går det förlorat.

5.3 Krigare

5.3.1 Äventyr

5.3.2 Beskrivning

5.3.3 Bakgrund

5.3.4 Regelinformation

Krigare fungerar så här i spelet.

5.3.4.1 Egenskaper

En krigares absolut viktigaste egenskap är Styrka. Han bör också ha bra Händighet och Fysik, och en hög Intelligens hjälper honom till lite fler färdigheter.

5.3.4.2 Livspoäng

Krigare får vid varje ny grad ytterligare 10 livspoäng.

5.3.4.3 Hjältepoäng

Krigare erhåller hjältepoäng motsvarande 5 + halva figurgraden vid första graden och varje gång de erhåller en ny grad i denna klass. Oanvända hjältepoäng från tidigare grader går förlorade.

5.3.4.4 Klassfärdigheter

En krigare är tränad i ett antal färdigheter motsvarande en fjärdedel av sin Intelligens. En krigares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Initiativ (Hän), Kunskap: Byggnationer (Int), Rida (Hän) och Uthållighet (Fys).

5.3.4.5 Attackfördel

En krigare erhåller +3 på sina attackslag.

5.3.4.6 Försvarsfördelar

En krigare erhåller +3 på sitt Kraftförsvar, +1 på sitt Reflexförsvar och +2 på sitt Fasthetsförsvar.

5.3.4.7 Startknep

En 1:a gradens krigare startar spelet med följande knep: Pansarträning (lätt), Pansarträning (medeltungt), Pansarträning (tungt), Sköldträning, Vapenträning (enkla), Vapenträning (stridsvapen, lätta), Vapenträning (stridsvapen, medeltunga), Vapenträning (stridsvapen, tunga), Vapenträning (stridsvapen, avstånd).

5.3.4.8 Talanger

Vid 1:a graden och varje udda grad därefter (3:e, 5:e, 7:e, etc) får du välja en talang från någon av talangkedjorna nedan. Du kan välja från vilken talangkedja du vill, men du måste uppfylla alla förutsättningar för den valda talangen. Du kan inte välja samma talang flera gång, såvida inte detta är uttryckligen tillåtet i talangens beskrivning.

5.3.4.8.1 Talangkedja: Blodtörst

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja har kommit i kontakt med vilddjuret inom sig och kan släppa loss det i form av ett obändigt raseri.

Raseri: En gång per dygn kan du, som en snabb handling, låta dig uppslukas av ett besinningslöst bärsärkaraseri. Du erhåller tillfälligt +2 på attackslag, +2 på skadeslag och +2 på ditt Viljeförsvar, men erhåller en tillfällig nackdel av –2 på ditt Reflexförsvar. Under raseriet kan du använda alla färdigheter och knep utom Vapenhandlag.

Ett bärsärkaraseri varar i det antal rundor som motsvarar halva din Fysik. Du kan frivilligt avsluta raseriet i förväg. När raseriet tar slut, tvingas du ner –1 bestående steg på tillståndsstegen. Detta tillstånd består tills du vilar 10 minuter i sträck utan att utföra några ansträngande handlingar.

Du kan välja denna talang flera gånger och får då möjlighet att använda den en gång per dygn varje gång du väljer den. Du kan dock aldrig gå i raseri mer än en gång per strid.

Sårat raseri: Om du erhåller skada som uppnår din skadetröskel eller som reducerar dig till hälften av totala livspoängen (eller lägre), kan du gå in i raseri som en reaktion. Detta bärsärkaraseri varar i halva din Fysik rundor räknat från början av ditt nästa drag. Ett sårat raseri tvingar inte ner dig på tillståndsstegen när det upphör och räknas heller inte bort från det antal raseri du kan utföra per dygn. Däremot kan du fortfarande inte gå i raseri mer än en gång per strid.

Förutsättning: Raseri, Förbättrad tålighet.

Kraftigt raseri: När du befinner dig i raseri, erhåller du +5 på attack, skada och Viljeförsvar.

Förutsättning: Raseri, figurgrad 9.

Outtröttligt raseri: När ditt raseri tar slut, får du lov att testa Uthållighet (SG 20) för att undvika att tvingas –1 bestående steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Raseri, Kraftigt raseri, figurgrad 13.

Mäktigt raseri: När du befinner dig i raseri, erhåller du +10 på attack, skada och Viljeförsvar.

Förutsättning: Raseri, Kraftigt raseri, Outtröttligt raseri, figurgrad 17.

Vildsint attack: Denna talang tillåter dig att attackera en enda motståndare på bekostnad av allt annat. Du erhåller +5 på attackslaget mot denna motståndare, men alla andra motståndare erhåller +5 på attacker mot dig fram tills ditt nästa drag börjar.

Blodbad: Du chockar dina fiender med din hänsynslöshet och blodtörst. Om du träffar en fiende och gör skada nog för att nå upp till hans skadetröskel, jämför du ditt attackslag med Viljeförsvaret

hos alla fiender inom 9 meter som kan se blodbadet tydligt. Om deras Viljeförsvar besegras tvingas de –1 steg på tillståndsstegen.

5.3.4.8.2 Talangkedja: Kraft

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja har koncentrerat sig på att använda sin råa styrka maximalt i strid.

Kraftig tjurrusning: När du lyckas tjurrusa en motståndare, får du flytta honom dubbelt så långt bakåt som normalt.

Förutsättning: knepet Förbättrad tjurrusning, figurgrad 6.

Förbättrat kraftslag: När du använder knepet Kraftslag för att göra mer skada med en attack, ökar skadefördelen knepet ger dig. Om du använder enhandsfattning ger knepet två poäng skadefördel för varje poäng attacknackdel du tar. Om du använder tvåhandsfattning ger knepet tre poäng skadefördel för varje poäng attacknackdel du tar. Som vanligt, får du ingen skadefördel alls med ett lätt vapen av det här knepet.

Förutsättning: knepet Kraftslag, figurgrad 9.

Överlägsen klyvning: När knepet Mäktig klyvning ger dig en extra attack, får du lov att förflytta dig 1 meter innan du utför den extra attacken. Denna förflyttning kan bara utföras en gång per runda.

Förutsättning: knepet Mäktig klyvning, figurgrad 12.

Krossande tjurrusning: Din tjurrusning gör 2t6 poäng krosskada utöver sin normala effekt.

Krossande omkullspringning: Din omkullspringning orsakar 2t6 poäng krosskada utöver sin normala effekt.

Omtöcknande attack: Om du träffar med ett krossvapen och ditt attackslag även besegrar motståndaren Fasthetsförsvar, gör du honom omtöcknad så att han förlorar den högsta handlingen i sitt nästa drag (alltså sin normala handling om han har en sådan, annars sin korta handling eller, i sista hand, sin snabba handling).

Vapensmäll: Om du gör en attack mot motståndarens vapen och träffar och ditt attackslag även besegrar motståndarens Viljeförsvar, drabbas han av en nackdel av –5 på alla attacker som han utför med den handen i sitt nästa drag. Om han höll vapnet i två händer gäller nackdelen på båda händerna.

5.3.4.8.3 Talangkedja: Härdad

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja har förmågan att bortse från smärta och enklare skador.

Skadereducering: Du erhåller förmågan att ignorera en del av skadan från varje attack. Dra bort 1 från skadan du får varje gång du erhåller skada av ett vapen (även naturliga vapen). Denna talang staplar inte med skadereduceringen från pansar. Du kan välja denna talang flera gånger och därmed öka skadereduceringen med +1 för varje gång du väljer den.

Hårda nävar: En gång per strid, när du blir attackerad i närstrid, men innan attackslaget slås, kan du fånga in det attackerande vapnet (även ett naturligt vapen) i dina hårda näve. Du måste ha en hand fri för att utföra detta. Inget attackslag slås, attacken träffar dig automatiskt, men gör bara en fjärdedel av normal skada (avrunda neråt, minimum en poäng). Skadan som görs kan reduceras av talangen Skadereducering, men inte av pansar. Du kan välja denna talang flera gånger och få möjlighet att använda den en gång per strid för varje gång du väljer den.

Förutsättning: Skadereducering.

Stenhårda nävar: När du använder talangen Hårda nävar för att fånga in ett vapen, kan du, som en omedelbar handling, slå för att avväpna (om du fångade ett tillverkat vapen) eller fälla (om du fångade ett naturligt vapen). Även om du misslyckas orsakar du inget motanfall. Om du lyckas avväpna, kan du behålla vapnet i handen.

Förutsättning: Skadereducering, Hårda nävar.

Klippfast: Om du inte förflyttar dig mer än 1 meter under ditt drag, drabbas alla tjurrusningar och omkullspringningar mot dig av en nackdel av –5 och alla försök att tumla förbi dig drabbas av en nackdel av –10. Dessa effekter varar fram tills ditt nästa drag börjar.

5.3.4.8.4 Talangkedja: Strid

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja är tränad på att kontrollera striden och snabbt utnyttja situationen.

Plötslig rörelse: När du utför en glidning som en snabb handling, kan du förflytta dig 2 meter istället för 1 meter. Detta räknas dock fortfarande sin en glidning i alla avseenden.

Förutsättning: knepet Rörlighet.

Ökat tempo: Du får lov att slå om ett test av Initiativ, men du måste använda det nya resultatet även om det är sämre.

Förutsättning: knepet Rörlighet, Plötslig rörelse.

Förbättrat vapenhandlag: När du använder ditt knep Vapenhandlag får du ta en nackdel ända upp till din figurgrad. Du är inte begränsad till en maximal nackdel på –5 längre.

Förutsättning: knepet Vapenhandlag, figurgrad 6.

Opportunist: Om en fiende inom 3 meter faller till följd av en allierads attack, får du utföra en närstridsattack mot en fiende du hotar som en omedelbar handling.

Uppföljning: Om du i ditt drag träffar din motståndare med en närstridsattack, får du lov att utföra en ny attack med samma vapen mot ett annat mål som en snabb handling.

Låsande attack: Om du i ditt drag träffar med en närstridsattack och ditt attackslag även besegrar motståndaren Fasthetsförsvar, sänker du hans fart till 0 fram tills ditt nästa drag börjar under förutsättning att du inte själv förflyttar dig efter att du utfört attacken.

5.3.4.8.5 Talangkedja: Kasta

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja är speciellt duktig på att kasta vapen.

Kasta: Maximalt avstånd för dina kastvapen ökar till sju avståndssteg.

Förbättrad kasta: Maximalt avstånd för dina kastvapen ökar till tio avståndssteg.

Förutsättning: Kasta.

Mäktig kasta: Maximalt avstånd för dina kastvapen ökar till tolv avståndssteg.

Förutsättning: Kasta, Förbättrad kasta.

Kasta allt: Du kan kasta alla slags närstridsvapen. Om vapnet inte har något annat angivet, har det ett avståndssteg på 3 meter.

Förutsättning: Kasta.

Snurrande kast: Du kan utföra en attack med ett kastat vapen mot två motståndare samtidigt. Du slår ett enda attackslag mot två motståndare som befinner sig alldeles intill varandra och jämför slaget med deras respektive försvar. Attacken räknas inte som en områdesattack.

Förutsättning: Kasta.

5.3.4.8.6 Talangkedja: Soldat

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja har tjänstgjort som soldat och är van vid den sortens strid.

Släpa: Du kan bära mer utrustning än normalt. Din Styrka räknas som 4 poäng högre när du räknar ut vad du kan bära.

Lättväckt: Du sover extremt lätt och kan utföra tester av Uppfatta utan nackdel när du sover (en sovande drabbas normalt av en nackdel av –10 på tester av Uppfatta).

Enhetsstrid: När du strider i närstrid mot en motståndare, erhåller du en fördel av +1 för varje allierad som också hotar denne motståndare. Denna fördel staplar med fördelen från att omringa en motståndare.

Våg av fart: Om du spenderar ett hjältepoäng när ditt drag börjar, erhåller du en extra kort handling i draget.

Explosion av fart: Om du spenderar ett hjältepoäng när ditt drag börjar, erhåller du en extra normal handling i draget.

Förutsättning: Våg av fart.

Multiattack: Denna talang minskar nackdelarna från knepen Dubbelattack och Trippelattack med 2. Du kan välja denna talang flera gånger och den minskar nackdelarna med 2 för varje gång du väljer den (dock kan nackdelarna aldrig vändas till fördelar, hur många gånger du än väljer denna talang).

5.3.4.8.7 Talangkedja: Pansar

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja är van vid att strida i pansar och kan utnyttja sitt pansar på bästa sätt.

Pansarförsvar: Denna talang ger dig möjlighet att välja om du vill räkna din gradjustering eller ditt pansars pansarfördel på ditt Kraftförsvar.

Förbättrat pansarförsvar: Denna talang ger din möjlighet att räkna både din gradjustering och ditt pansars halva pansarfördel på ditt Kraftförsvar.

Förutsättning: Pansarförsvar.

Pansarmästare: Maximal Händighet för ditt pansar när det gäller att räkna ut ditt Reflexförsvar höjs med 2.

Förutsättning: Pansarförsvar.

Ångvält: Ditt pansar varken reducerar din fart eller din förmåga att springa.

Förutsättning: Pansarförsvar.

Andra hud: Ditt pansars skadereducering ökar med +1.

Förutsättning: Pansarförsvar.

Sköldförsvar: Din skölds sköldfördel ökar med +1.

Förutsättning: knepet Sköldträning.

Sköldblockering: Som en snabb handling kan du förbereda dig på att blockera nästa attacken från en viss fiende du utser. Som en icke-handling (en reaktion) får du göra ett attackslag (närstrid, kan inte använda finess) och lägga till sköldens sköldfördel. Om resultatet är minst lika med motståndarens attackslag, har du blockerat attacken med din sköld, annars utförs den som vanligt.

Om motståndarens attackslag blir en naturlig ”20”, kan du inte blockera den med mindre än att du spenderar ett hjältepoäng på det.

Varje snabb handling du spenderar på att förbereda dig, tillåter dig att blockera ännu en attack – från samma motståndare eller någon annan du utser. Ditt Kraftförsvar förändras inte av att du använder din sköld på detta vis.

Förutsättning: knepet Sköldträning, Sköldförsvar.

Falangstrid: Om du slutar ditt drag intill en allierad, kan du med en kort handling förstärka din allierades Kraftförsvar med din sköldfördel. Du behåller fortfarande din sköldfördel på ditt eget Kraftförsvar. Denna effekt varar fram tills ditt nästa drag börjar eller tills din allierade flyttar från denna skyddade position.

Om två eller fler krigare har denna talang, kan välja att flytta som en enhet och skydda varandra hela vägen. De med högre initiativ avvaktar ner till det lägsta initiativet och alla agerar sedan samtidigt.

5.3.4.8.8 Talangkedja: Taktiker

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja

Stridsanalys: Denna talang ger dig möjlighet att med en snabb handling bedöma vilka av dina allierade och motståndare inom ditt synfält som har hälften eller mindre av sina livspoäng kvar.

Nedhållande eld: När du utför en avståndsattack mot en fiende drabbas han av en nackdel av –1 på sina attacker både mot dig och de av dina allierade som befinner sig inom 9 meter från dig. Denna effekt vara fram tills ditt nästa drag börjar.

Förutsättning: Stridsanalys.

Dra på sig eld: Du kan distrahera fienderna och få dem att vända sig mot dig. De måste se dig tydligt och du får inte ha skydd mot dem. Gör ett test av Övertyga och alla fiender vars Viljeförsvar blir besegrat, kan inte attackera någon annan inom 9 meter från dig. Denna effekt vara fram tills ditt nästa drag börjar.

Mänsklig sköld: Som en snabb handling kan du förbereda dig att ta emot smällarna för en allierad som du befinner dig intill. Fram tills ditt nästa drag börjar kommer alla attacker riktade mot denna allierade att utföras mot dig istället. Du kan inte använda ditt Reflexförsvar för att försvara dig mot dessa attacker.

Förutsättning: tränad på Initiativ.

Okuvlig: Som en snabb handling, en gång per dygn, kan du öka +5 steg på tillståndsstegen. Du kan välja denna talang flera gånger och får då möjlighet att använda den en gång per dygn varje gång du väljer den.

Seg som sulläder: Du kan utföra Andra andningen en extra gång per dygn.

Bryta igenom: Om du i ditt drag träffar med en närstridsattack och ditt attackslag även besegrar motståndarens Fasthetsförsvar, får alla som hotar honom utföra en attack som en omedelbar handling.

Övermanna: Om du i ditt drag träffar med en närstridsattack och ditt attackslag även besegrar motståndaren Viljeförsvar, får han inte utföra några omedelbara handlingar fram tills ditt nästa drag börjar.

5.3.4.8.9 Talangkedja: Kämpe

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja är van att använda både sin kropp och andra tillhyggen i striden.

Smäll: Du gör +1 på skada i närstrid.

Omskakande smäll: Om du träffar en fiende i närstrid och gör skada som uppnår hans skadetröskel, tvingar du ner honom –1 extra steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Smäll

Brottare: Du erhåller en fördel av +2 på alla försök att greppa en motståndare.

Urbalansera: Du ditt drag kan du, som en fri handling, utse en motståndare som befinner sig intill dig. Denna motståndare får ingen fördel av sin Styrka på attackslag mot sig. Denna effekt varar fram tills ditt nästa drag börjar.

Förutsättning: Brottare.

Förbättrad improvisation: När du strider med ett improviserat vapen (eller ett du bara inte är tränad på), drabbas du bara av –2 på attackslagen istället för –5.

Mäktig improvisation: När du strider med ett improviserat vapen (eller ett du bara inte är tränad på), drabbas du inte av någon nackdel för detta. I praktiken räknas du som tränad på alla vapen du tar i din hand.

Förutsättning: Förbättrad improvisation.

5.3.4.8.10 Talangkedja: Vapenmästare

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja är en mästare på sitt utvalda vapen. För samtliga dessa talanger gäller att du måste välja alla enkla vapen, en grupp (lätta, medeltunga, tunga eller avstånd) stridsvapen eller ett enda exotiskt vapen som talangen gäller för. Om du väljer samma talang mer än en gång, måste du välja något annat den gäller för.

Förödande hugg: Med det valda vapnet eller vapengruppen får du räkna motståndarens skadetröskel som 5 poäng lägre när du beräknar effekten av din attack.

Förutsättning: Mäktigt vapenfokus, knepet Vapenfokus på det valda vapnet eller vapengruppen, figurgrad 6.

Mäktig vapenspecialisering: Med det valda vapnet eller vapengruppen gör du +4 på skada. Denna fördel staplar inte med fördelen från Vapenspecialisering.

Förutsättning: Vapenspecialisering, knepet Vapenfokus på det valda vapnet eller vapengruppen, figurgrad 6.

Mäktigt vapenfokus: Med det valda vapnet eller vapengruppen erhåller du en fördel av +2 på alla attackslag. Denna fördel staplar inte med fördelen från Vapenfokus.

Förutsättning: knepet Vapenfokus på det valda vapnet eller vapengruppen, figurgrad 4.

Genomträngande hugg: Med det valda vapnet eller vapengruppen får du räkna motståndarens skadereducering som 5 poäng lägre när du beräknar effekten av din attack.

Förutsättning: Mäktigt vapenfokus, knepet Vapenfokus på det valda vapnet eller vapengruppen, figurgrad 6.

Vapenspecialisering: Med det valda vapnet eller vapengruppen gör du +2 på skada.

Förutsättning: knepet Vapenfokus på det valda vapnet eller vapengruppen, figurgrad 4.

5.3.4.8.11 Talangkedja: Äventyrare

En krigare som hämtar sina talanger från denna kedja

Hitta svaghet: Du är skicklig på att finna svagheter i motståndarens rustning. Som en snabb handling kan du testa Uppfatta mot motståndarens Reflexförsvar. Om du lyckas räknas inte motståndarens skadereducering mot din nästa attack om den utförs i samma drag.

Förbättrad virvelvind: Du drabbas inte av någon nackdel på attackslaget när du utför en virvlande attack.

Förutsättning: knepet Virvlande attack.

Omdirigera: När du blir attackerad i närstrid kan du, som en omedelbar handling, styra om anfallarens vapen så att attacken riktas mot någon annan varelse som ni båda hotar. Du slår ett attackslag med ditt vapen mot en SG motsvarande anfallarens attackslag. Om du lyckas, styr du om attacken och anfallarens attackslag används istället mot det nya målet.

Svepande attack: Du kan utföra en närstridsattack med ett huggvapen som träffar två motståndare samtidigt. Du slår ett enda attackslag mot två motståndare som befinner sig alldeles intill varandra och jämför med deras respektive försvar. Attacken räknas inte som en områdesattack.

Hoppande attack: Som en snabb handling kan du hoppa upp och attackera motståndaren ovanifrån. Testa Idrott mot motståndarens Reflexförsvar. Om du lyckas erhåller du +2 på attack och +1t6 på skada.

Synkroniserad tvåvapenstrid: Om du strider med två vapen och båda dina vapen träffar samma motståndare, får du summera skadan från dem och dra bort hans skadereducering en enda gång från denna summa.

Förutsättning: knepet Tvåvapenstrid.

Snabb tvåvapenstrid: När du strider med två vapen kan du utföra din attack med avighands-vapnet som en fri handling istället för en snabb handling.

Förutsättning: knepet Tvåvapenstrid, knepet Förbättrad tvåvapenstrid.

5.3.4.9 Extraknep

Vid varje jämn klassgrad erhåller du ett extraknep. Knepet måste väljas från följande lista och du måste fortfarande uppfylla alla förutsättningar för det.

Avståndsfiness, Beriden strid, Beridet skytte, Demonbane, Dubbelattack, Ducka, Dödens nät, Dödligt skott, Enhands bastardsvärd, Fällning, Färdighetsfokus, Färdighetsträning, Förbiridning, Förbättrad avväpning, Förbättrad brottning, Förbättrad fatalitet, Förbättrad omkullspringning, Förbättrad skadetröskel, Förbättrad sköldsmäll, Förbättrad stormning, Förbättrad söndra, Förbättrad tjurrusning, Förbättrad tvåhandsfattning, Förbättrad tvåvapenstrid, Förbättrat kärnskott, Förbättrat prickskytte, Gunderländsk stil, Järnvilja, Kast, Kavallerichock, Klyvning, Kraftfull stormning, Kraftslag, Krossande grepp, Krypskytt, Kärnskott, Ledarskap, Långskott, Låsning, Mångsidig bågskytt, Mäktig klyvning, Mäktig söndra, Mäktig tvåvapenstrid, Mäktigt hugg, Mäktigt kärnskott, Pansarträning (lätt), Pansarträning (medel), Pansarträning (tungt), Parera, Pilskur, Prickskytte, Reflexparering, Rörlighet, Sköldträning, Slagsmål, Snabb återhämtning, Snabbdra vapen, Snabbhugg, Snabbladdning, Snabbskytte, Strid i blindo, Stridsreflexer, Trampa, Trippelattack, Tvåvapenförsvar, Tvåvapenstrid, Tålighet, Undvika pilar, Utfall, Vapenfokus, Vapenhandlag, Vapenträning (enkla), Vapenträning (exotiskt), Vapenträning (stridsvapen, lätta), Vapenträning (stridsvapen, medeltunga),

Vapenträning (stridsvapen, tunga), Vapenträning (stridsvapen, avstånd), Virvlande attack, Välriktat skott, Överlägset kärnskott.

5.3.5 Startrikedom

En 1:a gradens krigare startar spelet med utrustning värd 200 + 10t6 sp. Högst 10 sp av detta får behållas i reda pengar, resten måste spenderas på utrustning annars går det förlorat.

5.4 Mystiker

5.4.1 Äventyr

5.4.2 Beskrivning

5.4.3 Bakgrund

5.4.4 Regelinformation

Mystiker fungerar så här i spelet.

5.4.4.1 Egenskaper

En mystiker som ägnar sig åt magi behöver Utstrålning och Visdom. Om han är mer av en lärd man är det Intelligens han behöver och om han studerar de mystiska stridskonsterna bör han ha bra Händighet och Visdom.

5.4.4.2 Livspoäng

Mystiker får vid varje ny grad ytterligare 5 livspoäng.

5.4.4.3 Hjältepoäng

Mystiker erhåller hjältepoäng motsvarande 5 + halva figurgraden vid första graden och varje gång de erhåller en ny grad i denna klass. Oanvända hjältepoäng från tidigare grader går förlorade.

5.4.4.4 Klassfärdigheter

En mystiker är tränad i ett antal färdigheter motsvarande 2 + en fjärdedel av sin Intelligens. En mystikers klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Efterforska (Int), Kunskap: Historia (Int), Kunskap: Mystik (Int), Kunskap: Religion (Int), Uppfatta (Vis) och Övertyga (Uts).

5.4.4.5 Attackfördel

En mystiker erhåller +0 på sina attackslag (alltså ingen fördel alls av sin klass).

5.4.4.6 Försvarsfördelar

En mystiker erhåller +3 på sitt Viljeförsvar.

5.4.4.7 Startknep

En 1:a gradens mystiker startar spelet med följande knep: Lingvist, Vapenträning (enkla).

5.4.4.8 Talanger

Vid 1:a graden och varje udda grad därefter (3:e, 5:e, 7:e, etc) får du välja en talang från någon av talangkedjorna nedan. Du kan välja från vilken talangkedja du vill, men du måste uppfylla alla förutsättningar för den valda talangen. Du kan inte välja samma talang flera gång, såvida inte detta är uttryckligen tillåtet i talangens beskrivning.

5.4.4.9 Extraknep

Vid varje jämn klassgrad erhåller du ett extraknep. Knepet måste väljas från följande lista och du måste fortfarande uppfylla alla förutsättningar för det.

Besvärjare, Fällning, Färdighetsfokus, Färdighetsträning, Förbättrad brottning, Förstärka frammaning, Häxa, Improviserat offer, Järnvilja, Kast, Lingvist, Magimästare, Magisk länk, Offer,

Pansarträning (lätt), Plågat offer, Rituellt offer, Trollkarlens kunskap, Trollkarlens styrka, Undvika pilar, Utfall, Vapenfiness, Vapenträning (enkla), Virvlande attack.

5.4.5 Startrikedom

En 1:a gradens mystiker startar spelet med utrustning värd 100 + 10t6 sp. Högst 10 sp av detta får behållas i reda pengar, resten måste spenderas på utrustning annars går det förlorat.

5.5 Rackare

5.5.1 Äventyr

5.5.2 Beskrivning

5.5.3 Bakgrund

5.5.4 Regelinformation

Rackare fungerar så här i spelet.

5.5.4.1 Egenskaper

En rackares två viktigaste egenskaper är Händighet och Intelligens, men en bra Visdom hjälper honom att upptäcka faror och en bra Utstrålning hjälper honom att bluffa sig ur dem.

5.5.4.2 Livspoäng

Rackare får vid varje ny grad ytterligare 6 livspoäng.

5.5.4.3 Hjältepoäng

Rackare erhåller hjältepoäng motsvarande 5 + halva figurgraden vid första graden och varje gång de erhåller en ny grad i denna klass. Oanvända hjältepoäng från tidigare grader går förlorade.

5.5.4.4 Klassfärdigheter

En rackare är tränad i ett antal färdigheter motsvarande 3 + en fjärdedel av sin Intelligens. En rackares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Bedräglighet (Uts), Förstulenhet (Hän), Idrott (Sty), Meka (Int) och Övertyga (Uts).

5.5.4.5 Attackfördel

En rackare erhåller +1 på sina attackslag.

5.5.4.6 Försvarsfördelar

En rackare erhåller +1 på sitt Kraftförsvar, +3 på sitt Reflexförsvar, +1 på sitt Fasthetsförsvar och +1 på sitt Viljeförsvar.

5.5.4.7 Startknep

En 1:a gradens rackare startar spelet med följande knep: Pansarträning (lätt), Tyst pansar, Vapenträning (enkla), Vapenträning (stridsvapen, lätta).

5.5.4.8 Talanger

Vid 1:a graden och varje udda grad därefter (3:e, 5:e, 7:e, etc) får du välja en talang från någon av talangkedjorna nedan. Du kan välja från vilken talangkedja du vill, men du måste uppfylla alla förutsättningar för den valda talangen. Du kan inte välja samma talang flera gång, såvida inte detta är uttryckligen tillåtet i talangens beskrivning.

5.5.4.8.1 Talangkedja: Paranoia

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja är alltid på helspänn, beredd på att bli attackerad när som helst.

Paranoia: Du får slå dubbelt på tester av Initiativ och välja det bättre tärningsslaget.

Genomsökning: När en strid börjar får du, som en fri handling i ditt första drag, låta blicken svepa över området för att snabbt skaffa dig en överblick. Gör ett test av Uppfatta med en omständighetsfördel av +5. Du lägger märke till allt inom 9 meter som du kan uppfatta med det resultatet.

Alltid redo: Du får slå dubbelt på tester av Uppfatta för att avgöra om du är överraskad när en strid börjar och välja det bättre tärningsslaget.

Vaksam: Om du blivit överraskad och oförmögen att agera i överraskningsrundan, kan du spendera ett hjältepoäng för att få lov att agera i alla fall.

Sjätte sinne: Du får använda ditt Reflexförsvar även om du är handfallen eller blir attackerad av en osedd fiende.

5.5.4.8.2 Talangkedja: Sjörövare

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja har varit ute på de sju haven för att förtjäna brödfödan.

Sjöben: Du är van att hälla dig upprätt på ett gungande fartygsdäck. Du drabbas inte av någon nackdel på attackslagen vid hårt väder till sjöss och blir inte heller sjösjuk. Du får slå om ett test av Akrobatik för att balansera, men du måste behålla det nya slaget även om det är sämre. Du kan röra dig med full fart vid ett lyckat test, medan ett misslyckat fortfarande har samma inverkan.

Livet är hårt: Du har lärt dig att man inte kan ödsla någon tid på att ha ihjäl sårade fiender. Du kan utföra en nådastöt som en normal handling istället för en lång handling.

Legendariska lungor: Du har lärt dig att fungera under vattnet ett längre tag. Du kan hålla andan i det antal rundor som motsvarar dubbla din Fysik innan du måste börja testa Uthållighet.

Utkik: Du är van att flänga upp i masttoppen även under svåra omständigheter. Om du inte har mer än lätt pansar på dig, kan du klättra med halv fart istället för en fjärdedel. Du kan även använda ditt Reflexförsvar medan du klättrar och kan Ta 10 på tester av Idrott för att klättra även under stress.

Sjöbuse: En gång per dygn kan du lägga din klassgrad som en fördel till ett attackslag, ett färdighetstest eller en egenskapstest. Du kan bestämma att lägga till klassgraden efter att du fått reda på resultatet av ditt tärningsslag.

Förutsättning: Sjöben.

Kapare: Du får slå om alla attackslag du utför ombord på ett fartyg, men du måste behålla det nya slaget även om det är sämre.

Förutsättning: Sjöben, Sjöbuse.

Världsvan: Om du får en naturlig ”20” på ett attackslag du utför ombord på ett fartyg, erhåller du ett tillfälligt hjältepoäng. Om du inte använder detta hjältepoäng innan striden är över, går det förlorat.

Förutsättning: Kapare, Sjöben, Sjöbuse.

5.5.4.8.3 Talangkedja: Fula trick

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja vet hur man skall attackera där det gör mest skada.

Lömskt hugg: Om din attack träffar en motståndare som du omringar eller som är försvarslös, tvingar du automatiskt ner honom –1 steg på tillståndsstegen. Detta är utöver det steg som skada som uppnår hans skadetröskel tvingar ner honom.

Snyting: När du attackerar en försvarslös motståndare med en blydagg eller annat vapen som normalt utdelar bedövande skada (alltså inte ett dödligt vapen som du använder för att ge bedövande skada) och skadan du gör uppgår till hans skadetröskel, tvingar du ner honom –5 steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Lömskt hugg.

Förbättrat lömskt hugg: Som ett vanligt lömskt hugg, men du tvingar ner motståndaren –2 steg på tillståndsstegen med en lyckad träff.

Förutsättning: Lömskt hugg.

Vanförande hugg: Som ett vanligt lömskt hugg, men du tvingar ner motståndaren –1 bestående steg på tillståndsstegen med en lyckad träff. Detta består tills motståndaren behandlats med ett test av Överlevnad (SG 20) för att behandla sår. Effekten av denna talang staplar inte med effekten från talangen Förbättrat lömskt hugg.

Förutsättning: Lömskt hugg.

Tystande hugg: Som ett vanligt lömskt hugg, men motståndaren bli oförmögen att tala tills han återhämtat sig ett steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Lömskt hugg.

Förblindande hugg: Som ett vanligt lömskt hugg, men motståndaren bli oförmögen att se tills han återhämtat sig ett steg på tillståndsstegen.

Förutsättning: Lömskt hugg.

Tjuvhugg: Om din attack träffar en motståndare som du omringar eller som är försvarslös, gör din attack extra skada. Den extra skadan är +1t4 för varje två klassgrader. Attacker med avståndsvapen kan bara räknas som tjuvhugg om avståndet till målet är högst 9 meter. Du kan helt enkelt inte uppnå den precision som krävs på större avstånd. Observera att det inte är möjligt att omringa med ett avståndsvapen, så endast en försvarslös motståndare kan möjliggöra ett tjuvhugg på avstånd.

Om du använder en blydagg eller gör en vapenlös attack, räknas extraskadan från tjuvhugget som bedövande skada om du inte tar nackdelen –5 på attackslaget för att få räkna vapenskadan som normalskada. Du kan inte använda ett vapen som gör normal skada för att ge bedövande skada med ett tjuvhugg, inte ens med den vanliga nackdelen av –5, eftersom du måste kunna använda ditt vapen på bästa sätt för att genomföra ett tjuvhugg.

Förutsättning: Lömskt hugg.

Förbättrat tjuvhugg: Typen av tärning du använder för den extra skadan vid ett lyckat tjuvhugg ökar. Du kan välja detta knep flera gånger och typen av tärning ökar varje gång (till t6, t8, t10 och, slutligen, t12).

Förutsättning: Lömskt hugg, Tjuvhugg.

5.5.4.8.4 Talangkedja: Skärmytsling

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja är van vid att attackera snabbt och oväntat.

Hög fart: Din grundfart ökar med 3 meter så länge som du inte bär tungt pansar eller en tung last.

Snabbt hugg: Om du rör dig minst 3 meter under ditt drag, kan du testa Förstulenhet för att finta som en snabb handling.

Förutsättning: Hög fart.

Akrobatisk stormning: När du utför en stormning kan du röra dig genom svår terräng och genom fiender (fast det sistnämnda kräver förstås test av Akrobatik som vanligt). Du kan även tumla som en del av stormningen.

Förutsättning: Hög fart, Snabbt hugg.

Dold attack: Om du rör dig in i skydd eller skyl efter en attack, kan du testa Förstulenhet för att gömma dig som en snabb handling och utan nackdelar.

Förutsättning: tränad på Förstulenhet.

Rörlig attack: Om du attackerar en fiende efter att ha rört dig minst 3 meter, erhåller du en fördel av +2 på attacken.

Förutsättning: Hög fart.

Akrobatisk fint: Du kan använda ett test Akrobatik för att finta (istället för Förstulenhet) och när du gör det kan du finta som en kort handling.

Hastigt smygande: Du kan röra dig med normal fart utan att drabbas av nackdelen –5 på tester av Förstulenhet för att smyga. Du kan även slå om ett test av Förstulenhet för att smyga, men du måste behålla det nya slaget även om det är sämre.

Förutsättning: tränad på Förstulenhet.

5.5.4.8.5 Talangkedja: Bedräglig

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja är extra duktig på att vilseleda och förvilla.

Mästerlig förklädnad: När du förklär dig minskar fördelarna på Uppfatta för kännedom om den du klätt ut dig till med 4 (så de som är bekanta med utseendet får ingen fördel och intima vänner får bara +6 på sitt test av Uppfatta för att avslöja dig). Dessutom kan du, om din förklädnad blir genomskådad, testa Bedräglighet för att bluffa och få dem att tro att de misstagit sig. Om din bluff lyckas håller din förklädnad trots allt.

Förutsättning: tränad på Bedräglighet.

Påpasslig vilseledning: En lyckad fint från din sida gör inte bara målet för finten försvarslös mot din nästa attack, utan även oförmögen att utföra omedelbara handlingar fram tills ditt nästa drag börjar.

Förutsättning: tränad på Bedräglighet.

Mångfaldig fint: När du fintar i strid kan du göra det mot mer än en motståndare samtidigt. Du drabbas dock av en nackdel av –2 för varje extra motståndare du försöker finta. Du gör ett enda test av Bedräglighet för att finta och jämför med respektive motståndares Viljeförsvar.

Förutsättning: tränad på Bedräglighet.

Avledning: När en motståndare missar sin närstridsattack mot dig, kan du, som en omedelbar handling, testa Bedräglighet mot denne motståndares Viljeförsvar. Om du lyckas kan du styra om hans attack mot ett annat mål som ni båda hotar. Använd hans ursprungliga attackslag för att se om han träffar det nya målet.

Förutsättning: tränad på Bedräglighet.

Plötslig attack: När du drar fram ett dolt vapen, kan du betrakta alla motståndare intill dig som försvarslösa under resten av ditt drag. Du kan även dra fram ett vapen (dolt eller inte) som en del av en omedelbar handling, men motståndare betraktas då inte som försvarslösa på grund av detta.

Förutsättning: tränad på Bedräglighet, tränad på Förstulenhet, knepet Snabbdra vapen.

5.5.4.8.6 Talangkedja: Smidighet

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja vet att hans överlevnad kan hänga på hans rörlighet.

Lättflyktig: Du kan slå om ett test av Akrobatik för att undfly en motståndares grepp, men du måste behålla det nya slaget även om det är sämre. Du undflyr grepp som en snabb handling.

Förutsättning: tränad på Akrobatik.

Utbrytarkung: Du kan använda din färdighet i Meka istället för Akrobatik när du skall ta dig loss ur bojor. Du kan också utföra ett extra försök per drag att ta dig loss som en snabb handling, utöver de försök du normalt kan göra.

Förutsättning: tränad på Meka.

Upp på fötterna: Närhelst du tvingas ner till liggande kan du, som en omedelbar handling, hoppa upp på fötterna igen genom ett test av Akrobatik (SG 25). Du orsakar heller aldrig gratisattacker när du reser dig upp i ett hotat område.

Förutsättning: tränad på Akrobatik.

Undgå fara: Om du utsätts för en områdesattack, drabbas du bara av halv skada om attacken träffar och ingen skada alls om den missar.

Rulla med slaget: En gång per dygn, när du träffas av en attack som ger dig skada som uppnår din skadetröskel, kan du försöka rulla med slaget. Du gör ett test av Akrobatik (SG = skadan som attacken gjorde) och, om du lyckas, tar du endast halv skada av attacken. Du måste vara medveten om attacken och kunna reagera på den för att kunna rulla med slaget – om du är försvarslös kan du inte rulla.

Du kan välja denna talang flera gånger och får då möjlighet att använda den en gång per dygn varje gång du väljer den.

Förutsättning: Undgå fara, tränad på Akrobatik.

Svingande attack: Som en normal handling kan du, om du klarar ett test av Akrobatik (SG 20), utföra en attack medan du svingar dig fram i ett rep, en kristallkrona, etc. Attacken räknas som en

stormning (med de normala för- och nackdelar som detta ger). Du måste svinga dig minst 6 meter (och högst din fart) och kan utföra attacken när du vill därefter. Du måste svinga dig utmed en rak linje – och naturligtvis ha något att svinga dig i – men hindras inte av svår terräng. Om du misslyckas med testet av Akrobatik, kan du inte attackera under förflyttningen.

5.5.4.8.7 Talangkedja: Tursam

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja besitter en otrolig tur.

Noggrann spelare: Du är en mästare på att bedöma situationer. En gång per strid kan du tvinga en motståndare att utföra sitt motställda test innan du bestämmer dig för om du vill utföra handlingen. Spelledaren talar om vad motståndaren fick på sitt test och du kan antingen fullfölja handlingen och försöka slå hans resultat eller göra något helt annat.

Tur som en tokig: Som en normal handling kan du skaffa dig +1 på alla attacker, +5 på alla färdighetstester eller +1 på alla försvar under resten av striden.

Lyckans gullgosse: Närhelst du lyckas få en fatalitet på en attack, får du en extra normal handling att använda i samma drag.

Skicklighet: Du får slå dubbelt och välja det bästa resultatet på ett färdighetstest per dygn.

Lyckoskott: Du får slå dubbelt och välja det bästa resultatet på ett attackslag per dygn.

Förutsättning: Skicklighet.

Turknutte: Om du får en naturlig ”20” på ett färdighetstest under en situation, erhåller du ett tillfälligt hjältepoäng. Om du inte använder detta hjältepoäng innan situationen är över, går det förlorat.

Förutsättning: Skicklighet.

5.5.4.8.8 Talangkedja: Förtrollande

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja är född med en silvertunga.

Trollbinda: Du har förmågan att tjusa folk med dina ord och ditt beteende. En gång per strid kan du, som en normal handling, testa Övertyga mot en motståndares Viljeförsvar. Om du vinner blir du det enda målet kan se och uppfatta fram tills ditt nästa drag börjar. Målet är inte ens medvetet om vad andra runt omkring er företar sig. Effekten upphör omedelbart om målet blir attackerat.

Förutsättning: Snacka.

Snacka: Du har förmågan att välja dina ord. En gång per strid får du slå dubbelt för ett test av Bedräglighet eller Övertyga där du kan använda talets gåva och välja det bästa resultatet.

Gunst: Du har en otrolig förmåga att få folk att hjälpa dig. En gång per strid kan du med ett test av Övertyga mot målets Viljeförsvar, få viktig information, användbara föremål eller bara en gratislunch av en person med ointresserad eller bättre attityd. Din begäran kan inte utsätta målet för fara eller innebära en större förlust – ingen kommer att offra livet för dig eller ge dig den sista droppen vatten i öknen – men om de kan hjälpa dig utan alltför stort besvär, kommer de att göra det.

Distrahera: Som en normal handling kan du distrahera alla motståndare inom 9 meter. Alla som ser dig tydligt. drabbas av en nackdel av –2 på alla försvar fram tills ditt nästa drag börjar.

5.5.4.8.9 Talangkedja: Tjuv

En rackare som hämtar sina talanger från denna kedja

Känningar: Du kan få tag på sällsynta eller illegala föremål utan legala problem så länge som deras pris inte överstiger 100 silverpengar per klassgrad. Du kan även slå om tester av Efterforska för att samla information, men du måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

Nattögon: Du erhåller nattsyn.

Improviserande: Du drabbas inte av någon nackdel när du använder färdigheten Meka utan riktiga verktyg. Du kan även slå om tester av Meka, men du måste använda det nya tärningsslaget även om det är sämre.

Gillesmedlem: Du är medlem av ett tjuvgille eller piratband, känd och ansedd pålitlig av dess medlemmar och har tillång till vissa av dess resurser (till exempel hälare). Du känner till tjuvkoden respektive piratkoden som används för att lämna varningar och tips till andra medlemmar.

Förutsättning: Gatusmart.

Förbättrad känsla för fällor: Du erhåller en fördel av +5 på ditt Reflexförsvar mot fällor. Denna fördel staplar inte med fördelen från Känsla för fällor.

Förutsättning: Känsla för fällor.

Tillhåll: Du har tillgång till en säker plats dit du kan fly och känna dig säker. Du behöver inte bestämma detaljerna om var denna plats finns förrän du utnyttjar den första gången, men därefter kan de inte förändras. Om platsen blir förstörd, ger talangen inte automatiskt något nytt tillhåll.

Du kan välja denna talang flera gånger. Varje gång du väljer den får du tillgång till ett nytt tillhåll.

Känsla för fällor: Du erhåller en fördel av +2 på ditt Reflexförsvar mot fällor.

Gatusmart: Du erhåller en fördel av +5 på alla tester av Efterforska för att hitta information om illegala eller stulna föremål, lokalisera hälare och andra skumma individer eller på annat vis hitta rätt i den undre världen.

Uppflugen: När du klättrar kan du välja att ta spjärn mellan två ytor (även om de är vinkelräta) så att du har händerna fria och kan använda dem för annat. I detta läge kan du även använda ditt Kraftförsvar, så du räknas inte som försvarslös. I ditt nästa drag måste du antingen hoppa ner eller testa Idrott för att fånga upp fallet.

Förutsättning: tränad på Idrott.

Slinka förbi: Som en snabb handling kan du ta dig igenom ett trångt utrymme utan att det kostar dig något i fart, attack eller försvar. När du är liggande kan du krypa 1 meter som en snabb handling utan att orsaka en gratisattack.

Förutsättning: tränad på Akrobatik.

5.5.4.9 Extraknep

Vid varje jämn klassgrad erhåller du ett extraknep. Knepet måste väljas från följande lista och du måste fortfarande uppfylla alla förutsättningar för det.

Akrobatisk attack, Avståndsfiness, Ducka, Färdighetsfokus, Färdighetsträning, Förbättrad fint, Gifthantering, Järnvilja, Kattögon, Kobrahugg, Kärnskott, Krypskytt, Panache, Pansarträning (lätt), Rörlighet, Snabbdra vapen, Snabbladdning, Stridsreflexer, Tyst pansar, Undvika pilar, Vapenfiness, Vapenhandlag, Vapenträning (enkla), Vapenträning (stridsvapen, lätta), Vapenträning (stridsvapen, medeltunga), Vapenträning (stridsvapen, avstånd), Ärelös.

5.5.5 Startrikedom

En 1:a gradens rackare startar spelet med utrustning värd 100 + 10t6 sp. Högst 10 sp av detta får behållas i reda pengar, resten måste spenderas på utrustning annars går det förlorat.

5.6 Utmarkare

5.6.1 Äventyr

5.6.2 Beskrivning

5.6.3 Bakgrund

5.6.4 Regelinformation

Utmarkare fungerar så här i spelet.

5.6.4.1 Egenskaper

En utmarkare behöver främst Händighet och Visdom.

5.6.4.2 Livspoäng
Utmarkare får vid varje ny grad ytterligare 8 livspoäng.

5.6.4.3 Hjältepoäng
Utmarkare erhåller hjältepoäng motsvarande 5 + halva figurgraden vid första graden och varje gång de erhåller en ny grad i denna klass. Oanvända hjältepoäng från tidigare grader går förlorade.

5.6.4.4 Klassfärdigheter
En utmarkare är tränad i ett antal färdigheter motsvarande 1 + en fjärdedel av sin Intelligens. En utmarkares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Förstulenhet (Hän), Idrott (Sty), Kunskap: Geografi (Int), Uppfatta (Vis) och Överlevnad (Vis).

5.6.4.5 Attackfördel
En utmarkare erhåller +2 på sina attackslag.

5.6.4.6 Försvarsfördelar
En utmarkare erhåller +1 på sitt Kraftförsvar, +3 på sitt Reflexförsvar och +2 på sitt Fasthetsförsvar.

5.6.4.7 Startknep
En 1:a gradens utmarkare startar spelet med följande knep: Pansarträning (lätt), Sköldträning, Tvåvapenstrid, Vapenträning (lätta), Vapenträning (stridsvapen, lätta), Vapenträning (stridsvapen, medeltunga).

5.6.4.8 Talanger
Vid 1:a graden och varje udda grad därefter (3:e, 5:e, 7:e, etc) får du välja en talang från någon av talangkedjorna nedan. Du kan välja från vilken talangkedja du vill, men du måste uppfylla alla förutsättningar för den valda talangen. Du kan inte välja samma talang flera gång, såvida inte detta är uttryckligen tillåtet i talangens beskrivning.

5.6.4.8.1 Talangkedja: Djurvän

En utmarkare som hämtar sina talanger från denna kedja har skaffat sig en speciell förståelse för djur.

Djurförståelse: Du kan förbättra attityden hos ett djur. Denna förmåga fungerar precis som ett test av Övertyga för att förbättra attityden hos en person. Du slår 1t20 och lägger till din klassgrad och halva din Utstrålning för att bedöma resultatet. Ett normalt tamdjur har normalt en inledande attityd av ointresserad (fast vakthundar är oftast fientliga mot främlingar), medan vilda djur normalt är ovänliga. För att använda denna talang, måste du och djuret studera varandra, vilket betyder att ni inte får vara mer än 9 meter isär under normal sikt. Att påverka ett djur på detta vis är normalt en lång handling. Talangen fungerar inte på ohyra och magiska bestar.

Djurföljeslagare: Du erhåller en djurföljeslagare – ett djur som du format ett starkt band med. Du kan välja en godtycklig varelse som har grader i klassen best (och bara den) som inte överstiger din klassgrad+2. Om du sedan stiger en grad som utmarkare, erhåller din djurföljeslagare en ny grad som best. Den erhåller inga nya förmågor, men får höja egenskaper och välja knep som vanligt. Djurföljeslagaren må vara smart och läraktig, men den är fortfarande ett normalt djur och har inga övernaturliga förmågor. Om din följeslagare dör, kan du inte välja en ny förrän du erhållit en ny grad som utmarkare.

Du kan välja denna talang flera gånger. Varje gång erhåller du en ny djurföljeslagare.

Förutsättning: Djurförståelse.

Lugna djur: Så länge som du själv inte är påverkad av fruktan, kan du använda ditt eget Viljeförsvar som ersättning för Viljeförsvaret hos ett icke-fientligt djur inom synhåll. Djuret måste kunna se och höra dig och befinna sig inom 18 meter.

Förutsättning: Djurförståelse.

Blodsband: Du har format starka känsloband med din djurföljeslagare. När du ser din djurföljeslagare i fara eller riskera att skadas, erhåller du en moralfördel av +2 på attackslag och en moralfördel av +5 på Viljeförsvar mot fruktan under resten av situationen.

Förutsättning: Djurförståelse, Djurföljeslagare.

Djurtjusare: Genom denna talang kan du spendera ett Hjältepoäng för att tjusa ett djur som befinner sig inom 9 meter. Ett försök att tjusa ett djur är en normal handling som orsakar gratisattack. Du slår 1t20, adderar halva din klassgard och halva din Utstrålning och jämför resultatet med djurets Viljeförsvar. Om du lyckas räknas djuret som vänligt under 1 minut per klassgrad.

Förutsättning: Djurförståelse, Lugna djur.

Kraftfull djurtjusare: Denna talang tillåter dig att använda hela din klassgrad när du använder förmågan Djurtjusning på djur. Dessutom fungerar den (fast då bara med halv klassgard) även på ohyra och magiska bestar som har 1 eller 2 i Intelligens.

Förutsättning: Djurförståelse, Djurtjusare, Lugna djur.

Vildmarkens hjälp: En gång per situation, som en lång handling, kan du spendera ett Hjältepoöng för att kalla till dig varelser från naturen omkring dig. De kommer att ha en attityd av "hjälpsam". Du kan tillkalla varelser med totalt 1t20 +din klassgrad +halva Utstrålningen grader från klassen best (och inga andra) och de anländer 2t6 rundor senare. Tillgången på specifika djur i omgivningen bestäms av spelledaren.

Förutsättning: Djurförståelse, Djurföljeslagare, klassgrad 7, Utstrålning 13.

5.6.4.8.2 Talangkedja: Speciell fiende

En utmarkare som hämtar sina talanger från denna kedja har skaffat sig en fiende som han vill bekämpa till varje pris.

Speciell fiende: Välj ut en lojalitet som står i konflikt med din egen lojalitet. Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Bedräglighet, Uppfatta och Överlevnad som görs mot varelser av denna lojalitet. Du erhåller även en fördel av +2 på vapenskada mot dem.

Utökad fiende: Du kan antingen välja ut en ny lojalitet som du erhåller +2 mot, eller öka din fördel mot en tidigare vald fiende med +2.

Denna talang kan väljas flera gånger.

Förutsättning: Speciell fiende.

Oförsonlig fiendskap: Du lägger halva din Visdom till alla attackslag som du gör mot din speciella fiende.

Förutsättning: Speciell fiende.

Beslutsam fiendskap: Du erhåller din klassgrad som en tillfällig ökning (under situationen) av din skadetröskel i början av varje situation där du möter din speciella fiende.

Förutsättning: Speciell fiende.

Oförfärad fiendskap: Du erhåller en fördel av +5 på ditt Viljeförsvar i varje situation där du möter din speciella fiende.

Förutsättning: Speciell fiende.

5.6.4.8.3 Talangkedja: Jakt

En utmarkare som hämtar sina talanger från denna kedja är en vildmarkens son – en skicklig spårare och en obeveklig jägare.

Naturlig medvetenhet: Du erhåller en kompetensfördel av +5 på tester av Uppfatta för att upptäcka fällor eller bakhåll ute i vildmarken.

Förutsättning: tränad på Överlevnad.

Spårlös: Du lämnar nästan inga spår i naturlig omgivning och SG för att finna eller följa dina spår i sådan terräng ökar med +20.

Förutsättning: Naturlig medvetenhet, tränad på Överlevnad.

Snabb spårare: Du röra dig med normal fart medan du spårar utan att drabbas av den normala nackdelen av –5 för detta. Du drabbas bara av en nackdel av –10 (istället för –20) om du rör dig med dubbel fart medan du spårar.

Förutsättning: Naturlig medvetenhet, tränad på Överlevnad.

Naturlig samklang: När du befinner dig i naturlig terräng kan du lägga halva din Visdom till alla tester av Smyga du utför.

Förutsättning: Naturlig medvetenhet, Snabb spårare, tränad på Överlevnad.

Kamouflage: Så länge som du befinner dig i naturliga omgivningar, kan du testa Förstulenhet för att smyga utan att det finns varken skydd eller skyl att gömma sig bakom.

Förutsättning: Naturlig medvetenhet, Spårlös, tränad på Förstulenhet, tränad på Överlevnad.

Totalt skyl: Varje slags skyl i naturliga omgivningar räknas som totalt skyl för dig.

Förutsättning: Kamouflage, Naturlig medvetenhet, Spårlös, tränad på Förstulenhet, tränad på Överlevnad.

Gömma sig i öppen dager: Så länge du befinner dig i en naturlig omgivning kan du använda dig av din färdighet på Förstulenhet för att smyga fastän du är iakttagen.

Förutsättning: Kamouflage, Naturlig medvetenhet, Spårlös, tränad på Förstulenhet, tränad på Överlevnad.

5.6.4.8.4 Talangkedja: Överlevare

En utmarkare som hämtar sina talanger från denna kedja kan överleva de tuffaste klimat och väder. De har en livskraft och livsvilja som uthärdar det mesta. De tål mer stryk och återhämtar sig snabbare.

Extrem ansträngning: Du kan spendera två snabba handlingar för att erhålla en fördel av +5 på ett test av Styrka eller en styrkebaserad färdighet som utförs i samma drag.

Rusning: När du springer (lång handling) får du förflytta dig fem gånger din fart om du är iförd medeltungt, lätt eller inget pansar och inte bär mer än medeltung belastning. Om du gör ett hopp med ansats, erhåller du en fördel av +4 på testet av Idrott. Du får använda ditt Reflexförsvar medan du springer.

Vädertålighet: Du upplever alla temperaturer som om de vore 10 grader gynnsammare. För att avgöra hur varmt väder påverkar dig räknar man temperaturen som 10 grader lägre. På motsvarande sätt räknas kallt väder som 10 grader varmare.

Förbättrad vädertålighet: Du erhåller bara halv skada av varmt eller kallt väder.

Liten i maten: Du klarar dig i sex dagar utan mat innan du drabbas av nackdelar för svält. Du kan också klara dig på halva den normala mängden vatten.

Förbättrad läkning: All läkning – naturlig, magisk, talangen andra andningen, etc – fungerar bättre på dig. Du erhåller 50% (avrundat neråt) fler livspoäng av läkningen än normalt.

Förbättrad återhämtning: När du utför handlingen Återhämtning går du upp +2 steg på tillståndsstegen istället för bara +1.

Förutsättning: Förbättrad läkning.

Orubblig: När du drabbas av skada nog för att reducera dig till 0 livspoäng, tvingas du inte ner –5 steg på tillståndsstegen och inte heller dör du om skadan som reducerade dig till 0 livspoäng nådde upp till din skadetröskel (däremot dör du om skadan som reducerade dig till 0 livspoäng också tvingade ner dig till Hjälplös på tillståndsstegen). Varje runda som du befinner dig på 0 livspoäng och utför någon normal handling, tvingas du –1 steg på tillståndsstegen. De olika tillstånden på tillståndsstegen påverkar dig som vanligt.

Förutsättning: Förbättrad läkning, Förbättrad återhämtning.

5.6.4.8.5 Talangkedja: Vildmarksexpert

En utmarkare som hämtar sina talanger från denna kedja är expert på att leva ute i vildmarken.

Naturkänsla: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Kunskap: naturen och Överlevnad.

Naturtycke: Du kan identifiera växter och djur (art och särdrag) helt felfritt. Du kan också avgöra om ett visst vatten är riskfritt att dricka.

Guide: Du är speciellt skicklig på att finna vägen genom okänd och/eller oländig terräng. När du färdas under svåra förhållanden eller genom svår terräng, kan du testa Överlevnad för att korta ner restiden. Med ett resultat på 15 kortar du ner tiden med 25%. Med ett resultat på 25 halverar du restiden. Du kan guida en grupp på tre (eller färre) andra personer utan problem, men för varje person i gruppen utöver tre, drabbas du av en nackdel av –2 på testet. Du kan ta 10 på testet, men du kan inte ta 20. Talangen fungerar bara vid vandringsfärd, och inte vid taktisk eller lokal förflyttning.

Skogsstigar: Din fart reduceras inte av svår terräng. Du kan även röra dig genom naturliga törnbusksnår, överväxta områden och liknande terräng med normal fart utan att lida skada eller andra hinder. Om sådana områden är förtrollade eller magiskt manipulerade, påverkar de dock dig på samma sätt som alla andra.

Förutsättning: minst en annan talang från denna kedja.

Vildmarksexpert: Välj en av följande terrängtyper: skog, sumpmark, kullar, bergatrakter, ökentrakter, slättmark eller vatten. När du befinner dig i denna typ av terräng erhåller du en kompetensfördel av +2 på alla tester av Förstulenhet, Idrott, Uppfatta och Överlevnad.

Denna talang kan väljas flera gånger. Varje gång du väljer den, får du antingen öka din fördel i en existerande terrängtyp med +2 eller välja en ny terrängtyp.

Förutsättning: tränad på Idrott, tränad på Överlevnad, minst en annan talang från denna kedja.

Piskklättrare: Du kan använda en piska precis som en änterhake.

Vildmarkens tecken: Du känner till de symboler och tecken som används av de som färdas i vildmarken. Dessa symboler visar dolda stigar, varnar för faror såsom förgiftat vatten eller rasbranter eller berättar var förnödenheter finns gömda. Spelledaren avgör om det finns sådana symboler att hitta, vanligtvis med ett test av överlevnad mot SG 25, men svårighetsgraden kan även vara lägre (i välbesökta områden som patrulleras ofta) eller högre (i avlägsna ödemarker långt bortom civilisationen).

5.6.4.8.6 Talangkedja: Vaksamhet

En utmarkare som hämtar sina talanger från denna kedja har sinnen som är skärpta av att vistas i vildmarken.

Skärpta sinnen: Du får slå om ett test för Uppfatta, men du måste behålla det nya resultatet även om det är sämre.

Förbättrat initiativ: Du får slå om ett test för Initiativ, men du måste behålla det nya resultatet även om det är sämre.

Förutsättning: Skärpta sinnen.

Säkert skott: Du drabbas inte av någon nackdel för skyl med dina avståndsattacker. Totalt skyl påverkar dig dock som vanligt.

Förutsättning: Skärpta sinnen.

Besvarat skott: Om du blir beskjuten och skottet missar, får du besvara elden som en omedelbar handling med ett avståndsvapen du har framme.

Förutsättning: Skärpta sinnen, Säkert skott.

Sjätte sinne: Du får använda ditt Reflexförsvar även om du är handfallen eller blir attackerad av en osedd fiende.

Förutsättning: Förbättrat initiativ, Skärpta sinnen.

Förbättrat sjätte sinne: Du kan inte längre bli omringad. Du försvarar dig lika bra mot fiender på båda sidor om dig som mot en enda.

Förutsättning: Förbättrat initiativ, Skärpta sinnen , Sjätte sinne.

5.6.4.8.7 Talangkedja: Gränsridare

En utmarkare som hämtar sina talanger från denna kedja är van att vara borta från civilisationen under långa tider.

Byteshandel: Du får slå om ett test för Övertala för att köpslå, men du måste behålla det nya resultatet även om det är sämre.

Långa kliv: Din fart ökar med 3 meter. Denna fartökning gäller bara om du har lätt eller inget pansar och inte är tungt belastad..

Vild tur: Om du får en naturlig ”20” på ett färdighetstest under en situation, erhåller du ett tillfälligt hjältepoäng. Om du inte använder detta hjältepoäng innan situationen är över, går det förlorat.

Påhittig: Ute i vildmarken kan du tillverka enkla ersättningar för utrustning och verktyg som ni saknar. Med ett test av Överlevnad (SG 20 + föremålets pris i sp) kan du skapa en primitiv ersättning (som ger –2 på alla tester med det, lätt går sönder, etc).

5.6.4.9 Extraknep

Vid varje jämn klassgrad erhåller du ett extraknep. Knepet måste väljas från följande lista och du måste fortfarande uppfylla alla förutsättningar för det.

Avståndsfiness, Beridet skytte, Dubbelattack, Ducka, Dödligt skott, Färdighetsfokus, Färdighetsträning, Förbättrad tvåvapenstrid, Förbättrat kärnskott, Förbättrat prickskytte, Järnvilja, Kattögon, Kobrahugg, Krypskytt, Kärnskott, Långskott, Mångsidig bågskytt, Mäktig tvåvapenstrid, Mäktigt kärnskott, Pansarträning (lätt), Pansarträning (medel), Pilskur, Prickskytte, Rörlighet, Snabbskytte, Stridsreflexer, Tvåvapenförsvar, Tvåvapenstrid, Tålighet, Utfall, Vapenfiness, Vapenhandlag, Vapenträning (enkla), Vapenträning (stridsvapen, lätta), Vapenträning (stridsvapen, medeltunga), Vapenträning (stridsvapen, tunga), Vapenträning (stridsvapen, avstånd), Välriktat skott, Överlägset kärnskott.

5.6.5 Startrikedom

En 1:a gradens utmarkare startar spelet med utrustning värd 100 + 10t6 sp. Högst 10 sp av detta får behållas i reda pengar, resten måste spenderas på utrustning annars går det förlorat.

Kapitel 6: Färdigheter

6.1 Tränad och otränad

Beroende på din klass, folkslag och bakgrund är vissa färdigheter **bakgrundsfärdigheter** medan andra inte är det. När du skapar din rollfigur erhåller du träning på ett antal färdigheter som beror på din klass och din Intelligens (minimum 1 färdighet) och senare i spelet kan du träna dig på fler genom att skaffa knepet Färdighetsträning. Du kan bara välja träning på de färdigheter som ingår bland dessa bakgrundsfärdigheter – det är inte möjligt att erhålla träning på färdigheter som är utanför denna lista.

6.2 Användning av färdigheter

När du använder en färdighet, gör du ett färdighetstest för att se hur bra (eller dåligt) det går: 1t20 + gradjustering + halv nyckelegenskap + övriga justeringar. Om du är tränad på färdigheten är din gradjustering figurgraden+2, i annat fall bara halva figurgraden (avrundat neråt). Ju högre resultat på färdighetstestet, desto bättre lyckas du med din färdighet.

6.2.1 Färdighetstest

Ett test av en färdighet tar hänsyn till din träning (högre gradjustering), medfödda fallenhet (nyckelegenskap) och tur (tärningsslag). Det tar också, bland annat, hänsyn till hur klumpigt pansar du bär (pansarnackdel) och om du besitter speciella knep.

För att göra ett färdighetstest slår du 1t20 och lägger till din justering för den färdigheten. I denna justering inräknas din gradjustering, halva värdet av den relevanta nyckelegenskapen och diverse andra justeringar som du har, till exempel pansarnackdelar. Ju högre resultat, desto bättre. En naturlig 20 (tärningen visar ”20”) är *inte* en automatisk framgång och en naturlig 1 (tärningen visar ”1”) är *inte* ett automatiskt misslyckande. Det går alltså att ställas inför uppgifter som man inte kan misslyckas med (”1” räcker för att uppnå svårighetsgraden) eller inte kan lyckas med (inte ens ”20” räcker för att uppnå svårighetsgraden).

6.3 Olika slags färdighetstester

Baserat på omständigheterna, finns det ett visst värde som ditt resultat måste uppnå eller överstiga för att försöket skall anses ha varit framgångsrikt. Detta kallas för **svårighetsgraden** för testet. Ju svårare uppgift, desto högre svårighetsgrad.

Om du kan arbeta utan störningar eller distraktioner från omgivningen, kan du koncentrera sig bättre på uppgiften och undvika fåniga misstag. Om du har gott om tid, kan du i vissa fall försöka om och om igen, för att försäkra dig om att lyckas så bra som möjligt. Om andra hjälper till, kan du ibland lyckas där du hade varit chanslös ensam.

6.3.1 Svårighetsgrader

Vissa tester görs mot en fast svårighetsgrad (SG). SG är det värde som ditt resultat måste uppgå till för att färdighetstestet skall lyckas.

Tabell 6-1: Exempel på olika svårighetsgrader

Svårighet (SG)	Exempel (tillämplig färdighet)
Mycket lätt (5)	Upptäcka en fågelskrämma på en nyplöjd åker (Uppfatta)
Lätt (10)	Klättra uppför ett rep med knutar (Idrott)
Medel (15)	Höra en vakt som närmar sig (Uppfatta)
Svårt (20)	Sabotera ett vagnshjul så det faller av senare (Meka)
Utmanande (25)	Simma i ett stormigt hav (Idrott)
Imponerande (30)	Dyrka upp ett normalt lås (Meka)
Heroiskt (35)	Studsa upp på fötterna från liggande som en fri handling (Akrobatik)

Ultraheroiskt (40)	Hoppa över en 10 meter bred spricka (Idrott)
Omänskligt (45)	Spåra en grupp nomader över hård mark efter 24 timmars regn (Överlevnad)

6.3.2 Motställda tester

Vissa färdighetstester är motställda tester. De görs mot ett slumpbestämt värde, som oftast är resultatet av en annan rollfigurs färdighetstest. Till exempel, om du vill smyga dig på en vakt, behöver du får högre på ditt test av Förstulenhet än han får på sitt test av Uppfatta. Den som får det högre resultatet vinner.

Om båda får lika, vinner den med den högre färdighetsjusteringen. I exemplet ovan skulle man alltså jämföra din totala justering på Förstulenhet med vaktens totala justering på Uppfatta. Om dessa är desamma, slå om testen tills någon vinner.

6.3.3 Färdighetstest utan träning

I allmänhet kan du utan problem använda färdigheter som du saknar träning på. Din justering på färdigheten blir ju inte så hög, eftersom du då har en lägre gradjustering. Du får givetvis räkna in alla andra justeringar som vanligt.

En del färdigheter kan inte användas lika effektivt om man aldrig har tränat på färdigheten. I färdighetens beskrivning anges ibland ”(endast tränad)” efter ett visst användningsområde. Just detta kan då bara utföras av någon som är tränad på färdigheten.

Om prästen Ishwar vill försöka kuva en motståndare (han aldrig har tränat på färdigheten Övertyga) gör han alltså ett test av Övertyga, men om han istället skulle få för sig att försöka spåra en fiende (han har heller aldrig har tränat på färdigheten Överlevnad), har han ingen möjlighet att lyckas utan hjälp av sin magi.

6.3.4 Egenskapstester

Ibland försöker en rollfigur utföra något som reglerna inte har en specifik färdighet för. I det läget gör rollfiguren ett egenskapstest. Ett egenskapstest är 1t20 plus halva egenskapen.

I vissa lägen ställs man inför ett rent prov på ens förmåga utan någon slump inblandad. Precis som man inte slår ett test för Längd när man skall se vem som är längst, slår man inte ett test för Styrka för att se vem som är starkast. Om två rollfigurer bryter arm, till exempel, vinner helt enkelt den som är starkast. Först om båda har samma Styrka, slås en tärning.

Tabell 6-1: Exempel på olika egenskapstester

Uppgift	Egenskap
Lyfta upp ett blockerat fällgaller	Styrka
Trä en tråd på en synål	Händighet
Fortsätta att le när kronprisen trampar dig på tårna under hovbalen	Fysik
Komma ihåg vägen ut ur en labyrint	Intelligens
Känna igen en främling du sett någonstans förut	Visdom
Bli den som blir utvald i en folkmassa	Utstrålning

6.4 Nya försök

I allmänhet kan du försöka på nytt om du misslyckas med ett färdighetstest, och igen och igen. Vissa färdigheter för dock med sig konsekvenser vid ett misslyckande. Vissa färdigheter är ganska värdelösa efter att ett misslyckat försök har gjorts. För de allra flesta färdigheter är det dessutom meningslöst att fortsätta med tester efter att ett test haft framgång.

Prospero vill klättra uppför en 3 meters klippvägg (svårighetsgrad 20). Han har +12 (totalt med alla justeringar) på Idrott och får 11 på sin t20. Resultatet är alltså 23, vilket låter honom klättra 2 meter uppför klippan. Eftersom han inte är uppe ännu gör han ett nytt försök. Denna gång slår han 7, vilket blir 19 – inte tillräckligt. Han kommer ingen vart. Han kan dock göra ett nytt försök i nästa drag. Även om han hade slagit 3, vilket hade blivit endast 15, så lågt att han tappar taget och faller ner, hade han kunnat borsta av sig och försöka på nytt i nästa drag – fast i detta fall från botten av klippan.

Om en färdighet inte medför några konsekvenser vid ett misslyckande, kommer du ju förr eller senare att lyckas om du bara försöker länge nog (se ”Ta 20” nedan).

6.4.1 Slå om tärningsslag

Vissa folkslag, talanger och andra förmågor kan tillåta dig att slå om ett test av en färdighet. Om du vill utnyttja denna förmån, måste du göra det innan man går vidare med resultatet av testet. Om Livia spänner blicken i en vakt för att underkuva honom och spelaren slår ”6” på tärningen, måste hon bestämma sig för om hon vill utnyttja sin förmåga att slå om innan man går vidare och låter vakten reagera på försöket.

Slå dubbelt: Vissa folkslag, talanger och förmågor kan ge en ännu flexiblare variant på detta – förmågan att få slå två t20 för samma test och välja det bästa resultatet. Precis som ovan måste man besluta om att använda förmågan innan spelet går vidare.

Flera omslag: Om man har förmågan till omslag från flera källor, får man själv bestämma i vilken ordning man vill använda dem.

6.5 Gynnsamma och ogynnsamma omständigheter

I vissa situationer kan en färdighet vara enklare eller svårare att använda, vilket kan resultera i en fördel eller nackdel på färdighetsjusteringen eller en förändring av SG för färdighetstestet. Din atletiske rackare som lätt klättrar uppför slottets yttermur i vanliga fall, kan få betydligt mer problem om det är mörkt och ösregnar.

Spelledaren kan förändra chansen att lyckas på fyra olika sätt för att kompensera för dylika omständigheter.

1. Ge dig en omständighetsfördel av +2 för att visa på omständigheter som befrämjar framgång.
2. Ge dig en omständighetsfördel av –2 för att visa på omständigheter som motverkar framgång.
3. Minska SG med 2 för att visa på omständigheter som gör jobbet enklare.
4. Öka SG med 2 för att visa på omständigheter som gör jobbet svårare.

Omständigheter som påverkar dina prestationer ger en omständighetsjustering medan omständigheter som förändrar hur bra man behöver prestera för att lyckas förändrar svårighetsgraden. En fördel på din färdighetsjustering och en minskning av SG har samma praktiska resultat: de förbättrar chansen för dig att lyckas. Men de representerar olika omständigheter, och ibland är skillnaden viktig.

Om piraten Zapono skall hoppa över en klyfta kan en stukad fot ge honom en omständighetsnackdel av –2 medan en förrädisk kant med lös sand kan öka SG på hoppet med +2. Den första omständigheten är ju bara något som påverkar Zapono, medan den andra gör det svårare för alla.

6.6 Tid och färdighetstester

Att använda en färdighet kan ta en runda, ingen tid alls, flera rundor eller mycket längre tid än så. De flesta färdigheter är korta, normala eller långa handlingar att använda. Typen av handling avgör hur lång tid en viss aktivitet tar att utföra i förhållande till en stridsrunda (6 sekunder) och hur mycket tid som blir över till annat (till exempel förflyttning). Vissa färdighetstester tar ingen tid alls och motsvarar reaktioner på händelser eller är inräknade i en del av någon annan handling. Dessa färdighetstester är inga handlingar alls. Andra färdighetstester motsvarar en del av din förflyttning. Sträckan du hoppar när du använder färdigheten Idrott, till exempel, är en del av din förflyttning i den rundan. I beskrivningen av varje färdighet finns angivet hur lång tid de tar att använda.

6.7 Praktiskt omöjliga försök

Ibland måste du försöka utföra det omöjliga. I allmänhet är en uppgift praktiskt omöjlig när dess svårighetsgrad är 40, 50, 60 eller ännu mer (eller uppgiftens art ger nackdel på färdigheten av –20 eller en höjning av SG med +20 eller mer).

Praktiskt omöjliga försök är svåra att definiera i förväg. De är de framgångar som motsvarar ofattbar, närmast orimlig färdighet och tur. Att klättra uppför en vägg lika snabbt som om man skulle ha gått uppför den ger en nackdel av –20; att få syn på en osynlig staty i rummet kan vara Uppfatta SG 50. Att falla 200 meter och landa mjukt utan skador kan vara Akrobatik SG 100; att balansera på ett moln kan vara SG 120.

Spelledaren bestämmer vad som är verkligt omöjligt och vad som bara är praktiskt omöjligt. Kom ihåg att rollfigurer med höga färdighetsfördelar kan lyckas med otroliga, nästan otänkbara, uppgifter, precis som rollfigurer med hög stridsförmåga.

6.8 Tester utan tärningsslag

Normalt anses du använda dina färdigheter i situationer där tid spelar stor roll och det finns gott om distraktioner. Om någon av dessa förutsättningar inte gäller kan du helt låta bli att slå tärning för din färdighet om du vill.

Ta 10: När du inte är hotad eller distraherad, kan du välja att ta 10. Istället för att slå 1t20 för färdighetstestet, räknar du ut ditt resultat som om du hade slagit 10 på tärningen. Är du duktig eller uppgiften är enkel räcker det med en medelmåttig prestation. Om du har +7 på Idrott och skall hoppa över en 3 meter bred klyfta (SG 17), varför inte satsa på säkerhet? Det tar inte mer tid än normalt, utan kräver bara att du inte är stressad. Ta 10 är speciellt användbart i situationer där ett högt tärningsslag inte skulle ge ett bättre resultat – när lagom är bra nog.

Ta 20: När du har riktigt gott om tid (i allmänhet 2 minuter för en färdighet som normalt tar en runda eller mindre), du inte är hotad eller distraherad och ett misslyckade inte har några allvarliga konsekvenser, kan du välja att ta 20.

Istället för att slå 1t20 (tjugo gånger) för (tjugo) färdighetstest, räknar du ut ditt resultat som om du hade slagit 20 på tärningen. Att ta 20 betyder helt enkelt att du försöker och försöker (och misslyckas en hel del) tills det blir perfekt. Att ta 20 tar tjugo gånger så lång tid som normalt.

Eftersom en hel del av dessa tjugo försök säkert misslyckades, skulle du automatiskt drabbas av konsekvenserna av ett misslyckade om ett sådant funnits. Om du tar 20 på Meka för att öppna ett lås utan att veta att låset har en fälla som utlöses om man misslyckas med 5 eller mer, kommer du automatiskt att utlösa fällan innan du får din ”20”. Om fällan inte återställer sig automatiskt, kan du naturligtvis ge dig på låset igen om du överlevde fällan, och ta 20 på Meka på nytt.

Med andra ord, om ett misslyckande innebär negativa konsekvenser av något slag (fällor som utlöses, fiender som hör en, osv) kommer dessa att inträffa när man försöker ta 20. Om dessa konsekvenser omöjliggör nya försök (till exempel ett misslyckat hopp över ett bråddjup), blir det inget 20 av försöket.

Egenskapstester: Samma regler för ta 10 och ta 20 gäller även egenskapstester.

6.9 Samordnade färdighetstest

När fler än en rollfigur försöker använda samma färdighet vid samma tillfälle och med samma mål, kan deras ansträngningar samverka.

Individuella försök: Ofta låter man bara varje rollfigur försöka själv och lyckas eller misslyckas på egen hand. Om gruppen skall klättra uppför en grottvägg eller hoppa över en klyfta, spelar det ingen roll hur många andra som lyckats, klättringen eller hoppet är lika svårt för det.

Hjälpa ledaren: Ibland kan rollfigurerna dock samarbeta och hjälpa varandra. I det fallet utser man en rollfigur till ledaren för det gemensamma försöket och som blir den som utför färdighetstestet medan de övriga gör ett färdighetstest mot SG 15. (Rollfiguren kan inte ta 10 på det testet.) För varje hjälpare som lyckas erhåller ledaren en omständighetsfördel av +2. Om ett test klarar SG 20 ger det +3, SG 25 ger +4, osv.

I vissa fall lönar det sig inte att andra hjälper till eller endast ett begränsat antal kan få plats att hjälpa till på en gång. Spelledaren begränsar samarbetet såsom passar situationen.

En rollfigur kan bara hjälpa till med sådant som han kan faktiskt kan utföra. Om uppgiften är sådan som bara kan utföras av vissa klasser, folkslag, eller liknande, är det bara de som kan hjälpa till.

Om jägaren Tanada vill försöka bryta upp en dörr, testar han sin Styrka (19, vilket ger +9) mot dörrens SG på 31. Om någon av hans kamrater vill hjälpa till, lär det inte få plats mer än en person jämte Tanada vid dörren. Om gruppen tagit med (eller kan improvisera ihop) en murbräcka, kan betydligt fler få plats att hjälpa till.

6.10 Beskrivningar av färdigheter

Denna sektion beskriver varje färdighet och ger vanliga användningssätt och typiska justeringar.

Tabell 6-2: Färdigheter och klasser

Färdighet	Ari	Krg	Mst	Rck	Utm	Pansarnackdel	Nyckelegenskap
Akrobatik				●		Ja	Hän
Bedräglighet	●			●		Nej	Uts
Efterforska	●		●			Nej	Int
Förstulenhet				●	●	Ja	Hän
Idrott				●	●	Ja	Sty
Initiativ		●				Ja	Hän
Koncentration						Nej	Fys
Kunskap: Adel & kungar	●					Nej	Int
Kunskap: Byggnationer		●				Nej	Int
Kunskap: Geografi					●	Nej	Int
Kunskap: Grottutforskning						Nej	Int
Kunskap: Historia	●		●			Nej	Int
Kunskap: Lokalt						Nej	Int
Kunskap: Mystik			●			Nej	Int
Kunskap: Naturen						Nej	Int
Kunskap: Religion			●			Nej	Int
Meka				●		Nej	Int
Rida		●				Ja (delvis)	Hän
Uppfatta			●		●	Nej	Vis
Uthållighet		●				Ja	Fys
Överlevnad					●	Nej	Vis
Övertyga	●		●	●		Nej	Uts

Tabell 6-4: Färdigheter och bakgrunder

Färdighet	Ad	Ar	Bi	Hm	Hv	Kr	Lj	Mi	Re	Ry	Sj	Ti	Vi
Akrobatik		●									●		
Bedräglighet		●	●	●		●					●	●	
Efterforska							●						
Förstulenhet		●				●	●			●		●	
Idrott		●			●	●		●	●		●	●	●
Initiativ						●		●					
Koncentration			●				●			●			
Kunskap: Adel & kungar	●		●	●									
Kunskap: Byggnationer	●		●		●			●					
Kunskap: Geografi			●	●					●		●		
Kunskap: Grottutforskning												●	●
Kunskap: Historia	●	●	●						●				
Kunskap: Lokalt	●	●		●	●	●		●	●	●		●	
Kunskap: Mystik													
Kunskap: Naturen										●			●
Kunskap: Religion	●		●				●						
Meka					●	●							
Rida	●			●	●			●	●	●			●
Uppfatta		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Uthållighet													●
Överlevnad					●		●		●	●	●		●
Övertyga	●			●			●	●			●	●	

6.10.1 Format för färdighetsbeskrivningar

Varje färdighet inleds med en rubrik enligt formen:

Namn på färdighet (Nyckelegenskap)

Endast tränad; Pansarnackdel

Varje rubrik och beskrivningen under den innehåller följande information:

Nyckelegenskap: Förkortningen för den grundegenskap som är relevant för färdigheten.

Pansarnackdel: Använd eventuell pansarnackdel på test av denna färdighet. Om detta inte är angivet, används inte pansarnackdel på test av denna färdighet.

Användning: Här anges olika sätt att använda färdigheten. Det beskrivs vad en rollfigur ("du" i beskrivningen) kan lyckas med vid ett lyckat test och testets normala SG.

Nytt försök: Eventuella villkor eller problem med att försöka på nytt med att lyckas med färdigheten. Om detta stycke är utlämnat kan man försöka på nytt utan någon annan nackdel än slöseri med tid.

Special: Ytterligare information om färdigheten, såsom speciella användningsområden eller om man kan Ta 10 eller Ta 20 på färdigheten.

Tid: Den tid som krävs för att göra ett test av den här färdigheten om det inte redan framgått.

6.11 Färdigheterna

6.11.1 Akrobatik (Hän)

Pansarnackdel

Den här färdigheten tillåter dig att utföra diverse akrobatiska manövrar, kullerbyttor, volter, etc. Du kan även hålla balansen när du rör dig längs en smal takås, på en spänd lina, utmed en hal klipphylla eller springer över ett ojämnt golv och du kan klämma dig igenom trånga utrymmen eller ta dig loss ur bojor eller ett hungrigt monsters grepp.

Du kan inte använda denna färdighet om din fart är reducerad av pansar eller hög belastning.

Balansera: Du kan gå över en smal yta. Ett lyckat test tillåter dig att röra dig med halv fart över ytan under 1 runda. Ett misslyckande med högst 4 betyder att du inte kan röra sig den rundan. Ett misslyckande med 5 eller mer innebär att du faller.

Svårighetsgraden varierar med typen av yta:

Smal yta	SG *
11-20 cm bred	15
5-10 cm bred	20
1–5 cm bred	25
Mindre än 1 cm bred	40

* Lägg till alla justeringar nedan som gäller för den smala ytan.

Smal yta som är speciellt besvärlig	SG *
Lite svårframkomligt (nedrasade stenar, lite bråte)	+2
Mycket svårframkomligt (naturligt grottgolv, massor av bråte)	+5
Lite halt (vått stengolv)	+2
Mycket halt (isgolv)	+5
Sluttande yta	+5

* Använd alla justeringar som gäller

Attackerad medan man balanserar: Om du erhåller någon skada av en attack medan du balanserar, måste du omedelbart göra ett nytt balanstest mot samma SG för att inte falla.

Du är försvarslös medan du balanserar, så du inte använda ditt Kraft- eller Reflexförsvar. Om du är tränad på Akrobatik, kan du dock använda ditt försvar utan problem.

Snabbare förflyttning: Du kan välja att förflytta dig över den smala ytan snabbare än vanligt. Om du tar en nackdel av –5, kan du röra dig med normal fart i en kort handling. (Du måste testa färdigheten för varje kort handling du rör sig med normal fart.)

Skynda genom besvärlig terräng (endast tränad): Med ett lyckat test av Akrobatik mot SG 20 kan du röra dig genom besvärlig terräng med normal fart.

Utbrytarkonst: Med ett lyckat test av Akrobatik kan du ta dig loss ur olika bojor (se tabellen nedan), slingra dig igenom ett trångt utrymme (SG 35) eller undfly en varelses grepp (SG = motståndarens test av Brottning).

Det är en normal handling att ta sig ur ett grepp. Det är en lång handling att ta sig ur ett nät eller slingra sig 1 meter igenom ett trångt utrymme. Det tar en hel minut att ta sig loss ur bojor. Du kan inte slingra dig igenom ett utrymme som är så trångt att huvudet inte får plats.

Typ av fängsel	SG
Rep	Den som binder testar Överlevnad med +10
Nät	25
Bojor	35
Mästerliga bojor	40

Kasta dig raklång (endast tränad): Med ett lyckat test av Akrobatik mot SG 20 kan du kasta dig ner till liggande som en fri handling (istället för en snabb handling).

Landa mjukt (endast tränad): Med ett lyckat test av Akrobatik mot SG 20 kan du landa mjukt när du faller. Du får räkna bort de sista 3 metrarna från fallet när skadan skall beräknas. Om du lyckas med testet och inte får någon skada av fallet, har du landat på fötterna (annars är du normalt liggande efter ett fall). För varje 10 poäng över SG 20 du lyckas nå, får du reducera fallet med ytterligare 3 meter.

Studsa upp (endast tränad): Med ett lyckat test av Akrobatik mot SG 25 kan du ta dig upp på fötter som en snabb handling. Om testet lyckas nå SG 35 är det en fri handling.

Tumla (endast tränad): Med ett lyckat test av Akrobatik kan du tumla (göra volter och kullerbyttor) förbi eller genom en motståndares utrymme. Genom att tumla orsakar du inga gratisattacker med din förflyttning. Varje meter du tumlar räknas som 2 meters förflyttning. Att tumla ur ett hotat område är SG 20 (om testet misslyckas orsakar du gratisattacker som vanligt) och att tumla rakt igenom en motståndares utrymme är SG 30 (om testet misslyckas slutar din förflyttning tvärt och du är liggande i motståndarens utrymme).

Snabbare förflyttning: Du kan försöka tumla förbi eller igenom fienden snabbare än vanligt. Genom att ta en nackdel av –10 på dina tester av Akrobatik, räknas varje meter du tumlar bara som en meter.

Special: Du kan inte Ta 10 eller Ta 20 på ett test av Akrobatik.

Om du är tränad på Akrobatik erhåller du en fördel av +5 på ditt Reflexförsvar istället för +2 när du strider defensivt. Om du är tränad på Akrobatik erhåller du en fördel av +10 på ditt Reflexförsvar istället för +5 när du utför Totalt försvar.

6.11.2 Bedräglighet (Uts)

Du har förmågan att få en lögn att verka sann, det otroliga att verka trovärdigt eller det misstänkta att verka oskyldigt. Använd denna färdighet till att sprida förvirring, uppträda som någon du inte är, dölja dina avsikter för andra, avleda någons uppmärksamhet eller skapa en falsk skattkarta eller ett rekommendationsbrev till hovet.

Bluffa: Din Bedräglighet är motställd av målets Uppfatta. Gynnsamma och ogynnsamma omständigheter väger tungt vid ett försök att bluffa (se tabellen nedan). Två omständigheter är ogynnsamma för dig: Bluffen är svår att tro på eller det du vill få målet att göra går tvärt emot målets egna intressen, natur, personlighet, order, etc. Om det skulle vara viktigt, kan spelledaren särskilja mellan en bluff som misslyckas på grund av att målet inte tror på den och en som misslyckas därför att den helt enkelt begär för mycket av målet. Till exempel, om målet erhåller en fördel av +10 på sin Insikt eftersom bluffen kräver något mycket riskabelt av honom och han lyckas med sin Insikt bara på grund av denna fördel (alltså med marginal av 10 eller mindre), var det inte så att han egentligen genomskådade bluffen utan snarare att han var ovillig att genomföra handlingen som krävdes. Om målet hade lyckats med testet med 11 eller mer, har han verkligen genomskådat bluffen (och han hade ju gjort det även om den inte hade krävt någon uppoffring av honom).

Ett lyckat test av Bedräglighet betyder att målet reagerar såsom du önskar, åtminstone för ett kort ögonblick (vanligtvis 1 runda eller mindre) eller tror på något som du vill att han skall tro på. En bluff är dock inte magi, som formeln *dominera*. Du kanske kan bluffa handelsmannen att han glömt att stänga kassalådan och få honom att kasta en blick åt det hållet, men han kommer inte att släppa allt han har för händer och rusa dit bort för att försäkra sig om att den är ordentligt låst.

En bluff kräver att du och målet samspelar. Varelser som är omedvetna om dig kan inte bli bluffade. En bluff tar alltid minst 1 runda (och är åtminstone en lång handling), men kan ta längre tid om rollfiguren försöker med något riktigt utstuderat.

Omständigheterna runt en bluff kan starkt påverka hur lätt den är att genomskåda:

Omständigheter för bluffen	Justering på Uppfatta
Målet för bluffen vill verkligen tro på dig.	–5
Bluffen är trovärdig och påverkar inte målet negativt.	+0
Bluffen är lite svår att tro på eller utsätter målet för vissa risker.	+5
Bluffen är mycket svår att tro på eller utsätter målet för avsevärda risker.	+10
Bluffen är fullständigt horribel – nästan omöjlig att tro på.	+20

Förfalskning: Förfalskning kräver skrivmaterial av rätt sort för den typ av dokument som skall förfalskas, tillräckligt med ljus för att se att skriva, vax för sigill (om de behövs) och en del tid. För att förfalska ett dokument där handstilen inte behöver höra till någon viss person (militära order, regeringsdokument, affärsbokföring eller liknande), behöver du bara ha sett ett liknande dokument tidigare och erhåller en fördel av +8 på testet. För att förfalska någons signatur, behöver du en namnteckning från den personen och du erhåller en fördel av +4 på testet. För att förfalska ett längre dokument skrivet av en viss person, behöver du ett större exempel på den personens handstil.

Din spelledare slår testet i hemlighet så att du inte vet hur väl du har lyckats med din förfalskning. På samma sätt som med förklädnad, behöver du egentligen inte testa färdigheten förrän någon skärskådar ditt arbete. Denna test av Bedräglighet är motställd av personen som skärskådar dokumentet för att bedöma dess äkthet. Den personen gör ett test av Uppfatta som är motställd av förfalskarens test. Läsaren erhåller fördelar eller nackdelar på sitt test enligt tabellen nedan:

Situation	Läsarens justering på testet
Typen av dokument är inte känt av läsaren	–2
Typen av dokument är lite känt av läsaren	+0
Typen av dokument är välkänt av läsaren	+2
Handstilen är inte känd av läsaren	–2
Handstilen är lite känd av läsaren	+0
Handstilen är välkänd av läsaren	+2
Läsaren gör bara en hastig kontroll av dokumentet	–2

I likhet med bluffa, så kan ett dokument som strider mot gällande order, normala rutiner eller tidigare kunskap eller ett som kräver att läsaren offrar något öka den personens misstänksamhet (och sålunda skapa gynnsamma omständigheter för läsarens test av Uppfatta).

Förfalskning av ett kort och enkelt dokument tar ungefär 1 minut. Längre och mer komplicerade dokument tar 1t4 minuter per sida.

Förklädnad: Ditt test av Bedräglighet avgör hur bra förklädnaden är och är motställd av åskådarnas test av Uppfatta. Om du inte drar någon uppmärksamhet till dig, får omgivningen dock inte anledning att testa Uppfatta. Om du blir uppmärksammad av personer som är till naturen misstänksamma (till exempel en vakt som har till uppgift att iaktta folk som passerar genom stadsporten), kan SL anta att dessa personer helt enkelt Tar 10 på sin Uppfatta.

Du kan även förklä dig för att imitera folk, antingen individer eller typer, så att du kan, till exempel, med lite eller ingen verklig förklädnad, framstå som en långväga resenär när du i själva verket är från trakten.

Du gör bara ett test av Bedräglighet, även om det är flera personer som testar Uppfatta. Din spelledare slår för ditt test av Bedräglighet i hemlighet, så att du inte vet exakt hur bra förklädnaden är.

Hur effektiv din förklädnad är beror delvis på hur mycket du försöker förändra ditt utseende:

Förklädnad	Justering
Bara mindre detaljer	+5
Förklädd till annat kön*	–2
Förklädd till annat folkslag*	–2
Förklädd till annan ålder*	–2**

* Dessa nackdelar staplar. Använd alla som gäller.

** Per steg av skillnad mellan din verkliga ålderskategori och den kategori du försöker likna (ung [yngre än vuxen], vuxen, medelålders, gammal, åldrad).

Om du försöker imitera en viss individ, får de som känner denna individs utseende en fördel på sitt test av Uppfatta (och anses alltid vara misstänksamma mot dig, så att ett motställt test alltid behövs) beroende på hur väl de känner personen:

Grad av kännedom	Fördel
Känner till utseendet	+4
Vänner eller kollegor	+6
Nära vänner	+8
Intimt förbundna	+10

I allmänhet utför personen ett test av Uppfatta för att genomskåda förklädnaden direkt när han möter dig och en gång varje timma därefter. Om du stöter ihop med ett stort antal olika varelser, var och en för en kort stund, testa en gång per dag eller timma med ett genomsnitt av varelsernas Uppfattafördel. Till exempel, om du försöker förege dig att vara en köpman på bazaaren, kan SL göra ett test av Uppfatta per timma för de personer du stöter på och använda ett genomsnitt av +1 på Uppfatta (de flesta har inga nivåer på Uppfatta alls och några få har lite bättre än så).

Ett försök till förklädnad kräver åtminstone lite attiraljer, makeup och tid. Tillgång till förklädnadsutrustning ger en omständighetsfördel av +2 på testet av Bedräglighet. En förklädnad kan också till synes förändra längd och/eller vikt med upp till en tiondel av originalet.

Ett försök till förklädnad kräver 1t3 × 10 minuters arbete.

Stridsfint: Du kan också använda Bedräglighet till att finta motståndaren i en strid så att han inte kan försvara sig mot dina attacker lika effektivt. För att göra en stridsfint testar du Bedräglighet motställt av målets test av Initiativ. Om du lyckas, kommer motståndaren att vara försvarslös mot din nästa attack. Denna attack måste utföras senast i ditt nästa drag för att utnyttja effekten av stridsfinten. Att finta en icke-humanoid är svårare, eftersom det är svårt att läsa en främmande varelses kroppsspråk, så du erhåller en nackdel av –5 mot dessa. Mot en varelse ett djurs Intelligens (1 eller 2) är det ännu svårare, så du erhåller en nackdel av –10 mot dessa. Mot en varelse utan Intelligens är det omöjligt. En stridsfint är en normal handling.

Avledande manöver för att kunna gömma sig: Du kan använda Bedräglighet för att kunna gömma dig. Ett lyckat test av Bedräglighet kan ge dig det ögonblick av ouppmärksamhet du behöver för att kunna använda Förstulenhet trots att du är iakttagen av folk. En avledande manöver är en normal handling.

Leverera ett hemligt meddelande: Du kan också använda Bedräglighet till att överföra ett dolt budskap till en annan rollfigur, utan att andra kan förstå det. SG för ett enkelt budskap är 20, men kan stiga till 25 eller mer för komplicerade budskap, speciellt om de innehåller ny information. Om du misslyckas med högst 4 har du inte lyckats överföra meddelandet. Ett misslyckande på 5 eller mer att falsk information har blivit antydd eller uppfattad. Den som lyssnar på ett samtal med ett sådant dolt meddelande, kan försöka uppfatta det genom ett test av Uppfatta motställt av det test av Bedräglighet som du använde för att överföra meddelandet. Att använda Bedräglighet till att överföra information är ingen handling i sig, utan bara en del av normal konversation. Spelledaren kan begränsa hur mycket som kan överföras på en enda runda.

Nytt försök: Varierar. I allmänhet gör ett misslyckat försök målet alltför misstänksamt för att kunna försöka på nytt under samma omständigheter. Stridsfinter kan dock utföras upprepade gånger mot samma motståndare. I allmänhet är det tillåtet att försöka på nytt med att sända ett meddelande, men inte oftare än en gång per runda. Varje nytt försök ger samma risk för missuppfattningar.

Special: Du kan Ta 10 när du använder Bedräglighet (förutom när du fintar i strid), men du kan inte Ta 20.

6.11.3 Efterforska (Int)

Med den här färdigheten kan du få kontakt med lokalbefolkningen och lyssna av aktuella nyheter och rykten, söka rätt på personer, tolka mystiska skrivtecken på en skattkarta eller förstå en varning skriven på ett uråldrigt språk.

Samla information: Med ett lyckat test av Efterforska (SG 15), och en glad kväll med lite silver som spenderas på att skaffa nya vänner (bjuda på drinkar, osv.), kan du skaffa dig en allmän uppfattning om vad som är nytt i staden (under förutsättning att det inte finns någon anledning att sådan information skulle undertryckas). Ju högre resultat, desto bättre information. Ett typiskt test av Efterforska för att samla information tar 1t4+1 timmar.

Om du vill ta reda på mer om ett specifikt rykte, ett specifikt föremål, få tag på en karta eller göra något liknande av det slaget, är SG 20 till 30 eller ännu högre och kostar mellan 100 sp och 2000 sp (eller mer) i mutor.

Det är praktiskt omöjligt (nackdel –20) att samla information utan att dra till sig misstankar från dem som vill hemlighålla informationen.

Lokalisera individ: Gör ett test av Efterforska för att hitta den du söker – antingen det är en viss person eller bara någon som besitter en viss färdighet. SG är 20 om personen inte är speciellt svår att hitta. Om personen är relativt okänd eller döljer sin identitet väl är SG 30 och informationen kostar 500 sp i mutor.

Tolka skrifter (endast tränad): Du kan tolka skrifter som är på ett okänt språk eller ett meddelande som är skrivet i en ofullständig eller ålderdomlig form. Normal SG är 25 för enkla meddelanden, 30 för normala texter och 35 för komplicerade, exotiska eller väldigt gamla skrifter.

Om testet lyckas förstår du det allmänna innehållet av skriften på en textsida (eller motsvarande). Om testet misslyckas måste du göra ett test av din Visdom (SG 10) för att se om du undgår att missuppfatta och dra felaktiga slutsatser om texten. (Ett lyckat test innebär alltså att du inte drar en felaktig slutsats, medan ett misslyckat betyder att du gör det.)

Din spelledare gör i hemlighet både testet av färdigheten och (eventuellt) test av Visdom så att du inte kan dra några slutsatser om huruvida dina slutsatser är felaktiga eller riktiga.

Att tolka en textsida eller motsvarande tar 1 minut (tio långa handlingar i följd).

Special: Du kan Ta 10 på ett test av Efterforska, men inte Ta 20. Kostnaden för mutor kan reduceras genom färdigheten Övertyga.

6.11.4 Förstulenhet (Hän)

Pansarnackdel

Du kan få någons penningpung att försvinna, gömma något i dina djupa fickor, obemärkt plocka åt dig ett obevakat föremål eller utföra liknande trick med något föremål som inte är större än en limpa bröd. Du kan även använda den här färdigheten för att ta dig fram dold av buskar och bladverk, för att smälta samman med skuggorna medan du står vakt eller för att följa efter någon obemärkt.

Gömma undan föremål: Ett lyckat test med SG 15 tillåter dig att gömma undan ett myntstort, obevakat föremål i handen. Andra enklare fingerfärdighetstrick, såsom att trolla bort ett mynt, är också SG 15 såvida inte en åskådare är fast besluten att försöka se vart föremålet tog vägen.

När du utför trick med denna färdighet under sådant skärskådande är testet för färdigheten motställt av åskådarens Uppfatta. Notera att åskådarens test inte är för att förhindra att du utför tricket, det bara avgör om du kan göra det omärkligt.

Du kan även gömma ett lätt vapen (såsom en dolk) eller ett diskret avståndsvapen (såsom en slunga eller ett pistolarmborst) på dig. Ditt test av Förstulenhet är motställt av Uppfatta hos en åskådare eller någon som kroppsvisiterar dig. I det senare fallet erhåller den som letar en fördel av +4 på sitt test av Uppfatta eftersom det är i allmänhet lättare att hitta något än att gömma det. En dolk, kniv eller stilett är lättare att gömma än de flesta andra lätta vapen, så du erhåller en fördel av +2 på ditt test av Förstulenhet för att gömma en sådan. Att gömma något riktigt litet, som en ring eller ett mynt, ger dig en fördel av +5 på testet. Om du är klädd i tjocka eller säckiga kläder erhåller du en fördel av +2 på testet. Att dra fram ett dolt vapen är en normal handling som inte orsakar en gratisattack.

Detta är normalt en normal handling. Du kan dock utföra samma sak som en fri handling genom att ta en nackdel av –20 på testet.

Ficktjuveri: Om du vill ta något ifrån en annan varelse, måste du testa mot SG 25. Motståndaren får ett test av Uppfatta för att märka försöket. Motståndaren märker försöket om hans test av Uppfatta blir bättre än ditt test av Förstulenhet, oberoende av huruvida ficktjuveriet lyckades eller inte.

Detta är normalt en normal handling. Du kan dock utföra samma sak som en fri handling genom att ta en nackdel av –20 på testet.

Smyga: Ditt test av Förstulenhet är motställt mot ett test av Uppfatta från de personer som kan tänkas se dig. Du kan förflytta dig upp till halv normal fart och ändå gömma dig utan nackdel. Om du rör sig mer än halv fart erhåller du en nackdel av –5. Det är praktiskt omöjligt (dvs. en nackdel av –20) att smyga samtidigt som man attackerar, springer eller stormar.

Vissa marker (sumpmark, buskar och snår, etc) lämpar sig mindre bra för att smyga i. När du försöker smyga i sådana marker, drabbas du av en nackdel på testet:

Stora och små varelser erhåller nackdelar respektive omständighetsfördelar på sina test av Förstulenhet. Futtig +20, Nätt +15, Pytteliten +10, Liten +5, Stor –5, Jättestor –10, Gigantisk –15, Kolossal –20.

För att kunna smyga krävs det att det finns skydd eller skyl att gömma sig bakom. I ett klart upplyst rum utan något att gömma sig bakom, är det helt omöjligt att inte bli sedd. Totalt skydd eller totalt skyl (fast se Special här nedan) undanröjer ju behovet av att behöva gömma sig eftersom man ändå inte syns.

Om folk iakttar dig, även om de inte stirrar, kan du inte smyga. Du kan springa runt ett hörn eller liknande, så att du är ur sikte, och sedan gömma dig, men de som iakttog dig vet åtminstone ungefär vart du tog vägen. Om de som observerar dig blir tillfälligt distraherade (till exempel av en lyckad Bedräglighet; se nedan) kan du dock försöka gömma dig. Medan åskådarna vänder sin uppmärksamhet åt ett annat håll, kan du försöka dig på ett test av Förstulenhet om du kan hitta någon slags gömställe i närheten. (En allmän regel är att gömstället måste vara inom 9 meter.) Denna test erhåller dock en nackdel av –10 eftersom dig måste röra sig snabbt.

Krypskytte: Om du är gömd för ditt mål och minst 3 meter bort, kan du utföra en enstaka avståndsattack och sedan gömma dig direkt igen. Du drabbas av en nackdel av –20 på testet av Förstulenhet direkt efter att du skjutit.

Avledande manöver för att kunna gömma sig: Du kan använda Bedräglighet för att få chans att gömma sig. Ett lyckat test av Bedräglighet kan ge dig det ögonblick av ouppmärksamhet du behöver för att kunna gömma dig trots att du är iakttagen av folk.

Special: Du kan Ta 10 på ett test av Förstulenhet, men du kan inte Ta 20.

6.11.5 Idrott (Sty)

Pansarnackdel

Det här är färdigheten för dig som behöver ta dig in genom fönster på tredje våningen, som måste upp till klippans topp med ett rep åt de övriga i gruppen, som måste hoppa över hinder, hoppa upp på låga murar eller nå upp till kanten på höga murar eller som behöver simma, dyka och ta sig fram under vattnet.

Längdhopp: Ett längdhopp är ett horisontellt hopp som oftast görs över en klyfta eller en yta man inte vill (eller kan) beträda. Högsta punkten i ett längdhopp (vid halva hoppsträckan) ligger 25% av hoppsträckan ovanför startpunkten. SG för hoppet är antalet meter × 4. Längdhopp förutsätter en ansats på 6 meter i en rak linje innan man hoppar. Utan en sådan ansats skall hoppets SG dubblas. Den sträcka som du hoppar räknas som en del av din förflyttning i draget.

Om du lyckas med testet, landar du där du avsåg. Om du misslyckas med högst 4, landar du för kort, men med ett lyckat test av Akrobatik (SG 20) kan du hugga tag i kanten och avsluta din förflyttning hängande i den. Om marken under dig i det läget är obehagligt långt bort, krävs en kort handling och ett test av Idrott (SG 20) för att klättra upp i säkerhet.

Den som är tränad på Idrott och lyckas med sitt test av färdigheten, landar på fötterna (i tillämpliga fall). Den som hoppar otränad landar raklång på marken, såvida inte testet blir minst 5 över SG.

Höjdhopp: Med höjdhopp avses ett hopp för att nå ett grepp ovanför huvudet. SG för hoppet är antalet decimeter × 1½. Höjdhopp förutsätter en ansats på 6 meter i en rak linje innan man hoppar. Utan en sådan ansats skall hoppets SG dubblas. Med ett lämpligt hjälpmedel kan SG halveras (stavhopp). Den sträcka som du hoppar räknas som en del av din förflyttning i draget.

Om du hoppar upp för att nå ett grepp, visar ett lyckat test på att du lyckats nå dit och få tag. Om du vill dra dig upp, krävs en kort handling och ett test av Idrott (SG 20) för att klättra upp. Om du däremot misslyckas med testet, nådde du inte upp och landar igen på fötterna precis där du hoppade upp.

Skutta upp: Du kan skutta upp på något midjehögt, såsom ett bord eller en stor sten, genom att lyckas med ett test av Idrott (SG 15). Du behöver ingen ansats för att göra detta.

Ett sådant skutt räknas som 3 meters förflyttning, så om din fart är 9 meter, kan du röra dig 6 meter och skutta upp på bardisken, allt i en kort handling.

Hoppa ner: Om du avsiktligt hoppar ner från en höjd orsakar fallet mindre skada än om han föll ner från samma höjd. Om du lyckas med ett test av Idrott (SG 20), erhåller du skada av fallet som om du hade fallit 3 meter mindre än du faktiskt gjorde. Du behöver ingen ansats för att göra detta.

För att bedöma fallskada räknas bara skillnaden i höjd mellan startpunkten och slutpunkten. Det faktum att du, när du gör ett längdhopp, befinner dig på ännu högre höjd under själva hoppet räknas inte.

Klättra: Med varje lyckat test av Idrott kan du ta sig fram uppåt, neråt eller längs med en sluttning, vägg eller annan brant yta (till och med ett tak om det finns något att greppa i) med en fjärdedel av din fart. En sluttning definieras som en yta vars vinkel mot horisontalen är mindre än 60 grader, annars är det en vägg.

Ett test som misslyckas med högst 4 innebär att du inte kommer någon vart den rundan, och ett misslyckande på 5 eller mer innebär att du faller från den punkt du befinner dig på.

Klätterutrustning ger en omständighetsfördel av +2 på testet.

SG för testet beror på de förhållanden som klättringen sker under. Jämför med uppgifterna på listan nedan för att bedöma SG för klättringen.

SG	Exempel på vägg eller yta
5	En sluttning som är för brant att bara gå uppför. Ett rep med knutar och en vägg att ta spjärn emot.
10	Ett rep med en vägg att ta spjärn emot eller ett rep med knutar.
15	En yta med avsatser att greppa och stå på, såsom en mycket skrovlig vägg eller en skeppsrigg.
20	En yta med tillräckliga hand- och fotfästen (naturliga eller konstgjorda), såsom en mycket skrovlig klippvägg eller ett träd. Ett rep utan knutar. Dra dig upp när du hänger i händerna från en kant.
25	En skrovlig yta med en del små hand- och fotfästen, såsom en typisk vägg som inte underhållits på länge.
30	En ojämn yta, såsom en naturlig klippvägg eller en murad vägg.
30	Överhäng eller ett tak med handfästen men inga fotfästen.
—	En fullständigt slät, vertikal yta kan man inte Klättra på.

SG justering*	Exempel på vägg eller yta
–10	Klättring i en skorsten (konstgjord eller naturlig) eller en annan plats där man kan ta spjärn mellan två motsatta väggar (minskar SG med 10).
–5	Klättring i ett hörn där rollfiguren kan ta spjärn mellan två väggar i vinkel (minskar SG med 5).
+5	Ytan är hal (ökar SG med 5).

* Dessa justeringar kan staplas; använd alla som är aktuella.

Du behöver ha båda händerna fri för att klättra, men du kan klamra dig fast med bara en hand medan du kastar en formel eller gör något annat som bara kräver en hand. Eftersom du inte kan undvika attacker ordentligt medan du klättar, räknas du som försvarslös under tiden.

Varje gång du erhåller skada medan du klättrar, måste du klara ett extra test av Idrott (med samma SG som för att röra dig). Ett misslyckande av ett sådant test betyder att du faller från den punkt där du befinner dig och eventuellt erhåller skada från fallet.

Påskyndad klättring: Du försöker klättra snabbare än vanligt. Du kan klättra med halva din fart istället för en fjärdedel, men du erhåller en nackdel av –5 på testet för Idrott. Det är praktiskt omöjligt (d.v.s. en nackdel på –20) att klättra med full fart.

Tillverkning av egna hand- och fotfästen: Du kan tillverka dina egna hand- och fotfästen genom att slå i klätterspikar i en vägg. Detta tar 1 minut per klätterspik och det behövs en klätterspik per meter. Att klättra på en vägg med klätterspikar i sig är en SG av 20. På liknande sätt kan en klättrare hacka hand- och fotfästen i en isvägg med en liten hacka eller yxa.

Fånga upp fallet: Det är praktiskt omöjligt att hejda ett fall genom att få tag i något på en vägg medan man faller. För att lyckas behöver du klara ett test av Idrott (SG = väggens normala SG + 20). Det är betydligt lättare att få stopp på ett fall nedför en sluttning (SG = sluttningens SG + 10).

Fånga upp någon annan som faller: Om någon som klättrar ovanför eller intill dig faller, kan du göra ett försök att fånga in honom om han är inom räckhåll. Du måste först lyckas med en attack mot personen för att få grepp (glöm inte han är försvarslös). Om du träffar måste du omedelbart försöka dig på ett test av Idrott (SG = väggens normala SG + 10). För varje meter personen redan har fallit när du försöker fånga in honom, drabbas du av en nackdel av –1 på testet. Om testet lyckas har du fångat in personen, men hans totalvikt, kroppsvikt och utrustning, får inte överskrida din maximala last, annars faller ni båda. Om du misslyckas med testet med högst 4, har du inte lyckats få tag i den fallande personen, men behåller ditt eget grepp. Om du misslyckas med 5 eller mer, rycks du loss av den fallande kroppen och följer med ner.

Simma: Gör ett test av Idrott varje runda som du befinner dig i vatten. Ett lyckat test tillåter dig att simma med halva din fart som en lång handling eller en fjärdedel av din fart som en kort handling. Om testet misslyckas, tar du dig ingen vart den rundan. Om testet misslyckas med 5 eller mer, försvinner du under vattenytan.

Om du befinner sig under vattnet, på grund av ett misslyckat test av Idrott eller avsiktligt, måste du hålla andan. Du kan hålla andan det antal rundor som motsvarar din Fysik, men bara om du inte gör något annat än korta handlingar eller fria handlingar. Om du väljer att utföra en normal handling eller en lång handling, minskas antalet rundor du kan hålla andan med 1. (Rent praktiskt kan alltså en rollfigur i strid bara hålla andan hälften så länge som normalt.) Efter att den här tiden tagit slut, måste du klara ett test av Uthållighet (SG 15) varje runda för att klara av att hålla andan ytterligare. För varje runda ökar SG att hålla andan med 1. Om du misslyckas med testet av Uthållighet, börjar du drunkna.

SG för att Simma beror på vattnet:

Vattenförhållanden	SG
Lugnt vatten	15
Upprört vatten	20
Stormigt vatten	25

Varje timma som du spenderar simmande, testa Idrott mot SG 25 eller erhåll 1t6 poäng bedövande skada från utmattning.

Nytt försök: Du kan normalt sett göra ett nytt försök efter ett misslyckande.

Special: Du kan Ta 10 på test av Idrott, men du kan bara Ta 20 i situationer där det inte finns risk för skada om du misslyckas.

6.11.6 Initiativ (Hän)

Pansarnackdel

Denna färdighet används för att reagera snabbt i trängda lägen.

Starta en strid: Det främsta användningsområdet för färdigheten är att bestämma ordningsföljden i en strid. När striden startar testar alla inblandade Initiativ och agerar i ordning av högst resultat till lägst.

Undvika en fint: Om en motståndare använder Bedräglighet till att finta i strid mot dig, är hans test av Bedräglighet motställt av ditt test av Initiativ.

Special: Du kan Ta 10 på ett test av Initiativ, men du kan inte Ta 20.

6.11.7 Koncentration (Fys)

Du kan använda denna färdighet för att behålla koncentrationen trots att du blir distraherad.

Behålla koncentrationen: Du måste testa Koncentration närhelst du kan bli distraherad (av erhållen skada, hårt väder, etc) medan du utför något som kräver din fulla uppmärksamhet. Sådana

saker är kasta formler, bibehålla en formel som kräver koncentration, styra en formel, använda en formelliknande förmåga eller använda en färdighet som kan orsaka en gratisattack. Handlingar som normalt inte orsakar en gratisattack, kräver i allmänhet inte heller någon test av Koncentration för att undgå att bli distraherad.

Om ditt test av Koncentration lyckas, kan du fortsätta med din uppgift som vanligt. Om testet misslyckas, innebär det att även handlingen misslyckas och är bortkastad. Om du höll på att kasta en formel, är den förstörd. Om du koncentrerade dig på att bibehålla en formel, avslutas den. Om du höll på att styra en formel, fick den ingen styrning, men fortsätter att vara aktiv. Om du försökte använda en formelliknande förmåga, är det användningstillfället förlorat. Ett försök att använda en färdighet misslyckas och detta kan även ha andra konsekvenser.

Tabellen nedan anger några vanliga typer av störningar som kräver att en du måste testa Koncentration. Om störningen inträffar medan du kastar en formel, måste du lägga denna formels grad till angiven SG. Om du utsätts för flera störningar, testa Koncentration för var och en. Om något test misslyckas, har du blivit distraherad.

SG*	**Störning**
10 + erhållen skada	Skadad medan handlingen utförs.**
10 + hälften av den fortlöpande skadan	Drabbad av automatisk fortlöpande skada medan handlingen utförs.***
Distraherande formelns SG	Distraherad av icke-skadande formel.****
10	Kraftig rörelse (på ett riddjur i rörelse, skumpig vagnsfärd, litet skepp i grov sjö, under däck på ett skepp i storm).
15	Våldsam rörelse (galopperande häst, mycket skumpig vagnsfärd, liten båt i en fors, på däck på ett skepp i storm).
20	Otroligt våldsam rörelse (påverkad av formeln *jordbävning*).
15	Kastaren är intrasslad.
20	Greppad eller fastlåst. (Kan bara kasta formler utan somatiska komponenter och vars materiella komponenter är åtkomliga.)
5	Ute i en kraftig vind som bär med sig hårt regn eller snö.
10	Ute i en kraftig vind som bär med sig hagel, damm eller annat skräp.
Distraherande formelns SG	Ute i väder som skapats av formel, såsom *hämndens storm*.****
15 + formelgrad	Defensivt formelkastande (för att inte orsaka gratisattacker).

* Om du försöker kasta eller styra en formel när störningen inträffar läggs formelgraden till angiven SG.

** Om skadan inträffar medan du kastar en formel med en tidsåtgång av 1 runda eller mer, eller medan du utför en aktivitet som tar mer än en enda lång handling (såsom Förstöra anordning). Dessutom om skadan kommer av en gratisattack eller förberedd handling som utförs som en reaktion på att formeln kastas (för formler med tidsåtgång 1 handling) eller handlingen utförs (för aktiviteter som inte kräver mer än en lång handling).

*** Såsom från *Melfs syrapil*.

**** Om formeln i sig normalt inte tillåter ett RS, använd den SG den skulle ha haft om den gjorde det.

Kasta magi defensivt (endast tränad): Du kan använda Koncentration för att kasta en formel, använda en formelliknande förmåga eller använda en färdighet defensivt, så att du helt undviker alla gratisattacker detta normalt skulle orsaka. Detta kan dock inte göras för andra handlingar som orsakar gratisattacker än just dessa. SG för testet är 15, plus formelgraden om du kastar en formel eller använder en formelliknande förmåga. Om testet lyckas kan du utföra handlingen utan att orsaka gratisattacker. Om det misslyckas är handlingen bortkastad precis som om du hade blivit distraherad. Du kan inte använda Koncentration till att få ta 10 på en färdighet medan du är distraherad.

En rollfigur med knepet Stridskastning erhåller en fördel av +4 på sitt test av Koncentration när det görs för att kasta en formel eller använda en formelliknande förmåga defensivt eller när han är greppad eller fastlåst.

6.11.8 Kunskap (Int)

Kunskap omfattar ett stort antal olika färdigheter. Varje färdighet täcker ett visst ämne eller kunskapsområde. Typiska områden är:

- Adel och kungar (kungalängder, heraldik, familjeträd, personligheter, motton)
- Byggnation (hus, slott, broar, akvedukter, befästningar)
- Geografi (länder, klimat, folk, seder, terräng)

- Grottutforskning (grottor, speleologi, vidunder, slem)
- Historia (kungar, krig, kolonier, folkvandringar, grundandet av städer)
- Lokalt (lagar, personligheter, invånare, seder, traditioner, legender, humanoider)
- Mystik (uråldriga mysterier, magisk tradition, trollerisymboler, konstruktioner, magiska bestar, utomvärldingar, elementarer)
- Naturen (årstidernas växlingar, väder och vind, djur, jättar, monstrositeter, ohyra, väsen, växter)
- Religion (gudar och gudinnor, myter, kyrkotraditioner, heliga symboler, vandöda)

Allmänbildning: Att lyckas besvara allmänna frågor inom kunskapsområdet har en SG på 15.

Expertkunskap (endast tränad): Du kan göra ett test av Kunskap för att besvara en fråga inom kunskapsområdet som kräver djupare insikt. SG är från 20 (för enkla frågor) till 25 eller 30 (för svåra eller riktigt svåra frågor).

I många fall kan man använda kunskapen till att identifiera vissa typer av monster och inse deras specialförmågor och svagheter. Vanligtvis är SG för en sådan uppgift 15 + monstrets UG. Ett lyckat test innebär att du känner igen varelsen och minns en smula användbar information om den. För varje 5 poäng resultatet överstiger SG, kan SL ge dig ytterligare någon information. Om man lyckas nå SG 20, men det inte räcker för att känna igen själva varelsen, får man ändå reda på dess varelsetyp.

Nytt försök: Nej. Testet visar på vad du verkligen vet och en andra fundering på ämnet låter dig inte veta något som du aldrig lärt sig. Man kan inte försöka på samma fråga igen innan man ökat sin färdighetsfördel inom denna Kunskap.

Special: Du kan ta 10 på ett test av Kunskap, men du kan inte Ta 20.

6.11.9 Meka (Int)

Endast tränad

Med denna färdighet kan du desarmera en fälla, blockera ett lås (i öppet eller låst läge) eller sabotera en mekanism, såsom ett vagnshjul.

Ett försök att utföra detta kräver åtminstone ett enkelt verktyg av lämplig sort (hacka, kofot, såg, fil, dyrk, ståltråd, etc.). Om du saknar en uppsättning riktiga inbrottsverktyg erhåller du en nackdel av –2 på testet för Meka, även om du har något enkelt verktyg att använda. Användningen av mästerliga inbrottsverktyg ger dig å andra sidan en omständighetsfördel av +2.

Du kan också använda färdigheten till att rigga enkla anordningar, såsom sadlar eller vagnshjul, till att fungera normalt en kort stund och därefter fastna eller trilla av (normalt 1t4 rundor eller minuter senare).

Förstöra mekanisk anordning: Din spelledare slår för testet av Meka i hemlighet, så att du inte vet om du har lyckats med din färdighet eller ej. SG för testet beror på hur besvärlig anordningen är. Att förstöra (eller rigga eller liknande) en ganska enkel anordning har SG 15. Mer invecklade och komplicerade anordningar har högre SG.

Om testet lyckas, har du förstört anordningen. Om testet misslyckas, men inte med mer än 4, har du misslyckats, men kan försöka igen. Om testet misslyckas med 5 eller mer, går något galet. Om det är en fälla, har du förmodligen utlöst den. Om det är ett försök till sabotage, tror du att mekanismen är saboterad, men den visar sig fungera som vanligt.

Anordning	Tid	SG*	Exempel
Enkel	1 runda	15	Spärra ett lås
Lurig	1t4 rundor	20	Sabotera ett vagnshjul så det faller av senare
Svår	2t4 rundor	25	Desarmera en fälla, återställa en fälla
Stygg	2t4 rundor	30	Desarmera en invecklad fälla, listigt sabotage av en urverksanordning

* Om rollfiguren försöker att inte lämna några spår av sin åverkan, lägg till 5 till SG.

Dyrka upp ett lås: SG för att öppna ett lås varierar från 25 till 45 beroende på låsets kvalitet.

Lås	SG
Mycket enkelt lås	25
Normalt lås	30
Bra lås	35
Fantastiskt lås	45

Tid: Tiden det tar att göra ett test beror på anordningen enligt ovan. Att förstöra en enkel anordning tar 1 lång handling. Mer komplicerade anordningar kräver 1t4 eller 2t4 rundor. Att öppna ett lås är en lång handling. Det är praktiskt omöjligt att göra det snabbare, så med en nackdel av –20 kan du utföra det som en kort handling.

Nytt försök: Varierar. Om det handlar om en fälla, kan du försöka på nytt om försöket misslyckades med högst 4, men du måste vara medveten om ditt misslyckande innan du kan försöka igen. Om det gäller ett lås, kan du försöka så länge du vill.

Special: Du kan Ta 10 på test av Meka, men du kan bara Ta 20 i situationer där det inte finns risk för skada om du misslyckas.

6.11.10 Rida (Hän)

När du väljer denna färdighet, kan du rida på alla slags, må det vara hästar, mulor, åsnor, ponnyer, hundar, lejon, gripar eller drakar. Om du försöker rida på en varelse som inte är lämpad som riddjur, drabbas du av en nackdel av –5 på test av färdigheten.

Normala uppgifter behöver inte ens testas. De anses ha en SG på 5 och du anses alltid ta 10 på dem. Du kan sadla, sitta upp på, rida på och sitta av från ett riddjur utan problem. Vissa uppgifter kräver dock ett test:

Uppgift	SG	Uppgift	SG
Styra med knäna	10	Hoppa över hinder	20
Förbli i sadeln	10	Sporra djuret	20
Strida med stridshäst	15	Kontrollera riddjur i strid	25
Skydd	20	Snabb uppsittning/avsittning	25*
Mjukt fall	20	Rida stående på riddjuret	45

* Pansarnackdel tillkommer

Styra med knäna: Du kan styra ditt riddjur med knärörelser så att du har båda händerna fria. Gör ett test av Rida (SG 10) i början av ditt drag. Om testet misslyckas kan du bara använda din ena hand det här draget eftersom den andra blev upptagen med att styra riddjuret. Detta test är en fri handling.

Förbli i sadeln: Med ett lyckat test av Rida (SG 10) förblir du sittande säkert i sadeln när riddjuret stegrar sig eller skyggar plötsligt eller när du erhåller skada. Detta test är en icke-handling.

Strida med stridshäst: Med ett lyckat test av Rida (SG 15) kan du få din tränade stridshäst att göra sina attacker oberoende av dina attacker. Detta test är en fri handling.

Skydd: Med ett lyckat test av Rida (SG 20) kan du glida ner på sidan av riddjuret och använda det som skydd. Du kan inte attackera eller kasta formler medan du använder riddjuret som skydd. Om testet misslyckas erhåller du inget skydd. Detta test är en icke-handling.

Mjukt fall: Med ett lyckat test av Rida (SG 20) reagerar du instinktivt för att inte ta skada om du faller av riddjuret, såsom när det blir dödat eller av annan anledning faller. Om testet misslyckas erhåller du 1t6 skada från fallet. Detta test är en icke-handling.

Hoppa över hinder: Med ett lyckat test av Rida (SG 20) kan du förmå riddjuret att hoppa över hinder som en del av dess förflyttning. Använd riddjurets färdighet på Idrott eller din färdighet på Rida (det som är lägst) för att se hur väl hoppet utförs (se färdigheten Idrott). Gör också ett test av Rida (SG 20) för att se om du kan stanna kvar i sadeln när djuret hoppar. Om detta test misslyckas faller du och erhåller 1t6 poäng fallskada. Dessa test är icke-handlingar.

Sporra djuret: Med ett lyckat test av Rida (SG 20) kan du sporra ditt djur till högre hastigheter. Du ökar ditt riddjurs fart med 3 meter under 1 runda, men orsakar 1 poäng skada på djuret. Du kan använda Rida på detta sätt i varje runda, men för varje runda i följd som du gör det, dubblas skadan som det orsakar djuret (2 poäng i andra rundan, 4 poäng i tredje rundan, 8 poäng i fjärde rundan, osv). Detta test är en kort handling.

Kontrollera riddjur i strid: Med ett lyckat test av Rida (SG 25) kan du styra en lätt häst, ponny, tung häst eller något annat riddjur som inte är stridstränat när du rider in i strid. Om testet misslyckas kan du inte göra något alls i ditt drag. Du behöver inte göra det här testet för stridshästar, stridsponnyer eller andra stridstränade riddjur. Detta test är en kort handling.

Snabb uppsittning/avsittning (pansarnackdel): Med ett lyckat test av Rida (SG 25) kan du sitta upp på eller sitta av från ett riddjur som inte är mer än en storlekskategori större än du själv, som en fri handling. Om testet misslyckas är uppsittning/avsittning en kort handling. Du kan inte försöka med snabb uppsittning/avsittning om du inte har tid över att utföra uppsittningen eller avsittningen som en kort handling i detta drag. Du kan inte heller utföra snabb uppsittning/avsittning på ett riddjur som är mer än en storlekskategori större än du.

Rida stående på riddjuret: Med ett lyckat test av Rida (SG 45) kan du stå på ryggen av ditt riddjur, till och med under förflyttning eller strid. Du drabbas inte av några nackdelar på dina handlingar av detta. Om detta test misslyckas faller du och erhåller 1t6 poäng fallskada.

Nytt försök: Ja, i allmänhet, men det upphäver inte effekten av ett tidigare misslyckande.

Special: Du kan Ta 10 på ett test av Rida, men du kan inte Ta 20.

6.11.11 Uppfatta (Vis)

Den här färdigheten ger dig möjlighet att uppfatta din omgivning och sådant som är dolt i den. Använd denna färdighet för att läsa på läppar, genomskåda en förklädnad, upptäcka främlingen som närmar sig vid horisonten eller rånarna som gömmer sig i nästa gränd, för att genomskåda förklädnader, uppfånga dolda budskap i till synes oskyldiga samtal, uppfatta att en varelse står under magisk påverkan, hitta lönndörrar, dolda skatter och annat som inte är uppenbart, för att höra fiender som lurar i mörkret eller uppfatta viskande meddelanden och för att skilja dyrbarheter från värdelöst skräp och sällsynta antikviteter från billiga efterapningar.

Upptäcka fiender: Färdigheten Uppfatta används främst till att upptäcka rollfigurer eller varelser som smyger sig på en. Vanligtvis är testet av Uppfatta motställt av ett test av Förstulenhet från den varelse som inte vill bli upptäckt. Ibland kan det hända att en varelse inte aktivt försöker smyga, men ändå är svår att se, så att det krävs ett lyckat test av Uppfatta för att lägga märke till den. Då bestäms SG av dess storlek: Futtig SG 35, Nätt SG 30, Pytteliten SG 25, Liten SG 20, Medelstor SG 15, Stor SG 10, Jättestor SG 5, Gigantisk SG 0, Kolossal SG –5.

För varje 3 meter avstånd mellan dig och fienden ökar SG med +1. Om fienden har skyl eller skydd drabbas du av –5 på testet och om de har totalt skyl eller totalt skydd drabbas du av –10. Är de osynliga drabbas du av en nackdel av –20.

Tjuvlyssna: Med ett lyckat test av Uppfatta (SG 15) kan du tjuvlyssna på en konversation. Naturligtvis behöver du förstå språket för att ha någon riktig nytta av det. Omständigheterna (en stängd dörr, oväsen i omgivningarna) kan öka SG med +5 eller mer. Att tjuvlyssna är en normal handling.

Uppfatta ljud: Med ett lyckat test av Uppfatta (SG 15) kan du uppfatta ljud i omgivningen. Varje 3 meter som ljudet är avlägset ökar SG med +1. Om du är distraherad drabbas du av –5 på testet och om du sover drabbas du av –10.

Genomskåda bedräglighet: Du kan använda Uppfatta till att genomskåda en förklädnad eller en förfalskning. Ditt test av Uppfatta är motställt av lurendrejarens test av Bedräglighet. Din spelledare slår oftast detta test i hemlighet. Detta test är en icke-handling.

Ingivelse: Denna användning av färdigheten ger en maggropskänsla av den sociala situationen. Med ett lyckat test av Uppfatta (SG 25) kan du få känslan från en annan persons uppträdande att något är på tok, såsom när den du talar med är en bedragare. Alternativt, kan du få känslan att en viss person är tillförlitlig.

Uppfatta förtrollning: Rollfiguren kan avgöra om någon är under inflytande av en förtrollning, såsom en *förhäxa person*, även om den personen inte är medveten om det själv. Normalt är detta SG 30, men om personen är dominerad (se formeln *dominera person*) minskar SG till 20 på grund av den starkare påverkan detta innebär.

Uppfånga hemligt meddelande: Du kan använda Uppfatta för att uppfånga ett dolt meddelande som överförs med hjälp av Bedräglighet. I detta fall är ditt test av Uppfatta motställt av sändarens test av Bedräglighet för att överföra meddelandet. För varje liten bit information angående meddelandet som du saknar, drabbas du av en nackdel av –2 på testet. Om du lyckas med högst 4, inser du att det

finns ett dolt meddelande i det som sägs, men kan inte förstå innebörden av det. Om du lyckas med 5 eller mer, uppfångar du och förstår meddelandet.

Om du misslyckas med högst 4, uppfångar du inget dolt meddelande. Om du misslyckas med 5 eller mer, missförstår du meddelandet och erhåller felaktig information.

Leta: Rollfiguren måste i allmänhet befinna sig inom 1 meter från det föremål eller den yta som skall genomsökas. Typiska uppgifter och deras svårighetsgrad är:

Uppgift	SG
Rota igenom en behållare full med skräp för att finna ett visst föremål	15
Lägga märke till en lönndörr eller en enkel fälla	25
Hitta en lurig icke-magisk fälla	30
Hitta en magisk fälla	30 +graden på den formel som skapade den
Lägga märke till en väl dold lönndörr	35
Hitta fotavtryck	Varierar*

* Ett lyckat test av Leta kan finna fotavtryck eller andra spår av att varelser passerat, men för att följa spåren används Överlevnad. Se den färdigheten för de SG som gäller när man letar spår.

Det tar en lång handling att söka igenom 2 m² yta eller att rota igenom 3 m³ saker.

Läppläsning: För att förstå vad någon säger genom att läsa hans läppar, måste du vara inom 9 meter från den som talar och se när han talar. Du måste även förstå det språk som talas. (Denna färdighet är språkberoende.) Den normala SG är 20, men är högre för komplicerat tal eller slarviga talare. Om testet av Uppfatta lyckas kommer du att förstå det allmänna innehållet av en minuts tal, men du kommer säkert att missa vissa smådetaljer. Om testet misslyckas med högst 4, kan du inte avläsa läpparnas tal. Om testet misslyckas med 5 eller mer, drar du en felaktig slutsats om vad som sades. Din spelledare slår testet i hemlighet så att du inte vet om du lyckades eller missuppfattade något. Du måste koncentrera sig på läppläsning under en hel minut innan du kan testa din färdighet och du får inte utföra något annat under denna tid än att förflytta dig med halv fart.

Om du inte själv förstår språket, kan du försöka härma de ljud du avläser så att någon kamrat som förstår språket kan översätta för dig. Detta är praktiskt omöjligt att genomföra och ger alltså en nackdel av –20.

Värdera (endast tränad): Du kan värdera vanliga eller välkända föremål inom 10% av deras värde (SG 15). Ett misslyckande betyder att din värdering ligger på 50% till 150% av det verkliga värdet. Din spelledare slår i hemlighet 2t6+3, multiplicerar resultatet med 10% och multiplicerar det verkliga värdet med det procentantalet. (För ett vanligt eller välkänt föremål är din chans att komma inom 10% av det verkliga värdet alltså ganska hög även vid ett misslyckande – i det fallet betyder det att du gissade bra.) En värdering tar 1 minut.

Sällsynta eller exotiska föremål kräver ett test mot SG 20, 25 eller ännu högre. Om du lyckas ligger din värdering på 70% till 130% av det verkliga värdet. Din spelledare slår i hemlighet 2t4+5, multiplicerar resultatet med 10% och multiplicerar det verkliga värdet med det procentantalet. Ett misslyckande betyder att du inte alls kan värdera det föremålet.

Ett förstoringsglas ger en omständighetsfördel av +2 på alla tester av Värdera som rör föremål som är små eller detaljerade, såsom ädelstenar. En handelsvåg ger en omständighetsfördel av +2 på tester av Värdera som rör föremål som värderas efter vikt, såsom saker gjorda av ädla metaller. Dessa fördelar staplar.

Special: Du kan Ta 10 på ett test av Uppfatta och du kan Ta 20 om tiden tillåter det. Du kan inte Ta 20 på att värdera.

6.11.12 Uthållighet (Fys)

Pansarnackdel

Du kan pressa din kropp till det yttersta – och lite till.

Snabbmarch: Om du kan färdas i mer än 8 timmar på en dag anses du utföra en snabbmarsch. För varje timma utöver 8 timmar, måste du göra ett test av Uthållighet (SG 15 + 2 per extra timma). Om testet misslyckas går du –1 bestående steg på tillståndsräknaren. Du kan inte bli av med detta tillstånd

med mindre än att du stannar och vilar i minst 4 timmar. Det är möjligt att marschera sig in i medvetslöshet genom att pressa sig själv för hårt.

Hålla andan: Du kan hålla andan i ett antal rundor som motsvarar din Fysik. Därefter måste du klara ett test av Uthållighet (SG 15) varje runda för att kunna hålla andan ytterligare. Varje runda ökar SG med 1.

När du till sist misslyckas med ditt test av Uthållighet, börjar du drunkna på allvar. Första rundan (den i vilken han misslyckades med testet av Uthållighet) går du –1 steg på tillståndsräknaren. I varje följande runda sjunker ditt tillstånd med –1 och när räknaren når botten är du medvetslös. I rundan därefter dör du.

Ignorera törst: Du kan klara dig utan vatten i 1 dygn plus ett antal timmar som motsvarar din Fysik. Därefter måste du klara ett test av Uthållighet varje timma (SG 15, +2 för varje tidigare test – lyckat eller inte) för att inte gå –1 bestående steg på tillståndsräknaren. Om du blir medvetslös av uttorkning kommer du att erhålla 1t6 poäng skada automatiskt (utan test av Uthållighet) per timma. Skada och bestående tillstånd från uttorkning kan inte avlägsnas förrän du erhåller erforderligt vatten – inte ens magi som läker livspoäng kan läka denna sorts skada.

Ignorera hunger: Du kan klara dig utan mat i 3 dygn, med alltmer knorrande mage. Därefter måste du klara ett test av Uthållighet vartannat dygn (SG 15, +2 för varje tidigare test – lyckat eller inte) för att inte gå –1 bestående steg på tillståndsräknaren. Om du blir medvetslös av svält kommer du att erhålla 1t6 poäng skada automatiskt (utan test av Uthållighet) per dygn. Skada och bestående tillstånd från svält kan inte avlägsnas förrän du erhåller erforderligt mat – inte ens magi som läker livspoäng kan läka denna sorts skada.

Springa: Du kan springa under det antal rundor som motsvarar ditt Fysikvärde utan problem. Därefter måste du lyckas med ett test av Uthållighet (SG 15) för att orka fortsätta springa. Du måste testa igen varje runda du fortsätter att springa och testets SG stiger med 2 för varje test du gjort innan. Så fort du misslyckas med ett test, måste du sluta springa. När du har nått din gräns på detta vis, går du –1 bestående steg på tillståndsräknaren. Du måste du vila i minst 1 minut (10 rundor) innan detta tillstånd försvinner och du kan springa igen. Under de rundor du vilar dig kan du inte förflytta dig mer än din fart.

Sova i pansar: Med ett lyckat test av Uthållighet kan du sova i ditt pansar (SG 15 för lätt pansar, SG 20 för medeltungt pansar, SG 25 för tungt pansar). Om testet misslyckas får du ingen sömn och går –1 bestående steg på tillståndsräknaren. Detta tillstånd kan bara avlägsnas genom att få en god natts sömn.

Simma/Trampa vatten: För varje timma du simmar måste du göra ett test av Uthållighet (SG 20, +2 för varje tidigare test – lyckat eller inte) får att inte gå –1 bestående steg på tillståndsräknaren. Detta tillstånd kan bara avlägsnas genom att vila (inte simma eller trampa vatten) under en timma. Om du trampar vatten istället får att simma under en timma, får du +5 på testet av Uthållighet.

Dyka: Mycket djupt vatten är inte bara oftast kolsvart, vilket gör det svårt att hitta i det, utan vattentrycket ger, dessvärre, 1t6 poäng skada per minut för varje 30 meter som du befinner dig under vattenytan. Ett lyckat test av Uthållighet (SG 20, +2 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) betyder att du inte erhåller någon skada den här minuten.

Special: Du kan Ta 10 på test av Uthållighet, men du kan inte Ta 20.

6.11.13 Överlevnad (Vis)

Det här är färdigheten som ger dig möjlighet att överleva i vildmarken (må det vara djupa skogar eller djupa grottor). Använd den här färdigheten till att spåra fiender och byte, hålla riktningen, hitta föda, uthärda dåligt väder, undvika faror som kvicksand och ras, slå stabila knopar, rädda en döende kamrat, ge sjukvård åt gruppen eller behandla gifter och sjukdomar som ni råkar ut för.

Första hjälpen: Med ett lyckat test av Överlevnad (SG 20) kan du få en döende rollfigur att stabiliseras och bara vara medvetslös. Han behöver inte längre slå Räddningsslag varje drag och riskerar inte att dö av sina skador.

Med ett lyckat test av Överlevnad (SG 20) kan du även väcka liv i en medvetslös rollfigur. Den medvetslösa rollfiguren förbättras +1 steg på Tillståndsstegen och vaknar med en fjärdedel av sina totala livspoäng.

Att ge första hjälpen är en normal handling.

Akutvård: Efter en strid kan du förbinda uppkomna sår och lägga på läkande salvor. Ett lyckat test av Överlevnad (SG 20) ger din patient tillbaka livspoäng motsvarande hans figurgrad + halva hans Fysik. Att ge akutvård tar 10 minuter.

Långvård: Att ge långvård betyder att behandla en skadad person i en dag eller mer. Om testet av Överlevnad (SG 15) lyckas gör vården att patienten återfår livspoäng dubbelt så fort som vanligt: 2 livspoäng per figurgrad för 8 timmars vila på ett dygn, 4 livspoäng per figurgrad för varje dygn av fullständig vila. Att ge långvård tar 8 timmar.

Du kan behandla sex patienter i taget. Att ge långvård hindrar dig inte från att få 8 timmars vila per dygn själv, men däremot från att få fullständig vila. Du kan inte ge långvård åt dig själv.

Behandla sår från en fotangel: En varelse som trampat på en fotangel rör sig med halv fart. Ett lyckat test av Överlevnad (SG 20) avlägsnar fartreduceringen. Att behandla sår från fotangel är en normal handling.

Behandla gift: Med detta avses att sköta om en person som blivit förgiftad och som riskerar att erhålla ytterligare skada från giftet (eller råka ut för någon annan allvarlig effekt). Med ett lyckat test av Överlevnad mot giftets SG avlägsnar du giftet från patienten som inte får någon ytterligare skada av det och de bestående tillstånd som orsakats av giftet är inte längre bestående. Att behandla gift är en lång handling.

Behandla sjukdom: Med detta avses att sköta om en person som lider av en sjukdom. Med ett lyckat test av Överlevnad mot sjukdomens SG botar du patienten som inte får någon ytterligare skada av sjukdomen och de bestående tillstånd som orsakats av den är inte längre bestående. Att behandla sjukdom tar 8 timmar.

Återuppliva (endast tränad): Med ett lyckat test av Överlevnad (SG 30) kan du återge livet till en person som just har dött. Om du lyckas med återupplivningen inom två rundor efter att personen dog, kommer han bara att vara medvetslös istället. Att återuppliva någon är en lång handling.

Knyta en stadig knop: Med ett lyckat test av Överlevnad (SG 15) kan du knyta en stadig knop. Om du vill åstadkomma en specialknop – en knop som glider, en som sakta ger med sig eller en som kan lossas med en knyck – blir svårighetsgraden 25. Detta är en lång handling som orsakar en gratisattack.

Splitsa ihop två rep: Med ett lyckat test av Överlevnad (SG 20) kan du splitsa ihop två rep. Detta tar normalt 5 minuter, men kan göras på 1 minut om du lyckas med testet mot svårighetsgrad 30.

Fästa en änterhake: För att få en änterhake att fästa ordentligt måste du lyckas med ett test av Överlevnad (SG 15, +1 för varje 2 meter du kastar den). Om du misslyckas med högst 4, fastnar inte änterhaken utan faller ner så att du kan försöka igen. Om du misslyckas med 5 eller mer, fastnar änterhaken, men lossnar efter 1t4 rundor av belastning. Din spelledare slår detta slag i hemlighet så att du inte skall veta om änterhaken kommer att hålla. Att kasta en änterhake är en normal handling som orsakar en gratisattack.

Surra en fiende: När du binder en annan rollfigur med rep, blir alla test av Akrobatik för att komma loss för den bundne rollfiguren motställda av ditt test av Överlevnad. Du erhåller en fördel av +10 på testet för Överlevnad eftersom det är lättare att binda någon än att komma loss. Du gör inte ditt test av Överlevnad förrän någon faktiskt försöker komma loss. Att surra en fiende tar 1 minut.

Klara sig i vildmarken: Med ett lyckat test av Överlevnad (SG 15) kan du förflytta dig med upp till halv fart samtidigt som du jagar och samlar mat (proviant och vatten behöver ej medföras). Du kan förse ytterligare en person med mat och vatten för varje 2 poäng som resultatet överstiger 15. Om testet når upp till SG 20, undviker du samtidigt att gå vilse och råka ut för faror i naturen såsom kvicksand.

Uthärda extrema temperaturer: Med ett lyckat test av Överlevnad (SG 20) kan du ge extrema temperaturer en nackdel av –2 på attacken mot din Fasthet om du rör dig med halv fart och –4 om du

är helt still. Du kan ge ytterligare en person samma skydd för varje poäng som resultatet överstiger 20. Gör detta test varje timma som ni är utsatta för extrema temperaturer.

Riktningskänsla (endast tränad): Om du är tränad på Överlevnad, kan du alltid ta reda på i vilken riktning norr ligger i förhållande till dig själv.

Spåra (endast tränad): Att finna spår eller att följa dem i en kilometer kräver ett lyckat test av Överlevnad. Du måste lyckas med ett nytt test av Överlevnad varje gång spåren blir svåra att följa, såsom när andra spår korsar dem eller när de du förföljer har gått tillbaka i sina egna spår (såsom en hare gör).

Du rör sig med halv fart medan du spårar (eller med kvarts fart med en fördel av +5 på testet, med normal fart med en nackdel av –5 på testet, eller med dubbel fart med –20 på testet). SG för testet beror på markytan och aktuella förhållanden.

Ytan	SG	Ytan	SG
Mycket mjuk	10	Fast	20
Mjuk	15	Hård	25

Mycket mjuk mark: En yta (nysnö, tjockt dammlager, våt lera) som behåller djupa, tydliga märken av fotavtryck.

Mjuk mark: En yta som är mjuk nog att ge efter för tryck, men fastare än våt lera eller nysnö, och där en varelse lämnar många men grunda fotavtryck.

Fast mark: De flesta ytor utomhus (såsom gräsmattor, åkrar, skogar och liknande) eller speciellt mjuka eller smutsiga ytor inomhus (tjocka mattor, mycket smutsiga golv). Varelsen kan lämna en del spår (brutna grenar, hårtussar) men endast några enstaka fotavtryck.

Hård mark: En yta som inte alls behåller fotavtryck, såsom sten eller inomhusgolv. De flesta flodbäddar faller inom den här kategorin, eftersom de fotspår som blir kvar snabbt sköljs bort eller täcks över. Varelsen lämnar enbart enstaka märken (skrapmärken, rubbad småsten).

Andra justeringar som beror på situationen och omständigheterna ges nedan:

Situation	Justering av SG
För varje tre varelser i den grupp som spåras	–1
Storlek hos den varelse som spåras:*	
Futtig	+8
Nätt	+4
Pytteliten	+2
Liten	+1
Medelstor	0
Stor	–1
Jättestor	–2
Gigantisk	–4
Kolossal	–8
För varje 24 timmar som gått sedan spåren gjordes	+1
För varje timma av regn sedan spåren gjordes	+1
Snöfall sedan spåren gjordes	+10
Dålig sikt:**	
Molnig eller månlös natt	+6
Månljus	+3
Dimma eller nederbörd	+3
Den förföljda gruppen försöker dölja sina spår (halv fart)	+5

* För en blandad grupp, använd bara justeringen för den största varelsen.

** Använd bara den största justeringen ur den här kategorin.

Om du misslyckas med ett test av Överlevnad, kan du försöka igen efter 1 timma (utomhus) eller 10 minuter (inomhus) av letande efter nya spår.

Special: Du kan Ta 10 på ett test av Överlevnad, men du kan inte Ta 20.

6.11.14 Övertyga (Uts)

Du kan påverka andra genom din känsla för traditioner, seder och bruk, etikett och formaliteter samt förmåga att välja dina ord rätt och framstå på bästa sätt eller skrämma andra till underkastelse genom mer eller mindre förtäckta hot.

Förändra attityder: Som en lång handling kan du påverka attityden hos andra (spelledarfigurer). Du gör ett test av Övertyga motställt av motpartens Viljeförsvar. Beroende på motpartens inledande

attityd får du olika justeringar på ditt test: fientlig –10, ovänlig –5, ointresserad –2, vänlig +0. Om ni inte förstår varandras språk drabbas du av en nackdel av –5 på testet.

I förhandlingar slår deltagarna motställda tester av Övertyga för att se vem som vinner fördelar. Motställda tester av Övertyga används också för att avgöra situationer där två förespråkare eller diplomater talar för sin sak inför en opartisk domstol eller liknande.

Tabell 6-3: Förklaring av attityder

Attityd	Betydelse	Möjligt agerande
Fientlig	Tar risker bara för att skada dig	Attackera, motarbeta, smädelser och tillmälen, fly
Ovänlig	Vill dig illa	Vilseleda, skvallra, undvika, bevaka, förolämpa
Ointresserad	Bryr sig inte mycket	Uppfyller sociala förväntningar, men inte mer
Vänlig	Vill dig gott	Småprata, ge råd, erbjuda begränsad hjälp, tala väl om
Hjälpsam	Tar risker bara för att hjälpa dig	Beskydda, hela, hjälpa, försvara

Köpslå: Du kan halvera de mutor du behöver betala när du använder Efterforska med ett lyckat test av Övertyga (SG 25). Du kan även öka eller minska priset för en vara med 50% genom ett lyckat test av Övertyga som är motställt av motpartens test av Övertyga. Beroende på motpartens attityd får du olika justeringar på ditt test: fientlig –10, ovänlig –5, ointresserad –2, vänlig +0.

Underkuva: Du kan, som en lång handling, påverka beteendet hos andra med ett lyckat test. Testet är motställt av målets Viljeförsvar + målets fördel mot fruktan. Om du vinner, kan du betrakta målet som vänligt inställt, men bara för handlingar som utförs medan det är kuvat. Målet behåller alltså sin normala attityd, men kommer att backa undan, avslöja information, erbjuda begränsad hjälp eller tala väl om dig medan det är kuvat. Effekten varar så länge som målet förblir i din närvaro och 1t6 minuter därefter. När effekten upphör kommer målets attityd mot dig bli ovänlig (eller, om den redan var ovänlig, fientlig). Att underkuva någon är en lång handling.

Situation	Justering
Målet är hjälplöst eller helt utlämnat åt ditt godtycke	+5
Målet är i klart underläge	+0
Målet är ganska jämbördigt dig	–5
Du är i klart underläge	–10
Du är hjälplös eller helt utlämnad åt målets godtycke	–15

Om du misslyckas med testet med 5 eller mer, kommer målet att förse dig med värdelös eller felaktig information eller på annat vis sabotera för dig.

Nytt försök: Möjligt, men i allmänhet fungerar det inte med nya försök. Normalt sett kan man inte använda Övertyga mer än en gång per dygn på en och samma person.

Special: Du kan Ta 10 på ett test av Övertyga, men du kan inte Ta 20.

Kapitel 7: Knep

7.1 Allmänt

7.2 Beskrivningar av knep

Här är formatet för beskrivningar av knep.

Knepets namn [Typ av knep]

En kort beskrivning av vad knepet innebär på normal svenska.

Förutsättningar: Ett minsta egenskapsvärde, ett annat knep (eller flera), en viss färdighet som rollfiguren måste vara tränad på, en viss figurgrad som rollfiguren måste ha uppnått eller något annat. Denna rubrik saknas om knepet inte har några förutsättningar. Ett knep kan ha mer än en förutsättning.

Förmån: Vad knepet tillåter rollfiguren (”du” i knepets beskrivning) att göra.

Normalt: Vad en rollfigur som saknar knepet är begränsad till eller förhindrad från att göra. Om avsaknaden av knepet inte innebär någon speciell olägenhet, saknas denna rubrik.

Special: Ytterligare uppgifter om knepet.

7.2.1 Akrobatisk attack [Allmän]

Förutsättningar: Tränad på Akrobatik.

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på attackslaget mot en fiende som du lyckats tumla förbi i samma runda.

7.2.2 Avståndsfiness [Allmän]

Förmån: Du kan utföra en finessattack med ett avståndsvapen.

Eftersom avståndsvapen redan använder Händighet som grund för attackslaget, innebär det rent praktiskt att ditt attackslag drabbas av en nackdel motsvarande målets skadereducering för pansar, men skadan du gör om du träffar reduceras inte.

7.2.3 Beriden strid [Allmän]

Förutsättningar: Tränad på Rida.

Förmån: En gång per runda, när ditt riddjur blir träffat i strid, kan du testa din färdighet Rida för att undvika träffen. Träffen missar om ditt test av Rida överstiger attackslaget (resultatet av ditt test av Rida blir väsentligen riddjurets Reflexförsvar om resultatet är högre än dess normala Reflexförsvar).

7.2.4 Beridet skytte [Allmän]

Förutsättningar: Tränad på Rida, Beriden strid.

Förmån: Den nackdel du normalt drabbas av vid användning av ett avståndsvapen från ryggen av ett riddjur reduceras till –2 istället för –5 om riddjuret förflyttar sig med normal fart, och till –5 istället för –10 om det springer.

7.2.5 Besvärjare [Magi]

Förutsättningar: Tränad på Använda magi, behärskar frammaningar.

Förmån: Du erhåller en fördel av +3 på alla tester av Använda magi när du utför en frammaning.

7.2.6 Dagotkullarnas avkomma [Allmän]

Förutsättningar: Måste vara kot eller zamorier. Kan bara välja knepet vid första graden.

Förmån: Du är bara halvmänsklig och applicerar monstermallen ”dagotkullarnas avkomma” på dig.

7.2.7 Demonbane (Allmän)

Förutsättningar: Järnvilja, får inte vara sydöbo.

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på Viljeförsvar mot magisk fruktan. Dessutom blir du helt immun mot magisk fruktan från en viss varelse så snart du besegrat en av den sorten i envig.

7.2.8 Dubbelattack (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 6.

Förmån: När du har möjlighet att utföra en attack som en normal handling, kan du lägga till en snabb handling och istället utföra två attacker. Dessa kan vara mot samma fiende eller mot två olika. Varje attack drabbas dock av en nackdel av –5 på attackslaget.

7.2.9 Ducka (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13.

Förmån: Du erhåller en duckafördel av +1 på ditt Reflexförsvar.

7.2.10 Dödens nät (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 4, Stridsreflexer, Vapenfokus.

Förmån: När du utför handlingen Totalt försvar beväpnad med ett vapen du har Vapenfokus på, virvlar du ditt vapen runt dig så snabbt att det utgör en fara för envar som försöker kommer nära dig. Medan du gör detta anses du inte bara ha ett hotat område runt dig – envar som utför en närstridsattack mot dig i detta område orsakar en gratisattack.

7.2.11 Dödligt skott (Allmän)

Förutsättningar: Kärnskott, Prickskytte, figurgrad 4.

Förmån: Om du siktar innan du utför din avståndsattack, erhåller du en fördel av +2 på skadan.

7.2.12 Enhands bastardsvärd (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13.

Förmån: Du kan hantera ett bastardsvärd som om det vore ett medeltungt stridsvapen istället för ett tungt. Du anses tränad på att strida med det på detta vis om du har antingen Vapenträning (stridsvapen, medeltunga) eller Vapenträning (stridsvapen, tunga).

7.2.13 Fällning (Allmän)

Förmån: Du kan fälla en motståndare som du lyckas få grepp på, men din greppattack drabbas av en nackdel av –5 om motståndaren har minst fyra ben.

Om greppattacken lyckas fäller du din motståndare till liggande.

7.2.14 Färdighetsfokus (Allmän)

Välj en färdighet som du är tränad på.

Förutsättningar: Tränad på färdigheten.

Förmån: Du erhåller en fördel av +5 på alla tester av denna färdighet.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny färdighet.

7.2.15 Färdighetsträning (Allmän)

Välj en färdighet du har som bakgrundsfärdighet eller klassfärdighet.

Förmån: Du anses i fortsättningen vara tränad på denna färdighet.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny färdighet.

7.2.16 Förbiridning (Allmän)

Förutsättningar: Tränad på Rida, Beriden strid.

Förmån: När du sitter på ditt riddjur och utför en stormning, kan du förflytta dig (eller snarare ditt riddjur) och attackera, som med en vanlig stormning, och sedan fortsätta att förflytta dig (fortsätta utmed den linje som stormningen följde). Din totala förflyttning kan inte överskrida den sträcka som stormningen tillåter. Du orsakar inga gratisattacker från den motståndare du attackerar på detta vis.

7.2.17 Förbättrad avväpning (Allmän)

Förutsättningar: Int 13, Vapenhandlag.

Förmån: Du erhåller en fördel av +5 på attackslaget för att avväpna en motståndare och motståndaren får inget motanfall mot dig om du misslyckas med avväpningen.

Normal: Målet för din avväpning erhåller ett motanfall mot dig om du missar attacken.

7.2.18 Förbättrad brottning (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, Förbättrad vapenlös attack.

Förmån: Du erhåller en fördel av +5 på attackslaget för att få grepp om en motståndare och motståndaren får inget motanfall mot dig om du misslyckas med greppattacken.

Normal: Målet för din greppattack erhåller ett motanfall mot dig om du missar attacken.

7.2.19 Förbättrad fatalitet (Allmän)

Välj en specifik typ av vapen, såsom slagsvärd eller fäktsvärd.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, figurgrad 8.

Förmån: När du använder det utvalda vapnet, gör du två extra tärningar skada vid en fatalitet istället för en extra.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

7.2.20 Förbättrad fint (Allmän)

Förutsättningar: Int 13, Vapenhandlag.

Förmån: Du kan utföra en stridsfint (med färdigheten Bedräglighet) som en kort handling.

Normal: Att använda Bedräglighet till att utföra en stridsfint är normal handling.

7.2.21 Förbättrad omkullspringning (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13, Förbättrad tvåhandsfattning, Kraftslag.

Förmån: När du utför en omkullspringning mot en motståndare, kan du välja att han inte får undvika dig. Du erhåller dessutom en fördel av +5 på testet av Styrka för att få omkull honom och han erhåller inte något motanfall om du misslyckas.

Normal: Målet för din omkullspringning erhåller ett motanfall mot dig om du missar och kan vanligtvis välja mellan att vika undan eller att stå i vägen för dig.

7.2.22 Förbättrad skadetröskel (Allmän)

Förutsättningar: Fys 13.

Förmån: Din skadetröskel ökar med +5.

7.2.23 Förbättrad sköldsmäll (Allmän)

Förutsättningar: Sköldträning.

Förmån: Du kan utföra en avighandsattack med din sköld och ändå behålla sköldens sköldfördel på Kraftförsvar den rundan.

Normal: Om man använder sin sköld som ett vapen erhåller man ingen sköldfördel på sitt Kraftförsvar från den under den rundan.

7.2.24 Förbättrad snabbdra vapen (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 4, Snabbdra vapen.
Förmån: Du kan dra ett vapen som en fri handling. Du kan dra ett dolt vapen (se Förstulenhet) som en snabb handling.

7.2.25 Förbättrad stormning (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, Ducka, Rörlighet.
Förmån: Du kan byta riktning en gång när du utför en stormning.
Normal: En stormning måste utföras utmed en rak linje.

7.2.26 Förbättrad söndra (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13, Förbättrad tvåhandsfattning, Kraftslag.
Förmån: När du försöker söndra motståndarens vapen, sköld eller något annat föremål i hans ägo, erhåller du en fördel av +5 på det attackslag som görs. Din motståndare erhåller heller inte något motanfall om du missar.
Normal: Utan detta knep orsakar du ett motanfall när du attackerar ett föremål i motståndarens ägo och missar.

7.2.27 Förbättrad tjurrusning (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13, Förbättrad tvåhandsfattning, Kraftslag.
Förmån: När du utför en tjurrusning erhåller du en fördel av +5 på testet av Styrka för att knuffa honom bakåt. Din motståndare erhåller heller inte något motanfall om du missar.
Normal: Målet för din tjurrusning erhåller ett motanfall mot dig om du missar attacken.

7.2.28 Förbättrad tvåhandsfattning (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13.
Förmån: När du hanterar ett närstridsvapen med tvåhandsfattning erhåller du halva din Styrka som fördel på skadan.
Normal: Du erhåller normalt en fjärdedel av din Styrka som fördel på skadan.

7.2.29 Förbättrad tvåvapenstrid (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, Tvåvapenstrid, figurgrad 6.
Förmån: Nackdelen på attackslagen när du strider med två vapen reduceras till –2.

7.2.30 Förbättrad vapenlös attack (Allmän)

Förmån: Du anses vara beväpnad även när du är vapenlös – det vill säga, beväpnade motståndare erhåller inget motanfall mot dig när du anfaller dem utan vapen och missar. Du får däremot ett motanfall mot obeväpnade motståndare som anfaller dig och missar. Du kan även välja fritt om din attack skall göra dödlig eller bedövande skada.
Normal: En beväpnade motståndare erhåller ett motanfall mot dig om du missar med din vapenlösa attack.

7.2.31 Förbättrat kärnskott (Allmän)

Förutsättningar: Kärnskott, figurgrad 3.
Förmån: Närhelst du gör en attack som får fördel av ditt knep Kärnskott, kan du välja att även utnyttja detta knep. Om du orsakar skada på motståndaren när du använder detta knep, måste han

testa Akrobatik (SG = 15 + skadan från din attack). Om testet misslyckas, slås han omkull precis som om du hade fällt honom.

7.2.32 Förbättrat Prickskytte (Allmän)

Förutsättningar: Hän 19, Kärnskott, Prickskytte, figurgrad 11 eller högre.

Förmån: Dina avståndsattacker ignorerar nackdelar på attack för allt under totalt skydd och totalt skyl. Totalt skydd och totalt skyl har dock normal inverkan på dina attacker.

Dessutom, när du utför en avståndsattack mot en varelse inblandad i Brottning, är det ingen risk att du träffar fel person.

Normal: Se de normala reglerna för skydd och skyl. När man utför en avståndsattack mot ett mål som är inbegripen i Brottning, slår man slumpmässigt för att se vem attacken riktas mot.

7.2.33 Förstärka Frammaning (Magi)

Förutsättningar: Besvärjare.

Förmån: Varelser som du frammanar med dina formler erhåller en förbättringsfördel av +4 på Styrka och Fysik så länge den frammanande formeln varar.

7.2.34 Gifthantering (Allmän)

Förmån: Du är en mästare på att använda gift och riskerar aldrig att förgifta dig själv av misstag när du hanterar gift. Dessutom erhåller du en fördel av +2 på Fasthetsförsvar mot alla gifter.

7.2.35 Gunderländsk stil (Allmän)

Förutsättningar: Gunderman, tränad på sköld, tränad på pik.

Förmån: Du kan strida med pik (ett tungt vapen) och ändå använda en sköld med full sköldfördel.

7.2.36 Häxa (Magi)

Förutsättningar: Tränad på Använda magi, behärskar förbannelser.

Förmån: Du erhåller en fördel av +3 på alla tester av Använda magi när du utför en förbannelse.

7.2.37 Improviserat Offer (Magi)

Förutsättningar: Figurgrad 3, Grundmana 4, Trolldom, Offer, Rituellt Offer.

Förmån: Du får tillgodoräkna dig mana från varje fiende du dödar, precis som om du hade utfört ett rituellt offer.

7.2.38 Järnvilja (Allmän)

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på ditt Viljeförsvar.

7.2.39 Kast (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 2.

Förmån: Om du lyckas få ett grepp på en motståndare, kan du använda ditt grepp till att kasta iväg honom. Du kan kasta motståndaren 1 meter + 1 meter per 5 poäng din greppattack kom över hans försvar. En kastad motståndare är liggande i den ruta du kastar honom till, såvida han inte klarar ett test av Akrobatik (SG = resultatet av din greppattack) då han lyckas landa på fötterna.

7.2.40 Kattögon (Allmän)

Förmån: Du erhåller nattsyn och kan ignorera nackdelar för skyl (men inte totalt skyl) på grund av mörker.

7.2.41 Kavallerichock (Allmän)

Förutsättningar: Tränad på Rida, Beriden strid, Förbiridning.

Förmån: När du sitter på ditt riddjur och utför en stormning, utdelar du dubbel skada med ditt närstridsvapen (eller trippel skada med din lans).

7.2.42 Klyvning (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13, Förbättrad tvåhandsfattning, Kraftslag.

Förmån: I närstrid, om du använder Kraftslag och utdelar tillräckligt mycket skada till en varelse för att sänka dess livspoäng till 0, erhåller du en omedelbar extra närstridsattack mot en annan varelse i din omedelbara närhet. Du får inte lov att förflytta dig innan denna extra attack utförs. Har du inga motståndare att attackera inom räckhåll, går du miste om attacken. Den extra attacken måste utföras med samma vapen och med samma attackfördel som den attack som fällde varelsen innan. Du kan bara använda denna förmåga en gång per runda.

7.2.43 Kobrahugg (Allmän)

Förutsättningar: Tränad på Bedräglighet, Hän 15, Uts 13, Figurgrad 6.

Förmån: Innan en strid har börjat kan du, trots att båda sidor är medvetna om varandra, lura dig till en överraskningsattack med hjälp av ett blixtsnabbt och oväntat utfall. Du utser en motståndare som du kan attackera (utan förflyttning), gör ett test av Bedräglighet mot din motståndares Viljeförsvar och om det lyckas får du göra attacken. Du kan använda en närstridsattack eller en avståndsattack, men du måste ha ett vapen framme eller kunna göra det redo som en fri handling.

7.2.44 Kärnskott (Allmän)

Förmån: Du erhåller en fördel av +1 på attackslag och skadeslag för attacker med avståndsvapen där målet är inom 9 meter.

7.2.45 Kraftfull stormning (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13, Figurgrad 4.

Förmån: När du utför en stormning erhåller du ytterligare +2 på attackslaget och dessutom +2 på skadan.

Normal: En stormning ger en fördel av +2 på attackslaget och ingen fördel på skadan.

7.2.46 Kraftslag (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13, Förbättrad tvåhandsfattning.

Förmån: I början av ditt drag, innan du gjort några attackslag, kan du välja att göra dina brutal-attacker ännu brutalare. Du lägger inte längre halva din Styrka till attackslaget, men däremot får du lägga halva din Styrka (istället för, som normalt, en fjärdedel) till skadeslagen när du träffar. Du kan inte utföra några finessattacker medan du använder Kraftslag. Effekten varar fram till början av ditt nästa drag.

Special: Om du attackerar med ett vapen som du hanterar med två händer, lägger du hela din Styrka (istället för, som normalt, halva) som fördel till skadeslagen. Om du attackerar med ett lätt vapen (förutom vapenlös attack och andra naturliga vapen) erhåller du ingen extra fördel på skadeslaget, fast nackdelen på attackslaget gäller även med dessa vapen.

Kraftslag har ingen effekt alls på avståndsattacker.

7.2.47 Krossande grepp (Allmän)

Förutsättningar: Låsning, figurgrad 2.

Förmån: Om du lyckas få ett grepp på en motståndare, kan du orsaka skada motsvarande din skada med en vapenlös attack (eller dina klor, om du har sådana).

7.2.48 Krypskytt (Allmän)

Förutsättningar: Kärnskott, Prickskytte, figurgrad 4.

Förmån: Du får ingen nackdel på attackslaget av att målet har mjukt skydd (alltså sådant skydd som utgörs av levande varelser).

7.2.49 Ledarskap (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 6.

Förmån: Genom att inneha detta knep kan du attrahera lojala följeslagare och hängivna anhängare. Se tabellen Ledarskap för vilken sorts följeslagare och hur många anhängare du kan rekrytera.

Tabell 7-1: Ledarskap

		Antal anhängare per grad					
Ledarskapsvärde	**Följeslagares grad**	**1:a**	**2:a**	**3:e**	**4:e**	**5:e**	**6:e**
6	-	-	-	-	-	-	-
7	1:a	-	-	-	-	-	-
8	2:a	-	-	-	-	-	-
9	3:e	-	-	-	-	-	-
10	3:e	-	-	-	-	-	-
11	4:e	-	-	-	-	-	-
12	5:e	-	-	-	-	-	-
13	5:e	-	-	-	-	-	-
14	6:e	-	-	-	-	-	-
15	7:e	5	-	-	-	-	-
16	7:e	6	-	-	-	-	-
17	8:e	8	-	-	-	-	-
18	9:e	10	1	-	-	-	-
19	10:e	15	1	-	-	-	-
20	10:e	20	2	1	-	-	-
21	11:e	25	2	1	-	-	-
22	12:e	30	3	1	1	-	-
23	12:e	35	3	1	1	-	-
24	13:e	40	4	2	1	1	-
25	14:e	50	5	3	2	1	-
26	15:e	60	6	3	2	1	1
27	15:e	75	7	4	2	2	1
28	16:e	90	9	5	3	2	1
29	17:e	110	11	6	3	2	1
30 eller högre	17:e	135	13	7	4	2	2

Ledarskapsvärde: Ditt ledarskapsvärde motsvarar din figurgrad plus halva din Utstrålning. För att kunna fungera även för rollfigurer med mycket låg Utstrålning, har tabellen Ledarskap även mycket låga ledarskapsvärden, men du måste fortfarande vara av minst 6:e graden för att kunna välja detta knep. Yttre faktorer kan påverka ditt ledarskapsvärde, se tabellen Ledarskapsjusteringar.

Följeslagares grad: Du kan attrahera en följeslagare av denna grad eller lägre. Oberoende av ledarskapsvärde kan du endast attrahera en följeslagare som är minst två grader under din egen. En följeslagare bör ha utrustning som överensstämmer med hans grad. Du kan försöka attrahera en följeslagare av ett visst folkslag, bakgrund och klass.

En följeslagare erhåller EP enligt följande:

Följeslagaren räknas inte som en medlem i gruppen när man beräknar individuella EP.

Dividera följeslagarens grad med ledarens grad (detta blir alltid ett tal mellan 0 och 1, så tappa inte bort decimalerna).

Multiplicera resultatet med det antal EP som ledaren fick och ge följeslagare detta antal EP (utan att reducera ledarens EP).

En följeslagare kan aldrig stiga i grader så att han hamnar endast en grad under sin ledare. Om han skulle få så många EP, stannar han 1 EP ifrån den förbjudna graden och går miste om resten.

Speciell följeslagare: Med spelledarens tillåtelse kan du söka upp en speciell följeslagare som inte tillhör de normala spelarfigurraserna.

Antal anhängare per grad: Du kan leda det angivna antalet rollfigurer av varje grad. Anhängare liknar följeslagare, men de är i regel låggradiga SLF:er. Eftersom de i allmänhet ligger fem eller fler grader under ledaren, har han oftast ingen större nytta av dem i strid.

Du attraherar anhängare vars livsåskådning är inom ett steg ifrån din egen. Dessa rollfigurer har den utrustning som är rimlig för en spelledarfigur av deras grad. Allteftersom ditt ledarskapsvärde stiger, kan du attrahera fler anhängare. Om ditt ledarskapsvärde sjunker, kan anhängare desertera.

Anhängare får inga EP och stiger aldrig i grader. Istället läser man av tabellen ovan när ledaren stiger i grader och får högre ledarskapsvärde. (”Följeslagares grad” styr ju däremot inte din följeslagares utveckling, där räknar man ju EP istället.)

Ersättning av följeslagare och anhängare: Om du förlorar en följeslagare eller anhängare, kan du vanligtvis ersätta dem efter ditt gällande ledarskapsvärde. Det tar tid (1t4 månader) att rekrytera dessa ersättningar. Om du är ansvarig för deras död, tar det extra tid att ersätta dem, ibland så mycket som ett helt år. Notera att du också skaffar dig ett rykte om misslyckanden, vilket sänker ditt ledarskapsvärde.

Tabell 7-2: Ledarskapsjusteringar

Allmänna ledarskapsjusteringar

Ledaren är känd för	Ledarskapsjustering
Storhet	+2
Rättvisa och generositet	+1
Speciella krafter	+1
Misslyckande	–1
Högfärdighet	–1
Grymhet	–2

Ledarskapsjusteringar endast för följeslagaren

Ledaren	Ledarskapsjustering
Har en demonpakt	–2
Har en hederskodex som skiljer sig från följeslagarens	–1
Orsakade en följeslagares död	–2*

* Per död följeslagare

Ledarskapsjusteringar endast för anhängare

Ledaren	Ledarskapsjustering
Har ett fäste, en bas, eller liknande	+2
Regerar en egen nation	+4
Flyttar runt mycket	–1
Orsakade andra anhängares död	–1

7.2.50 Lingvist (Allmän)

Förmån: Du lär dig halva din Intelligens –4 (minst ett) nya språk.

7.2.51 Långskott (Allmän)

Förutsättningar: Kärnskott.

Förmån: När du använder ett skjutvapen, såsom en pilbåge, ökar dess avståndssteg till halvannan det normala. När du använder ett kastvapen, ökar dess avståndssteg till dubbla det normala.

7.2.52 Låsning (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 2.

Förmån: Om du lyckas få ett grepp på en motståndare, kan du låsa fast honom i ditt grepp. En fastlåst motståndare är försvarslös och måste bryta sig loss (närstridsattack mot ditt Kraftförsvar) eller slinka ur greppet (test av Akrobatik mot ditt Kraftförsvar).

7.2.53 Magimästare (Magi)

Välj en magiskola som du kan minst tre olika besvärjelser från.

Förutsättningar: Tränad på Använda magi, måste kunna tre olika besvärjelser inom samma magiskola.

Förmån: När du kastar formler inom den valda magiskolan får du gratis förstärka formeln ett steg.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny magiskola.

7.2.54 Magisk länk (Magi)

Förutsättningar: Tränad på Använda magi, Häxa.

Förmån: Du kan skapa en magisk länk (en "voodoo-docka") till ett tilltänkt offer genom att tillverka en enkel docka som föreställer offret. När du sedan kastar en besvärjelse genom länken ger den en fördel på testet av Använda magi och tillåter dig att kasta besvärjelsen på obegränsat avstånd.

Du måste ta ett föremål med stark personlig anknytning till offret (såsom naglar, hårstrån, blod, intima klädesplagg, etc) i tillverkningen. För varje extra sådan sak (maximalt fyra stycken extra) du tar med, erhåller du en fördel av +5 på testet. Du måste spendera en dag och råmaterial värt 10 silverpengar och gör sedan ett test av Använda magi (SG 20). Om det lyckas har du framställt en länk med en fördel av +1. För varje 10 poäng över SG 20 kommer länken att ge ytterligare +1 (så om du kommer upp i ett resultat av 40 har du skapat en länk som ger en fördel av +3). Om testet misslyckas är tiden och råmaterialet förlorat.

7.2.55 Mångsidig bågskytt (Allmän)

Förutsättningar: Kärnskott, figurgrad 7.

Förmån: Hur nära dina motståndare än kommer, blir ditt avståndsvapen aldrig till en nackdel för dig. Som en snabb handling kan du välja att hantera ditt avståndsvapen som ett närstridsvapen eller gå tillbaka till att hantera det som ett avståndsvapen igen. När du hanterar ditt avståndsvapen som ett närstridsvapen hotar du ditt normala område omkring dig och får utföra gratisattacker och motanfall precis som om du var beväpnad med ett närstridsvapen. Dessutom orsakar du inte gratisattacker när du använder det i ett hotat område. Dock får du, i det läget, bara attackera fiender inom ditt hotade område och måste byta tillbaka till normal hantering för att kunna attackera fiender på längre avstånd.

7.2.56 Mäktig klyvning (Allmän)

Förutsättningar: Sty 13, Förbättrad tvåhandsfattning, Klyvning, Kraftslag, figurgrad 4.

Förmån: Precis som Klyvning, men du har ingen begränsning på hur många gånger du kan använda den per runda. Det spelar ingen roll om attacken som fäller en motståndare är en normal attack, en gratisattack, ett motanfall eller en annan klyvning.

7.2.57 Mäktig söndra (Allmän)

Förutsättningar: Förbättrad söndra, figurgrad 6.

Förmån: Om du lyckas söndra din motståndares vapen i närstrid, erhåller du en omedelbar extra närstridsattack mot motståndaren själv precis som om du hade valt att attackera honom istället för vapnet.

7.2.58 Mäktig tvåvapenstrid (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, Förbättrad tvåvapenstrid, Tvåvapenstrid, figurgrad 11.

Förmån: Nackdelen på attackslagen när du strider med två vapen försvinner helt.

7.2.59 Mäktig vapenspecialisering (Allmän)

Välj en typ av vapen som du redan valt Vapenspecialisering på. Du kan även välja "vapenlös attack" som vapen när det gäller detta knep. Du är speciellt bra på att tillfoga skada med det valda vapnet.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, Vapenfokus på vapnet, Mäktigt vapenfokus på vapnet, Vapenspecialisering på vapnet, figurgrad 12.

Förmån: Du erhåller en fördel av +5 på alla skadeslag med det vapen du har valt att specialisera dig på. Denna fördel överlappar (staplar inte) med fördelen från Vapenspecialisering.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

7.2.60 Mäktigt hugg (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 4.

Förmån: Du kan genom att använda en snabb handling tvinga en motståndare du träffar med en närstridsattack i samma drag att backa en meter (du väljer vart, men han får inte hamna närmare dig av detta). Du kan genom att istället använda två snabba handlingar dessutom erhålla +1t6 på skadan.

7.2.61 Mäktigt kärnskott (Allmän)

Förutsättningar: Kärnskott, figurgrad 9.

Förmån: Du erhåller en fjärdedel av din Händighet (minimum +1) som fördel på skadan du gör med alla avståndsvapen inom 9 meter. Denna fördel ersätter skadefördelen du normalt får från knepet Kärnskott.

7.2.62 Mäktigt vapenfokus (Allmän)

Välj en typ av vapen som du redan valt Vapenfokus på. Du kan välja “vapenlös attack” eller “grepp” som vapen när det gäller detta knep.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, Vapenfokus på vapnet, figurgrad 8.

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på attackslagen med det valda vapnet. Denna fördel överlappar (staplar inte) med fördelen från Vapenfokus på samma vapen.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

7.2.63 Offer (Magi)

Förutsättningar: Tränad på Använda magi.

Förmån: Om du utför en nådastöt på en hjälplös motståndare, erhåller du 1 poäng mana för varje 8 livspoäng offret hade kvar.

7.2.64 Panache (Allmän)

Förutsättningar: Tränad på något svärd, Vapenfokus på något svärd, Parera, Sty 13, Uts 13.

Förmån: När du strider med ett svärd du har Vapenfokus på i en hand, inte har mer än lätt pansar på dig och inte har någon sköld, får du lägga halva din Utstrålning till ditt Kraftförsvar.

7.2.65 Pansarträning (lätt) (Allmän)

Förmån: När du bär ett lätt pansar, drabbas du inte av någon pansarnackdel.

Normalt: En rollfigur som bär ett lätt pansar utan träning drabbas av en pansarnackdel på –2 på alla attackslag och alla tester av Akrobatik, Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet samt vissa tester av Rida.

7.2.66 Pansarträning (medel) (Allmän)

Förutsättningar: Se Pansarträning (lätt).

Förmån: När du bär ett medeltungt pansar, drabbas du bara av en pansarnackdel på –2 på alla tester av Akrobatik, Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet samt vissa tester av Rida.

Normalt: En rollfigur som bär ett medeltungt pansar utan träning drabbas av en pansarnackdel på –5 på alla attackslag och alla tester av Akrobatik, Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet samt vissa tester av Rida.

7.2.67 Pansarträning (tungt) [Allmän]

Förutsättningar: Pansarträning (lätt), Pansarträning (medel).

Förmån: När du bär ett tungt pansar, drabbas du bara av en pansarnackdel på –5 på alla tester av Akrobatik, Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet samt vissa tester av Rida.

Normalt: En rollfigur som bär ett tungt pansar utan träning drabbas av en pansarnackdel på –10 på alla attackslag och alla tester av Akrobatik, Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet samt vissa tester av Rida.

7.2.68 Parera [Allmän]

Förutsättningar: Sty 13.

Förmån: Du erhåller en fördel av +1 på ditt Kraftförsvar.

7.2.69 Pilskur [Allmän]

Förutsättningar: Hän 17, Kärnskott, Snabbskytte, figurgrad 6.

Förmån: Du kan skjuta en pilskur mot ett område inom 9 meter med din pilbåge. Du kan då, med ett skott som drabbas av en nackdel av –5 på attackslaget, avfyra en svärm pilar som räknas som en områdesattack mot ett 2×2 meter stort område.

7.2.70 Plågat offer [Magi]

Förutsättningar: Trolldom, Offer, Rituellt offer, figurgrad 2.

Förmån: Genom att dra ut på ditt rituella offer och tortera ditt offer till döds erhåller du mer mana från det. Om du drar ut på plågan i minst 15 minuter, erhåller du 1 poäng mana per 3 livspoäng offret hade kvar. Om du drar ut på plågan i minst 1 timma, erhåller du 1 poäng mana per 2 livspoäng offret hade kvar.

7.2.71 Prickskytte [Allmän]

Förutsättningar: Kärnskott.

Förmån: Du kan skjuta eller kasta med ett avståndsvapen mot en motståndare som befinner sig i närstrid utan att för den skull drabbas av den normala nackdelen av –5 på attackslaget.

7.2.72 Reflexparering [Allmän]

Förmån: Du kan använda ditt Kraftförsvar fastän du är handfallen.

7.2.73 Rituellt offer [Magi]

Förutsättningar: Trolldom, Offer.

Förmån: Om du utför en nådastöt på en hjälplös motståndare, erhåller du 1 poäng mana för varje 4 livspoäng offret hade kvar. Detta är istället för den mana knepet Offer skulle ge dig.

7.2.74 Rörlighet [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Ducka.

Förmån: Du erhåller en fördel av +5 på Reflexförsvar mot gratisattacker som orsakas av att du rör sig inom eller ut ur ett hotat område.

7.2.75 Sköldträning [Allmän]

Förmån: Du kan använda en sköld utan pansarnackdel.

Normalt: En rollfigur som använder en sköld utan träning drabbas av en pansarnackdel på –2 på alla attackslag och alla tester av Akrobatik, Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet samt vissa tester av Rida.

7.2.76 Snabb Återhämtning (Allmän)

Förmån: Du kan utföra handling Återhämtning som två snabba handlingar.
Normalt: Det tar tre snabba handlingar att utföra en Återhämtning.

7.2.77 Snabbdra vapen (Allmän)

Förmån: Du kan dra ett vapen som en snabb handling istället för som en kort handling. Du kan dra ett dolt vapen (se Förstulenhet) som en kort handling.
Normal: Utan detta knep drar du ett vapen som en kort handling, eller som en icke-handling ihop med normal förflyttning. Utan detta knep drar du ett dolt vapen som en normal handling.

7.2.78 Snabbhugg (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, tränad på vapnet.
Förmån: Du kan nyttja en snabb handling för att slå om ett attackslag i närstrid som du inte är nöjd med, men du måste använda det nya tärningsslaget även om det är lägre.

7.2.79 Snabbladdning (Allmän)

Välj en typ av armborst (pistol, lätt eller tungt) eller slunga.
Förutsättningar: Tränad på det vapen som används.
Förmån: Du kan ladda om ett pistolarmborst, ett lätt armborst eller en slunga som en snabb handling som orsakar en gratisattack. Du kan ladda om ett tungt armborst som en kort handling som orsakar en gratisattack.
Normal: Det är en kort handling att ladda om ett pistolarmborst, ett lätt armborst eller en slunga och en lång handling att ladda om ett tungt armborst.

7.2.80 Snabbskytte (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, Kärnskott.
Förmån: Du kan nyttja en snabb handling för att slå om ett attackslag på avstånd som du inte är nöjd med, men du måste använda det nya tärningsslaget även om det är lägre.

7.2.81 Strid i blindo (Allmän)

Förmån: I närstrid får du räkna en motståndare med totalt skyl som om han bara hade normalt skyl. Dessutom, får en osynlig anfallare inga extra förmåner utöver skyl när han anfaller dig i närstrid. Det vill säga, du är inte försvarslös och anfallaren erhåller inte sin vanliga fördel av +2 på attackslaget. Osynligheten ger dock sina normala förmåner vid en attack på avstånd.
Du erhåller också bara halva den normala fartminskningen när du inte kan se. Mörker och liknande faktorer minskar alltså din fart till tre fjärdedelar av normal fart, istället för hälften av normal fart.
Normal: En anfallare du inte kan se erhåller en fördel av +2 på attackslaget och du är försvarslös mot honom. När du inte kan se halveras din fart.

7.2.82 Stridsreflexer (Allmän)

Förmån: När fiender lämnar en blotta i striden (så att de orsakar en gratisattack), kan du utföra gratisattacker motsvarande halva din Händighet. Du kan dock inte göra mer än en gratisattack per fiende per blotta.
Dessutom kan du utföra gratisattacker och motanfall även när du är handfallen.
Normal: Du kan bara utföra en gratisattack per runda och kan inte utföra gratisattacker eller motanfall när du är handfallen.

7.2.83 Trampa (Allmän)

Förutsättningar: Tränad på Rida, Beriden strid.

Förmån: När du sitter på ditt riddjur och försöker utföra en omkullspringning mot en fiende, kan denne inte välja att vika undan om inte du tillåter det. Om du lyckas att få motståndaren att falla omkull, kan ditt riddjur utföra en attack med hovarna (eller liknande) med den normala fördelen av +5 på attackslaget mot en liggande motståndare.

7.2.84 Trippelattack (Allmän)

Förutsättningar: Figurgrad 11.

Förmån: När du har möjlighet att utföra en attack som en normal handling, kan du lägga till två snabba handlingar och istället utföra tre attacker. Dessa kan vara mot samma fiende eller mot flera olika. Varje attack drabbas dock av en nackdel av –10 på attackslaget.

7.2.85 Trollkarlens kunskap (Magi)

Förutsättningar: Trolldom.

Förmån: Du erhåller halva din Visdom –4 (minimum 1) nya formler inom magiskolor som du behärskar.

7.2.86 Trollkarlens styrka (Magi)

Förutsättningar: Trolldom.

Förmån: Du erhåller +1 grundmana och ökar dessutom din maximala mana med ytterligare en gång grundmanan (så om din maximala mana var två gånger grundmanan ökar den nu till tre gånger grundmanan).

7.2.87 Tvåvapenförsvar (Allmän)

Förutsättningar: Hän 15, Tvåvapenstrid.

Förmån: Du erhåller en sköldfördel av +1 på ditt Kraftförsvar när du strider med två vapen eller båda ändarna av ett dubbelvapen. Om du strider defensivt eller utför den långa handlingen Fullt försvar ökar denna fördel till +2.

7.2.88 Tvåvapenstrid (Allmän)

Du kan strida väl med ett vapen i varje hand.

Förutsättningar: Hän 13.

Förmån: Nackdelen på attackslagen när du strider med två vapen reduceras till –5.

Normalt: Utan detta knep drabbas du av en nackdel på –10 på attackslagen när du strider med två vapen.

7.2.89 Tyst pansar (Allmän)

Förmån: Du drabbas inte av någon pansarnackdel på tester av Förstulenhet om du är tränad på det pansar du bär.

7.2.90 Tålighet (Allmän)

Förmån: Du erhåller ett extra livspoäng per figurgrad. Din skadetröskel ökar med +2.

7.2.91 Undvika pilar (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, Ducka, Rörlighet, figurgrad 6.

Förmån: När du blir attackerad av ett avståndsvapen erhåller du en duckafördel av +1 på ditt Reflexförsvar för varje påbörjat avståndssteg som attacken görs på. Du kan inte använda detta knep om du bär tungt pansar.

7.2.92 Utfall (Allmän)

Förutsättningar: Hän 13, Ducka, Rörlighet, figurgrad 4.

Förmån: När du attackerar (i närstrid eller på avstånd) kan du utföra denna normala handling mitt under din förflyttning (en kort handling), så att du kan förflytta sig, attackera och förflytta dig vidare. Den totala sträcka du kan förflytta dig ökar dock inte av detta knep. Förflyttningen orsakar inte någon gratisattack från en motståndare du attackerar i närstrid (men kanske hans vänner), under förutsättning att du rör dig minst 1 meter både före och efter attacken. Du kan inte använda detta knep om du bär tungt pansar.

7.2.93 Vapenfiness (Allmän)

Förmån: När du strider med ett lätt närstridsvapen, en piska eller ett fäktsvärd kan du använda din Händighet istället för din Styrka på attackslagen. Eftersom du behöver använda den andra handen för balans, drabbas dina attackslag av pansarnackdelen från en eventuell sköld du bär. Detta utesluter dock inte att du kan ha ett vapen i den andra handen och strida enligt reglerna för tvåvapenstrid.

Notera att även naturliga vapen kan användas (de är alltid lätta vapen), så en människa kan, till exempel, använda Vapenfiness med sin knytnäve (vapenlös attack).

Dessutom måste en finessattack gå runt pansar istället för rakt igenom det, så om målet har skadereducering från pansar, blir detta till en motsvarande nackdel på ditt attackslag medan skadan du eventuellt gör med attacken inte reduceras alls.

7.2.94 Vapenfokus (Allmän)

Välj en grupp av vapen (enkla vapen, lätta stridsvapen, medeltunga stridsvapen, tunga stridsvapen, avståndsstridsvapen eller ett exotiskt vapen). Du kan även välja “vapenlös attack” eller “grepp” som vapengrupp när det gäller detta knep.

Förutsättningar: Tränad på vapengruppen.

Förmån: Du erhåller en fördel av +1 på attackslagen med vapen ur den valda vapengruppen.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny vapengrupp.

7.2.95 Vapenhandlag (Allmän)

Förutsättningar: Int 13.

Förmån: När du utför en attackhandling i närstrid, kan du välja att frivilligt ta en nackdel av maximalt –5 på ditt attackslag och lägga motsvarande fördel på ditt Kraftförsvar. Fördelen kan dock inte överstiga din figurgrad. Nackdelen på attackslaget och fördelen på Kraftförsvar varar fram till ditt nästa drag.

Normalt: Utan knepet Vapenhandlag kan du välja att strida defensivt och därmed erhålla en nackdel av –5 på attackslaget och en fördel av +2 på ditt Kraftförsvar.

7.2.96 Vapenspecialisering (Allmän)

Välj en vapengrupp som du redan valt Vapenfokus på. Du kan välja “vapenlös attack” som vapengrupp när det gäller detta knep. Du är speciellt bra på att tillfoga skada med dessa vapen.

Förutsättningar: Tränad på vapengruppen, Vapenfokus på vapengruppen, figurgrad 4.

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla skadeslag med vapen ur den valda vapengruppen.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny vapengrupp.

7.2.97 Vapentrening (Enkla) (Allmän)

Förmån: Du utför attacker med alla enkla vapen normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av –5 på attackslagen.

7.2.98 Vapenträning (Exotiskt) [Allmän]

Välj en typ av exotiskt vapen. Du är tränad på att använda denna sorts vapen i strid.

Förmån: Du utför attacker med det valda exotiska vapnet normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av –5 på attackslagen.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt (exotiskt) vapen.

7.2.99 Vapenträning (Stridsvapen, Lätta) [Allmän]

Förmån: Du utför attacker med alla lätta stridsvapen normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av –5 på attackslagen.

7.2.100 Vapenträning (Stridsvapen, Medeltunga) [Allmän]

Förmån: Du utför attacker med alla medeltunga stridsvapen normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av –5 på attackslagen.

7.2.101 Vapenträning (Stridsvapen, Tunga) [Allmän]

Förmån: Du utför attacker med alla tunga stridsvapen normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av –5 på attackslagen.

7.2.102 Vapenträning (Stridsvapen, Avstånd) [Allmän]

Förmån: Du utför attacker med alla avståndsstridsvapen normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av –5 på attackslagen.

7.2.103 Virvlande Attack [Allmän]

Förutsättningar: Int 13, Hän 13, Vapenhandlag, figurgrad 4.

Förmån: Som en lång handling kan du utföra en närstridsattack mot alla motståndare inom räckhåll. Attacken räknas som en områdesattack och utförs precis som en sådan.

7.2.104 Välriktat Skott [Allmän]

Förutsättningar: Kärnskott, figurgrad 2.

Förmån: Om du siktar innan du utför din avståndsattack, erhåller du en fördel av +1 på attackslaget.

7.2.105 Ärelös [Allmän]

Förutsättningar: Får inte följa någon hederskodex.

Förmån: Du erhåller en fördel av +3 på ditt Viljeförsvar utom mot Fördärv.

7.2.106 Överlägset Kärnskott [Allmän]

Förutsättningar: Kärnskott, Förbättrat kärnskott, figurgrad 9.

Förmån: När du använder ditt knep Förbättrat kärnskott, blir SG för testet av Akrobatik 20 + skadan du gör. Dessutom, om motståndaren faller, kan du välja att tvinga honom till en intilliggande ruta. Du väljer vilken ruta han faller ner i, men det får inte vara en ruta som får honom att hamna närmare dig.

Kapitel 8: Utrustning

8.1 Mynt

Det vanligaste myntet som äventyrare använder är silverpengen (sp). En skicklig (men inte exceptionell) hantverkare kan tjäna några silverpengar per dag. Silverpengen är standardmåttet för rikedom.

I Aquilonien myntas det även guldmynt, så kallade guldluna. Dessa är erkända och används över hela Hyborien, men även en del andra länder har låtit göra guldmynt av samma storlek som får enkelhetens skull kan hanteras som guldlunarer. En guldluna är värd 10 silverpengar.

Ett standardmynt (av silver eller guld) väger cirka 10 gram.

8.2 Handel

I allmänhet kan en vara säljas för halva listpriset.

Handelsvaror är undantaget. En handelsvara, i detta sammanhang, är en vara som kan utbytas precis som om det vore kontanter. Säd, mjöl, tyger och ädla metaller är handelsvaror, och köpmän handlar ofta med dem direkt utan att använda kontanter. Givetvis kan en köpman lägga på en liten vinst, men skillnaden är så liten att man knappast behöver tynga ner spelet med den.

Tabell 8-1: Handelsvaror

Listpris	Handelsvara
¼ sp	5 kg vete eller fem kycklingar
½ sp	5 kg mjöl, 1 kg järn eller 1 hg kanel
1 sp	1 hg ingefära eller peppar
2 sp	1 kg koppar eller tobak, 1 hg salt eller en get
4 sp	Ett får
6 sp	1 hg kryddnejlikor eller saffran eller en gris
8 sp	1 kg teblad
10 sp	1 m² linne eller 1 hg silver
20 sp	En ko
25 sp	1 m² silke
30 sp	En oxe
100 sp	1 hg guld

8.3 Vapen

8.3.1 Vapenkategorier

Vapen kan grupperas i flera olika, överlappande kategorier. Dessa kategorier berättar om vilken träning som behövs för att hantera vapnet väl (enkla vapen, stridsvapen och exotiska vapen), om de används i närstrid (närstridsvapen) eller på avstånd (avståndsvapen, vilka uppdelas i kastvapen och skjutvapen), vapnets relativa klumpighet (lätt, medeltungt eller tungt) och vapnets storlek (Litet, Medelstort eller Stort).

Enkla vapen, stridsvapen och exotiska vapen: Alla klasser är automatiskt tränade på alla enkla vapen. Krigare och utmarkare är dessutom tränade på vissa eller alla stridsvapen. Om en rollfigur använder ett vapen han saknar träning på drabbas han av en nackdel av –5 på alla attackslag med det vapnet. En vapenlös attack räknas alltid som ett enkelt vapen.

Närstrids- och avståndsvapen: Närstridsvapen används i närstrid, även om en del av dem också kan kastas. Avståndsvapen är kastvapen eller skjutvapen och de används helst inte i närstrid (även om en del kastvapen också fungerar som närstridsvapen).

Närstridsvapen med räckvidd: Krigsspjut, pik, piska och påk (använd som tvåhandsvapen) är vapen med räckvidd i närstrid. Med ett sådant vapen kan man attackera en motståndare som inte står alldeles intill. De flesta närstridsvapen med räckvidd fördubblar den stridandes naturliga räckvidd,

vilket innebär att en Liten eller Medelstor varelse kan attackera en motståndare 2 meter bort, men inte en som står i rutan intill (1 meter bort). En typisk Stor varelse beväpnad med ett sådant vapen, kan attackera en motståndare 3 eller 4 meter bort, men inte de som är 2 meter bort eller närmare.

Dubbelvapen: Påk är ett dubbelvapen. En rollfigur kan strida med båda ändar av ett dubbelvapen enligt samma regler som för strid med två vapen.

Rollfiguren kan också strida med bara ena ändan på dubbelvapnet. Det räknas då som ett normalt tvåhandsvapen. En varelse som strider med ett dubbelvapen i en hand kan aldrig attackera med mer än ena ändan på vapnet (han kan dock välja ända fritt i början av sitt drag).

Kastade vapen: Dolk, ganatakniv, kastspjut, klubba, kniv, kortyxa, jaktspjut, parerdolk och yxa är kastvapen. Den stridandes Styrkejustering justerar skadan de gör när de träffar.

Det är möjligt att kasta andra vapen än de som är designade för detta (d.v.s. vapen som saknar ett värde i kolumnen Avståndssteg i **Tabell 8-2: Vapen**). Eftersom de inte är lämpade för detta bruk, anses rollfigurer som använder dem så alltid vara otränade på dem och drabbas av en nackdel av –5 på attackslagen med dem. Att kasta ett lätt vapen eller ett medeltungt vapen är en normal handling, medan det är en lång handling att kasta ett tungt vapen. Improviserade kastvapen har alltid en fatalitetschans på 20, en fatalitetsfaktor på 2 och ett avståndssteg på 3 meter.

Skjutvapen: Arbalest, armborst, bossonisk långbåge, hyrkbåge, jaktbåge, slunga, shemitbåge och stygiebåge är skjutvapen. De flesta skjutvapen kräver två händer för att kunna användas (se respektive vapenbeskrivning). En rollfigurs Styrka används inte på skadan från arbalest, armborst och jaktbåge.

Ammunition: Skjutvapen använder ammunition: pilar (för pilbågar), lod (för arbalest och armborst) eller kulor (för slungor). När en rollfigur använder en pilbåge, kan han dra fram ny ammunition som en fri handling, medan armborst och slungor kräver en längre handling för att ladda dem (se respektive vapenbeskrivning). I allmänhet är ammunition som träffar sitt mål förstörd eller oanvändbar och normal ammunition som missar målet har 50% chans att bli förstörd eller förlorad.

Lätta, medeltunga och tunga vapen: Denna egenskap är ett mått på hur mycket ansträngning som krävs för att hantera vapnet i strid. När det används av en rollfigur av den storlek som vapnet är avsett för, räknas det som just lätt, medeltungt eller tungt vapen.

Lätt vapen: Lätta vapen är enklare att använda i sin avighand och de kan användas medan man brottas. Ett lätt vapen används alltid i en hand. En vapenlös attack räknas alltid som ett lätt vapen.

Medeltungt vapen: Ett medeltungt vapen kan användas i rollfigurens primära hand eller i hans avighand. Ett medeltungt vapen kan greppas i båda händerna och räknas då som ett tvånadsvapen.

Tungt vapen: Ett tungt vapen kräver två händer för att kunna användas effektivt.

Vapenstorlekar: Varje vapen har en storlekskategori. Denna egenskap anger för vilken slags varelse vapnet tillverkats. En vapen med kategorin Medelstor är alltså tillverkat för en Medelstor varelse.

Storlekskategorin för ett vapen är inte detsamma som föremålets (vapnets) egen storlek. Kategorin är bara kopplad till storleken på den varelse som skall använda det. Om vapnets egen storlek behöver användas, är ett lätt vapen vanligtvis två kategorier mindre än sin tilltänkta användare, ett medeltungt vapen en kategori mindre och ett tungt vapen lika stort som sin tilltänkta användare.

Vapen av fel storlek: En rollfigur kan inte hantera ett vapen som är avsett för en annan storlek lika effektivt som ett för hans egen storlek. Han drabbas därför av en nackdel av –2 på attackslagen för varje storlekskategori som skiljer mellan hans egen storlek och den storlek vapnet är avsett för. Dessutom gäller ju som vanligt att han drabbas av en nackdel av –5 på attackslagen om han inte är tränad på vapnet som sådant.

Måttet på vilken ansträngning som krävs för att hantera vapnet (huruvida vapnet är lätt, medeltungt eller tungt) justeras ett steg för varje storlekskategori som skiljer mellan rollfigurens egen storlek och den storlek vapnet är avsett för. Om denna egenskap hos vapnet skulle justeras utanför skalan lätt, medeltungt och tungt, kan inte rollfiguren använda vapnet alls.

Improviserade vapen: Ibland kan saker som inte är tillverkade att vara vapen ändå bli brukade i strid. Eftersom de inte är lämpade för detta bruk, anses rollfigurer som använder dem så alltid vara otränade på dem och drabbas av en nackdel av –5 på attackslagen med dem. Deras storlek och den

skada de gör måste bedömas av spelledaren. Improviserade vapen hotar fatalitet på 20 och har en fatalitetsfaktor på 2. Improviserade kastvapen har ett avståndssteg på 3 meter.

8.3.2 Standardvapen

Tabell 8-2: Vapen

Enkla vapen	**Pris**	**Skada**	**Fatalitet**	**Avståndssteg**	**Vikt**	**Typ** [2]
Vapenlösa attacker						
Handske	4 sp	1t6	20	—	½ kg	K
Vapenlös attack	–	1t4 [3]	20	—	—	K
Lätta vapen						
Dolk [1]	4 sp	2t4	19–20	3 m	½ kg	S/H
Juetsikniv	2 sp	3t4	20	—	1 kg	H
Kniv [1]	1 sp	2t4	20	3 m	½ kg	S/H
Kortyxa [1]	12 sp	2t6	20	3 m	1 kg	H
Skära	12 sp	2t4	20	—	1 kg	H
Stilett	3 sp	2t4	20	—	½ kg	S
Stötdolk	4 sp	1t8	20	—	½ kg	S
Medeltunga vapen						
Jaktspjut [1]	2 sp	3t4	20	6 m	1 kg	S
Klubba [1]	–	3t4	20	3 m	1 kg	K
Stridsklubba, lätt	10 sp	3t4	20	—	2 kg	K
Stridsklubba, tung	25 sp	3t6	20	—	4 kg	K
Tunga vapen						
Krigsspjut [4]	5 sp	2t8	20	—	4 kg	S
Påk [4 5]	–	3t4/3t4	20	—	2 kg	K
Avståndsvapen						
Jaktbåge	30 sp	2t6	20	18 m	1 kg	S
Pilar (20)	2 sp	—	—	—	1 kg	—
Kastspjut [1]	2 sp	3t4	20	9 m	1 kg	S
Slunga	–	2t4	20	15 m	0 kg	K
Kulor, slung- (10)	¼ sp	—	—	—	2 kg	—

Stridsvapen	**Pris**	**Skada**	**Fatalitet**	**Avståndssteg**	**Vikt**	**Typ** [2]
Lätta vapen						
Blydagg	2 sp	2t4 [3]	20	—	1 kg	K
Ganatakniv [1]	2 sp	3t4	20	3 m	1 kg	H
Hjalt	–	2t4	20	—	–	K
Kortsvärd	20 sp	3t4	19–20	—	1 kg	S
Parerdolk [1]	10 sp	3t4	19–20	2 m	½ kg	S
Yxa [1]	10 sp	2t8	20	3 m	2 kg	H
Sköld, bucklare	Special	1t4	20	—	Special	K
Medeltunga vapen						
Bredsvärd	30 sp	3t6	19–20	—	2 kg	H
Fäktsvärd	40 sp	3t6	19–20	—	1 kg	S/H
Huggare	50 sp	3t6	19–20	—	2 kg	H
Krigshammare	25 sp	2t8	20	—	2 kg	K
Kroksvärd	30 sp	3t4	18–20	—	2 kg	H
Lans, lätt	10 sp	2t8	20	—	3 kg	S
Lans, tung [4]	20 sp	2t8	20	—	5 kg	S
Sköld, lätt	Special	1t6	20	—	Special	K
Sköld, tung	Special	2t4	20	—	Special	K
Stridsyxa	20 sp	2t8	20	—	2 kg	H
Zabarkniv	25 sp	3t6	20	—	2 kg	H
Tunga vapen						
Bastardsvärd	70 sp	3t8	19–20	—	3 kg	H
Berdich	20 sp	2t12	20	—	6 kg	H
Gläv [4]	16 sp	2t12	20	—	5 kg	H
Hakspjut	20 sp	2t12	20	—	7 kg	S/H
Krigsklubba	10 sp	2t12	20	—	4 kg	K
Pik [4]	16 sp	3t10	19–20	—	5 kg	S
Pålyxa	18 sp	2t8	20	—	5 kg	S/H
Avståndsvapen						
Arbalest	100 sp	3t10	19–20	36 m	4 kg	S
Lod (10)	2 sp	—	—	—	½ kg	—

Armborst	70 sp	3t8	19–20	24 m	2 kg	S
Lod (10)	2 sp	—	—	—	½ kg	—

Exotiska vapen	**Pris**	**Skada**	**Fatalitet**	**Avståndssteg**	**Vikt**	**Typ** [2]
Medeltunga vapen						
Piska [4]	2 sp	2t4 [3]	20	Special	1 kg	H
Sabel	75 sp	3t4	18–20	—	2 kg	H
Tunga vapen						
Slagsvärd	200 sp	3t10	19–20	—	4 kg	H
Tulvar	120 sp	3t8	18–20	—	4 kg	H
Avståndsvapen						
Hyrkbåge	50 sp	2t8	20	30 m	1 kg	S
Pilar (20)	2 sp	—	—	—	1 kg	—
Nät	40 sp	—	—	3 m	3 kg	—
Långbåge, bossonisk	20 sp	2t10	20	24 m	1 kg	S
Pilar (20)	2 sp	—	—	—	1 kg	—
Shemitbåge	40 sp	2t8	20	30 m	1 kg	S
Pilar (20)	2 sp	—	—	—	1 kg	—
Stygiebåge	25 sp	2t10	20	18 m	1 kg	S
Pilar (20)	2 sp	—	—	—	1 kg	—

[1] Vapnet kan kastas.
[2] När två olika typer anges gör vapnet skada av valfri typ (spelarens val när attacken utförs).
[3] Vapnet ger bedövande skada istället för normal skada.
[4] Ett vapen med räckvidd i närstrid.
[5] Ett dubbelvapen.

8.3.3 Vapenegenskaper

Pris: Detta är vapnets pris i silverpengar (sp). Priset inkluderar diverse utrustning som hör till vapnet, såsom en skida för ett svärd eller ett koger till en uppsättning pilar.

Skada: Kolumnen anger vilken skada vapnet gör när det träffar. Om två skadeuttryck anges (med "/" mellan) är vapnet ett dubbelvapen. Använd det andra skadeuttrycket för den extra attacken.

Fatalitet: Denna kolumn visar för vilka tärningsslag som vapnet ger en fatalitet. När vapnet gör en fatalitet, slå skadan med en extra tärning av den typ som vapnet använder. Det är alltså det naturliga tärningsslaget på en t20 som avses, inte vad resultatet blir när alla justeringar lagts på.

Avståndssteg: En attack som görs på mindre än detta avstånd drabbas inte av någon nackdel för avståndet. För varje fullt avståndssteg drabbas attacken dock av en nackdel av –2 på attackslaget.

Kastvapen, såsom kastyxor, har en maximal räckvidd på fem avståndssteg. Skjutvapen, såsom pilbågar, kan skjuta upp till tio avståndssteg.

Vikt: Denna kolumn anger vapnets vikt i kilogram.

Typ: Vapen klassificeras även efter den typ av skada de gör: krossande, stickande eller huggande. En del monster kan vara helt eller delvis immuna mot en viss sorts skada.

Vissa vapen kan utdela den ena av två typer av skada (till exempel S/H). I en situation där typen av skada är väsentlig kan rollfiguren välja fritt vilken typ han vill orsaka med ett sådant vapen.

Special: Vissa vapen har speciella egenskaper. Se beskrivningen av vapnet.

8.3.4 Vapenbeskrivningar

För de vapen som listas i **Tabell 8-2: Vapen** finns detaljerna här nedan.

Armborst: Ett armborst spänns med hjälp av en hävarm. Att ladda ett armborst är en kort handling som orsakar gratisattacker.

Normalt kräver ett armborst två händer för att kunna hanteras effektivt. Du kan dock avfyra, men inte ladda, ett armborst med en hand med en nackdel av –2 på attackslaget. Du kan avfyra ett armborst i varje hand med samma nackdelar som om du attackerar med två lätta vapen. Dessa nackdelar staplar med nackdelen för att bara använda en hand.

Arbalest: En arbalest spänns med hjälp av en liten vinsch. Att ladda en arbalest är en lång handling som orsakar gratisattacker.

Normalt kräver en arbalest två händer för att kunna hanteras effektivt. Du kan dock avfyra, men inte ladda, en arbalest med en hand med en nackdel av –5 på attackslaget. Du kan avfyra en arbalest i varje hand med samma nackdelar som om du attackerar med två medeltunga vapen. Dessa nackdelar staplar med nackdelen för att bara använda en hand.

Bastardsvärd: Ett bastardsvärd är normalt sett ett tungt vapen, men knepet Enhands bastardsvärd tillåter dig att hantera det som ett medeltungt vapen.

Berdich: Liknar en pålyxa, men är lite längre och har en betydligt tyngre klinga.

Blydagg: En blydagg kommer väl till pass när du vill knocka en motståndare istället för att döda honom.

Bredsvärd: En bred klinga som avslutas med en ganska trubbig spets. En riddares vapen.

Dolk: En dolk är ett vanligt reservvapen. Du erhåller en fördel av +2 på testet av Förstulenhet för att gömma en dolk på dig.

Fäktsvärd: Knepet Vapenfiness gör att Händighetsjusteringen används istället för Styrkejusteringen på attackslaget med fäktsvärdet fastän det inte är ett lätt vapen.

Du får bara räkna en fjärdedels Styrka på skadan med ett fäktsvärd, även om du attackerar med det i två händer.

Ganatakniv: En halvmeterlång kniv med en böjd klinga. Används företrädesvis av stamfolken i Sydöknen.

Gläv: En gläv har en räckvidd av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort.

Hakspjut: Detta vapen utvecklades ur det jordbrukredskap som användes för att beskära träd och buskar. I grunden är det en halvannan meter lång stång med krökt klinga fästad i ena ändan. Klingan är slipad på insidan av böjen och slutar oftast i en spets. Hakspjut försågs även med spetsar riktade framåt (som på ett spjut) och utåt på avigsidan (för att fånga in ryttare).

Handske: Här avses den sortens handskar som är gjorda av metall och oftast ingår i olika rustningar. En sådan gör att skadan från dina vapenlösa attacker ger normal skada istället för bedövande. I övrigt är en attack med en handske fortfarande en vapenlös attack i alla avseenden. Pris och vikt avser en enstaka handske.

Medeltunga och tunga pansar (utom bröstplåt) har alltid handskar med.

Hjalt: Ett svärdshjalt (själva greppet) slutar oftast med en tung motvikt. En attack med ett hjalt kan vara användbart när man behöver bruka ett krossvapen eller när man plötsligt behöver ett lätt vapen. Följande vapen anses försedda med ett hjalt: bastardsvärd, bredsvärd, dolk, fäktsvärd, ganatakniv, huggare, kortsvärd, kroksvärd, parerdolk, sabel, slagsvärd, tulvar och zabarkniv.

Huggare: En huggare är något kortare än ett bredsvärd, men lika tungt och ger samma skada.

Hyrkbåge: Detta är hyrkernas mäktiga dubbelkrökta båge, gjord av ben, trä och senor. Du erhåller en fjärdedel av din Styrka som fördel på skadan med detta vapen. Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Du kan använda denna pilbåge från ryggen av ett riddjur.

Jaktbåge: Detta är en enkel pilbåge som används av de flesta folk. Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Du kan använda denna pilbåge från ryggen av ett riddjur.

Jaktspjut: Ett jaktspjut är litet nog för att kunna användas i en hand. Det kan även kastas.

Juetsikniv: En lång, sågtandad kniv med krökt klinga. Den används av fiskarfolket vid Vilahjethavets södra ända.

Kastspjut: Detta vapen är ett lätt spjut avsett för kast. Det kan även användas i närstrid, men inte speciellt effektivt. Eftersom det inte är gjord för att användas på detta vis, räknas du som otränad och drabbas därför av en nackdel av -5 på attackslaget.

Klubba: En enkel träklubba är så enkel att hitta och forma till att den inte anses kosta något.

Kniv: En kort, enkelslipad klinga som är lika mycket verktyg som vapen.

Kortsvärd: Detta svärd är ett populärt val som avighandsvapen.

Kortyxa: En kortyxa är mer ett verktyg att hugga ved med än ett vapen..

Krigshammare: Ett tungt hammarhuvud monterat på ett meterlångt skaft, ger ett effektivt vapen.

Krigsklubba: Något bättre än den enkla klubban, men fortfarande ett ganska primitivt vapen. Dess dåliga balans kräver två händer för att hantera den och den räknas därför som ett tungt vapen.

Krigsspjut: Ett krigsspjut har en räckvidd av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort.

Om du förbereder en attack med ett krigsspjut mot en anstormande fiende, gör det en extra tärning skada om det träffar.

Kroksvärd: Det svängda bladet ger vapnets egg en högre skärpa.

Kulor, slunga: Slungkulor är blyklot, betydligt tyngre än stenar av samma storlek. De säljs i läderpåsar som rymmer 10 kulor. En kula som träffar sitt mål är förstörd, en som missar har 50% chans att förstöras eller försvinna.

Lans, lätt: En lätt lans orsakar en extra tärning skada när den används från ryggen av ett anstormande riddjur. Om vapnet används till fots räknas det som ett ovanligt dyrt jaktspjut som inte kan kastas.

Lans, tung: En tung lans orsakar en extra tärning skada när den används från ryggen av ett anstormande riddjur. En tung lans har en räckvidd av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort. Om vapnet används till fots räknas det som ett ovanligt dyrt krigsspjut med en nackdel av –2 på attackslagen.

Lod: Ett armborstlod som används som ett närstridsvapen är ett lätt vapen och orsakar stickskada som en dolk. Eftersom ett lod inte är gjord för att användas på detta vis, räknas du som otränad och drabbas därför av en nackdel av –5 på attackslaget. Lod säljs i träaskar som innehåller 10 lod. Ett lod som träffar sitt mål är förstört, ett som missar har 50% chans att förstöras eller försvinna.

Långbåge, bossonisk: Detta är bossonernas mäktiga långbåge, gjord av idegran. Du erhåller en fjärdedel av din Styrka som fördel på skadan med detta vapen. Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Denna pilbåge är alltför stor för att kunna användas från ryggen av ett riddjur.

Nät: Ett stridsnät har små hullingar i maskorna och ett långt rep för att kontrollera infångade motståndare. Det kan användas för att trassla in motståndare.

När ett nät kastas, gör en avståndsattack mot målet. Ett näts maximala räckvidd är 3 meter och du har inga nackdelar för avståndet även om det används på det maximala avståndet. Om attacken lyckas är målet intrasslat. En intrasslad varelse drabbas av en nackdel av –2 på attackslagen och är försvarslös med allt vad det innebär. Den intrasslade varelsen kan bara förflytta sig med halv fart och kan inte storma eller springa. Om du tar tag i det fastsatta repet och kontrollerar det med ett lyckat motställt test av Styrka, kan den intrasslade varelsen bara förflytta sig så mycket som repet tillåter. Om den intrasslade varelsen försöker kasta en formel, måste den lyckas med ett test av Koncentration (SG 20) för att kunna kasta formeln.

Den intrasslade varelsen kan komma loss med ett lyckat test av Akrobatik (SG 25) som en lång handling. Nätet har 5 livspoäng och kan slitas sönder med ett lyckat test av Styrka (SG 30) som en lång handling.

Ett nät kan bara användas mot varelser som är inom en storlekskategori från din egen storlek.

Ett nät måste vikas för att kunna kastas effektivt. Första gången ett nät används i en strid, gör du en normal avståndsattack för det. Efter att nätet inte längre är hopvikt, drabbas du av en nackdel av –5 på attackslagen med det. Det tar 2 rundor för en tränad användare att vika ihop nätet (långa handlingar), och dubbelt så lång tid för en otränad.

Parerdolk: Detta är en tung, lång dolk som gärna används som avighandsvapen. Klingan är runt 30 cm lång och hela längden en dryg halvmeter.

Pik: En pik är väsentligen ett extremt långt spjut. En pik har en räckvidd av 3 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 eller 2 meter bort.

Pilar: En pil som används som ett närstridsvapen är ett lätt vapen och orsakar stickskada som en dolk. Eftersom en pil inte är gjord för att användas på detta vis, räknas du som otränad och drabbas därför av en nackdel av –5 på attackslaget. Pilar köps i läderkoger som rymmer 20 pilar. En pil som träffar sitt mål är förstörd, en som missar har 50% chans att förstöras eller försvinna.

Piska: En piska orsakar bedövande skada. Den gör ingen skada alls på en varelse med skadereducering av något slag. Piskan har en räckvidd av 4 meter i närstrid, men hotar inte området som man kan attackera (d.v.s. inga gratisattacker med en piska). Den kan även användas mot varelser närmare än 4 meter.

Attacker med piska orsakar gratisattacker om de utförs inom ett hotat område, precis som attacker med ett avståndsvapen.

Eftersom piskan kan sno sig runt en fiendes ben eller liknande, kan man utföra en fällning med den. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om piskan för att undvika att bli fälld.

När du använder en piska erhåller du en fördel av +2 på det motställda attackslaget för att avväpna en motståndare (och attackslaget att inte själv bli avväpnad om du misslyckas att avväpna).

Knepet Vapenfiness gör att Händighetsjusteringen används istället för Styrkejusteringen på attackslaget med piska för din storlek, fastän det inte är ett lätt vapen.

Påk: En påk är ett dubbelvapen. Du kan strida med båda ändar av den enligt samma regler som för strid med två vapen och erhåller samma nackdelar som om du stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen.

Pålyxa: Ett yxhuvud monterat på en lång stång och försedd med en spets. Ibland även kallad hillebard. Normalt använder du pålyxans yxhuvud (ett huggvapen), men även spetsen (ett stickvapen) kan användas. Du väljer själv innan varje attack.

Om du förbereder en attack med en pålyxamot en anstormande fiende, gör den en extra tärning skada om den träffar. När den används mot en anstormande fiende är det alltid spetsen som gör skada.

Pålyxan har en krok på baksidan av yxbladet, så den kan användas till en fällningsattack. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

Sabel: Österlänningarnas favoritvapen till häst. En sabel orsakar en extra tärning skada när den används från ryggen av ett anstormande riddjur.

Shemitbåge: Detta är shemiternas mäktiga dubbelkrökta båge, gjord av ben, trä och senor. Du erhåller en fjärdedel av din Styrka som fördel på skadan med detta vapen. Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Du kan använda denna pilbåge från ryggen av ett riddjur.

Skära: Detta vapen är som en bondes skära, men den har stärkts för att kunna användas som ett vapen. Det används gärna av den som vill ha ett vapen som en vakt skulle kunna förbise.

En skära kan nyttjas för fällningsattacker. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

Slagsvärd: Det väldigaste vapen som används på slagfältet bland de hyboriska folken. Nemedier är speciellt förtjusta i detta brutala vapen, men de flesta hyboriska arméer har några krigare beväpnade med det.

Slunga: En slunga slungar iväg blykulor med stor kraft. Den är inte lika enkel att använda som ett armborst och inte lika kraftfull som en pilbåge, men den är billig, lätt att gömma undan och enkel att improvisera ihop från vardagliga föremål.

Du erhåller en fjärdedel av din Styrka som fördel på skadan med en slunga, precis som för ett kastvapen. Du kan avfyra, men inte ladda, en slunga med en hand. Att ladda om en slunga är en kort handling som kräver två händer och som orsakar gratisattacker.

Du kan även slunga iväg vanliga stenar med en slunga, men de är inte lika hårda och runda som en blykula, så du drabbas av en nackdel av –1 på attackslag och skada.

Stilett: En lång, smalbladig dolk som ofta förekommer vid hovet och används av förnäma damer och lönnmördare.

Stridsklubba, tung eller lätt: Ett kort trä- eller metallhandtag försett med ett tungt hammarhuvud – gärna med utstående flänsar eller spetsar.

Stridsyxa: Ett tungt yxhuvud med ett kort handtag som ger god balans.

Stygiebåge: Detta är stygiernas mäktiga långbåge. Du erhåller en fjärdedel av din Styrka som fördel på skadan med detta vapen. Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Denna pilbåge är alltför stor för att kunna användas från ryggen av ett riddjur.

Stötdolk: Denna dolk ger dig möjlighet att lägga all din kraft bakom en stöt, vilket gör den extra farlig om den träffar ordentligt.

Tulvar: Detta svärd, som i princip är ett tvåhandskroksvärd, är format i en vid båge som ger det en ypperligt vass klinga.

Treudd: Detta trippla stickvapen kan också kastas precis som ett spjut eller kortspjut, men dess avståndssteg är kortare eftersom den inte är lika aerodynamiskt utformad som dessa. Om du förbereder en attack med en treudd mot en anstormande fiende, gör den dubbel skada om den träffar.

Vapenlös attack: En vapenlös attack kan vara ett knytnävsslag, en spark, en dansk skalle eller något liknande. Skadan från en vapenlös attack är bedövande skada, men räknas i alla andra avseenden som skada från ett vapen, så alla justeringar som påverkar skadan från vapen gäller här (till exempel din fördel för Styrka).

Yxa: En yxa är ett utmärkt avighandsvapen eller reservvapen.

Zabarkniv: En zabarkniv är lika lång som ett kortsvärd, men formad som en stor kniv. Den används över hela Ghulistan. Klingan är halvmeterlång och den är ett rent huggvapen.

8.4 Pansar

Tabell 8-3: Pansar

Pansar	Pansar-nackdel	Fart	Pris	Fördel	Maximal Händighet	Vikt
Lätt pansar	–2	full				
Fodrad jacka			10 sp	+2	18	2 kg
Läderbrynja			20 sp	+3	16	3 kg
Ringbrynja			200 sp	+4	14	10 kg
Medeltungt pansar	–5	2/3				
Fjällbrynja			100 sp	+4	12	12 kg
Lamellbrynja			200 sp	+5	10	15 kg
Ringpansar			300 sp	+6	10	18 kg
Bröstplåt			600 sp	+6	12	10 kg
Tungt pansar [1]	–10	2/3				
Fjällpansar			200 sp	+5	8	20 kg
Ringbrynja+fjällbrynja			300 sp	+6	8	22 kg
Ringbrynja+lamellbrynja			400 sp	+7	6	25 kg
Ringbrynja+fjällpansar			400 sp	+7	4	30 kg
Ringbrynja+bröstplåt			800 sp	+8	8	20 kg
Ringpansar+fjällbrynja			400 sp	+8	6	30 kg
Ringpansar+lamellbrynja			500 sp	+9	4	33 kg
Ringpansar+fjällpansar			500 sp	+9	2	38 kg
Ringpansar+bröstplåt			900 sp	+10	6	28 kg
Rustning			3 000 sp	+12	10	28 kg
Sköldar	–2	—				
Bucklare			20 sp	+2	—	2 kg
Lätt sköld			6 sp	+3	—	3 kg
Tung sköld			14 sp	+4	—	5 kg

[1] När en rollfigur springer (lång handling) iförd tungt pansar, förflyttar han sig endast tre gånger sin fart istället för fyra.

8.4.1 Pansaregenskaper

Beroende på vilka knep rollfiguren besitter, kan han vara tränad på alla, vissa eller inga pansar (sköldar inräknat). Rollfiguren kan välja knepen Pansarträning eller Sköldträning för att komplettera detta, men de flesta klasser får redan startknep som ger dem träning på de pansar som fungerar bäst för dem.

Pansarnackdel: Den som bär ett pansar eller en sköld han inte har träning på drabbas av pansarets (eller sköldens) pansarnackdel på alla attackslag och på alla tester av färdigheterna Akrobatik,

Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet samt vissa tester av Rida. Pansarnackdelarna för pansar och sköld räknas samman.

Om han har träning på pansaret eller skölden, drabbas han inte av någon nackdel på attackslagen och endast av en reducerad nackdel på tester av dessa färdigheter. Även rollfigurens belastning (den mängd utrustning han bär – pansar inräknat) kan ge en nackdel på dessa färdigheter.

Fart: Medeltungt och tungt pansar saktar ner en rollfigur. Det som anges i tabellen Pansar är rollfigurens effektiva fart i förhållande till hans normala fart. En människa med en grundfart av 9 meter behåller alltså en effektiv fart av 9 meter iförd lätt pansar, men reduceras till endast 6 meter iförd medeltungt.

Sköldar påverkar inte farten.

Pris: Listpriset för pansar i en normal stad. Naturligtvis är pris alltid en fråga om tillgänglighet – speciellt om rollfiguren har tänkt sig att köpa en hel rustning.

Fördel: Skyddsvärdet hos pansaret eller skölden. Pansar ger en pansarfördel medan en sköld ger en sköldfördel. Pansarets pansarfördel används som en fördel på rollfigurens Kraftförsvar och på rollfigurens Skadereducering. Sköldens sköldfördel används som fördel på rollfigurens Kraftförsvar mot närstridsattacker och på rollfigurens Reflexförsvar mot avståndsattacker.

Maximal Händighetsjustering: Detta tal är den högsta Händighetsjustering på Reflexförsvaret (och endast Reflexförsvaret) som rollfiguren kan tillgodoräkna sig med denna typ av pansar på sig. Tyngre pansar begränsar rörligheten, och försämrar rollfigurens förmåga att ducka undan attacker.

Även rollfigurens belastning (den mängd utrustning han bär – pansar inräknat) kan begränsa hans Händighetsfördel.

Sköldar begränsar aldrig rollfigurens Händighetsjustering.

Vikt: Vikten hos pansaret eller skölden. Glöm inte att räkna med denna vikt när man beräknar den totala vikt som rollfiguren bär på.

8.4.2 Pansarbeskrivningar

De slags pansar som finns i tabellen Pansar beskrivs här nedan. ”Du” i beskrivningen är den rollfigur som använder pansaret.

Bröstplåt: En bröstplåt täcker bröstet och ryggen. Det ingår även en hjälm och matchande benskenor (plåtar för smalbenen). Ett lätt pansar eller nitat läder under bröstplåten skyddar armar, ben och leder utan att hämma rörligheten alltför mycket.

Bucklare: Denna lilla metallsköld spänns fast på nederarmen och tillåter att du använder handen till annat än bara parera med skölden. En pilbåge eller ett armborst kan användas utan nackdel. Ett avighandsvapen kan användas (eller handen kan användas som hjälp för ett tvåhandsvapen), men med en nackdel av –1 på attackslaget på grund av den extra vikten. Denna nackdel staplar med de nackdelar som kommer normalt av att man strider med två vapen. I vilket fall erhåller du inte någon pansarfördel av bucklaren om vapnet i avighanden används. Detta gäller tills ditt nästa drag börjar.

Man kan inte utföra en sköldsmäll med en bucklare.

Fjällbrynja: Detta är en brynja av läder med överlappande metallbitar, inte helt olikt fjällen hos en fisk (därav namnet).

Fjällpansar: Detta är en rock och benskydd (och eventuellt en separat kjol) av läder med överlappande metallbitar, inte helt olikt fjällen hos en fisk (därav namnet). Handskar ingår.

Fodrad jacka: Ett pansar som består av flera lager av stoppat tyg och foder.

Lamellbrynja: Detta pansar består av vertikala metallremsor som nitats fast på ett underlag av läder med ett skyddande lager tyg under. Ringpansar skyddar leder. Handskar ingår.

Läderbrynja: Bröstplåten och axelskydden hos detta pansar består av läder som har härdats genom att koka det i olja. Resten av pansaret består av mjukare och rörligare läder.

Ringbrynja: En brynja av ringar skyddar kroppen medan den lämnar armar och ben fria och rörliga. Ett lager av stoppat tyg under ringarna skyddar mot skavsår och absorberar kraften i de slag som träffar.

Ringpansar: Detta pansar tillverkas av metallringar som länkar ihop med varandra. Ett lager av stoppat tyg under ringarna skyddar mot skavsår och absorberar kraften i de slag som träffar. Flera lager av ringar hänger över de vitalaste delarna. Det mesta av pansarets vikt vilar på axlarna, vilket gör det obekvämt att bära det en längre tid. Handskar ingår.

Rustning: Detta pansar består av inprovade och avpassade metallplåtar som nitats ihop för att täcka hela kroppen. Det ingår handskar och grova läderstövlar. Till en rustning bär man gärna en sluten hjälm med visir.

Remmar och spännen fördelar vikten över hela kroppen, så att rustningen begränsar rörligheten mindre än dess vikt skulle få en att tro. Varje rustning måste inprovas och anpassas till dess ägare av en mästerpansarsmed, men en existerande rustning kan anpassas till en ny ägare till en kostnad av 200 till 800 (2t4 × 100) silverpengar.

Detta pansar kallas även fältrustning eller riddarrustning.

Sköld, lätt: En lätt skölds begränsade vikt tillåter att du bär andra saker i samma hand (fast du kan inte använda något vapen med den handen).

Sköld, tung: En tung sköld är alltför otymplig för att du ska kunna använda handen till något annat.

8.4.2.1 Sköldsmäll

En motståndare kan attackeras med en sköld som används som ett avighandsvapen. Se **Tabell 8-2: Vapen** för vilken skada den gör. När den används på detta vis är den ett stridsvapen som ger krosskada. En tung sköld räknas som ett lätt vapen med avseende på nackdelar. Om skölden används som ett vapen, ger den inte längre någon fördel på ditt försvar. Detta gäller tills ditt nästa drag börjar. En förbättringsfördel på en sköld ger i sig aldrig någon fördel på attackslaget.

Knepet Förbättrad sköldsmäll låter skölden behålla sin sköldfördel trots att du strider med den.

8.4.3 Ta av och på sig pansar

Tiden det tar att ta på sig pansar beror på dess typ. Se tabellen nedan.

På: Denna kolumn anger hur lång tid det tar att ta på sig pansaret. (Kom ihåg att en minut är 10 rundor.) Att ta upp en sköld och spänna fast den är endast en kort handling.

På snabbt: Denna kolumn anger hur lång tid det tar att ta på sig pansaret snabbt och slarvigt. Slarvigt påsatt pansar har både pansarnackdel och pansarfördel försämrad med 1.

Ta av: Denna kolumn anger hur lång tid det tar att ta av sig pansaret. Att spänna loss och släppa en sköld är bara en kort handling.

Tabell 8-4: Pansar av och på

Pansartyp	På	På snabbt	Ta av
Sköld (alla typer)	1 kort handling	—	1 kort handling
Läderjacka, ringbrynja, fodrad jacka, lamellbrynja	1 minut	5 rundor	1 minut[1]
Bröstplåt, fjällbrynja, ringpansar	4 minuter[1]	1 minut	1 minut[1]
Rustning, fjällpansar, alla kombinationer	4 minuter[2]	4 minuter[1]	1t4+1 minuter[1]

[1] Om en rollfigur får hjälp går det på halva tiden. En rollfigur som inte gör något annat kan hjälpa en eller två andra (inom 1 meter) att ta av eller på pansar. Två rollfigurer kan inte hjälpa varandra med pansar samtidigt.

[2] En rollfigur måste få hjälp med att ta på sig detta pansar. Utan hjälp kan det bara tas på snabbt och slarvigt.

8.5 Varor och tjänster

Vikterna som anges för alla föremål i tabellerna är deras fyllda vikter (där inte annat anges).

8.5.1 Äventyrarutrustning

Tabell 8-5: Äventyrarutrustning

Föremål	Pris	Vikt
Block och talja	12 sp	2 kg
Bläck (25 ml)	20 sp	—
Bläckpenna, stålspets	1 sp	—

Bojor	30 sp	1 kg
Bojor, mästerliga	100 sp	1 kg
Brynsten	¼ sp	½ kg
Facklor, 10 st	¼ sp	½ kg
Fiskekrok	¼ sp	—
Fiskenät, 2 m²	8 sp	2 kg
Flaska	¼ sp	—
Flinta och stål	2 sp	—
Fodral, karta eller pergament	2 sp	¼ kg
Fotanglar	10 sp	1 kg
Gryta, järn	5 sp	5 kg
Hacka, gruvarbete	15 sp	5 kg
Hammare	2 sp	1 kg
Hink (tom)	2 sp	1 kg
Karaff, lera	½ sp	2 kg
Kedja (3 meter)	60 sp	1 kg
Kista (tom)	4 sp	12 kg
Klocka	2 sp	—
Klätterspik	¼ sp	¼ kg
Kofot	4 sp	2 kg
Korg (tom)	1 sp	½ kg
Krita, 10 bitar	½ sp	—
Krus, lera	½ sp	4 kg
Lykta, strålkastare	25 sp	1 kg
Lykta, skärmad	15 sp	1 kg
Lås		
Mycket enkelt	20 sp	½ kg
Normalt	40 sp	½ kg
Bra	80 sp	½ kg
Otroligt	200 sp	½ kg
Olja (½ liter)	¼ sp	½ kg
Oljelampa, vanlig	¼ sp	½ kg
Papper (ark)	1 sp	—
Pergament (ark)	½ sp	—
Presenning (1 m²)	¼ sp	½ kg
Proviant (per dag)	1 sp	½ kg
Pung, bältes-	2 sp	1 kg
Rep, hampa (15 meter)	2 sp	5 kg
Rep, silke (15 meter)	20 sp	2 kg
Ryggsäck (tom)	4 sp	1 kg
Sejdel, lera	¼ sp	½ kg
Sigillring	10 sp	—
Sigillvax	2 sp	½ kg
Signalvissla	2 sp	—
Släde	2 sp	5 kg
Sovrulle	½ sp	2 kg
Spade eller skyffel	5 sp	4 kg
Stege (3 meter)	2 sp	10 kg
Stång (3 meter)	½ sp	4 kg
Stålspegel, liten	20 sp	¼ kg
Synål	1 sp	—
Säck (tom)	¼ sp	¼ kg
Tunna (tom)	4 sp	15 kg
Tvål (½ kg)	1 sp	½ kg
Tält	20 sp	10 kg
Vattenlägel	2 sp	2 kg
Vaxljus, 10 st	½ sp	—
Ved (per vecka)	¼ sp	50 kg
Vial, för bläck eller elixir	2 sp	—
Vinflaska, glas	4 sp	—
Vinterfilt	1 sp	1 kg
Änterhake	2 sp	2 kg

Tabell 8-6: Behållare

Föremål	Pris	Vikt	Rymmer
Torra varor			
Ryggsäck	4 sp	1 kg	25 liter

Tunna	4 sp	15 kg	250 liter
Korg	1 sp	½ kg	50 liter
Hink	2 sp	1 kg	25 liter
Kista	4 sp	12 kg	50 liter
Pung, bältes-	2 sp	¼ kg	5 liter
Säck	¼ sp	¼ kg	25 liter
Sadelväskor	8 sp	4 kg	125 liter
Vätskor			
Vinflaska, glas	4 sp	—	1 liter
Flaska	¼ sp	—	½ liter
Krus, lera	½ sp	½ kg	4 liter
Sejdel, lera	¼ sp	—	½ liter
Karaff, lera	½ sp	½ kg	2 liter
Gryta, järn	5 sp	1 kg	4 liter
Vial	2 sp	—	30 ml
Vattenlägel	2 sp	—	2 liter

8.5.2 Beskrivning av Äventyrarutrustning

”Du” i beskrivningen är den som använder utrustningen.

Bläck: Detta är vanligt svart bläck. Bläck i andra färger kostar dubbelt så mycket.

Bojor och mästerliga bojor: Dessa bojor kan fängsla en Medelstor varelse. Den fängslade varelsen kan använda sin färdighet Akrobatik för att ta sig loss (SG 35, eller SG 40 för mästerliga bojor). För att slita sönder bojorna krävs ett lyckat Styrketest (SG 31, eller SG 33 för mästerliga bojor). Bojor har en hårdhet av 10 och 10 livspoäng.

De flesta bojor har lås. Lägg i så fall till kostnaden för låset till totalen.

Fackla: En käpp av trä med halm dränkt i talg virad kring ena ändan. En fackla brinner i 1 timma, lyser klart upp ett område med 6 meters radie och dunkelt ut till 12 meters radie. Om en fackla används i strid räknas den som ett improviserat medeltungt vapen som gör 1t6 skada plus 1 poäng eldskada.

Flaska: En keramik-, glas- eller metallflaska med en tättslutande kork. Den rymmer ½ liter vätska.

Flinta och stål: När man slår samman stål och flinta skapas gnistor. Genom att slå gnistor ner på en bit fnöske, kan du starta en liten eld. Att tända en fackla med flinta och stål tar en lång handling och att tända någon annan slags eld tar minst lika lång tid.

Fotanglar: Fotanglar består av fyra vassa spetsar som fogats samman. De är så utformade att en spets alltid pekar uppåt (precis som en t4). De sprids ut på marken i förhoppningen att fiender skall trampa på dem eller åtminstone behöva sakta ner för att undvika dem. En påse fotanglar (det kg som anges i tabellen: Äventyrarutrustning) täcker en yta på 2 m². Varje gång en varelse stiger in i ett område som täcks av fotanglar (eller strider under en runda i ett sådant område), kan han råka kliva på en. Fotanglarna gör ett angrepp (grundattackfördel +0) mot varelsens Reflexförsvar. Om varelsen har på sig skor eller liknande fotbeklädnader, erhåller den en fördel av +2 på Reflexförsvaret. Om fotanglarnas attack träffar betyder det att varelsen har klivit på en. Fotangeln orsakar 1 poäng skada och reducerar varelsens fart till hälften eftersom den har en skadad fot. Denna reducering av farten varar i 1 dag, tills varelsen behandlas av någon med Överlevnad (SG 20). En stormande eller springande varelse måste omedelbart stanna om den kliver på en fotangel. En varelse som förflyttar sig med halv fart eller långsammare, kan ta sig fram genom ett område täckt med fotanglar utan problem.

SL får bedöma hur effektiva fotanglar är mot ovanliga motståndare (till exempel en jättestor spindel med sina många ben).

Hammare: Om en hammare används i strid, räknas den som ett improviserat medeltungt vapen som gör 2t4 skada.

Kedja: En kedja har en hårdhet av 10 och 5 livspoäng. Den kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 31).

Kikare: Föremål som betraktas genom en kikare förstoras till dubbla sin normala storlek.

Klätterspik: Om en vägg inte erbjuder några hand- och fotfästen, kan en klättrare göra sina egna. En klätterspik är en stor spik med en ögla som man kan trä ett rep igenom.

Kofot: En kofot ger en omständighetsfördel av +2 på Styrketester för att bryta upp något med den. Om den används i strid, räknas den som ett improviserat medeltungt vapen som gör 3t4 skada.

Krus, lera: Ett enkelt lerkrus med kork. Den rymmer 4 liter vätska.

Lykta, strålkastare: En strålkastarlykta har en slutare på en sida medan de övriga insidorna är blankpolerade så att allt ljus lyser i samma riktning. Den lyser upp klart en kon 18 meter lång, dunkelt en kon 36 meter lång, och den brinner i 6 timmar på ½ liter olja. En lykta kan bäras i en hand.

Lykta, skärmad: En skärmlykta är en enkel lykta med slutare eller luckor på alla sidor. En lykta kan bäras i en hand. En lykta lyser upp klart ett område med 9 meters radie, dunkelt ett område med 18 meters radie och brinner i 6 timmar på en ½ liter olja.

Lås: Ett lås öppnas med en stor klumpig nyckel. SG för att öppna detta lås (utan nyckel) med hjälp av färdigheten Öppna lås beror på låsets kvalitet: mycket enkelt (SG 25), normalt (SG 30), bra (SG 35), otroligt bra (SG 45).

Motgift: Efter att ha druckit ett motgift erhåller rollfiguren en alkemifördel av +5 på sitt Fasthetsförsvar mot alla gifter under 1 timma.

Olja: En halvliter olja brinner i 6 timmar i en lykta. Kasta en flaska olja som ett granatliknande vapen. Använd samma regler som för alkemisteld, fast det tar en lång handling att förbereda flaskan med en veke. När den har kastats är det bara 50% chans att den börjar brinna ordentligt.

En halvliter olja som hälls ut på golvet täcker en yta av 2 m² förutsatt att ytan är slät och inte porös. Om den antänds, brinner den i 2 rundor och orsakar 1t3 poäng skada på varje varelse inom området.

Oljelampa, vanlig: En lampa lyser upp klart ett område med 5 meters radie, dunkelt ett område med 10 meters radie och brinner i 6 timmar på en ½ liter olja. Den brinner med större låga än ett vaxljus, men, till skillnad mot en lykta, har den en öppen låga och kan lätt spilla ut olja, så den är oftast för riskabel för att användas av de flesta äventyrare. En lampa kan bäras i en hand.

Murbräcka, bärbar: Denna järnskodda träbjälke är det perfekta hjälpmedlet för att slå sönder dörrar. Inte bara ger den en omständighetsfördel av +2 på ett Styrketest för att krossa dörren, men den ger också möjlighet för ytterligare en person att hjälpa till (utan att behöva slå tärningsslag), vilket ger ännu en omständighetsfördel av +2.

Rep, hampa: Detta rep har 2 livspoäng och kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 28).

Rep, silke: Detta rep har 4 livspoäng och kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 29). Det är så mjukt och smidigt att det ger en omständighetsfördel av +2 på tester av färdigheten Överlevnad för att använda rep.

Rökpinne: Denna alkemiskt behandlade träpinne skapar ett tjock rökmoln omkring sig när den antänds. Röken fyller en volym 3 × 3 × 3 meter. Pinnen förbrukas på 1 runda och röken skingras sedan på naturligt vis.

Solkäpp: Denna 30 cm långa järnkäpp med förgylld spets, börjar lysa med ett kraftigt sken när man slår den mot en hård yta. Den lyser upp klart inom 9 meter, dunkelt inom 18 meter och varar i 6 timmar. Därefter är guldspetsen utbränd och värdelös.

Tält: Detta enkla tält rymmer två personer.

Tändsticka: Den alkemiska blandningen på ändan av denna lilla trästicka antänds när sticka dras mot en ojämn yta. Det går betydligt fortare att framställa en låga med en tändsticka än med flinta och stål (eller ett förstoringsglas) och fnöske. Det tar en normal handling att tända en fackla med en tändsticka (istället för en lång handling), och att tända någon annan eld tar minst en normal handling.

Vaxljus: Ett vaxljus lyser dunkelt upp ett område med 2 meters radie och brinner i 1 timma.

Vial: En liten flaska av keramik, glas eller metall och med en tättslutande kork. Denna behållare är oftast inte mer än 2 cm bred och 7 cm hög. Den rymmer 25 ml liter vätska.

Änterhake: En järnkonstruktion med tre eller fyra hopsmidda krokar, som knyts fast i ändan på ett rep. Denna gör det möjligt att få fäste med ett rep på ett murkrön eller liknande utan att någon först klättrar upp. Denna användning ger oftast en tydlig klang av metall mot sten, om man inte tar sig tid (kanske en minut) att linda krokarna med tyg först. För att änterhaken skall fästa ordentligt krävs ett test av Repanvändning (SG 10, +3 för varje 5 meter du kastar den, upp till maximala SG 19 vid 15 meter).

8.5.3 Klassverktyg och färdighetsutrustning

Tabell 8-7: Klassverktyg och färdighetsutrustning

Föremål	Pris	Vikt
Förklädnadsutrustning	100 sp	4 kg
Inbrottsverktyg	60 sp	½ kg
Inbrottsverktyg, mästerliga	200 sp	1 kg
Klätterutrustning	160 sp	2 kg
Läkarutrustning	100 sp	½ kg
Timglas	50 sp	½ kg
Vattenur	2000 sp	100 kg

Förklädnadsutrustning: En påse innehållande smink, hårfärger och andra hjälpmedel. Detta är ett perfekt hjälpmedel för förklädnad och ger en omständighetsfördel av +2 på testet av Bedräglighet. Efter 10 användningar är den förbrukad.

Inbrottsverktyg: Detta är de verktyg som behövs för färdigheten Meka. Här ingår en eller flera dyrkar, långa metall hackor och pincetter, en lång klämma, en liten såg och en liten kil och hammare. Utan dessa verktyg, måste rollfiguren improvisera och drabbas av en nackdel av –2 på tester av Meka.

Inbrottsverktyg, mästerliga: Detta är inbrottsverktyg av överlägsen kvalitet, vilket ger en omständighetsfördel av +2 på tester av Meka.

Klätterutrustning: Speciella klätterspikar, stövelspetsar, handskar och sele hjälper till vid all sorts klättring. Detta är ett perfekt hjälpmedel för klättring och ger en omständighetsfördel av +2 på testet av Idrott.

Läkarutrustning: Detta paket är fullt av örter, salvor, bandage och andra värdefulla artiklar. Det är det perfekta hjälpmedlet för någon som behöver använda Överlevnad för att läka. Den ger en omständighetsfördel av +2 på testet. Efter 10 användningar är den förbrukad.

Vattenur: Denna stora, klumpiga konstruktion visar tiden med en noggrannhet av en halvtimma per dag sedan den senast ställdes. Den kräver en vattenkälla för att fungera och den måste vara stilla hela tiden eftersom den styrs av regelbundet droppande vatten. Den är mest något för de rika att roa sig med samt ett verktyg för den som studerar trolleri. I många kulturer har flertalet inget sätt att följa tidens gång exakt, och det är ingen större mening med att veta att klockan är 14:32 om ingen annan vet det.

8.5.4 Kläder

Tabell 8-8: Kläder

Föremål	Pris	Vikt
Adelskläder	750 sp	5 kg
Bondekläder	½ sp	1 kg
Hantverkarkläder	4 sp	2 kg
Hovkläder	300 sp	3 kg
Kungakläder	2000 sp	7 kg
Munkkläder	10 sp	1 kg
Prästklädnader	50 sp	3 kg
Resandekläder	5 sp	2 kg
Scenkläder	30 sp	2 kg
Utforskarkläder	100 sp	4 kg
Vetenskapskläder	20 sp	3 kg
Vinterkläder	80 sp	3 kg

Adelskläder: Dessa kläder är speciellt utformade för att vara dyra, och visa att de är det. Ädla metaller och ädelstenar har arbetats in i kläderna. För att passa in i grupp adelsmän, behöver en föregiven adelsman en sigillring (se ovan) och juveler (värda minst 100 gp, eller åtminstone så att de ser ut att vara värda så mycket). Dessutom är det att rekommendera att inte visa sig på en adelstillställning i samma kläder två gånger.

Bondekläder: En lös skjorta, säckiga hosor, eller en lös skjorta och en kjol eller klänning. Tygstycken används vanligtvis istället för skor.

Hantverkarkläder: En skjorta med knappar, en kjol eller byxor med dragsnöre, skor och, eventuellt, en mössa eller hatt. Dessa kläder kan även omfatta ett bälte och ett förkläde av tyg eller läder för att bära verktyg.

Hovkläder: Eleganta, välskräddade kläder enligt det mode som är i ropet i adelskretsar just nu. Den som försöker influera adelsmän eller hovfolk iförd vanliga vardagskläder kommer att få det svårt. Förutan juveler (kostar omkring 50 gp extra) ser rollfiguren ut som en plebej som kommit fel.

Kungakläder: Detta är bara kläderna, inte den kungliga spiran, kronan, ringen eller annan utstyrsel. Kungliga kläder är pråliga, med ädelstenar, silke och päls i överflöd.

Munkkläder: Denna enkla uppsättning kläder omfattar sandaler, löst sittande hosor och en lös skjorta, allt hopknutet av ett tygbälte. Även om det ser alldagligt ut, är dessa kläder utformade för att ge rollfiguren maximal rörlighet och är tillverkat av det bästa tyg. En munk kan gömma små vapen i fickor som döljs i tygvecken och bältet är starkt nog för att användas som ett kort rep. Beroende på munkens stil, kan kläderna vara dekorerade med mönster som påvisar härstamning eller munken filosofi.

Prästklädnader: Ceremonikläder för att utföra prästgöromål, inte att äventyra i.

Resandekläder: Stövlar, en yllekjol eller –hosor, ett kraftigt bälte, en skjorta (eventuellt med en väst eller kort jacka) och rejäl kappa med huva.

Scenkläder: En uppsättning spektakulära, eller nära nog vulgära, kläder för underhållning. Även om kläderna kan se fjantiga ut, är de praktiskt utformade för att rollfiguren skall kunna utföra akrobatik, dansa, gå på lina eller bara springa (om publiken skulle trötta ordentligt) i dem.

Utforskarkläder: Detta är en uppsättning kläder för den som måste förvänta sig det oväntade. Den omfattar kraftiga stövlar, läderhosor eller en kjol, ett bälte, en skjorta (eventuellt med en väst eller jacka), handskar och en kappa. Istället för en läderkjol, kan rollfiguren bära en lädertunika över en enkel tygkjol. Dessa kläder har gott om fickor (speciellt kappan). Denna uppsättning kläder omfattar även små extra detaljer som rollfiguren vill ha med, såsom en scarf eller bredbrättad hatt.

Vetenskapskläder: En kåpa, ett bälte, en mössa, mjuka skor och, eventuellt, en kappa.

Vinterkläder: En yllerock, linneskjorta, yllemössa, tjock kappa, tjocka byxor och stövlar. När rollfiguren bär vinterkläder erhåller han en omständighetsfördel av +5 på fasthetsräddningsslaget mot effekterna av kallt väder.

8.5.5 Mat, dryck och logi

Tabell 8-9: Mat, dryck och logi

Föremål	Pris	Vikt
Öl		
Krus (4 liter)	2 sp	4 kg
Mugg	¼ sp	½ kg
Bankett (per person)	2 sp	—
Bröd, tre skivor	¼ sp	¼ kg
Ost, stor bit	½ sp	¼ kg
Värdshus, vanligt (per dag)		
Bra	3 sp	—
Normalt	1 sp	—
Dåligt	¼ sp	—
Måltider (per dag)		
Bra	3 sp	—
Normala	1 sp	—
Dåliga	¼ sp	—
Köttstycke	½ sp	¼ kg
Proviant (per dag)	1 sp	½ kg
Vin		
Normalt (karaff)	4 sp	4 kg
Fint (flaska)	4 sp	1 kg

Värdshus: Dålig logi på ett värdshus betyder en plats på golvet nära brasan och lån av en filt. Normal logi betyder plats på ett upphöjt, uppvärmt golv, lån av både filt och kudde samt närvaron av

ett högklassigare sällskap. Bra logi betyder ett litet privat rum med en säng, bekvämligheter och ett nattkärl i hörnet.

Måltider: Dåliga måltider kan bestå av bröd, ugnsbakade rovor, lökar och vatten. Normala måltider är bröd, kycklingstuvning (med ganska lite kyckling i), morötter och utspädd öl eller vin. Bra måltider består av bröd och bakverk, kött, ärtor och öl eller vin.

8.5.6 Fordon, riddjur och tillbehör

Tabell 8-10: Fordon, riddjur och tillbehör

Föremål	Pris	Vikt
Bars	*	*
Bett och grimma	1 sp	½ kg
Kärra	100 sp	100 kg
Hund, krigs-	50 sp	-
Åsna eller mula	10 sp	-
Foder (per dag)	½ sp	5 kg
Häst, rid-	200 sp	-
Häst, arbets-	75 sp	-
Ponny	30 sp	-
Stridshäst, tung	1000 sp	-
Stridshäst, lätt	750 sp	-
Sadel		
Militärsadel	20 sp	15 kg
Packsadel	2 sp	7 kg
Ridsadel	10 sp	12 kg
Sadelväskor	2 sp	4 kg
Släde	200 sp	150 kg
Stallplats (per dag)	1 sp	-
Vagn	350 sp	200 kg

* Se tabellen över pansar och regler nedan.

Föremål	Pris	Vikt	Rymmer
Kärra	100 sp	100 kg	½ ton
Släde	200 sp	150 kg	1 ton
Vagn	350 sp	200 kg	2 ton

Bars: Bars är helt enkelt något slags pansar som täcker huvud, nacke, bringa, kropp och, eventuellt, ben på en häst. Tyngre typer ger bättre skydd på bekostnad av lägre fart. Bars finns av alla de typer som återfinns i tabellen: Pansar. På samma sätt som med alla andra icke-humanoida varelser, kostar pansar för en häst fyra gånger så mycket som för en människa och väger dubbelt så mycket som anges i tabellen: Pansar.

Djur som är iklädda bars måste ha speciell omvårdnad. Utan sådan omvårdnad kan djuret lätt få skavsår av barset. Barset måste plockas av på natten och bör helst inte tas på förrän djuret skall göras klart för strid. Att ta av och på bars tar fem gånger så lång tid som de tider som anges i tabellen: Pansar av och på. Ett riddjur med bars kan inte bära annan last än ryttaren och normala sadelväskor. På grund av detta, har en beriden krigare ofta med sig ett extra riddjur för att bära utrustning och förråd.

Kärra: Ett tvåhjulat fordon som dras av en enda arbetshäst. En sele för dragdjuret ingår.

Hund, krigs-: Denna hund är speciellt tränad för att strida. Den är lika modig i strid som en stridshäst.

Åsna eller mula: Det bästa packdjuret som finns. En åsna eller mula är oförstående inför faran, härdiga, säkra på foten och kan bära tung last över långa sträckor. Till skillnad från hästar är de villiga (men inte ivriga) att ledas in i mörka grottor och till andra hotfulla platser.

Foder: Hästar, åsnor och mulor kan visserligen beta för att skaffa föda, men foder, såsom havre, är mycket bättre eftersom det ger dem koncentrerad energi, vilket är speciellt viktig om djuret anstränger sig extra. Hundar måste matas med kött, vilket kan kosta mer eller mindre än det angivna beloppet.

Sadel, militär: En militärsadel ger ryttaren bättre stöd, vilket ger en omständighetsfördel av +2 på test av Rida för att förbli kvar i sadeln. Om en rollfigur slås medvetslös medan han rider i en militärsadel, har han 75% chans att förbli i sadeln (jämfört med 50% för en vanlig ridsadel).

Sadel, pack: En packsadel bär upp utrustning och förråd, inte en ryttare. En packsadel kan bära upp lika mycket utrustning som riddjuret kan bära.

Sadel, rid: En normal ridsadel som bär upp en ryttare.

Släde: Detta är en vagn på medar som är till för att färdas över snö eller is. Vanligtvis dras den av två hästar. Selar för de två dragdjuren ingår.

Stallplats: En plats i ett stall, foder och ryktning ingår.

Vagn: Detta är ett fyrhjulat öppet fordon som kan transportera tung last. Vanligtvis dras den av två hästar. Selar för de två dragdjuren ingår.

8.5.7 Skepp, transporter, byggnader och slavar

Tabell 8-11: Skepp, transporter och byggnader

Föremål	Pris
Skepp	
Roddbåt	100 sp
Åra	2 sp
Galär	60 000 sp
Långskepp	20 000 sp
Flodbåt	6 000 sp
Segelskepp	20 000 sp
Krigsfartyg	50 000 sp
Transporter	
Skeppsresa	2 sp per mil
Hyrd vagn	5 sp per mil
Budbärare	1 sp per mil
Väg- eller porttull	½ sp
Byggnader	
Kyffe	50 sp
Enkelt hus	500 sp
Elegant hus	4 000 sp
Herrgård	60 000 sp
Torn	30 000 sp
Fäste	100 000 sp
Slott	300 000 sp
Stort slott	500 000 sp
Vallgrav med vindbrygga	20 000 sp

Roddbåt: En åtta till tolv fots båt för två eller tre personer. Den färdas omkring 2½ km per timma.

Galär: Ett tremastat skepp med sjuttio åror på varje sida och en besättning på 200. Detta skepp är 40 meter långt och 6 meter brett och kan bära upp till 150 ton last eller 250 soldater. För ytterligare 8000 gp kan det utrustas med ramm och plattformar för katapulter i för, akter och midskepps. Detta skepp kan inte segla på öppet hav utan håller sig längs kusterna. Den färdas omkring 6½ km per timma när den seglar eller går för åror.

Långskepp: Ett 25 meters skepp med fyrtio åror och en besättning på femtio. Det har en enda mast och ett fyrkantigt segel. Det kan lasta 50 ton last eller 120 soldater. Ett långskepp kan segla på öppet hav. Det färdas omkring 5 km per timma när det seglar eller går för åror.

Flodbåt: Ett 15 till 25 meter långt skepp som är 4 till 6 meter brett och har åror som komplement till sin enda mast och fyrkantiga segel. Den har en besättning på åtta till femton och kan bära 40 till 50 tons last eller 100 soldater. Den kan segla på öppet hav såväl som nedför floder. (Den är flatbottnad.) Den färdas med omkring 1½ km per timma.

Segelskepp: Denna större och sjödugligare version av en skonare (ett slags segelskepp) är 20 till 30 meter långt och cirka 6 meter brett. Det har en besättning på 20. Det kan bära en last av 150 ton. Det har fyrkantiga segel på sina två master och kan segla över öppet hav. Den färdas med omkring 3 km per timma.

Krigsfartyg: Detta 30 meter långa fartyg har en enda mast, men även åror för sin framdrivning. Det har en besättning på 60 till 80 roddare. Detta fartyg kan bära upp till 160 soldater, men inte längre sträckor, eftersom det inte finns plats för förråd för så många. Detta fartyg kan inte segla på öppet hav utan håller sig längs kusterna. Den används inte för att bära last. Det färdas omkring 4 km per timma när det seglar eller går för åror.

Skeppsresa: De flesta skepp är inte speciella passagerarfartyg, men de kan föra med sig några passagerare när de ändå transporterar last.

Hyrd vagn: Priset anger en tur i en vagn som transporterar personer (och lätt last) mellan städer. För en tur med en hyrd vagn inom en stad, räcker 1 kp vanligtvis för att transportera rollfiguren varhelst han vill.

Budbärare: Detta avser både ridande och springande budbärare. De som är villiga att medföra ett meddelande till en plats dit de ändå är på väg (en besättningsman på ett skepp, till exempel) begär oftast bara hälften av detta belopp.

Väg- eller porttull: En tull tas ibland ut för att få utnyttja en väl bevandrad, underhållen och bevakad väg för att betala för patruller och vägunderhåll. Ibland kan stora, muromgärdade städer kräva en tull av dem som inträder i eller lämnar staden (oftast bara för att inträda).

Kyffe: Detta hus av lera har ett rum och en ursäkt till tak.

Enkelt hus: Detta trähus har ett till tre rum och ett halmtak.

Elegant hus: Detta trähus har fyra till tio rum och ett halmtak.

Herrgård: Denna herrgård har tio till tjugo rum, två till tre våningar och är byggd av trä och tegel. Det har takpannor.

Torn: Detta runda eller fyrkantiga torn är byggt av sten i tre våningar.

Fäste: Denna fortifikation av sten har 15 till 25 rum.

Slott: Ett slott är i princip ett fäste omgivet av 4 meter höga stenmurar med fyra torn i hörnena. Muren är 3 meter tjock.

Stort slott: Ett onormalt stort fäste med ett antal kringliggande byggnader (stall, smedjor, förråd, kornbod, osv.) samt en utsirad 6 meter hög mur som omgärdar en slottsgård. Muren har sex torn och är 3 meter tjock.

Vallgrav med vindbrygga: Denna vallgrav är 4 meter djup och 9 meter bred. Vindbryggan av trä kan ersättas av en permanent bro av sten.

8.6 Bärförmåga

Reglerna för bärförmåga bestämmer hur mycket din rollfigurs pansar och övrig utrustning tynger ner honom. Reglerna skiljer på belastning som kommer direkt av pansar och belastning som kommer av antal kilo utrustning.

8.6.1 Pansar

Det pansar din rollfigur bär bestämmer hans maximala Händighetsfördel på Reflexförsvaret, hans pansarnackdel på vissa färdigheter, hans fart och hans förmåga att springa. Såvida inte din rollfigur är väldigt svag eller bär på massor av utrustning, behöver du vanligtvis inte hålla reda på mer än så. Den övriga utrustning din rollfigur bär på lär inte sakta ner honom mer än vad hans pansar redan gör.

Men om din rollfigur är väldigt svag eller vill lasta på sig massor av utrustning (eller skatter), kan du behöva räkna ut belastningen i kilo. Vanligtvis blir detta aktuellt främst när din rollfigur försöker bära iväg på något rejält tungt (som, till exempel, en fallen kamrat).

8.6.2 Vikt

Om du vill veta om din rollfigurs utrustning är tung nog att sakta ner honom (mer än ditt pansar redan gör), lägg samman vikten hos all din utrustning, vapen och pansar. Titta på din rollfigurs uträknade bärförmåga för att avgöra om din rollfigur är lätt eller tungt belastad. Med tung last rör han sig med 2/3 fart, springer med tre gånger sin fart och drabbas av en nackdel av –10 på färdigheterna

Akrobatik, Förstulenhet, Idrott, Initiativ och Uthållighet. Med lätt last rör han sig med full fart, springer med fyra gånger sin fart och drabbas inte av någon nackdel på dessa färdigheter.

Om din rollfigur bär pansar, använd den värre nackdelen/begränsningen (från pansar eller från vikt) för varje kategori. Lägg inte ihop dem.

8.6.3 Större och mindre varelser

De vikter du räknat ut är för Medelstora varelser (som ju alla rollfigurer normalt är). Större varelser kan bära mer vikt beroende på sin storlekskategori: Stor (×2), Jättestor (×5), Gigantisk (×10) och Kolossal (×20). Mindre varelser kan bära mindre vikt beroende på sin storlekskategori: Liten (3/4), Pytteliten (1/2), Nätt (1/5), Futtig (1/10).

Kapitel 9: Strid

9.1 Grundläggande stridsregler

Detta är den ordning som SL bör genomföra en strid:

Steg 0: Varje stridande anses vara **handfallen** när striden börjar. Så fort en stridande har agerat är han inte längre handfallen..

Steg 1: Spelledaren avgör vilka stridande som är medvetna om sina motståndare när striden börjar. Om vissa, men inte alla, stridande är medvetna om sina motståndare, inleds striden med en överraskningsrunda. De stridande som är medvetna om sina motståndare får agera i överraskningsrundan, så de slår för **initiativ**. I initiativordning (högst till lägst) får sedan de stridande som är medvetna om sina motståndare utföra ett **reducerat drag** under överraskningsrundan. De stridande som inte är medvetna, får inte agera under överraskningsrundan. Om alla börjar striden medvetna om sina motståndare, blir det ingen överraskningsrunda. (Om ingen är medveten om sina motståndare, blir det ju inte ens någon strid.)

Steg 2: De stridande som ännu inte slagit för initiativ gör det.

Steg 3: Alla stridande utför sina drag i initiativordning.

Steg 4: När alla har fått utföra sitt drag, börjar en ny runda med den stridande med högst initiativ, och steg 3 och 4 upprepas tills striden tagit slut.

9.1.1 Stridsrundan

När spelet går över från utforskning till strid går man över till att hålla ordning på tiden i **rundor** om 6 sekunder. Under en runda ges varje deltagare möjlighet att utföra sitt **drag** i den ordning som bestäms av deras initiativ. Under ett drag får deltagaren vanligtvis utföra två väsentliga handlingar – en förflyttning och en attack (eller en attack och en förflyttning). Attacken är en enstaka attack av valfri typ (närstrid, avstånd, brottning, etc) och förflyttningen är en förflyttning av valfri typ (till fots, ridande, flygande, klättrande, etc) som inte överstiger ens fart. Därutöver hinner man med något enkelt, såsom att släppa vad man håller i händerna eller kasta sig i skydd. Detta bildar grunden för ett drag och kallas därför ett **normalt drag** (jmfr även **reducerat drag** nedan). Attacken klassas som en **normal handling**, förflyttningen som en **kort handling** och det enkla är en **snabb handling**. Alla handlingar som man kan utföra i sitt drag klassificeras utefter hur stor del av draget de tar som någon av följande: **lång**, **normal**, **kort**, **snabb** och **fri**. Det finns även saker som inte är en handling i sig, utan bara en del av en annan handling. Dessutom finns det saker som man ibland kan göra när det inte är ens drag.

9.1.2 Initiativ

Vid stridens början slår varje stridande ett initiativslag. Resultatet på detta avgör i vilken ordning de stridande får agera. Ett initiativslag är helt enkelt ett test av färdigheten Initiativ. De stridande får agera i initiativordning, högst till lägst. I varje runda därefter agerar de stridande i samma ordning (såvida inte någon stridande väljer att Avvakta, vilket kan förändra hans Initiativvärde).

Om två eller fler stridande får samma resultat på sitt initiativslag, skiljs de åt beroende på vilken Initiativfördel de har (högst går först). Om de fortfarande inte går att skilja åt, slår de två ett skiljeslag för att se vem som går först (fast de behåller resultatet av första slaget som sitt Initiativ).

Lägg märke till att detta initiativ bara spelar roll i den första rundan en stridande agerar. När striden väl har kommit igång på allvar, kommer ju alla att agera i tur och ordning, och ingen får göra mer än någon annan på grund av sitt höga initiativ.

9.1.2.1 Oförmögen att agera

Även om en rollfigur av någon anledning inte kan utföra några handlingar (till exempel, om han blir förlamad eller hejdad), behåller han sitt initiativ under hela striden.

9.1.2.2 Överraskning

Om en rollfigur inte är medveten om sina motståndare när striden börjar, anses han vara **överraskad**.

Medvetenhet: Ibland kan alla stridande på ena sidan vara medvetna om sina motståndare, ibland inga och ibland är bara vissa av dem medvetna om motståndarna. Ibland är några stridande på vardera sidan medvetna medan resten på båda sidorna är omedvetna om motståndarna.

För att avgöra vilka som är medvetna om motståndarna kan spelledaren använda sig av test av Uppfatta eller annat.

Överraskningsrundan: Om några men inte alla stridande är medvetna om sina motståndare, inleds striden med en överraskningsrunda. Endast de stridande som är medvetna om sina motståndare får agera, så de slår för initiativ i rundans början. I ordning efter initiativ får nu dessa stridande utföra var sitt **reducerat drag**. Om alla är medvetna om sina motståndare och ingen är överraskad, utförs ingen överraskningsrunda, utan striden börjar direkt med en normal runda.

Omedvetna stridande: De som inte är medvetna om sina motståndare får inte agera i överraskningsrundan. Först när den första normala rundan börjar får de slå för initiativ och får möjlighet att agera.

9.1.3 Turordningen

Efter Atlantis använder ett turordningsbaserat system för strider. Varje **runda** representerar 6 sekunder i spelvärlden. Var och en av de stridande får i tur och ordning, från högsta initiativ till lägsta, utföra hela sitt **drag** i varje runda medan de övriga väntar på sin tur. Det betyder ju inte att tiden faktiskt stannar upp för de andra, utan att alla agerar egentligen samtidigt, men för att förenkla livet för båda spelledare och spelare så *utvärderas* varje stridandes resultat den ena efter den andra.

Det finns dock fortfarande möjligheter för en stridande att reagera på en händelse fast det inte är hans tur. Dels kan han **förbereda** en handling under sitt drag för att kunna utföra den när en viss situation uppstår, dels kan han välja att utnyttja vissa situationer i en närstrid (se **gratisattacker** och **motanfall** nedan).

När striden väl har börjat har slutet på en runda och början på nästa mycket liten innebörd. Enheten ”runda” fungerar här på samma sätt som enheten ”vecka”. En vecka kan betyda antingen en kalendervecka eller den tid som förflyter från en dag i en vecka till samma dag nästa vecka. På samma sätt kan en runda vara den speltid som startar med att den första rollfiguren agerar och slutar med den sista, men vanligare är att det är den speltid som förflyter från en runda till samma initiativresultat (initiativvärde) i nästa runda. Effekter som varar ett visst antal rundor upphör alldeles innan samma initiativvärde som de började på. Till exempel, en mystiker agerar på initiativvärde 15. Hans bedövande attack bedövar motståndaren i en runda. Effekten varar till och med initiativvärde 16 i rundan därefter, inte till slutet av den nuvarande rundan.

9.1.4 Vad man hinner med i ett normalt drag

Under ett normalt drag kan man utföra en normal handling, en kort handling och en snabb handling (i godtycklig ordning), men man kan alltid byta ner sig (dvs utföra en kort handling istället för sin normala eller en snabb handling istället för sin korta, etc). Man kan även hoppa över alla tre och istället utföra en enda lång handling. Därutöver kan man dock alltid utföra ett obegränsat antal fria handlingar före, efter eller mellan av de andra.

9.1.5 Reducerade drag

I vissa situationer (när man blivit förvandlad till en zombie, överraskat en fiende, etc.) är man begränsad till **reducerade drag**. Förutom att man endast kan utföra en normal och en snabb handling i ett reducerat drag, fungerar det precis som ett normalt drag.

9.1.6 Storleksjustering

En rollfigurs storlek har inverkan på hans attack och försvar enligt följande tabell:

Tabell 9-1: Justeringar för storlek

Storlek	Justering	Storlek	Justering
Futtig	+10	Stor	–1
Nätt	+5	Jättestor	–2
Pytteliten	+2	Gigantisk	–5
Liten	+1	Kolossal	–10
Medelstor	0		

Rollfiguren får samma justering på sitt attackslag, sitt Kraftförsvar och sitt Reflexförsvar. Detta gör att för två varelser av samma storlek tar justeringarna ut varandra, men om de är av olika storlekar kommer den större ha lite svårare att få fatt på den mindre.

9.1.7 Försvar

En rollfigur har fyra slags försvar – Kraftförsvar, Reflexförsvar, Fasthetsförsvar och Viljeförsvar. När stridsreglerna talar om Försvar i största allmänhet är det vanligtvis Kraftförsvar eller Reflexförsvar som avses, eftersom det är dessa två som används mest i normal strid. Det är oftast fritt för försvararen att välja mellan Kraftförsvar och Reflexförsvar och man väljer troligtvis det som har det högsta värdet. Mot vissa attacker (se nedan) fungerar dock inte Kraftförsvar.

9.1.7.1 Kraftförsvar

Detta är ett försvar mot fysiska attacker där man främst förlitar sig till styrkan. Försvaret bygger på att blockera eller slå undan attacken och pansar, sköld och hög Styrka är där till god hjälp. Mot avstånds-vapen står sig styrkan dock slätt och därför kan Kraftförsvar inte används mot sådana attacker.

Ditt Kraftförsvar är 10 + din figurgrad + din klassfördel + din sköldfördel + din storleksjustering + halva din Styrka. Notera att om du bär pansar använder du pansarets pansarfördel *istället* för din figurgrad i beräkningen.

9.1.7.2 Reflexförsvar

Detta är ett försvar mot fysiska attacker där man främst förlitar sig till händigheten. Försvaret bygger på att ducka eller leda undan attacken och hög Händighet är där till god hjälp. En sköld kan hjälpa till med att leda undan attacken, medan pansar, däremot, kan begränsa rörligheten och vara ett hinder.

Ditt Reflexförsvar är 10 + din figurgrad + din klassfördel + din sköldfördel + din storleksjustering + halva din Händighet. Notera att det pansar du bär kan begränsa hur hög Händighet du får räkna med nu du beräknar ditt Reflexförsvar.

9.1.7.3 Fasthetsförsvar

Detta är ett försvar mot attacker som direkt påverkar kroppen, såsom gift, sjukdomar eller viss magi. Fasthetsförsvar kan aldrig användas som ett försvar i fysisk strid, men det utgör grunden för din **skadetröskel** (se nedan).

Ditt Fasthetsförsvar är 10 + din figurgrad + din klassfördel + halva din Fysik.

9.1.7.4 Viljeförsvar

Detta är ett försvar mot attacker som direkt påverkar sinnet, såsom extrem vältalighet, mesmerism och annan sinnespåverkande magi. Viljeförsvar kan aldrig användas som ett försvar i fysisk strid.

Ditt Viljeförsvar är 10 + din figurgrad + din klassfördel + halva din Visdom.

9.1.7.5 Försvarslös

I situationer där du inte kan använda varken Kraftförsvar eller Reflexförsvar, kallas du för **försvarslös**. Mot en fysisk attack beräknas ditt Försvar då som 10 + din storleksjustering.

9.1.8 Attacker

En attack som utförs med ett närstridsvapen (eller obeväpnad) kallas en **närstridsattack**, medan en attack som utförs med ett avståndsvapen (ett kastvapen eller ett skjutvapen) kallas en **avståndsattack**. En viktig skillnad på dem är att en avståndsattack som utförs inom ett **hotat område** alltid orsakar en **gratisattack**. Om du vill kunna använda ett avståndsvapen utan risk bör du därför hålla dig en bit

bort från fienden. Mot en avståndsattack kan man bara använda sitt Reflexförsvar och aldrig sitt Kraftförsvar.

En attack som endast avser att beröra motståndaren (till exempel en formel med räckvidden ”Beröring”) kallas en **beröringsattack**. Beröringsattacker finns av två typer: i närstrid och på avstånd. Mot en beröringsattack kan man bara använda sitt Reflexförsvar och aldrig sitt Kraftförsvar.

9.1.8.1 Attackslag

För att avgöra om en attack träffar görs ett **attackslag**. Attackslaget är:

t20 + attackjusteringar *som jämförs med* ***målets Försvar***

Om attackslaget blir lika med eller högre än försvaret, har attacken träffat och orsakat skada.

Automatiska träffar och missar: Om tärningen visar “1” (naturlig etta) är det alltid miss och om den visar ”20” (naturlig tjugo) är det alltid träff.

9.1.8.2 Attackjusteringar

Din totala attackjustering i närstrid är din figurgrad + din klassfördel + din storleksjustering + halva din Styrka. Din totala attackjustering på avstånd är din figurgrad + din klassfördel + din storleksjustering + halva din Händighet + eventuell avståndsnackdel. Även andra justeringar kan påverka den totala attackjusteringen för attackslaget.

9.1.8.3 Skada

En lyckad attack orsakar skada. Slå för skada enligt det vapen som användes för attacken och lägg till halva din figurgrad och eventuellt en justering för Styrka. Saker som justerar skadan från vanliga vapen gäller även vid vapenlösa attacker och attacker med naturliga vapen.

Skadan minskar målets nuvarande livspoäng.

Skadereducering: Om målet bär pansar eller har någon annan slags skadereducering, minskar man skadan med detta värde innan man drar bort den från målets livspoäng. Skadereducering kan minska skadan från en attack till noll (men förstås inte lägre). Mot en finessattack minskar den dock inte skadan, utan den träffbara ytan (och ger därför en nackdel på attackslaget istället).

Styrkejustering: När du träffar med ett närstridsvapen, ett kastvapen, en slunga eller någon av de exotiska pilbågarna, lägger du en fjärdedel av din Styrka på skadan.

Fatalitet: Om ditt tärningsslag för att träffa visade ”20” (för vissa vapen även ”19” eller ”18”) har du träffat något extra sårbart och gör en tärning mer vapenskada än vanligt. Ett vapen som normalt gör 3t8, gör alltså 4t8 vid en fatalitet.

Svår skada: Om den skada du gör når upp till eller överskrider målets **Skadetröskel**, tvingas ditt mål ner –1 steg på **Tillståndsstegen**.

9.1.8.4 Finessattacker

Vissa närstridsvapen kan hanteras med finess (Händighet) istället för med Styrka. Om man har knepet Vapenfiness och strider med ett sådant vapen är din totala attackjustering din figurgrad + din klassfördel + din storleksjustering + halva din Händighet – målets Skadereducering. Eftersom en sådan attack inte har kraften att slå sig igenom pansar, måste den leta sig runt det istället. Målets Skadereducering ger dig alltså en nackdel på attackslaget, men i gengäld reduceras inte din skada om du träffar.

9.1.9 Flera attacker under samma runda

Även om det normala draget bara ger dig en enstaka attack, kan man få möjlighet att slå för fler attacker under draget på några olika sätt:

Två vapen: Om du är beväpnad med ett vapen i varje hand (eller har ett dubbelvapen, såsom en påk) kan du attackera med båda händerna om du spenderar en normal handling *plus* en snabb handling. Detta är dock inte helt lätt att utföra, så du drabbas av en nackdel av –10 eller –20 på båda attackslagen (se ”Tvåvapenstrid” nedan).

Dubbelattack/Trippelattack: Dessa knep ger dig möjlighet att utföra två respektive tre attacker med samma vapen under samma drag om du spenderar en normal handling *plus* en respektive två

snabba handlingar. Detta är dock inte helt lätt att utföra, så du drabbas av en nackdel av –5 respektive –10 på alla attackslagen.

Extra attack: Några få saker i spelet (till exempel knepen Klyvning, Mäktig klyvning och Förbättrad fällning eller talangen Uppföljning) ger eller kan ge en extra attack. En sådan extra attack utförs normalt i samband med (vanligtvis direkt efter) en normal attack med den beväpning man har aktiv.

Gratisattack/Motanfall: En gratisattack är alltid en närstridsattack och utförs alltid som en omedelbar handling under någon annans drag. Den innebär att man drar fördel av ett tillfälle som plötsligt yppar sig och gör en snabb attack istället för någon av de finter, blockeringar eller pareringar som man gör under hela rundan i en närstrid. Se fler detaljer nedan under ”Gratisattacker”.

Ett motanfall är också en omedelbar handling som utförs under någon annans drag, men kan vara närstrids- eller avståndsattack beroende på vad som möjliggjorde motanfallet.

9.1.10 Stapling av fördelar

Fördelar av samma typ staplar inte, förutom:

- Duckafördelar
- Omständighetsfördelar från olika omständigheter
- Namnlösa fördelar

Detta gäller för alla fördelar i spelet. Om flera saker påverkar samma sak, kan fördelarna antingen stapla (läggas ihop) eller överlappa (endast den högsta räknas). Förutom undantagen ovan, överlappar alltid fördelar av samma typ.

Nackdelar har däremot en otäck förmåga att alltid stapla.

9.1.11 Magi

På samma tid som man utför en attack (i närstrid eller på avstånd) kan man även aktivera ett magiskt föremål, till exempel ett magispö eller ett formelpergament, eller kasta en formel med en tidsåtgång på 1 handling.

Det innebär att man i en normal runda kan välja att förflytta sig och kasta en formel eller först kasta en formel och sedan förflytta sig. De flesta magiska föremål aktiveras med en normal handling och alla formler med en angiven tidsåtgång på 1 handling kastas likaså som en normal handling.

Formler som har en angiven tidsåtgång på en eller fler rundor, kastas med lika många långa handlingar. Kastandet av formeln räknas inte som klart förrän precis när ens drag börjar i rundan därefter. Så om Ishwar kastar en formel med tidsåtgången 2 rundor, måste han spendera två hela drag med att kasta (långa handlingar tar hela draget) och formelkastandet kommer att vara klart precis när hans tredje drag börjar.

9.1.12 Omedelbara handlingar

En gång per runda, mellan sina drag, kan man utföra en **omedelbar handling**, men inte när man har lust, utan endast av någon orsak. Det finns i huvudsak tre olika slags orsaker: gratisattacker, motanfall och förberedda handlingar.

Innan sitt första drag i en given strid är man handfallen och kan normalt inte utföra någon omedelbar handling.

9.1.12.1 Gratisattacker

När det gäller avståndsvapen motsvaras ju varje pil som avfyras eller yxa som kastas av ett tärningsslag. I närstrid, däremot, avspeglas inte allt som händer i ett tärningsslag. En runda närstrid består inte av stridande som står och väntar på att det skall bli deras tur att hugga till med sitt vapen, utan du gör mycket mer med ditt svärd (eller annat närstridsvapen) än bara ett hugg på din motståndare. Du fintar, blockerar, parerar, stöter, hugger, etc, under hela rundan, men du får ändå bara slå ett

attackslag för alla dessa manövrar. Det representerar utdelningen på alla dessa aktiviteter under hela rundan.

Förutsättningen är här att din motståndare verkligen håller sin gard och offensiv uppe under rundan. Skulle det visa sig att han utför någon riskfylld handling som lämnar en blotta, får du möjlighet att slå ett extra attackslag som en omedelbar handling eftersom du då kan få större utdelning för ditt agerande med vapnet. Så gratisattacken representerar din ökade möjlighet att skada din motståndare som kommer av hans agerande medan han befinner sig inom ditt **hotade område**.

Dessutom har den en viktig spelmekanisk funktion att fylla, eftersom spelet ju använder turordningsstrid. Så trots att allt givetvis sker samtidigt i rundan, utvärderas resultatet av deras handlingar under rundan i tur och ordning. Detta är en abstraktion som förenklar oerhört administrationen av en strid. Gratisattacker finns där för att bryta den här rytmen, så att du kan reagera snabbt på vissa saker din motståndare gör. De gör att det finns en risk med att utföra handlingar som lämnar blottor, trots att det inte är motståndarens tur i turordningen.

9.1.12.1.1 Hotat område

En stridande hotar det område som han skulle kunna utföra en närstridsattack mot om det vore hans drag. En fiende som utför förflyttningar eller vissa slags handlingar inom detta hotade område kan orsaka gratisattacker från den stridande.

En stridande hotar normalt alla intilliggande rutor. Vapen med räckvidd i närstrid och en varelses naturliga räckvidd kan förändra detta hotade område. En piska hotar dock inte något område alls. Likaså hotar en obeväpnad rollfigur aldrig något område (lägg dock märke till att vapenlös och obeväpnad inte alltid är samma sak).

Vapen med räckvidd: De flesta varelser av Medelstor eller Liten storlek har en räckvidd i närstrid på endast 1 meter. Det betyder att de bara kan utföra närstridsattacker mot fiender som befinner sig 1 meter bort (någon ruta intill dem). Dock kan en Medelstor eller Liten varelse nå längre om han strider med ett vapen med räckvidd. Dessutom har de flesta varelser större än Medelstor storlek en naturlig räckvidd på 2 meter eller mer. Ett troll, till exempel, hotar 24 rutor omkring sig (alla rutor inom 2 meter).

9.1.12.1.2 Orsaka en gratisattack genom förflyttning

Förflyttning inom eller ut ur ett hotat område orsakar normalt sett gratisattacker. Om en stridande rör sig ut ur en hotad ruta, orsakar han vanligtvis en gratisattack. Det finns dock två viktiga undantag.

Om den stridande utför handlingen **Reträtt**, räknas den ruta som han startar draget i inte som hotad. De övriga rutor han rör sig genom under draget räknas dock som vanligt.

Om den stridande utför handlingen **Glidning**, orsakar denna förflyttning inte någon gratisattack.

All sammanhängande förflyttning inom samma hotade område räknas som en enda blotta och ger bara upphov till en gratisattack från den som hotar (ifall han har knepet Stridsreflexer och därmed skulle kunna utföra flera gratisattacker).

9.1.12.1.3 Orsaka en gratisattack genom en handling

En stridande som utför vissa handlingar orsakar gratisattacker genom handlingen som sådan när den utförs inom ett hotat område. Följande handlingar orsakar gratisattacker när de utförs i ett hotat område.

- Sikta
- Utföra en avståndsattack
- Ladda ett armborst eller arbalest
- Plocka upp ett föremål
- Plocka fram ett föremål ur packningen
- Använda en färdighet som distraherar dig (spelledarens bedömning)
- Utföra en ritual eller kasta en formel

9.1.12.1.4 Utföra en gratisattack

En gratisattack är en enstaka närstridsattack, som utförs som en omedelbar handling (kom ihåg att man normalt bara kan utföra en omedelbar handling under tiden mellan sina drag). En stridande måste aldrig utföra en gratisattack. En stridande utför sin gratisattack med sin normala attackfördel. Med normal avses den attackfördel som han skulle använda för en enstaka attack om det var hans tur just nu. Nackdelar från vissa knep, såsom Vapenhandlag och Kraftslag, eller taktikval, såsom defensiv strid, påverkar fortfarande attackfördelen om det anges i deras beskrivning att de gäller fram till rollfigurens nästa drag. En gratisattack avbryter det normala förloppet i rundan. Om en gratisattack blir orsakad, utförs den omedelbart (eller inte alls, om rollfiguren väljer att låta bli). Därefter fortsätter man där man var i rundans förlopp.

En gratisattack i sig förhindrar aldrig den handling som orsakade den, men om en förflyttning orsakar en gratisattack och den fäller motståndaren, blir ju givetvis vidare förflyttning omöjlig.

9.1.12.2 Motanfall

Vissa typer av attacker lämnar dig öppen för ett motanfall om du missar. Ett motanfall utförs som en omedelbar handling och utförs med den stridandes normala attackfördel (jämför gratisattack ovan). Man är aldrig tvungen att utföra ett motanfall när man har möjlighet till det. Följande attacker orsakar motanfall när de missar sitt mål.

- En obeväpnad attack mot en beväpnad motståndare
- En avväpning
- En greppattack

9.1.12.3 Förberedda handlingar

Man kan, under sitt drag, med en normal handling förbereda sig att utföra en viss handling som en omedelbar handling om något speciellt inträffar. Man måste beskriva vad man väntar på och vilken handling man då vill utföra (som måste vara en handling som normalt kan utföras som en normal, kort eller snabb handling). Om den händelse man väntar på inträffar innan ens nästa drag, får man utföra sin förberedda handling som en omedelbar handling. Man behåller dock sitt normala initiativ i vilket fall som helst.

9.1.12.4 Stridsreflexer och omedelbara handlingar

Knepet Stridsreflexer ger en rollfigur ytterligare omedelbara handlingar under en runda. Trots detta kan man aldrig utföra mer än en gratisattack eller motanfall för en given orsak. Dock, om en och samma motståndare ger två olika orsaker till gratisattack – såsom att kasta en formel och sedan röra sig ut ur en hotad ruta – kan man utföra två gratisattacker mot honom. Att en motståndare lämnar fler än en hotad ruta räknas dock inte som mer än en orsak.

Alla dessa attacker utförs med samma attackfördel. Attackfördelen minskas aldrig av att man får utföra flera gratisattacker eller motanfall i samma runda.

9.1.13 Springande förflyttningar

Om en stridande har så bråttom att en förflyttning (eller två) med normal fart inte räcker till, kan han välja att springa. Med en lång handling uppnår han fyra gånger sin normala fart (tungt pansar ger mindre, talangen **Rusning** ger mer).

9.1.14 Glidning

Om man väljer handlingar som inte innebär någon förflyttning i sig under draget, betyder inte det att man står fastfrusen på en enda plats under 6 sekunder. Även medan man attackerar lär man ducka, vika undan och hoppa omkring för att inte bli träffad själv. Alla dessa små rörelser kan ju mycket väl innebära att man passerar över den tunna linjen mellan två rutor i spelet. Detta kallas en **glidning** och får utföras som en snabb handling en enda gång under draget. Med en glidning kan man alltså förflytta sig från den ruta man befinner sig i till vilken intilliggande ruta man önskar (även diagonalt).

9.1.15 Handfallenhet

Innan striden är i full gång och adrenalinet pumpar fram genom kroppen är man fortfarande lite avvaktande och stel. Reaktionerna är inte lika blixtsnabba och instinktiva som mitt i stridens hetta. När en strid börjar, anses varje stridande vara **handfallen** ända tills han fått chansen att agera för första gången. Den som är handfallen är sämre på att försvara sig och att utnyttja plötsliga blottor som dyker upp. Därför räknas han som **försvarslös** medan han är handfallen och han kan inte heller utföra några omedelbara handlingar. Som försvarslös kan man inte använda varken Kraftförsvar eller Reflexförsvar.

Den första konsekvensen (försvarslös) upphävs dock delvis av talangen **Sjätte sinne** och den andra (inga omedelbara handlingar) av knepet **Stridsreflexer**. Det innebär att en varelse med båda dessa inte lider några större besvär av att vara handfallen. En person med både Sjätte sinne och Stridsreflexer står helt enkelt aldrig där och gapar med munnen vidöppen, utan är alltid redo för strid.

9.1.16 Utrymme

Detta är hur mycket yta en stridande upptar i strid. Utrymmet är i princip gränslinjen mellan den yta som den stridande upptar och området runt om denna. Denna yta anses inte ha någon framsida och baksida, eftersom en stridande ständigt vänder och vrider på sig i strid. Såvida en stridande inte blir helt orörlig, kan man spelteknisk aldrig särskilja på ”fram” och ”bak”. Det är alltså helt meningslöst att tala om att man attackerar någon bakifrån.

9.2 Förflyttning och avstånd

För att bestämma avstånd och förflyttningar i spelet kan man använda figurer eller markörer som representerar rollfigurer och monster. Antingen placerar man dem bara på en lämplig plan yta och mäter upp alla avstånd med ett vanligt måttband eller också skaffar man sig en rutad spelplan (ibland kallad ”*Battlemat*” eller ”*Battlegrid*”) att placera och flytta runt dem på.

9.2.1 Taktisk förflyttning

Din fart bestäms av din ras och vad du bär på. Din fart när du inte bär på något tungt kallas din **grundfart**.

Belastning: Om du bär på stora mängder utrustning, skatter eller fallna kamrater kommer du att få lägre fart än normalt.

Hämmad förflyttning: Svår terräng, hinder och dålig sikt kan hämma din förflyttning.

Förflyttning i strid: Normalt kan du både röra dig din fart och göra något annat, såsom att attackera (en kort och en normal handling). Om du inte gör något annat i draget än förflyttar dig (två korta handlingar), kommer du dubbla din fart. Om du spenderar draget på att springa, kommer du fyra gånger din fart (utan belastning). Om du spenderar hela draget på annat än förflyttning, kan du bara göra en 1-meters glidning.

Fördelar på farten: Vissa talanger ökar din grundfart. Lägg alltid på alla ökningar av farten först, innan du reducerar den för pansar eller belastning.

9.2.2 Måttband

Om man väljer att spela utan spelplan och mäta alla avstånd med måttband, låter man varje meter i spelet vara 2 cm i verkligheten.

9.2.3 Spelplan

Om man väljer att införskaffa eller tillverka en rutad spelplan, förenklas mycket av mätandet. Låt varje ruta representera 1 meter. Dock uppstår genast ett problem med förflyttningar och andra avståndsmätningar utmed diagonaler. Använd följande regel för diagonaler på spelplanen.

En diagonal förflyttning är helt tillåten och räknas som 1 meter första och andra gången man flyttar diagonalt i sitt drag, 2 meter tredje gången, 1 meter fjärde gången, 2 meter femte gången, osv. Man

börjar alltid om från början för diagonalräkning i varje nytt drag. Diagonalförflyttningarna behöver heller inte göras i en följd. En ruta som man inte når fram till helt (farten räcker inte till) kan man inte flytta in i. Ett exempel:

Prospero, med en fart av 6 meter, väljer att flytta 1 ruta snett framåt höger (1 m), 3 rutor framåt (3 m) och 1 ruta snett framåt höger igen (1 m). Han har nu tagit sig 5 meter. Om han vill fortsätta 1 ruta snett framåt höger, går inte detta eftersom den anses ligga 2 meter bort och han har bara kvar 1 meter av sin förflyttning (och han vill spara sin andra handling till att avfyra sitt armborst).

Vid mätning av avstånd för vapen, formler, etc. på en rutad spelplan används samma system för att bedöma diagonaler.

Man kan inte flytta diagonalt förbi ett hörn (eller annat fast hinder), men det går bra att flytta diagonalt förbi en varelse. Man kan också flytta diagonalt förbi vissa utrymmen som man inte kan beträda, såsom en lavagrop.

Närmaste varelse: När det är viktigt att avgöra exakt vilken varelse eller ruta som är närmast en viss plats, och två rutor eller varelser är lika långt bort, slår man en tärning om vilken som faktiskt befinner sig aningen närmare.

9.2.4 Stort och smått

En varelse som är mindre än Liten eller större än Medelstor har lite speciella regler.

Pytteliten, Nätt eller Futtig varelse: Mycket små varelser upptar mindre än en ruta. Det betyder att fler än en sådan varelse får plats inom en och samma ruta. En Pytteliten varelse upptar bara 50×50 cm, så fyra sådana får plats i en normal ruta. På samma sätt får 25 varelser av Nätt storlek eller 100 varelser av Futtig storlek plats i en normal ruta. Varelser som upptar mindre än en ruta har vanligtvis en naturlig räckvidd av 0, vilket betyder att de inte kan attackera fiender i rutan intill. De måste röra sig in i samma ruta som sin fiende för att kunna attackera i närstrid. Detta orsakar en gratisattack från denna fiende. Eftersom du normalt hotar även den ruta du själv befinner dig i, kan du attackera sådana varelser utan problem.

Utan möjlighet att attackera in i intilliggande rutor, saknar de också möjlighet att hota dessa rutor. Du kan därför röra dig runt dem utan att orsaka gratisattacker. De kan heller inte omringa en varelse.

Stor, Jättestor, Gigantisk eller Kolossal varelse: Mycket stora varelser upptar mer än en ruta. Varelser som upptar mer än en ruta har vanligtvis en naturlig räckvidd av mer än 1 meter, vilket innebär att de kan attackera fiender som är längre bort än intilliggande rutor.

Till skillnad från de flesta vapen med räckvidd i närstrid, hotar sådana varelser fortfarande rutorna runt omkring sig. En varelse som har en naturlig räckvidd över 1 meter, får ofta tillfälle till en gratisattack mot dig när du rusar fram för att attackera den, eftersom du förmodligen kommer att lämna en ruta som varelsen hotar innan du är nära nog för att attackera själv. Detta innebär en extra fara när man strider mot större varelser.

Om en sådan stor varelse dessutom använder ett vapen med räckvidd i närstrid, ökas dess räckvidd, men det kan inte längre attackera inom sin normala räckvidd, såvida inte vapnet tillåter attacker på både normal och ökad räckvidd. Ett troll med en (Stor) pik kan alltså attackera fiender som är 5 eller 6 meter bort, men inte de som är 1, 2, 3 eller 4 meter bort. Ett troll med en (Stor) påk kan däremot attackera alla fiender inom 4 meter.

Tabell 9-2: Storlekskategorier och skala

Storlekskategori	Utrymme[1]	Naturlig räckvidd[1]
Futtig	10 cm	0
Nätt	20 cm	0
Pytteliten	50 cm	0
Liten	1 m	1 m
Medelstor	1 m	1 m
Stor (hög)	2 m	2 m

Stor (lång)	2 m	1 m
Jättestor (hög)	3 m	3 m
Jättestor (lång)	4 m	2 m
Gigantisk (hög)	5 m	5 m
Gigantisk (lång)	6 m	4 m
Kolossal (hög)	7 m	8 m
Kolossal (lång)	8 m	6 m

[1] Dessa värden är typiska för varelser av den angivna storleken. Undantag finns.

9.2.5 Förflyttning genom en upptagen ruta.

Ibland behöver man passera genom en ruta som är upptagen av en varelse.

Vän: Du kan alltid förflytta dig igenom en ruta som upptas av en vänligt sinnad varelse, så länge som du inte stormar fram.

Fiende: Du kan inte förflytta dig genom en rutad som upptas av en fientligt sinnad varelse, såvida han inte är hjälplös. Du kan förflytta dig genom en ruta med en hjälplös fiende utan problem. (Vissa varelser kan utgöra ett hinder för förflyttning även när de är hjälplösa. I sådana fall räknas rutan som svår terräng.)

Avsluta din förflyttning: Du kan inte avsluta din förflyttning i en ruta som upptas av en varelse som inte är hjälplös.

Omkullspringning: Med denna speciella attackhandling kan du, under förflyttningen eller som en del av en stormning, tvinga dig igenom en fiendes ruta.

Akrobatik: En rollfigur som är tränad på akrobatik kan försöka tumla igenom en ruta som upptas av en fiende (se färdigheten Akrobatik).

Mycket små varelser: En Futtig, Nätt eller Pytteliten varelse kan förflytta sig in i en fiendes ruta för att attackera. Denna förflyttning orsakar en gratisattack från denna fiende.

Enorma storleksskillnader: En varelse kan alltid förflytta sig genom en ruta som upptas av en varelse som är tre eller fler storlekskategorier större. (En katt smiter lätt mellan benen på ett troll.)

En varelse kan alltid förflytta sig genom en ruta som upptas av en varelse som är tre eller fler storlekskategorier mindre. (Ett troll kliver lätt över en katt.)

I båda fallen betyder det bara att fienden inte utgör något hinder för förflyttningen, men den kan ju fortfarande orsaka en gratisattack från motståndaren om man lämnar en hotad ruta.

9.2.6 Terräng och hinder

All förflyttning sker inte över ett fullständigt hindersfritt dansgolv. Snarare brukar det, i äventyrs-miljöer, finnas gott om saker som försvårar eller förhindrar förflyttningen.

Svår terräng: Svår terräng hämmar förflyttningen. Varje ruta svår terräng räknas som 2 meters förflyttning. (Varje diagonal förflyttning räknas som 3 meter.) Du kan inte springa eller storma genom svår terräng. Om du är stor nog för att uppta flera rutor, räknas den svåraste terrängen.

Flygande och okroppsliga varelser hämmas aldrig av svår terräng.

Hinder: Liksom svår terräng, kan även hinder hämma förflyttningen. Om ett hinder kan anses hämma förflyttningen men inte helt blockera den, till exempel en låg mur, kostar hindret i sig 2 meter förflyttning. Dessutom räknar man rutan på andra sidan hindret som vanligt. Att kliva över en låg mur till en ruta med normal terräng på andra sidan, räknas alltså som 3 meters förflyttning. Om terrängen på andra sidan är svår, blir det 4 meters förflyttning. Om du inte har förflyttning kvar nog för att betala detta, kan du inte ta dig över hindret. Vissa hinder kan även kräva ett test av någon färdighet.

En del hinder blockerar dock förflyttning helt. En hög mur kan inte klivas över, utan kräver att man spenderar tid på att klättra upp på den och hoppa (eller klättra) ner på andra sidan.

Flygande och okroppsliga varelser kan undgå de flesta hinder.

Hopträngd: I vissa lägen behöver du tränga ihop dig för att förflytta dig genom ett område som är mindre än det du normalt upptar. Du kan tränga dig igenom eller in i ett område som är minst hälften så stort som ditt normala utrymme. Varje ruta du förflyttar dig på det viset räknas som 2 meter (och

varje diagonal förflyttning räknas som 3 meter) och du drabbas av en nackdel av –5 på attackslag, –5 på Kraftförsvar och –10 på Reflexförsvar medan du är hopträngd på det här viset.

När en Stor varelse (som normalt upptar 2×2 meter) tränger ihop sig i ett område som bara är 1 meter bred, upptar den alltså bara 2 rutor och anses ha sitt centrum mitt på linjen som skiljer dessa två rutor åt. Ännu större varelser centreras på ett liknande sätt.

En varelse kan tränga sig förbi en fiende under förflyttningen, men kan inte avsluta sin förflyttning på det viset.

För att tränga sig igenom ett område som är mindre än halva ditt normala utrymme, måste du använda dig av färdigheten Akrobatik. När du är så här hopträngd kan du inte attackera och du räknas som försvarslös.

9.2.7 Speciella förflyttningsregler

Till sist några regler för speciella situationer

Avsluta sin förflyttning i en förbjuden ruta: Ibland kan du tvingas avsluta din förflyttning medan du rör dig genom en ruta där du inte för stanna. Du kanske avsåg att ta dig förbi fienden i nästa ruta med en omkullspringning, men misslyckades. När sådant händer, placeras din figur i den senaste tillåtna rutan du passerade eller den närmaste tillåtna rutan, om det finns en närmare.

Dubblad förflyttningskostnad: När din förflyttning är hämmad på något vis, kostar din förflyttning vanligtvis dubbelt. Till exempel kostar varje ruta genom svår terräng 2 meter och diagonal förflyttning genom sådan terräng kostar 3 meter.

Om förflyttningskostnaden dubblas ytterligare en gång kostar varje ruta 4 meter och diagonal förflyttning 6 meter. Om förflyttningskostnaden dubblas tre gånger kostar varje ruta 8 meter och diagonal förflyttning 12 meter, och så vidare. Detta är ett undantag från den normala regeln om dubblingar, som säger att två dubblingar är en trippling.

Minsta förflyttning: Oberoende av förflyttningskostnad och nackdelar på förflyttningen, kan du alltid genom en lång handling förflytta dig 1 meter i valfri riktning, även diagonalt. (Detta innebär inte att du kan ta dig in i förbjuden terräng eller förflytta dig när du är förlamad. Villkoret är att du skulle kunna ta dig in i rutan om din grundfart var tillräckligt hög.) En sådan förflyttning räknas inte som en glidning, utan orsakar gratisattacker som vilken annan förflyttning som helst.

9.3 Handlingar

Med hjälp av de grundläggande reglerna ovan, kan man utan problem genomföra en strid. Urvalet av handlingar blir dock lite begränsat, så detta avsnitt ger en mer fullständig lista över alla de handlingar man har att välja på.

9.3.1 Typer av handlingar

Typen av handling berättar huvudsakligen hur lång tid (av ett drag) den tar. Under ett drag kan en rollfigur utföra en eller flera handlingar. Exakt hur många han hinner med begränsas både av typen av drag och typen av handling. En lång handling tar ett helt normalt drag. Det är möjligt att utföra tre handlingar i ett normalt drag, snabb, kort och normal, i vilken inbördes ordning man vill. I ett reducerat drag, däremot, hinner man bara med en normal och en snabb handling. Dessutom kan man utföra fria handlingar under sitt drag. En normal handling kan alltid bytas ut mot en kort eller en snabb handling och en kort handling kan alltid bytas ut mot en snabb handling.

Fri handling: En stridande kan utföra en eller flera fria handlingar under sitt drag förutom de handlingar han normalt tillåts. Dock bör SL sätta rimliga begränsningar på vad en stridande verkligen kan göra som en fri handling. Att ropa på hjälp från sina kamrater är en fri handling, att deklamera ett imponerande skaldestycke är det knappast.

Snabb handling: En snabb handling är något som tar mycket lite tid, men som ändå inte är helt utan tidsåtgång. Den upptar en mycket liten del av ditt drag.

Kort handling: En kort handling är vanligtvis en förflyttning, men kan även vara andra saker, såsom att ladda om sitt armborst. En kort handling tar upp aningen mindre än hälften av den stridandes drag och lämnar plats över för en snabb och en normal handling (som kan komma före eller efter den korta handlingen). I ett **reducerat drag** tar en kort handling upp nästan hela draget och lämnar bara plats kvar till en snabb handling.

Normal handling: En stridande som utför en normal handling har vanligtvis tid över i sitt drag för att förflytta sig också (kort handling). Normala handlingar tar upp aningen mer än hälften av den stridandes drag och lämnar bara plats över för en snabb och en kort handling (som kan komma före eller efter den normala handlingen). I ett **reducerat drag** tar en normal handling upp nästan hela draget och lämnar bara plats kvar till en snabb handling.

Lång handling: En lång handling tar på egen hand upp all plats i ett normalt drag. I ett **reducerat drag** har man inte tid för en lång handling, men man kan påbörja en som en normal handling och avsluta den som en normal handling under nästa drag.

Omedelbar handling: Detta är en typ av handling som du aldrig kan utföra under ditt drag, utan endast mellan två av dina drag. Du kan aldrig välja att utföra en omedelbar handling utan orsak och du kan normalt bara utföra en enda omedelbar handling mellan två givna drag.

Icke-handling: Vissa aktiviteter anses inte vara handlingar i sig – inte ens en fri handling. De tar bokstavligt talat ingen tid alls att utföra och anses vara en del av att man gör något annat. Exempelvis är användandet av färdigheten Akrobatik en icke-handling när den används för att tumla förbi en fiende (den räknas som en del av förflyttningen).

En reaktion på något som händer är inte heller en handling. Om någon skjuter mot dig, får du titta upp åt det hållet utan att behöva spendera en handling på det och om du blir attackerad, får du försvara dig.

9.3.2 Normala handlingar

9.3.2.1 Attackera

En enkel attack är en normal handling.

Närstridsattacker: Du attackerar en motståndare som befinner sig i ett utrymme som du hotar. Med ett normalt närstridsvapen hotar du alla rutor inom 1 meter. Vissa vapen har räckvidd i närstrid. Med ett sådant vapen hotar du normalt alla rutor 2 meter bort, men kan inte attackera fiender som är närmare än så.

Obeväpnade attacker: En attack med knytnävar, sparkar och armbågar är inte mycket annorlunda är en vanlig närstridsattack, men följande skillnader finns:

Motanfall: Om du attackerar en beväpnad motståndare när du själv är obeväpnad och missar, får denne utföra ett motanfall som en omedelbar handling. Din motståndare får dock inte något motanfall om han också är obeväpnad.

Lägg märke till att vapenlös inte alltid innebär att man är obeväpnad. En rollfigur som har valt knepet **Förbättrad vapenlös attack** eller en varelse som har naturliga vapen anses båda vara beväpnade även när de saknar ett normalt vapen.

Skada av vapenlösa attacker: En vapenlös attack från en Medelstor stridande orsakar 1t6 poäng skada (den stridandes Styrka och Grundattack räknas in som vanligt). En Liten stridande gör 1t4 poäng skada med sin vapenlösa attack, medan en Stor stridande gör 1t8 poäng skada. All sådan skada räknas som bedövande. Vapenlösa attacker räknas alltid som enkla och lätta vapen.

Utdela normal skada: Du kan ange att din vapenlösa attack skall göra normal skada innan du slår attackslaget, men du drabbas då av en nackdel av –5 på attackslaget eftersom du behöver hitta någon tillräckligt vital del på kroppen för att kunna göra normal skada. En beväpnad vapenlös stridande gör vanligtvis normal skada med sin vapenlösa attack, men kan välja att göra bedövande (utan nackdel).

Avståndsattacker: Du attackerar en fiende som befinner sig i skottlinjen och inom räckvidden för det avståndsvapen som används. Ett mål befinner sig i skottlinjen om det inte finns några hinder mellan dig och målet som ger målet totalt skydd. Maximal räckvidd för ett kastat vapen är fem

avståndssteg och för skjutvapen tio avståndssteg. Varje helt avståndssteg mellan den stridande och målet ger en nackdel av –2 på attackslaget (se vapenbeskrivningen).

En avståndsattack som utförs inom ett hotat område orsakar en gratisattack.

Attackslaget: Ett attackslag motsvarar dina försök att träffa och skada målet. Ditt attackslag är **t20 + attackjustering** med det vapen du använder. Om det justerade attackslaget är större än eller lika med målets Försvar, lyckas attacken. Attacken kan även vara en fatalitet om tärningen visar tillräckligt högt. Se **Fataliteter** nedan för fler detaljer.

Automatisk träff eller miss: Om tärningen visar "1" (naturlig etta) är det alltid miss och om den visar "20" (naturlig tjugo) är det alltid träff. Detta är unikt för attackslag och något motsvarande gäller inte för några andra t20-slag i spelet. En "20" är dessutom alltid en fatalitet.

Skadeslag: Om attackslaget blir lika med eller över motståndarens Försvar, träffar attacken och ger skada. Slå för skada enligt det vapen du använde. Skadan reducerar motståndarens livspoäng.

Skadereducering: Om målet bär pansar eller har någon annan slags skadereducering, minskar man skadan med detta värde innan man drar bort den från målets livspoäng. Skadereducering kan minska skadan från en attack till noll (men förstås inte lägre). Mot en finessattack minskar den dock inte skadan, utan den träffbara ytan (och ger därför en nackdel på attackslaget istället).

Massiv skada: Om skadan du gör är större än eller lika med motståndarens **skadetröskel**, tvingas han ner –1 steg på **tillståndsstegen**.

Skott eller kast in i närstrid: Om du attackerar med ett avståndsvapen mot ett mål som befinner sig i närstrid med en eller flera av dina allierade, drabbas du av en nackdel av –5 på attackslaget. Två stridande anses befinna sig i närstrid om de är varandras fiender och någon av dem hotar den andre. (En hejdad, medvetslös eller på annat sätt orörlig stridande anses inte befinna sig i närstrid såvida inte någon verkligen attackerar honom.)

Om ditt mål (eller den del av målet som du siktar mot, om det är ett stort mål) är minst 2 meter bort från den närmaste allierade, drabbas du inte av denna nackdel även om målet befinner sig i strid med en allierad.

Fataliteter: När du slår ditt attackslag och tärningen visar 20, har du träffat oavsett hur högt försvar målet har och har dessutom gjort en fatalitet.

En fatalitet innebär att ditt vapen träffat någon synnerligen vital del på målet och du får slå ytterligare en tärning för skada (av samma typ som vapnet gör).

Ökad fatalitetschans: Ibland kan ett vapen ge en fatalitet på fler tärningsslag än bara 20. Långsvärd, till exempel, ger fatalitet på 19 och 20. Dock är tärningsslag under 20 aldrig automatiska träffar. Ett attackslag måste alltid först vara en träff för att kunna vara en fatalitet.

Områdesattacker och fataliteter: En attack som attackerar ett område kan aldrig ge en fatalitet.

9.3.2.2 Använda specialförmåga

Användandet av en specialförmåga är vanligtvis en normal handling, men förmågans beskrivning kan ange att den kräver en lång handling eller kanske ingen handling alls.

Extraordinära specialförmågor: Användningen av en extraordinär specialförmåga är vanligtvis en icke-handling eftersom de flesta extraordinära specialförmågor är instinktiva och omedelbara. De extraordinära specialförmågor som verkligen är handlingar, är vanligtvis normala handlingar som inte kan störas, inte kräver koncentration och inte orsakar någon gratisattack.

Övernaturliga specialförmågor: Användning av en övernaturlig specialförmåga är vanligtvis en normal handling (såvida inte beskrivningen av specialförmågan säger något annat). Den kan inte störas, kräver inte koncentration och orsakar inte någon gratisattack.

9.3.2.3 Aktivera magiskt föremål

Många magiska föremål behöver inte aktiveras med en separat handling. Dock finns det en del som behöver aktiveras först. Att aktivera ett sådant föremål är en normal handling (såvida inte annat sägs i beskrivningen av föremålet).

Formelfullbordande föremål : Att aktivera ett formelfullbordande föremål är likvärdigt med att kasta en formel. Det kräver koncentration och orsakar en gratisattack. Du misslyckas med formeln om din koncentration bryts och du kan välja att aktivera föremålet defensivt, precis som med en formel.

Formelutlösande, kommandoordstyrda eller användningsaktiverade föremål: Att aktivera ett sådant föremål kräver ingen koncentration och orsakar inga gratisattacker.

9.3.2.4 Avväpna

Som en normal handling kan du försöka avväpna din motståndare. Om du gör det med ett vapen, slår du hans vapen ur handen på honom och det faller ner på marken där han står. Om du gör det utan vapen, tar du hans vapen ifrån honom.

Du utför en normal attack mot motståndarens Reflexförsvar, men han erhåller en fördel av +10 eftersom det är mycket lättare att rycka undan ett föremål man har i handen. Om han håller sitt vapen i två händer, drabbas du av en nackdel av –5 på din attack.

Om din attack blir högre eller lika med motståndarens försvar, är han avväpnad. Om du utförde avväpningen vapenlös, har du nu lagt beslag på vapnet. I annat fall trillar det ner på marken vid försvarens fötter.

Om du misslyckas med din avväpning, har försvaren rätt till ett motanfall som en omedelbar handling. Om föremålet du försöker avlägsna inte är ett närstridsvapen (till exempel en pilbåge eller ett magispö), får försvararen dock inget motanfall om du misslyckas.

9.3.2.5 Bistå en annan

I närstrid kan du hjälpa en väns attack eller försvar genom att distrahera och störa hans motståndare. Om du har möjlighet att utföra en närstridsattack mot en motståndare som en allierad är i närstrid med, kan du välja att bistå din allierade som en normal handling. Du gör ett attackslag mot ett Försvar av 15. Om slaget träffar erhåller antingen din allierade en fördel av +2 på attackslaget mot motståndaren eller motståndaren en nackdel av –2 på sin nästa attack (om den utförs innan ditt nästa drag börjar) mot din allierade.

Du kan även använda denna handling för att bistå en vän på andra sätt, till exempel med ett test av en färdighet. Du testar då motsvarande färdighet mot SG 15 för att ge din vän +2.

9.3.2.6 Defensiv strid

Du kan välja att strida defensivt med denna handling. Om du gör det, drabbas du av en nackdel av –5 på attackslaget mot att du erhåller en fördel av +2 på ditt Kraftförsvar och Reflexförsvar. Dessa justeringar varar tills ditt nästa drag börjar.

Du kan också välja att avstå från alla attacker (inklusive gratisattacker och motanfall) och ägna dig helt åt försvar. Du erhåller då en fördel av +5 på ditt Kraftförsvar och Reflexförsvar istället.

Om du är tränad på Akrobatik ökar fördelen på ditt Reflexförsvar till +5 om du bara tar en nackdel och +10 och du låter bli att attackera alls.

9.3.2.7 Finta

Denna normala handling är en speciell användning av färdigheten Bedräglighet. En lyckad stridsfint gör motståndaren **försvarslös** för ett kort ögonblick.

För att göra en stridsfint testar du Bedräglighet motställt av målets test av Initiativ. Om du lyckas, kommer motståndaren att vara **försvarslös** mot din nästa attack. Denna attack måste utföras senast i ditt nästa drag för att utnyttja effekten av stridsfinten.

Att finta en icke-humanoid är svårare, eftersom det är svårt att läsa en främmande varelses kroppsspråk, så du erhåller en nackdel av –5 mot dessa. Mot en varelse ett djurs Intelligens (1 eller 2) är det ännu svårare, så du erhåller en nackdel av –10 mot dessa. Mot en varelse utan Intelligens är det omöjligt.

En stridsfint orsakar inte någon gratisattack.

Finta med en kort handling: Med knepet Förbättrad fint är det en kort handling att utföra finten och du hinner därmed (men måste inte) utföra attacken i samma drag.

9.3.2.8 Förbereda (en handling)

Denna normala handling tillåter dig att förbereda en omedelbar handling du vill utföra senare, efter att ditt drag är över men innan ditt nästa drag börjar.

Endast normala, korta eller snabba handlingar kan förberedas. I princip kan man anse att du sparar den biten av ditt drag som Förbereda tar (en normal handling) till ett senare tillfälle.

Exakt vilken handling som förbereds och villkoret för att den skall utföras måste bestämmas när Förbereda utförs. Om och när dessa villkor uppfylls, kan du omedelbart utföra din förberedda handling. Denna omedelbara handling utförs alldeles innan den handling som utlöste den.

Förbereda sig att störa en formelkastare: Du kan använda handlingen Förbereda till att förbereda en attack mot en formelkastare om "han börjar kasta en formel". Om du lyckas skada formelkastaren, eller på annat sätt störa honom, kan det hända att han mister den formel han försökte kasta (avgörs genom ett test av Koncentration för formelkastaren).

Förbereda ett vapen mot en stormning: Du kan förbereda ett effektivt motangrepp med vissa stickvapen, genom att sätta dem för att ta emot stormningen. Ett vapen av denna typ som används på detta vis ger en extra tärning skada om den förberedda attacken träffar.

9.3.2.9 Greppa

Om du har minst en hand ledig kan du försöka få ett grepp om din motståndare. Utför en normal närstridsattack fast med en nackdel av –5 på attackslaget. Om du träffar har du fått ett grepp. Om du missar har din motståndare rätt till ett motanfall som en omedelbar handling.

En greppad varelse kan inte förflytta sig och drabbas av –2 på alla attacker som inte utförs med ett lätt vapen. Han kan automatiskt bryta greppet som en normal handling på sitt drag.

Om din motståndare är större eller mindre än du, erhåller du en fördel av +5 på attacken för varje kategori mindre än du han är eller så drabbas du av en nackdel av –5 för varje kategori större än du han är.

Om du vill ha bättre utbyte av ditt grepp, behöver du knepen Låsning eller Fällning. Se nedan under Brottning.

9.3.2.10 Kasta en formel (I handling)

Att kasta en formel är vanligtvis en normal handling. Det finns tid kvar i ett normalt drag för den stridande att utföra en kort handling före eller efter formelkastandet.

Formelkomponenter: För att kasta en formel med en verbal (V) komponent, måste din rollfigur tala med fast stämma. Om du har munkavle eller innanför en *tystnad*, kan du inte kasta en sådan formel. En formelkastare som är döv (även tillfälligt) har 20% att misslyckas med en formel han kastar, om den har en verbal komponent.

För att kasta en formel med en somatisk (S) komponent, måste din rollfigur kunna gestikulera fritt med minst en hand. Du kan inte kasta formler av den här typen om du är bakbunden, om du brottas eller om du har båda händerna upptagna.

Koncentration: Din rollfigur måste alltid kunna koncentrera sig för att kunna kasta en formel. Om du börjar kasta en formel, men något inträffar som kan bryta koncentrationen, måste du testa färdigheten Koncentration för att inte misslyckas med formeln. Testets SG beror på vad som störde din koncentration. Om du misslyckas tonar magin bort utan någon effekt.

Koncentration för att hålla en formel: Vissa formler kräver att du koncentrerar dig (K) hela tiden under deras varaktighet. Att vidmakthålla en formel genom koncentration är en normal handling som inte orsakar någon gratisattack. Vadhelst som stör din koncentration vid formelkastande, kan också omintetgöra dina försök att vidmakthålla en formel. Om din koncentration bryts, upphör formeln.

Tidsåtgång: Om formelns tidsåtgång är angiven till 1 handling, avses en normal handling. Formelns effekt uppstår direkt efter att handlingen är utförd.

Gratisattacker: Vanligtvis, när du kastar en formler, orsakar du gratisattacker från fiender som hotar den plats du står på. Om en gratisattack träffar dig och ger dig skada, måste du lyckas med ett test av Koncentration (SG 15 + antal poäng skada + formelgrad) för att inte förlora formeln.

Defensivt formelkastande: En formel som kastas defensivt orsakar inte någon gratisattack. För att lyckas kasta formeln på det viset måste du lyckas med ett test av Koncentration (SG 20 + formelns grad). Om du misslyckas är formeln förlorad.

Beröringsformler i strid: Många formler har en räckvidd av beröring. När du använder dessa formler måste du först kasta själva formeln och sedan beröra målet, antingen i samma drag eller vid

ett senare tillfälle. I rundan man kastar formeln kan attacken utföras som en fri handling, men därefter är den som vanligt en normal handling. Den stridande kan automatiskt beröra en vän eller sig själv, men för att beröra en motståndare krävs det en beröringsattack.

Beröringsattacker: Att attackera med en beröringsformel räknas som en beväpnad attack och den orsakar därför inte det normala motanfallet när man attackerar en beväpnad motståndare med bara händerna. Själva kastandet av formeln orsakar dock en gratisattack som vanligt. Beröringsattacker finns av två sorter; beröringsattack i närstrid och beröringsattack på avstånd. Du kan få en fatalitet med båda typerna. Din motståndare kan inte använda sitt Kraftförsvar mot din beröringsattack utan bara sitt Reflexförsvar.

Hålla laddningen: Om du inte aktiverar en beröringsformel i samma runda som du kastar den, kan du vänta med detta (”hålla laddningen”) så länge du vill. Du kan fortsätta att utföra beröringsattacker i varje runda. Du kan vidröra en vän (eller dig själv) som en normal handling eller upp till sex vänner som en lång handling. Om du vidrör något eller någon medan du håller laddningen, aktiveras formeln automatiskt. Om du kastar en annan formel, förlorar du beröringsformeln.

Du kan även attackera med en vapenlös attack eller ett naturligt vapen medan du håller laddningen. En sådan attack är inte en beröringsattack, men om den träffar ger den både attackens normala skada och aktiverar formeln. Om den missar håller du fortfarande laddningen. I det här fallet följer din vapenlösa attack de normala reglerna vad gäller motanfall, dvs formelns magi anses inte göra dig beväpnad när du anfaller på detta vis.

Avfärda en formel: En formelkastare kan automatiskt avfärda (d.v.s. få dess varaktighet att upphöra) en formel han själv har kastat som har beteckningen ”(A)” på sin varaktighet. Detta är en normal handling som inte orsakar någon gratisattack.

9.3.2.11 Stormning

Denna normala handling omfattar både förflyttning och en attack, men den har hårda begränsningar för hur du kan förflytta dig.

Förflyttningen måste alltid utföras före attacken. Du måste förflytta dig minst 2 meter och högst din fart. All förflyttning måste ske utmed en rät linje, utan något byte av riktning. Förflyttningen måste avslutas i samma ögonblick som du når att attackera ditt mål. Du kan alltså inte rusa förbi målet och anfalla från en annan riktning.

Vägen du stormar fram måste vara helt fri. Det får inte finnas någon linje som kan dras från något hörn av startrutan till något hörn av målrutan som passerar det minsta genom en ruta med svår eller blockerande terräng eller som är upptagen av en varelse (vän eller fiende).

När du har nått fram till målet har du rätt att utföra en närstridsattack eller en tjurrusning. Du erhåller en fördel av +2 på attackslaget respektive testet av Styrka. Du erhåller också en nackdel av –5 på ditt Reflexförsvar under en runda. Denna nackdel varar fram tills ditt nästa drag börjar.

En lans eller en sabel ger en extra tärning skada om den används från ett riddjur som stormar fram.

Ett mål kan förbereda ett effektivt motangrepp med vissa stickvapen, genom att utföra handlingen **Förbereda** innan stormningen. Ett vapen av denna typ som används på detta vis ger en extra tärning skada om den förberedda attacken träffar.

9.3.3 Korta handlingar

De flesta korta handlingar kräver inget tärningsslag i sig.

9.3.3.1 Förflyttning

Den enklaste korta handlingen är att förflytta dig din fart.

Förflyttning omfattar även klättra (med en fjärdedel av farten) eller simma (med en fjärdedel av farten).

Påskyndad klättring: Som en kort handling kan du klättra halva din fart med en nackdel av –5 på testet.

Krypa: Du kan krypa 1 meter med en kort handling. Krypande orsakar gratisattacker från alla som hotar rutan du lämnar *eller* rutan du kryper till.

9.3.3.2 Dra eller stoppa undan ett vapen

Du drar fram ett nytt vapen (närstridsvapen eller kastvapen) eller stoppar undan det så att du har handen fri. Denna handling gäller även vapenliknande föremål, såsom magispön och liknande.

Du kan även dra ett vapen eller stoppa undan det samtidigt som du förflyttar dig normalt (inte stormar eller springer). Du kan dock inte färdigställa eller stoppa undan din sköld samtidigt. Om du har knepet **Tvåvapenstrid**, kan du dra två vapen på samma tid som det normalt tar dig att dra ett vapen, alternativt färdigställa eller stoppa undan din sköld samtidigt som du drar ett vapen.

Med knepet **Tvåvapenstrid** kan du även stoppa undan båda dina vapen på samma handling (eller ett vapen och en sköld).

Att dra fram ammunition (pilar, lod eller kulor) är däremot en fri handling.

9.3.3.3 Färdigställa eller lossa en sköld

Du tar upp och spänner fast skölden på sköldarmen eller lossar den och släpper den rakt ner. Att lossa den och sätta fast den på packningen är däremot två korta handlingar.

Du kan även färdigställa eller lossa skölden samtidigt som du förflyttar dig normalt (inte stormar eller springer). Du kan dock inte dra ett vapen samtidigt. Om du har knepet **Tvåvapenstrid**, kan du färdigställa eller lossa skölden och dra ett vapen på samma tid.

När du lossar skölden i kombination med en förflyttning, kan du välja fritt var under förflyttningen du släpper skölden.

9.3.3.4 Hantera ett föremål

I de flesta fall är det en kort handling att manipulera ett föremål. Några exempel ges här.

Plocka fram ett undanstuvat föremål: Den tid det tar att sträcka sig in i packningen att slita fram något är endast en kort handling.

Plocka upp ett föremål: Du måste befinna dig i samma ruta som det föremål du vill plocka upp.

Öppna en dörr: Förutsätter en normal dörr som inte är låst. Att stänga en dörr kan göras antingen med en kort handling eller genom att smälla igen den efter sig som en snabb handling.

Flytta ett tungt föremål: Att skjuta bort det tunga locket från stensarkofagen är en kort handling (och ofta kopplat till ett test av Styrka). När du bara vill flytta det tunga föremålet en kort bit åt sidan med ett test av Styrka, tar detta en kort handling.

9.3.3.5 Ladda ett armborst eller en slunga

Även om det är en fri handling att dra fram ny ammunition, tar det en kort handling att placera ammunitionen i vapnet och göra i ordning det för att avfyras.

Man laddar ett armborst genom att dra i en spak och placera ett nytt lod i vapnet.

Man laddar en slunga genom att placera en kula i påsen som sitter i änden på de två tunna repen.

9.3.3.6 Styra en formel

Vissa formler kräver att du styr deras effekt till nya mål eller platser även efter att du kastat formeln. Detta kräver en kort handling som inte orsakar gratisattacker eller kräver koncentration.

9.3.3.7 Resa sig upp från liggande

Att kravla sig upp från raklång på marken tar normalt en kort handling som orsakar gratisattacker. Att studsa upp som en snabb handling kräver ett test av Akrobatik (SG 25) och att göra det som en fri handling kräver ett test av Akrobatik (SG 35). Detta snabba sätt att komma på fötter orsakar inte någon gratisattack.

9.3.3.8 Sitta upp på eller sitta av ett riddjur

Båda fallen förutsätter ett stillastående riddjur. Egentligen krävs ett test av Rida, men eftersom SG är 5 och man normalt kan Ta 10 på testet, är det inte mycket att bråka om. I ett stressat läge (ingen möjlighet till Ta 10) skulle en låggradig rollfigur med dålig Händighet och som inte är tränad på Rida alltså kunna misslyckas med att sitta upp på sin häst.

Snabb uppsittning/avsittning: Du kan sitta upp på eller sitta av från ett riddjur som inte är mer än en storlekskategori större än du själv, som en fri handling, men detta kräver ett test av Rida (SG 25). Om testet misslyckas är uppsittning/avsittning en kort handling. Du kan inte försöka med snabb

uppsittning/avsittning om du inte har tid över att utföra uppsittningen eller avsittningen som en kort handling i detta drag. Du kan inte heller utföra snabb uppsittning/avsittning på ett riddjur som är mer än en storlekskategori större än du.

Kontrollera ett skrämt riddjur: Du måste klara ett test av Rida (SG 25) varje runda för att kunna kontrollera ett riddjur som inte tränats för strid (otränade riddjur omfattar lätta och tunga ridhästar och ponnyer). Testet är en kort handling och om det lyckas, kan du använda resten av ditt drag som du önskar. Om det misslyckas kan du inte agera ytterligare i det draget.

9.3.3.9 Reträtt

Du kan förflytta dig med halva din fart bort från faran. Detta är en kort handling.

Den ruta som du inleder reträtten i räknas inte som hotad, och de fiender som hotar denna startruta erhåller därför inga gratisattacker när du lämnar den. Andra hotade rutor du lyckas lämna under resten av förflyttningen orsakar dock gratisattacker på vanligt vis.

Ett villkor för att få göra en reträtt är dock att du kan se dina motståndare, så osynliga motståndare kan fortfarande få gratisattacker och du kan inte utföra den här handlingen alls om du är förblindad. Du måste också inleda reträtten med att röra dig till en ruta som inte är hotad.

Du kan inte utföra en reträtt med en annan sorts förflyttning än vad du har en angiven fart för.

Trots namnet på handlingen behöver du inte lämna striden fullständigt.

9.3.4 Långa handlingar

En lång handling upptar all tid i ditt drag. Det kan därför inte kombineras med någon normal eller kort handling, men väl med fria handlingar. Om den långa handlingen inte innebär någon förflyttning, kan du även utföra en glidning.

9.3.4.1 Ladda ett arbalest

Även om det är en fri handling att dra fram ny ammunition, tar det en lång handling att placera ammunitionen i vapnet och göra i ordning det för att avfyras.

Man laddar ett arbalest med hjälp av en separat vev och placerar därefter ett nytt lod i vapnet.

9.3.4.2 Springa

Du kan springa med full fart som en lång handling.

Du kan förflytta dig upp till fyra gånger din fart (eller bara tre gånger din fart om du är klädd i tungt pansar) utmed en rak linje. Du är försvarslös medan du springer, såvida du inte har knepet Springa.

Du kan springa under det antal rundor som motsvarar din Fysik utan problem. Därefter måste du lyckas med ett test av Uthållighet (SG 15) för att orka fortsätta springa. Du måste testa igen varje runda du fortsätter att springa och testets SG stiger med 1 för varje test du gjort innan. Så fort du misslyckas med ett test, måste du sluta springa. När du har nått din gräns på detta vis, måste du vila i minst 1 minut (10 rundor) innan du kan springa igen. Under de rundor du vilar dig kan du inte förflytta dig mer än din fart.

Du kan inte springa genom svår terräng eller om du inte kan se.

En språngmarsch motsvarar en hastighet av ungefär 21 km/h för en obelastad människa.

9.3.4.3 Nådastöt

Som en lång handling kan du använda ett närstridsvapen för att utföra en nådastöt på en hjälplös försvarare. Även en pilbåge eller ett armborst kan användas, men det förutsätter att du är alldeles intill målet.

Du träffar automatiskt och träffen blir automatiskt en fatalitet. Om målet reduceras till 0 livspoäng av skadan, dör han omedelbart. Om målet befann sig i botten av Tillståndsstegen när han utsätts för en nådastöt, dör han oberoende av hur många livspoäng han har kvar.

Att utföra en nådastöt orsakar gratisattacker från andra fiender som hotar rutan du befinner dig i.

Du kan utföra en nådastöt mot en motståndare med totalt skyl, men det tar två långa handlingar i följd att göra det, en för att lokalisera motståndaren exakt (när du väl fastställt vilken ruta han är i) och en för att utföra själva attacken.

9.3.4.4 Förflytta sig 1 meter genom svår terräng

I vissa situationer kan din fart vara så nedsatt att du inte ens kan ta dig en enda ruta på spelplanen. I det läget kan du använda en lång handling till att förflytta dig 1 ruta i valfri riktning (förutsatt att förflyttning i den riktningen är alls möjlig) även diagonalt. Även om detta liknar en glidning, är det inte det och förflyttningen orsakar gratisattacker på vanligt vis.

9.3.5 Snabba handlingar

Snabba handlingar tar mycket litet tid att utföra.

9.3.5.1 Andra andningen

Som en snabb handling kan du hämta andan och komma in i andra andningen. Du kan normalt bara göra detta en gång per dag.

9.3.5.2 Glidning

Du kan förflytta dig 1 meter som en snabb handling. En sådan glidning orsakar aldrig någon gratisattack. Du kan aldrig utföra mer än en glidning per drag.

Du kan inte utföra en glidning om din förflyttning är hämmad av svår terräng eller mörker. En varelse vars fart är endast 1 meter kan inte utföra en glidning, eftersom en sådan förflyttning inte kan vara en snabb handling för en så långsam varelse.

Du kan inte utföra en glidning med en typ av förflyttning som du inte har en angiven fart för. Till exempel kan en spindel göra en glidning medan den klättrar, men inte en människa.

9.3.5.3 Kasta sig omkull

Du anses befinna dig raklång på marken i din ruta efter denna snabba handling.

9.3.5.4 Släppa ett föremål

Föremålet faller ner på marken i din ruta eller någon intilliggande ruta.

9.3.5.5 Sikta

2 snabba handlingar

Med två snabba handlingar direkt efter varandra i samma drag kan du ta noggrant sikte med en avståndsattack. Du måste inte utföra attacken i samma drag som du siktar, men du förlorar alla förmåner av att ha siktat om du utför någon annan handling innan avståndsattacken eller om du förlorar målet ur sikte.

När du utför din avståndsattack efter att ha siktat, erhåller målet inga fördelar av skydd (förutom totalt skydd).

9.3.5.6 Återhämtning

Om du använder tre snabba handlingar – i samma drag eller i två efterföljande drag – till att återhämta dig, flyttar du +1 steg på tillståndsstegen. Du kan inte utföra återhämtning om du är utsatt för ett bestående tillstånd.

9.3.6 Fria handlingar

Fria handlingar tar i princip ingen tid alls att utföra, men det kan ändå finnas praktiska begränsningar på hur många fria handlingar du verkligen kan utföra i ett och samma drag.

Fria handlingar orsakar ytterst sällan gratisattacker. Några vanliga fria handlingar tas upp här.

9.3.6.1 Prata

Denna fria handling kan till och med utföras när det inte är din tur. Spelledaren kan dock begränsa vad som är rimligt att hinna kommunicera under en 6-sekunders stridsrunda.

9.3.6.2 Släppa koncentrationen på en formel

En formelkastare kan automatiskt och som en fri handling (som inte orsakar några gratisattacker) avsluta varaktigheten hos en formel han själv kastat som har beteckningen ”Koncentration” (K) på sin varaktighet. Ett fåtal formler avslutas först en kort stund efter det att formelkastaren slutat koncentrera sig.

9.3.7 Speciella attacker

Ibland vill man försöka med något annat än bara klippa till motståndaren med sitt vapen. Kanske vill man avväpna eller brotta ner honom för att kunna ta honom till fånga.

Vissa av de speciella attackerna nedan är bara en variation på en normal attack. De kan då användas i alla handlingar som omfattar en attack (eller flera), såsom enkel attack, stormning, full attack eller, till och med, i en gratisattack.

Tabell 9-3: Speciella attacker

Speciell attack	Kort beskrivning
Brottas	Ge sig in riktig närkamp med sin motståndare.
Fällning	Fäll en motståndare.
Omkullspringning	Bana sig väg förbi eller över en motståndare.
Söndra	Slå sönder en motståndares vapen eller sköld.
Tjurrusning	Knuffa en motståndare en eller flera meter bakåt.

9.3.7.1 Brottas

Brottning beskriver all form av grepp, fasthållning, kast och liknande kamp.

9.3.7.1.1 Test av Brottning

Flera gånger under en brottning, måste den stridande slå ett motställt test av Brottning mot sin motståndare. Detta test liknar attackslaget för en närstridsattack. Din attackfördel på ett test av Brottning är: Grundattackfördel + Styrkejustering + speciell storleksjustering.

Speciell storleksjustering: Den speciella storleksjusteringen för Brottning är: Kolossal +16, Gigantisk +12, Jättestor +8, Stor +4, Medelstor ±0, Liten –4, Pytteliten –8, Nätt –12, Futtig –16. Använd denna justering istället för den normala storleksjusteringen.

9.3.7.1.2 Inledning av brottning

För att inleda en brottning måste du först greppa och hålla fast din motståndare. Det krävs att du lyckas med ett attackslag för att kunna inleda brottning. Om du har flera attacker, kan du försöka inleda brottning flera gånger i samma drag.

Steg 1: Gratisattack. Du orsakar en gratisattack från den motståndare du tänker börja brottas mot. Om denna gratisattack träffar och orsakar skada, misslyckas ditt försök att inleda brottning. Vissa monster orsakar inte gratisattacker när de inleder brottning och inte heller stridande som har knepet Förbättrad brottning. Om gratisattacken inte lyckas avbryta din brottning, är det nu dags för dig att försöka få grepp om din motståndare.

Steg 2: Greppa. Du utför en beröringsattack i närstrid mot motståndaren för att få ett grepp. Om attacken inte träffar, har du misslyckats med att starta brottning.

Steg 3: Hålla fast. Utför ett motställt test av Brottning (fri handling). Om testet lyckas, har du startat Brottning och ger skada som med en vapenlös attack.

Om det misslyckas har du inte lyckats starta brottningen. Du misslyckas automatiskt med ditt försök att hålla fast om motståndaren är minst två storlekskategorier större än du (men du kan fortfarande försöka greppa en sådan motståndare om det är allt du vill göra).

Steg 4: Flytta intill. För att kunna fortsätta brottas, måste du flytta in i motståndarens ruta. (Denna förflyttning är en del av attacken och räknas inte in i din total förflyttning under draget.) Förflyttningen orsakar på vanligt sätt gratisattacker från andra fiender som hotar, men inte från din motståndare (som ju redan har fått sin gratisattack).

9.3.7.1.3 Konsekvenser av brottning

Du och din motståndare är nu i full gång med brottning. Medan ni brottas är er förmåga att attackera andra och försvara er själva något begränsad.

Inget hotat område: Du hotar inget område omkring dig medan du brottas.

Ingen Händighetsfördel: Du är förvägrad din Händighetsfördel på PK gentemot alla motståndare som inte deltager i brottningen. (Du kan fortfarande använda denna fördel gentemot de motståndare du brottas med.)

Ingen förflyttning: Du kan inte röra dig normalt medan du brottas. Du kan dock använda ett lyckat test av Brottning till att förflytta dig en bit (se nedan).

9.3.7.1.4 Medan du brottas

Medan du brottas, oberoende av vem som inledde brottningen, kan du utföra följande handlingar. Vissa av dessa räknas som attacker (snarare än normala eller korta handlingar) och kan utföras flera gånger i samma drag om du väljer full attack och har multipla attacker.

Aktivera ett magiskt föremål: Du kan aktivera ett magiskt föremål så länge som föremålet inte har formelfullbordande aktivering. Detta är en normal handling som inte kräver något test av Brottning.

Använda fiendens vapen: Om din motståndare är beväpnad med ett lätt vapen kan du försöka vända det mot honom själv. Utför ett motställt test av Brottning. Om du vinner får du omedelbart göra ett attackslag med det vapnet (fri handling) med en nackdel av –4. Du har dock inte tagit hans vapen ifrån honom.

Detta räknas som en attack.

Attackera din motståndare: Du kan attackera med en vapenlös attack, ett naturligt vapen eller ett lätt vapen medan du brottas. Du kan inte attackera med två vapen medan du brottas, även om båda är lätta vapen.

Bryta en annans lås: När du är inne i brottning kan du bryta det lås en motståndare har på en allierad. Din allierade brottas fortfarande efteråt, men han räknas inte längre som fastlåst om du lyckas. Detta räknas som en attack och kräver att du lyckas med ett motställt test av Brottning.

Dra vapen: Du kan dra ett lätt vapen. Detta är en normal handling som kräver att du lyckas med ett motställt test av Brottning.

Förflyttning: Du kan förflytta dig med halv fart (och dra med dig alla andra som brottas med dig) genom att lyckas med ett motställt test av Brottning. Detta är en normal handling och ditt resultat på testet av Brottning måste vinna över samtliga motståndares test.

OBS: Du erhåller en fördel av +4 på testet av Brottning om din motståndare är fastlåst och du inte har fler fiender som brottas med dig.

Kasta en formel: Du kan försöka kasta en formel medan du brottas, förutsatt att dess tidsåtgång är högst 1 normal handling, den inte har någon somatisk komponent och du har framme de materiella komponenter eller fokus som du behöver. En formel som kräver någon noggrann eller exakt handling, kan givetvis inte kastas medan man brottas. Om formeln är sådan att du kan försöka kasta den medan du brottas, måste du ändå lyckas med ett test av Koncentration (SG 20 + formelgrad) för att inte formeln skall misslyckas helt. Detta är en normal handling som inte kräver något test av Brottning.

Låsning: Du kan hålla en motståndare fastlåst under en runda. Medan din motståndare är fastlåst har du ett betydligt bättre läge och han ett betydligt sämre.

Detta räknas som en attack och kräver att du lyckas med ett motställt test av Brottning.

Skada din motståndare: Du kan försöka skada din motståndare med det grepp du har. Utför ett motställt test av Brottning. Om du vinner orsakar du skada som med en vapenlös attack (1t3 för en Medelstor anfallare och 1t2 för en Liten anfallare, Styrkejusteringar tillkommer som normalt). Skadan är endast bedövande – om du vill göra normal skada, erhåller du som vanligt en nackdel av –4 på testet för Brottning.

Undantag: Munkar orsakar mer skada med sina vapenlösa attacker och skadan de orsakar är normal skada. Dock kan de välja att orsaka bedövande skada vid brottning utan att drabbas av den sedvanliga nackdelen av –4 på testet.

Detta räknas som en attack.

Ta dig loss: Du kan undfly motståndarens grepp genom att lyckas med ett motställt test av Brottning. Detta räknas som en attack. Du kan istället utföra ett test av Utbrytarkonst (motställt av motståndarens test av Brottning) för att ta dig ut ur greppet, men detta är en normal handling. Om

mer än en motståndare har grepp på dig, måste ditt resultat på testet av Brottning vinna över samtliga motståndares test. (Motståndare måste inte hålla kvar i dig om de inte vill.) Om du lyckas ta dig loss, avslutar du handlingen genom att placera dig i någon ledig ruta intill motståndaren.

Ta fram formelkomponent: Du kan ta fram en materiell komponent eller ett fokus medan du brottas. Detta är en lång handling som inte kräver något test av Brottning.

9.3.7.1.5 När du låst fast din motståndare

Du har möjlighet att skada din motståndare, använda hans eget vapen mot honom eller förflytta dig (och honom). Du kan även förhindra att den låsta motståndaren talar eller ropar (på hjälp).

Du kan utföra en Avväpning för att ta ifrån motståndaren något väl fastsatt föremål som han bär, men han erhåller en fördel av +4 på sitt motställda attackslag mot din avväpning.

Du kan välja släppa en fastlåst motståndare som en fri handling. Om du gör det räknas du inte längre i brottning med den motståndaren (och vice versa).

Du kan inte dra eller använda ett vapen (mot den fastlåsta motståndaren eller någon annan, ta dig loss ur någon annan fiendes grepp, ta fram en formelkomponent, låsa någon annan fiende eller bryta någon annans lås medan du håller en motståndare fastlåst.

9.3.7.1.6 När du är fastlåst

När en motståndare har låst fast dig, är du orörlig (men inte hjälplös) under 1 runda. Medan du är fastlåst, drabbas du av en nackdel av –4 på PK mot andra motståndare än den som låser dig. Din motståndare kan även förhindra att du talar eller ropar (på hjälp).

Du kan i ditt drag utföra ett motställt test av Brottning för att komma loss ur låset. Detta räknas som en attack. Du kan istället utföra ett test av Utbrytarkonst (motställt av motståndarens test av Brottning) för att ta dig ut ur låset, men detta är en normal handling. Om du lyckas med testet, kommer du loss ur låset, men räknas fortfarande i brottning.

9.3.7.1.7 Gå med i en pågående brottning

Om ditt mål redan brottas med någon annan, kan du fortfarande använda en attack för att starta brottning, som ovan, men motståndaren erhåller ingen gratisattack och greppet lyckas automatiskt. Du måste dock fortfarande lyckas med ett motställt test av Brottning för att kunna hålla fast och du måste fortfarande flytta sig in i målets ruta.

Om det finns flera motståndare att välja på i handgemänget, väljer du fritt vilken motståndare som ditt test av Brottning är motställt av.

9.3.7.1.8 Flera som brottas

Flera stridande kan deltaga i samma brottning. Upp till fyra stridande får plats att brottas mot en enstaka motståndare i en given runda. De som är en storlekskategori mindre än motståndaren räknas som ½, de som är en storlekskategori större räknas som 2 och de som är två eller fler storlekskategorier större räknas som 4.

När du brottas mot flera motståndare, väljer du fritt vilken motståndare som ditt test av Brottning är motställt av. Övriga motståndare som brottas mot dig använder handlingen Bistå en annan för att hjälpa till. Enda undantaget är när du försöker ta dig loss ur brottningen. Då måste ditt test av Brottning vinna över samtliga motståndares tester.

9.3.7.2 Fälla en motståndare

Du kan försöka fälla en motståndare med en vapenlös närstridsattack. Du kan dock inte fälla en motståndare som är två eller fler storlekskategorier större än du själv. Så en halvling kan fälla en människa men inte en rese.

Hur en fällning utförs: Utför först en vapenlös närstridsattack som en beröringsattack. Du behöver inte nödvändigtvis ha en hand ledig, utan fällningen kan utföras med kroppen (höfttackling, knuff, benspark, eller dylikt). En sådan obeväpnad attack orsakar en gratisattack från en beväpnad motståndare, precis som vanligt.

Om attacken träffar, gör du ett test av Styrka motställt av försvararens test av Styrka eller Händighet (använd den grundegenskap som har det högre värdet). Varje stridande (både du och din motståndare) erhåller en fördel av +4 på testet för varje storlekskategori han är större än Medelstor eller drabbas av en nackdel av –4 för varje storlekskategori han är mindre än Medelstor. Försvararen erhåller en fördel av +4 på testet om han har fler än två ben eller av annan anledning är mer stabil än en normal humanoid (till exempel är en dvärg). Om du vinner detta test, fäller du försvararen. Om du misslyckas, blir rollerna omedelbart de omvända och försvararen gör direkt ett test av Styrka (motställt av den stridandes Styrka eller Händighet) för att fälla dig.

Undgå gratisattack: Om du har knepet Förbättrad vapenlös attack räknas du ju som beväpnad i din vapenlösa attack, så försvararen får ingen gratisattack. Knepet Förbättrad fällning förhindrar också denna gratisattack. Det finns även vissa vapen (se nedan) som kan användas till en fällning, och då är du givetvis inte obeväpnad.

Effekten av en fällning: En fälld varelse räknas som liggande raklång i sitt utrymme. Att resa sig upp från liggande är en kort handling.

Fälla en beriden motståndare: Du kan även utföra en fällning mot en beriden motståndare. Försvararen kan då välja att använda sin färdighet på Rida för att försvara sig mot fällningen istället för ett test av Styrka eller Händighet. Om du lyckas, har du dragit ner ryttaren från sitt riddjur.

Fällning med vapen: Vissa vapen kan användas för att utföra en fällning. Om du är beväpnad med ett sådant vapen utför du en beröringsattack med det istället och undviker därmed försvararens gratisattack.

Om du misslyckas, men försvararen lyckas att fälla dig, kan du släppa vapnet istället för att bli fälld.

9.3.7.3 Omkullspringning

Du kan försöka springa omkull en fiende som en normal handling mitt under en förflyttning. Med den här taktiken syftar du till att bana dig väg förbi eller över din motståndare (förflytta dig genom hans ruta) medan du rör dig. Du kan dock inte springa omkull en motståndare som är två eller fler storlekskategorier större än du själv. Du kan bara utföra en omkullspringning per runda.

När du försöker springa omkull en motståndare följer du dessa steg.

Steg 1: Gratisattack. Eftersom omkullspringningen inleds med att du flyttar in i försvararens ruta, erhåller han en gratisattack mot dig.

Steg 2: Försvararen undviker? Om du utför handlingen under en normal förflyttning kan försvaren välja att helt enkelt släppa fram dig. Om han släpper fram dig, kan du helt enkelt fortsätta din förflyttning. (En stridande kan alltid förflytta sig genom ett utrymme som upptas av någon som är villig att släppa förbi honom.)

Steg 3: Försvararen hindrar? Om försvararen står i vägen för dig, gör du ett test av Styrka motställt av försvararens test av Styrka eller Händighet (använd den grundegenskap som har det högre värdet). Varje stridande (både du och din motståndare) erhåller en fördel av +4 på testet för varje storlekskategori han är större än Medelstor eller drabbas av en nackdel av –4 för varje storlekskategori han är mindre än Medelstor. Försvararen erhåller en fördel av +4 på testet om han har fler än två ben eller av annan anledning är mer stabil än en normal humanoid (till exempel är en dvärg). Om du vinner detta test, slår du omkull försvararen. Om du misslyckas, blir rollerna omedelbart de omvända och försvararen gör direkt ett test av Styrka (motställt av den stridandes Styrka eller Händighet) för att slå omkull dig.

Steg 4: Konsekvenser. Om du lyckas fälla försvararen kan du sedan fortsätta din förflyttning obehindrad. Om du misslyckas och själv blir fälld, ramlar du tillbaka 1 meter från det håll du kom och blir liggande raklång i den rutan. Om du misslyckas men inte själv blir fälld, måste du flytta tillbaka 1 meter från det håll du kom. Om den rutan är upptagen, faller du raklång på marken där, annars förblir du stående.

Förbättrad omkullspringning: Om du har knepet Förbättrad omkullspringning kan inte försvararen undvika dig om du inte tillåter det. Dessutom drabbas du inte av någon gratisattack när

du flyttar in i försvararens ruta (åtminstone inte från honom) och du får en fördel av +4 på testet för att slå omkull honom.

Beriden omkullspringning (nedtrampning): Om du vill utföra en omkullspringning när du är beriden, är det ditt riddjur som testar sin Styrka för att avgöra om den lyckas eller inte (och djuret använder naturligtvis sin storlekskategori och inte din). Om du har knepet Trampa kan motståndaren inte välja att undvika om du inte vill. Dessutom får ditt riddjur utföra en attack med en hov (eller liknande) om ni lyckas springa omkull motståndaren.

9.3.7.4 Söndra (slå mot någons vapen eller sköld)

Du kan använda en närstridsattack med ett hugg- eller krossvapen för att attackera det vapen eller den sköld som din motståndare använder. När du försöker söndra ett vapen eller en sköld, följer du dessa steg.

Steg 1: Gratisattack. Du orsakar en gratisattack eftersom du koncentrerar din uppmärksamhet på motståndarens vapen istället för på hans rörelser och manövrer. Om du har knepet Förbättrad söndring, drabbas du inte av denna gratisattack.

Steg 2: Motställda attackslag. Du och försvararen gör båda motställda attackslag med era vapen. Den som använder ett tvåhandsvapen erhåller en fördel av +4 på attackslaget, medan den som använder ett lätt vapen drabbas av en nackdel av –4 på attackslaget. Om de stridande är av olika storlek, erhåller den som är större en fördel av +4 på attackslaget per kategori som skiljer.

Steg 3: Konsekvenser. Om du vinner har du lyckats med din attack mot vapnet eller skölden och kan slå för skada. Se **Tabell 9-7: Hårdhet och livspoäng för vanliga vapen och sköldar** för hur mycket skada ett vapen eller sköld klarar. Om du inte vinner gör du ingen skada alls.

Söndra ett buret föremål: Om du vill attackera ett föremål som din motståndare bär som inte är ett vapen eller en sköld, gör ni inte motställda attackslag. Istället gör du en normal attack mot föremålets PK. Ett buret föremål har en PK på: 10 + dess Storleksjustering + dess bärares Händighetsjustering. En attack mot ett buret föremål orsakar en gratisattack precis som en attack mot ett vapen eller en sköld gör. Om du istället vill rycka åt dig föremålet använder du handlingen Avväpna. Du kan inte söndra det pansar en motståndare bär.

9.3.7.5 Tjurrusning

Du kan välja att utföra en tjurrusning som en normal handling (en närstridsattack) eller som attacken i en stormning. När du utför en tjurrusning, försöker du knuffa din motståndare bakåt istället för att skada honom direkt. Du kan inte tjurrusa en motståndare som är två eller fler storlekskategorier större än du själv. Så en halvling kan tjurrusa en människa men inte en rese.

Inledning av en tjurrusning: Tjurrusningen inleds med att du förflyttar dig in i motståndarens utrymme. En sådan förflyttning orsakar en gratisattack från försvararen (och som förflyttning från andra fiender som vanligt). Om du har knepet Förbätttrad tjurrusning orsakar din förflyttning ingen gratisattack från försvararen. Under en tjurrusning har varje gratisattack som utförs mot dig av någon annan är försvararen en 25% chans att oavsiktligt riktas mot försvararen istället och varje gratisattack som utförs mot försvararen av någon annan än dig en motsvarande chans att oavsiktligt riktas mot dig istället.

Därefter gör du och din motståndare motställda tester av Styrka. Ni erhåller båda en fördel av +4 på testet för varje storlekskategori över Medelstor eller en nackdel av –4 på testet för varje storlekskategori under Medelstor. Du erhåller en fördel av +2 på testet om tjurrusningen utförs i slutet av en stormning men ingen fördel om den utförs som en normal attack. Försvararen erhåller en fördel av +4 på testet om han har fler än två ben eller av annan anledning är exceptionellt stabil (såsom en dvärg).

Resultat av en tjurrusning: Om du vinner över försvararen knuffar du honom 1 meter bakåt. Du kan, genom att förflytta dig efter försvararen, knuffa honom ytterligare 1 meter bakåt för varje 3 poäng som ditt resultat överskred försvararens. Denna förflyttning räknas som normal förflyttning för dig och begränsas av den förflyttning du kan utföra under draget. Försvararen orsakar gratisattacker om han tvingas bakåt, och det gör även du om du flyttar efter honom. Ingen av er orsakar dock gratisattacker från varandra av denna förflyttning.

Om du förlorar mot försvararen, åker du 1 meter bakåt den väg du kom. Om det utrymmet är upptaget, faller du platt på marken där.

9.3.8 Avvakta

Genom att välja att avvakta, sparar du hela ditt drag till senare i rundan och kan agera på det initiativvärde du önskar. När du avvaktar, reducerar du frivilligt ditt initiativvärde för resten av striden. När ditt nya, lägre initiativvärde blir aktuellt senare i rundan, kan du agera normalt. Du kan tala om ditt nya initiativvärde direkt eller helt enkelt avvakta till en senare tidpunkt i rundan och agera då och på så sätt fastställa ditt nya initiativvärde till den punkten. Du kan dock aldrig välja att agera mitt under någon annans drag. Om Bella väljer att avvakta tills hyrkhövdingen visar sig, kan hon agera först efter att han gjort klart sitt drag helt och hållet. Se även Förbereda.

Du kan reducera ditt initiativvärde hur långt ner du vill, men om alla andra redan är klara med sitt drag i rundan (eller också avvaktar), fortsätter man med nästa runda. Du har nu möjlighet att agera först i denna nya runda eller fortsätta att avvakta. Till slut lär man ju komma fram till det initiativvärde du började avvakta på (i förra rundan), och då har du ju i praktiken stått över ett drag.

Så fort du väljer att agera, fastställs ditt initiativvärde till den punkt man befinner sig på just då. Till exempel, Zapono väljer i runda 1 (initiativ 11) att avvakta. Han låter både zombierna (initiativ 9) och Tanada (initiativ 8) agera först, och stormar inte in i striden förrän på initiativ 7. Han behåller detta initiativvärde även i runda 2 och senare. Om han hellre vill se först vad Ishwar gör på initiativ 13 i nästa runda innan han stormar (Ishwar brukar gilla att kasta områdesformler), kan han välja att avvakta till initiativ 12 i runda 2 innan han stormar fram. Han behåller då detta initiativvärde även i runda 3 och senare.

Om två eller fler stridande avvaktar, ligger den med den högre Initiativfördelen (eller högre Händighet, om deras fördel är samma) bäst till, så om flera vill agera samtidigt, får han lov att agera först.

9.4 Attacker mot en fiende

Vissa speciella omständigheter kan förändra situationen i en strid dramatiskt. Här ges regler för en del speciella situationer.

9.4.1 Attackslagsjusteringar

Använd dessa justeringar närhelst en stridande utför någon slags attackhandling.

Tabell 9-4: Attackslagsjusteringar

Anfallaren...	Närstrid	Avstånd
är bländad	–1	–1
är intrasslad	–2[1]	–2[1]
omringar försvararen	+2	—
är osynlig	+2[2]	+2[2]
är högre upp	+1	+0
är liggande	–5	—[3]
är uppskakad eller vettskrämd	–2	–2
är hopträngd	–5	–5

[1] En intrasslad anfallare drabbas också av en nackdel av –5 på sitt Reflexförsvar.

[2] Försvararen är försvarslös.

[3] De flesta avståndsvapen kan inte användas medan anfallaren ligger ner, men armborst eller arbalest kan fortfarande användas.

Tabell 9-5: Pansarklassjusteringar

Försvararen...	Närstrid	Avstånd
är bakom skydd	+5	+5
är förblindad	–2[1]	–2[1]
har skyl eller är osynlig	Se skyl	
är stel av skräck	–2[1]	–2[1]

är intrasslad	+0[2]	+0[2]
är handfallen	+0[1]	+0[1]
balanserar (med färre än 5 nivåer på Balansera)	+0[1]	+0[1]
klättrar (kan inte använda sin sköld)	+0[1]	+0[1]
brottas (anfallaren brottas inte)	+0[1]	+0[3]
är hjälplös (förlamad, sovande, bunden, etc)	–5[1]	+0[1]
är sittande/knästående	–2	+2
är fastlåst	+5[1]	–5[1]
är liggande	–5	+5
är bedövad	–2[1]	–2[1]
är hopträngd	–5	–5
springer	+0[1]	+2[1]

[1] Försvararen är försvarslös.
[2] En intrasslad anfallare drabbas av en nackdel av –5 på sitt Reflexförsvar.
[3] Slå slumpmässigt för att se vilken av de brottande som anfallaren skjuter mot. Den försvararen är försvarslös.

9.4.2 Omringning

Om du utför en närstridsattack mot en motståndare och det finns en allierad till dig som hotar att attackera i närstrid på exakt andra sidan av motståndaren, anses du och din allierade ha omringat motståndaren och ni erhåller båda en fördel av +2 på attackslaget (och en rackare kan i det här läget utföra ett tjuvhugg).

Vid osäkerhet om huruvida två stridande verkligen omringar en fiende, följ en tänkt linje mellan de två stridandes rutcentrum. Om denna linje passerar genom motsatta sidor (hörnen inräknade) av fiendens utrymme, är denne omringad av dem.

Special: Om den som omringar tar upp mer än en ruta, räknas han som omringad om *någon* ruta han upptar uppfyller villkoren för omringning.

Endast allierade som hotar fienden kan hjälpa dig med omringningen.

Varelser med en räckvidd av 0 kan inte omringa.

9.4.3 Hjälplösa försvarare

En hjälplös försvarare är en som är bunden, hejdad, sovande, förlamad, medvetslös eller på annat vis helt oförmögen att röra sig.

Normal attack: En hjälplös försvarare är (naturligtvis) försvarslös mot en attack.

Nådastöt: Om man har tid kan man utföra en **nådastöt** mot en hjälplös försvarare.

9.4.4 Utdela bedövande skada

Vissa attacker orsakar normalt bedövande skada. När du erhåller bedövande skada, jämför du först hur mycket skada du erhållit med din skadetröskel. Om skadan når upp till eller överträffar skadetröskeln, tvingas du ner –2 steg på tillståndsstegen. Reducera därefter dina gällande livspoäng med hälften av den bedövande skadan. Oberoende av var detta placerar dig på tillståndsstegen och i antal gällande livspoäng, kan en attack som ger bedövande skada aldrig döda dig utan endast göra dig medvetslös.

Du kan använda ett vapen som normalt ger dödlig skada till att utdela bedövande skada istället, men du drabbas av en nackdel av –5 på attackslaget.

Du kan använda ett vapen, till exempel en vapenlös attack, som normalt ger bedövande skada till att utdela dödlig skada istället, men du drabbas av en nackdel av –5 på attackslaget.

9.4.5 Tvåvapenstrid

Om du använder ett andra vapen i din avighand, kan du, genom att spendera en snabb handling, erhålla en extra attack med det vapnet (samtidigt som du attackerar med ditt primära vapen som en normal handling). Att strida på detta vis är dock väldigt svårt, och du drabbas av en nackdel av –10 på attackslaget för båda attackerna om avighandsvapnet är lätt eller –20 om det är medeltungt. Du kan reducera denna kännbara nackdel genom en serie knep:

- Knepet Tvåvapenstrid minskar nackdelen till –5 (eller –10 om avighandsvapnet är medeltungt).
- Knepet Förbättrad tvåvapenstrid minskar nackdelen till –2 (eller –5 om avighandsvapnet är medeltungt).
- Knepet Mäktig tvåvapenstrid avlägsnar nackdelen helt (eller minskar den till –2 om avighandsvapnet är medeltungt).

Dubbelvapen: Du kan använda ett dubbelvapen till att göra en extra attack precis som om du stred med två vapen. Nackdelarna beräknas som om avighandsvapnet var lätt.

Kastvapen: Samma regler gäller när du kastar ett vapen med varje hand. Räkna kastpilar som lätta vapen i detta sammanhang och kastspjut och nät som medeltunga vapen.

9.4.6 Beriden strid

När du sitter på ett riddjur är ni två stridande som strider som en. Detta kräver en del speciella regler.

Hästar i strid: En stridshäst eller stridsponny kan utan problem fungera i strid. En vanlig häst eller ponny blir dock lätt skrämd av strider. Om du inte sitter av, måste du klara ett test av Rida (SG 20) varje runda för att kontrollera hästen (kort handling). Om du lyckas har du tid med en normal handling därefter. Om du misslyckas, kämpar du med hästen hela draget och får inte göra något annat.

Ditt riddjur agerar i ditt drag efter dina instruktioner. Ni rör er tillsammans med dess fart, men ditt riddjur använder sin egen handling att röra sig.

En häst (inte en ponny) är en Stor varelse och upptar därför ett utrymme på 2×2 meter. För att förenkla saker och ting, antar man att du också upptar samma rutor medan du rider.

Strid till häst: Med en test av Rida (SG 10) kan du styra riddjuret med knäna, så att du kan använda båda händerna till attack och försvar. Detta test är en fri handling.

När du attackerar en varelse som är mindre än ditt riddjur och som är till fots, erhåller du en fördel av +1 på attackslaget för att du är högre upp. Om ditt riddjur rör sig mer än 1 meter, kan du bara utföra en enkel attack. I princip måste du vänta tills ditt riddjur når fram till fienden innan du attackerar, så du får ingen tid att utföra en full attack. Även om ditt riddjur rör sig med full fart, drabbas du inte av någon nackdel på attackslagen av att du rider.

Om ditt riddjur stormar, drabbas du av samma nackdel på dina Försvar (–2). Om du utför en enkel attack i slutet av stormningen, erhåller du samma fördel på attackslaget (+2). Om du attackerar med en lans medan ditt riddjur stormar, ger lansen dubbel skada.

Du kan använda avståndsvapen medan ditt riddjur rör sig (inte springer), men du drabbas av en nackdel av –5 på attackslaget. Du kan även använda avståndsvapen medan ditt riddjur springer, men du drabbas då av en nackdel av –10 på attackslaget. Du utför normalt din attack när riddjuret rört sig halva sin förflyttning. Du kan även utföra en full attack med ett avståndsvapen medan ditt riddjur rör sig. Du kan även utföra korta handlingar normalt, så du kan spänna och avfyra ditt lätta armborst medan du rider fram.

Kasta formler medan du rider: Du kan kasta en formel normalt om ditt riddjurs förflyttning kommer före *eller* efter att du kastar formeln. Om ditt riddjur rör sig *både* före och efter att du kastar formeln, har du kastat formeln med ditt riddjur rör sig och du måste klara ett test av Koncentration (SG 10 + formelgrad) för att inte förlora formeln på grund av riddjurets rörelser. Om ditt riddjur springer, kan du kasta en formel vid halva förflyttningen, men ditt test av Koncentration blir betydligt svårare (SG 15 + formelgrad).

Om ditt riddjur faller i strid: Om ditt riddjur faller, måste du klara ett test av Rida (SG 20) för att kunna hoppa av utan att ta skada. Om testet misslyckas orsakar fallet 1t6 poäng skada.

Om du faller: Om du slås medvetslös eller förlamas, har du 50% chans att förbli kvar i sadeln (75% om du sitter i en militärsadel). Annars trillar du av riddjuret och får 1t6 poäng skada av fallet.

Utan dig som styr det, undviker riddjuret strid.

9.4.7 Skydd

När det finns något hårt mellan dig och den du attackerar, kallas det att målet har **skydd**. Din attack kan ju träffa skyddet istället för det tilltänkta målet, vilket försämrar din chans att träffa där du vill.

För att avgöra om ditt mål har skydd mot din avståndsattack, välj ut ett hörn på din ruta. Om någon av linjerna från detta hörn till något av målets ruthörn passerar genom en ruta eller en kant som hindrar riktlinjen (hårt skydd) eller genom ruta som upptas av en varelse (mjukt skydd), har målet skydd (+5 på Försvar).

När du utför en närstridsattack mot ett mål i en ruta intill dig, har målet skydd om någon linje från din ruta till hans passerar genom en vägg (även en låg mur). När du utför en närstridsattack mot ett mål som är längre bort, använder du samma bedömning som för en avståndsattack.

Låga hinder och skydd: Ett lågt hinder (såsom en mur inte högre än halva din längd) ger också skydd, men bara till varelser inom 6 meter från den. Dessutom kan du ignorera skyddet om du är närmare hindret än vad målet är.

Skydd och gratisattacker: Du kan inte utföra en gratisattack mot en motståndare som har skydd mot dig.

Skydd och test av Förstulenhet: Du kan använda skydd till att få lov att testa Förstulenhet för att smyga. Utan skydd behöver du oftast skyl (se nedan) för att få lov att testa Förstulenhet.

Mjukt skydd: Varelser, även fiender, kan ge dig skydd mot avståndsattacker och därmed ge dig +5 på Försvar. Dock ger sådant mjukt skydd ingen möjlighet att testa Förstulenhet.

Stora varelser och skydd: En varelse som upptar mer är en ruta bedömer skydd något annorlunda än de mer småväxta. En sådan varelse kan själv välja vilken ruta den anses uppta för att avgöra om en fiende har skydd mot dess attacker. På liknande sätt kan du, när du attackerar en sådan varelse, välja fritt vilken ruta han anses uppta för att bedöma om han har skydd mot dig.

Totalt skydd: Om du inte kan hitta någon riktlinje från din ruta till målets som inte är blockerad, anses han ha totalt skydd mot dig. Du kan inte attackera en varelse med totalt skydd.

Varierande grad av skydd: I vissa lägen kan spelledaren anse att skyddet ger bättre skydd än normalt (till exempel, motståndaren kikar fram genom en skottglugg i slottsmuren). I dessa fall kan de normala fördelarna på Försvar dubblas (till +10). En varelse med sådant förstärkt skydd anses ha **Undgå fara** (se Rackares talanger) gentemot de attacker som fördelen på Försvaret gäller. Dessutom ger sådant förstärkt skydd en fördel av +10 på tester av Förstulenhet för att smyga.

9.4.7.1 Träff i skyddet istället för det tilltänkta målet

Om det är av betydelse att veta om skyddet verkligen blev träffat av en attack som missade sitt mål, kan SL räkna ut om attacken hade träffat sitt mål om skyddet inte hade varit. Om attackslaget faller inom det område där slaget är för lågt för att träffa målet, men hade träffat om målet inte hade haft skydd, har attacken träffat i själva skyddet. Detta är givetvis extra intressant i de fall där en stridande använder en annan stridande som skydd. I detta fall jämför man nu attackslaget med den skyddande rollfigurens Försvar för att se om attacken gjort skada i honom. Om attackslaget inte räcker för en träff i den skyddande rollfiguren, har han inte blivit skadad.

Ett riktigt specialfall uppstår om den skyddande rollfiguren har en Händighetsfördel på PK eller någon slags duckafördel och det är denna eller dessa som gör att han inte blir träffad (dvs. han hade blivit träffad om han inte hade haft den/de). I det fallet anses han ha duckat undan attacken och inte gett något skydd utan det ursprungliga målet träffas i alla fall. En skyddande rollfigur kan självmant välja att inte räkna med sin Händighetsfördel och/eller duckafördel, om han har bestämt sig för att hellre ta skadan själv än att låta det mål han skyddar bli träffat. En hängiven livvakt, till exempel, ställer ju sig snarare i vägen för ett skott riktat mot den han skyddar.

9.4.8 Skyl

Skyl avser de fall där det inte finns något fysiskt i vägen för anfallarens hugg eller skott, men där något skymmer sikten eller på annat vis reducerar anfallarens träffsäkerhet.

Skyl ges av sådana saker som dimma, rök, skuggor, mörker, högt gräs, buskage och vissa magiska effekter.

För att avgöra om ditt mål har skyl mot din avståndsattack, välj ut ett hörn på din ruta. Om någon av linjerna från detta hörn till något av målets ruthörn passerar genom en ruta eller en kant som ger skyl, anses målet ha skyl.

När du utför en närstridsattack mot ett mål i en ruta intill dig, har målet skyl om hans ruta är helt inom en effekt som ger skyl. När du utför en närstridsattack mot ett mål som är längre bort, använder du samma bedömning som för en avståndsattack.

Dessutom ger vissa magiska effekter skyl mot alla attacker oberoende av typ och eventuellt skyl på vägen.

Misschans på grund av skyl: Skyl ger målet för en framgångsrik attack 20% chans att anfallaren i själva verket missade på grund av skylet. Om en anfallare träffar med sin attack, slår försvararen för misschansen med t% för att undgå att bli träffad. Flera anledningar till skyl staplar inte, så de ger inte någon högre misschans.

Skydd och test av Förstulenhet: Du kan använda skyl till att få lov att testa Förstulenhet för att smyga. Utan skyl behöver du oftast skydd (se ovan) för att få lov att testa Förstulenhet.

Totalt skyl: Om du har en riktlinje till målet men ingen siktlinje (du kan inte se honom, men det finns inget hinder på vägen dit), anses han ha totalt skyl mot dig. Du kan inte attackera en motståndare med totalt skyl, men du kan attackera den ruta där du tror han befinner sig. En lyckad attack mot en ruta (använd motståndarens Försvar, inte rutans) där det finns en motståndare med totalt skyl, har en misschans av 50% (istället för den normala misschansen på 20%).

Du kan inte utföra en gratisattack mot en motståndare med totalt skyl, även om du vet vilken ruta han befinner sig i.

Ignorera skyl: Skyl fungerar inte alltid. Ett dunkelt eller mörkt område ger inte skyl mot en fiende med **mörkersyn**. Ett område som är dunkelt för en normal människa kan upplevas som klart upplyst för en person med **nattsyn**. Även om osynlighet ger totalt skyl, kan en seende varelse försöka lokalisera en osynlig fiende genom att testa Uppfatta. En osynlig varelse erhåller en fördel av +20 på testet av Förstulenhet för att smyga om han rör sig och +40 om han står stilla. För även om du är osynlig, kan ju en motståndare lista ut var du är utifrån andra ledtrådar, fotspår i dammet eller liknande.

Tjuvhugg: Det går inte att utföra ett tjuvhugg eller liknande precisionsattacker mot en motståndare som har skyl. Man måste kunna se målet helt klart för att hitta de vitala delar som ger den extra skadan.

Nådastöt: En hjälplös fiende kan attackeras med en nådastöt även om han är skyld. Dock tar det 2 hela rundor att utföra om fienden har totalt skyl. Man är ju tvingad att känna sig fram för att lokalisera en vital punkt, vilket tar längre tid än vanligt.

Varierande grad av skyl: Vissa situationer kan anses (av spelledaren) att ge bättre eller sämre skyl än normalt och modifierar misschansen därefter.

9.5 Attacker mot föremål

När du vill förstöra ett föremål har du två alternativ – slå sönder det med ett vapen eller krossa det med ren råstyrka.

9.5.1 Skada på föremål

Att göra skada med ett vapen på sköldar och andra vapen görs ju med specialattacken Söndra. Att göra skada i ett allmänt föremål har stora likheter med detta, men ditt attackslag är motställt av föremålets Försvar. I allmänhet kan du bara göra skada i ett föremål med hugg- och krossvapen.

Försvar: Föremål är lättare att träffa än varelser eftersom de vanligtvis inte rör på sig. Ett föremåls Försvar är 10 + dess storleksjustering. Om du spenderar en lång handling på att sikta först, kommer din närstridsattack att träffa automatiskt eller din avståndsattack få en fördel av +5 på attackslaget.

Hårdhet: Varje föremål har en hårdhet – ett tal som anger dess förmåga att stå emot skada. När ett föremål utsätts för skada, dra bort dess hårdhet från skadan. Bara den del av skadan som överstiger hårdheten reducerar föremålets livspoäng.

Livspoäng: Ett föremåls antal livspoäng beror på vad det är gjort av och hur stort det är. När ett föremål når 0 livspoäng är det förstört. Mycket stora föremål kan ha separata antal livspoäng för olika delar av föremålet. Ibland räcker det ju att förstöra en del för att försämra eller omintetgöra funktionen hos ett föremål. Till exempel, en vagn har säkert massor av livspoäng, men det är rimligt att räkna livspoäng separat för varje hjul, eftersom ett förstört hjul innebär att vagnen är oanvändbar. På samma sätt kan det räcka med att slå sönder rodret eller knäcka stormasten på ett fartyg för att göra det ganska obrukbart.

Tabell 9-6: Materials hårdhet och livspoäng

Material	Hårdhet	Livspoäng
Papper	0	1 per cm tjocklek
Rep	0	1 per cm tjocklek
Glas	1	1 per 2cm tjocklek
Is	0	2 per cm tjocklek
Trä	5	5 per cm tjocklek
Sten	8	8 per cm tjocklek
Järn	10	15 per cm tjocklek
Mithril	15	15 per cm tjocklek
Adamant	20	20 per cm tjocklek

Tabell 9-7: Hårdhet och livspoäng för vanliga vapen och sköldar

Vapen[1]	Exempel	Hårdhet	lp[2]
Lätt klinga	Kortsvärd	10	2
Enhandsklinga	Långsvärd	10	5
Tvåhandsklinga	Slagsvärd	10	10
Lätt vapen med metallskaft	Lätt stridsklubba	10	10
Enhandsvapen med metallskaft	Tung stridsklubba	10	20
Lätt vapen med träskaft	Kortyxa	5	2
Enhandsvapen med träskaft	Stridsyxa	5	5
Tvåhandsvapen med träskaft	Bredyxa	5	10
Skjutvapen	Armborst	5	5
Pansar	—	special[3]	pansar-fördel×5
Bucklare	—	10	5
Lätt träsköld	—	5	7
Tung träsköld	—	5	15
Lätt stålsköld	—	10	10
Tung stålsköld	—	10	20
Kroppssköld	—	5	20

[1] Magiska vapen och sköldar har både mer hårdhet och fler livspoäng. För varje +1 av magisk förbättringsfördel har föremålet 2 mer hårdhet och 10 fler livspoäng. Ett +5 långsvärd har alltså hårdhet 20 och 55 lp.

[2] Angivna livspoäng är för Medelstora.vapen, pansar och sköldar. Halvera lp för varje storlekskategori mindre än Medelstor och dubblera lp för varje storlekskategori större än Medelstor.

[3] Varierar beroende på material..

Tabell 9-8: Vanliga föremåls hårdhet och livspoäng

Föremål	Hårdhet	Livspoäng
Rep (2 cm tjockt)	0	2
Liten kista	5	1
Enkel trädörr	5	10
Bra trädörr	5	15
Skattkista	5	15
Stark trädörr	5	20
Murad vägg (25 cm tjock)	8	100
Huggen sten (1 m tjock)	8	800
Kedja	10	5
Bojor	10	10
Mästerliga bojor	10	10
Järndörr (4 cm tjock)	10	60

Energiattacker: Syra och ljudattacker gör full skada på de flesta föremål, precis som på varelser. Eld och elektricitet gör bara halv skada. Halvera skadan innan man drar bort för föremålets hårdhet. Kyla ger endast kvarts skada på föremål. Dela skadan med 4 innan man drar bort för föremålets hårdhet.

Skada med avståndsvapen: Föremål erhåller bara halv skada av avståndsvapen (undantaget skada från belägringsvapen och liknande). Halvera skadan innan man drar bort för föremålets hårdhet.

Verkningslösa vapen: SL kan bestämma att vissa vapen helt enkelt inte kan skada vissa föremål. Till exempel, det är mycket svårt att förstöra en trädörr genom att skjuta pilar på den eller att hugga av ett rep med en klubba.

Skadetröskel och Tillståndsstegen: Föremål saknar skadetröskel och använder inte Tillståndsstegen. Den enda påverkan skada har på dem är att minska deras livspoäng. Animerade föremål räknas som varelser, förutom att de är immuna mot bedövande skada.

Magiska vapen, pansar och sköldar: Varje +1 förbättringsfördel ökar även vapnets, pansarets eller sköldens hårdhet med 2 och dess livspoäng med 10. Så om en magisk stor stålsköld har en förbättringsfördel av +2, har den en hårdhet av 14 och 40 livspoäng.

Sårbarhet mot vissa attacker: SL kan bestämma att vissa attacker är speciellt verkningsfulla mot vissa föremål. Till exempel, det är mycket enkelt att sätta eld på en gardin eller att skära sönder ett pergament. I dessa fall gör attacken dubbel skada och ignorerar föremålets hårdhet.

Skadade föremål: Ett skadat föremål förblir fullt brukbart tills dess livspoäng når 0. Så fort det inte längre har några livspoäng kvar är det förstört.

Fasthet och Vilja: Föremål har ingen Fasthet och ingen Vilja. En attack som angriper Fasthet eller Vilja kan inte påverka dem, såvida det inte anges specifikt på attacken (i så fall lyckas den automatiskt).

9.5.2 Krossa föremål

När en stridande försöker förstöra något med våldsam kraft (spränga upp dörrar och slita sönder rep) snarare än genom upprepade attacker, gör man ett test av Styrka (1t20 + halva Styrkan) för att se om den stridande lyckas. SG för detta beror mer på konstruktionen av föremålet än på materialet.

Om ett föremål har förlorat hälften eller fler av sina livspoäng, minskar SG för att krossa det med 2.

Stora och små varelser erhåller omständighetsfördelar respektive nackdelar på sina test av Styrka. Futtig –16, Nätt –12, Pytteliten –8, Liten –4, Stor +4, Jättestor +8, Gigantisk +12, Kolossal +16.

En kofot eller en portabel murbräcka kan vara mycket användbara i dessa lägen.

Tabell 9-9: SG för att krossa eller slita sönder föremål

Test av Styrka för att:	SG
Spränga upp en enkel trädörr	18
Bryta ett spjut	19
Krossa en liten kista	22
Spränga upp en bra trädörr	23
Spränga upp en stark trädörr	28
Krossa en stor skattkista	28
Slita sönder ett rep (2cm tjockt)	28
Böja järnstänger	29
Spränga upp en förbommad dörr	30
Slita sönder bojor	31
Slita sönder kedjor	31
Slita sönder mästerliga bojor	33
Spränga upp en järndörr (4cm tjock)	33
Spränga upp en murad vägg (25 cm tjock)	40
Spränga upp huggen sten (1 m tjock)	55

9.6 Livspoäng

Alla varelser (och de flesta föremål) har ett visst antal livspoäng. Livspoängen symboliserar rollfigurens hälsotillstånd och påverkas av rollfigurens Fysik. Om en rollfigurs Fysik förändras, justeras omedelbart hans livspoäng.

9.6.1 Död och läkning

När en rollfigur erhåller dödlig skada jämför man först skadan med hans skadetröskel. Om skadan når upp till skadetröskeln tvingas han ner –1 steg på Tillståndsstegen. Därefter reduceras hans livspoäng med den dödliga skadan. Skada bucklar till pansar och ger rollfiguren ärr och blodfläckar på kläderna, men har ingen allvarlig inverkan förrän livspoängen når 0.

9.6.1.1 Bedövande skada

Ibland blir rollfiguren misshandlad eller försvagad, till exempel av en knytnäve eller en lång språngmarsch. Denna sorts behandling dödar inte rollfiguren, men kan få honom att tappa medvetandet.

All icke-dödlig skada kallas bedövande skada. När en rollfigur erhåller bedövande skada jämför man först skadan med hans skadetröskel. Om skadan når upp till skadetröskeln tvingas han ner –2 steg på Tillståndsstegen. Därefter reduceras hans livspoäng med hälften av den bedövande skadan.

9.6.1.2 Noll livspoäng

När en rollfigurs livspoäng reduceras till 0, är rollfiguren **medvetslös**, **döende** eller **död**. Vilket öde han faktiskt råkar utför beror på skadans art och mängd.

- Om skadan är bedövande, är han **medvetslös**.
- Om skadan är dödlig, men inte nådde upp till hans Skadetröskel, är han **döende**.
- Om skadan är dödlig och nådde upp till hans Skadetröskel, är han **död**.

En rollfigur kan reducera resultatet **död** till enbart **döende** genom att spendera ett hjältepoäng.

9.6.1.3 Död

När en rollfigurs livspoäng reducerats till 0 av dödlig skada som når upp till hans skadetröskel, är rollfiguren död.

9.6.1.4 Döende

När en rollfigurs livspoäng reduceras till 0 av dödlig skada, är rollfiguren **döende**. Rollfiguren faller omedelbart ner hjälplös och kan inte utföra några handlingar.

Om du är **döende** i början av ditt drag, måste du börja draget med att slå ett Räddningsslag (se nedan). Om du erhåller dödlig skada när du redan är **döende**, måste du omedelbart slå ett Räddningsslag.

En annan rollfigur kan hjälpa en **döende** rollfigur och förbättra hans tillstånd till **medvetslös** med ett lyckat test av Överlevnad (SG 20).

9.6.1.5 Medvetslös

När en rollfigurs livspoäng reduceras till 0 av bedövande skada, är rollfiguren **medvetslös**. Rollfiguren faller omedelbart ner hjälplös och kan inte utföra några handlingar.

En timma efter att en rollfigur blivit **medvetslös**, får han testa Uthållighet (SG 20) för att vakna upp. Om testet misslyckas får han testa på nytt varje 10 minuter därefter tills han vaknar upp. En annan rollfigur kan väcka upp en **medvetslös** rollfigur med ett lyckat test av Överlevnad (SG 20).

En rollfigur som vaknar upp ur sin medvetslöshet förbättras +1 steg på Tillståndsstegen och har en fjärdedel av sina totala livspoäng.

9.6.1.6 Räddningsslag

Detta måste slås om du är döende när ditt drag börjar eller om du erhåller dödlig skada när du befinner dig på noll livspoäng. Ett Räddningsslag är ett rakt slag med en t20 (utan fördelar):

1–9	Försämrad. Tre försämringar innebär **död**, men så fort du lämnar tillståndet **döende** är du på noll försämringar igen.
10–19	Ingen förändring.
20	Du tillfrisknar och vaknar med en fjärdedel av dina totala livspoäng.

9.6.1.7 Läkning

En skadad rollfigur kan återfå sina förlorade livspoäng genom olika sorters läkning. En rollfigur kan aldrig återfå fler livspoäng än han förlorat.

9.6.1.8 Naturlig läkning

En rollfigur återfår 1 livspoäng per figurgrad för varje hel natts vila (minst 8 timmars sömn). Om sömnen störs av strid eller liknande, återfås dock inga livspoäng. Om rollfiguren vilar på detta vis ett helt dygn (utan några ansträngande aktiviteter som strid eller formelkastande), återfår han 2 livspoäng per figurgrad.

9.6.1.9 Magisk läkning

Många förmågor och formler återger rollfigurer deras livspoäng. Varje användning av en förmåga eller formel återställer olika antal livspoäng. Magisk läkning kan inte höja rollfigurens livspoäng över hans normala maximala värde. Det finns dock magi som tillfälligt kan ge extra livspoäng utöver de maximala (se nedan).

9.6.1.10 Tillfälliga livspoäng

Vissa effekter kan ge en rollfigur tillfälliga livspoäng. När en rollfigur erhåller tillfälliga livspoäng, gör en notering om hans gällande livspoäng vid det tillfället. När de tillfälliga livspoängen försvinner, sjunker hans livspoäng ner till den antecknade nivån. Om hans gällande livspoäng redan är under den nivån, har han redan förlorat alla de tillfälliga livspoängen och hans gällande livspoäng förändras inte.

När tillfälliga livspoäng förloras, kan de inte återfås på samma sätt som med normala livspoäng.

Notera att när en rollfigur tillfälligt erhåller ökad Fysik ökas även hans livspoäng, men dessa extra livspoäng räknas inte som tillfälliga livspoäng. De hanteras exakt som normala livspoäng så länge som den extra Fysiken varar. Till exempel, en 5:e gradens krigare med 43 livspoäng erhåller 10 tillfälliga livspoäng. Han har nu 53 livspoäng. I en strid förlorar han 8 livspoäng och har nu 45 kvar. Därefter tar de tillfälliga livspoängen slut och han återgår till 43 livspoäng. Om han istället erhållit 4 tillfälliga Fysikpoäng skulle han också ha ökat till 53 livspoäng (+2 extra Fysikfördel på varje livstärning), men efter samma strid (8 poäng skada) skulle han, när den tillfälliga Fysiken tog slut, ha hamnat på 35 livspoäng.

9.6.2 Tillståndsstegen

Om en rollfigur tvingas ner till botten av Tillståndsstegen, reduceras hans livspoäng omedelbart till 0. Om han tvingades ner av en effekt som inte var en direkt skada, räknas detta som om han utsatts för bedövande skada.

9.6.2.1 Återhämtning

Så länge som rollfiguren inte nått botten på Tillståndsstegen eller råkat ut för ett bestående tillstånd (se nedan), kan han återhämta sig, flytta upp +1 steg på tillståndsstegen, genom att använda tre snabba handlingar – i samma drag eller i två efterföljande drag – till detta.

9.6.2.2 Bestående tillstånd

Vissa tillstånd varar längre än andra. Ett bestående tillstånd innebär att rollfiguren inte längre kan återhämta sig förrän han avlägsnat det bestående tillståndet. I beskrivningen av det som orsakar det bestående tillståndet, till exempel ett gift, framgår vad som behövs för att avlägsna tillståndet.

9.7 Fart

Din fart avgör hur långt du kan flytta på ett drag och ändå ha tid över till en attack eller en formel. Din fart beror huvudsakligen på vilket pansar (eller annan belastning) du bär.

Människor har en fart på 9 meter, eller 6 meter iförda medeltungt eller tungt pansar.

Om du använder all din tid under draget till att förflytta dig, får du utföra två förflyttningar och kan därmed röra dig totalt två gånger din fart. Om du använder hela draget till att springa allt vad du orkar, kan du förflytta dig fyra gånger din fart (eller tre gånger din fart iförd tungt pansar).

Kapitel 10: Magi

Kapitel II: Den Hyboriska Tidsåldern

Kapitel 12: Länder och folk

Kapitel 13: Religion

Kapitel 14: Vänner och Fiender

Den hyboriska världen är stor och det finns många varelser att stöta på i den. Många kommer givetvis att vara människor och kan då vara av de olika folkslag som beskrivs i Kapitel 3 och ha någon av de bakgrunder som beskrivs i Kapitel 4. De har däremot inte säkert några grader i någon av de klasser som beskrivs i Kapitel 5, utan är vanliga människor och har istället en eller flera grader i klassen Vanlig.

Förutom människor kan man också stöta på andra varelser – både från denna världen och från platser bortom den. Vanliga djur har en eller flera grader ur klassen Best och mer ovanliga varelser har grader ur någon av klasserna Elementar, Monstrositet, Utomvärlding eller Vandöd.

14.1 Vanliga Människor

Vanliga människor erhåller inga talanger eller extraknep, räknar inte med sina grader till sina försvar och erhåller inga hjältepoäng. De har inga klassfärdigheter och börjar inte med en massa extra livspoäng. Dessutom får de aldrig den stora ökningen av +1 på alla grundegenskaper, utan bara de lilla ökningen av +1 på en viss grundegenskap.

De erhåller dock knep som normalt vid grad 1, 3, 6, 9, osv.

14.1.1 Beskrivning

Vanliga människor är helt enkelt alla de personer man möter i vardagen – värdshusvärden, handelsmannen, stadsvakten, etc. De kan vara nog så dugliga, men saknar motivationen att driva på sig så hårt som en äventyrare.

14.1.2 Regelinformation

Vanliga människor fungerar så här i spelet.

Vanlig

Grad	Grundattackfördel	Klassförmågor
1	+0	Startknep
2	+1	
3	+2	
4	+3	
5	+3	
6	+4	
7	+5	
8	+6	
9	+6	
10	+7	
11	+8	
12	+9	
13	+9	
14	+10	
15	+11	
16	+12	
17	+12	
18	+13	
19	+14	
20	+15	

14.1.2.1 Livspoäng

Vanliga erhåller livspoäng motsvarande halva sin Fysik vid varje grad (även första).

14.1.2.2 Klassfärdigheter

En vanlig människa är tränad ett antal färdigheter motsvarande halva sin Intelligens –4 (minst 1). En vanlig människa har inga klassfärdigheter, utan bara de färdigheter som bakgrunden ger honom.

14.1.3 Klassdata

Vanliga människor har inga andra klassförmågor än några få startknep.

14.1.3.1 Startknep

En 1:a gradens vanlig startar spelet med tre av följande knep: Färdighetsfokus, Färdighetsträning, Pansarträning (lätt), Pansarträning (medel), Vapenfiness, Vapenträning (enkla), Vapenträning (stridsvapen, lätta), Vapenträning (stridsvapen, medeltunga), Vapenträning (stridsvapen, avstånd).

14.1.4 Multiklassning

En vanlig kan multiklassa in i en eller flera mer äventyrliga klasser. Tänk på att rollfigurens vanliga grader inte räknas in i hans försvar och inte i hans figurgrad när det gäller att avgöra när han skall få +1 ökning på alla sina grundegenskaper.

14.2 Varelser

14.2.1 Best

14.2.2 Elementar

14.2.3 Monstrositet

14.2.4 Utomvärldsing

14.2.5 Vandöd

Kapitel 15: Äventyrande

15.1 Förflyttning

Din fart är utgångspunkten för all förflyttning. Beroende på hur tunga saker din rollfigur bär på och på vilket sätt han förflyttar sig, kan man räkna ut hur långt han kommer på en viss tid.

15.1.1 Förflyttning

Det finns tre olika skalor när det gäller förflyttning i spelet:

- Taktisk, för strid, mäts i meter per runda.
- Lokal, för utforskning, mäts i meter per minut.
- Vandringsfärd, för att ta sig från plats till plats, mäts i km per timma eller dag.

15.1.1.1 Förflyttningssätt

När de rör sig i de olika skalorna kan varelser vanligtvis gå, jogga eller springa fram.

Gå: Gång motsvarar en målmedveten men inte pressad förflyttning av 4–5 kilometer per timma för en obelastad människa. På den taktiska skalan motsvarar detta en förflyttning (kort handling) per drag.

Jogga: Joggning är en mer skyndsam förflyttning av 10 kilometer per timma för en obelastad människa. På den taktiska skalan motsvarar detta två förflyttningar (korta handlingar) per drag.

Springa (×3): En förflyttning med tre gånger din grundfart (som en lång handling) är språngmarsch för en rollfigur i tungt pansar eller med tung last. Det motsvarar en hastighet av 10 kilometer per timma för en människa i full rustning.

Springa (×4): En förflyttning med fyra gånger din grundfart (som en lång handling) är språngmarsch för en rollfigur i lätt, medeltungt eller inget pansar och med lätt last. Det motsvarar en hastighet av 20 kilometer per timma för en obelastad människa eller en hastighet av 15 kilometer per timma för en människa i ringpansar.

15.1.1.2 Andra förflyttningssätt

Vissa varelser har speciella sätt att förflytta sig.

Gräva: Varelsen kan gräva sig fram genom jord, men inte genom sten såvida inte dess beskrivning anger annorlunda. Varelser kan inte springa medan de gräver.

Klättra: En varelse med en angiven klättrande fart har färdigheten Klättra utan kostnad och erhåller en rasfördel av +10 på tester av Klättra. Varelsen måste testa Klättra för att ta sig uppför alla väggar och sluttningar med en SG som överstiger 0, men den kan alltid välja att ta 10, trots att den är stressad eller hotad när den klättrar. Varelsen klättrar med den angivna farten. Om den så väljer kan den klättra med dubbla den angivna farten (eller sin normala markfart om den är lägre) men drabbas av en nackdel av –5 på sitt test av Klättra. Varelser kan inte springa medan de klättrar.

Simma: En varelse med simmande fart kan förflytta sig genom vatten med den angivna farten utan att testa Simma. Den erhåller en rasfördel av +10 på ett test av Simma som görs för att utföra något speciellt eller att undvika en fara. Varelsen kan välja att ta 10 på testet, trots att den är stressad eller hotad medan den simmar. Varelser kan springa medan de simmar, förutsatt att de simmar utmed en rät linje.

Flyga: Se nedan under **Förflyttning i tre dimensioner**.

Tabell 15-1: Förflyttning

	Fart			
	4 m	**6 m**	**9 m**	**12 m**
En runda (taktiskt)				
Gå	4 m	6 m	9 m	12 m
Jogga	8 m	12 m	18 m	24 m
Springa (×3)	12 m	18 m	27 m	36 m
Springa (×4)	16 m	24 m	36 m	48 m

En minut (lokalt)				
Gå	40 m	60 m	90 m	120 m
Jogga	80 m	120 m	180 m	240 m
Springa (×3)	120 m	180 m	270 m	360 m
Springa (×4)	160 m	240 m	360 m	480 m
En timma (vandringsfärd)				
Gå	2 km	3 km	4½ km	6 km
Jogga	4 km	6 km	9 km	12 km
Springa	–	–	–	–
En dag (vandringsfärd)				
Gå	16 km	24 km	36 km	48 km
Jogga	–	–	–	–
Springa	–	–	–	–

Tabell 15-2: Försvårad förflyttning

Omständighet	Förflyttningskostnad
Besvärlig terräng	×2
Hinder[1]	×2
Dålig sikt	×2
Ogenomträngligt	—

[1] Kan kräva ett test av färdighet.

15.1.1.3 Taktisk förflyttning

Använd taktisk förflyttning i strid. Stridande går oftast inte omkring i strid – de joggar eller springer. En rollfigur som använder en kort handling för att förflytta sig och sedan gör något annat med sin normala handling joggar fram under halva draget och gör något annat under den andra halvan.

Försvårad förflyttning: Hinder, besvärlig mark eller dålig sikt kan försvåra förflyttning. När förflyttningen är försvårad räknas varje ruta vanligtvis som två, vilket i princip halverar den sträcka en rollfigur kan förflytta sig under draget. Om mer än en omständighet försvårar förflyttningen multipliceras alla de aktuella förflyttningskostnaderna ihop.

I vissa situationer kan förflyttningskostnaden bli så hög att du inte har fart nog att ta dig en enda ruta. I sådana lägen, kan du alltid genom en lång handling förflytta dig 1 meter i valfri riktning, även diagonalt. En sådan förflyttning räknas inte som en glidning, utan orsakar gratisattacker som vilken annan förflyttning som helst. (Detta innebär inte att du kan ta dig in i förbjuden terräng eller förflytta dig när du är förlamad. Villkoret är att du skulle kunna ta dig in i rutan om din grundfart var tillräckligt hög.)

Du kan inte springa eller storma genom en ruta som försvårar din förflyttning.

15.1.1.4 Lokal förflyttning

Rollfigurer som utforskar ett område använder lokal förflyttning där tiden mäts i minuter. Förflyttningen på en minut motsvarar 10 gånger din taktiska förflyttning.

Gå: En rollfigur kan gå utan problem i lokal skala.

Jogga: En rollfigur kan jogga utan problem i lokal skala. Se Vandringsfärd, nedan, för förflyttning där tiden mäts i timmar.

Springa: En rollfigur med Fysik 9 eller mer kan springa i en minut utan problem. Vanligtvis kan en rollfigur springa i en eller två minuter innan de behöver vila i en minut.

15.1.1.5 Vandringsfärd

Rollfigurer som färdas långa sträckor använder sig av vandringsfärd. Vandringsfärd mäts i kilometer och tiden mäts i timmar eller dagar. En timma avser egentligen 50 minuters verklig förflyttning och en dag avser 8 timmar av sådan förflyttning. Därtill kommer ett antal korta pauser eller längre raster. För skepp som går för åror, avser det 10 timmar rodd. För segelskepp, avser det 24 timmar seglats. För enkelhets skulle räknar man även 50 minuter per timma för fartyg. Förflyttningen under en timma (i kilometer) motsvarar halva din taktiska förflyttning (i meter). Förflyttningen under en dag (i kilometer) motsvarar fyra gånger din taktiska förflyttning (i meter).

Gå: En rollfigur kan gå 8 timmar på en dag utan problem. Att gå under längre tid än så tär på hans reserver (se nedan under **snabbmarch**).

Jogga: En rollfigur kan jogga i en timma utan problem. En andra timma joggning utan någon sömn emellan tvingar ner rollfiguren –1 på tillståndstegen och varje ytterligare timma joggning tvingar ner honom ytterligare –1 steg. Detta tillstånd är bestående och varar tills rollfiguren vilat i minst en timma.

Springa: En rollfigur kan inte springa under så långa tider. Om han springer och vilar omväxlande blir det effektiva resultatet en joggning.

Terräng: Terrängen som rollfiguren färdas genom påverkar sträckan som rollfiguren kan tillryggalägga på en timma eller en dag.

Snabbmarsch: På en normal dags färd, går rollfiguren i 8 timmar. Rollfiguren anses spendera resten av sina vakna timmar med att slå läger, bryta läger, rasta och äta.

En rollfigur kan färdas i mer än 8 timmar genom att utföra en snabbmarsch. För varje timma utöver 8 timmar, måste rollfiguren göra ett test av Uthållighet (SG 10 + 2 per extra timma). Om testet misslyckas tvingas rollfiguren ner –1 steg på tillståndsstegen. Detta tillstånd är bestående och varar tills han stannar och vilar i minst 4 timmar. Det är möjligt för en rollfigur att marschera in i medvetslöshet genom att pressa sig själv för hårt.

Beriden förflyttning: En häst med ryttare kan röra sig i jogg. Den kan också snabbmarschera, men dess test av Uthållighet misslyckas alltid. En häst som tvingas in i medvetslöshet av att pressas för hårt på detta vis, måste klara ett test av Fysik (SG 15) för att inte avlida.

Se tabellen **Riddjur och fordon** för att hitta vilken fart ett riddjur eller ett fordon har.

Vattenburen färd: Se tabellen **Riddjur och fordon** för att hitta vilken fart en viss vattenfarkost har.

Tabell 15-3: Terräng och vandringsfärd

Terräng	Landsväg	Väg	Utan väg
Sandöken	×1	×1/2	×1/2
Skog	×1	×1	×1/2
Kullar	×1	×3/4	×1/2
Djungel	×1	×3/4	×1/4
Myr	×1	×1	×3/4
Berg	×3/4	×3/4	×1/2
Slätt	×1	×1	×3/4
Träsk	×1	×3/4	×1/2
Tundra	×1	×3/4	×3/4

Tabell 15-4: Riddjur och fordon

Riddjur/fordon	Per timma	Per dag
Riddjur (last)		
Lätt häst eller lätt stridshäst	10 km	80 km
Lätt häst (51-150 kg)[1]	7 km	56 km
Lätt stridshäst (67-200 kg)[1]	7 km	56 km
Tung häst	8 km	64 km
Tung häst (67-200 kg)[1]	5½ km	44 km
Tung stridshäst	7 km	56 km
Tung stridshäst (87-260 kg)[1]	5 km	40 km
Ponny eller stridsponny	7 km	56 km
Ponny (22-65 kg)[1]	5 km	40 km
Stridsponny (26-75 kg)[1]	5 km	40 km
Åsna eller mula	5 km	40 km
Åsna eller mula (47-140 kg)[1]	3½ km	28 km
Ridhund	7 km	56 km
Ridhund (34–100 kg)[1]	5 km	40 km
Kärra eller vagn	3½ km	28 km
Skepp		
Flotte eller pråm (stake eller åror)[2]	3/4 km	7½ km
Flodbåt (för åror)[2]	1½ km	15 km
Roddbåt[2]	2½ km	25 km
Segelskepp (för segel)	3½ km	84 km
Krigsfartyg (segel och åror)	4 km	96 km
Långskepp (segel och åror)	5 km	120 km
Galär (åror och segel)	7 km	168 km

[1] Fyrbenta varelser kan oftast bära större last än tvåbenta. Se bärförmåga ovan.

[2] Flottar, pråmar, flodbåtar och roddbåtar används på floder och sjöar. Om man färdas nedströms lägg till vattnets hastighet (vanligtvis runt 5 km/h) till farkostens. Förutom de 10 timmar man ror farkosten, kan man också låta den följa strömmen i upp till 14 timmar, om det finns någon som kan styra den. På det viset kan man tillryggalägga ytterligare 70 kilometer (om strömmen är 5 km/h). Dessa farkoster kan inte färdas mot strömmen (om den är kännbar), men de kan dras uppströms av dragdjur på stranden.

15.1.1.6 Förflyttning i tre dimensioner

Så fort förflyttningen sker flygande i tre dimensioner blir det betydligt mer komplicerat. De flesta flygande varelser måste sakta ner åtminstone en aning innan de kan svänga, och många har en ganska stor svängradie och måste dessutom hålla en viss minimihastighet för att hålla sig i luften. Varje flygande varelse har en manövrerbarhet som anger hur smidig den är i luften.

Perfekt: Varelsen kan utföra nästan vilken flygmanöver den önskar.

God: Varelsen är väldigt rörlig i luften (likt en fluga eller kolibri), men kan inte ändra riktning lika enkelt som en varelse med perfekt manövrerbarhet.

Normal: Varelsen kan flyga lika smidigt som en liten fågel.

Dålig: Varelsen kan flyga lika bra som en mycket stor fågel.

Klumpig: Varelsen kan knappt flyga alls.

Varelser kan springa medan de flyger, under förutsättning att de flyger utmed en rät linje.

Tabell 15-5: Flygande manövrerbarhet

Typ:	**Perfekt**	**God**	**Normal**	**Dålig**	**Klumpig**
Exempel:	*(Irrbloss)*	*(Betraktare)*	*(Grotesk)*	*(Lindorm)*	*(Mantikora)*
Minsta flyghastighet	Ingen	Ingen	Halv	Halv	Halv
Hovra	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej
Flyga bakåt	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej
Reversering	Fri	–1 m	—	—	—
Vända	Fritt	90°/1 m	45°/1 m	45°/1 m	45°/3 m
Tvärvända	Fritt	90°/–1 m	45°/–1 m	Nej	Nej
Max sväng	Fritt	Fritt	90°	45°	45°
Stigning	Fritt	Fritt	60°	45°	45°
Stighastighet	Full	Halv	Halv	Halv	Halv
Dykning	Fritt	Fritt	Fritt	45°	45°
Dykhastighet	Dubbel	Dubbel	Dubbel	Dubbel	Dubbel
Mellan upp och ner	0	0	2 m	3 m	6 m

Minsta flyghastighet: Om en flygande varelse inte kan upprätthålla sin minsta flyghastighet, måste den ta mark senast i slutet av sitt drag. Om den är alltför högt upp för att kunna landa, faller den rakt ner, och tappar 45 meter höjd direkt. Om detta fall räcker för att nå marken, erhåller den fallskada. Om fallet inte får den att ta mark, måste den tillbringa nästa drag med att försöka återfå flygförmågan. Detta lyckas om den klarar ett test av Akrobatik (SG 15). Annars faller den ytterligare 90 meter. Om den slår i backen erhåller den fallskada från hela fallet (inklusive de 45 meter den föll förra draget). Om det fortfarande finns luft mellan den och marken, får den ett nytt försök (med ett nytt test av Akrobatik) i nästa drag.

Hovra: Förmågan att flygande stå still på samma plats i luften.

Flyga bakåt: Förmågan att flyga bakåt.

Reversering: En varelse med god manövrerbarhet förbrukar 1 meter av sin fart för att kunna börja flyga baklänges.

Vända: Hur mycket varelsen kan svänga efter att ha flugit den angivna sträckan.

Tvärvända: En varelse med god eller normal manövrerbarhet kan "förbruka" en del av sin fart för att kunna tvärvända (byta riktning på en och samma plats i luften).

Max sväng: Hur mycket varelsen kan svänga i en given ruta.

Stigning: Maximal stigvinkel för varelsen.

Stighastighet: Med vilken hastighet som varelsen kan stiga.

Dykning: Maximal dykvinkel för varelsen.

Dykhastighet: En flygande varelse kan flyga neråt med dubbla sin normala flygande fart.

Mellan upp och ner: En normal, dålig eller klumpig flygare behöver flyga plant ett viss minsta sträcka efter en dykning innan de kan börja stiga. Alla flygare kan börja dyka direkt efter en stigning utan att flyga plant emellan.

15.1.1.7 Flykt och förföljelse

Vid normal förflyttning, runda för runda, kan en långsammare varelse aldrig komma undan från en snabbare förföljare utan att hitta på något annat än bara springa. Likaså är det inget problem för en snabbare varelse att komma undan från en långsammare.

Om varelsernas fart däremot är samma, hänger det på småsaker, som vem som är snabbast runt hörnen och vem som är smidigast genom dörröppningar. Förenkla då jakten genom att låta de två jämnsnabba fienderna utföra motställda test av Händighet. Om den som flyr vinner, kommer han undan. Om den som förföljer vinner, kommer han ikapp.

Ibland kan en sådan jakt ske utomhus och pågå under flera timmar, där de två fienderna ser varandra då och då på håll. I sådana lägen är det uthållighet som fäller avgörandet och en förenklad mekanism utnyttjar motställda test av Uthållighet på ett liknande sätt som ovan.

15.1.1.8 Förflyttning i rutor

I allmänhet behöver rollfigurerna inte ta hänsyn till rutorna på spelplanen om det inte är strid. Utanför strid kan de fritt röra sig så som normalt folk skulle kunna. De kan mycket väl tränga ihop sig flera stycken i samma ruta, men de kan bara inte strida effektivt på det viset. Reglerna för taktisk förflyttning är viktiga för stridssituationer, men utanför strid kan de vara till hinder istället.

15.1.2 Väggar och dörrar

Tabell 15-6: Väggar

Typisk väggtyp	Tjocklek	Krossa SG	Hårdhet	Livspoäng*	Klättra SG
Murad	40cm	35	8	90 lp	15
Välmurad	40cm	35	8	90 lp	20
Förstärkt murning	40cm	45	8	180 lp	15
Huggen sten	90cm	50	8	540 lp	22
Obearbetad sten	2 m	65	8	900 lp	20
Järn	8 cm	30	10	90 lp	25
Papper	Papperstunt	1	—	1 lp	30
Trä	15 cm	20	5	60 lp	21
Magiskt behandlad**	—	+20	×2	×2†	—

* per sektion om 3×3 meter.

** Dessa justeringar kan appliceras på vilken som helst av de ovanstående kategorierna och typerna.

† Eller 50, vilket som ger ett högre värde.

Tabell 15-7: Dörrar

				— Krossa SG —	
Typisk dörrtyp	**Tjocklek**	**Hårdhet**	**Livspoäng**	**Kärvande**	**Låst**
Enkel trädörr	2 cm	5	10 lp	13	15
Rejäl trädörr	4 cm	5	15 lp	16	18
Bastant trädörr	5 cm	5	20 lp	23	25
Stendörr	10 cm	8	60 lp	28	28
Järndörr	5 cm	10	60 lp	28	28
Fällgaller, trä	8 cm	5	30 lp	25*	25*
Fällgaller, järn	5 cm	10	60 lp	25*	25*
Lås	—	15	30 lp		
Gångjärn	—	15	30 lp		

* SG för att lyfta upp Använd motsvarande dörr för SG att krossa.

15.1.2.1 Dörrlås, reglar, förseglingar och fällor

- SG 10 eller lägre: en dörr som i princip vem som helst kan krossa.
- SG 11–15: en dörr som en stark person kan krossa på ett enda försök och en normal person eventuellt kan klara på ett försök.

- SG 16-20: en dörr som nästan vem som helst kan krossa... till slut.
- SG 21-25: en dörr som bara den allra starkaste har någon som helst chans att krossa – och det bara efter många försök.
- SG 26 eller högre: en dörr som bara en exceptionellt stark person har någon som helst chans att krossa.

SG för att dyrka upp ett lås med ett test av Meka ligger oftast i intervallet 20 till 30, men det kan finnas lås med lägre eller högre SG. En dörr kan ha fler än ett lås, och vart och ett måste i så fall dyrkas upp separat. Många gånger finns det fällor på lås, vanligtvis i form av en förgiftad nål som skjuter fram för att sticka rackaren i fingret.

15.1.3 Syn

Vissa varelser har mörkersyn, men de flesta behöver ljus för att se. Se tabellen Ljuskällor för att hitta hur mycket en ljuskälla lyser upp och hur länge den varar.

Inom det ljusa området kan alla se allting tydligt. En varelse kan inte gömma sig inom det ljusa området utan att vara osynlig eller ha skydd.

Inom det dunkla området kan man se saker otydligt. Varelser inom detta område anses ha skyl. En varelse inom det dunkla området kan hålla sig osedd genom ett test av Förstulenhet.

I områden utan någon belysning är varelser utan mörkersyn eller blindsyn förblindade. Förutom de uppenbara effekterna, har en blind varelse en nackdel av –5 på attackslaget (d.v.s. alla motståndare anses ha totalt skyl), han räknas som försvarslös, han rör sig med halv fart och han drabbas av en nackdel av –10 på tester av Uppfatta.

Rollfigurer med nattsyn kan se dubbelt så långt som tabellen anger. Både det ljusa och det dunkla området anses vara dubbelt så stort för dessa varelser.

Varelser med mörkersyn kan se normalt både i upplysta områden och i mörker inom 18 meter. En varelse kan inte gömma sig inom 18 meter från en varelse med mörkersyn utan att vara osynlig eller ha skydd.

Tabell 15-8: Ljuskällor

Föremål	**Ljust område**	**Dunkelt område**	**Varaktighet**
Vaxljus	—[1]	2 m radie	1 timma
Evighetsfackla	6 m radie	12 m radie	Permanent
Oljelampa, vanlig	5 m radie	10 m radie	6 timmar/½ liter
Lykta, strålkastare[2]	18 m kon	36 m kon	6 timmar/½ liter
Lykta, skärmad	9 m radie	18 m radie	6 timmar/½ liter
Solkäpp	9 m radie	18 m radie	6 timma
Fackla	6 m radie	12 m radie	1 timma
Formel	**Ljust område**	**Dunkelt område**	**Varaktighet**
Evig låga	6 m radie	12 m radie	Permanent
Dansande ljus (facklor)	6 m radie (vardera)	12 m radie (vardera)	1 minut
Dagsljus	18 m radie	36 m radie	30 minuter
Ljus	6 m radie	12 m radie	10 minuter

[1] Ett vaxljus ger inget ljust område. Dess belysning är endast dunkel.
[2] En strålkastare lyser upp en kon, inte en cirkel.

15.1.4 Möten

När ett möte mellan spelarfigurerna och spelledarfigurer är nära förestående, följ dessa steg:

1. Bestäm terräng, ljusförhållanden och annat som påverkar hur lätt de kan upptäcka varandra. Välj bland de saker som finns på tabellen Synavstånd.

2. Om hinder eller belysning begränsar avståndet som mötet sker på (såsom ofta är fallet inomhus), börjar mötet där. I annat fall slår man för mötesavståndet på tabellen Synavstånd.

3. Alla inblandade varelser testar för Uppfatta. Om testet lyckas betyder det att varelsen upptäcker den andra varelsen eller gruppen. Se tabellen Svårighet att upptäcka för justeringar och svårighetsgrader för dessa tester.

4. Om ingen lyckas med testet, upptäcker alla varandra på halva det framslagna avståndet.

De omständigheter som kan påverka SG för testet av Uppfatta är följande:

Storlek: Lägg +5 till grundsvårigheten på 20 för varje storlekskategori som varelsen som skall upptäckas är mindre än Medelstor eller –5 för varje storlekskategori större. SL kan göra undantag för varelser med ovanlig form, såsom en Stor orm som ligger på marken och därför är lika svår att upptäcka som en Liten varelse.

Kontrast: Hur mycket varelsens färgsättning avviker från omgivningens. Det är oftast lätt att upptäcka en eldelementar på väg hitåt, men svårt att upptäcka en panter i en mörk djungel.

Rörelse: Det är betydligt svårare att upptäcka varelser som inte rör sig.

Sex eller fler varelser: Grupper av varelser är enklare att upptäcka, även om varelserna är av mindre storlek än Medelstor.

Månljus: Nattetid, men med månljus (eller liknande).

Stjärnljus: Nattetid utan månljus, men med en stjärnklar natthimmel (eller liknande).

Totalt mörker: Molnig natt eller liknande.

15.1.4.1 Förstulenhet och uppfatta

Om varelser anstränger sig för att inte bli upptäcka, är det också vanligtvis svårare att upptäcka dem, men de har samtidigt lite svårare att upptäcka andra.

Varelser som gömmer sig på vandringsfärd kan bara förflytta sig med halva sin normala gånghastighet. De drabbas även av en nackdel av –2 på testet av Uppfatta för att se andra.

Istället för en grundsvårighet av 20 för andra att upptäcka dem på det normala synavståndet, är SG 25 + deras färdighetsjustering på Förstulenhet. Alla justeringar från tabellen Svårighet att upptäcka gäller fortfarande utom justeringar för storlek (eftersom dessa redan är inräknade i rollfigurernas färdighetsjusteringar). En rollfigur som har en total färdighetsjustering (för grader, Händighet, pansar och belastning) på –6 eller lägre, har ett lägre SG än om han inte försökte gömma sig. I sådana fall, räkna ut SG som om han inte försökte gömma sig (dvs. den sämsta nackdel man kan ha i det här avseendet är –5). Om en varelse erhåller en speciell fördel på Förstulenhet på grund av kamouflage, speciell färgsättning eller liknande, använd denna fördel istället för fördelen för Kontrast på tabellen Svårigheter att upptäcka.

Dessutom kommer de andra varelserna inte att automatiskt upptäcka varelser som gömmer sig på halva avståndet (om ingen lyckades upptäcka på det framslagna avståndet). Istället är detta det avstånd då de andra varelserna har rätt att slå normala test av Uppfatta för att försöka upptäcka de varelser som gömmer sig. Detta är alltså normala test av Uppfatta motställda av de gömda varelsernas test av Förstulenhet. De som gömmer sig upptäcker naturligtvis automatiskt de andra på det här avståndet.

Tabell 15-9: Synavstånd

Terräng	Avstånd
Rök eller tjock dimma	2t6 m (medel 7 m)
Djungel eller tät skog	4t6 m (medel 14 m)
Gles skog	3t6 ×3 m (medel 31 m)
Busksnår	6t6 ×3 m (medel 63 m)
Grässlätt, inget skydd	6t6 ×6 m (medel 126 m)
Totalt mörker	Begränsat av ljusförhållanden
Inomhus (upplyst)	Begränsat av hinder

Tabell 15-10: Svårigheter att upptäcka

Omständigheter	SG
Grund	20[1]
Storlek	+/–5 per storlekskategori
Kontrast	+/–5 eller mer
Orörlig (ingen förflyttning)	+5
Sex eller fler varelser	–2
Månljus[2]	+5
Stjärnljus[3]	+10
Totalt mörker	Omöjligt[4]

[1] SG 25 gentemot varelser som gömmer sig, och storleksjusteringar gäller ej (se texten).
[2] En fördel på +5 ges på testet av Uppfatta för de varelser som har nattsyn eller mörkersyn som når tillräckligt långt (vilket helt kompenserar för den ökade svårighetsgraden).
[3] En fördel på +5 ges på testet av Uppfatta för de varelser som har nattsyn och en fördel av +10 ges till de som har mörkersyn som når tillräckligt långt.
[4] Såvida inte den som försöker upptäcka har mörkersyn som når tillräckligt långt.

15.1.4.2 Missade möten

Reglerna för att upptäcka varelser förutsätter att båda sidor till slut kommer att upptäcka varandra och fastställer bara avståndet på vilket detta sker. Men ibland vill man ta hänsyn till möjligheten att de två grupperna passerar varandra utan att lägga märke till varandra alls.

För att göra det enkelt kan man anta att om ingen upptäckte någon annan på det framslagna avståndet, är det 50% chans att de inte kommer närmare utan helt enkelt passerar varandra utan att upptäcka varandra, till exempel när en grupp rör sig österut och en annan norrut. (Varelser som följer en annans spår kommer givetvis alltid att komma närmare. Där används alltid de normala reglerna.)

15.2 Vildmark och terräng

15.2.1 Vilse

Det finns många sätt att gå vilse i vildmarken. Genom att följa en tydlig väg, stig eller ett tydligt landmärke såsom en flod eller en kustlinje kan man undgå att gå vilse, men resenärer som saknar landmärken kan lätt gå vilse – speciellt vid dålig sikt eller i svår terräng.

Dålig sikt: I situationer där rollfigurerna inte kan se mer än 18 meter på grund av siktförhållanden, löper de risk att gå vilse. Rollfigurer som färdas genom dimma, snöfall eller hällregn kan lätt tappa landmärken ur sikte om de inte är närbelägna. Även rollfigurer som färdas på natten kan löpa samma risk, beroende på styrkan hos deras ljuskällor, mängden månljus och huruvida de besitter nattsyn eller mörkersyn.

Svår terräng: Rollfigurer som färdas i skog, myrmark, kullar eller berg kan lätt gå vilse om de inte följer en väg, stig eller annat tydligt landmärke. Skogar är speciellt riskabla eftersom de ofta skymmer sikten och gör det svårt att se avlägsna landmärken eller ens sol och stjärnor.

Risken att gå vilse: Om omständigheterna gör det möjligt att gå vilse, måste den rollfigur som leder gruppen klara ett test av Överlevnad för att undgå detta. Svårighetsgraden hos detta test varierar beroende på terräng, sikt och huruvida rollfiguren har en karta över området. Se efter på tabellen nedan och använd den högsta svårighetsgrad som gäller.

	SG		SG
Myrmark eller kullar, med karta	6	Dålig sikt	12
Berg, med karta	8	Berg, utan karta	12
Myrmark eller kullar, utan karta	10	Skog	15

En rollfigur som är tränad på Kunskap(geografi) eller Kunskap(lokalt) som avser det område han färdas i, erhåller en fördel av +2 på detta test.

Gör ett test per timma (eller del av timma) som rollfigurerna färdas för att se om de kan undgå att gå vilse. Om rollfigurerna färdas tillsammans i grupp, görs testet bara av den som leder gruppen.

Följderna av att gå vilse: Om en grupp går vilse betyder det att de inte längre färdas i den riktning de avser. Bestäm slumpmässigt varje timma vilken riktning gruppen färdas i. Gruppens förflyttning fortsätter att vara slumpmässig tills de snubblar över ett landmärke de inte kan missa eller tills de inser att de är vilse och anstränger sig för att återfå bäringen.

Inse att man är vilse: Varje timma av slumpmässig förflyttning ger alla rollfigurer i gruppen möjlighet att inse att de inte längre färdas i avsedd riktning genom att klara test av Överlevnad (SG 20, –1 per timma av slumpmässig förflyttning). Vissa omständigheter kan göra det pinsamt uppenbart att gruppen har gått vilse.

Ta ut en ny kurs: En grupp som inser att den har gått vilse, behöver ta ut en ny kurs för att nå sitt avsedda mål. För att hitta rätt riktning efter att gruppen kommit vilse måste man klara ett test av

Överlevnad (SG 15, +2 per timma av slumpmässig förflyttning). Om rollfiguren misslyckas med testet, kommer han att välja ut en slumpmässig riktning som den ”rätta” riktningen att färdas i.

När rollfigurerna väl är på väg igen, i rätt eller fel riktning, löper de samma risk att gå vilse igen. Om omständigheterna fortfarande gör det möjligt att gå vilse, testa varje timma såsom beskrivs ovan för att se om de håller kursen eller går vilse på nytt.

Svårt att enas om en riktning: Det är fullt möjligt för mer än en rollfigur att försöka hitta rätt riktning efter att gruppen gått vilse. Spelledaren bör alltid slå testerna av Överlevnad hemligt och sedan berätta den rätta riktningen för dem som klarade testet och en slumpmässigt vald riktning för dem som misslyckades.

Återfå bäringen: Det finns flera sätt att bli ovilse. Om rollfigurerna lyckas ta ut en ny kurs som stämmer och följer den fram till målet, är de inte vilse längre. De kan också, genom slumpmässig förflyttning, snubbla över ett landmärke som inte går att ta miste på. Dessutom, om omständigheterna plötsligt förbättras – dimman lättar eller solen går upp – kan en grupp som är vilse försöka ta ut en ny kurs, såsom beskrivs ovan, med en fördel av +5 på testet av Överlevnad. Till sist, kan magi hjälpa dem att göra deras rätta kurs uppenbar.

15.2.2 Skog

Skogsterräng kan delas in i tre kategorier: gles, medeltät och tät. En väldig skog kan ha alla tre kategorierna inom sina gränser, med glesare skog ute vid skogkanten och tät skog inne i sitt djup.

Tabellen nedan anger sannolikheten för att hitta en viss företeelse i en viss typ av skog.

	Typ av skog		
	Gles	**Medeltät**	**Tät**
Typiska träd	50%	70%	80%
Massiva träd	—	10%	20%
Lätt undervegetation	50%	70%	50%
Kraftig undervegetation	—	20%	50%

Träd: Den vanligaste företeelsen i en skog är givetvis träd. En varelse som befinner sig i samma ruta som ett träd erhåller en fördel av +2 på sitt Reflexförsvar (dessa fördelar staplar inte med fördelar från andra skydd). Närvaron av ett träd påverkar inte varelsens utrymme att strida på eftersom varelsen anses utnyttja trädet på bästa sätt. Stammen hos ett typiskt träd har PK 4, hårdhet 5 och 150 lp. Ett test av Idrott (SG 15) behövs för att klättra upp i ett träd. Medeltäta och täta skogar har även massiva träd. Dessa träd upptar en hel ruta själva och ger skydd åt de som gömmer sig bakom dem. Deras stammar har PK 3, hårdhet 5 och 600 lp. Liksom sina mindre motsvarigheter krävs det ett test av Idrott (SG 15) för att klättra upp i dem.

Undervegetation: Rötter, revor och små buskar täcker det mesta av marken i en skog. En ruta med lätt undervegetation kostar 2 rutors förflyttning att flytta in i och den ger skyl. Undervegetation ökar SG för tester av Akrobatik för att tumla och Förstulenhet för att smyga med 2 eftersom löv och kvistar är i vägen. Kraftig undervegetation kostar 4 rutor per ruta att flytta in i och det ger skyl med en misschans av 30% (istället för det normala 20%). Den ökar även SG för tester av Akrobatik för att tumla och Förstulenhet för att smyga med 5. Kraftig undervegetation är lätt att gömma sig i, så den ger en omständighetsfördel av +5 på tester av Förstulenhet för att gömma sig. Det är omöjligt att storma eller springa genom undervegetation. Rutor av undervegetation finns oftast i klungor. Undervegetation och träd utesluter inte varandra. Det är fullt normalt för en ruta att ha både ett träd och undervegetation.

Skogstak: Det är inte omöjligt att skogsfolk bor på höga plattformar långt ovanför marken. Dessa träplattformar har oftast repbroar mellan sig. För att ta sig till trädhusen, kan en rollfigur välja mellan att klättra i trädgrenarna (Idrott SG 15), använda repstegar (Idrott SG 0) eller dra sig upp på hissar med rep, block och talja (hissen kan dras upp ett antal kvartsmetrar motsvarande ett test av Styrka varje runda genom en lång handling). Varelser som befinner sig på plattformar eller grenar uppe i skogstaket anses ha skydd mot varelser nere på marken och i medeltäta och täta skogar har de även skyl.

Andra skogsföreteelser: Omkullfallna stammar är ofta runt meterhöga och ger samma skydd som en låg mur. De kostar en ruta extra förflyttning att ta sig över. Vattendrag i skogen är oftast ett par

meter breda och sällan mer än meterdjupa. Stigar vindlar sig fram överallt skogen och ger möjlighet för normal förflyttning utan varken skydd eller skyl. Sådana stigar är mindre vanliga i täta skogar, men även de vildaste av skogar har en eller annan djurstig.

Katt och råtta i skogen: I en gles skog är 3t6×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Uppfatta. I en medeltät skog är avståndet 2t8×3 meter och i en tät skog 2t6×3 meter.

Eftersom alla rutor med undervegetation ger skyl är det oftast enkelt för någon att använda Förstulenhet för att gömma sig i skogen. Nedfallna stammar och massiva träd ger skydd, vilket också gör det möjligt att gömma sig.

Mängden bakgrundsljud i en skog gör det svårare att lyssna, så SG på test av Uppfatta ökar med 2 för varje 3 meter istället för 1 (men notera att Förstulenhet för att smyga är svårare i undervegetation).

15.2.2.1 Skogsbränder (UG 6)

De flesta gnistor från en lägereld antänder inte något, men om det är mycket torrt, vindarna är kraftiga eller marken är uttorkad och lättantändlig, kan gnistorna ge upphov till en skogsbrand. Blixten som slår ner i träd får dem ofta att börja brinna och startar därmed en skogsbrand. Vad som än startar en skogsbrand kan rollfigurerna fångas i eldhavet.

En skogsbrand kan upptäckas på 2t6×30 meters håll om man lyckas med ett test av Uppfatta, där skogsbranden räknas som en Kolossal varelse (SG för Uppfatta minskar med 16). Om ingen lyckas upptäcka den, rör den sig närmare. De ser den automatiskt när den kommit halvvägs från sitt ursprungliga avstånd.

Rollfigurer som är förblindade eller av annan anledning inte kan se, kan känna värmen från elden när den är 30 meter bort.

Framkanten av elden (läsidan) kan förflytta sig snabbare än vad en människa springer (räkna med 36 meter per runda vid måttliga vindar). När en viss del av skogen väl står i lågor, föreblir den så i 2t4×10 minuter innan den reducerats till rykande aska. Rollfigurer som fångas av en skogsbrand kan upptäcka att framkanten av elden rör sig bort snabbare än vad de kan springa, så att de fångas in mer och mer av eldhavet.

Inom en skogsbrand finns det tre faror som hotar rollfigurerna: värmeskada, fatta eld och inandning av rök.

Värmeskada: Att bli fångad i en skogsbrand är till och med värre än att utsättas för extrem hetta (se Värmefaror). Att bara andas in luften inne i en skogsbrand orsakar 1t6 poäng eldskada varje runda (inget räddningsslag). Dessutom måste rollfiguren klara ett fasthetsräddningsslag varje 5 rundor (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada av hettan. En rollfigur som håller andan kan därmed undgå eldskadan, men inte den bedövande skadan. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av –4 på räddningsslagen. Dessutom, påverkas de som bär metallpansar eller kommer i kontakt med metall i den hettan på samma sätt som om de drabbats av formeln *värma metall*.

Fatta eld: Rollfigurer som fångats in av en skogsbrand löper risk att fatta eld direkt när framkanten på branden passerar dem och en gång per minut därefter (se Fatta eld).

Inandning av rök: Skogsbränder alstrar en hel del rök. En rollfigur som inandas rök måste klara ett fasthetsräddninsslag varje runda (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte spendera sitt drag enbart hostande och väsande. En rollfigur som tvingas hosta och väsa i två på varandra följande drag erhåller 1t6 poäng bedövande skada. Dessutom skymmer rök sikten och ger skyl.

15.2.3 Sumpmark

Det finns två olika kategorier av sumpmark: relativt torra myrar och vattensjuka träsk. Båda kantas av sjöar (se Vatten, nedan), som praktiskt sett blir en tredje kategori av terräng man finner i sumpmarker.

Tabellen nedan visar de vanligaste företeelserna i sumpmarker.

	Sumpmarkskategori	
	Myrmark	**Träsk**
Grunt kärr	20%	40%
Djupt kärr	5%	20%

Lätt undervegetation	30%	20%
Kraftig undervegetation	10%	20%

Kärr: Om en ruta är en del av ett grunt kärr, har den djup dy eller grumligt vatten som är ungefär en kvarts meter djupt. Det kostar 2 rutors förflyttning att flytta in i en ruta med grunt kärr och SG för tester av Akrobatik i sådana rutor ökar med 2.

En ryta som är en del av ett djupt kärr har drygt meterdjupt grumligt vatten. Det kostar en varelse som är Medelstor eller större 4 rutors förflyttning att flytta in en ruta med djupt kärr. Varelsen kan givetvis välja att simma istället. En Liten eller mindre varelse är tvungen att simma genom en sådan ruta. Det går inte att tumla genom ett djupt kärr.

Vattnet i ett djupt kärr ger skydd åt en varelse som är Medelstor eller större. Mindre varelser erhåller förbättrat skydd (fördel +8 på PK, +4 på Reflexräddningsslag). En Medelstor eller större varelse kan huka sig för att erhålla samma förbättrade skydd. Varelser med sådant förbättrat skydd drabbas av en nackdel av –10 på attackslagen mot varelser som inte befinner sig under vattnet.

Rutor med djupt kärr återfinns oftast i klungor omgivna av en oregelbunden ring av rutor med grunt kärr.

Både grunt och djupt kärr ökar SG på tester av Smyga med 2.

Undervegetation: Buskar, säv och andra höga gräs fungerar så samma sätt som undervegetationen i skogsmark (se ovan). En ruta som är en del av ett kärr har aldrig någon undervegetation.

Kvicksand: Stycken av kvicksand ger sken av att vara solid mark (undervegetation eller öppen mark). En rollfigur som närmar sig en ruta med kvicksand i normal takt har rätt till ett test av Vildmarkskännedom (SG 8) för att inse faran innan han kliver i den, men en springande eller stormande rollfigur kommer att drulla rätt ner i kvicksanden. En typisk pöl med kvicksand är 6 meter tvärs över. En springande eller stormande rollfigur kommer att hamna 1t2 meter ut i den av bara farten.

Effekten av kvicksand: Rollfigurer som hamnat i kvicksand måste testa Simma varje runda för att hålla sig flytande (SG 10) eller ta sig en meter i önskad riktning (SG 15). Om den olycklige rollfiguren missar testet med 5 eller mer, sjunker han under ytan och kommer snart att drunkna (se beskrivningen av färdigheten Simma).

Rollfigurer som hamnat under ytan i kvicksand kan försöka simma upp till ytan genom ett test av Simma (SG 15, +1 per sammanhängande runda som spenderats under ytan).

Räddning: Att få loss en rollfigur ur kvicksandens grepp kan vara nog så besvärligt. En räddare behöver en lång gren, ett spjutskaft, ett rep eller något liknande verktyg som tillåter honom att nå offret utan att riskera sig själv. När offret fått tag i andra ändan måste räddaren klara ett test av Styrka (SG 15) för att dra offret till sig och offret måste klara ett test av Styrka (SG 10) för att orka hålla sig kvar. Om offret tappar taget, måste han omedelbart klara ett test av Simma (SG 15) för att hålla sig över ytan. Om bådas test av Styrka lyckas, har offret dragits 1 meter närmare säkerheten.

Häckar: Dessa är vanliga på myrmark där de består av taggiga buskar som växer på stråk av morän. Smala häckar liknar låga murar och kostar 3 rutors förflyttning att ta sig över. Breda häckar är ofta närmare 2 meter höga och upptar hela rutor. De ger totalt skydd, precis som riktiga murar. Det kostar 4 rutors förflyttning att ta sig in i en ruta med en bred häck. Varelser som lyckas med ett test av Klättra (SG 10) behöver bara betala 2 meter förflyttning för att ta sig in i rutan.

Andra sumpmarksföreteelser: Vissa sumpmarker, speciellt träsk, har träd precis som skogar, vanligtvis i små, täta klungor. Stigar slingrar sig ibland fram sumpmarkerna runt kärr och andra hinder. Liksom i skogar tillåter stigar normal förflyttning och ger inget skyl av undervegetation.

Katt och råtta i sumpmarken: I myrmark är 6t6×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. I ett träsk är denna sträcka 2t8×3 meter.

Undervegetation och djupa kärr ger gott om skyl, så det är lätt att hitta platser att gömma sig på i sumpmarker.

Sumpmark ger ingen nackdel på tester av Lyssna och användningen av Smyga är försvårad både i undervegetation och kärr.

15.2.4 Kullar

En enstaka kulle kan förekomma i mången slags terräng, men kullar kan också vara det dominerande inslaget i landskapet. Kullar delas in i två kategorier: mjuka kullar och skrovliga kullar. Denna typ av terräng utgör ofta övergången mellan bergstrakter och slättmark.

	—— Typ av kullar ——	
	Mjuka kullar	**Skrovliga kullar**
Flack sluttning	75%	40%
Brant sluttning	20%	50%
Klippor	5%	10%
Lätt undervegetation	15%	15%

Flack sluttning: En sådan sluttning är inte brant nog att påverka förflyttningen, men rollfigurer erhåller en fördel av +1 på attackslag i närstrid mot fiender som befinner sig längre ner på sluttningen.

Brant sluttning: Rollfigurer som rör sig uppåt (till en intilliggande ruta på högre höjd) måste spendera 2 meter förflyttning för att ta sig in i en ruta med brant sluttning. Rollfigurer som springer eller stormar neråt (in i en intilliggande ruta på lägre höjd) måste klara ett test av Balansera (SG 10) när de rör sig in i den första rutan med brant sluttning i sitt drag. Beridna rollfigurer gör ett test av Rida (SG 10) istället. Rollfigurer som misslyckas med detta test snubblar och måste avsluta sin förflyttning abrupt 1t2 meter senare. Rollfigurer som misslyckas med 5 eller mer faller raklånga på marken i den ruta de avslutar sin förflyttning i. En brant sluttning ökar alla tester av Akrobatik med 2.

Klippor: En typisk klippa kräver ett test av Klättra (SG 15) för att ta sig uppför och är 3t4 meter hög (fast spelledarens karta över området kanske kräver en högre klippa). En klippa är inte fullständigt vertikal och tar upp 1 meters rutor om den är lägre än 10 meter och 2 meters rutor om den är 10 meter eller högre.

Lätt undervegetation: Malört, gråbo och andra halvbuskar växer på kullarna, men de täcker sällan marken så totalt som undervegetationen gör i skogar och sumpmarker. Lätt undervegetation ger skyl och ökar svårighetsgraden för tester av Akrobatik och Smyga med 2.

Andra kullföreteelser: Träd är inte ovanliga bland kullar och dalgångar kan ofta ha bäckar och andra vattendrag (1–2 meter breda och inte mer än meterdjupa) eller uttorkade flodbäddar (räkna som ett dike 1–2 meter brett) i sig. Om spelledaren väljer att lägga in ett vattendrag, bör man ta hänsyn till att vatten oftast rinner neråt.

Katt och råtta bland kullar: Bland mjuka kullar är 2t10×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. Bland skrovliga kullar är denna sträcka 2t6×3 meter.

Det är svårt att gömma sig bland kullar om det inte finns undervegetation att utnyttja. Krönet på en kulle eller ås ger skydd nog för att kunna gömma sig för någon på andra sidan krönet.

Kullar påverkar inte tester av Lyssna eller Smyga.

15.2.5 Bergstrakter

De tre olika kategorier av bergsmarker som finns är alpdalar, bergssidor och oframkomliga berg. När rollfigurerna beger sig in i bergsmarker, kommer de troligtvis att stöta på dessa kategorier i tur och ordning. Först böljande alpdalar, sedan jobbigare bergssidor för att till sist kämpa sig fram genom oframkomlig terräng nära toppen.

Bergsmarker har även en viktig företeelse, bergväggen, som markeras på kanten mellan två rutor istället för i en ruta.

	——— Typ av bergsmarker ———		
	Alpdalar	**Bergssidor**	**Oframkomliga**
Flack sluttning	50%	25%	15%
Brant sluttning	40%	55%	55%
Klippor	10%	15%	20%
Spricka	—	5%	10%
Lätt undervegetation	20%	10%	—
Grus	—	20%	30%
Kompakt bråte	—	20%	30%

Flack och brant sluttning: Dessa fungerar på samma sätt som för kullar (se ovan).

Klippor: Dessa företeelser fungerar också som för kullar, fast dessa klippor är vanligtvis 6t6 meter höga. Klippor högre än 25 meter upptar 5 meter utrymme på marken.

Spricka: Formade av vatten (raviner) eller geologiska fenomen (canyoner) fungerar de mest som hinder för vandrare. De är inte dolda, så rollfigurer brukar inte ramla ner där av misstag (men en välriktad tjurrusning är förstås en annan femma). En typisk spricka är 4t6 meter djup, minst 6 meter lång (oftast mer) och någonstans mellan 1 och 5 meter bred. Det krävs ett test av Klättra (SG 15) för att klättra upp ur en spricka. I oframkomliga berg är sprickorna oftast 6t8 meter djupa.

Lätt undervegetation: Denna fungerar på samma sätt som för skogsmarker (se ovan).

Grus: Ett fält av små lösa stenar som inte påverkar farten, men kan göra det svårare att hålla sig på fötterna. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 2 om gruset ligger på en flack sluttning och med 5 om det ligger på en brant sluttning. SG för tester av Smyga ökar med 2 om gruset ligger på någon slags sluttning.

Kompakt bråte: Marken är täckt av stenar i alla möjliga storlekar. Det kostar 2 rutors förflyttning att röra sig in i en ruta med kompakt bråte. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 5 bland kompakt bråte och SG för tester av Smyga ökar med 2.

Bergvägg: Detta är en vertikal yta av sten och kräver ett test av Klättra (SG 25) för att ta sig uppför. En typisk bergvägg är 4t6 meter hög på bergssidor och 6t8 meter hög i oframkomliga berg. Bergväggar är ritade utmed kanten mellan två rutor och inte inom en ruta.

Grottöppning: Dessa hittar man oftast bland klippor och branta sluttningar, samt vid bergväggar, och de är oftast 1–5 meter breda och 1–2 meter djupa. Innanför grottöppningen kan man hitta allt från en liten björngrotta till ett ofantligt grottsystem. Grottor som utnyttjas som lyor av monster innehåller oftast 1t3 rum som är 2t6 meter tvärsöver.

Andra bergsföreteelser: De flesta alpdalar börjar ovanför trädgränsen, så träd och andra skogsföreteelser är ovanliga i bergstrakter. Bergsmarker kan även innehålla vattendrag (1–3 meter breda och sällan mycket mer än meterdjupa) eller torra flodbäddar (räknas som diken, 1–3 meter breda). Höglänta områden brukar också vara betydligt kallare än omgivande lågland, så de kan vara täckta av snö och is (se nedan).

Katt och råtta bland berg: Vanligtvis är 4t6×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. Vissa toppar och åsar ger förstås bättre sikt medan djupa dalar eller raviner ger betydligt mindre sikt. Eftersom det vanligtvis inte finns mycket vegetation som kan skymma sikten, är det bäst att den faktiska terrängen på kartan för avgöra sikten och på vilket avstånd man får syn på fienden. Precis som bland kullar, ger bergskrön skydd mot de som befinner sig på andra sidan och därmed möjlighet att gömma sig.

Det är oftast lättare att höra ljud på avstånd uppe bland bergen. SG för tester av Lyssna ökar därför med 1 per 6 meter istället för per 3 meter.

15.2.5.1 Jordskred (UG 7)

Kombinationen av höga toppar och ymniga snöfall gör skred till en påtaglig fara i många bergsmarker. Även om snöskred är de vanligaste, är det också möjligt att råka ut för jordskred.

Ett skred kan upptäckas på ett avstånd av 2t8 × 100 meter nedanför av en rollfigur som lyckas med ett test av Upptäcka (SG 20). Om alla i gruppen misslyckas med att Upptäcka på det angivna avståndet, närmar sig skredet och de upptäcker det automatiskt när det nått halva det ursprungliga avståndet. Det är också möjligt att höra ett skred även om man inte kan se det. Under ideala förehållanden (inga andra störande ljud) kan en rollfigur som lyckas med ett test av Lyssna (SG 15) höra ett skred 1t10 × 100 meter bort. Detta test kan ha en svårighetsgrad på 20, 25 eller högre under ogynnsamma förehållanden (såsom under en hagelstorm).

Ett skred består av två olika områden: kärnområdet (den väg som skredet rör sig) och ytterområdet (det område som träffas av kringflygande material). Rollfigurer som befinner sig i kärnområdet drabbas alltid av skada från skredet, medan rollfigurer i ytterområdet har en chans att klara sig undan. Rollfigurer i kärnområdet drabbas av 8t6 poäng skada eller halva den skadan om de klarar ett Reflexräddningsslag (SG 15). De begravs också under skredmassorna (se nedan). Rollfigurer i

ytterområdet drabbas av 3t6 poäng skada eller ingen skada om de klarar ett Reflexräddningsslag (SG 15). De som misslyckas med sina räddningsslag begravs under skredet.

Begravda rollfigurer får 1t6 poäng bedövande skada per minut. Om en begravd rollfigur blir medvetslös, måste han varje minut, tills han befrias eller dör, klara ett test av Fysik (SG 15) eller få 1t6 poäng normal skada.

Ett typiskt skred har en bredd av 3t6 × 10 meter med ytterområdena inräknade. Själva kärnområdet i mitten av skredet är halva den bredden.

Om det inte är uppenbart var rollfigurerna befinner sig i förhållande till skredet, kan spelledaren slå 6t6. Summan är det antal meter som skiljer skredets mitt från gruppens mitt när de upptäcker skredet. Snöskred rör sig med 150 meter per runda (25 m/s) och jordskred med halva den farten.

15.2.5.2 Bergsfärder

Höga höjder kan vara extremt uttröttande – och dödliga – för den som inte är van vid dem. Kylan blir intensiv och bristen på syre kan nöta ut även den tuffaste krigare.

Hemmastadda rollfigurer: De som är vana vid höga höjder klarar sig i allmänhet bättre än låglandsfolk. Ett monster man möter i bergen, som under Miljö har med bergstrakter, kan anses vara infödd här och hemmastadd vid de höga höjderna. Rollfigurer kan också vänja sig vid höga höjder genom att bo där i minst en månad. Rollfigurer som blivit hemmastadda på höga höjder, men sedan vistats på annan ort i mer än två månader, måste anpassa sig på nytt när de återvänder. Vandöda, konstruktioner och andra varelser som inte andas är immuna mot effekterna av hög höjd.

Höjdzoner: Man kan, i allmänhet, dela in bergstrakter i tre olika höjdzoner: låga pass, låga toppar/höga pass och höga toppar.

Låga pass (under 1500 meter): De flesta bergsfärder sker i låga pass, ett område som till största delen består av alpdalar och skog. Resenärerna kan tycka att färden är jobbig (vilket avspeglas i den ökade kostnaden för att färdas genom berg), men höjden i sig har ingen effekt i spelet.

Låga toppar eller höga pass (1500 till 4500 meter): En färd upp på toppen av låga berg, eller färder i allmänhet genom höga berg, faller inom denna kategori. Alla varelser som inte är hemmastadda måste kämpa hårt för att kunna andas den tunna luften på denna höjd. Rollfigurer måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag varje timma (SG 15, +1 per tidigare RS) för att inte bli utmattade. Detta tillstånd upphör om rollfiguren tar sig ner till en höjd med tätare luft. Hemmastadda rollfigurer har däremot inga problem med den tunna luften.

Höga toppar (över 4500 meter): Den högsta topparna kan mycket väl ligga på 6000 meter eller mer (Mount Everest, vår världs högsta berg, har ju sin topp på 8850 meter). På dessa höjder utsätts alla varelser (hemmastadda eller inte) för båda utmattning på grund av tunn luft och höghöjdssjuka. Höghöjdssjuka är kroppens reaktion på längre tids syrebrist, och den påverkar varelser både fysiskt och mentalt. Efter varje 6-timmarsperiod en rollfigur spenderar på höjder över 4500 meter, måste han klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1 poäng tillfällig egenskapsskada i varje grundegenskap. Varelser som är hemmastadda på hög höjd erhåller en kompetensfördel av +4 på sina räddningsslag för att undgå både denna utmattning och höghöjdssjuka, men inte ens de kan stanna uppe på dessa höjder i evighet (annat än som djupfrysta lik).

15.2.6 Ökentrakter

Öknar återfinns både i varma, tempererade och kalla klimat, men alla öknar har en sak gemensamt: de är regnfattiga. De tre kategorier av öken som tas upp här är tundra (kalla öknar), klippöken (oftast tempererat) och sandöken (oftast varmt klimat).

Tundra skiljer sig radikalt från de andra kategorierna på två viktiga sätt. Eftersom landskapet täcks till stor del av snö och is, är det mycket lätt att hitta vatten. Dessutom, under de varmaste sommarmånaderna, tinar tjälen i de översta decimetrarna så att landskapet förvandlas till en enorm leråker. Den leriga tundran påverkar förflyttning och färdigheter precis som grunda kärr i sumpmark, förutom att det inte finns lika mycket fritt vatten.

Tabellen nedan anger de företeelser som man finner i de olika typerna av öken. Företeelserna utesluter varandra, så en ruta tundra kan innehålla antingen lätt undervegetation eller ett isfält, men inte båda.

	Typ av öken		
	Tundra	**Klippöken**	**Sandöken**
Lätt undervegetation	15%	5%	5%
Isfält	25%	—	—
Gles bråte	5%	30%	10%
Kompakt bråte	—	30%	5%
Sanddyner	—	—	50%

Lätt undervegetation: Består av täta, härdiga buskar och kaktusar. Lätt undervegetation fungerar likadant i en öken som i andra typer av terräng.

Isfält: Marken är täckt av hal is. Det kostar 2 rutors förflyttning att röra sig in i en ruta som täcks av ett isfält och SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 5. Dessutom krävs det en test av Balansera (SG 10) för att lyckas springa eller storma över ett isfält.

Gles bråte: Små stenar ligger här och var på marken, vilket gör smidig förflyttning betydligt svårare. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 2.

Kompakt bråte: Denna företeelse består av fler och större stenar. Det kostar 2 rutors förflyttning att röra sig in i en ruta med kompakt bråte. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 5 och SG för tester av Smyga ökar med 2.

Sanddyner: Denna företeelse skapas av vindens inverkan på sand och är i princip kullar som rör på sig. Om vinden är stark och stabil, kan en sanddyn röra sig hundra meter eller mer på en vecka. Sanddyner kan täcka hundratals rutor. De har alltid en flack sluttning på den sida som vetter mot vinden (den vanligaste vindriktningen) och en brant sluttning på läsidan.

Andra ökenföreteelser: Tundra omgärdas ibland av skog och ett enstaka träd eller två är inte fel i denna kalla ödemark. Klippöknar har högplatåer (en del smala som torn) – plan mark omgärdad på alla sidor av klippor och branta sluttningar (se Bergstrakter, ovan). Sandöknar kan ibland ha kvicksand. Denna fungerar som kvicksand i sumpmarker (se ovan), fast i öknar består den av en vattenfri blandning av fin sand och stoft. All ökenterräng genomkorsas av torra flodbäddar (räknas som diken 1–5 meter breda) som fylls med vatten vid de sällsynta tillfällen då regnet faller.

Katt och råtta i öken: Inte ens i en öken kan man se hur långt som helst. Vanligtvis är 2t10×10 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. Bortom detta avstånd gör höjdskillnader och värmedallringar (i varma öknar) det omöjligt att se någon tydligt. Närvaron av sanddyner i en sandöken minskar detta avstånd till 1t10×10 meter.

Ökentrakter ger inga justeringar på tester av Lyssna eller Smyga. Bristen på undervegetation eller andra företeelser som ger skydd eller skyl, gör det mycket svårt att gömma sig.

15.2.6.1 Sandstormar

En sandstorm minskar sikten till 2t6 meter och ger en nackdel av –4 på tester av Leta, Lyssna och Upptäcka. En sandstorm ger 1t3 poäng bedövande skada per timma på alla oskyddade varelser och efterlämnar en tunn hinna av fin sand på allt den passerar. Sanden i en sandstorm kryper genom allt utom de tätaste förseglingar och sömmar och irriterar hud och förorenar utrustning.

15.2.7 Slättmark

Slättmark finns av tre kategorier: åkermark, grässlätter och slagfält. Åkermark är förstås vanligast i bebodda trakter medan grässlätter kan finns både i obebodda trakter och runt bosättningar (ängar och betesmark). Slagfält där stora arméer mötts och blött är tillfälliga platser och omvandlas snart av naturen eller bondens plog. Slagfält finns med som en egen kategori eftersom äventyrare tenderar att spendera en hel del tid på sådana platser, inte för att de är vanligt förekommande i landskapsbilden.

Tabellen nedan visar på vilka företeelser som finns i de olika typerna av slättmark. På åkermark motsvarar lätt undervegetation vanligtvis böljande sädesfält, så gårdar med grönsaksodling lär ha betydligt mindre mängd lätt undervegetation på sina åkrar, liksom alla åkrar under tiden mellan skörd och nysådd.

Företeelserna i tabellen utesluter varandra.

	Typ av slätt		
	Åkermark	**Grässlätt**	**Slagfält**
Lätt undervegetation	40%	20%	10%
Kraftig undervegetation	—	10%	—
Gles bråte	—	—	10%
Dike	5%	—	5%
Jordvall	—	—	5%

Undervegetation: Antingen de är naturlig vegetation eller odlade sädesslag, fungerar dessa gräs på samma sätt som lätt undervegetation i en skog. Enstaka täta busksnår bildar fläckar av kraftig undervegetation som återfinns här och var i landskapet.

Gles bråte: På ett slagfält betyder detta vanligtvis att något förstördes här: kanske ruinerna av en byggnad eller resterna av en stenmur. Den fungerar på samma sätt som i ökentrakter (se ovan).

Dike: Grävs oftast före ett slag för att skydda soldaterna. Ett dike fungerar som en låg mur, fast den ger inget skydd mot fiender som står helt intill. Det kostar 2 rutors förflyttning att lämna ett dike, men det kostar inget extra att kliva in i det (naturligtvis inte heller att röra sig längs med det). Varelser som är utanför diket och utför en närstridsattack mot fiender i diket erhåller en fördel av +1 på attackslaget eftersom de befinner sig högre upp. På åkermark är diken oftast bevattnings- eller dräneringsdiken.

Jordvall: Ett vanligt försvarsverk som består av en låg ås av uppgrävd jord som skall försvåra förflyttning och ge skydd åt försvarare. På kartan representeras en jordvall av två rader av brant sluttning som sitter ihop längs den höga sidan. En rollfigur som tar sig över en jordvall färdas alltså uppför i en ruta och nedför i nästa. Sådan jordvallar ger skydd såsom låga murar för de som står bakom dem. Större jordvallar ger skydd såsom låga murar för de som befinner sig en ruta nedanför krönet.

Stängsel: Trästaket är oftast inhägnader för boskap eller hinder för anstormande soldater. Det kostar en extra ruta förflyttning att ta sig över ett trästaket. En stengärdsgård ger dessutom skydd såsom en låg mur. Beridna rollfigurer kan helt enkelt hoppa över ett stängsel utan att sakta ner om de klarar ett test av Rida (SG 15). Om testet misslyckas har riddjuret kommit över stängslet, men utan ryttare (och han kan få skada av att falla ur sadeln).

Andra slättföreteelser: Enstaka träd bryter av landskapet på de flesta slätter, även om slagfält kan innebära att de redan fällts för att göra tjänst som virke för murbräckor, belägringstorn, katapulter och andra konstruktioner. Häckar (se under Sumpmark, ovan) återfinns även på slättmark. Vattendrag, vanligtvis 1–5 meter breda och 1–3 meter djupa, är också vanligt förekommande.

Katt och råtta på slätter: Vanligtvis är 4t10×10 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka, fast speciella företeelser terrängen kan ju göra det omöjligt att se så långt. Slättmark ger inga justeringar på tester av Lyssna eller Upptäcka. Skydd eller skyl är inte ovanligt, så en plats att gömma sig på finns oftast i närheten, om än inte precis jämte en.

15.2.8 Vatten

Terrängen under vattenytan är den minst gästvänliga för den flesta spelarfigurer, eftersom de inte kan andas där (utan vidare). Allt under vattenytan sammanfattas under denna terrängtyp, och även om det naturligtvis skiljer stort på vad man finner på sjöbotten och på havsbotten, finns det fler likheter än skillnader ur ren spelsynvinkel. Havets botten innehåller ju massor av sevärdheter, inklusive motsvarigheter till många av de terrängföreteelser som tagits upp ovan. Men om rollfigurerna plötsligt befinner sig i vattnet för att de blev tjurrusade av däcket på ett piratskepp, spelar de vackra skogarna av kelp hundratals meter under deras fötter inte så stor roll. För enkelhets skull delar dessa regler därför bara in vatten i två kategorier: rinnande vatten (såsom floder och åar) och vattensamlingar (såsom sjöar och hav).

Rinnande vatten: Stora breda floder som flyter långsamt fram med bara någon kilometer per timma, räknas bäst som vattensamlingar i de flesta situationer. I snabbare vattendrag, däremot, kanske vattnet forsar fram med 1–10 meter per runda. De snabbaste forsarna sveper med sig simmare och flytetyg nedströms med 20–30 meter runda. Snabba floder räknas åtminstone som ”upprört vatten” (Simma SG 15) och forsar som ”stormigt vatten” (Simma SG 20). Om en rollfigur befinner sig i

rinnande vatten, flytta honom nedströms den angivna sträckan i slutet av hans drag. En rollfigur som vill behålla sin position i förhållande till någon punkt på stranden, måste spendera en del av eller hela sitt drag på att förflytta sig uppströms.

Bortsvept: Rollfigurer som sveps med av rinnande vatten som rör sig med 18 meter per runda eller mer, måste klara ett test av Simma (SG 20) varje runda för att inte hamna under vattnet. Om en rollfigur klarar testet med en marginal på minst 5, har han fått stopp på sin våldsamma färd genom att hugga tag i en sten, en nedhängande trädgren eller någon annan fast punkt och han följer inte längre med vattnet nedströms. För att undfly vattnet grepp och ta sig upp på en strand måste han klara tre tester av Simma (SG 20) i rad. Rollfigurer som fått stopp på sin färd på detta vis, kan inte på egen hand nå räddningen på annat vis än att simma därifrån. Andra rollfigurer kan dock hjälpa honom in i säkerhet på samma vis som när man räddar någon ur kvicksand (se Sumpmark, ovan).

Vattensamlingar: Sjöar och hav kräver bara att man har en angiven simfart eller klarar ett test av Simma (SG 10 i lugnt vatten, SG 15 i upprört vatten och SG 20 i stormigt vatten) för att ta sig fram där. Rollfigurerna behöver något sätt att andas på om de dyker under vattenytan, annars riskerar de att drunkna. Medan de befinner sig under vatten kan rollfigurerna förflytta sig i alla riktningar, precis som om de flög med perfekt manövrerbarhet.

Katt och råtta under vattnet: Hur långt man kan se under vattnet beror helt på vattnets klarhet. Som ett riktvärde kan man säga att varelser kan se 2t4 × 10 meter i klart vatten och 3t8 meter i grumligt vatten. Rinnande vatten för med sig material från stränder och botten och räknas därför alltid som grumligt, såvida det inte är en stilla, bred och långsamt flytande flod.

Det är svårt att hitta skydd eller skyl under vattnet (såvida man inte befinner sig nere vid botten). Tester av Lyssna och Smyga fungerar normalt under vattnet.

Osynlighet: En osynlig varelse undantränger fortfarande vatten och lämnar därför en synlig, kroppsformad ”luftbubbla” i vattnet. Varelsen anses fortfarande ha skyl (20% misschans) med inte totalt skyl (50% misschans).

15.2.8.1 Undervattensstrid

Landbaserade varelser har betydande svårigheter att strida under vattnet. Vattnet påverkar varelsens pansarklass, attackslag, skadeslag och förflyttning. I vissa fall kan dessutom varelsens motståndare få en fördel på sina attackslag. Dessa effekter är sammanställda i tabellen nedan. De används närhelst en rollfigur simmar, vadar i vatten minst upp till bröstet eller spatserar omkring på botten.

Avståndsattacker under vattnet: Kastade vapen är helt verkningslösa under vattnet, även om de kastas från land. Attacker med andra slags avståndsvapen drabbas av en nackdel av –1 på attackslaget för varje meter vatten de passerar genom, förutom normala nackdelar för avstånd.

Attacker från land: Rollfigurer som simmar, flyter eller trampar vatten uppe vid ytan, eller som vadar i vatten minst upp till bröstet, har förbättrat skydd (+8 på PK, +4 på Reflexräddningsslag) gentemot fiender på land. Landbundna motståndare som är påverkade av *fri rörlighet* får ignorera detta skydd när de utför närstridsattacker mot mål i vattnet. En varelse som befinner sig helt under vattenytan har totalt skydd gentemot fiender på land, såvida inte dessa fiender är påverkade av *fri rörlighet*. Magiska effekter påverkas inte av vattnets närvaro, förutom de som kräver ett attackslag (och därmed hanteras som alla andra attacker) och eldeffekter.

Eld: Icke-magisk eld (alkemisteld inräknad) brinner inte under vattnet. Formler eller formelliknande effekter med beteckningen eld är helt verkningslösa under vattnet, såvida inte kastaren klarar ett test av Formelkännedom (SG 20 + formelgrad). Om testet lyckas skapar formeln het ånga istället för eld, men fungerar i övrigt precis som vanligt. En övernaturlig eldeffekt är helt verkningslös under vattnet, såvida inte dess beskrivning anger något annat. Vattenytan blockerar alltid riktlinjen för alla sorters eldformler. Även om kastaren har lyckats med sitt test av Formelkännedom för att göra den användbar under vattnet, blockerar fortfarande vattenytan formelns riktlinje (han måste alltså själv ner under vattnet för att träffa med sin eldformel).

Tabell 15-11: Stridsjusteringar under vattnet

	Attack/Skada

Situation	Hugg- eller krossvapen	Svans	Förflyttning	Ur balans?[4]
Fri rörlighet	normal/normal	normal/normal	normal	Nej
Har simfart angiven	–2/halv	normal	normal	Nej
Lyckat test av Simma	–2/halv[1]	–2/halv	kvarts eller halv[2]	Nej
Står stadigt[3]	–2/halv	–2/halv	halv	Nej
Inget av ovanstående	–2/halv	–2/halv	normal	Ja

[1] En varelse som inte har *fri rörlighet* eller en angiven simfart drabbas av –2 på tester av Brottning, men skadan vid Brottning är fortfarande normal.

[2] Ett lyckat test av Simma låter varelsen förflytta sig med en fjärdedel av sin fart som en kort handling eller halva sin fart som en lång handling.

[3] Varelser står stadigt när de går på botten, tar spjärn mot ett skeppskrov eller dylikt. En varelse kan bara gå på botten om den bär utrustning nog för att tynga ner den – minst 8 kg för en Medelstor varelse, dubbla den vikten för varje storlekskategori över Medelstor och halvera den för varje kategori under.

[4] Varelser som plaskar omkring i vattnet (vanligtvis för att de misslyckats med sitt test av Simma) har svårt att strida effektivt. De är ur balans och drabbas av en nackdel av –2 på PK och förvägras sin Händighetsfördel på PK.

15.2.8.2 Översvämningar

I många områden i vildmarken är återkommande översvämningar en realitet.

På våren, när snön smälter, kan smältvattnet göra floder och åar överfulla. Andra katastrofer, såsom våldsamma regnstormar eller en fördämning som brister, kan också medföra en översvämning.

Vid en översvämning blir floder bredare, djupare och snabbare. Räkna med att en flod stiger 3t10 meter under vårfloden och att dess bredd ökar med en faktor 1t4×50%. Vadställen kan vara försvunna i flera dagar, broar kan svepas bort och inte ens färjor mäktar med att ta sig över en översvämmad flod. En översvämmad flod gör alla tester av Simma en kategori svårare (lugnt vatten blir upprört och upprört vatten blir stormigt). Översvämmade floder blir också 50% snabbare.

15.3 Omgivning och miljö

15.3.1 Vatten

Alla rollfigurer klarar av att vada i lugnt vatten som inte går dem över huvudet. Inget test av Simma behövs.

Simning i lugnt vatten kräver bara ett test av Idrott mot SG 10. Alla som inte har en nackdel på Idrott kan helt enkelt ta 10. (Kom dock ihåg att pansar och tung utrustning kan ge pansarnackdel på Idrott.)

Forsande vatten är betydligt farligare. Även vid ett lyckat test av Idrott (SG 15) erhåller man 1t3 poäng bedövande skada per runda (1t6 poäng normal skada om det forsar fram över stenar och klippor). Vid ett misslyckat test av Idrott, måste rollfiguren klara ett nytt test i samma runda för att inte sjunka under vattenytan. Om rollfiguren hamnar under vattenytan, håller han på att drunkna (se nedan).

Mycket djupt vatten är inte bara oftast kolsvart, vilket gör det svårt att hitta i det, utan vattentrycket ger, dessvärre, 1t6 poäng skada per minut för varje 30 meter som rollfiguren befinner sig under vattenytan. Ett lyckat test av Uthållighet (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) betyder att dykaren inte erhåller någon skada den här minuten.

Mycket kallt vatten ger dessutom 1t6 poäng bedövande skada per minut man utsätts för kylan.

15.3.1.1 Drunkning

Alla rollfigurer kan hålla andan i ett antal rundor som motsvarar deras Fysik. Därefter måste rollfiguren klara ett test av Uthållighet (SG 10) varje runda för att kunna hålla andan ytterligare. Varje runda ökar SG med 1.

När rollfiguren till sist misslyckas med sitt test av Uthållighet, börjar han drunkna på allvar. Första rundan (den i vilken han misslyckades med testet av Uthållighet) går han –1 på tillståndsräknaren. I varje följande runda sjunker hans tillstånd med –1 och när den når botten är han medvetslös. I rundan därefter dör han.

Det är möjligt att drunkna i andra ämnen än vatten, till exempel sand, kvicksand, fint damm och en silo full av säd.

15.3.2 Hunger och törst

Rollfigurerna kan finna sig utan mat eller vatten och utan möjlighet att få tag på dem. I normalt klimat behöver en Medelstor rollfigur omkring ½ kg mat och 2 liter vätska varje dag för att undvika svält och uttorkning. (En Liten rollfigur behöver bara halva den mängden.) I mycket varma klimat, behöver en rollfigur två eller tre gånger den normala mängden vätska för att undgå uttorkning.

En rollfigur kan klara sig utan vatten i 1 dygn plus ett antal timmar som motsvarar hans Fysik. Därefter måste han klara ett test av Uthållighet varje timma (SG 10, +2 för varje tidigare test – lyckad eller inte) för att inte gå –1 bestående steg till tillståndsräknaren.

En rollfigur kan klara sig utan mat i 3 dygn, med alltmer knorrande mage. Därefter måste han klara ett test av Uthållighet vartannat dygn (SG 10, +2 för varje tidigare test – lyckad eller inte) för att inte gå –1 bestående steg till tillståndsräknaren.

Om de blir medvetslösa av uttorkning och/eller svält kommer de att erhålla 1t6 poäng skada automatiskt (utan test av Uthållighet) per timma/dygn. Skada och bestående tillstånd från uttorkning eller svält kan inte avlägsnas förrän rollfiguren erhåller erforderligt vatten eller mat – inte ens magi som läker livspoäng kan läka denna sorts skada.

15.3.3 Hetta

Hetta orsakar bedövande skada som inte kan läkas förrän rollfiguren fått en möjlighet att kyla av sig (når skugga, överlever till mörkrets inbrott, blir duschad i kallt vatten, erhåller en *uthärda elementen*, eller liknande). När rollfiguren blivit medvetslös av denna bedövande skada, fortsätter han att erhålla normal skada i samma takt.

En rollfigur i mycket varma förhållanden (över 30 °C) måste klara ett Fasthetsräddningsslag varje timma (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av –4 på räddningsslagen. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater. Rollfigurer som blir medvetslösa börjar erhålla normal skada (1t4 poäng varje timma) och kan inte undgå denna skada med något räddningsslag.

I sträng hetta (över 40 °C) måste rollfiguren klara ett Fasthetsräddningsslag varje 10 minuter (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av –4 på räddningsslagen. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater. Rollfigurer som blir medvetslösa börjar erhålla normal skada (1t4 poäng varje 10 minuter) och kan inte undgå denna skada med något räddningsslag.

En rollfigur som erhållit någon skada av hetta har nu värmeslag och räknas som utmattad. Detta tillstånd försvinner så fort rollfiguren läkt den skada han erhöll av hettan.

Extrem hetta (lufttemperatur över 60 °C, eld, kokande vatten, lava) ger normal skada. Att andas luften i dessa temperaturer ger 1t6 poäng skada per runda (inget räddningsslag). Dessutom måste rollfiguren klara ett Fasthetsräddningsslag varje 5 minuter (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av –4 på räddningsslagen. Dessutom, påverkas de som bär metallpansar eller kommer i kontakt med metall i den hettan på samma sätt som om de drabbats av formeln *värma metall*.

Kokande vatten ger 1t6 poäng skada, såvida inte rollfiguren nedsänks i det, då det ger 10t6 poäng skada per runda.

15.3.3.1 Fatta eld

Rollfigurer som utsätts för brinnande olja, bränder och eldmagi som inte är ögonblicklig, kan råka ut för att deras kläder, hår och annan utrustning fattar eld. Eldmagi med ögonblicklig varaktighet antänder vanligtvis inte föremål, eftersom dess hetta uppstår och försvinner i samma ögonblick.

Rollfigurer som riskerar att fatta eld tillåts ett Reflexräddningsslag (SG 15) för att undgå detta öde. Om det misslyckas och rollfigurens kläder och/eller hår fattar eld, erhåller han omedelbart 1t6 poäng skada. I varje påföljande runda måste den brinnande rollfiguren utföra ett nytt Reflexräddningsslag (SG 15). Ett misslyckande innebär att han erhåller 1t6 poäng skada i den rundan. Ett lyckat räddningsslag innebär att elden slocknat. (D.v.s. så fort han klarar sitt räddningsslag, brinner han inte längre.)

En rollfigur som brinner kan automatiskt släcka elden genom att hoppa ner i vatten som räcker till att blöta ner honom helt. Om det inte finns tillräckligt med vatten i närheten kan han rulla runt på marken eller täcka sig själv med filtar, vilket ger ett nytt räddningsslag med en fördel av +4. Vänner med filtar eller liknande kan utföra den normala handlingen Bistå en annan för att ge honom ytterligare bättre fördel.

De stackare vars kläder eller utrustning fattar eld, måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 15) för varje föremål. De brännbara föremål som inte klarar räddningsslaget erhåller samma skada som rollfiguren.

15.3.4 Kyla

Kyla ger den som är utsatt för den bedövande skada. Skada som erhållits av kyla kan inte läkas förrän rollfiguren undkommit kylan och har chans att värma sig igen. När rollfiguren blivit medvetslös av kylans bedövande skada, fortsätter han att erhålla normal skada i samma takt.

En rollfigur i kallt väder (under 5 °C) måste klara ett fasthetsräddningsslag varje timma (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t6 poäng bedövande skada. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater.

I förhållanden av extrem kyla (under –18 °C) måste en oskyddad rollfigur klara ett fasthetsräddningsslag varje 10 minuter (SG 15, +1 varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t6 poäng bedövande skada. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater. Rollfigurer med vinterkläder behöver bara slå räddningsslag varje timma.

En rollfigur som erhållit någon skada av kyla lider av förfrysning eller nedkylning och räknas som utmattad. Detta tillstånd försvinner så fort rollfiguren läkt den skada han erhöll av kylan.

Is: Rollfigurer som färdas på is måste klara tester av Balansera (SG 15) för att inte halka och falla. Över längre sträckor måste rollfiguren göra ett test varje minut. Rollfigurer som är i långvarig kontakt med is, riskerar köldskador.

15.3.5 Väder

Ibland spelar vädret en viktig roll i ett äventyr. Bitande kyla får fingrarna som håller svärdet att stelna. En hård regnstorm får alla landmärken att försvinna och döljer fiender som ligger i bakhåll. En gassande sol värmer upp rustningar och hotar krigarna med värmeslag.

15.3.5.1 Slumpmässigt väder

Tabell: Slumpmässigt väder ger rimligt väder i allmänhet och kan användas som en grund för att skapa lokala vädertabeller för enskilda områden. De termer som används i tabellen definieras som följer.

Lugnt: Vindhastigheter mellan 0 och 5 m/s.

Kallt: Mellan –15°C och +5°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Köldknäpp: Temperaturen sjunker med 5 grader.

Skyfall: Hantera som regn (se Nederbörd, nedan), men ger skyl som dimma. Kan skapa översvämningar (se ovan). Ett skyfall varar i 2t4 timmar.

Värmebölja: Temperaturen ökar med 5 grader.

Hett: Mellan +30°C och +45°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Svalt: Mellan +5°C och +15°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Kraftig storm *(storm/snöstorm/orkan/tornado)*: Vindhastigheterna är över 22 m/s (se Tabell: Vindeffekter). Dessutom åtföljs snöstormar av kraftigt snöfall (2t6 dm) och orkaner av skyfall (se ovan): Stormar varar i 1t6 timmar. Snöstormar varar i 1t3 dygn. Orkaner kan vara i upp till en vecka, men deras största inverkan på rollfigurerna sker under 24 till 48 timmar då orkanens centrum passerar över dem. En tornado är mycket kortlivad (1t6×10 minuter) och formas vanligtvis som en del av ett kraftigt åskväder.

Nederbörd: Slå 1t% för att bestämma om nederbörden är i form av dimma (01–30), regn/snö (31–90) eller regnblandad snö/hagel (91-00). Snö eller regnblandad snö inträffar bara om temperaturen är under noll. Nederbörd varar för det mesta i 2t4 timmar. Dock varar hagel bara i 1t20 minuter, men åtföljs oftast av 1t4 timmar regn.

Storm *(Sandstorm/Snöyra/Åskväder)*: Vindhastigheter på 14–22 m/s och en sikt som bara är en fjärdedel av den normala. Stormar varar i 2t4–1 timmar. Se Stormar, nedan, för fler detaljer.

Varmt: Mellan +15°C och +30°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Blåsigt: Måttlig till hård vind (5–13 m/s). Se Tabell: Vindeffekter nedan.

Tabell 15-12: Slumpmässigt väder

t%	Väder	Kallt klimat	Tempererat klimat[1]	Öken
01–70	Normalt väder	Kallt, lugnt	Normalt för årstiden[2]	Hett, lugnt
71–80	Onormalt väder	Värmebölja (01–30) eller köldknäpp (31–00)	Värmebölja (01-50) eller köldknäpp (51–00)	Hett, blåsigt
81–90	Dåligt väder	Nederbörd (snö)	Nederbörd (normal för årstiden)	Hett, blåsigt
91–99	Storm	Snöyra	Åskväder, snöyra[3]	Sandstorm
100	Kraftig storm	Snöstorm	Storm, snöstorm[4], orkan, tornado	Skyfall

1 Tempererat omfattar skogar, kullar, sumpmark, berg, slätter och vatten.

2 Normalt för vinter är kallt, sommar är varmt och höst och vår är svalt. Sumpmarker är något varmare på vintern.

15.3.5.2 Vindar

Starka vindar kan föra med sig sand eller damm som svider i skinnet, få eldar att fladdra, välta små båtar över ända och blåsa bort gaser och ångor. Om de är starka nog, kan de till och med blåsa omkull rollfigurer (Tabell Vindeffekter), störa avståndsattacker och inverka negativt på vissa färdigheter.

Lätt vind: En lugn bris, med liten eller ingen effekt i spelet.

Måttlig vind: En frisk vind med 50% chans att utsläcka små oskyddade lågor, såsom vaxljus.

Hård vind: En blåst som automatiskt utsläcker oskyddade lågor (vaxljus, facklor och liknande). Denna blåst ger en nackdel av –2 på attackslag med avståndsvapen och tester av Lyssna.

Kuling: Förutom att automatiskt utsläcka alla oskyddade lågor, får så här hårda vindar skyddade lågor (såsom de i lyktor) att fladdra vilt och har 50% chans att utsläcka även dem. Attackslag med avståndsvapen och tester av Lyssna drabbas av nackdel –4. Detta är den vindstyrka som skapas av formeln *vindpust*.

Stormvindar: Kraftiga nog att knäcka grenar, om än inte hela träd. De utsläcker alla oskyddade lågor och har 75% chans att utsläcka även skyddade lågor, såsom de i lyktor. Det går inte att träffa med avståndsvapen och till och med belägringsvapen drabbas av en nackdel av –4 på attackslagen. Tester av Lyssna drabbas av en nackdel av –8 på grund av vindens ylande.

Orkanvindar: Alla lågor utsläcks automatiskt. Det går inte att träffa med avståndsvapen (utom med belägringsvapen som drabbas av en nackdel av –8 på attackslagen). Tester av Lyssna misslyckas automatiskt. Allt rollfigurerna kan höra är vindens rytande. Orkanvindar river ofta ner hela träd.

Tornado (UG 10): Alla lågor utsläcks automatiskt. Det går inte att träffa med avståndsvapen (inte ens med belägringsvapen) och tester av Lyssna misslyckas automatiskt. Istället för att blåsas bort (se tabellen Vindeffekter), sugs de rollfigurer som är nära en tornado och misslyckas med sina fasthetsräddningsslag in mot tornadon. De som kommer i kontakt med själva centrumpelaren lyfts

upp och virvlas runt i 1t10 rundor och erhåller 6t6 poäng skada per runda innan de slungas iväg från en hög höjd (och förmodligen erhåller ytterligare skada av fallet). Vindhastigheten i en tornado kan vara så hög som 130 m/s, medan själva centrumpelaren färdas fram över landskapet med cirka 50 km/h. En tornado sliter upp träd med rötterna, förstör byggnader och orsakar annan liknande förödelse.

Tabell 15-13: Vindeffekter

Vindstyrka	Vindhastighet	Avståndsvapen (vanliga/belägringsvapen[1])	Storlekskategori[2]	Vindens effekt på varelser	SG för Fasthets RS
Lätt	0-4 m/s	— / —	Alla	Ingen	—
Måttlig	5-9 m/s	— / —	Alla	Ingen	—
Hård	10-13 m/s	–2 / —	Pytteliten eller mindre	Omkullvräkt	10
			Liten eller större	Ingen	
Kuling	14-22 m/s	–4 / —	Pytteliten eller mindre	Bortblåst	15
			Liten	Omkullvräkt	
			Medelstor	Motad	
			Stor eller större	Ingen	
Storm	23-32 m/s	Omöjligt / -4	Liten eller mindre	Bortblåst	18
			Medelstor	Omkullvräkt	
			Stor eller Jättestor	Motad	
			Gigantisk eller Kollosal	Ingen	
Orkan	33-77 m/s	Omöjligt / -8	Medelstor eller mindre	Bortblåst	20
			Stor	Omkullvräkt	
			Jättestor	Motad	
			Gigantisk eller Kollosal	Ingen	
Tornado	78-134 m/s	Omöjligt / omöjligt	Stor eller mindre	Bortblåst	30
			Jättestor	Omkullvräkt	
			Gigantisk eller Kollosal	Motad	

1 Med belägringsvapen avses ballista och katapulter, men även klippblock som kastas av jättar.

2 Flygande eller luftburna varelser räknas som en storlekskategori lägre än sin verkliga storlek, så en flygande Gigantisk drake räknas som endast Jättestor avseende vindeffekter.

Motad: Varelser kan inte röra sig mot vinden. Flygande varelser tvingas tillbaka 2t4 meter.

Omkullvräkt: Varelser vräks omkull och blir liggande av vindens kraft. Flygande varelser tvingas tillbaka 3t6 meter.

Bortblåst: Varelser på marken som blåses bort kastas till marken och rullar iväg 3t4 meter. De erhåller 1 poäng bedövande skada för varje meter de rullas. Flygande varelser som blåses bort tvingas tillbaka 6t6 meter och erhåller 2t6 poäng bedövande skada av påfrestningen.

15.3.5.3 Nederbörd

Dåligt väder saktar oftast ner eller helt förhindrar resenärer och när det närmast omöjligt att navigera från en plats till en annan. Skyfall och snöstormar kan hindra sikten lika effektivt som tjock dimma.

Den vanligaste nederbörden är regn, men i kallt väder kan det även förekomma snö, regnblandad snö eller hagel. Nederbörd i någon form följd av en köldknäpp där temperaturen faller under fryspunkten ger is.

Regn: Regn minskar synavstånden till hälften, vilket resulterar i nackdelar av –4 på tester av Upptäcka och Leta. Det har samma effekt på lågor, avståndsattacker och tester av Lyssna som kuling (se ovan).

Snö: Medan den faller minskar den synavstånden som regn (–4 på attackslag med avståndsvapen och tester av Upptäcka och Leta). När den lagt sig på marken reducerar den förflyttningen till hälften. Snö har samma effekt på lågor som en måttlig vind (se ovan).

Regnblandad snö: Väsentligen frusen snö. Den har samma effekt som regn medan den faller (förutom att dess chans att utsläcka skyddade lågor är 75%) och samma effekt som snö när den ligger på marken.

Hagel: Hagel minskar inte synavstånden, men ljudet av fallande hagel gör Lyssna betydligt svårare (–4 på alla tester). Ibland (5% chans) kan hagelkornen bli stora nog att ge 1 poäng skada (per storm) till allt ute i det fria. På marken har hagel samma effekt på förflyttning som snö.

15.3.5.4 Oväder

Kombinationen av nederbörd (eller sand) och vind hos ett oväder begränsar synavstånden till 25%, ger en nackdel av –8 på alla test av Upptäcka, Leta och Lyssna. Det går inte att träffa med avståndsvapen (utom med belägringsvapen som drabbas av en nackdel av –4 på attackslagen). En storm utsläcker automatiskt vaxljus, facklor och andra oskyddade lågor. Den får skyddade lågor, såsom hos en lykta, att fladdra vilt och har 50% chans att utsläcka även dessa. Se tabellen Vindeffekter för eventuella konsekvenser för varelser som befinner utomhus utan skydd i en sådan storm. Stormar delas in i följande tre typer:

Sandstorm (UG 3): Dessa ökenstormar skiljer sig från andra stormar i det att de inte har någon nederbörd. Istället blåser det fina sandkorn som begränsar sikten, kväver oskyddade lågor och eventuellt även skyddade lågor (50% chans). De flesta sandstormar åtföljs av kuling och lämnar efter sig ett 3t6 cm tjock lager av sand. Det finns dock 10% chans för en svår sandstorm där vindarna är stormvindar (se ovan och tabellen Vindeffekter). Dessa svåra sandstormar ger 1t3 poäng bedövande skada varje runda till envar som befinner sig utomhus utan skydd och utgör även en kvävningsrisk (se reglerna för drunkning – förutom att en rollfigur med en näsduk eller liknande skydd för mun och näsa börjar inte kvävas förrän ett antal rundor motsvarande tio gånger hans Fysik). Svåra sandstormar lämnar ett 3t6 dm tjockt lager sand efter sig.

Snöyra: Förutom de vindar och den nederbörd som kännetecknar alla stormar, lämnar en snöstorm även ett 3t6 cm tjockt lager snö efter sig.

Åskväder: Förutom vind och nederbörd (vanligtvis regn, men även hagel kan förekomma), innehåller en åskstorm blixtar som kan utgöra en fara för rollfigurer utan bra skydd (speciellt de i metallpansar). Som en tumregel, räkna med ett blixtnedslag per minut under en timma i centrum av stormen. Varje blixtnedslag ger elektrisk skada motsvarande 1t10 åttasidiga tärningar. En åskstorm av tio åtföljs av en tornado (se nedan).

15.3.5.5 Stormar

Mycket kraftiga vindar och vräkande regn reducerar sikten till noll, vilket gör alla försök till Upptäcka, Leta, Lyssna och attacker med avståndsvapen helt omöjliga. Oskyddade lågor utsläcks automatiskt och även skyddade lågor har 75% chans att utsläckas. Varelser som befinner sig i området måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 20) för att undgå vindens påverkan (se Tabell: Vindeffekter). Kraftiga stormar delas in i följande fyra typer:

Storm: Den åtföljs oftast av lite eller ingen nederbörd, men kan skapa stor förödelse bara genom kraften i sina vindar (se tabellen Vindeffekter).

Snöstorm: Kombinationen av hårda vindar (se tabellen Vindeffekter), kraftigt snöfall (vanligtvis 2t6 dm), och bitande kyla, gör snöstormar dödliga för alla som inte tagit skydd.

Orkan: Förutom stormvindar (se tabellen Vindeffekter) och kraftigt regn, åtföljs orkaner ofta av översvämningar (se nedan). Det mesta äventyrande får oftast vänta under sådana förhållanden.

Tornado: Endast ett åskväder av tio åtföljs av en tornado (se tabellen Vindeffekter).

15.3.5.6 Dimma

Antingen den är i form av låga moln eller ånga från marken, skymmer tät dimma all sikt, mörkersyn inräknad, bortom 1 meter. Varelser inom 1 meter har halvt skyl (attacker mot dem har 20% misschans).

15.3.5.7 Översvämningar

Avrinning från de kraftiga regnen tvingar varelser i deras väg att klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15). En varelse som är Stor eller mindre och misslyckas med sitt räddningsslag, sveps med av vattnet och erhåller 1t6 poäng bedövande skada per runda (1t3 poäng om de klarar ett test av Simma). En Jättestor varelse som missar sitt räddningsslag blir omkullvräkt och kan eventuellt drunkna. En

Gigantisk eller Kolossal varelse blir endast motad, och riskerar bara att drunkna om vattnet stiger över dess huvud.

15.3.6 Andra faror

Faror i omgivningen som främst rör en viss typ av terräng (såsom snöskred, som mest förekommer uppe i bergen) beskrivs ovan. Faror som återfinns i fler än en omgivning beskrivs nedan.

15.3.6.1 Syra

Frätande syra ger 1t6 poäng skada per runda, såvida inte hela varelsen dränks i syra (till exempel kastas i en sjö av syra), vilket ger 10t6 poäng skada per runda. En attack med syra, såsom från en kastad flaska eller ett monsters spott, räknas som en rundas påverkan.

Ångorna från de flesta syror räknas som inandade gifter. De som går tillräckligt nära en stor samling syra för att trycka ner eller hjälpa upp en varelse ur den, måste klara ett fasthetsräddningsslag (SG 13) för att inte erhålla 1 poäng tillfällig Fysikskada. Dessa rollfigurer måste klara ett nytt räddningsslag 1 minut senare för att inte erhålla ytterligare 1t4 poäng tillfällig Fysikskada.

Även varelser som är helt immuna mot syrans frätande egenskaper kan ju fortfarande drunkna i den.

15.3.6.2 Kvävning

En rollfigur som inte har någon luft att andas kan hålla andan i 2 rundor per poäng Fysik han har. Därefter måste rollfiguren klara ett test av Fysik (SG 10) varje runda för att kunna hålla andan ytterligare. Varje runda ökar SG med +1.

När rollfiguren till slut misslyckas med detta räddningsslag, börjar han kvävas. Första rundan (den i vilken han misslyckades med testet av Fysik) blir han medvetslös (0 lp). I följande runda sjunker hans livspoäng till –1 och han är döende. I tredje rundan dör han.

Långsam kvävning: En Medelstor rollfigur kan andas med lätthet i 15 minuter i ett lufttätt utrymme som är 1 kubikmeter stort. Därefter erhåller rollfiguren 1t6 poäng bedövande skada varje 15 minuter. När han blivit medvetslös av denna bedövande skada erhåller han normal skada i samma takt. Varje ytterligare Medelstor rollfigur eller väsentlig eldslåga (till exempel en fackla eller lykta) reducerar i motsvarande grad den tid som luften räcker. Så två människor instängda i ett lufttätt utrymme på 2×2×2 meter (8 kubikmeter) får slut på luft efter 1 timma (8 m^3×15 min/2 pers = 60 minuter) och erhåller 1t6 poäng bedövande skada per 15 minuter därefter. Om de har en fackla (räknas som ytterligare en Medelstor varelse när det gäller luftförbrukning), tar luften slut efter 40 minuter.

En Liten rollfigur förbrukar bara hälften så mycket luft som en Medelstor. Så två människor och en gnom som är instängda i ett lufttätt utrymme som är 7×4×3 meter (84 kubikmeter) och har med sig en fackla, får slut på luft efter 6 timmar (84 m^3×15 min/3,5 pers = 360 minuter). Därefter erhåller de, som vanligt, 1t6 poäng bedövande skada per 15 minuter.

15.3.6.3 Lava

Lava eller magma ger 2t6 poäng skada per runda, såvida inte hela varelsen dränks i lava (till exempel faller ner i kratern på en aktiv vulkan), vilket ger 20t6 poäng skada per runda. Skada från lava fortsätter i 1t3 rundor efter man utsatts för det, men denna fortsatta skada är bara hälften av det den direkta kontakten gav (d.v.s. 1t6 eller 10t6 poäng per runda).

Immunitet eller motståndskraft mot hetta eller eld hjälper även mot lava. Dock kan ju en varelse som är helt immun mot hettan fortfarande drunkna i lava.

15.3.6.4 Mörker

Mörkersyn ger vissa varelser möjlighet att se utan problem trots avsaknaden av ljus, men rollfigurer med normal syn (eller nattsyn för den delen) kan bli fullständigt blinda om ljuset släcks. Facklor och lyktor kan blåsas ut av plötsliga vindpustar, magiskt ljus kan skingras eller motverkas och magiska fällor kan skapa områden av ogenomträngligt mörker.

I en hel del fall kommer vissa rollfigurer och monster att kunna se normalt medan andra är helt förblindade. I nedanstående lista avses med en förblindad varelse någon som helt enkelt inte kan se genom det omgivande mörkret.

—Varelser som är förblindade kan inte längre utdela extra skada som beror på precision (till exempel, en jägares skadefördel mot speciella fiender eller en rackares tjuvhugg).

—Förblindade varelsers förflyttning försvåras och de måste spendera 2 rutors förflyttning för varje ruta de rör sig in i (dubbel normal kostnad) Förblindade varelser kan inte springa eller storma.

—Alla fiender har totalt skyl gentemot den förblindade varelsen, så den har 50% misschans i strid. En förblindad varelse måste först lokalisera fienden för att kunna attackera rätt ruta. Om varelsen attackerar i närstrid utan att först lokalisera sin fiende går attacken mot en slumpvis utvald runt inom varelsens räckvidd. För avståndsattacker mot en fiende som inte är lokaliserad först, slår spelledaren för vilken riktning den förblindade varelsen står riktad i och låter attacken riktas mot det närmaste målet i den riktningen. Målriktade formler kan ju inte användas mot mål man inte ser, medan områdesformler följer regeln för avståndsattacker.

—En förblindad varelse förvägras sin Händighetsfördel på PK och drabbas dessutom av en nackdel av –2 på PK.

—En förblindad varelse drabbas av en nackdel av –4 på tester av Styrka, på tester av de flesta Styrke- och Händighetsbaserade färdigheter samt på tester av de färdigheter där pansarnackdel används. En förblindad varelse misslyckas automatiskt med alla färdigheter som förlitar sig på synen (till exempel, Upptäcka).

—En förblindad varelse kan inte utföra blickattacker och är själv immun mot blickattacker.

En förblindad varelse kan utföra ett test av Lyssna som en fri handling varje drag för att försöka lokalisera fiender omkring sig (ett test som är motställt av respektive fiendes test av Smyga). Ett lyckat test gör det möjligt för den förblindade varelsen att höra den osedda fienden ”där borta nå’nstans”. Det är praktiskt omöjligt att exakt lokalisera en osedd fiende med hörseln. Ett test av Lyssna som överstiger fiendens test av Smyga med 20 eller mer, ger alltså lyssnaren möjlighet att lokalisera denna fiende (men den osedda fienden är fortfarande osedd och har därför totalt skyl).

—En förblindad varelse kan känna efter osedda fiender omkring sig. En rollfigur kan utföra en beröringsattack med sina händer eller vapen mot två intilliggande kvadratmetrar som en normal handling. Om det finns en osedd fiende i någon sådan kvadratmeter, är det fortfarande 50% misschans med beröringsattacken. Om attacken lyckas tillfogar rollfiguren ingen skada till den osedda fienden, men har lyckats bestämma dess exakta position. (Om varelsen därefter flyttar på sig blir dess position förstås åter okänd.)

—Om en förblindad varelse blir träffad av en osedd fiende, anses varelsen ha lokaliserat fienden som träffade honom (tills fienden förflyttar sig igen, förstås). Undantaget är om fienden som attackerar har räckvidd i närstrid (då vet den förblindade varelse bara fiendens ungefärliga position, men har inte lokaliserat honom exakt) eller utför en avståndsattack (då vet den förblindade varelsen bara den allmänna riktningen mot fienden, inte hans position).

—En varelse med specialförmågan Väderkorn kan automatiskt lokalisera osedda fiender som befinner sig inom 1 meter från honom.

15.3.6.5 Rök

En rollfigur som inandas rök måste klara ett Fasthetsräddningsslag varje runda (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte spendera sitt drag enbart hostande och väsande. En rollfigur som tvingas hosta och väsa i två på varandra följande drag erhåller 1t6 poäng bedövande skada.

Rök skymmer sikten och ger skyl (20% misschans) för varelser i den.

15.3.6.6 Fall

En vanlig fara för äventyrare är att falla ner från klippor, väggar, avgrunder, mm.

Skada från fall: Ett fall ger 1t6 poäng skada för varje 3 meter man faller. Ett fall under 3 meter anses inte ge någon skada. Fallet kan dock inte ge mer än 20t6 poäng skada (vilket motsvarar ett fall på 60 meter eller mer) eftersom en fallande kropp inte ökar mer i hastighet efter ett visst tag.

Om rollfiguren hoppar frivilligt istället för att trilla, räknas skadan från de första 3 metrarna han faller alltid som bedövande skada. Om han klarar ett test av Hoppa (SG 15) erhåller han ingen skada från de första 3 metrarna och endast bedövande skada från de andra 3 metrarna. Så en rollfigur som halkar och faller från 7 meters höjd, erhåller 2t6 skada. Om han istället hoppar frivilligt, testar han Hoppa mot SG 15. Om testet misslyckas erhåller han 1t6 bedövande skada och 1t6 normal skada. Om det lyckas erhåller han endast 1t6 bedövande skada.

En rollfigur kan också testa Akrobatik (SG 15) för att landa så mjukt att fallet räknas som 3 meter kortare än vad det verkligen är.

Fall ner på mjuka ytor (tjock snö, gyttja, etc.) förvandlar också skadan från 3 meter av fallet till bedövande. Detta räknas samman med den reducerade skadan från hopp, så att rollfiguren i exemplet ovan skulle bara få 2t6 bedövande skada om han hoppade frivilligt men misslyckades med testet av Hoppa.

Fall ner i vatten: Om man landar i vatten som är minst 3 meter djupt, hanteras skadan annorlunda. De första 6 metrarna av fall gör ingen skada och de 6 metrarna därefter gör endast bedövande skada (och bara 1t3 per 3 meter). Därefter är skadan som vanligt (1t6 normal skada per 3 meter).

Om rollfiguren medvetet dyker ner i vattnet, erhåller han ingen skada om han lyckas med ett test av Simma eller Akrobatik (SG 15 + 1 för varje 3 meter fall), så länge som vattnet är minst 1 meter djupt för varje 3 meter fall. Om testet misslyckas, ges skada enligt ovan. Så en rollfigur som dyker ner i 4 meter djupt vatten från 10 meters höjd, kan testa Simma eller Akrobatik mot SG 18 för att slippa bli skadad. Om testet misslyckas erhåller han 1t3 poäng bedövande skada. Om han dyker från 15 meters höjd ner i samma vatten, hjälper inga färdigheter eftersom vattnet är för grunt, och han erhåller 2t3 poäng bedövande skada och 1t6 poäng normal skada.

15.3.6.7 Fallande föremål

Precis som att rollfigurer erhåller skada av fall, kan de skadas av fallande föremål som landar på dem. Föremål som faller ner på rollfigurer ger skada efter sin vikt och den sträcka de fallit.

För varje 100 kg ett fallande föremål väger, ger det 1t6 poäng skada förutsatt att det fallit minst 3 meter. Med ökad fallsträcka kommer ökad skada, så föremålet ger ytterligare 1t6 poäng skada för varje 3 meter det fallit utöver de första 3 (dock maximalt 20t6 skada totalt).

Föremål som väger mindre än 100 kg ger också skada när de faller på någon, men de måste falla längre sträckor för att ge samma skada. Använd tabellen Skada från fallande föremål för att avgöra hur långt ett föremål måste falla för att ge 1t6 poäng skada.

Tabell 15-14: Skada från fallande föremål

Föremålets vikt	Fallsträcka
99-50 kg	6 m
49-25 kg	9 m
24-15 kg	12 m
14-5 kg	15 m
4-3 kg	18 m
2-½ kg	21 m

För varje ytterligare hel fallsträcka (enligt tabellen) som föremålet faller ger det ytterligare 1t6 poäng skada. Till exempel ett metallklot som väger 10 kg, måste falla 15 meter för att ge skada (1t6 poäng skada), och om det faller 50 meter ger det 3t6 poäng skada. Föremål som väger mindre än ½kg ger ingen skada på den de landar på, oberoende av hur långt de fallit.