

# MM



DRAKAR OCH DEMONER EXPERT: ROLLPERSONEN

Paul Bollen





# DRAKAR OCH DEMONER EXPERT: ROLLPERSONEN

RIOTMINDS • STOCKHOLM

2002



KONCEPT & SPELDESIGN: Theodore Bergquist & Magnus Malmberg  
FÖRFATTAT AV: Magnus Malmberg  
VISSA YRKEN, RASER, RASERS VAPEN & RUSTNINGAR SAMT PERSONLIGHET  
FÖRFATTAT AV: Theodore Bergquist  
SPELTEST & OVÄRDERLIG HJÄLP: Mattias Berglin, Jonas Cerne, Mikael  
Lundgren, Magnus Seter & Dan Slottner  
OMSLAG: Paul Bonner  
ILLUSTRATIONER  
Peter Bergting: alla utom  
Kim Vässmar: s. 48, 60 och  
Dan Algstrand: s. 63, 97.  
GRAFISK FORM, BILDINLÄSNING & ORIGINAL: Dan Algstrand

REPRO & TRYCK: Kalmarsund Tryck AB, Kalmar  
TYPSTITT: Prophecy, Adobe Jenson  
PAPPER: Lessebo Linné gul-tonat 120 g  
PRODUKTNUMMER 6-8010  
ISBN 91-631-3323-7

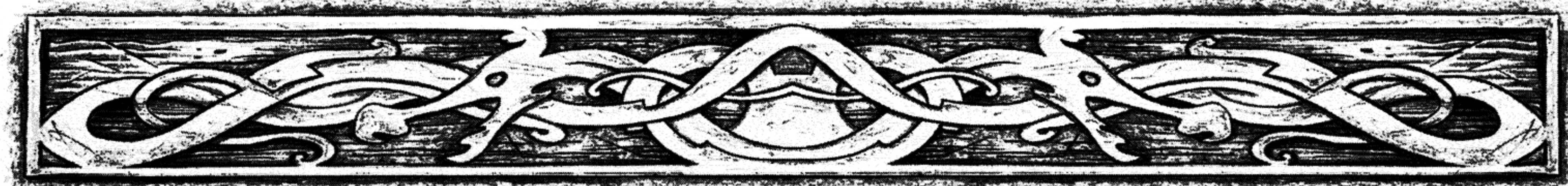
© Riotminds 2002  
by licence of Brädspelsbolaget AB.  
All rights reserved  
Riotminds, Stockholm 2002.  
Besök vår hemsida: [www.riotminds.com](http://www.riotminds.com)



# Innehåll

|  |    |   |  |     |
|--|----|---|--|-----|
| Förord .....                                   | IV | Bestiologi 43 • Besvärjelsekonst 44 •             | Att få en gudomlig förmåga.....                | 94  |
| Introduktion till D6E .....                    | V  | Botanik 44 • Buktala 45 • Bäsärk 45 •             | Att lära sig förstå samt                       |     |
| Att spela en rollperson v                      |    | Dans 45 • Demonologi 46 • Djurträning 46 •        | kontrollera en gudomlig förmåga .....          | 94  |
| 1. Rollpersonen .....                          | 6  | Dold förflyttning 47 • Dra vapen 49 •             | Att aktivera den gudomliga kraften .....       | 95  |
| Grundegenskaper .....                          | 6  | Dramatik 50 • Dyrka lås 50 • Extrakt-             | 5. Extrakt .....                               | 97  |
| Att slå fram grundegenskaper 6 • Styrka 6 •    |    | kunskap 51 • Finna dolda ting 52 • Förfalska 52 • | Skillnaden på olika extrakt .....              | 97  |
| Fysik 7 • Smidighet 7 • Storlek 7 •            |    | Förhörsteknik 53 • Geografi 53 • Geologi 54 •     | Basgrupper och basämnen .....                  | 97  |
| Intelligens 7 • Perception 7 • Psyke 7 •       |    | Grottorientering 54 • Gyckelkonster 54 •          | Komplexitet och styrka 97 • Framställning 98   |     |
| Spiritus 7 • Karisma 7                         |    | Gömma sig 54 • Hantera fallor 56 •                | Upptäcka extrakt och igenkännande .....        | 98  |
| Sekundära egenskaper .....                     | 7  | Hantverk 56 • Hasardspel 57 • Heraldik 57 •       | Neutralisering av extrakt .....                | 100 |
| Vikt och längd 7 • Chansen att lära sig        |    | Historia 57 • Historieberättande 58 •             | Undantag .....                                 | 100 |
| en besvärjelse 7 • Läkningsgrad 8 • Initiativ- |    | Hoppa 58 • Jaga/Fiska 59 • Kamouflage 61 •        | Basämnens vanlighet .....                      | 100 |
| modifikation 8 • Skräckmodifikation 8 •        |    | Kanotera 62 • Kasta 62 • Klättra 63 •             | Förenklade extraktregler .....                 | 100 |
| Skadebonus 9 • Förflyttningsförmåga 9 •        |    | Kroppsbbyggnad 65 • Kulturkännedom 65 •           | Exempel på olika extrakt .....                 | 100 |
| Bärförmåga 9                                   |    | Kunskapsfärdigheter 65 • Köra vagn 66 •           | Botaniska basämnena 100 • Zoologiska           |     |
| Syn .....                                      | 9  | Legender och myter 66 • Läkevetenskap 67 •        | basämnena 101 • Extrakt 101                    |     |
| Normalsyn 9 • Nattsyn 9 • Mörkersyn 9 •        |    | Läppläsning 68 • Läsa/Skriva besvärjelse-         | Utrustning för framställning av extrakt .....  | 101 |
| Magisk mörkersyn 9 • Nedsatt syn 10 •          |    | konst 68 • Läsa/Skriva främmande språk 68 •       | 6. Utrustning .....                            | 102 |
| Mycket nedsatt syn 10                          |    | Läsa/Skriva modersmål 69 • Metallurgi 69 •        | Pengar .....                                   | 102 |
| Ålder .....                                    | 10 | Navigera/Orientera 69 • Nekrologi 70 •            | Vapen och rustningar .....                     | 102 |
| Socialt stånd .....                            | 10 | Pedagogik 70 • Religionsfärdigheter 71 •          | Dvärgiska vapen och rustningar 102 • Alviska   |     |
| Vapenhand .....                                | 11 | Repkonst 71 • Retorik 71 • Rida 73 •              | vapen och rustningar 103 • Wellihalldyas vapen |     |
| Raser .....                                    | 11 | Rida flygande djur 74 • Rustningsteknik 75 •      | och rustningar 103 • Människornas vapen och    |     |
| Människor 11 • Alver 13 • Dvärgar 13 •         |    | Räkna 75 • Simma 75 • Sjunga 76 • Sjö-            | rustningar 103 • Vapen och rustningar av       |     |
| Wellihalldyas (halvlängdsmän) 14 • Halvblod 15 |    | kunnighet 77 • Sköldteknik 77 • Slagsmål 78 •     | ovanliga material 103                          |     |
| Yrken .....                                    | 16 | Smyga 78 • Spela brädspel 79 • Spela              | Vapen .....                                    | 105 |
| Kärnfärdigheter och yrkesfärdigheter 16 •      |    | instrument 79 • Spå väder 80 • Spåra 80 •         | Närstridsvapen 105 • Projektivvapen 105 •      |     |
| Besvärjare 16 • Handelsyrken 17 • Heliga       |    | Stjälja föremål 80 • Taktik 81 • Tala främmande   | Kastvapen 106                                  |     |
| yrken 19 • Krigaryrken 23 • Lärdomsyrken 26 •  |    | språk 81 • Tala modersmål 81 • Teckenspråk 82 •   | Sköldar .....                                  | 106 |
| Missdådare 27 • Underhållningsyrken 29 •       |    | Teologi 82 • Två vapen 83 • Undre världen 83 •    | Rustningar .....                               | 106 |
| Vildmarksyrken 30                              |    | Undvika attack 83 • Vapenteknik (avstånds-        | Rustningstyper 106 • Rustningars skydd 107 •   |     |
| Färdigheter .....                              | 31 | vapen) 84 • Vapenteknik (närstridsvapen) 84 •     | Rustningsmodifikationer 108 • Modifikationer   |     |
| Färdighetsvärde 31 • Färdighetspoäng 31 •      |    | Vildmarkstecken 84 • Vinterfärdigheter 85 •       | för blandrustningar 108 • Att bära flera skydd |     |
| Att köpa och förbättra färdigheter 32 •        |    | Vitnerlära 85 • Vitnermemorering 85 •             | på en kroppsdel 108 • Specialrustningar 108 •  |     |
| Kunskapsnivåer 32 • Kärn-, yrkes- och          |    | Värdera 86 • Zoologi 86 • Överlevnad 87           | Skada och rustningar 109                       |     |
| allmänna färdigheter 32                        |    | 3. Magi .....                                     | Övrig utrustning .....                         | 110 |
| Kroppspoäng .....                              | 32 | Besvärjarens fyra kunskapspelare .....            | 7. Att bli bättre .....                        | 112 |
| TKP och TKP-Sys 32 • Räkna fram totala KP 33 • |    | Besvärjelsenivåer .....                           | Att bli bättre på sina färdigheter .....       | 112 |
| Kroppsdelar 33 • Att öka kroppspoängen 33      |    | CL besvärjelse .....                              | Genom omvandling av AP 112 • Genom aktivt      |     |
| Stridskapacitet .....                          | 33 | Att studera magi .....                            | utövande 112 • Genom undervisning 112          |     |
| SK-grund 33 • SK-vapen (närstridsvapen) 33 •   |    | Att studera med lärare 89 • Att studera en        | Att höja FV över basens GE-värde .....         | 113 |
| SK-vapen (avståndsvapen) 34 • SK-sköld 34 •    |    | skrift 89 • Studietid 90                          | Ny färdighet genom träning .....               | 113 |
| Att bruka sköld och vapen tillsammans 34 •     |    | Memorering av besvärjelse .....                   | Att bli bättre på sina grundegenskaper .....   | 113 |
| Dynamisk Stridskapacitet 35                    |    | Besvärjares SPI-poäng .....                       | 8. Till sist .....                             | 114 |
| Bakgrund och personlighet .....                | 36 | Att återhämta SPI-poäng 90                        | Att skapa egna yrken .....                     | 114 |
| Rollpersonens bakgrund 36 • Personlighet 37 •  |    | Att mana fram en besvärjelse .....                | Att konvertera                                 |     |
| Livsmål och särskilda mål 38 • Ovanor och      |    | Magi och initiativ .....                          | en DOD6-rollperson till D6E .....              | 114 |
| egenheter 38 • Särskilda förmågor 38           |    | Magiska skrifter .....                            | Rollformulär .....                             | 115 |
| Framgång och startkapital .....                | 41 | Att tillverka en magisk skrift 92                 |  |     |
| 2. Färdigheter .....                           | 42 | 4. Religion .....                                 |  |     |
| Administration 42 • Avväpna 43 •               |    | Den heliges två kunskapspelare .....              |  |     |
|  |    | Teologi 93 • Religionsfärdigheter 93              |  |     |





## Förord

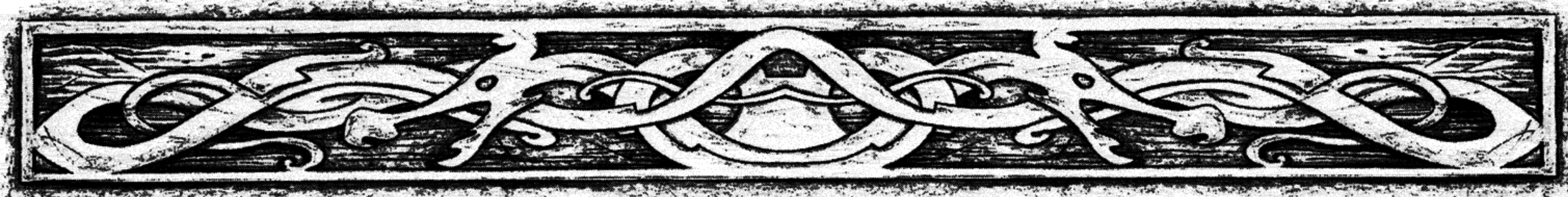
DET DU NU håller i din hand är ytterligare en pusselbit till Riotminds nya version av Drakar och Demoner. Drakar och Demoner Expert: Rollpersonen (D6E) förenar enkelheten i DOD6 grundregler med den första versionen av Drakar och Demoner Experts väv av regelkombinationer och varianter. Förhoppningsvis ska ni som spelare tycka att detta förenar och på något sätt sluter cirkeln i det ofantliga system som Drakar och Demoners alla versioner vilar på.

Det var viktigt för oss att ta ett stort steg tillbaka när vi släppte grundreglerna för att finna en enkelhet som kunde bringa nybörjare till rollspelandet. Ett spel som ibland kunde föra tankarna till dataspelens värld där restriktioner bestämmer vad en rollperson kan och inte kan göra. Enkelheten i kombination med restriktioner ger dock en viss stelhets i spelet och många kan ställa sig frågande till hur saker och ting kan fungera.

Det är i och med denna modul som vi tror att stelhetsen skall lösas upp. Genom att ta några steg tillbaka till de regler som utgjorde de första versionerna av Drakar och Demoner och sedan bära dem framåt ytterligare några steg tillsammans med DOD6 regler hoppas vi att cirkeln äntligen är sluten.

– Riotminds





## Introduktion till Drakar och Demoner Expert: Rollpersonen

ATT SPELA SIN rollperson väl och med stor inlevelse är det som gör att ett spelmöte blir något extra och minnesvärt. Det är just av detta skäl som D6E har kommit till. Expertreglerna är helt enkelt en krydda för dem som vill utveckla själva skapelseprocessen och inlevelsen för sin rollperson. För att genom detta få en mer verklig och underhållande rollperson att spela och minnas.

I DOD6 finns det ett enkelt och lätt sätt för hur du skapar dina rollpersoner och hur du får dem att utvecklas. Den som vill använda sig av ett alternativ som är lite mer komplicerat och som kräver mer från både spelarna och spelledaren kan välja Expertreglerna. Dessa regler är en blandning av nytt och gammalt men framför allt är det ett sätt att skapa rollpersoner på som bättre speglar världen Trudvang.

En av de första nyheterna i denna modul är en ny grundegenskap. Grundegenskapen heter *Perception* (PER) och har lagts till de åtta redan befintliga grundegenskaperna. Denna nya grundegenskap ska ge rollpersonen ytterligare ett värde som beskriver rollpersonen och därmed bidra till att ge rollpersonen liv. Nya sekundära egenskaper har även tillkommit för att på sitt sätt ytterligare framhäva en rollpersons attribut.

En av de absolut första tankarna kring D6E var att få till ett system där hela rollpersonen kom att kretsa kring de många färdigheter som finns. Allt skulle mer eller mindre komma att kretsa kring färdigheterna. Är en rollperson bra på sitt yrkes färdigheter är han också bra på sitt yrke. Magi, religion och strid, allt skulle nu kunna härledas till färdigheterna.

I expertreglerna har i och med det nya färdighetssystemet ett alternativ till de yrkesnivåer som finns i DOD6, arbetats fram. Detta för att en rollperson successivt ska kunna förbättras allteftersom han äventyrar i stället för vid de tillfällen då rollpersonen fått de äventyrspoäng som fodras för att stiga till en ny yrkesnivå.

Yrkena är en också del som har omformats. I stället för yrkesrestriktioner står det nu fritt för rollpersonerna att välja bland färdigheter, vapen och rustningar med mera, dock med vissa konsekvenser till följd. Varje yrke baseras som tidigare nämnt på flera mer eller mindre viktiga färdigheter som tillsammans utgör själva yrket. Dessa färdigheter kostar mindre att lära sig, samtidigt som det fortfarande står rollpersonen fritt att lära sig färdigheter utanför yrkets kärn- och yrkesfärdigheter.

### Att spela en rollperson

Nästan alla spelare har en favoritpersonlighet som han rollspelar om och om igen fast i olika skepnader. Vissa föredrar till exempel att rollspela besvärjare medan andra vill rollspela krigare. Vissa rollspelar alltid

alver medan andra alltid dvärgar. Att rollspela samma personlighet, fast i olika skepnader och namn, är inget fel, tvärtom. Rollspela alltid den personlighet du mest känner för och finner mest fantasi åt. Det är då det blir som roligast. Var däremot inte rädd för att då och då testa nya sätt att spela din rollperson på. Vilket med lite tur och inlevelse kan leda till nya roliga spelmöten och en ny favoritpersonlighet.

En av de viktigaste ingredienserna i ett rollspel, vilket redan har nämnts i introduktionen till D6E och som kommer att upprepas flera gånger i denna modul, är att få sin rollperson så levande, intressant och underhållande som möjligt. Detta är framför allt möjligt genom att låta sin fantasi flöda och det är endast den som sätter gränsen för hur intressant och levande rollpersonen blir. Ett bra förslag för den som inte finner fantasin för tillfället är att ta personlighetsdrag från personer personifierade i böcker eller på film. Några exempel på sådana personligheter är Rand al'Thor, Perrin eller Elayne ur *Sagan om drakens återkomst* av Robert Jordan. Richard Skiffer, Zeddicus Zu'l Zorander eller Kahlan ur *Sanningens svärd* av Terry Goodkind eller Frodo, Gandalf eller Aragorn ur *Sagan om ringen* av J. R. R. Tolkien. När en personlighet väl har valts åt sin rollperson är steget inte långt från att själv utveckla denna personlighet till att bli något speciellt för ens egen rollperson. Det är viktigt att veta vilka principer och moraliska betänksamheter rollpersonen har och att följa dem väl. Detta är något som kan bli mycket intressant och roligt att spela när situationer uppstår där spelarnas rollpersoner har olika vilja. Att välja mellan att få skatten av draken eller att offra sina egna ägodelar för att en vän ska undgå döden är ett av många moraliska val som kan uppstå i rollspelens värld.

Inlevelseförmåga är en annan företeelse som också är mycket viktigt i ett rollspel. Ofta brukar spelare förvänta sig att det bara är spelledaren som med stor inlevelseförmåga ska berätta vad rollpersonerna råkar ut för och genom olika personligheter gestalta dem som rollpersonerna möter och pratar med. Försök ge tillbaks vad du förväntar dig av din spelledare, så kommer hela spelupplevelsen att bli roligare. För det är också det som är huvudsaken med att spela rollspel; att ha roligt tillsammans. Det viktigaste är inte att veta vilka modifikationer på färdighetsslagen som gäller, vilka regler som bestämmer vad, hur bra styrka en rollperson har eller hur bra han är på att hantera ett svärd. Det viktigaste är att händelseutvecklingarna och scenariot flyter på i ett raskt tempo där både spelledaren och spelarna får leva sig in i en personlighet långt bortanför vår värld. En värld där inte våra lagar gäller och där hjältar och ondska ständigt möts i olika former.



# ROLLPERSONEN

ROLLPERSONEN ÄR DEN uppbyggda person som du kommer att gestalta genom många timmar av underhållande spelmöten. Denna uppbyggda person är en hjälte vars egenskaper och talanger bestäms genom en uppsättning regler som du finner i denna bok. Hjälten kan vara stor, liten intelligent, dum, lömsk, pålitlig, egocentrisk, kärvändig, hjältemodig, feg, kort sagt allt är möjligt. Skulle din hjälte vid ett tillfälle möta sin baneman är det bara att skapa sig en ny och kanske ännu intressantare personlighet att spela.

Det är du själv som bestämmer din hjältes egenskaper och karaktär genom att följa regelverket och hålla dig inom dess ramar. Spelledaren kan om han vill motsäga sig en del egenskaper men kan också ge rollpersonen några. Det händer även att spelledaren själv bestämmer helt och hållet hur en rollperson ska vara för att den ska passa in i ett visst äventyr eller sammanhang.

För att enkelt skapa en rollperson, gå till väga på följande sätt:

1. Skaffa ett rollformulär eller något att skriva ner din rollperson på.
2. Slå fram grundegenskaper för rollpersonen.
3. Bestäm vilken ras rollpersonen ska ha och lägg till eller dra ifrån de rasmodifikationer som rollpersonen får.
4. Bestäm ålder för rollpersonen, lägg till och dra bort modifikationer.
5. Räkna ut sekundära egenskaper.
6. Slå fram vilket socialt stånd som rollpersonen tillhör.
7. Slå fram vilken hand som är rollpersonens vapenhand.
8. Bestäm yrke för rollpersonen.
9. Räkna ut antalet färdighetspoäng.
10. Räkna ut antalet kroppspoäng.
11. Slå fram särskilda förmågor.
12. Bestäm rollpersonens bakgrund, historia och personlighet.
13. Bestäm färdigheter med tanke på rollpersonens yrke, särskilda förmågor, bakgrund och historia.
14. Bestäm framgång och startkapital.
15. Räkna ut grundstridskapaciteten.
16. Räkna ut SK-vapen samt SK-sköld (om färdigheterna Vapentechnik och/eller Sköldteknik har valts).
17. Bestäm de olika grundkombinationerna för den dynamiska stridskapaciteten.
18. Om rollpersonen är trollkarl eller präst, se *Magi* eller *Religion*, s. 88 resp. 93, men också s. 77 resp. 115 i grundregelboken för mer information.
19. Utrusta rollpersonen genom att köpa utrustning för startkapitalet.

## Grundegenskaper

En rollpersons stomme, kring vilken hela hans existens kretsar utgörs av nio grundegenskaper. Varje grundegenskap symboliserar en fysisk eller psykisk egenskap och betygsätts med hjälp av ett värde, ett så kallat grundegenskapsvärde. Dessa värden slumpas fram på olika sätt genom att spelaren ett antal sexsidiga tärningar och räknar samman resultatet. Beroende av vilken ras rollpersonen ska gestalta erhåller den olika modifikationer på sina grundegenskapsvärden. Detta medför att de nio grundegenskaperna slutligen betygsätts av ett värde mellan 3 och 20.

Värdet en grundegenskap får visar hur utvecklad en rollperson är in-

om den fysiska eller psykiska egenskapen. Ett lågt värde betyder att rollpersonen inte är så fysiskt eller psykiskt utvecklad (beroende av grundegenskap) och ett högt värde betyder att han är mycket utvecklad.

De nio grundegenskaperna är: Styrka (STY), Fysik (FYS), Smidighet (SMI), Storlek (STO), Intelligens (INT), Perception (PER), Psyke (PSY), Spiritus (SPI) och Karisma (KAR).

## Att slå fram grundegenskaper

Det finns många olika sätt för att slå fram de nio grundegenskaperna på. Välj sätt i samråd med spelledaren varefter alla rollpersonens grundegenskaper slås fram på samma sätt. Åtta av grundegenskaperna fastställs genom summan av 3T6 plus eventuella rasmodifikationer medan värdet för grundegenskapen STO fastställs genom summan av 2T6 plus eventuella rasmodifikationer.

**Metod 1.** Slå 3T6 för den första grundegenskapen (STY). Fortsätt sedan på samma sätt för alla grundegenskaper. STO ska dock endast slås med 2T6.

**Metod 2.** Slå 3T6 åtta gånger och för ned resultaten på ett kladdpapper. Fördela sedan resultaten på grundegenskaperna efter eget gillande. Slå sedan 2T6 för att bestämma grundegenskapen STO.

**Metod 3.** Gör som i metod 1 fast slå två gånger för varje grundegenskap och välj det bästa alternativet.

**Metod 4.** Gör som i metod 1 eller 2 men slå om alla ettor.

**Metod 5.** Gör som i metod 1 eller 2, men slå 4T6 (3T6 för STO) och välj bort den sämsta tärningen.

**Metod 6.** Gör som i metod 1 men skriv ned resultatet på ett kladdpapper. Därefter kan du »låna« poäng från en grundegenskap till en annan, till en kostnad av 2 för 1. För att höja en grundegenskap ett steg måste en annan sänkas med två poäng. För att till exempel höja STY från 16 till 17 måste en av de andra grundegenskaperna sänkas med två steg.

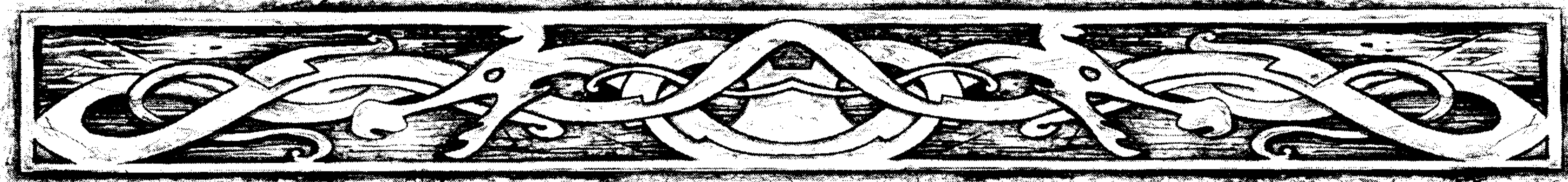
## Modifikationer

Beroende av vilken ras spelaren väljer åt sin rollperson kan den erhålla olika modifikationer på sina grundegenskaper. En alv får till exempel -1 i styrka medan dvärgen får +1 i samma grundegenskap och en halvlängdsman får +2 i smidighet medan dvärgen får -3. Alla nio grundegenskaper kan därmed regleras med hjälp av olika rasmodifikationer som finns i tabellen som följer varje spelbar ras. Dessa värden kan sedan även modifieras beroende av ålder. Märk dock att en grundegenskap aldrig kan bli lägre än rasens minimum eller högre än rasens maximum, oavsett om rollpersonen får plus eller minus beroende av sin ålder och bakgrund. Dessa poäng försvinner då helt. Ett bra tips är dock att skriva upp modifikationerna fram till dess att hela rollpersonen är helt färdig eftersom de kan tillgodoses om det senare visar sig att rollpersonen får mycket minus på grund av andra val, senare i skapandeprocessen.

## Styrka (STY)

Styrka är den grundegenskap som beskriver hur en rollperson är rent muskelmässigt. Den visar inte bara rollpersonens råstyrka utan beskriver även dennes kapacitet för att utnyttja sina muskler. Ett högt värde betyder att han är stark och ett lågt värde betyder att han är svag. Styrkan är framför allt en viktig egenskap i strid eftersom den påverkar rollpersonens stridskapacitet samt avgör hur mycket extra skada rollpersonen väl-





lar på grund av sin styrka (skadebonus). Styrkan visar också hur mycket en person orkar bära och avgör vilka vapen han kan använda sig av.

### Fysik (FYS)

Fysik är grundegenskapen som beskriver en rollpersons allmänna kondition, som till exempel dennes hälsa, uthållighet, motståndskraft mot gifter och sjukdomar, hårdighet mot väder. Fysiken mäter även en persons förmåga att hålla ut i pressade situationer, dels under extremt korta och intensiva övningar då kroppen får ge allt, och dels under längre utdragna situationer där påfrestningarna är stora och varaktiga. Jämför till exempel kroppens prestation i ett hundrameterslopp eller under ett maratonlopp. Fys visar även hur länge en person kan klara sig utan luft, till exempel om han vill hålla andan under vatten. Eftersom uthållighet är en viktig faktor i strid är fysiken vital för personens stridskapacitet. Tillsammans med grundegenskaperna STO och PSY visar FYS hur mycket skador rollpersonen tål innan den dör. Fysiken är även av stor betydelse för en persons förmåga att läka (läkningsgrad) de skador han fått.

### Smidighet (SMI)

Smidighet är grundegenskapen som beskriver hur rörlig och snabb en rollperson är. Ett högt värde medför att rollpersonen både är vig och kan röra sig snabbt och lätt medan ett lågt värde medför det motsatta. Grundegenskapen beskriver också personens finmotorik och koordination, alltså hur han klarar små och stora rörelser, antingen med hela kroppen eller enbart med fingrarna eller händerna. Smidigheten är en viktig faktor för att beskriva hur kvick och rektionssnabb en person är i strid (initiativmodifikation) och är även avgörande för personens stridskapacitet samt i andra situationer där det gäller att handla snabbt, som till exempel att slänga sig undan ett fallande stenblock.

### Storlek (STO)

Storlek är grundegenskapen som beskriver en rollpersons fysiska massa i formen längd och vikt. Ett högt värde medför att personen är storväxt och ett lågt värde betyder att personen är kortväxt. Ett högt värde behöver dock inte medföra att personen är väldigt lång utan kan i stället vara av normal längd men mycket tjock eller grov vilket beror på personens STY, ett högt värde i STY medför att personen är stor och stark medan ett lågt värde i STY medför att personen är tjock. Grundegenskapen beskriver därmed tillsammans med STY hur stor eller liten, smal eller tjock, kort eller lång en person är. Storlek används först och främst tillsammans med grundegenskaperna FYS och PSY för att beräkna hur mycket skada en rollperson tål (kroppspoäng).

### Intelligens (INT)

Intelligens är grundegenskapen som beskriver en rollpersons förmåga att tänka kvickt, att förstå och att lära sig saker. Grundegenskapen visar hur smart eller trögtänkt rollpersonen är. Intelligens är förmågan att tänka i logiska banor och utföra komplicerade handlingar som kräver noggrann eftertänksamhet. En person med hög intelligens har lättare att lösa problem som har en logisk förklaring eller lösning, medan en person med låg Intelligens får det betydligt svårare. En hög Intelligens ökar även rollpersonens förmåga att minnas saker han lärt sig eller hört någonstans och är därför väldigt viktig för flertalet färdigheter som har med de olika lärdomsyrkena att göra. Grundegenskapen är också viktig för besvärjare.

### Perception (PER)

Perception är grundegenskapen som beskriver en rollpersons förmåga att uppfatta detaljer i sin omgivning genom olika sinnen såsom syn, lukt, smak, hörsel och känsel. Grundegenskapen är helt enkelt en rollpersons uppfattningsförmåga. Perception speglar inte bara rollpersonens varseblivning utan också dennes förmåga att avskärma sig från det oväsent-

liga i omgivningen, för att i stället fokusera och koncentrera sig på det väsentliga. Grundegenskapen är därmed en viktig egenskap för den som vill upptäcka saker och detaljer som är dolda för andra.

### Psyke (PSY)

Psyke är grundegenskapen som beskriver en rollpersons mentala styrka. Det räcker inte alltid med att vara stor och stark eller ha hög Intelligens och Spiritus för att rakryggad stå ansikte mot ansikte med en stor fara. Grundegenskapen mäter hur modig en rollperson är, hur stort självförtroende han har samt dennes förmåga att i pressade situationer behålla sitt lugn med fokus på sin uppgift. En person med högt Psyke har ofta en järnvilja och är orubblig i sitt sinne medan en person med ett lågt Psyke ofta faller offer för frestelser eller lägger benen på ryggen då han konfronteras med något farligt. Psyket är därför en mycket viktig egenskap när en rollperson råkar ut för något hemskt och tvingas slå på skräcktabellen. Tillsammans med STO och FYS avgör grundegenskapen hur mycket skador en rollperson tål innan den dör.

### Spiritus (SPI)

Spiritus mäter en rollpersons förmåga att ta till sig och sprida det gudomliga, samt att förstå och utnyttja de kraftflöden som kretsar runtomkring och inom allt, levande som dött. För att kunna se och bruka de olika kraftflödena måste dock en person ha SPI 13 eller över. Ju högre Spiritus en person har desto lättare har han för att utnyttja de olika krafterna genom besvärjelser. Spiritus visar även hur nära kontakt en rollperson har med sin gud eller hur stark tro han har. För att kunna utnyttja de olika förmågor och krafter som gudomligheterna erbjuder sina trogna, måste rollpersonen välja ett heligt yrke. Vem som helst kan därmed bli präst eller helig krigare av något slag. Ofta är det så att den som väljer den heliga vägen ignorerar och blir blind för de kraftflöden och energier som besvärjarna ser och använder. Rollpersoner med hög Spiritus väljer ofta att bli en besvärjare av något slag eller ett heligt yrke.

### Karisma (KAR)

Karisma är grundegenskapen som visar en persons utstrålning, vältalighet och charm. Karisman är därför väldigt viktig då det gäller ledarskap och att skapa förtroende hos andra. Grundegenskapen innefattar även en rollpersons utseende i viss mån. En person kan dock fortfarande vara väldigt ful men ha stora ledarförmågor och tvärtom. En person med låg Karisma har i regel svårare att kommunicera på ett vältaligt sätt och får därmed svårare att förhandla med eller övertala folk. En person med hög Karisma får däremot det betydligt lättare att förhandla och övertala folk genom sin personliga utstrålning och vältalighet.

## Sekundära egenskaper

Sekundära egenskaper används vid speciella tillfällen, till exempel när en rollperson ska lära sig en besvärjelse eller när man bestämmer vem som anfaller först i en strid. De olika sekundära egenskaperna härleds ur en rollpersons grundegenskaper.

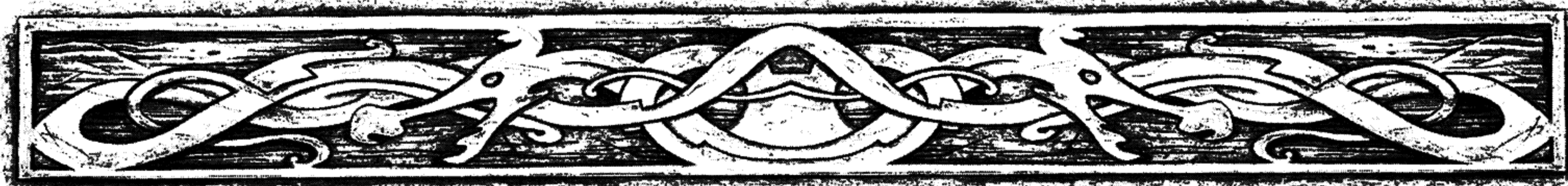
### Vikt och längd

En rollpersons längd och vikt bestäms av grundegenskapen STO. På nästa sida följer en tabell där det enkelt går att se hur lång en person är och hur mycket han väger. För att få ett lite större spann står det spelaren fritt att välja sin vikt från de två intilliggande STO-värdena på tabellen (STO  $\pm$  1).

### Chansen att lära sig en besvärjelse (CL besvärjelse)

Alla personer med SPI 13 eller över kan lära sig känna och se energierna, vitnerna, som flödar runtomkring dem. Dessa personer kan därmed lära





| STO | Vikt   | Människa   | Alv        | Dvärg      | Halvl. man | Halvalv    | Halvtroll  | FYS   | Läkningsgrad |
|-----|--------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------|--------------|
| 1   | 15 kg  | —          | —          | —          | —          | —          | —          | 3-4   | 1 KP/3 dagar |
| 2   | 20 kg  | —          | —          | —          | 79-97 cm   | —          | —          | 5-7   | 1 KP/2 dagar |
| 3   | 25 kg  | —          | —          | 95-121 cm  | 85-104 cm  | —          | —          | 8-14  | 1 KP/dag     |
| 4   | 30 kg  | —          | —          | 101-129 cm | 91-111 cm  | —          | —          | 15-17 | 2 KP/dag     |
| 5   | 35 kg  | —          | —          | 106-136 cm | 96-117 cm  | —          | —          | 18    | 3 KP/dag     |
| 6   | 40 kg  | —          | 127-165 cm | 111-142 cm | 100-122 cm | —          | —          | +1    | +1/dag       |
| 7   | 45 kg  | —          | 132-171 cm | 115-148 cm | 104-127 cm | 131-170 cm | —          |       |              |
| 8   | 50 kg  | 134-174 cm | 136-177 cm | 119-153 cm | 108-131 cm | 135-176 cm | 132-171 cm | SMI   | IM           |
| 9   | 55 kg  | 138-180 cm | 141-183 cm | 123-158 cm | 111-136 cm | 140-181 cm | 136-177 cm |       | Flexibilitet |
| 10  | 60 kg  | 142-185 cm | 145-188 cm | 127-162 cm | 114-140 cm | 144-187 cm | 140-182 cm | 3-5   | +3           |
| 11  | 65 kg  | 146-190 cm | 149-193 cm | 130-167 cm | 117-143 cm | 148-192 cm | 144-187 cm | 6-8   | +2           |
| 12  | 70 kg  | 150-195 cm | 153-198 cm | 134-171 cm | 120-147 cm | 151-197 cm | 147-191 cm | 9-10  | +1           |
| 13  | 75 kg  | 153-199 cm | 156-203 cm | 137-175 cm | —          | 155-201 cm | 151-196 cm | 11-12 | ±0           |
| 14  | 80 kg  | 157-204 cm | 160-207 cm | —          | —          | 158-206 cm | 154-200 cm | 13-14 | -1           |
| 15  | 85 kg  | 160-208 cm | 163-212 cm | —          | —          | 161-210 cm | 157-204 cm | 15    | -2           |
| 16  | 90 kg  | 163-212 cm | 166-216 cm | —          | —          | 165-214 cm | 160-208 cm | 16    | -3           |
| 17  | 95 kg  | 166-216 cm | —          | —          | —          | 167-218 cm | 163-212 cm | 17    | -4           |
| 18  | 100 kg | 169-219 cm | —          | —          | —          | —          | 166-216 cm | 18    | -5           |
| 19  | 105 kg | 173-224 cm | —          | —          | —          | —          | 169-219 cm | +1    | -1           |
| 20  | 110 kg | —          | —          | —          | —          | —          | —          |       | +1/+1        |

sig att hantera magins krafter och får då ett grundvärde i chansen att lära sig en besvärjelse, CL besvärjelse. Grundvärdet för CL besvärjelse utgörs av grundegenskaperna INT och SPI vilka adderas samman och delas med två ( $[INT + SPI] \div 2$ ). Detta grundvärde kan sedan komma att modifieras beroende av det färdighetsvärde trollkarlen har i Vitnerlära samt besvärjelsens svårighetsgrad (se *Magi*, s. 88).

## Läkningsgrad (LG)

Beroende av hur hög fysik, FYS, en rollperson har läker dennes skador olika fort. Ju högre värde en person har desto bättre läkekött och större motståndskraft mot infektioner har han. Läkningsgraden visar hur många KP en person helar i varje skadad kroppsdel efter en eller flera hela natters sömn och vila (se tabell ovan). Tänk på att dra bort lika många helade KP från den totala kroppsöängens skador som du drar bort från alla kroppsdelarnas skador tillsammans. Ibland kan det hända att en rollperson har fler skador på den totala kroppsöängen än vad han har totalt sett då han räknar samman alla kroppsdelars skador. När alla kroppsdelar är helade, men den totala kroppsöängen fortfarande är skadad helar rollpersonen sin totala kroppsöäng med vad hans LG säger per dag.

## Initiativmodifikation (IM)

Initiativmodifikationen visar hur reaktionssnabb en rollperson är i olika situationer och beror på dennes smidighet. En person med låg SMI är lite klumpig och har en dålig reaktion medan en person med hög SMI är smidig och har en bättre reaktionsförmåga.

Beroende på hur hög SMI en person har desto mer flexibilitet har han, det vill säga större chans att tidigarelägga eller senarelägga sitt initiativ utan att erhålla någon modifikation. Det går dock inte att hamna under initiativ 1 (se *Att ändra initiativet* nedan).

Modifikationen läggs till eller dras bort från tärningsslaget. Initiativmodifikationen gäller inte för magi, böner eller gudomliga förmågor.

### Att ändra initiativet

En person som av någon anledning vill tidigarelägga eller senarelägga sitt initiativ kan göra detta genom att erhålla en modifikation på handlingen som han vill utföra. Det går dock högst att tidigarelägga initiativet tre steg på grund av den svåra omställningen, däremot så går det att senarelägga initiativet så gott som hur länge som helst. Eftersom det är betydligt svårare att göra något innan man är riktigt redo för handlingen erhål-

ler en person modifikationen -5 på sina handlingars FV, för varje steg tidigare än vad dennes normala initiativ resulterat i. Att senarelägga initiativet är också svårt men dock inte lika svårt som att flytta fram det. För varje steg bakåt, det vill säga senare, en person väljer att flytta sitt initiativ erhåller han modifikationen -1 på sina handlingars FV.

För personer med hög SMI är det inte lika svårt att utföra en flytt av sitt initiativ. Vid SMI 16 och över kan en person senarelägga sitt initiativ ett antal steg (se tabell ovan), utan att erhålla några minus för detta. Vid SMI 17 och över kan personen också flytta fram sitt initiativ ett antal steg, där varje steg genererar en minusmodifikation på -3 i stället för -5. Personen kan dock fortfarande endast tidigarelägga sitt initiativ max tre steg.

En person som vill tidigarelägga eller senarelägga sitt initiativ och samtidigt förflytta sig, minskar sin förflyttning med 2 meter för ett varje tidigarelagt initiativsteg och med 1 meter för varje senarelagt initiativsteg.

**Exempel:** En person med SMI 12 vill tidigarelägga sitt initiativ som hamnade på 9 med ett steg så att han hamnar på initiativ 8. För att han gör detta erhåller han en minusmodifikation på -5 då han ska utföra sina handlingar. Vill han istället senarelägga sitt initiativ med 2 steg och hamna på initiativ 11 erhåller han en minusmodifikation på -2 då han ska utföra sina handlingar.

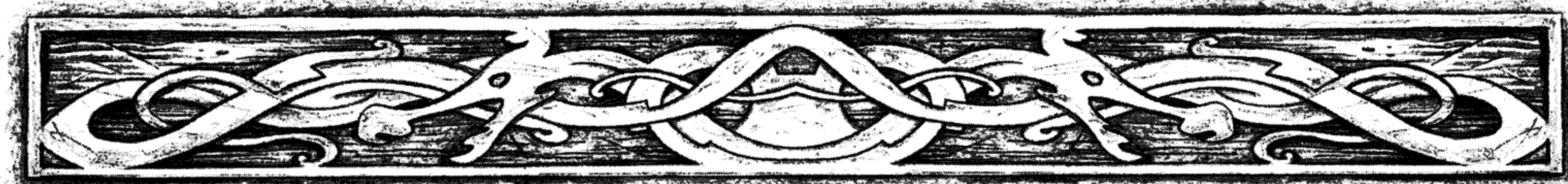
En annan person med SMI 17 vill tidigarelägga sitt initiativ med ett steg. Eftersom han har en flexibilitet på 1/2 (kan flytta sitt initiativ ett steg tidigare eller upp till två steg senare) erhåller han modifikationen -5 på sina kommande handlingars FV i den stridsrundan. Vill samme person senarelägga sitt initiativ med två steg erhåller han ingen modifikation på grund av sin flexibilitet. Hade han i stället valt att tidigarelägga sitt initiativ med två steg hade han fått modifikationen -8 ( $-3 + -5$ ) på sina handlingars FV i den stridsrundan. Eftersom han har en flexibilitet på 1/2 (kan flytta sitt initiativ ett steg tidigare eller upp till två steg senare) erhåller han modifikationen -5 på sina kommande handlingars FV i den stridsrundan.

Skulle personen med SMI 17 i fallet ovan ha STO 10 förflyttar han sig i strid 14 meter ( $[17 + 10] \div 2$ ). Ville han tidigarelägga sitt initiativ med två steg kommer hans förflyttning den rundan att reduceras till 10 meter ( $14 - 4$ ) och om han valde att senarelägga sitt initiativ med tre steg reducerades hans förflyttning till 11 meter ( $14 - 3$ ).

## Skräckmodifikation

Skräckmodifikationen används då en person ska försöka att kontrollera och tygla sin skräck i samband med att han råkar ut för något





| PSY   | Skräckmod. | STY + STO | Skadebonus |
|-------|------------|-----------|------------|
| 3-5   | +3         | 0-25      | Ingen      |
| 6-8   | +2         | 26-30     | 1T3        |
| 9-10  | +1         | 31-40     | 1T6        |
| 11-12 | ±0         | 41-50     | 2T6        |
| 13-14 | -1         | 51-60     | 3T6        |
| 15    | -2         | 61-70     | 4T6        |
| 16    | -3         | 71-80     | 5T6        |
| 17    | -4         | 81-90     | 6T6        |
| 18    | -5         | > 91      | 7T6        |
| +1    | -1         |           |            |

hemskt och därför måste slå ett slag på skräcktabellen. Modifikationen baseras på rollpersonens psy där ett lågt värde medför att personen är lättskrämd och där ett högt värde medför att personen har lättare för att kontrollera sin rädsla och skräck (se tabell ovan). Modifikationen läggs till eller dras bort från tärningsslaget.

### Skadebonus (SB)

Skadebonus visar en rollpersons förmåga att utnyttja sin storlek och styrka för att tillfoga extra stor skada. Ju högre värde en rollperson har i grundegenskaperna sty och sto, desto större effekt har dennes attacker i närstrid, och attackerna tillfogar därmed motståndaren extra mycket skada. För att få reda på en rollpersons skadebonus läggs värdena för sty och sto ihop (sty + sto). Sedan läses den eventuella skadebonusen av i tabellen ovan.

### Förflyttningsförmåga

En persons förflyttningsförmåga beror på grundegenskaperna smi och sto och är lika med (smi + sto) ÷ 2. Detta betyder att en person som har smi 14 och sto 12 förflyttar sig 13 meter under en stridsrunda.

### Bärförmåga

En rollpersons normala bärförmåga är lika med sty kg. Så mycket kan han alltid bära utan att bli nämnvärt uttröttad. Däremot kan även ett mycket lätt föremål vara hindrande för förflyttningen, till exempel en stege. Spelledaren får avgöra i liknande situationer. En rollperson som bär mer än sin bärförmåga (se tabell ovan) minskar förflyttningsförmågan, smi samt fv för smi-baserade färdigheter (inklusive attacker och pareringar). Tunna och normala kläder räknas inte in vid beräkning av bördan. För rustningar och extra tjocka kläder som bärs på kroppen räknas endast halva vikten, om de däremot bärs i en ryggsäck eller liknande räknas hela vikten.

## Syn

Beroende av vilken ras rollpersonen tillhör ser han olika bra i mörker. Är rollpersonen halvlängdsman eller människa har han normalt seende. Är rollpersonen alv, dvärg eller en blandning mellan alv och människa eller mellan människa och gråtroll har han antingen förmågan nattsyn eller mörkerseende. Dessa båda naturliga förmågor ger en person olika möjligheter att se i mörker. Nattsyn är något sämre än mörkersyn och är beroende av en ljuskälla medan mörkersyn fungerar bra även utan ljuskälla. Båda förmågorna kan närmast likna det hos ett kattdjur där skillnaden dem mellan är hur långt och bra det går att se under olika ljusförhållanden. Båda förmågorna ger en gräsklig bild där färgerna mattas ut i olika starka gråsvarta nyanser. Dessa nyanser kan sedan personen tolka som olika färger, även om han inte ser dem. Beroende av synförmåga ser en person olika långt utan några större problem och ytterligare en bit med nedsatt syn. Tabellen på nästa sida visar hur långt det går att se

| Börda (kg)      | Mod. <sup>1</sup> | Övrigt                     |
|-----------------|-------------------|----------------------------|
| < STY           | ×1                | —                          |
| STY-STY × 2     | ×0,8              | Ej simma, springa, sprinta |
| STY × 2-STY × 3 | ×0,6              | Ej simma, springa, sprinta |
| STY × 3-STY × 4 | ×0,4              | Ej simma, springa, sprinta |
| STY × 4-STY × 5 | ×0,2 <sup>2</sup> | Ej simma, springa, sprinta |
| STY × 5-STY × 6 | ×0,1 <sup>2</sup> | Ej simma, springa, sprinta |

1. Modifikationen gäller förflyttningsförmågan, smi samt fv på alla smi-baserade färdigheter.

2. Inga smi-baserade färdigheter kan användas.

utan några problem för de två förmågorna, samt hur långt det går att se med nedsatt syn. Begreppet nedsatt syn och dess konsekvenser för att se i mörker står att läsa på nästa sida. Skulle en person med natt- eller mörkersyn utsättas för en bländande besvärjelse bländas han eller hon dubbelt så lång tid, som den tid som anges i besvärjelsens beskrivning.

### Normalsyn

Personer som har ett normalt seende kan under inga normala omständigheter se i kolsvart mörker. Normalsynen är mycket beroende av en ljuskälla av något slag. För att kunna se dugligt måste en ljuskälla belysa hela det område som ska undersökas. Det räcker alltså inte med ett litet ljus som lyser upp området kring personen. Hela marken måste täckas av belysningen, om än svagt. Ett bra ljusförhållande är en stjärnklar natt med fullmåne. Under dessa förhållanden kan en person med normalsyn se per meter utan några problem och ytterligare per × 0,75 meter med mer eller mindre nedsatt syn (se tabell på nästa sida). Dimma, rök och liknande skymmer sikten på liknande sätt som under dagen.

### Nattsyn

Nattsynen är beroende av en ljuskälla av något slag. För att kunna se dugligt måste en ljuskälla belysa hela det område som ska undersökas. Det räcker alltså inte med ett litet ljus som lyser upp området kring personen. Hela marken måste täckas av belysningen, om än svagt. Ett bra ljusförhållande är en stjärnklar natt med fullmåne. Under dessa förhållanden kan en person med nattsyn se per × 3 m utan några problem och ytterligare per × 3 m med mer eller mindre nedsatt syn (se tabell på nästa sida). Dimma, rök och liknande skymmer sikten på liknande sätt som under dagen.

### Mörkersyn

Mörkersyn är inte lika beroende av ljuskällor som nattsynen, även om personen ser bättre med en ljuskälla i närheten. Med mörkersyn kan en person se i becksvart mörker, dock inte lika bra som om det vore dag. När personen kommer in i ett absolut mörker anpassas ögonen successivt efter detta och snart kan han se per × 2 m utan några problem och ytterligare per × 2 m med mer eller mindre nedsatt syn (se tabell på nästa sida). Dimma, rök och liknande skymmer sikten på liknande sätt som under dagen.

### Magisk mörkersyn

Den magiskt framkallade mörkersynen gör att en person ser i mörker som om det vore dagsljus, oavsett hur mörkt det är. Han ser utan några problem per × 5 m och ytterligare per × 3 m med nedsatt syn (se tabell på nästa sida). Dimma, rök och liknande nedsättande förhållande ser den besvärjde rakt igenom och gör därmed besvärjelsen verkbar även under ljusa förhållanden.

Tabellen på nästa sida visar hur långt en person ser under olika förhållanden. Först visas hur långt de ser utan problem. Till detta läggs sedan till ett antal meter för vilka de har en nedsatt syn och ytterligare ett antal meter för vilka de har ännu mer nedsatt syn.





| Syn       | Med ljuskälla | Nedsatt   | Mycket nedsatt |
|-----------|---------------|-----------|----------------|
| Normalsyn | PER m         | PER ÷ 2 m | PER ÷ 4 m      |
| Nattsyn   | PER × 3 m     | PER × 2 m | PER × 1 m      |
| Mörkersyn | PER × 5 m     | PER × 3 m | PER × 2 m      |

| Syn       | Kompakt mörker | Nedsatt   | Mycket nedsatt |
|-----------|----------------|-----------|----------------|
| Normalsyn | —              | —         | —              |
| Nattsyn   | —              | —         | —              |
| Mörkersyn | PER × 2 m      | PER × 1 m | PER × 1 m      |

Exempel: En person med nattsyn som har PER 10 ser bra 30 m (PER × 3 m), mellan 30 m och 50 m (PER × 3 m + PER × 2 m) ser han med nedsatt syn och mellan 50 m och 60 m (PER × 3 m + PER × 3 m + PER × 1 m) ser han med mycket nedsatt syn. I kompakt mörker ser han dock inget alls.

### Nedsatt syn

Nedsatt syn innebär att en person inte kan se något annat än konturerna av ett föremål eller en varelse. En person kan därmed inte se vem det är som står en bit längre bort utan kan endast skönja en persons konturer. Den nedsatta synen ger person modifikationen,  $fv \div 2$ , på allt han gör där synen har en väsentlig del, till exempel att upptäcka någon som gömmer sig, finna dolda ting, kasta ett föremål eller använda avståndsvapen.

### Mycket nedsatt syn

Med mycket nedsatt syn innebär att en person endast kan se konturerna av föremål och varelser som befinner sig i rörelse. Står ett objekt eller en person still utan att röra sig går det inte att upptäcka objektet eller personen. Den mycket nedsatta synen gör det omöjligt för en person att utföra några som helst avståndshandlingar.

## Ålder

Ålder anger hur gammal eller ung en rollperson är. När man skapar en rollperson anger åldern när denne beslutat sig för att bli äventyrare. Beroende på hur gammal en person är då han börjar äventyra har han haft olika lång tid på sig att utöva och nå framgång med sitt yrke. En persons framgång avgörs med ett framgångslag, vars resultat skiftar från fatalt misslyckande till legendarisk framgång. Ju äldre en person är desto större chans är det att han haft en stor framgång och ju yngre personen är desto mer varierande framgång kan denne ha haft, se framgångsslagets modifikation beroende av ålder i ålderstabellen nedan. Framgångsslagen ersätter den FP-multipel grundreglerna använder, och slås alltid efter att

rollpersonens ålder är fastställd, och dennes färdighetsvärden är fördelade på dennes färdigheter (se *Framgång och startkapital*, s. 41).

Grundegenskaperna modifieras beroende på ålder, eftersom det ju är föga troligt att en människa som är runt åttio år till exempel har den styrka han hade i sina yngre dagar. Detta sker precis som i grundreglerna. När spelaren har slagit fram sin rollpersons grundegenskaper och placerat ut värdena för respektive grundegenskap väljer han rollpersonens ålder. Detta val kan leda till att rollpersonens grundegenskaper försämras, och betyder även att han har haft olika möjligheter till framgång genom sitt liv. För åldersgruppen ung minskar grundegenskaper något, samtidigt som rollpersonens FP minskas i och med att grundegenskaperna sänks. Detta beror på att personen inte har hunnit växa till sig, varken psykiskt eller fysiskt, samt att han inte har hunnit få den erfarenhet som en mogen person har. Minskningen av grundegenskaperna återställs dock när personen blir mogen, det vill säga de minus rollpersonen fick som ung tas bort. De två nästkommande åldersgrupperna efter ung är utan modifikationer för grundegenskaperna. Vid åldersgrupperna medelålders och gammal modifieras grundegenskaperna negativt på grund av att personen har blivit äldre. Väljer en spelare att hans rollperson ska vara gammal då den skapas är det de modifikationer som finns i tabellen som gäller. Åldras rollpersonen däremot från vuxen till medelålders eller från medelålders till gammal är det mellanskillnaden mellan modifikationerna som gäller.

Exempel: En person som åldras från vuxen till medelålders erhåller följande negativa modifikation i STY: -2 (medelålders -2 - vuxen ±0). Åldras han sedan från medelålders till gammal erhåller han följande negativa modifikation i STY: -3 (gammal -5 - medelålders -2). Han har då totalt erhållit modifikationen -5 i STY. Skulle rollpersonen däremot vara gammal då han skapas erhåller han den negativa modifikationen i STY -5.

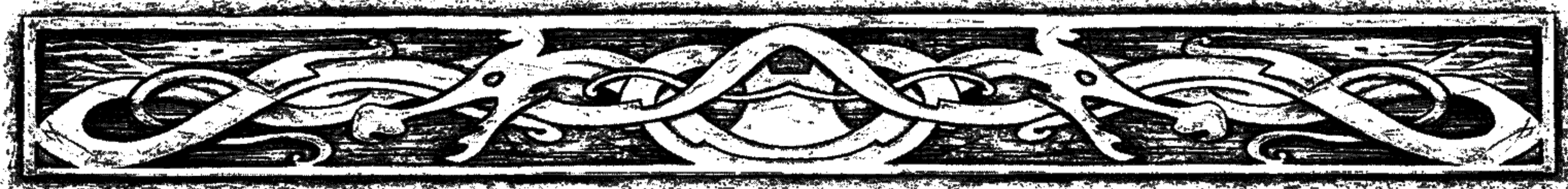
## Socialt stånd

Alla rollpersoner har ett ursprung som bestämmer deras sociala stånd och startkapital (se *Framgång och startkapital*, s. 41). Rollpersonens bakgrund bör dock klargöra detta, vilket medför att slaget för socialt stånd är onödigt. Skulle däremot inte bakgrundshistorien klargöra vilket socialt stånd rollpersonen är uppväxt eller lever i slår spelaren 2T20 på tabellen nedan för att genom slumpen avgöra vilket socialt stånd rollpersonen tillhör. Ibland kan det vara vettigt att slå detta slag innan bakgrundshistorien är påhittad. Vad det sociala ståndet sedan betyder i realiteten varierar från ras till ras och kultur till kultur. Det är helt upp

|               | Ung        | Mogen      | Vuxen        | Medelålders    | Gammal     | Max. ålder |
|---------------|------------|------------|--------------|----------------|------------|------------|
| Framgångsmod. | Inget slag | ±0         | +1           | +2             | +3         | —          |
| Människa      | 13–18 år   | 19–25 år   | 26–40 år     | 41–60 år       | > 61 år    | 100 år     |
| Alv           | 16–165 år  | 161–300 år | 301–1.000 år | 1.001–1.700 år | > 1.701 år | —          |
| Dvärg         | 20–35 år   | 36–90 år   | 91–150 år    | 156–250 år     | > 251 år   | 600 år     |
| Halvlängdsman | 13–18 år   | 19–24 år   | 25–35 år     | 36–55 år       | > 56 år    | 80 år      |
| Halvalv       | 15–60 år   | 61–100 år  | 101–150 år   | 151–210 år     | > 211 år   | 300 år     |
| Halvtroll     | 10–16 år   | 17–22 år   | 23–30 år     | 31–36 år       | > 37 år    | 50 år      |
| Styrka        | -2         | ±0         | ±0           | -2             | -5         | —          |
| Fysik         | -1         | ±0         | ±0           | -1             | -4         | —          |
| Storlek       | -1         | ±0         | ±0           | ±0             | -1         | —          |
| Smidighet     | ±0         | ±0         | ±0           | -1             | -4         | —          |
| Intelligens   | ±0         | ±0         | ±0           | ±0             | ±0         | —          |
| Perception    | ±0         | ±0         | ±0           | -1             | -3         | —          |
| Psyke         | -1         | ±0         | ±0           | ±0             | ±0         | —          |
| Spirit        | ±0         | ±0         | ±0           | ±0             | ±0         | —          |
| Karisma       | -1         | ±0         | ±0           | ±0             | ±0         | —          |

| 2T20  | Socialt stånd    |
|-------|------------------|
| 2     | Egendomslös      |
| 3–7   | Lägre underklass |
| 8–15  | Högre underklass |
| 15–20 | Lägre medelklass |
| 21–27 | Högre medelklass |
| 28–32 | Lägre överklass  |
| 33–36 | Högre överklass  |
| 37–39 | Lågadel          |
| 40    | Högadel          |





| 1T20  | Vapenhand    |
|-------|--------------|
| 1-14  | Höger        |
| 15-18 | Vänster      |
| 19    | Dubbelhänt   |
| 20    | Ambidextriös |

| Grundegenskaper | Människa | Alv   | Dvärg | Halvl. man | Halvalv | Halvtroll |
|-----------------|----------|-------|-------|------------|---------|-----------|
| Styrka          | 3T6      | 3T6-1 | 3T6+1 | 3T6-2      | 3T6     | 3T6+2     |
| Fysik           | 3T6      | 3T6   | 3T6+2 | 3T6-1      | 3T6     | 3T6+1     |
| Smidighet       | 3T6      | 3T6+1 | 3T6-3 | 3T6+2      | 3T6+1   | 3T6       |
| Storlek         | 2T6+6    | 2T6+4 | 2T6+1 | 2T6        | 2T6+5   | 2T6+7     |
| Intelligens     | 3T6      | 3T6   | 3T6   | 3T6+1      | 3T6     | 3T6-1     |
| Perception      | 3T6      | 3T6+1 | 3T6   | 3T6+1      | 3T6+1   | 3T6-1     |
| Psyke           | 3T6      | 3T6   | 3T6+1 | 3T6        | 3T6     | 3T6-1     |
| Spiritus        | 3T6      | 3T6+1 | 3T6   | 3T6        | 3T6     | 3T6-3     |
| Karisma         | 3T6      | 3T6+1 | 3T6   | 3T6        | 3T6     | 3T6-2     |

till spelledaren att bestämma vad en rollpersons sociala stånd har för effekter för denne. Men självklart kan spelledaren föra en diskussion med spelaren om effekterna så att spelaren finner sin rollperson intressant och fortfarande vill spela den.

## Vapenhand

Den hand rollpersonen föredrar att använda kallas vapenhand (högerhanden för en högerhänt person), och den andra kallas sköldhand. Sköldhanden är genomgående sämre än vapenhanden. En rollperson som försöker använda ett föremål, eller göra något med sköldhanden som han i normala fall utför med svärddhanden, får chansen att lyckas minskad med en tredjedel ( $FV \times 0,67$ ). För att bestämma vilken hand som är rollpersonens vapenhand slår spelaren 1T20 och ser resultatet i tabellen ovan.

En dubbelhänt person är lika duktig på att utföra rörelser och hantera föremål med båda händerna, dock ej samtidigt. En ambidextriös person är alltid dubbelhänt och kan utan några problem använda båda händerna samtidigt. Dubbelhänta och ambidextriösa personer erhåller bonus i färdigheten Två vapen (se s. 83).

## Raser

Det finns ett flertal olika raser en spelare kan välja mellan när han skapar sin rollperson. Beroende av vilken värld äventyren utspelar sig i skiftar antalet spelbara raser. I Drakar och Demoners värld Trudvang är det främst människor, alver, dvärgar, halvlängdsmän och halvblod som tillhör de spelbara raserna.

Beroende på vilken ras spelaren väljer erhåller rollpersonen modifieringar på sina grundegenskaper och färdigheter. En alv får till exempel -1 i styrka medan en dvärg får +1 i samma grundegenskap, en halvlängdsman får +2 i smidighet medan en dvärg får -3. En rollperson kan dock inte ha lägre i en grundegenskap än 3 (eller 2 om det gäller grundegenskapen st). Modifieringarna som reglerar de nio grundegenskaperna finns i tabellen ovan. Rollpersonen får även 10 FV att sätta ut på olika färdigheter som är signifikanta för rasen och dess leverne, men dock högst 5 FV på en och samma färdighet.

## Människor

Människornas historia är lång och vidsträckt liksom slätterna i Majnjord. Deras historia är fylld av en sådan mångfald och myckenhet att inget verk skulle kunna avhandla dem till fullo. Berättelserna om hur människor kom till världen är lika många som det finns folkslag. En del menar att de föddes ur gudarnas gunst, andra att de kom till Trudvang i brinnande skepp från ett krig långt i väster. Alverna vars historia överträffar det mesta och vars visdom och ögon har funnits allt sedan världen föddes har sin bild av hur människor kom till vår värld. Kanske är det den som är mest rättvisande, kanske är det bara en önskan sprung-

en ur tiderna då marken låg orörd från trampet av krig och dödlighet. Detta är berättelsen om hur människorna kom till Trudvang enligt de sånger alverna sjunger under bar himmel stjärnklara nätter.

Bland gudarna fanns en väldig man vars namn var Whote. Han bar ett långt spjut och svarta fåglar flaxade ständigt vid hans sida liksom budbärare från tid och rum. De kunde flyga i alla världar och de visade ständigt i sin mästare öra. Whote trivdes inte med att liksom många andra gudar stanna på en och samma plats ty han ville ständigt upptäcka den nya värld gudarna hade skapat och alverna ömt vårdade som sin. Trots inrådan från de högsta gudarna strövade Wothe längre och längre bort och spenderade allt mer tid i ensamhet avskild från de förtrollade skogarna. Under denna tid träffade han Tarja Nattsländan och de fick två söner, Wode och Shurd. Shurd blev känd som en mörk herre och i sångerna berättas att han smidde vapen och bojor för att lägga den nya världen för sina fötter. Shurd blev känd som Drakarnas herre och den halvgud som ledde de fasansfulla logedrakarna i kriget mot gudarna i Drömmarnas tid. Whote stannade endast en kort tid med sin älskade Tarja, ty han längtade ständigt bort och ville upptäcka nya saker i världen som fortfarande låg orörd för hans blick. Somliga sa att om Whote stannat för att lära sin mörke son vad som var rätt och fel skulle Trudvang aldrig ha drabbats av Den Långa Stormen och drakarna skulle aldrig ha väckts ur sin urtidssömn. Whote älskade det de högsta gudarna skapat, men han tyckte världen låg tom och öde. Han ville att andra än han själv skulle få se de vackra ting som frambringats. Han satte sitt spjut av det förtrollade träslaget i marken och genast slog det rot. Whote gav nu sina svarta fåglar i uppdrag att flyga till alla världar med bud om att ett nytt folk skulle födas ur det träd som hans spjut skulle förvandlas till. Whote kallade trädet för Yggdhraasil och runt det slingrade sig en ogenomtränglig dimma. Men trädet växte långsamt och gudarna hann lämna Trudvang med tårfyllda ögon innan Whotes träd bar frukt. Så en dag i mitten på Järndrakens tidsålder steg nio storväxta konungar fram ur dimman De kallade sig för Silfthe, Majne, Vort, Hvild, Thoorka, Vist, Videl, Jaarld och Arki, och de drog alla åt var sitt håll för att upptäcka världen. Från sin plats som en tindrande stjärna ovan Trudvang skådade Whote på sitt verk och ögonen fylldes med tårar av längtan efter att få vandra vid dessa konungars sida för att visa dem världen. Fram tills dess att de tog sig nya gudar och offrade falskt blev Whote människornas fader och beskyddare. Med den frukt från trädet konungarna bar med sig, skapade de nio döttrar och nio söner vardera, och människorna spred sig över Trudvangs marker, ett folk ständigt på vandring, sökandes efter uråldriga mysterier, precis som den gud som en gång lät dem födas och växa. En del av människorna skapade gott, andra ont. Några fick mycket av spjutet i sig, andra av trädet. Människorna blev ett folk som ständigt blickade framåt och som ville söka sig någonting bättre. De glömde snabb sin fader när de aldrig fick träffa honom, och trädet i dimman försvann när människorna snabbt glömde vart det slagit rot. I Profeternas tidsålder tog de sig nya gudar och alla glömde sitt ursprung helt. Alla utom några få konungar i västerns länder, som stolt berättade om traditionen och ursprunget. De vann sig namnet tronländare och var ett högburet och okuvat folk som stod emot tidens tand. De glömde inte, ty deras blod var blandat med





alvers, och många av dem förärades långt liv. Om detta kan man lyssna till i Manvjala – sången om människorna och gudarna.

Sprunget från de sju konungarna och dess barn utvecklades hundratal olika folkslag i Trudvang. Många av dem lever kvar även idag om än i uppblandade former. Trots denna mångfald är det i huvudsak fem folkslag som dominerar i Trudvang.

### Bulturer

I profeternas tidsålder, då nya gudar kom till människorna fanns det ett antal barbariska och vildsinta folk, som vandrade ut ur Svartlidens mörka skuggor. De kallades bulturer och utgjorde en del av det vilda folkslag som gick under benämningen vildbronjor och som ansågs härstamma från arkernas släkte. De var mörka till både sinne och hårfärg. Bultur var dock kortare än både arker och vildbronjor eftersom ett liv i de vilda skogarna hade fått deras ryggar att krökas. I mitten av profeternas tidsålder vandrade de långväga söderut och var en skräck för alla i Sylvans delar, ty deras seder var onda och deras gärningar svarta som sot. Trots upprepade krig lyckades de få fotfäste i sydost och uppförde sina många fästen och borgar runt om i det vilda landet. Under kriget i väster för mer än fyra hundra år sedan, som bedrevs av den mörka härföraren kallad Kappmästaren, deltog stora skaror av bulturmännen, och från Sylvan hämtades många ondskefulla befälhavare. På så sätt spreds detta folkslag för vinden och man kan nu finna ättlingar till dem i stort sett över hela Trudvang. Idag finns det minst två kraftiga fästen och landomäner vid vilka Bulturs krigarfolk klängt sig fast. Båda ligger i Sylvan och dessa borgar är vida berömda för sina mäktiga tinnar, torn och murar.

Arkerna som lever i Jarngands bergsmassiv är direkta ättlingar till bulturerna liksom de vildbronjor som lever i osthem.

Den som väljer att spela bulturer får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Bärsärk, Hasardspel, Jaga, Slagsmål, Överlevnad (skog eller stäpp)*.

### Viranner

Bland det som levde vid havet folk i väst kom virannerna att dominera mest. Det är ett oblandat folkslag som lever vid det stora havet i väster och som är den dominerande folkgruppen de västra länderna. Här livnar de sig på fiske och handel med sina grannar. Den typiske virannen är normalt byggd, har en blond hårfärg och gråa ögon. Deras fysiska styrka ha aldrig varit särskilt stor och har därför heller inte varit deras största tillgång. Virannens förmåga att lära och ta till sig nya saker är däremot något som de har stött sig på genom åren och som är vida känd i hela de västra markerna. Många av dem delade friskt med sig av sina kunskaper och de ägnade sig i stor utsträckning åt lärdom och kunskap i både handel och språk. Idag lever virannerna i de länder som kallas Viranne, Carlonne och Silvtrunder och vars storhet är vida kända.

Virannerna är i uteslutande fall anhängare av den nidendomska tron.

Den som väljer att spela viranner får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Geografi (hemlandet), Jaga, Kunskap om religion (Nidendomen), Navigera/Orientera, Retorik, Sjökunnsighet*.

### Tronländare

När de historiska traditionerna talar om tronländare menas det folkslag som anses stått emot tidens nötande tand och som härstammade från de konungar som en gång steg ut ur dimman vid trädet Yggdhraasil. De var Videls söner och det land som förlänats dem hette Tronland. Idag finns det få tronländare som har det rena blodet i sina ådror, ty Videls söner och döttrar gifte sig alla med alver och tronländarna fick på så sätt längre liv än andra människor. I stort sett ser tronländare ut som viranner men deras okuvlighet är större. De vårdar sin tradition och sitt släkte som inget annat människofolk i Trudvang. Bland alver värderas de som

tillhör tronländarnas släkte högst och genom åren har många gåvor givits dem av alverna.

Många tronländare har valt att inte anamma en ny tro utan håller berättelsen om Whote vid liv.

Den som väljer att spela tronländare får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Administration (Tronland), Heraldik (Tronland), Historia (Tronland), Historieberättande, Retorik*.

### Kandover

Innan det virranska folkslaget mutade in sina domäner i Bysente och där grundade sitt tredelade rike, bodde det under Drottningens tidsålder ett högre och hårdnackat människofolk där. Vilka ansågs härstamma från dvärgar och som anses vara ett av de första människofolk. De bodde i städer kring den vilda floden Kandovor. Det sades att de utvecklade arkernas byggnadskonst till fullo och att de träborgar de byggde på sluttningarna till Sotiga bergen var svårare att inta än arkernas mäktiga borgar uppe i själva Jarngand. De gick under namnet kandover, men i början på Stjärnornas tidsålder försvann de nästan helt från Bysente, undanträngda av de viranner som lade landet under sig. De som inte ville omvända sig till den nidendomska läran drog sig tillbaka till sina borgar i Sotiga bergen och lever där än i dag i små stammar. Kandover är långa som människor och hårdnackade som dvärgar. De lever på att bryta malm och ädelstenar i sina gruvor, malm och ädelstenar de sedan säljer till Thrilheims dvärgar eller västerns människor.

Kandoverna är ett av få folkslag i väster som anammat den gerbaniska tron, även om de allra flesta håller kvar vid anfadersdyrkan, naturdyrkan och i viss mån hamingjes.

Den som väljer att spela kandover får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Geologi, Grottorientering, Kunskap om religion (Gerbanis eller Hamingjes), Retorik, Vinterfärdigheter, Värdera, Överlevnad (berg)*.

### Stormländare

Stormländare är det folkslag som är förhärskande i öster. Tusentals och åter tusentals årstider har smält samman detta folk som en gång var både vildbronjor, kemorer och brotar. Av vildbronjorna hittar man fortfarande enstaka oblandade stammar i hela östern men både kemorer och brotar har smält ihop till det som idag kallas för stormländare. Stormländarna är ett högre folk vars hårdhet och överlevnadsförmåga många gånger har förundrat både alver och dvärgar. De lever i ett kargt klimat sida vid sida med den stora vildmarken. Stormländaren är längre än normalmänniskan har ofta mörkt hår och svarta ögon. Vissa bär en röd hårfärg och klarblå ögon. Som av ett ödets nyck har ejländarna förärats med ett något annorlunda utseende. De är lika högresta som de gängse stormländarna men de flesta av dom har en blond hårfärg och blåa ögon. Överallt i stormländerna kan man stöta på människor som har gul ögonfärg. Detta anses vara ett arv från tiderna då regionen ständigt slogs mot trollfolk om herraväldet.

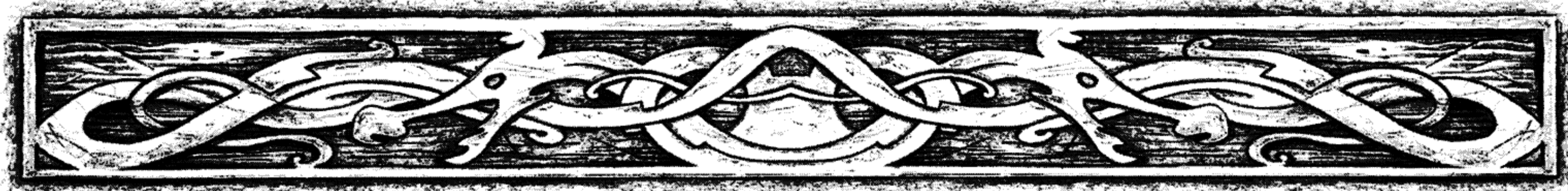
Stormländarna är i de flesta fall anhängare till Gerbanis, eller någon form av blandning av natur/anfadersdyrkan och Gerbanis.

Den som väljer att spela stormländare får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Heraldik (hemland med angränsande länder), Jaga, Kunskap om religion (Gerbanis), Vinterfärdigheter, Överlevnad (tundra, berg eller skog)*.

### Hanir

I det fagra Fylges, ett land som inhyser alla möjliga folkslag, lever ett människosläkte som kallas Hanir. En gång krigade man för deras land och saltgruvor men fort insåg de flesta att hanirs handlag med saltet var sprunget ur en lång tradition som inte kunde vinnas för att landet eröv-





rades. Ty försvann hanir, försvann kunskapen om saltet. Hanir var systerfolk till de viranner som bodde i Majnjord och ofta blandade de sig med varandra. Inte sällan försökte dock de vildsinta bulturerna i öster erövra deras land och förslava hanirerna vilket ledde till att hanirerna, köpmanafolket, fick lära sig krigets konst. Genom sin ryttarkonst och sina bågskytter kom de ofta att besegra dem som försökte erövra deras land. Sida vid sida i detta ändlösa slätternas land lever hanir med okis, det jägarfolk som ständigt förflyttar sig från Fylges i öster till Carlonne i väster. Hanir har en lång tradition av köpmän och deras handelshus är bland de starkaste i hela Trudvang. Inte sällan har de köpt sig fria från krig eftersom landet i stort sett alltid varit rikt på både pengar och föremål.

Hanirs människor har idag spritt sig till såväl Majnjord som Bydland och Syk. Eftersom folkslaget är så spritt går det inte att säga att hanir tillhör en viss religion eller tillber en viss typ av gudom. De allra flesta hanirer anammar den tro som råder i det land de väljer att leva i.

Den som väljer att spela hanir får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Geografi, Hasardspel, Jaga, Retorik, Rida, Överlevnad (prärie/stäpp)*.

## Alver

Alverna kallades länge för Ilvia', stjärnljus, och fick sitt egentliga namn först när gudarna lämnade Trudvang. Alvih' var benämningen på det folk som till gestalt och förmåga var ojämförbara med gudarna men som ändå bar deras vackra skepnader. Alvih', som på det uråldriga alviska språket vojnimha betyder just skepnad, blev så småningom ordet alv och namnet på ett släkte som bar odödligheten som en boja och ett hopp om att en dag kunna leva vid gudarnas sida igen. De kom att älska stjärnorna högre än allt annat, ty de ansåg att stjärnljuset var gudarna själva och att de tindrade på natthimmeln som ett tecken på att de trots allt höll kontakten med sina barn i Trudvangs skogar.

Efter att gudarna lämnat alverna färdades många av detta släkte över Trudvangs stiglösa vidder och genom unga skogar i hopp om att finna svar på hur de kunde förena sig med sina gudar igen. Några färdades på stora båtar ut på det stora havet och sågs aldrig igen.

I Valtoris förtrollade skog byggde man ett rike bland illikkaträdens tjocka stammar. I den mörka skogen i norr som förr gick under benämningen Ellikka – den eviga skogen, men idag går under namnet Svartliden, byggde man dolda städer och gömda tillflyktsorter. Alverna slog rot, även om de själva aldrig vågade erkänna det.

I söder bodde de traditionsbundna nor'Imalein och dess två förgreningar norim och illmalaina varav norimalverna i stort sett dog ut (se s. 131 i Snösaga). Illmalaina var väktare av den gamla läran och beskyddare av de uråldriga sedvänjorna. I norr bodde de mörkhåriga korpikalla, jägare och stigfinnare som levde på skogens frukter. De mindes alla tiden med gudarna, de mindes Den långa stormen som rivit upp ett stort sår i deras hjärtan. De teg om vad som hade hänt, de vägrade att förstå varför gudarna hade lämnat dem. Alverna hade lämnats ensamma kvar på Silios stränder med världens börda på sina axlar. Så småningom talade man om illmalaina som månalver och korpikalla som skogsalver. Två folk från ett och samma frö. Två förgreningar med samma historia som valt två olika vägar.

Alverna anses vara det visaste och äldsta folk som lever i Trudvang. De bär på stor kunskap och makt. De vårdar sina traditioner och sina sedvänjor på ett sätt som inga andra folk i hela Trudvang. Liksom hos människorna finns det en mängd olika folkslag och varianter av alver men efter Drottningens tidsålder kom man att tala om i huvudsak två typer; illmalaina och korpikalla.

## Illmalaina

Hur månalverna kom att söka sig till de mäktiga träden i Valtoris skog är en lång berättelse där Wellithel, den förste konungen, givetvis spelar

en stor roll. Hur Wellithel dog, högst upp i det största av alla träd i Trudvang, när han blickade upp mot stjärnorna en sista gång, har många alver hört mer än en gång. Av hans sista tårar lät man forma tre ädelstenar som ännu idag lyser med en förtrollande kraft. Få var de som ville lämna denna plats som Wellithel själv valt att dö på. De som stannade kom att kallas illmalaina – månalver. Dessa alver lever i uteslutande grad i Trudvangs södra delar, de allra flesta av dem i den mytomspunna skogen Valtoris med stjärnporten Valkalainen i dess mitt. Illmalaina bär på stor visdom och kunskap. Små enklaver av illmalaina har valt att slå sig ner i de djupa skogarna i osthem. De är övertygade traditionsväktare och få av dessa alver väljer ett liv utanför den mäktiga skogen. Illmalaina är högresta, nästa lika långa som människor. Deras hår är vitt eller blont. Deras ögonfärg är ljusblå och deras kroppar är smala och seniga. Vissa illmalaina bär spår av norimalvernas svarta hårfärg men det är mycket ovanligt.

Den som väljer att spela illmalaina får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Historia, Historieberättande, Kunskap om religion (alvernas religion), Läsa/Skriva alviska, Navigera/Orientera, Retorik, Sjunga*.

## Korpikalla

Korpikallas släkte sökte efter den långa stormen skydd i den ogenomträngliga skogen Ellikka och blev kvar som dess väktare. Idag finns endast en bråkdel kvar av korpikallas släkte och av dess städer står många igenvuxna och täckta av mossor och annan växtlighet. Sakta men säkert slukar den mäktiga skogen dessa övergivna städer. Korpikalla är inte lika högresta som månalverna och deras kroppar är formade efter ett liv i vildmarkens tecken. De har korpsvart hår, mörka, nästan svarta ögon och deras hy är blek och vit.

Dessa alver hade flytt utsattheten i de högburna städerna för ett liv i skuggorna. För att kunna överleva lärde de sig allt om de vilda skogarna i norr och dolde sig väl för sina fiender. De förkastade inte traditionerna men de var inte längre ett folk som brydde sig om vem som var ädel eller av kunglig ätt, ty de ansåg att alla var de en skapelse av gudarna och ingen var förmer än någon annan. De lever idag i total samklang med skogen och deras vildmarkskunskaper överträffar alla andra folkslags kunnande och erfarenhet i denna fråga.

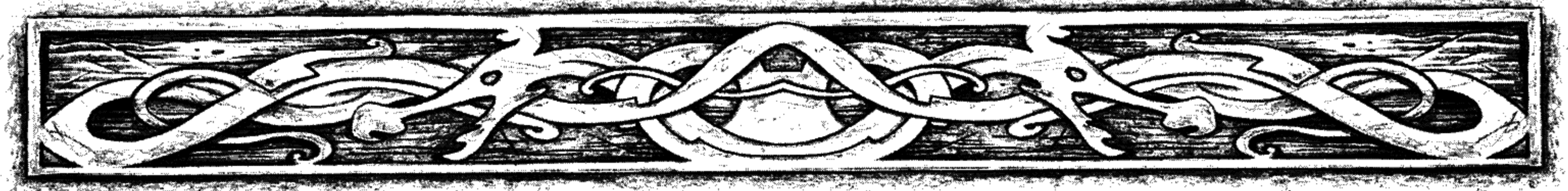
Den som väljer att spela korpikalla får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Botanik, Gömma sig, Kamouflage, Klättra, Jaga, Smyga, Spåra, Vildmarkstecken, Överlevnad (skog)*.

## Dvärgar

Man vet inte när eller hur dvärgarna först kom till Trudvang, inte ens de uråldriga alverna har något svar på denna fråga. Frågar man en av dvärgarnas visa thular så svarar han utan tvivel att dvärgen skapades under tiden då bergen formades för att vaka och ta vid där bergagudarna slutade. Han skulle också säga att berget och dvärgarna är ett och samma och inte två olika ting. Ty berget är lika mycket av dvärgen som dvärgen är av berget. Utan dvärgen skulle berget sjunka och förtvina och utan berget skulle dvärgen tyna bort.

Det var dvärgar ur borjornikkas stam som för första gången såg solens strålar skina ner mot dem från en oändlig himmel. Dvärgarna hade i sin brist på kunskap om världen utanför bergens djup grävt sig så långt upp ur underjorden att berget en dag helt enkelt tog slut. Dvärgarna som trodde att deras värld snart skulle komma att sväljas av denna ofantliga tomhet, som de nu med svidande ögon blickade ut över, om de inte snabbt stängde såret som de hade öppnat i bergets yttersta. De svor att de aldrig skulle såra berget på samma sätt igen och en stor port med lika stora lås uppfördes i bergets yttersta ifall tomheten utanför skulle besluta sig för att svälja deras värld. Tidsåldrar gick och tidsåldrar kom och så





nya tider med dem. Den gamla vidskepligheten om den ofantliga tomheten utanför berget byttes mot nyfikenhet för det okända och snart skulle det gamla såret återigen öppnas, denna gång av nyfikna dvärgar.

När dvärgarna för andra gången blickade ut från sin underjordiska värld var det natt utanför i tomhetens värld. Långt, obegripligt långt ovanför dem lyste små eldar och dvärgarna insåg hur oförklarligt stor tomheten verkligen var. Ingen av de nyfikna dvärgarna vågade sig dock ut i tomhetens värld och än en gång stängdes och låstes portarna bakom dem.

Återigen passerade tidsåldrar och under dessa sårades berget på flera ställen av de ständigt grävande dvärgarna. Nya portar uppfördes och snart fick nyfikenheten på nytt övertaget över vidskepligheten och modiga dvärgar gav sig för första gången ut i tomhetens värld som varken svalde dem eller deras underjordiska värld.

Av dvärgarna i Trudvang finns det många stammar och blodslinjer som alla lever på olika sätt och platser. Men det finns bara två typer av dvärgar, de som kallas för borjornikka – de grå och buratja – de eldfängda.

### Borjornikka

De grå, borjornikka, anses vara de ursprungliga dvärgarna och finns i princip utspridda över hela Trudvang. Borjornikka är det släkte som har störst utbredning och nio av tio dvärgar tillhör idag därför detta släkte. De lever i sina riken under jord över i stort sätt hela Trudvang där de bygger sina mäktiga salar och imponerande underjordiska palats i såväl söder som norr, öster som väster. Det finns dock några få borjornikka som har bosatt sig ovan jord, där man kan finna små enklaver av dessa dvärgar på gräsklädda bergssluttningar eller i djupa skogar.

Vart de än lever hänger de sig åt såväl smideskonsten som stenhuggarkonsten. Generellt sätt kan sägas att borjornikkas mest utmärkande drag är att de är mycket traditionsbundna och vidskepliga. Thularna innehar en särställning hos borjornikka och används såväl till att hjälpa till i strid som att tyda gudarnas tecken och vilja genom att tolka sin omgivning.

Den som väljer att spela borjornikkadvärg får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Grottorientering*, *Geologi*, *Hantverk (smide eller stenhuggning)*, *Historia (dvärgisk)*, *Metallurgi*.

### Buratja

Buratjadvärgar är ett sällsamt släkte som sällan skådat solens ljus eller ytans friska vindar. De lever i små isolerade enklaver i de största bergskedjorna runt om i Trudvang. I Jarngands djupa hålor lever det enklaver med buratjadvärgar som ibland innehåller mer än tio tusen individer. Buratjadvärgar är hårdiga och uthålliga. De lever nära sina ugnar som de dyrkar som vore de gudar. Smidet har en närmast religiös betydelse och det är få buratjadvärgar som inte lärt sig smidets hantverk. Deras kroppar är täckta av sot och ögonen lyser dimmigt bakom ett vildvuxet och tovtigt hår. Deras gångar och hallar är inte lika utsmyckade och fyllda med rikedom så som grådvärgarna. Deras riken är inte väldiga salar och rustkammare eller juvelprydda troner och ekande valsalar eller spikraka gångar och ändlösa klipprum med polerade väggar. Buratjadvärgarnas riken formas kring smedjorna som sträcker sig djupt ner i berget där lavafloderna rinner och mithrilen går att finna. Deras gångar är krökta liksom deras ryggar ovanför städet och smedjornas väggar är obearbetade, kantiga och oslipade. Ty allt detta folks rikedomar ligger och vilar i smedjornas valv, för alltid dolda och undangömda.

Buratjadvärgarna är inte lika vidskepliga som borjornikka men deras närmast fanatiska intresse och hängivelse åt smideskonsten har gjort dem misstänksamma och avogt inställda till allt som inte är skapat av dem själva.

Den som väljer att spela buratjadvärg får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Geologi*, *Grottorientering*, *Hantverk (smide)*, *Historia*, *Metallurgi*, *Värdera*.

### Wellihalldyas (halvlängdsmän)

Det var en tidig morgon för tusen och åter tusen årstider sedan som wellihalldya, eller halvlängdsmännen som människorna brukar kalla dem, för första gången vandrade på Trudvangs slätter. Till skillnad från andra raser så hade gudarna ingenting med wellihalldyas skapelse att göra. Det var den förste alvkonungen, Wellithel, som i sin iver att upptäcka den nya världens skönhet beslöt sig för att ge blommorna på ängen som han stod på liv. Med hjälp av ett hårstrå från sin fagra drottning och två droppar av sitt eget odödliga blod skänkte han dem livet. Inom loppet av en

natt hade de första wellihalldya vuxit upp ute på ängen för att i solens första strålar för första gången öppna sina ögon och se sig omkring. De första wellihalldya hade inget eget sinne utan levde enbart för uppgiften de hade fått av sin skapare, att visa honom Trudvangs värld. Det lilla blomfolket reste land och rike runt och vart de än vände sig i Trudvang kunde Wellithel se vad de såg genom deras ögon. När Wellithel sedan valde att lämna det kroppsliga livet löste han bandet till sina wellihalldya och lät dem utveckla ett eget sinne och en frihet att göra som de själva ville.

Det tog flera årstider innan det lilla blomfolket, wellihalldya, till slut kunde ge upp sitt ändlösa sökande och resande. Det var under denna period som de utvecklade jaget. Så en morgon stod de återigen på ängen där de en gång för så länge sedan skapats av alvkonungen Wellithel. Wellihalldya som vid detta tillfälle hade utvecklat både personligheter och ett socialt begär såg återigen solen resa sig över horisonten. De

stod där i en unison tystnad och lät solens strålar smeka deras kroppar långt in på dagens senare hälft varefter de utan att säga något tog farväl av sin skapelses plats och gav sig av ut i världen för att leva sitt egna liv.

Det var två folkslag som den dagen bröt upp och vandrade i vädersträckens alla riktningar. Det ena folkslaget som kom att kalla sig för halldja var de som valde att bosatte sig i någon av Trudvangs många skogar. Det andra folkslaget kallade sig för wendija och utgjordes av de som valde ett liv under den öppna himlen på någon av Trudvangs vidsträckta slätter. Oavsett vilket släkte wellihalldyan tillhör bär de på en iver att under de senare åren av sin ungdom ge sig av ut på vandring. Denna vandringslust har sina rötter i uppgiften de fick av Wellithel en gång för så länge sedan men som aldrig helt har gått ur dem. Resan de beger sig ut på behöver inte vara särskilt lång. Ibland räcker det med några dagars vandring bort från sitt hem men ibland blir den väldigt lång. Så lång att wellihalldyan aldrig igen återvänder hem till sina hemorter. Dessa wellihalldya har fått namnet vandya av sina egna och anses vara ättlingar till de blommor som Wellithel väckte till liv.

### Hallidja

Hallidja sökte ett liv i skogens marker och spred sig snart över hela Trudvang. Det är ett vårdande släkte som tar väl hand om sin skog och omgivning. De ägnar större delen av sitt liv åt sina byar, vilka också skulle kunna kallas för botaniska trädgårdar. Hallidja är mycket lika







alverna både kroppsligt och till utseendet (dock inte på längden) med sina långa spetsiga öron. De bär mörkrött eller korpsvart hår vilket de bär i alla längder. Deras ögon är djupt blå till färgen och hyn är näst intill gyllenbrun. Hallidjas lever enbart på vad växtriket har att erbjuda och kan inte ens ta upp någon näring ur kött. Precis som alverna är hallidja mycket hemma i skogen och det är inte många som finner en hallidja som valt att förbli dold. De är minst lika duktiga på att dölja sina städer och byar som de är på att gömma och kamouflera sig själva. Därför får de också leva ett ostört liv i sina inredda jordhålor. Ofta har hålorna både fönster och skorstenar och inte sällan gräver de ut sina hålor under ett stort träd och genom årens lopp formar de trädens rötter till vackra bjälkar och väggar. Förutom sin trädgård lever de för sina ordnar och sällskap vilka alla är mycket hemlighetsfulla. Detta till trots är det inte alls omöjligt att en hallidja kan tillhöra flera olika ordnar eller sällskap samtidigt. En hallidja älskar att diskutera och debattera, vilket de flesta ordnarna och sällskapen också kretsar kring. Vad som diskuteras är sällan det viktiga utan det är stunden och sällskapet som räknas. Hallidja har en speciell relation till alverna och ofta väljer de att placera sin by eller stad intill en alvisk bosättning. Det är främst bland hallidja som det då och då föds en wellihallidja som bär alvernas gudomliga förmågor.

Den som väljer att spela Hallidja får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Botanik, Gömma sig, Kamouflage, Klättra, Smyga Historieberättande, Retorik, Överlevnad (skog)*.

## Wendija

Wendija letade sig ut på Trudvangs öppna slätter långt från annan bebyggelse. Där byggde de sina speciella bosättningar som, om det inte var för de otroliga trädgårdarna runt omkring, skulle kunna förväxlas med att vara några enkla kullar. Wendija bygger sina kulliga städer, vilka ibland kan sträcka sig kilometer åt alla vädersträck, långt från annan civilisation. Under jorden förbinds kullar och jordhålor med gångar och stråk. De letar sig främst till slättområden långt skilda från andra varelser och samhällen. Wendija lever på växtriket och dess frukter vilka de odlar i sina trädgårdar. Livet ute på slätterna har gjort dem något grövre än sina kusiner i skogen. Deras gestalt har fått ett mer fyrkantigt utseende, även om det inte går att missa den slående likheten mellan dem och alverna och då särskilt de spetsiga öronen. Wendijas hår är främst mörkrött eller brunt, deras ögon blå och hyn har en något mörkare ton än sina kusiners, hallidjas, gyllenbruna nyans. Förutom sina trädgårdar har wendija två stora passioner, nämligen djurträning samt sång och musik. Wendija älskar att sjunga och spela. De är ett folk som omger sig av mycket djur, främst hunddjur, men många andra arter förekommer också. De har bland annat avlat fram små ponnyhästar vilka de har anpassat till sin egen storlek. Många säger att ett djur tränat av en wendija är så dugligt att dess värde överstiger det dubbla värdet av vad som är normalt för ett tränat djur.

Den som väljer att spela wendija får totalt 10 FV att fördela på följande färdigheter när rollpersonen skapas, dock högst 5 FV på en och samma färdighet: *Botanik, Djurträning, Kamouflage, Sjunga, Spela instrument, Överlevnad (slättland)*.

## Halvblod

Runt om i Trudvang finns det de som i folkmun kallas för halvblod eller för bastarder. Halvblod är den välsignade eller påtvingade frukten mellan människor och alver eller människor och gråttroll. Denna avkomma med fötterna förankrade i två olika världar lever ofta ett liv där den ena rasen framhävs framför den andra, vilket ofta ger halvblodet många själsliga frågeställningar och inre kriser.

Att leva som om bördan endast stod ur en enda ras, medan den

andra rasens natur och härkomst undertrycks kan i många fall vara mycket frustrerande. Känslan av att inte höra hemma är väldigt stor och ofta lever halvblodet som kringresande nomader utan några fasta knypunkter i sin tillvaro. Tack vare omgivningens misstänksamma och avvaktande natur är halvblodet ofta en tillbakadragen person som inte gärna vill visa sin härkomst eller drag av densamma. Det finns dock de som finner fasta knypunkter och som förankrar dessa väl. De lever bland folk som har kommit att acceptera dem och har därför kommit till frid med vad de är och vad de härstammar från. Det finns två olika typer av halvblod i Trudvang. Det ena halvblodet är avkomman av en människa och en alv, halvvalv; medan det andra är bastarden av en människa och ett gråttroll, halvtroll – eller gråehjon som de också kallas.

## Halvalv

En halvvalv är avkomman mellan en människa och en alv. Halvblodens utseende skiftar mycket från fall till fall och lika så deras beteende. De flesta får dock människans kroppsbyggnad och ett utseende som främst präglas av den mänskliga sidan. Tittar man noga så finner man dock snart dragen hos en alv i halvblodets ansikte. Det främsta särdraget hos en halvvalv är de något spetsigare öronen som alltid tycks återfinnas hos halvbloden. Ett annat särdrag är den långa livslängd, vilken de ärvt från alvernas blod. Det är inte ovanligt att halvvalven blir så mycket som 400 år gammal.

Personligheten präglas främst av den uppväxt som halvvalven har fått. Vanligast är dock att halvvalven kommer från en splittrad familj där de oftast växer upp hos människor eftersom det hos alverna anses som onaturligt med människoblod i stammen. Människorna finner inte detta lika onaturligt, även om det anses som konstigt och annorlunda. I vissa fall har både alven och människan flytt tillvaron och levt tillsammans med sin avkomma, enskilda från sina respektive samhällen.

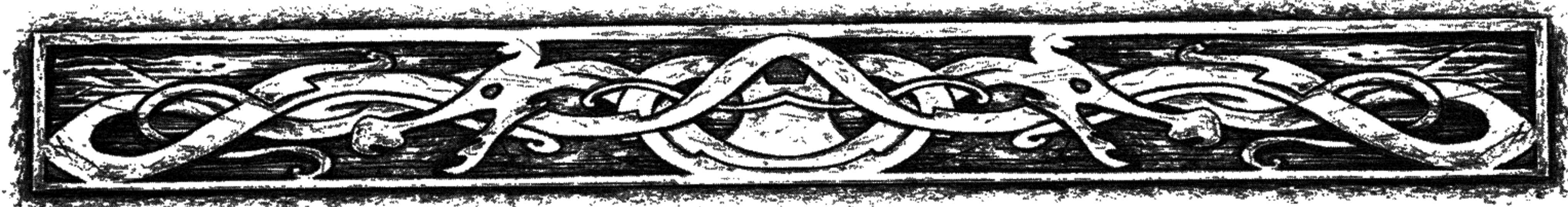
Halvalver som är uppväxta hos människor får fördela 10 FV på de färdigheter som tillhör det människosläkte han har växt upp hos. Halvalver som är uppvuxna hos alver får fördela 10 FV på de färdigheter som tillhör det alvsläkte han har växt upp hos och halvvalver som växt upp hos båda sina föräldrar får 10 FV att fördela på färdigheter som tillhör de båda släkten som föräldrarna tillhör. Halvalver har även fått förmågan nattsyn.

## Gråehjon (halvtroll)

Ett gråehjon är den sorgliga avkomman mellan en människa och ett gråttroll. Dessa bastarder skiftar så till den grad i utseende och beteende att de i vissa fall inte bär några som helst synliga spår av sitt släktskap med trollen medan de i andra fall lika gärna skulle kunna tas för ett renrasigt gråttroll. Vanligast är dock att de bär på ett buskigt och tjockt, svart eller brunfärgat, hår med ett mer eller mindre mänskligt anlete. Gråehjonet är oftast mycket storväxta och muskulösa, dock inte lika storväxta på längden som på bredden. Deras hårbeklädda lemmen är ett vanligt tecken som visar deras släktskap med gråttrollen. Generellt sätt kan man säga att ett gråehjon är storväxt, hårigt, fult och temperamentsfullt.

Personligheten präglas dock främst av den uppväxt de fått. I nitton fall av tjugo har ett gråehjon växt upp hos människor, men det förekommer fall där gråttroll har rövat bort ett gråehjon från människor eller där människor levt i fångenskap hos gråttroll där följden blivit ett gråehjon som har fått växa upp bland trollen. Oavsett vart den har växt upp så har den fått en hård och svår uppväxt. Oftast mycket bespottad och våldsamt då varken människor eller troll finner släktskapet dem emellan så attraktivt. Det finns dock sällsynta fall där människor tagit hand om ett gråehjon som om det vore en människa och därmed gett det den uppväxt som människor annars får. Deras ofta mycket hårda uppväxt har gjort dem osäkra men samtidigt orädda. Den stora osäkerheten på sig själv har gjort att de gärna tyr sig till en ledare för vilken de kan gå





i graven för. Faror som kan medföra död och förskräckelse står de näst intill orädda inför. Gråehjon har oavsett uppväxt ett hårt och svårt liv framför sig utan någon större acceptans från omgivningen, särskilt om deras drag tydligt pekar på släktskapet med trollen.

Gråehjon uppfödda hos människor och som fått en god uppväxt får 10 FV att fördela på de färdigheter som tillhör det människosläkte han har växt upp hos. I övriga fall erhålles inga FV att fördela. Gråehjonet får på grund av sitt släktskap med gråtrollen chansen att få vissa förmågor. Inom parentes efter varje förmåga står vad den betyder samt chansen för att få förmågan i procent: *Tjock hud* (RV 1, -5 i KAR, 30 %), *Immunitet* (immun mot gråtrollens smittor, 75 %), *Nattsyn* (se *Nattsyn*, s. 9, 75 %), *Orädd* (-3 på alla skräcktabellslag, 80 %).

## Yrken

Alla rollpersoner har eller har haft ett yrke som de på ett eller annat sätt har livnärt sig på. Att kartlägga och beskriva alla yrken som finns i Trudvang skulle bara kännas överflödigt och onödigt då det finns så oerhört många, och där de flesta i någon mån påminner om varandra. Därför har yrkeskategorier införts, som till exempel krigaryrken och lärdomsyren där varje kategori inhyser ett antal yrkesklasser så som ordenskrigare och rådgivare. De olika yrkeskategorierna visar några enskilda yrken inom kategorin och valet är fritt för spelaren så länge han följer de ramar och restriktioner som rollpersonens ras ger. Några av yrkena förutsätter att rollpersonens grundegenskaper uppfyller vissa krav, men dessa är inte alltid definitiva. Det finns trots allt krigare som är både svaga och orkeslösa och det finns bland lärda män och kvinnor de som inte har den intelligens som yrket egentligen kräver. De enda definitiva kraven är att en rollperson har rätt ras för de heliga yrkena och att en rollperson har minst 13 i grundegenskapen SPI för att kunna välja ett yrke inom yrkeskategorin Besvärjare. Detta för att rollpersonen annars inte kan se och känna vitnerna som är det väsentliga för att kunna lägga en besvärjelse.

Dessa yrken ska inte bara spelas utan även ses som en guide för att ge inspiration till andra yrken ni hittar på själva. Det är viktigt att både spelare och spelledaren ser dessa som ett urval av de yrken som är vanligast bland äventyrarna i Trudvang, och inte en definitiv lista. En spelare bör alltid kunna komponera sitt eget yrke under någon av yrkeskategorierna med lite inspiration och hjälp från spelledaren.

## Kärnfärdigheter och yrkesfärdigheter

I D6E används kärnfärdigheter, ett nytt begrepp, samtidigt som begreppet yrkesfärdigheter har ändrats något. Varje yrke har nu fått ett antal kärnfärdigheter vilka alla är mycket viktiga för utövandet av yrket och är själva kärnan för yrket. Kärnfärdigheterna kostar därför mindre FP än övriga färdigheter. Yrkesfärdigheterna speglar de färdigheter som rollpersonen kan behöva och som är vanliga inom ett visst yrke. Dessa färdigheter är dock inte lika betydelsefulla som yrkets kärnfärdigheter. Yrkesfärdigheterna kostar lite mer än kärnfärdigheterna att lära sig men är fortfarande billigare än om det skulle ha varit en allmän färdighet. Allmänna färdigheter är de som inte faller inom ramen för yrket och rollpersonen därmed tvingas lära sig dem på egen hand, vid sidan av yrket.

### Yrkeskategorier

**Besvärjare:** Svärdsmagiker, Trollkarl.

**Handelsyrken:** Hantverkare, Månglare, Smugglare.

**Heliga yrken:** Gavlian (nidendomspräst), Pilgrimit (pilgrimskrigare), Rortvaktare, Stormikjalt (gerbanispräst), Jaarnbrotir (järnhandsridare), Andebesvärjare, Huvudjägare, Thul (dvärgpräst), Koivha (utvald), Lotiilikja (utvald helig krigare).

**Krigaryrken:** Krigsman, Ordenskrigare, Stupeman, Vigman.

**Lärdomsyren:** Bestiarie, Helare, Historiker, Notarie, Rådgivare.

**Missdådare:** Baneman, Tjuv, Stråtrövare.

**Underhållningsyrken:** Gycklare, Historieberättare, Skald.

**Vildmarksyrken:** Artjägare, Djurtränare, Stigfinnare, Viltjägare.

## Besvärjare

Besvärjare är samlingsnamnet för de män och kvinnor som valt ett liv i vitnernas, energiernas, spår. Det finns flera sorters besvärjare i Trudvangs värld. Några av dem har valt att endast studera magins energier, vitner. Dessa besvärjare är inte själva ute efter att bruka energierna utan är mest intresserade av att studera grundvalen kring vitner, i hopp om att finna den dolda magins lära vilken sägs vara grunden till allt i denna värld. Några besvärjare är mer inriktade på att studera själva besvärjelsekonsten, de komplicerade tungomålsrytmer och gester som kanaliserar vitner för att kunna förfina och förenkla dem. Andra lever för att studera skriftens symboliska figurer och geometrier för att sedan kunna förenkla skriftens beskrivningar av trollformlerna så att fler kan förstå och använda dem. Till sist finns det också de som försöker hålla de tre inriktningarna på en jämn nivå. Det är dessa besvärjare man oftast stöter på ute i världen, praktiserande sina magikunskaper. De tre förstnämnda besvärjarna återfinns för det mesta djupt inne i bibliotek och laboratorier där de fördjupar sig i sina kunskaper om magin, eller som enstöringar någonstans långt från allt liv och brus som normalt finns där annat folk är närvarande.

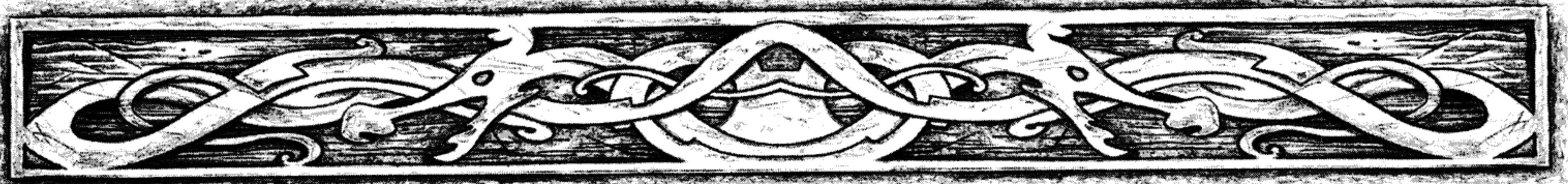
### Svärdsmagiker

Besvärjare som av någon anledning inte har valt att fördjupa sig inom magin eller kanske saknar förståelse och tro till vitner har kompenserat detta genom svärdets och handlandets kraft. Svärdsmagikern är en besvärjare som är skolad i stridens konster såväl som i magins. Detta medför att svärdsmagikern är något av en blandning mellan en krigsman och en trollkarl. Svärdsmagikerna är därför mycket önskade fält-



Svärdsmagiker





herrar och bundsförvanter. Genom att kombinera styrkan från två världar ser de sig själva som fulländade. De behöver inte oroa sig för att stå försvarslösa då kraften genom vitner har sinat, då de fortfarande har den fysiska kraften att tillgå genom svärdets konster, och då orkeslösheten från att ha svingat ett svärd har trätt i kraft har de fortfarande kraften att mana fram besvärjelser att förlita sig till. Denna grupp av besvärjare består främst av hårdföra män och kvinnor som har valt vapnets och kraftens väg vid sidan av besvärjandet. Svärdsmagiker innehar ofta betydande positioner inom armén och gardet men förekommer även som kringvandrande hirdmän vilka säljer sina tjänster till dem som betalar bäst. Eftersom svärdsmagikern inte har valt att fördjupa sig inom magin eller kanske saknar den förståelse och tro till vitner som är nödvändig, kan de endast lära sig och förstå den yttre magins besvärjelser

**Kärnfärdigheter:** Besvärjelsekonst, Vapentechnik (en valfri), Vitnerlära.

**Yrkesfärdigheter:** Kunskap om besvärjelser (Kunskapsfärdighet), Läsa/Skriva besvärjelsekonst, Läsa/Skriva modersmål, Tala främmande språk (ett valfritt), Vitnermemorering.

### Trollkarl

Många av Trudvangs invånare menar att vitners makt är större än svärdet. Männen och kvinnorna som tämjer vitner och väver samman dem till förunderliga krafter kallas trollkarlar. I Trudvang är de ett aktat släkte eftersom deras kunskaper sägs härstamma från både drakar, gudar och tiden då serguronerna vandrade i världen. De besitter kunskaper och färdigheter som bara kan tränas upp genom långa studier och farliga övningar. Få är unnade att lära sig konsten och ännu färre lyckas förstå den. Trollkarlarna är ständigt på jakt efter nya kunskaper om hur vitner flödar och hur dessa urkrafter kan tämjäs för utövarens syften. Personer som behärskar dessa energier kan förvandla både sig själva och andra, skapa magiska föremål och illusioner av sällan skådat slag. De kan försätta berg och tillkalla demoner, allt för sina egna syften. Några trollkarlar väljer den mörka vägen, en väg fylld av ondska och begär att

kontrollera andra varelsers öden för mörka syften. Dessa trollkarlar går under benämningen, Morkvitalja – De mörka tämjarna. Andra trollkarlar väljer att väva vitner för att tjäna det goda syftet. De hjälper andra genom att utöva sina konster och fördjupar sig i kunskap om de ljusa sidorna i de energier som flödar genom Trudvangs ändlösa dimensioner. Dessa trollkarlar kallas för Hvitajla – De som bringar ljus. Mellan dessa motpoler står Vaagritajla – Vågmästarna. Dessa trollkarlar tjänar varken gott eller ont, utan anser att balansen mellan mörker och ljus är viktigare än något annat. De kämpar ständigt för att uppnå en balans i sina kunskaper om det ljusa och det mörka.

**Kärnfärdigheter:** Besvärjelsekonst, Läsa/Skriva besvärjelsekonst, Vitnerlära, Vitnermemorering.

**Yrkesfärdigheter:** Extraktkunskap, Historia, Kunskap om besvärjelser (kunskapsfärdighet), Kunskapsfärdighet (en valfri), Läsa/Skriva modersmål, Pedagogik, Tala främmande språk (ett valfritt).

### Handelsyrken

Att resa land och rike runt för att sälja sina varor och tjäna pengar är något som en handelsman tar för givet. En handelsman tar gärna risken att resa på farofyllda vägar för att kunna köpa och sälja sina varor så fort som det är möjligt. Ju mer exotisk en vara är desto mer betalt kan de ta för den. Ju fortare han är på väg ut i världen efter nya varor att införskaffa eller sälja, desto fortare blir han rik och kan dra sig tillbaks. Handelsmannens motto är att köpa billigt och sälja dyrt, och att använda så få mellanhänder som möjligt.

### Hantverkare

Hantverkare är ett av de mest spridda yrkena i Trudvang. Det finns näst intill en myriad av olika sysselsättningar och hantverk att syssla med. Smed, svärdfejare, juvelsnidare, skomakare, snickare och rustningsmakare är några av en hantverkarens olika sysselsättningar. Hantverkaren är sin egen handelsman och kan sälja sina produkter



Svärdsmagiker

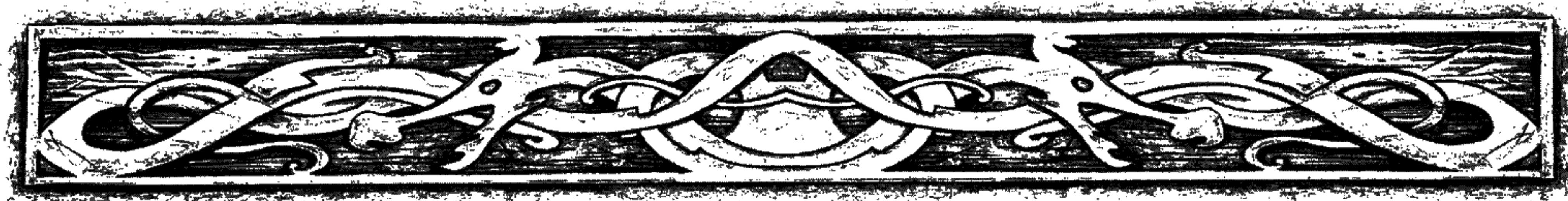


Trollkarl

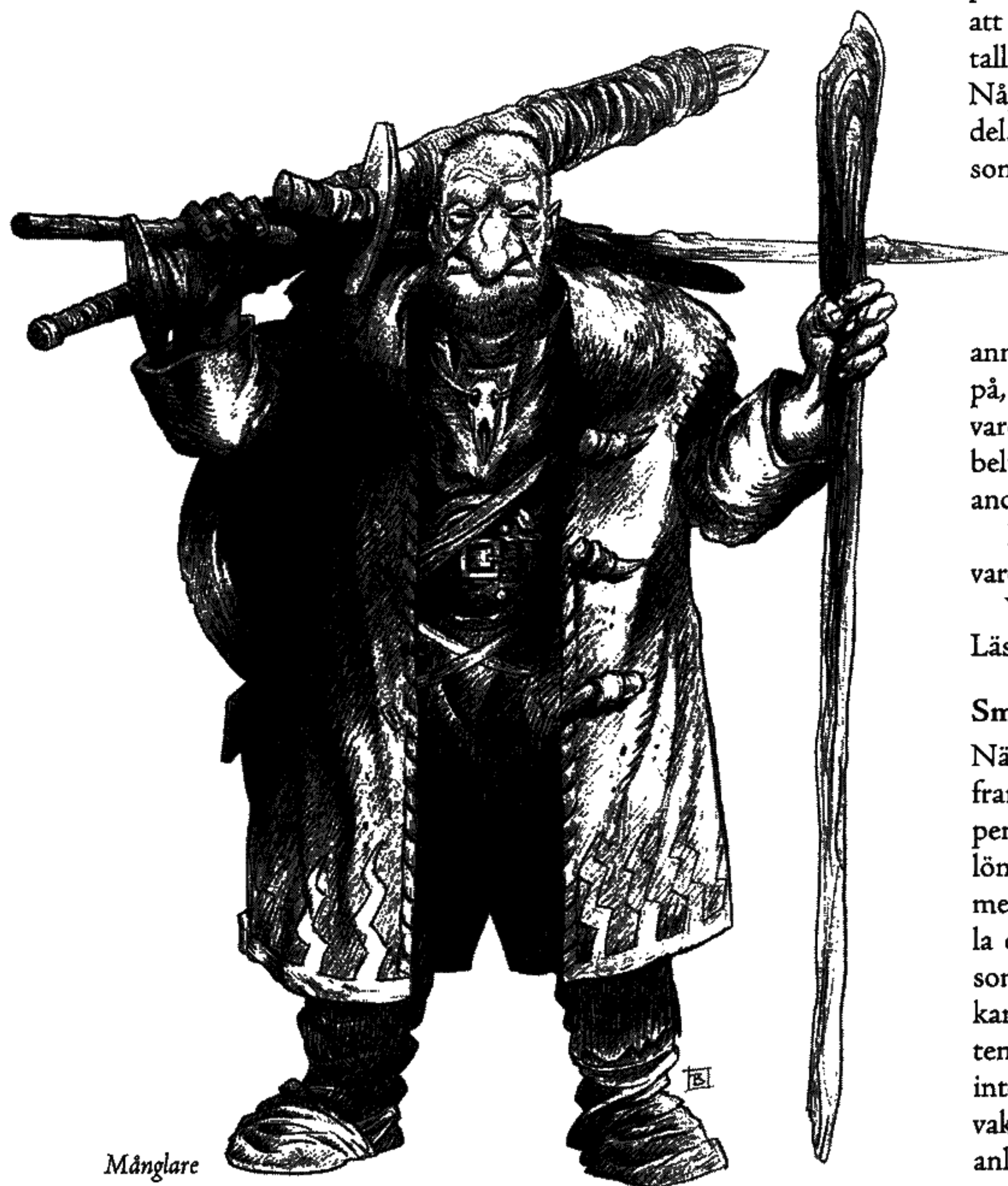


Trollkarl





Hantverkare



Månglare

till månglare eller själv välja att mångla dem genom en egen handelsbod eller vagn. Vissa hantverkare inriktar sig på en viss produkt medan andra väljer att tillverka flera och därigenom få flera varor att tjäna pengar på. De första åren av sin karriär bor och studerar de under en mästare, hos vilken de går som lärling. När de blivit tillräckligt duktiga på sin sysselsättning beger de sig ut i världen för att skapa sig ett rykte och en egen inkomst. Hantverkaren lever ofta som en kringresande månglare och tillverkar sina produkter där de behövs och där det finns ett behov. Det finns även hantverkare som låter kunderna komma till dem istället, i dessa fall rör det sig om mästare vars rykten spridit sig över Trudvangs vildmark efter många år av kringresande handel, och vars kunskaper är mycket stora. Det är dessa hantverkare som tar sig an en lärling att föra över sin kunskap till. Under sina år som kringresande hantverkare måste de lära sig att överleva. De har många gånger ont om pengar då de istället för valuta tar betalt i mat och logi för sina tjänster. Därför har de heller inte råd med att anlita hirdmän som vakter utan får helt enkelt vara sin egen hirdman och lära sig försvara sig. För att känna sig tryggare och få ett bättre försvar slår de sig ihop i mindre sällskap av hantverkare, alla med sin egen gren och reser från stad till stad, by till by, för att sälja sina tjänster.

**Kärnfärdigheter:** Hantverk (ett valfritt), Metallurgi (endast om kärnfärdigheten Hantverk är grovsmide), Värdera.

**Yrkesfärdigheter:** Förfälska, Hantverk (två valfria), Kunskapsfärdighet (inom sin kärnfärdighets hantverk), Köra vagn, Retorik, Räkna, Vapentechnik (en valfri).

### Månglare

Månglaren är en handelsman som lever på att köpa billigt och sälja dyrt. Mynten i pengapungen beror uteslutande på hur duktig månglaren är på att köpslå och förhandla sig till bra priser. Några månglare lever på att köpa och sälja en viss vara såsom kryddor, kreatur, vapen, pälsar, metaller och mat, medan andra säljer allt de kommer över till ett bra pris. Några månglare har en egen handelsbod utifrån vilken de driver sin handel. Andra reser från plats till plats, från stad till stad, med sin vagn som en flyttbar handelsbod. Oavsett vad en månglare handlar med eller hur de driver sin handel är månglaren mycket berest. Som handelsman gäller det hela tiden att förnya sig och hitta nya billiga inköpsställen och finna platser där man kan sälja sina varor dyrt.

Det som är billigt i ett land kan vara värt många guldpenningar i ett annat. För att finna nya varor att sälja, och nya marknader att sälja dem på, måste månglaren resa själv eller anlita någon annan som kan finna varor eller handelsmarker åt honom, vilket kan vara både dyrt och riskabelt. Det är oftast bättre att själv resa, köpa och sälja än att förlita sig till andra, och utelämnas sig till deras girighet.

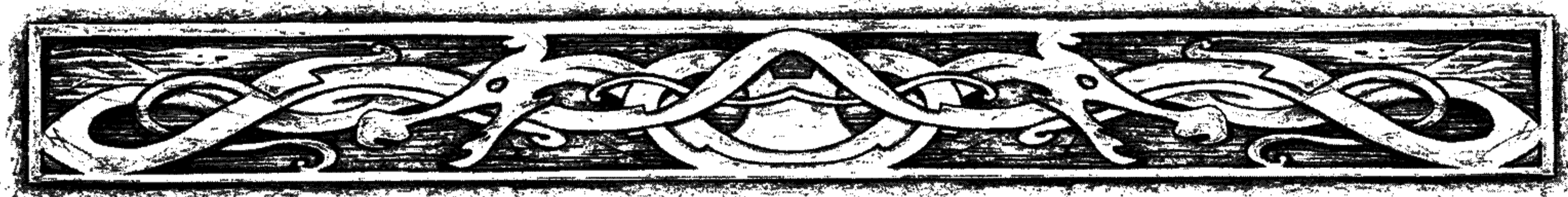
**Kärnfärdigheter:** Retorik, Värdera, Kunskapsfärdighet (en sorts varor/gods).

**Yrkesfärdigheter:** Geografi, Kulturkännedom (en region), Köra vagn, Läsa/Skriva modersmål, Räkna, Tala främmande språk (ett valfritt).

### Smugglare

När mörkret faller på och månen går i moln, smyger sig smugglarna fram ur skuggorna, och förbjudna varor förvandlas till skinande guldpenningar i sina händer. Att vara smugglare är ett farligt men också mycket lönsamt yrke, ofta med livet som insats. Varorna de säljer är förbjudna men oftast mycket värdefulla för den som vill köpa dem. Det kan handla om förbjudna preparat, hemliga skrifter, förfälskningar, människor som flyr rättvisan eller försäljning av andra hemligheter som vanligt folk kan vara förvägrade. I ljuset lever de ett liv som månglare, men om natten förvandlas de till hårdföra handelsmän som inte drar sig för att tillintetgöra ett uppkommet hot. Smugglaren måste ständigt vara på sin vakt och hålla noggrann kontroll över sin omgivning och de folk som anlitas eftersom det dyrbara godset lätt kan locka till förräderi och svek.





De finner sina köpare och uppdragsgivare genom sina kontakter med undre världen, och dessa kontakter ger dem även kunskap om vad som är gångbart och eftertraktat. Smugglare anlitas dock inte bara av den undre världen, utan kan även finna sina uppdragsgivare bland högt uppsatt folk. Det kan då gälla tjänster som att smuggla förbjudna varor, smuggla in eller ut en efterlyst familjemedlem ur staden, eller andra tjänster som de vill hemlighålla för sina vänner, för sina fiender eller för stadsmakten.

**Kärnfärdigheter:** Dold förflyttning, Gömma sig, Retorik.

**Yrkesfärdigheter:** Administration, Förfälska, Kamouflage, Slagsmål, Smyga, Undre världen, Vapentechnik (en valfri), Vildmarkstecken, Värdera.

## Heliga yrken

Heliga yrken är samlingsnamnet för samtliga religiösa yrken oavsett rastillhörighet. En präst tjänar sin gud på olika sätt, beroende av vilken ras han tillhör. Det finns även olika sätt att tjäna gudomligheten på inom varje ras, dels som präst och dels som helig krigare. Prästerna lever för sin gud och sprider dennes budskap, och de heliga krigarna försvärar sin tro och sina präster. Alverna har sina utvalda, dvärgarna sina thular och människorna sina präster och andebesvärjare. Det förekommer även halvlängdsmän, om än väldigt få till antalet, vilka blivit berikade med de utvaldas förmågor. Dessa få halvlängdsmän sägs vara ättlingar i rakt nedstigande led från de som alvkonungen Willithell gav livet, dagen då alverna först kom till Trudvang. Oavsett vilken ras eller falang den helige tillhör har de alla en sak gemensamt, de har alla vigat sina liv åt sina gudar och sin tro.

### Gavlian (nidendomspräst)

Det nidendomska prästerskapet predikar att alla människor är fallna änglar och att de som väljer ett liv i bön och tillbedjan återigen ska få chansen att leva som en odödlig ängel. Därför lever en präst av denna religiösa tro ett liv i hopp om att omvända så många fallna änglar som

möjligt så att de på nytt ska få möjligheten att stå sida vid sida med Gave, helandets och renandets gud. Den nidendomska filosofin går ut på godhet och att de som söker efter hjälp ska få den hjälp de behöver. Bland de nidendomska prästerna finns det en mängd olika befattningar en präst kan ha som yrke. Det kan vara som administrativ präst, inkvisitor, informatör, spåkare, munk eller skrivare, för att bara nämna några. Vissa präster söker roten till ondskan i hopp om att kunna förgöra den, medan andra försöker förgöra den verkan och effekt ondskan redan har orsakat människorna, de fallna änglarna. Oavsett deras uppgift befinner sig de nidendomska prästerna ofta på resa längs vägarna i Trudvang då deras religiösa tro för dem ut på många och långa pilgrimsfärder till olika heliga platser och tempel. På vägen längs dessa pilgrimsfärder passar de på att sprida Gaves ord och hjälpa de behövande.

**Kärnfärdigheter:** Bönekonst (Religionsfärdigheter), Kunskap om religion (Nidendomen) (Kunskapsfärdigheter), Teologi.

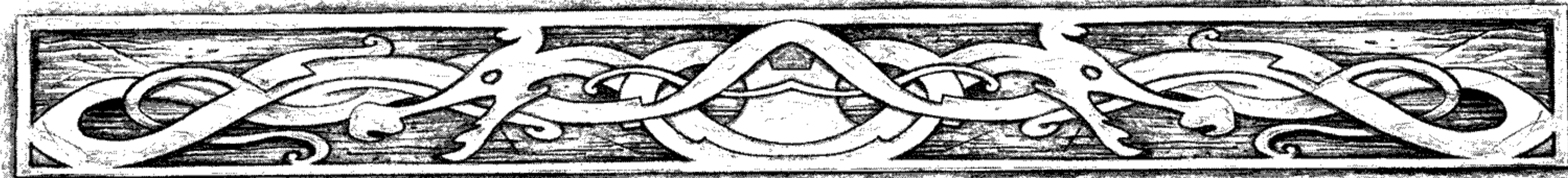
**Yrkesfärdigheter:** Administration, Demonologi, Läkevetenskap, Läsa/Skriva modersmål, Retorik, Tala främmande språk (ett valfritt).

### Pilgrimit (pilgrimskrigare)

Pilgrimskrigarna är heliga krigare inom Nidendomen och tillhör de som vigat sitt liv åt att skydda sin tros präster på deras långa och många pilgrimsfärder. De lever ett liv i fält och varje pilgrimskrigare för sitt eget befäl. Deras uppgift är inte bara att hjälpa till att skydda pilgrimmerna från illasinnade rövare och monster, de ser även till att organisera och administrera de mödosamma resorna. Pilgrimskrigaren ses oftast sittandes på en vit springare iklädd en vit mantel. Under den vita manteln kan man skönja en mycket väl tillverkad ringbrynja. På skjortbrösten och på manteln ser man den röda blodsdroppen som symboliserar Gaves blod och offrandet av sitt liv. Pilgrimskrigaren är djupt troende och anser att hans liv kan förspillas eftersom han vet att den dag då han lämnar jordelivet kommer han återigen att vandra vid sidan av sin gud. Därför är pilgrimskrigarna måna om att skydda sina präster i deras uppgift att







Rortväktare



Demonbroder



Stormikjalt

hjälpa och omvända de fallna änglarna, eftersom de själva inte har den fallenheten. Genom att skydda prästerna i sina värv kommer betydligt fler fallna änglar att göra krigarna sällskap i livet efter detta, än om de själva skulle försöka omvända dem till att förstå nidendomens budskap. Pilgrimskrigarna är högt ansedda bland folket i väst eftersom de i sitt följe har präster som kan hela och hjälpa de sämre stående. De tas väl om hand vart de än kommer och behöver sällan stå utan logi eller mat.

**Kärnfärdigheter:** Teologi, Vapentechnik (en valfri), Sköldtechnik (en valfri).

**Yrkesfärdigheter:** Administration, Bönekonst (Religionsfärdigheter), Geografi, Kunskap om religion (Nidendomen) (Kunskapsfärdigheter), Läsa/Skriva modersmål, Retorik, Rida, Rustningsteknik (upp till och med rv 6), Tala främmande språk (ett valfritt)

#### Rortväktare

Rortväktarna är Nidendomens beväpnade styrkor och heliga krigare. Deras främsta uppgift är att strida för nidendomens sak och tro. När prästerskapet anser att ett påfallande hot av ondska är nära sänds rortväktarna ut för att eliminera hotet, vilket de gör utan att fråga varför. Precis som sina bröder pilgrimskrigarna är deras liv vigda till kampen för ett större och allvarigare syfte. De är hårdföra krigare som alltid uppfyller sina prästers viljor. Rortväktarnas styrka ligger i deras välorganiserade och högt framstående krigskonst. De är djupt troende, men stridsutbildningen har fått den viktigaste rollen i deras liv. Detta har resulterat i en mindre god kontakt med guden, och de böner de har förlänats förknippas med stridens hetta och allvar.

Inom rortvakten finns en liten falang kallad demonbröderna. Deras uppgift är att jaga och fördriva demoner som tagit sin tillflykt till Trudvang, och att återställa ordningen och stoppa effekterna av demonernas ondska. Demonbröderna är djupt kunniga inom demonologi och deras makt är stor, då de inte svarar inför någon annan än Ovus själv. Demonbröderna är beväpnade med yxor eller klubbor och bär all-

tid en tung rustning över vilken en blodröd slängkappa, med en svart ek broderad på ryggen, hänger. Deras enda uppgift tar de med stort allvar och de undanröjer hellre ett potentiellt hot innan de samlar all fakta som krävs för att fria eller fälla. Detta har lett till att demonbröderna är fruktade vart de än kommer, och många flyr deras väg.

**Kärnfärdigheter:** Rustningsteknik, Vapentechnik (en valfri).

**Yrkesfärdigheter:** Bönekonst (religionsfärdigheter), Demonologi (endast demonbröder), Geografi, Kroppsbyggnad, Kunskap om religion (Nidendomen) (Kunskapsfärdigheter), Läsa/Skriva modersmål, Retorik, Sköldtechnik (en valfri), Teologi.

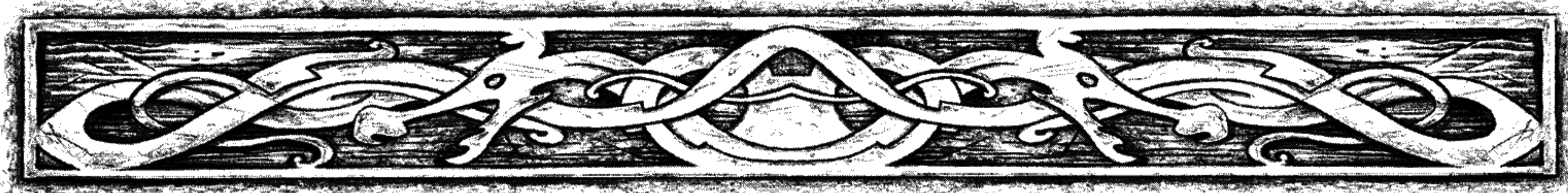
#### Stormikjalt (Gerbanispräst)

Gerbanis är den hårda och rättvisa vägens religion. Dess präster predikar den starkes rätt, allt efter Stormes ord och vägledning. Storme är dock inte den enda gud som styr gerbanisanhängarna. Enken, som är Stormes halvbror, och Jorn som är Stormes son, är exempel på andra gudar som gerbanisanhängarna vördar. Prästerskapets främsta uppgift är att skapa rättvisa. En rättvisa som oftast vinnas av den som är stark och har en stor tro på sig själv, eller den som har en stor hird att skrämma sina fiender med. Prästerna tror på rättvisa genom styrka och ser sig själva som förmedlare av denna rättvisa. Deras röster genomsyrar hela den östra världen och, framförallt i stormländerna där deras ord är lag. Som gerbanispräst står man över den gemene mannen, vilken alltid måste visa prästen den respekt ämbetet för med sig. Utan deras vägledning till ett bättre leverne står lammen utan skydd mot vargen som alltid lurar ute i vildmarken. Prästerna reser runt bland folket för att förhindra orättvisor, och då de finner dem gör de allt för att utplåna dem. Har de själva inte kraften sänder de sina järnhandsridare att undanröja problemet. Offer står högt i kurs hos gudarna och därför måste Gerbanis prästerskap se till att folket följer gudarnas lagar.

**Kärnfärdigheter:** Bönekonst (Religionsfärdigheter), Teologi.

**Yrkesfärdigheter:** Kunskap om religion (Gerbanis) (Kunskapsfär-





digheter), Läsa/Skriva modersmål, Retorik, Sjunga, Vapentechnik (en valfri).

#### Jaarnbrotir (järnhandsriddare)

Järnhandsriddarna är Gerbanis beryktade och fruktade helig krigare. De lever ett liv av oupphörlig beredskap mot det onda förtryck, och i kampen mot denna finns endast ett öde att döda eller dödas. Deras order kommer från kyrkan och dess prästerskap. Då en order väl har ställts finns det inget som kan återställa den. Med ordern i sina händer utför järnhandsriddaren sitt uppdrag utan tvekan och gör det med sådan besinningslös kraft att hotet oftast inte har stor chans att överleva. Deras oerhörda mod och järnvilja är långväga kända och fruktade. När en järnhandsriddare visar sig sprider sig fruktan för guden bland folket i hans väg, då de vet att en järnhandsriddare alltid utför sina order utan att visa nåd. De heliga krigarna är hårda och rättrådiga men alltid rättvisa, de utövar sällan sin makt för egen vinnings skull. De få som gjort

de elimineras snart på order av kyrkan. I stora slag och krig ställer de alltid upp på den goda sidan, om än på sina egna villkor och på sitt eget sätt. Gerbanis krigare har stora svarta stridshästar och är klädda i svarta rustningar. I fint utsmyckade ornament på bröstplåtar och vimplar finns den röda järnhanden som håller i en järnring. Ofta bär den heliga krigaren ett stort enhandssvärd och en tung sköld vid sidan av det.

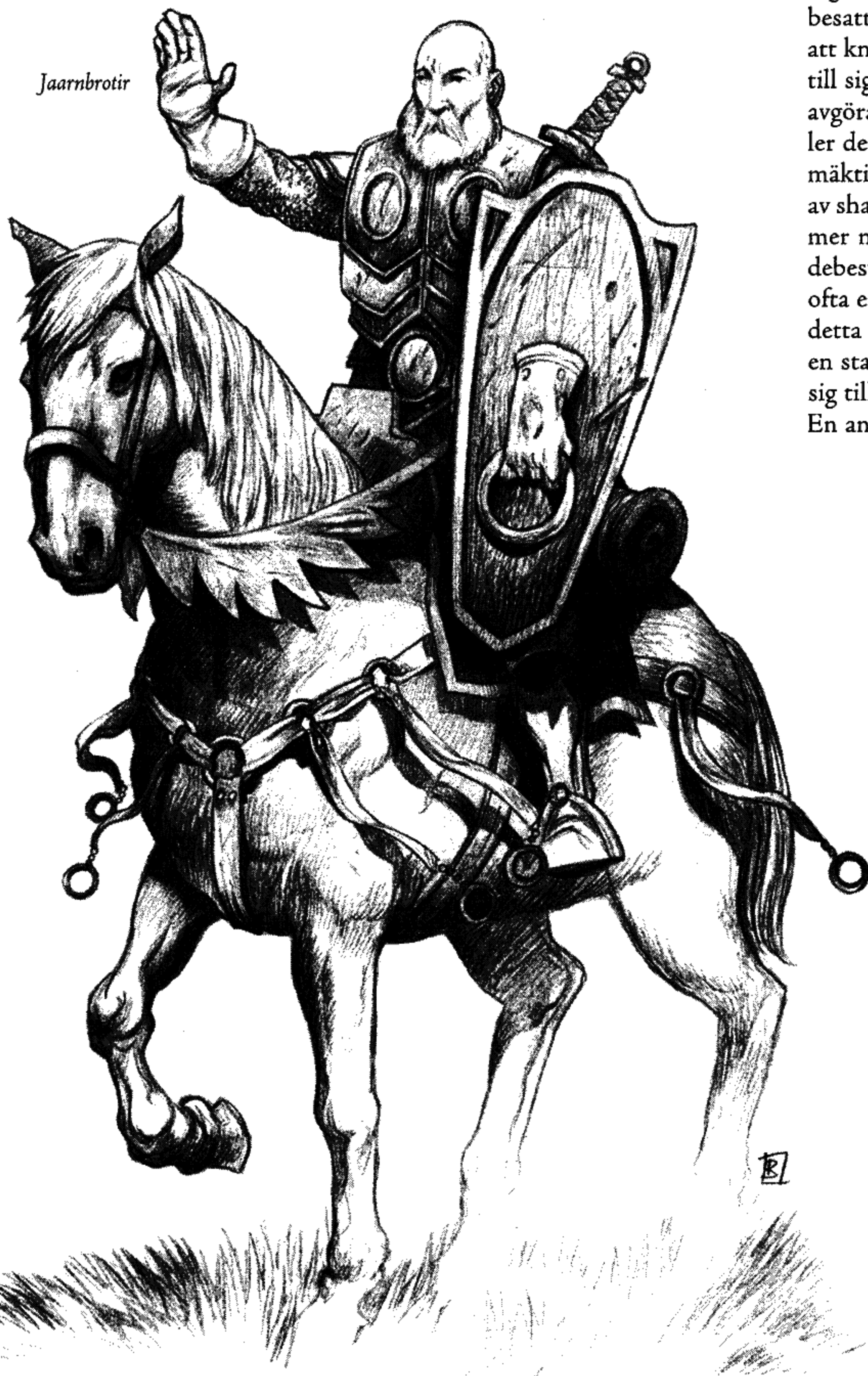
**Kärnfärdigheter:** Rustningsteknik, Sköldteknik (en valfri), Vapentechnik (två valfria).

**Yrkesfärdigheter:** Bönekonst (Religionsfärdigheter), Dra vapen, Geografi, Kroppsbyggnad, Kunskap om religion (Gerbanis) (Kunskapsfärdigheter), Läsa/Skriva modersmål, Rida, Teologi.

#### Andebesvärjare

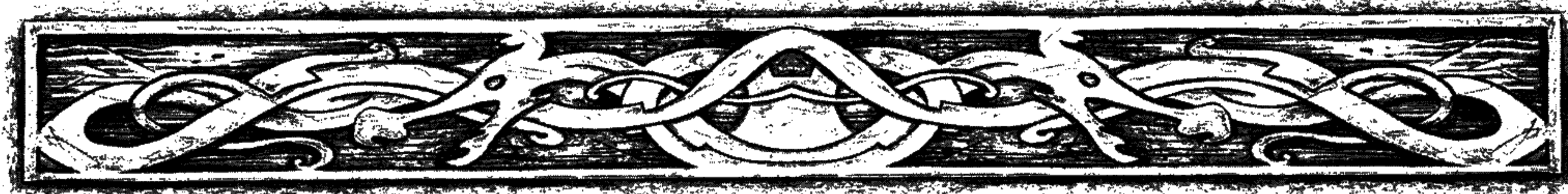
Andebesvärjare kallas de som anammat bastjurs religion, vilken bygger på att man knyter andar till sin kropp genom skallar, ben, klor, tänder och ibland även pälsar. Genom att bära kvarlevor från offer de har besegrat i strid erhåller de krafter och egenskaper som varelsen de dödat besatt då den fortfarande var i livet. Andebesvärjarens främsta mål är att knyta så många andar till sig som möjligt. Ju fler andar han knutit till sig desto mäktigare växer sig den egna anden. Dagen då det stora avgörandet faller, då han inför sina gudar ska bevisa sin storhet, gäller det att hans ande är så stark att han får äran att ta plats bland de mäktigaste andarna under stjärnorna. Andebesvärjaren är ofta en typ av shaman som har en hög ställning i den by där han bor. Han bestämmer mer eller mindre helt över byfolket, som tror att ju starkare andebesvärjare de har i byn desto starkare växer sig byn. Det är inte så ofta en andebesvärjare väljer att ensam lämna byn. Vid de få tillfällen detta inträffar har han antingen blivit utkastad eller fått visioner om en stark varelse vars ande han kan knyta till sig, och genom att sluta sig till äventyrare av olika slag kan han få deras hjälp att fånga anden. En andebesvärjare som gett sig av från sin by döljer sina troféer efter-

Jaarnbrotir



Andebesvärjare





som dessa kan vara uppseendeväckande och leda till onödigt bråk. I strid leder ofta andebesvärjaren en mindre grupp anhängare som får göra grovjobbet innan han själv går in och dödar varelsen. Skulle andebesvärjaren befinna sig tillsammans med ett äventyrarsällskap håller han sig i bakgrunden och låter andra göra grovjobbet. Främst återfinns andebesvärjarna i norr bland de lite mer primitiva människofolket som levt nära bastjurs många arter. De kan vara både onda eller goda, men detta styrs inte av religionen. Andebesvärjaren har helt enkelt anammat religionen som en hjälpande hand i det hårda liv han lever i norr.

**Kärnfärdigheter:** Andebesvärjning (Religionsfärdigheter), Teologi.

**Yrkesfärdigheter:** Bestiologi, Jaga, Kunskap om religion (Hamingjes) (Kunskapsfärdigheter), Retorik, Tala främmande språk (trolliska), Vapentechnik (en valfri), Zoologi.

### Huvudjägare

Huvudjägare är oftast vildmarksmän som levt nära bastjurs olika stammar och anammat deras religion. De återfinns främst i norra Trudvang. Huvudjägare lever, som namnet antyder, främst som jägare och hyrsvärd, vilka villigt ger sig av ut efter nya varelser att döda och andas att fånga. De är ständigt på jakt efter fler och nya andas att knyta till sig, och ju starkare ande och offer desto snabbare växer huvudjägarens egen ande sig stor och stark. Huvudjägare är inte onda, utan ser dödandet som en livsuppgift de måste utföra för att nå efterlivet, samtidigt som dödandet ger både pengar och föda. Deras jakt på starka andas kan knyta dem till de mest besynnerliga konstellationer av sällskap och äventyrare. Till exempel, genom att sluta sig till ett äventyrarsällskap som är ute efter en farlig best som har härjat i ett område, kan huvudjägarer både få en stark ande att knyta till sig, samtidigt som han får lön för mödan och besväret. Precis som de andebesvärjare som har valt att lämna sin by av en eller annan anledning,

visar inte huvudjägarer sitt kall och värv, utan döljer sina troféer så gott det går under kläder och i smycken.

**Kärnfärdigheter:** Kroppsbyggnad, Vapentechnik (två valfria).

**Yrkesfärdigheter:** Andebesvärjning (Religionsfärdigheter), Bestiologi, Jaga, Kunskap om religion (Hamingjes) (Kunskapsfärdigheter), Retorik, Sköldtechnik (en valfri), Tala främmande språk (trolliska), Teologi, Överlevnad (en valfri).

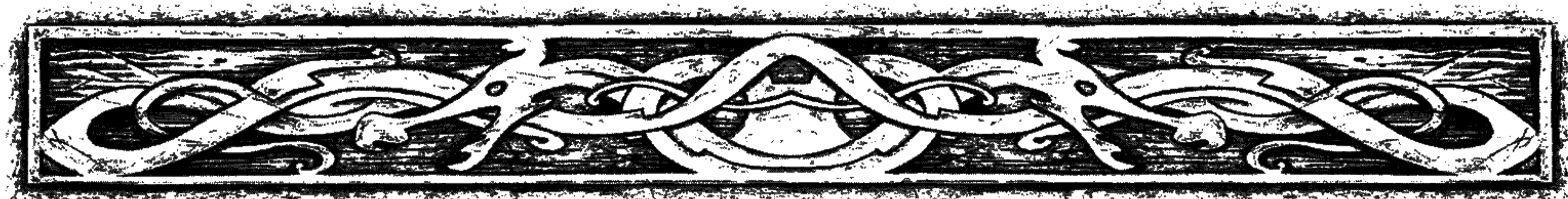
### Thul (dvärgpräst)

Thular är de dvärgar som fått insikten och förmågan att använda de heliga runorna. Varje runa ger dvärgen en förmåga som han kan aktivera genom sin kunskap. Det finns många olika sorters thular. Deras val av runor speglar vilken inriktning de valt för att tjäna sina fränder med sin kraft. Det finns dvärgar som har valt att ägna sig åt att försvara dvärgarnas liv och samhälle och bär därmed runor som är mer krigiskt inriktade. Andra har valt att forma berget eller att hjälpa sårade och sjuka. Oavsett vilken inriktning de valt kan den speglas i de runor som thulen bär. Eftersom det finns flera olika sorters inriktningar finns det inga renodlade heliga krigare utan dessa utgörs av de som valt de krigiska runorna. En sak har de olika thularna dock alla gemensamt, oavsett inriktning är de alla kunniga om gudarnas historia och de kunskaper de förmedlar genom runorna. Varje släkt av dvärgar har sina egna thular med kunskaper som förmedlats genom århundraden och vars inriktning sällan skiftar. Dvärgar av krigiskt ursprung sadlar sällan om till att bli formare av berget eller vårdare av sjuka, och även tvärtom. Det är sällan en Thul lämnar sin släkt och ger sig av utanför dvärgriket. Detta gör de endast om syftet är att hjälpa släkten eller om riket är hotat. De reser nästan aldrig ensamma utan har en eller flera bröder vid sin sida, som är med för att försvara och skydda sin släkts thul.

**Kärnfärdigheter:** Thulsmide (Religionsfärdigheter), Teologi, Vapentechnik (en valfri).







**Yrkesfärdigheter:** Historia (dvärgisk), Geologi, Kunskap om religion (dvärgisk) (Kunskapsfärdigheter), Läsa/Skriva modersmål, Metallurgi, Retorik, Rustningsteknik (upp till och med rv 5), Sköldteknik (små sköldar).

#### Koivha (utvald)

När alverna lämnades av gudarna i Trudvangs skogar, sökte ett fåtal av dem en mening i sina liv genom att vakta världen mot ondskan, inför gudarnas återkomst. Som en avskedsgåva gav gudarna dessa alver förmågor som kunde växa vidare av egen kraft, dels som en påminnelse om de band som fortfarande fanns mellan dem, men också som ett bevis att de nu bar gudarnas välsignelse att vakta den enda världen. De utvalda lever i ständig jakt efter den ondska som en gång fick deras gudar att lämna den enda världen. Tiden har också blivit en fiende då många alver har börjat förkasta sina gudar, då de börjat tvivla på att gudarna någonsin kommer tillbaka, och nu grubblar över varför gudarna svek dem för så länge sedan då de valde att lämna den enda världen. Det finns därför två olika sorters utvalda med varsin uppgift. Först och främst finns det de som aldrig kan få frid förrän ondskan i världen är utplånad. Dessa alver har det starkaste bandet till gudarna och känner genom bandet det hat som gudarna själva bär mot ondskan. På senare tid har det vuxit fram en falang av själavårdare. Dessa själavårdare predikar om svunna tider och försöker upprätthålla de gamla gudarnas lära och de seder som sakta men säkert håller på att dö ut. De reser mellan alvstäderna och letar efter nyckeln, tron på gudarna, som kan få gudarna att återvända till Trudvang. När alla alver har den tro på gudarna de en gång hade kommer gudarna att återvända till Trudvang och återigen vandra bland dem. De främsta kännetecknen för en utvald är dess guldfärgade hår och ögon.

**Kärnfärdigheter:** Botanik, Teologi, Totemism (religionsfärdigheter).



Lotiilikja

**Yrkesfärdigheter:** Kunskap om religion (alvisk) (Kunskapsfärdigheter), Läkekonst, Läsa/Skriva modersmål, Retorik, Sjunga, Tala främmande språk (ett valfritt), Zoologi.

#### Lotiilikja (utvald helig krigare)

Det finns ett fåtal heliga krigare bland alvernas utvalda. De kallar sig själva lotiilikja, eller lothiller som det heter på estiatika, vilket betyder »skogens väktare och beskyddare». Lotiilikja är en grupp utvalda alver som svurit på att skydda och bevara alvernas skogar och städer från all ondska. De ser ondskan i nästan allt och alla som inte är av alviskt ursprung. Eftersom halvängdsmännen en gång skapades av alvernas konung Willithell samt då det finns några få utvalda bland dem, är halvängdsmännen de enda av icke alviskt ursprung vilka de anser vara goda nog att få besöka skogarna och städerna utan att först söka tillstånd. Lotiilikja är dock inte så nitiska i sitt beskydd att ingen får tillträde till skogen eller städerna. De kräver enbart att besökarna lämnar sina vapen och utrustningar hos dem innan de får tillträde. Som besökare bör man på ett tidigt skede visa att man kommer med fredliga avsikter till alvskogen. Lotiilikja lever sina liv så gott som uteslutande i skogen men ibland tvingas de ut i den andra världen, den värld de brukar kalla Landet utanför skogarna. De beväpnar sig oftast med pilbågar och lättare svärd, fast ibland även med tyngre vapen, och vid sidan av vapnet bär de en liten sköld. De är alltid klädda helt i grönt av olika nyanser och på ryggen bär de en magisk mantel, en mantel de får dagen de initieras till den beskyddande ordern. Manteln ger bäraren +4 på färdigheten Gömma sig om han är en alv.

**Kärnfärdigheter:** Sköldteknik (en valfri), Vapentechnik (två valfria).

**Yrkesfärdigheter:** Botanik, Jaga, Kamouflage, Kunskap om religion (alvisk) (Kunskapsfärdigheter), Rustningsteknik (upp till och med rv 4), Teologi, Totemism (religionsfärdigheter), Zoologi, Överlevnad (samma som hemvist).

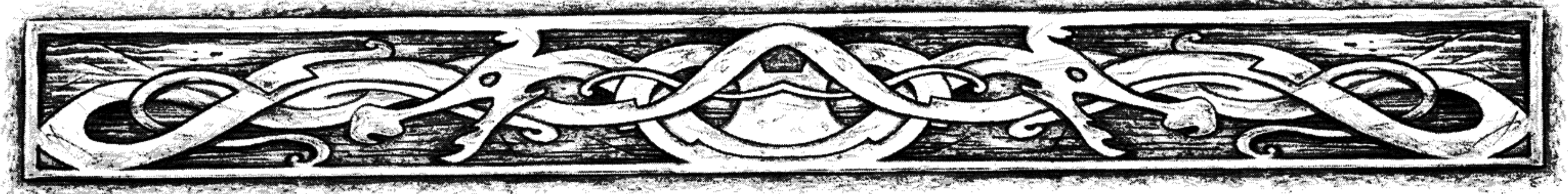
#### Krigaryrken

Det finns många olika sysselsättningar för krigaren och gemensamt för dem alla är att vapen och strid är ett centralt tema. Som krigare kan man leva som hirdman, livvakt, slagskämpe, hyrsvärd, pirat, stadsvakt, ordenskrigare eller som lägre officer. De lever ständigt med sina vapen redo och föredrar ofta det slipade stålets sång. Under krigaryrken faller yrken där kunskap om vapen och strid har en stor och central roll. Skillnaden dem emellan är ofta inte stor, men med de olika krigaryrkerna följer den mentalitet som utgör skillnaden mellan yrkena i yrkesgruppen. Som krigare väljer man ett liv där döden och livet ständigt står i centrum.

#### Krigsman

När stridshornen ljuder och trummorna dånar står krigsmannen utan rädsla eller fruktan längst fram i stridsleden för att möta sina fiender med vapen i hand. Ibland är han ensam i sitt utövande och lever som krigare och kämpe med solden som enda betalning. Många gånger står han skuldra mot skuldra med likasinnade för att försvara sitt land eller sin ätt mot en yttre fiende. Krigsmannen har valt den hårda vägen och tror mer på stålets talan och kraft än kluvna tungor. Han är skolad i vapnets konster och tycker att svärdet ger mer makt än lärdomens kunskaper, rustningen mer styrka än gudarnas lockelser och skölden mer skydd än mörkrets skuggor. Krigsmannen ger sig sällan in i ordväxlingar om det finns ett hårdfört alternativ och lever varje dag med dödens bila hängande som ett mörkt åskmoln över sina axlar. Krigsmannen är ofta en veteran som lever på det han kan bäst, att strida och slåss, men kanske framför allt annat att överleva. Krigsmannens kunskap i att överleva slagets hårda öden är slående och många gånger avgörande för slagets utgång, eftersom sidan med mest rutine-





Krigsman

rade och råbarkade krigsmän oftast går segrande ur striden, oavsett hur stora trupper de möter.

**Kärnfärdigheter:** Kroppsbyggnad, Rustningsteknik (upp till och med rv 5), Sköldteknik (alla grupper), Vapentechnik (alla grupper).

**Yrkesfärdigheter:** Avväpna, Dra vapen, Geografi, Hasardspel, Rustningsteknik(över rv 5), Slagsmål, Två vapen.

### Ordenskrigare

Krigare som lever efter en speciell kodex eller följer en ordens svurna lagar kallas ordenskrigare. Ofta är de en sammanslutning av invalda vars sällskap omgärdas av stor mystik och hemlighet. Ett fåtal väljs ut att följa en ordens kall och syfte, vare sig det gäller att dräpa drakar eller fungera som en konungs speciella livvakt. Ordenskrigaren lever strikt efter sin ordens regler och normer, och åtnjuter också både skydd och uppehälle så länge dessa följs. Initieringsriterna är ofta svåra och invecklade för att endast de rätta personerna ska få ta del av ordens hemligheter och mysterier som de samlat på sig under årens lopp. Hemligheterna kan vara glömd kunskap om vissa färdigheter, språk eller varelser men också dolda skatter och rikedomar som orden skyddar. Ordenskrigarna är en ordens väpnade styrkor och de är skolade i vapnets konster men också i de kunskaper som är signifikanta för ordern (vilket medför att alla ordenskrigare får en valfri yrkesfärdighet som är direkt förknippad med den orden som krigaren tillhör, till exempel färdigheten Kunskap om drakar för den som tillhör drakriddarorden). Ofta är ordenskrigare av högt påbrå med höga sociala kontakter, men det förekommer även många mindre rika och erkända ordnar vars verksamhet ligger dold, kanske främst beroende av att de inte vill påkalla sig allmänhetens uppmärksamhet. Dessa ordenskrigare är mycket svåra att urskilja från vanliga män och kvinnor då de inte stoltserar med sin orders symboler. Deras verksamhet kan vara dold i sektliknande ritualer och mönster som endast några få initierade tar del av.

**Kärnfärdigheter:** Rustningsteknik (upp till och med rv 8), Sköldteknik (en valfri), Vapentechnik (två valfria).

**Yrkesfärdigheter:** Administration, Heraldik, Kroppsbyggnad, Rida, Rustningsteknik (över rv 8), Sköldteknik (återstående sköldtyper), Tak-

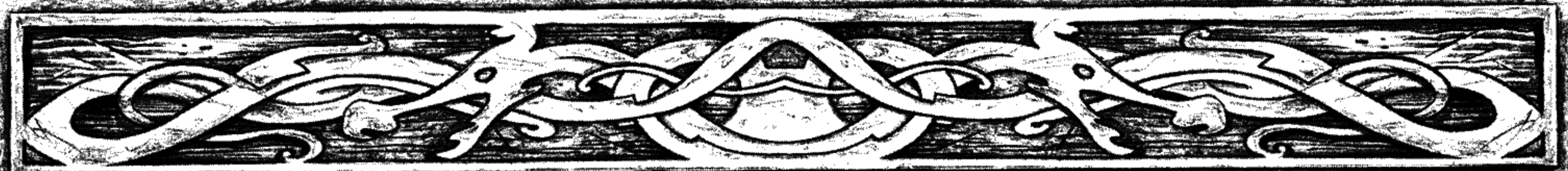


Krigsman



Zvordorkûm ordenskrigare





tik, Valfri ordensfärdighet (se ovan), Vapentechnik (återstående vapengrupper).

### Stupeman

Stupemannen är lika fruktad som hatad. Han reser mellan byar och städer och utför de straff som blivit utfästa. Iklädd sin svarta huva rider han sakta in igenom stadporten med sina bödelsverktyg. Ingen annan har den erfarenhet och kunskap en stupeman har då det gäller klämma fram information ur sina objekt. Otaliga är de tekniker, den ena värre än den andra, vilka han använder för att förhöra eller straffa. Det händer även att Stupemannen anlitas att jaga en förrymd brottsling eller missdådare och på platsen där han finner denne utföra de straff som ålagts missdåderen. Ibland betalas han även rikligt för att finna och föra tillbaka missdåderen så att denne kan straffas inför ögonen på dem som fastställt straffet. Stupemannen kan ses som en slags lagman med kraften att uträtta de straff som fastställts, i alla fall så länge landet där han fångar missdåderen har samma lagar och principer som honom själv, och han har ett sigillbefäst pergament som styrker hans värv. Ett annat namn för stupemannen är prisjägare, eftersom många stupemän inte bryr sig om att utdela straff för de som redan är fångar utan livnär sig på att jaga, fånga och på plats utföra de straff missdåderen har på sitt huvud. Ett annat känt namn är tångare, och det kommer från de verktyg han använder sig av under förhör. Yrke utgör ofta ett mycket ensamt kall då ingen vill göra sig bekant med den fruktade stupemannen, vars liv är lika svart som huvan han bär på sitt huvud.

**Kärnfärdigheter:** Förhörsteknik, Vapentechnik (alla).

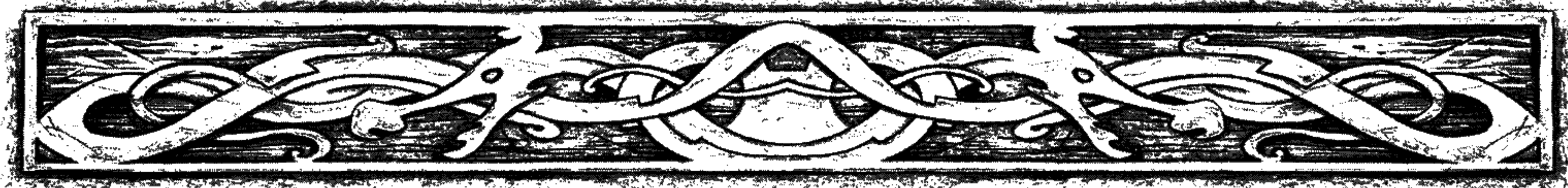
**Yrkesfärdigheter:** Administration, Kroppsbyggnad, Kulturkännedom (samma som hemvist), Läsa/Skriva modersmål, Retorik, Rustningsteknik (upp till och med rv4).

### Vigman

Vigmännen tillhör ett sällsamt yrke som lever en dag i taget. Med svett-droppar som glittrar i skymningen och muskler som spänns för varje steg, iakttar han sin motståndare med vaksamma ögon. Han lever ett liv i kampens tecken, antingen som fri man eller under piskans tyglade smärtor. En fri vigman tjänar stora pengar på att möta vilda bestar, an-







dra kämpar eller tränade stridshundar. Inte sällan drar han från plats till plats för att utöva sitt värv och vinna ära och rikedom. Vigmannen uträttar sitt värv i gropar eller inhägnader genom att möta andra likasinnade i en kamp på liv och död. Kamperna utkämpas oftast utan några som helst vapen och med en månghövdad, skrikande och vrål原因 publik. Vigmännen är lika sammansvurna utanför kampen, som de är utan fruktan och utan nåd när den pågår. Deras främsta styrka ligger kanske i deras förmåga att blockera både rädsla och smärta, men kanske också i deras sätt att ta dagen som den kommer, utan några förhoppningar om morgondagen. De är ytterst ovanliga i Trudvangs västra, södra och mittersta delar men desto vanligare i öster och i norr.

**Kärnfärdigheter:** Kroppsbyggnad, Slagsmål, Vapentechnik (tre valfria).

**Yrkesfärdigheter:** Bärsärk, Dra vapen, Hasardspel, Rustningsteknik (upp till och med rv 5), Sköldtechnik (alla), Två vapen, Undvika attack, Vapentechnik (återstående vapengrupper).

### Lärdomsyirken

Lärda män och kvinnor ägnar sitt liv åt att studera och att forska kring ett specifikt ämne. De lärdas stora intresse ligger i att få veta allt som finns att veta och inte sällan ger de sig ut på olika resor i hopp om att finna fakta, resor som i många fall kan vara både livsfarliga och dumdristiga, särskilt då vetenskapen oftast är det enda de tänker på och struntar fullkomligt i eller inte ens tänker tanken på att det kan vara farligt för dem. De lever oftast i en värld som präglas av böcker och av upptäcktsresor gjorda av lärda män och kvinnor, som i många fall glömmar bort eller finner det mer eller mindre ointressant att skriva om de missöden de råkat ut för på sina resor. Som lärda finns det många sysselsättningar att hålla sig till. Det kan vara historiker, notarie, kartritare, bestiarié och rådgivare för att nämna några befattningar. Vissa lärda lämnar aldrig sina bibliotek, medan andra ständigt lever på resande fot

för att själva samla fakta, istället för att förlita sig till andrahandsuppgifter från osäkra källor.

### Bestiarié

Dessa män och kvinnor lever för att utforska och studera bestars och varelsers leverne. De tillbringar större delen av sin aktiva tid ute i fält för att skissa, teckna, skriva och komma fram med teorier kring en eller fler varelser och deras existenser. Därefter avslutar de sin karriär med att sammanställa sina fakta i tjocka luntor djupt inne i något av Trudvangs tysta bibliotek. En bestiarié försöker alltid komma så nära sina objekt som möjligt, hur farlig och vidunderlig besten än må vara. Detta har fått följden att det inte finns så många färdigställda texter och böcker i biblioteken, då de lärdas anteckningar och tankar har en tendens att försvinna tillsammans med författaren i dennes iver att komma nära in på sitt studieobjekt. Deras liv ute i vildmarken gör dem mer lämpade att ta vara på sig själva än deras kollegor inom de lärdas yrken. De är inte på långa vägar lika erfarna i naturen som männen och kvinnorna inom vildmarksyirken, men deras kunskaper tar dem en bra bit på vägen i den riktningen, och som bestiarié lär man sig överleva på vad naturen har att bjuda på och att förstå tecken och spår gjorda av olika varelser.

**Kärnfärdigheter:** Bestiologi, Hantverk (teckna), Läsa/Skriva modersmål.

**Yrkesfärdigheter:** Geografi, Gömma sig, Kamouflage, Läsa/Skriva främmande språk (två valfria), Spåra, Tala främmande språk (två valfria), Zoologi, Överlevnad.

### Helare

Helare är personer som lever för att hjälpa andra genom sina kunskaper om kroppens anatomi och läkandets processer. Deras motto och filosofi är att ett liv inte ska spillas i onödan. De ses ofta ute på slagfälten där de



Bestiarié

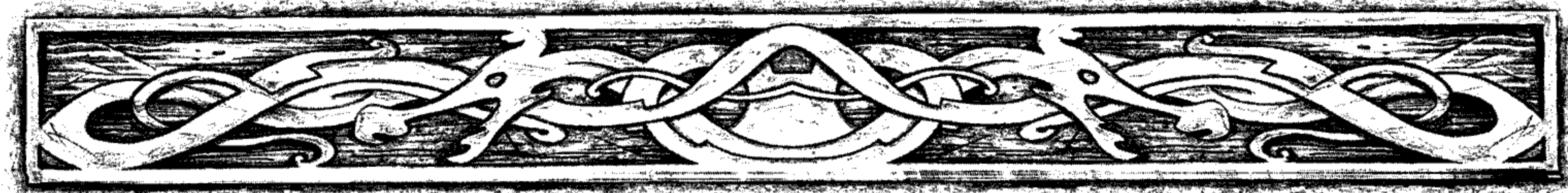


Helare



Historiker





går från sårad till sårad och gör vad de kan för att rädda. Helarna ser inte en skadad eller sjuk som något annat än skadade liv, oavsett vilken sida i en konflikt offret tillhör. De ser dock inga som hinder i att gå förbi sårade tillhörande mörkets trojänare, som troll och annat otyg. Helarna lever både som kringresande vagabonder som erbjuder sina tjänster till folk de möter längs vägen, i städer och i byar, men det finns även en många helare som väljer att slå sig ner för gott på en plats de uppskattar. Där tar de emot sjuka och sårade och säljer helande örter till de som behöver. Ibland gör de husbesök och uppsöker de som är så sjuka eller sårade att de inte kan ta sig till helaren. Oavsett hur helaren väljer att leva gör han allt för att rädda liv, vilket han givetvis ser som sin livsuppgift.

**Kärnfärdigheter:** Botanik, Extraktkunskap, Läkekonst.

**Yrkesfärdigheter:** Kulturkännedom, Kunskapsfärdighet (två valfria inom yrket), Läsa/Skriva främmande språk (ett valfritt), Läsa/Skriva modersmål, Tala främmande språk (ett valfritt), Zoologi.

## Historiker

Historiker lever i det förflutna, och för dem kan inget vara så viktigt som det som hänt i det förgångna. Genom att studera historiens förlopp och händelser kan man se vad som komma ska, eftersom historien har en tendens att upprepa sig. De män och kvinnor vars intellekt till stor del fylls av det förgångna är till stor hjälp när man vill finna svar på gåtor och händelser som för länge sedan är bortglömda av gemene man. Deras liv kretsar inte som många tror enbart kring biblioteket, även om detta upptar en stor del av den lärdes liv. Faktum är att historikern nästan lika ofta befinner sig ute i fält som i ett bibliotek, sökandes efter svunna civilisationer, städer och historiska händelser, i hopp om att kunna pussla samman det förflutna med det som fortfarande ligger långt in i framtiden. Mödan betalas inte som många kanske tror genom skatter eller artefakter vars viloplatser ibland avslöjar, även om dessa hjälper

historikern att finansiera sina resor. Det är främst kunskapen han lever för och som är det viktiga för honom. Genom små fynd och ledtrådar funna djupt under bortglömda ruiner kan historikern finna svar på otaliga gåtor vilka kan både störta och stödja dem som har makten. Därför anlitas oftast historiker av män med eller utan makt för att stärka sin egen position eller för att störta någon annan i fördärvet.

**Kärnfärdigheter:** Heraldik, Historia, Läsa/Skriva främmande språk (två valfria) Läsa/Skriva modersmål.

**Yrkesfärdigheter:** Administration, Geografi, Kulturkännedom, Kunskap om religion (kunskapsfärdigheter), Läsa/Skriva främmande språk (övriga), Tala främmande språk (två valfria).

## Notarie

Notarie kallas en person som i skrift eller genom illustrationer sammanställer och illustrerar ett verkligt samband. Det finns en mängd olika fakta som behöver fastställas och därför kan en notaries sysselsättning skifta i det oändliga. En notaries arbete kan användas för att summera den statliga taxan, sammanställa tillgångar och utgifter, räkna befolkningens mängd eller för att fastställa antalet troll som lever i en viss skog. En annan uppgift de kan anställas för är att rita kartor över en viss region eller ett land. Detta kan ske av olika anledningar som till exempel för att se vart en arme ska gå fram eller för att ta reda på hur en resväg ska läggas och planeras. Ibland händer det att en notarie anställs av äventyrslystna män och kvinnor för att föreviga deras resor i hopp om att bli berömda, eller av uppdragsgivare som vill ha en redogörelse för vad dennes anställda har för sig på deras betalda resor. Notarien ser alltid på sin uppgift med enorm beslutsamhet och är inte alltid vaken på vad som händer runt omkring honom, vilket ibland leder till att han hamnar mitt i situationer i vilka han absolut inte hör hemma.

**Kärnfärdigheter:** Hantverk (teckna), Läsa/Skriva främmande språk, Läsa/Skriva modersmål, Tala främmande språk.

**Yrkesfärdigheter:** Administration, Historia, Kulturkännedom, Läsa/Skriva besvärjelsekonst.

## Rådgivare

Rådgivaren är en mäktig man eller kvinna som har en maktposition. De anlitas ofta av män och kvinnor som innehar höga positioner. Även om rådgivaren figurerar i bakgrunden är det oftast han som bestämmer vad som ska och inte ska ske. Rådgivaren är skolad i ett eller flera ämnen där hans kunskaper är väldigt djupa, och det kan gälla allt från krigsföring till att stifta lagar. Rådgivaren verkar ofta bakom kulisserna då han inte vill dras med i fallet med sin arbetsgivare om något skulle gå fel.

Ibland förekommer det rådgivare vars ambitioner ligger betydligt högre än att enbart vara en rådgivare. Dessa män och kvinnor smider ränker och planer i det dolda för att en dag lägga in dödsstöten och själva ta över makten. Andra lever för sin mästare och gör allt för att denne ska leda sitt folk väl. Rådgivare kan även förekomma i mindre sammanhang än i högt uppsatta positioner, ibland kan de anställas av äventyrarsällskap som vill ha vägledning genom sina äventyr, eftersom rådgivaren kan vara en expert på ett visst ämne de behöver kunskap i.

**Kärnfärdigheter:** Administration, Retorik, Tala främmande språk.

**Yrkesfärdigheter:** Heraldik, Historia, Kunskap om religion (en religion, kunskapsfärdigheter), Kulturkännedom (en region eller ett land), Läsa/Skriva främmande språk (ett valfritt), Tala främmande språk (ett valfritt).

## Missdådare

I skydd av nattens mörka slöja trivs missdådarna som bäst. De finns överallt, i varje stad och i varje by där guld och dyrbart gods finns att hämta. De är ett förtäppt släkte som inte litar på någon annan än sig själva. De vet att det inte finns några möjligheter för

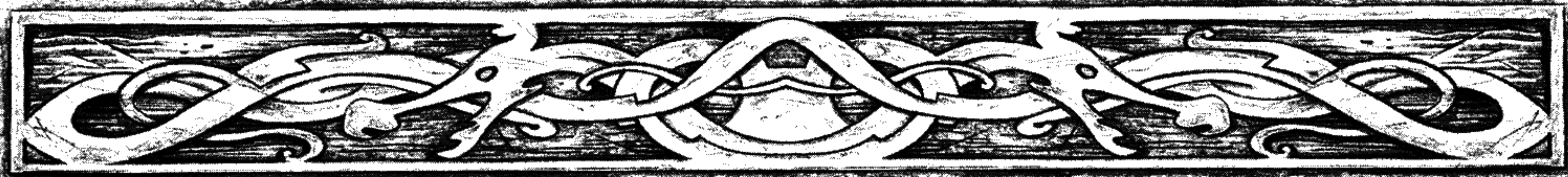


Notarie

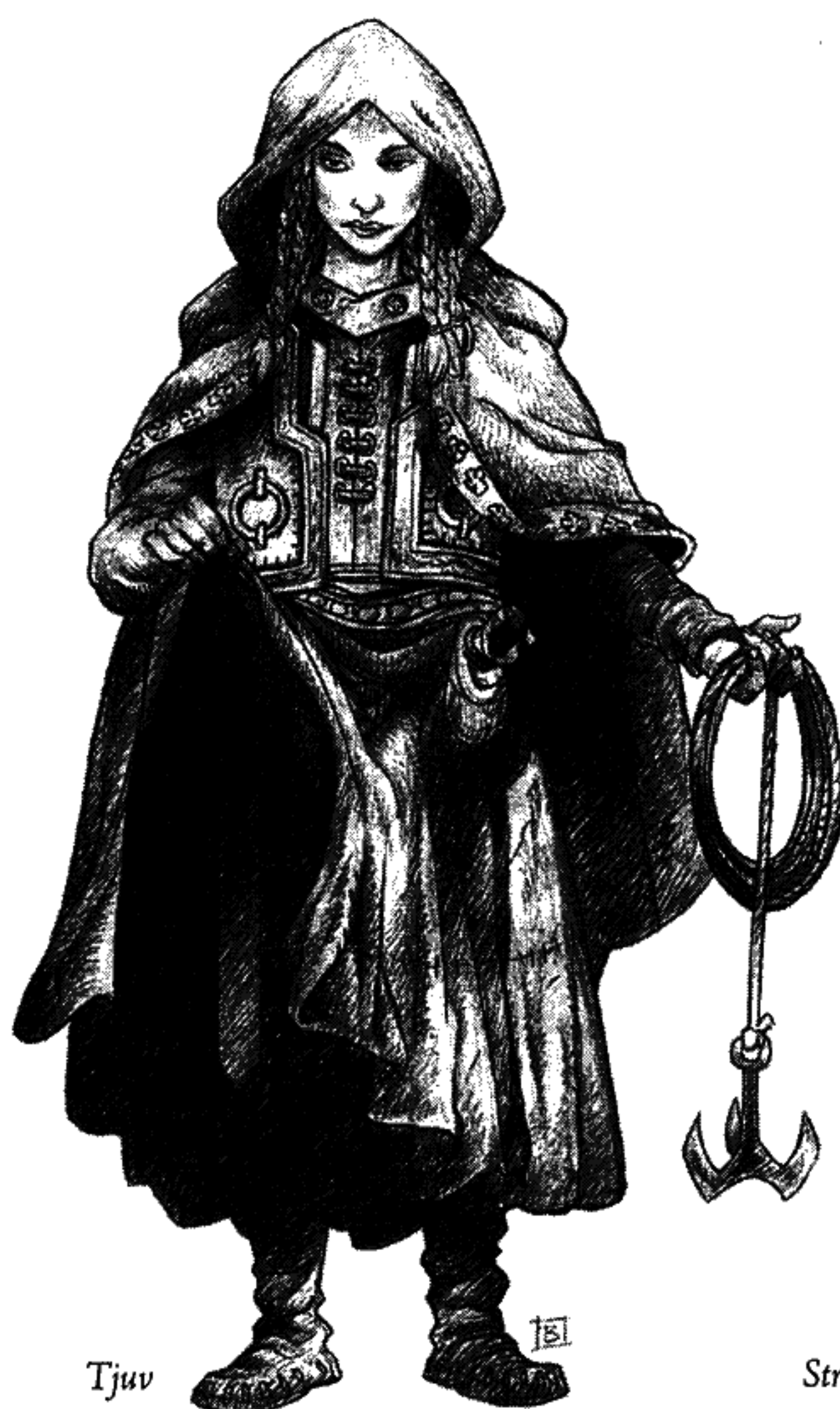


Rådgivare





Baneman



Tjuv



Stråtrövare

dem att på ett hederligt sätt tjäna pengar till uppehälle, utan drivs av en önskan att bli förmögna på lättast möjliga sätt. En missdådare är beredd att uppnå sina mål till nästan vilket pris som helst och har inga personliga eller moraliska betänkligheter annat än de regler och koder som gäller detta släkte. Det finns dock undantag från detta, då det finns både välbärgade och snälla missdådare vars motiv både kan vara ädla och nobla.

#### Baneman

Med skuggorna som skydd och natten som värn smyger banemännen i Trudvangs kalla gränder för att söka upp sina offer. De är skolade i konsten att dräpa även den största krigaren eller mäktigaste trollkarlen med gift eller välriktade dolkstötar. Banemännen är fruktade för sin effektivitet och skoningslöshet då rätt summa pengar snabbt kan få dem att byta lojalitet och offer. De lever ett liv i skymundan och långt bort från det vanliga livet, eftersom deras värv är så smutsigt och bespottat att få vill ha med dem att göra. Men när det gäller att ta livet av sina svurna fiender hyrs banemännen in för dyra pengar för att i lönnedom mörda rivaler eller farliga makthavare. De kontrakteras under månens sken med enkla ord som avtal. Ingen vill lura en baneman, då den som gör det snart upptäcker att han har kallt stål mot sin hals, om han ens hinner upptäcka det. Att vara en baneman är ett riskfyllt yrke. Få når legendarisk status och skapar sin egen grupp av sammansvurna mördare, eftersom de flesta dör redan efter ett par år och fort glöms bort då deras rätta namn aldrig har yppats.

**Kärnfärdigheter:** Dold förflyttning, Smyga, Vapentechnik (en valfri).

**Yrkesfärdigheter:** Extraktkunskap, Gömma sig, Hantera fällor, Hoppa, Kasta, Klättra, Undre världen, Vapentechnik (en valfri).

#### Tjuv

Under månens svaga sken smyger tjuven längs gator och stråk och utövar sitt ohederliga värv. Detta släkte av fördärvade missdådare ser ägan-

det som något endast de själva är berättigade till. De finns i alla samhällsklasser, kanske oftast i de lägre skikten, men även bland folk av börd. Överallt där pengar och föremål byter ägare kan man, om man är tillräckligt uppmärksam, se dem smyga omkring i bakgrunden, illmariga och ständigt ränksmidande. I skydd av mörkret ser de till att hämta vad som rättmätigt tillhör dem och enbart dem. De saknar helt moraliska betänkligheter och ser inte flykt eller attack ur bakhåll som något fegt och uselt. De tycker att det är dumdrigt att utsätta sig själv för fara om den går att undvika, och hellre försöker de en gång till vid ett senare tillfälle än utsätter sig för onödiga risker. Några tjuvar väljer att gå så långt att de till och med mördar för att komma åt vad de vill ha. Oftast väljer de dock att vara så osynliga som möjligt för att inte påkalla oönskad uppmärksamhet.

**Kärnfärdigheter:** Dold förflyttning, Gömma sig, Smyga, Stjäla föremål.

**Yrkesfärdigheter:** Dyrka lås, Finna dolda ting, Hantera fällor, Hoppa, Klättra, Retorik, Undre världen, Vapentechnik (två valfria), Värdera.

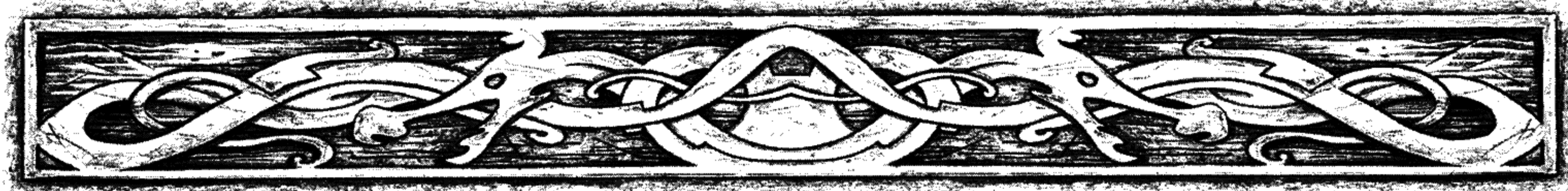
#### Stråtrövare

Det finns många utstötta eller av lagmän eftersökta män och kvinnor som lever i vildmarken. Skälen till att fly en stad eller en by, och bege sig ut i vildmarken, är lika många som det finns träd i skogen. Vissa, kanske de flesta, har brutit mot lagen och därför valt ett liv på flykt undan lagmännen. Andra är hemlösa och utan jobb och har därför sökt sig ut i vildmarken för att leva med likasinnade. Några har blivit utkastade ur staden eller byn på grund av sitt utseende eller för att de betar sig underligt och inte passar in. En sak har de dock alla gemensamt, ingen



Tjuv





pratar om det förflutna. Stråtrövare slår sig ofta samman med likasinade eftersom det ger både skydd och sällskap, och tillsammans livnär de sig på att plundra byar och bestjäla resenärer som färdas genom obygden. De gömmer sig i vildmarken eller på de stormiga haven och håller sig utom räckhåll för de lagmän som ständigt jagar dem, men ändå alltid tillräckligt nära bebyggelsen för att kunna leva på det arbetande folkets tillgångar. Stråtrövarna har sällan några betänkligheter om vad som är rätt eller lagligt, utan tar det de vill ha utan att fråga. Många stråtrövare vet att detta är ett farligt yrke eftersom de ofta bemöts med skoningslöst våld och avrättas utan att ha fått sin sak prövad, och de skyr därför inga medel när de själva begår sina brott.

**Kärnfärdigheter:** Gömma sig, Kamouflage, Vapentechnik (en valfri).

**Yrkesfärdigheter:** Geografi, Hantera fällor, Klättra, Rustningsteknik (upp till och med rv 4), Sköldteknik (en valfri), Slagsmål, Undre världen, Vapentechnik (en valfri), Överlevnad.

## Underhållningsyrken

Från stad till by och från by till stad vandrar underhållaren för att sprida sin värme och uppmärksamhet. Underhållare av alla dess slag finner man runt om i Trudvang där de utövar sitt levnadskall. Barn och vuxna sitter som trollbundna inför historieberättaren och lyssnar till berättelser från förr och om stordåd nötta av tidens tand. På värdshuset överröstar skalden den berusade publiken med en stämma som kan få den mest burduse att glömma sina bekymmer och istället lyssna till skaldens ljuva sång och musik. I gathörn och på torg fångar gycklaren sin publik med hissnande konster, vassa knivar, brinnande facklor men också med skämt och lustighet. Underhållaren är ofta en person med hög karisma och utstrålning som finner glädje i att sprida ljus i tillvaron som annars kan vara mycket mörk och dyster.

### Gycklare

Med käglor, vassa knivar, och akrobatiska övningar underhåller gycklaren Trudvangs folk, i större eller mindre sällskap. Han trollbinder sina betraktare genom att sluka svärd, spruta eld och visa upp sina konster. Gycklaren söker sig gärna till städer eller områden med mycket folk eftersom det där oftast finns ett gott underlag för att gycklaren ska kunna tjäna sitt uppehälle. Han är en skämtare och lustigkurre som låter folk betala för att de ska ha roligt på hans bekostnad eller för att få titta på när gycklaren utför sina dråpliga konster. Gycklaren är sällan anpassad till ett liv i vildmarken och de få gånger han beger sig iväg på längre resor ansluter han sig gärna till ett större sällskap. Det är ovanligt att se denna yrkesgrupp i Trudvangs östra och norra delar, eftersom de där anses vara löjeväckande och själsligt svaga, något de gerbanistrogna inte tycker om. Eftersom gycklarens inkomster är väldigt oberäkneliga har dessa män och kvinnor en benägenhet att falla in på brottets bana, dock oftast inte lika grovt som en missdådare. De utför endast harmlösa stölder av mat och någon gång också pengar eller föremål för att överleva.

**Kärnfärdigheter:** Buktala, Dramatik, Gyckelkonster.

**Yrkesfärdigheter:** Dans, Hoppa, Kasta, Klättra, Retorik, Undre världen, Vapentechnik (en valfri).

### Historieberättare

När vinden tjuvar runt timrade knutar och eldens flammor sprakar med förtrollande krafter, sitter historieberättaren framför törstande åhörare och berättar om förunderliga ting och fasansfulla varelser. Över hela Trudvang är historieberättaren en eftertraktad person som kan förtjäna sitt dagliga bröd på att vandra från by till by och förtälja

om legendernas väsen och forna tider. Historieberättaren eller skalden som han också kallas, är en person som insuper kunskap från både historia och myt och blandar frisk för att trollbinda sina åhörare. Riktigt kända eller duktiga skaldar kan stanna längre tider i en och samma region eller till och med i samma stad, men de allra flesta måste ständigt söka sig till nya åhörare och sagotörstande städer eller gårdar, runt om i Trudvang. Detta leder till att är på resande fot stora delar av sitt liv. En duktig skald behöver dock sällan betala för sig när han bor på ett värdshus en eller två nätter, om han ägnar kvällarna åt att berätta sina historier och trollbinder sina åhörare. Inte sällan lär sig skalden ett instrument som med förtrollande toner förstärker intrycket av den berättelse skalden försöker återge, eller så slår han sig samman med en skald som förgyller hans ord med både stämningsfull musik och sång. Eftersom skalden ständigt är på resande fot samlar han på sig mycket nyheter. Därför fungerar han också som en slags nyhetsberättare då han kommer till platser som ligger avskilda och avskilt från regionens centrum. Inte sällan får han då lika mycket betalt för att endast berätta om vad som händer runt omkring i världen, som han skulle fått om han berättade sina vanliga sagor och legender.

**Kärnfärdigheter:** Historia, Historieberättande, Legender och myter.

**Yrkesfärdigheter:** Dramatik, Geografi, Heraldik, Kulturkännedom, Läsa/Skriva modersmål, Retorik, Spela instrument, Tala främmande språk (ett valfritt).

### Skald

Skalden är en underhållare vars främsta förmågor är att sjunga och spela instrument. Han är ofta även en duktig dramatiker som i olika sällskap visar upp historiska händelser, dramer, komedier eller uppdiktade historier genom teaterföreställningar. Detta släkte lever ett fritt liv och reser till nya ställen efter minsta nyck och infall. Deras främsta värv är oftast att spela och sjunga på något av de många värdshus som

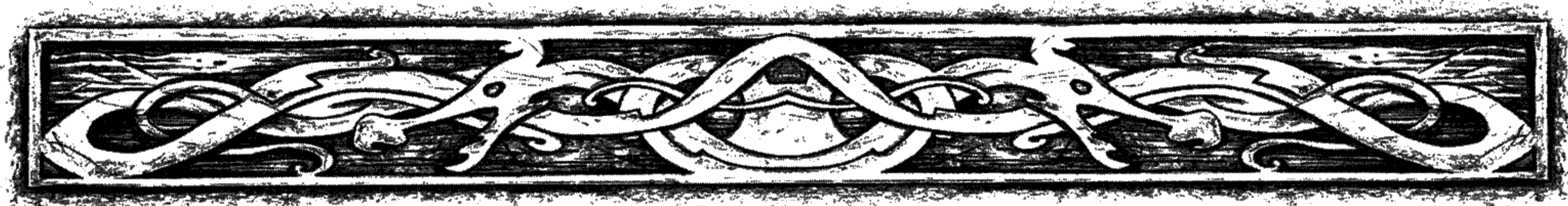


Gycklare



Skald





finns runtom i Trudvang, men många slår sig ihop i små teatersällskap som reser land och rike runt för att spela upp sina pjäser. Inte sällan anlitas de av rika män och kvinnor som vill se ett skådespel där beställaren utgör skådespelets centrum, skådespel som ofta går ut på att förnedra dennes fiender eller att visa storslagna segrar och hur duktiga, rättrådiga och visa de är. Ibland slår en skald sig samman med en historieberättare och förgyller dennes ord med stämningsfull bakgrundssång och musik. Genom sina kontakter med rika och högt uppsatta makthavare och genom kontakter i de lägre skikten, är skalden mycket väl informerad om vad som händer runt omkring honom, både vad det gäller den politiska situationen och maktspelet i landet. De känner också till hur landets invånare och arbetare tycker och känner, information som är mycket betydelsefull för makthavarna.

**Kärnfärdigheter:** Dramatik, Sjunga, Spela instrument.

**Yrkesfärdigheter:** Bukkala, Dans, Geografi, Historia, Historieberättande, Legender och myter, Kulturkännedom, Läsa/Skriva Modersmål, Retorik.

## Vildmarksyirken

Vildmarksmännen och -kvinnorna är ett starkt släkte som anammat vildmarkens krav utan att klaga. Det stora gemensamma draget för denna yrkeskår är närheten till naturen och vildmarken. De lever ofta i avskildhet, i områden tomma på folk, och lever av vad naturen har att erbjuda. De trivs som bäst ute under den öppna himlen och klarar sällan av några längre vistelser i städer och byar med mycket folk runt omkring. Alla är de dugliga spårare och jägare, vissa mer än andra, men det måste de också vara för att kunna överleva i skog och mark. Ibland slår de sig samman i jaktlag och bildar en mindre by.

### Artjägare

Artjägaren är specialist på att spåra och jaga en eller ibland flera olika sorters varelser och djur. Beroende på vad artjägaren valt att specialisera sig på kan deras yrke se ut på olika sätt. Vissa väljer att specialisera sig

på en best eller ett djur som till exempel mastomanten eller tunnelsvinet, som ger mycket mat på bordet men är betydligt svårare att nedlägga. Andra artjägare har av en eller annan anledning valt att jaga en viss sorts varelse, som till exempel skogstroll, vättar eller istroll. Ofta har de en anledning till varför de valt att avgränsa sin jakt till att endast omfatta en viss art. Vissa gör det för att klorna på en viss varelse bringar mycket pengar, andra gör det för att de vill skona världen från otyg, medan andra gör det för att hämnas. Artjägaren är ständigt på jakt efter nya byten och tillbringar större delen av årstiderna ute i skog och mark för att finna och nedlägga sin fiende. En sak har de alla gemensamt oavsett deras skäl att jaga, de är mycket målmedvetna och ger aldrig upp när de väl fått upp ett spår. Ofta hyrs artjägare in av jaktlag för att på öka inkomsterna av en jakt, även om artjägaren tjänar lite mer än det övriga jaktlaget. Det händer också att artjägare anlitas av städer och byar som blivit anfallna och plundrade av troll och annat otyg, för att i sällskap av hårdföra män jaga och hämnas det som hänt.

**Kärnfärdigheter:** Kulturkännedom (art), Spåra, Vapentechnik (en valfri).

**Yrkesfärdigheter:** Bestiologi, Geografi, Hantera fällor, Jaga/Fiska, Kunskap om (art), Rustningsteknik (upp till och med rv 4), Smyga, Vapentechnik (två valfria), Vildmarkstecken, Överlevnad.

### Djurtränare

Det finns många personer bland vildmarksmännen och kvinnorna som genom sina liv ute i vildmarken har avskärmat sig från civilisationen så till den grad att de har svårt att kommunicera med folk de möter. Ofta hyser de en större empati för djur och har därför lättare att kommunicera med dem. Djurtränare lever för att tämja djur, så att de kan fylla viktiga funktioner och uppgifter som gör livet lättare för sin mästare. De lever av vad naturen har att ge och använder sig av sina djur för att på ett smidigt och enkelt sätt överleva. Ibland händer det att djurtränare besöker byar och städer för att sälja sina djur. När ryktena kring detta snabbt sprider sig till omvärlden lämnar djurtämjaren



Tunnelsvinsjägare

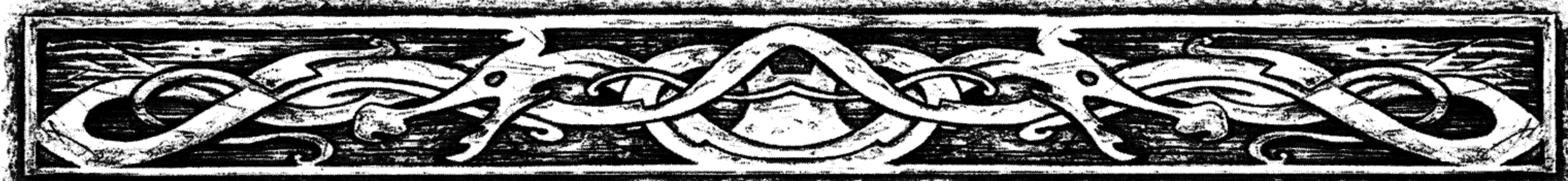


Djurtränare



Stigfinnare





ofta staden med en stor gulsäck, medan det specialtränade djuret stannar hos en ny lycklig ägare. Djurtränaren omger sig alltid av djur av olika slag som han hyser stor respekt för. Dessa djur är väldigt viktiga för honom och är hans följeslagare och ibland enda sällskap, vilka han skyddar så till den grad att han näst intill skulle kunna offra sitt liv för dem, liksom djuret skyddar sin mästare med sitt eget liv.

**Kärnfärdigheter:** Djurträning, Kunskapsfärdighet (arten).

**Yrkesfärdigheter:** Hantera fällor, Jaga/Fiska, Spåra, Vapentechnik (två valfria), Vildmarkstecken, Zoologi.

### Stigfinnare

Att hitta rätt väg genom Trudvangs vildmark och obygder kan vara skillnaden mellan liv och död. De spårare och vägvisare som lotsar både mindre sällskap och stora härskaror genom okänd terräng kallas stigfinnare. Stigfinnaren har en förunderlig förmåga att ta sig fram i olika typer av terräng och lär sig oftast färdigheter som gör att de näst intill obehindrat kan färdas över både land och vatten. De klättrar längs branta stigar i Jarngands bergsmassiv och smyger sig fram i Svartlidens oändliga skogar lika obehindrat som vanliga människor vandrar på handelsleden. De lär sig känna igen landskapet och dess olikheter, och stigfinnaren ser direkt skillnaden mellan ett övergivet läger byggt av människor eller troll, och kan oftast långt i förväg se tecken på om landskapet de färdas igenom bebos av illasinnade varelser. De följer djurstigar och uråldriga leder för att nå sitt mål och inte sällan används de som förtrupper i både mindre och större härskaror.

**Kärnfärdigheter:** Geografi, Navigera/Orientera, Spåra.

**Yrkesfärdigheter:** Jaga/Fiska, Kamouflage, Kanotera, Rida, Smyga, Spå väder, Vapentechnik (två valfria), Vildmarkstecken, Överlevnad (två valfria).

### Viltjägare

Att spåra upp och nedlägga ett stort byte eller gillra fällor längs forsar och vattendrag för att fånga småvilt, är viltjägarrens värv och inkomstkälla.

la. De tillbringar ändlösa dagar och nätter under stjärnornas ljus, med vildmarken som enda vän och sällskap. Viltjägararen är något av en expert då det gäller spår av olika slag. Han kan se skillnad på otaliga djur och varelser och vet hur man går till väga för att fånga och nedlägga djuret på bästa möjliga sätt. När viltjägararen nedlagt tillräckligt många byten beger han sig till närbelägna städer eller byar för att byta skinn och kött mot utrustning och ibland logi. Viltjägarna lever ett hårt och utsatt liv och inte sällan slår de sig samman i små jaktlag som tillsammans nedlägger sina byten. Speciellt vanligt är detta hos storviltsjägarna eftersom stora byten kräver mycket kraft och energi att nedlägga.

**Kärnfärdigheter:** Hantera fällor, Jaga/Fiska, Spåra.

**Yrkesfärdigheter:** Geografi, Orientering, Rustningsteknik (upp till och med rv 4), Smyga, Vapentechnik (två valfria), Vildmarkstecken, Zoologi, Överlevnad (en valfri).

## Färdigheter

Färdigheter är något alla har, och alla är mer eller mindre duktiga på att använda. Vissa är bättre på fysiska färdigheter där koordination av kroppen är en viktig funktion, medan andra är bättre på intellektets färdigheter där personens tankeförmåga framhävs. De färdigheter en person har speglar ofta vilken typ av personlighet han har, men främst av allt speglar det vilket yrke han har eller har haft.

Alla färdigheter baseras på en eller flera grundegenskaper, som fungerar som bas för färdigheten. Normalt kan en person endast lära sig en färdighet till en FV-nivå som motsvarar det värde han har i den grundegenskap som fungerar som färdighetens bas. För de färdigheter som har två grundegenskaper som fungerar som färdighetens bas kan personen normalt endast lära sig en färdighet till en FV-nivå som motsvarar det sammanslagna värdet av de båda grundegenskaperna delat med två ( $[\text{grundegenskap 1} + \text{grundegenskap 2}] \div 2$ ). Det finns dock sätt att bli bättre än vad färdigheternas baser indikerar (se Att bli bättre, s. 112).

### Färdighetsvärde (FV)

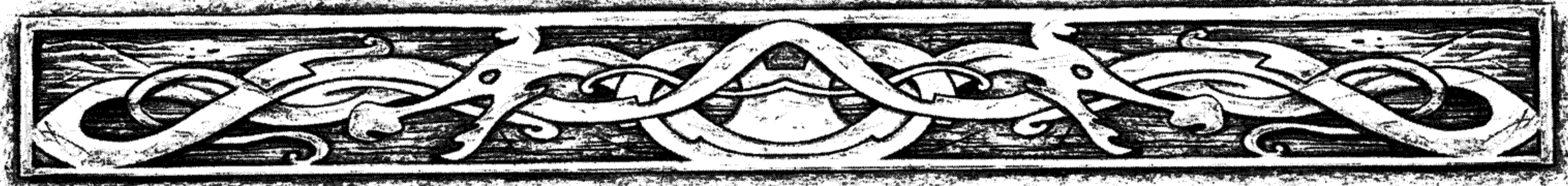
Färdighetsvärdet är ett mått på hur skicklig en person är i en viss färdighet och graderas från 0-20+. En person med FV 0 kan inte färdigheten. En rollperson med FV 20 kan endast misslyckas vid ett tärningsutfall på 20, som alltid innebär fummel. Det finns dock fall där en rollperson har nått ett FV i en färdighet som överstiger 20, även om det är ovanligt.

### Färdighetspoäng (FP)

När en rollperson skapas får denne ett antal färdighetspoäng. Dessa poäng används sedan för att köpa färdighetsvärden åt rollpersonen i de färdigheter som finns, läs mer om detta nedan. Eftersom alla färdigheter baseras på en eller flera grundegenskaper genererar rollpersonens grundegenskaper därför det antal färdighetspoäng denne börjar med. Beroende av hur en persons kropp är byggd och fungerar spelar grundegenskaperna en avgörande betydelse i hur många poäng rollpersonen får. Ju högre värden i respektive grundegenskap desto fler poäng att fördela på färdigheterna. Varje grundegenskapsvärde genererar ett visst antal FP enligt tabellen på nästa sida, vilka läggs samman till rollpersonens totala FP. Dessa FP används enbart då rollpersonen skapas. För att sedan höja färdigheterna måste rollpersonen ha äventyrat och på detta







| GE-värde | FP |
|----------|----|
| 3-5      | 3  |
| 6-8      | 4  |
| 9-10     | 5  |
| 11-12    | 6  |
| 13-14    | 7  |
| 15-16    | 8  |
| 17       | 9  |
| 18       | 11 |
| 19       | 13 |
| 20       | 15 |

| Kunskapsnivå | FV    | Multipel      |
|--------------|-------|---------------|
| Minimal      | 1-7   | 1 × kostnaden |
| Begynnande   | 8-12  | 2 × kostnaden |
| God          | 13-15 | 3 × kostnaden |
| Utmärkt      | 16-17 | 4 × kostnaden |
| Expert       | 18+   | 5 × kostnaden |

| Kroppsdelen | KP/kroppsdelen |
|-------------|----------------|
| Huvud       | KP ÷ 4         |
| Höger arm   | KP ÷ 4         |
| Vänster arm | KP ÷ 4         |
| Bröstkorg   | KP ÷ 2         |
| Mage        | KP ÷ 3         |
| Höger ben   | KP ÷ 3         |
| Vänster ben | KP ÷ 3         |

sätt erhållit äventyrspoäng som han sedan kan omvandla till FP, (se Att köpa och förbättra färdigheter nedan).

### Att köpa och förbättra färdigheter

Varje nytt färdighetsvärde, FV, en person vill skaffa kostar, beroende av färdighetens svårighetsgrad, ett antal färdighetspoäng per färdighetsvärde. Alla färdigheter har en FP-kostnad vilken regleras av den färdighetsnivå som rollpersonen befinner sig på samt vilket yrke denne har (se kärn-yrkes- och allmänna färdigheter nedan). Ju mindre kunskap, FV, en person har inom en färdighet desto lättare har han för att lära sig mer om färdigheten, och ju mer han vet och kan om färdigheten desto svårare blir det att bli bättre. På så sätt är det till en början lätt att lära sig och därmed höja färdighetsvärdet och svårare att bli bättre när man klättrat längre upp i kunskapsnivåerna (se tabell ovan). En rollperson kan inte höja eller skaffa mer än fem FV åt gången i en och samma färdighet. Denna begränsning är för att visa att rollpersonen försöker lära sig för mycket (köpa för många steg) under en allt för kort tidsrymd.

### Kunskapsnivåer

När en person ska lära sig en ny färdighet går de första stegen fort. Därefter blir det svårare och svårare att bli bättre på färdigheten. Det finns fem nivåer av kunskap för varje färdighet.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Den första nivån en rollperson stöter på är Minimala kunskaper (Amatör). Här går allt fort och lätt. Rollpersonen har precis börjat utöva färdigheten och är inte speciellt duktig på den.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Den andra nivån är Begynnande kunskaper (Lärling). Där börjar rollpersonen lära sig att utöva färdigheten på ett sätt som tyder på en viss kunskap.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Den tredje nivån kallas Goda kunskaper (Utvärd). Den rollperson som når denna nivå känner sig både säker när de använder färdigheten. Rollpersonen är så pass skicklig att han klarar av de flesta situationer. Vid denna nivå kan rollpersonen börja lära ut färdigheten till andra om han dessutom har ett färdighetsvärde i färdigheten Pedagogik.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Den fjärde nivån är Utmärkta kunskaper (Mästare). Med dessa kunskaper klarar rollpersonen nästan alla situationer utan några större ansträngningar.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Den femte och sista nivån är Expertkunskaper (Expert). Med expertkunskaper har rollpersonen tagit färdigheten till sådan hög nivå att han inte bara är otroligt skicklig utan lägger ner hela sin själ i uppgiften. Detta för att göra varje detalj så precis och utstuderat perfekt som möjligt.

Tabellen ovan visar hur mycket en färdighet kostar i FP för varje FV beroende av FP-multipel:

### Kärn-, yrkes- och allmänna färdigheter

En färdighet kan ta tre olika former beroende av vem som väljer färdigheten, och detta bestäms av personens yrkesval. Varje yrke har ett antal färdigheter som kallas kärnfärdigheter, och som utgör yrkets kärna. Det

är kring dessa färdigheter själva yrket kretsar. Vid sidan av dessa finns yrkesfärdigheterna, som är av stor vikt för personens yrke men för den delen inte oundgängliga för utövandet. De färdigheter som inte finns representerade under ett yrke som antingen kärnfärdighet eller yrkesfärdighet kallas allmänna färdigheter. Dessa färdigheter har ingen direkt samverkan med personens yrke och han måste därför lära sig dessa vid sidan av sitt yrke. Beroende av vilken kunskapsnivå en person har nått med en färdighet kostar den olika många FP per FV. Billigast att lära sig är kärnfärdigheterna, därefter kommer yrkesfärdigheterna. Dyrast att lära sig är de allmänna färdigheterna.

## Kroppspoäng

Alla levande och i flera fall även döda varelser har något som kallas kroppspoäng, vilket visar hur mycket skada varelsen tål innan den dör eller förpassas tillbaka till de dödas värld. Kroppspoängen visar hur mycket skada kroppen tål i form av fysiska skador och blodförluster, men också hur mycket varelsen tål i form av icke fysiskt vållade skador såsom sjukdomar och förgiftningar. Varje gång en varelse blir skadad eller på annat sätt förlorar hälsa dras ett visst antal skadepoäng bort från varelsens totala kroppspoäng (totala KP), beroende av skadans omfattning.

### TKP och TKP-Sys

För att få strider där flera spelardimensioner är inblandade mer lättmanövrerade för spelaren finns det två olika stridssystem att välja mellan då det gäller hantering av kroppspoäng och hur mycket en varelse tål innan den dör. Dels finns TKP-Sys, det totala kroppspoängssystemet där man inte använder värden för kroppsdelar och dels finns TKP, systemet där också varelsens olika kroppsdelar får en kroppspoäng.

### TKP

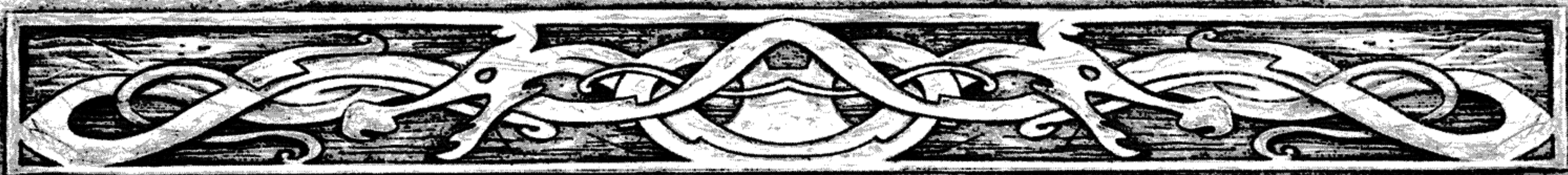
TKP beskriver den totala kroppspoängen för den som använder stridssystemet med kroppsdelar och symboliserar hur mycket skada kroppen tål innan varelsen dör. Används detta system erhåller varje kroppsdel också ett antal poäng som i sin tur symboliserar hur mycket skada kroppsdelens tål. Varje gång en varelse blir skadad dras skadepoäng bort, både från den skadade kroppsdelens samt från den totala KP (se Att bli skadad, s. 62 i grundregelboken).

### TKP-Sys

TKP-Sys beskriver den totala kroppspoängen för den som använder stridssystemet utan kroppsdelar och symboliserar hur mycket skada varelsen tål innan den dör. För TKP-Sys dras eventuella skadepoäng enbart bort från varelsens totala KP.

**Exempel:** En person tillfogas 5 skadepoäng. Används systemet utan kroppsdelar (TKP-Sys) dras endast skadepoängen bort från den totala KP. Används däremot systemet med kroppsdelar (TKP) måste man se var skadan träffar. Visar det sig





att skadan till exempel inträffar i en arm dras fem poäng bort från den skadade armens KP samt fem från den totala KP.

Båda stridssystemen går att använda tillsammans så länge man inte helt plötsligt byter system för en varelse. Har man väl använt ett system för en varelse går det inte att ändra detta under samma speltillfälle. Ett tips är att spelarna och viktiga spelledarpersonen använder systemet med kroppsdelar och vid tillfällen där det är många spelledarpersoner inblandade i samma strid använder spelledaren det totala kropps-poängssystemet för dessa.

### Räkna fram totala KP

Antalet kropps-poäng en varelse startar med beror främst på varelsens tre grundegenskaper FYS, STO och PSY. Beroende av vilket stridssystem som ska användas skiljer sig uträkningen för en varelses grundkropps-poäng något åt.

#### TKP

För stridssystemet med kroppsdelar är summan av FYS, STO och PSY en varelsens totala KP ( $FYS + STO + PSY$ ).

#### TKP-Sys

Används stridssystemet utan kroppsdelar är summan av de tre grundegenskaperna FYS, STO och PSY delat med två varelsens totala KP, ( $[FYS + STO + PSY] \div 2$ ).

**Exempel:** En person som har FYS 12, STO 10, PSY 14 har 36 KP i systemet med kroppsdelar, TKP. Används däremot systemet utan kroppsdelar, TKP-Sys har personen 18 KP ( $36 \div 2$ ).

### Kroppsdelar

Används stridssystemet med kroppsdelar delas en persons eller varelses kropp in i ett antal kroppsdelar. Varje kroppsdel erhåller ett visst antal kropps-poäng, KP, som baseras på varelsens totala KP och visar hur mycket skada kroppsdelens tål innan den är obrukbar eller helt enkelt avhuggen (vad som händer med en kroppsdel då dess kropps-poäng når noll eller lägre beskrivs i tabellen för kritiska skador, s. 62 i grundregelboken). Varje kroppsdelens KP räknas fram genom att dela personens totala KP med värdet för kroppsdelens, enligt tabellen på föregående sida (resultatet avrundas uppåt).

**Exempel:** En person som har FYS 12, STO 10, PSY 14 har 36 i total KP kommer att få 12 kropps-poäng i benen och i magen ( $36 \div 3$ ); bröstet får 18 ( $36 \div 2$ ); huvud och armar får 9 ( $36 \div 4$ ).

### Att öka kropps-poängen

Allt eftersom en person blir mer och mer bekant med stridens rörelser samt blivit mer hårdad att utstå smärta kan en person öka sin kropps-poäng. Tekniken som genom träning ger en person extra kropps-poäng är färdigheten Kroppsbyggnad (se s. 65). Varje FV i denna färdighet ger personen 14 extra KP till sin totala kropps-poäng.

#### TKP

Används systemet med kroppsdelar läggs de nya kropps-poängerna från färdigheten Kroppsbyggnad till personens redan befintliga totala KP, varefter kroppsdelarnas KP räknas fram på nytt, på samma sätt som ovan.

#### TKP-Sys

Används systemet utan kroppsdelar räknas personens nya kropps-poäng ut genom att lägga till de nya till kropps-poängerna från färdigheten Kroppsbyggnad till personens redan befintliga KP.

**Exempel:** En person som har FYS 12, STO 10, PSY 14 har 36 KP i systemet med kroppsdelar, TKP. Används däremot systemet utan kroppsdelar, TKP-Sys, har personen 18 KP ( $36 \div 2$ ).

Efter att ha tränat upp sin kropp genom färdigheten Kroppsbyggnad har personen erhållit ytterligare 6 KP. Används systemet med kroppsdelar har han nu istället fått den totala kropps-poängen 42 KP ( $36 + 6$ ) och har nu 14 kropps-poäng i benen och i magen ( $42 \div 3$ ); bröstet får 21 ( $42 \div 2$ ); huvud och armar får 11 ( $42 \div 4$ ). Används däremot systemet utan kroppsdelar har han nu istället fått den totala kropps-poängen 24 ( $[36 \div 2] + 6$ ).

## Stridskapacitet (SK)

Stridskapaciteten är ett mått på hur kompetent en person eller varelse är i strid och förekommer i tre olika former. Dels SK-grund som är den personens grundstridskapacitet, dels SK-vapen som är personens förmåga att hantera ett visst vapen i strid och dels SK-sköld som är personens förmåga att hantera en sköld i strid.

En persons SK omvandlas sedan till ett FV för dennes attacker och pareringar med ett vapen eller sköld. För FV 1-14 kostar varje steg 1 SK därefter kostar ett varje steg 2 SK. Läs mer om hur man fördelar ut SK på attacker och pareringar i stycket dynamisk stridskapacitet nedan.

Beroende av hur duktig en person är med sitt vapen och sköld kan denne utföra ett visst antal handlingar per SR med sitt vapen och sköld, det vill säga ett visst antal attacker och pareringar per SR. Läs mer om detta under färdigheterna Sköldteknik (se s. 77), Vapentechnik (närstridsvapen) (se s. 84) och Vapentechnik (avståndsvapen) (se s. 84) för mer information).

En person kan i närstrid maximalt omvandla SK till FV för att utföra fyra attacker och fyra pareringar per stridsrunda med ett vapen, fyra attacker och åtta pareringar per stridsrunda då han använder sig av både sköld och vapen samtidigt eller fyra pareringar då han använder sig enbart av en sköld (dessa nyss nämnda fall är ytterst sällsynta och en person måste ha nått ett väldigt högt FV i både färdigheten Vapentechnik och färdigheten Sköldteknik för att kunna utföra dem). För avståndsvapen skiftar mängden handlingar beroende av vilket vapen som används.

### SK-grund

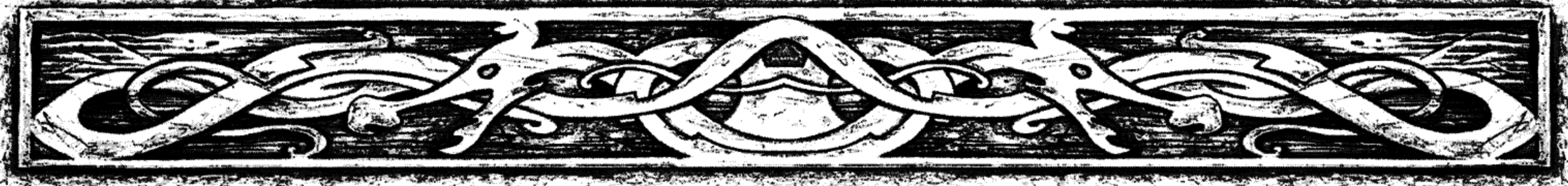
Alla varelser har en grundstridskapacitet som baserar sig på dennes tre grundegenskaper STY, FYS och SMI vilka adderas samman och delas med tre ( $[STY + FYS + SMI] \div 3$ ). Till denna SK-grund läggs sedan personens SK-vapen eller SK-sköld till. Resultatet av denna sammanslagning kallas den totala stridskapaciteten (TSK) och symboliserar personens förmåga att parera med en viss typ av sköld och/eller attackera och parera med ett visst vapen i olika stridsituationer.

SK-grund visar därmed personens stridsduglighet innan dennes träning med eventuella vapen och sköldar. Denna SK är flytande och kan fördelas ut på personens SK-vapen och SK-sköld. För att en person ska kunna använda sin SK-grund då han använder ett vapen måste han ha ett FV i färdigheten Vapentechnik för den aktuella vapensorten och för att han ska kunna använda sin SK-grund för att parera med en sköld måste han ha ett FV i färdigheten Sköldteknik för den aktuella sköldsorten. En person kan dock använda ett obekant vapen eller sköld utan att ha något färdighetsvärde i färdigheten Vapentechnik eller sköldteknik, läs mer om detta under Att hantera obekanta vapen samt Att hantera obekanta sköldar nedan.

### SK-vapen (närstridsvapen)

För att bli bekant med ett vapen måste personen lära sig att använda vapnet genom färdigheten Vapentechnik (närstridsvapen). Färdigheten Vapentechnik (närstridsvapen) är indelad i nio olika underfärdigheter som innefattar ett antal vapen och ger personen förmågan att använda hela





sin sk-grund i strid tillsammans med det vapen han har ett färdighetsvärde för. Allt eftersom personen blir mer och mer bekant med ett vapen och de olika stridsteknikerna kring detta, ökar dennes stridskapacitet för det aktuella vapnet. Personen blir därmed dugligare i strid då han blir bättre på att hantera sitt vapen (se *Vapenteknik [närstrid]*, s. 84).

För varje fv en person har i en av färdigheten Vapentekniks olika underfärdigheter ger detta honom ett sk-vapen. Färdigheten Vapentekniks sk (sk-vapen) är dock sammanlänkade med färdighetens vapengrupp och kan därför endast utnyttjas då personen brukar något av de vapen som tillhör vapengruppen. Varje vapengrupp har således ett eget sk-vapen som visar personen duglighet för de vapen som innefattas i gruppen. En person kan aldrig använda sk-vapen som är hämtade från flera vapentekniksfärdigheter samtidigt.

**Exempel:** En person som har sk-grund 8, fv 4 i färdigheten Vapenteknik (enhandsfattade yxor) och fv 6 i Vapenteknik (tvåhandsfattade svärd) erhåller genom färdigheterna förmågan att bruka sin sk-grund (8) till fullo, dock endast vid bruk av de vapen färdigheterna ger honom kunskap om. Eftersom han har två vapenfärdigheter erhåller han två stycken sk-vapen. En för de vapen som tillhör Enhandsfattade yxor och en som tillhör Tvåhandsfattade svärd. Personen har genom sina färdigheter fått förmågan att fördela totalt 12 TSK (8 sk-grund + 4 sk-vapen) på sina attacker och pareringar då han använder sig av ett vapen som innefattas i vapengruppen Enhandsfattade yxor eller 14 sk (8 sk-grund + 6 sk-vapen) då han använder sig av ett vapen som innefattas i vapengruppen Tvåhandsfattade svärd. Han kan aldrig ta sk som genereras av färdigheten Vapenteknik (enhandsfattade yxor) för bruk av vapen som innefattas i färdigheten Vapenteknik (tvåhandsfattade svärd) eller tvärtom.

### SK-vapen (avståndsvapen)

För att bli bekant med ett avståndsvapen måste personen lära sig att använda vapnet genom färdigheten Vapenteknik (avståndsvapen). Färdigheten Vapenteknik (avståndsvapen) är indelad i tre olika underfärdigheter som innefattar ett antal vapen och ger personen förmågan att använda hela sin sk-grund i strid tillsammans med det vapen han har ett färdighetsvärde för. Sk-vapen för avståndsvapen fungerar på samma sätt som för närstridsvapen. Det går dock endast att bruka sköld tillsammans med vapnen ur gruppen Kastvapen.

### Att hantera obekanta vapen

En person som inte har något fv i en av färdigheten Vapentekniks vapengrupper och därmed är helt obekant med ett vapen kan endast utnyttja hälften av sin grundstridskapacitet då han strider beväpnad. En person som strider på detta sätt kan inte använda en sköld samtidigt, även om han har ett fv i färdigheten Sköldteknik. Detta för att han är så ovan med det nya vapnet, vilket medför att all koncentration går åt för att bruka vapnet.

På grund av stora likheter mellan de vapen som finns fördelade i vapengrupperna kan en person som lärt sig hantera en vapengrupp också använda en närliggande vapengrups vapen till en viss utsträckning (se tabell ovan). Personen kan i en eventuell strid med ett av dessa närbesläktade vapen endast bruka halva sin totala stridskapacitet (sk-vapen för det närbesläktade vapnet plus sk-grund delat med två), då han inte behärskar tekniken för det nya vapnet fullt ut. Personen kan däremot hantera en sköld som han behärskar utan några problem.

**Exempel:** En person med sk-grund 8 vill försöka använda ett helt obekant vapen i strid (har inget fv i färdigheten Vapenteknik). På grund av sin bristande erfarenhet att bruka vapnet kan han endast utnyttja 4 av sin sk-grund ( $8 \div 2$ ), dock aldrig tillsammans med en sköld.

En person med sk-grund 8 och fv 6 (6 sk-vapen) i färdigheten Vapenteknik (enhandsfattade svärd) vilket ger honom totalt 14 TSK att fördela på sina at-

### Närliggande vapengrupper

|                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| Stickvapen                | Enhandsfattade svärd       |
| Enhandsfattade svärd      | Tvåhandsfattade svärd      |
| Enhandsfattade yxor       | Tvåhandsfattade yxor       |
| Enhandsfattade krossvapen | Tvåhandsfattade krossvapen |
| Stångvapen                | Ingen                      |
| Pilbågar                  | Ingen                      |
| Armborst                  | Ingen                      |
| Kastvapen                 | Ingen                      |

tacker och pareringar med de vapen som innefattas i vapengruppen. Vill samma person sedan försöka strida med ett vapen ur den närliggande vapengruppen tvåhandsfattade svärd kan han på grund av sin bristande erfarenhet att bruka de vapen som inkluderas i denna grupp endast utnyttja 7 TSK ( $14 \div 2$ ).

### SK-sköld

För att bli bekant med en sköld måste personen lära sig att använda skölden genom färdigheten Sköldteknik. Varje fv i en av färdigheten Sköldtekniks sköldgrupper ger ett sk för bruk av de sköldar som innefattas i sköldgruppen. Allt eftersom personen blir mer och mer bekant med skölden och de olika parerteknikerna kring denna, ökar dennes stridskapacitet för den aktuella skölden (se *Sköldteknik*, s. 77). Färdigheten Sköldtekniks sk (sk-sköld) är dock sammanlänkade med färdighetens sköldgrupp och kan därför endast utnyttjas till fullo då personen brukar en av de sköldar som tillhör sköldgruppen. En person kan aldrig använda sk-sköld som är hämtade från flera sköldtekniksfärdigheter samtidigt.

### Att hantera obekanta sköldar

En person som inte har något fv i en av färdigheten Sköldtekniks sköldgrupper och därmed är helt obekant med en sköld kan endast utnyttja hälften av sin grundstridskapacitet då han försöker att parera med en sköld. En person som försvarar sig på detta sätt kan aldrig använda ett vapen samtidigt, även om han har ett fv i färdigheten Vapenteknik. Detta för att han är så ovan med skölden, vilket medför att all koncentration går åt för att bruka den.

På grund av stora likheter mellan sköldarna som finns fördelade i sköldgrupperna kan en person som lärt sig hantera en sköldgrupp också använda den andra sköldgruppens sköldar till en viss utsträckning. Personen kan i en eventuell strid med en av dessa närbesläktade sköldar endast bruka halva sin totala stridskapacitet (sk-sköld för den närbesläktade skölden plus sk-grund delat med två), då han inte behärskar tekniken för den nya skölden fullt ut. Personen kan däremot hantera ett vapen som han behärskar utan några problem.

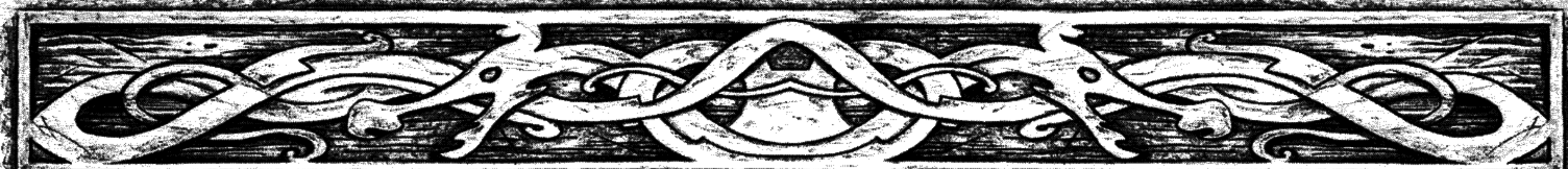
**Exempel:** En person med sk-grund 8 vill försöka använda en sköld i strid men har inget fv i färdigheten Sköldteknik. På grund av sin bristande erfarenhet att bruka sköldar kan han endast utnyttja 4 av sina sk-grund ( $8 \div 2$ ), dock aldrig tillsammans med ett vapen.

En person har sk-grund 8 och fv 6 (6 sk-sköld) i färdigheten Sköldteknik (små sköldar), vilket ger honom totalt 14 TSK att fördela på sina pareringar med de sköldar som innefattas i sköldgruppen. Vill samma person sedan försöka parera med en sköld ur den andra sköldgruppen – stora sköldar – kan han på grund av sin bristande erfarenhet av att bruka de sköldar som inkluderas i denna grupp endast utnyttja 7 TSK ( $14 \div 2$ ) för pareringar.

### Att bruka sköld och vapen tillsammans

För att bruka sköld tillsammans med ett vapen i strid måste en person ha ett fv i båda färdigheterna Vapenteknik och Sköldteknik (gällande aktuellt vapen och sköld). De går inte att användas tillsammans om personen saknar ett fv i någon av färdigheterna, dock kan han använda dem tillsammans om han har ett fv i en närliggande vapengrupp eller sköldgrupp.





Eftersom både skölden, vapnet och sk-grund genererar ett visst antal sk gäller det att hålla isär dem. sk-grund kan fördelas ut på både attacker och pareringar med vapnet men också på pareringar med skölden. sk-vapen kan aldrig läggas på sköldens sk-sköld och tvärtom. sk-grund fördelas sedan ut på vapnet och/eller skölden efter eget tycke.

**Exempel:** En person med sk-grund 8, FV 7 (7 sk-sköld) i färdigheten Sköldteknik (små sköldar) och FV 10 (10 sk-vapen) i färdigheten Vapentechnik (enhandsfattade svärd) kan bland annat göra följande kombinationer: a) I ett utsatt läge kan han välja att enbart parera, både med vapen och sköld. b) I ett mellanläge kan han välja att hugga och parera varsin gång med sitt vapen samt parera med sin sköld. c) I ett överläge kan han välja att enbart attackera med sitt vapen och endast parera med sin sköld.

## Dynamisk Stridskapacitet (DSK)

Den dynamiska stridskapaciteten är en regel som först och främst bör användas av erfarna rollspelare. Därför finns det också en förenklad variant som går bra att använda (se *Grundkombinationer* nedan).

Den dynamiska stridskapaciteten bygger på att en persons sk inte fördelas ut permanent på olika attacker och pareringar. Istället väljer personen då det är hans tur i initiativet hur han vill dela ut sina stridskapacitetspoäng på sina attacker eller pareringar just den stridsrundan.

DSK medför att en person kan under en strid välja att vara mer offensiv och lägga större vikt på sina attacker än på pareringarna och tvärtom beroende av hur striden utvecklar sig. En person behöver därför inte bestämma i förväg hur han ska fördela sina attacker och pareringar utan kan välja i den mån (i sitt eget initiativ) han själv blir attackerad eller vill anfalla. En person kan i närstrid endast utföra maximalt fyra attacker och fyra pareringar per stridsrunda med ett vapen eller fyra attacker och åtta pareringar per stridsrunda då han använder sig av både sköld och vapen samtidigt (dessa nyss nämnda fall är ytterst sällsynta och en person måste ha nått ett väldigt högt FV i både färdigheten Vapentechnik och färdigheten Sköldteknik för att kunna utföra dem).

Den dynamiska stridskapaciteten är en metod som gör striden mer rörlig och böljande. Ibland kan en person hamna i underläge och därmed välja att förbruka merparten av sin stridskapacitet på att försvara sig och ibland har han ett strategiskt övertag och behöver därför inte fokusera sig på att parera sina fienders attacker utan kan välja att attackera med full koncentration.

**Exempel:** En person som har sk-grund 10 och FV 12 i färdigheten Vapentechnik (enhandsfattade svärd) (12 sk-vapen) för en sorts vapen har därmed 22 sk-tot att fördela på sina attacker och pareringar. Personen kan till exempel välja att attackera med en attack på FV 12 (12 sk-vapen) och en på FV 10 (10 sk-grund) under första spelrundan, för att rundan därpå välja att attackera med en attack på FV 8, en på FV 5 och en parering på FV 9 ( $8 + 5 + 9 = 22$  sk-tot) eftersom han då hamnat i ett mer utsatt läge. Samme person kan under nästkommande SR välja att enbart försvara sig med en parering på FV 14 (12 sk-vapen + 2 sk-grund) och en på FV 8 (8 sk-grund). Denna mångfald av möjliga kombinationer som en person har att välja mellan gör striden mycket mer intressanta och varierande.

En person med sk-grund 8, FV 10 i färdigheten Vapentechnik (enhandsfattade svärd) och FV 8 i färdigheten Vapentechnik (små sköldar) har förutom sina 8 sk-grund att fördela på sitt vapen eller sköld, 10 sk-vapen att fördela på sina attacker och pareringar med de vapen som innefattas i vapengruppen samt ytterligare 8 sk-sköld för pareringar med sin sköld. Han kan då vid ett tillfälle anfalla två gånger med sitt vapen, en attack med FV 10 (10 sk-vapen) och en med FV 8 (8 sk-grund) och sedan parera en gång med FV 8 (8 sk-sköld) med sin sköld. Vid ett annat tillfälle kan han välja att attackera en gång med FV 12 (10 sk-vapen + 2 sk-grund) samt parera två gånger med sin sköld, en gång med FV 8 (8 sk-sköld) och en gång med FV 6 (6 sk-grund). Lite senare i striden kan han bestämma sig för att endast parera, två gånger med sitt vapen, FV 7 (7 sk-vapen) och FV 8 (3 sk-vapen + 5 sk-grund) samt parera en gång med sin sköld, FV 11 (8 sk-sköld + 3 sk-grund).

Som ni märker av exemplen finns det ett näst intill oändligt antal kombinationer en person kan välja mellan, allt beroende på situationen.

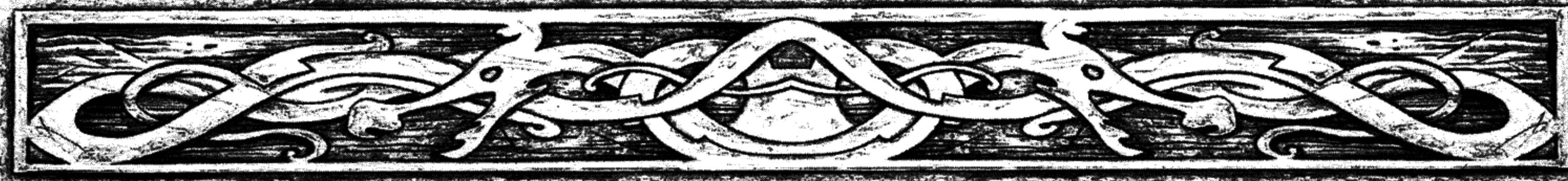
## Grundkombinationer

Denna variant bygger på den dynamiska stridskapaciteten men där DSK går att ändra inför varje SR går det endast att ändra sina grundkombinationer innan eller efter en strid, aldrig mitt i en. Alla spelare som använder den dynamiska stridskapaciteten bör dock skriva ned en grundkombination av attacker och pareringar och deras FV som en slags stridsmall för den enskilda personen. I händelse av att det blir förvirring om hur mycket någon vill lägga eller har lagt på en attack eller parering så kan spelledaren hävda att det är någon av grundkombinationerna som gäller. Dessa grundkombinationer kan skrivas ned i en tabell som spelaren sedan kan välja ur inför varje SR. Dessa kombinationer speglar hur en person beter sig i olika situationer, tabellen på nästa sida är ett exempel på hur detta kan se ut. Namnen för hur personen strider är självklart utbytbara.

Grundkombinationerna fungerar ungefär på samma sätt som »vapen i hand« som alla spelare fyller i på sitt rollformulär för att spelledaren ska veta vilket vapen som rollpersonen oftast strider med om inget annat anges. Ett bra sätt att komma ihåg hur offensivt eller defensivt man vill att sin rollperson deltar i en strid är att lägga en sexsidig tärning på karaktärsbladet där siffran visar hur offensiv eller defensiv han är för tillfället och anger den kombinationen som gäller, till exempel 2 betyder Offensiv och 6 betyder Extremt defensiv. Dessa grundkombinationer är alltid utbytbara och kan när som helst bytas, dock aldrig mitt i en strid.

**Exempel:** En person med sk-grund 8, FV 10 i färdigheten Vapentechnik (enhandsfattade svärd) och FV 8 i färdigheten Vapentechnik (små sköldar) har förutom sina 8 sk-grund att fördela på sitt vapen eller sköld, 10 sk-vapen att fördela





|                     | Enhandsfattade svärd |   |          |   | Små sköldar |   |   |   |
|---------------------|----------------------|---|----------|---|-------------|---|---|---|
|                     | Attack               |   | Parering |   | Parering    |   |   |   |
|                     | 1                    | 2 | 3        | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 |
| 1. Kraftattack      | 16                   | — | —        | — | —           | — | — | — |
| 2. Offensiv         | 10                   | 8 | —        | — | —           | — | — | — |
| 3. Lite offensiv    | 7                    | 6 | —        | — | —           | — | — | — |
| 4. Lite defensiv    | 7                    | — | —        | — | 6           | — | — | — |
| 5. Defensiv         | —                    | — | —        | — | 7           | 5 | — | — |
| 6. Extremt defensiv | —                    | — | —        | — | 10          | — | — | — |

på sina attacker och pareringar med de vapen som innefattas i vapengruppen samt ytterligare 8 sk-sköld för pareringar med sin sköld (tänk på att fv-värdena 15 till 20 kostar 2 sk).

#### Förtydligande av tabellen:

1. Kraftattack; Vapen: Attack 1, FV 16 (10 sk-vapen + 8 sk-grund); Sköld: Parering 1, FV 8 (8 sk-sköld).
2. Offensiv; Vapen: Attack 1, FV 10 (10 sk-vapen), Attack 2, FV 8 (8 sk-grund); Sköld: Parering 1, FV 8 (8 sk-sköld).
3. Lite offensiv; Vapen: Attack 1, FV 7 (7 sk-vapen), Attack 2, FV 6 (3 sk-vapen + 3 sk-grund); Sköld: Parering 1, FV 8 (8 sk-sköld), Parering 2, FV 5 (5 sk-grund).
4. Lite defensiv; Vapen: Attack 1, FV 7 (7 sk-vapen), Parering 1, FV 6 (3 sk-vapen + 3 sk-grund); Sköld: Parering 1, FV 8 (8 sk-sköld), Parering 2, FV 5 (5 sk-sköld).
5. Defensiv; Vapen: parering 1, FV 7 (7 sk-vapen), Parering 1, FV 5 (3 sk-vapen + 2 sk-grund); Sköld: Parering 1, FV 8 (8 sk-sköld), Parering 2, FV 6 (6 sk-grund).
6. Extremt defensiv; Vapen: parering 1, FV 10 (10 sk-vapen); Sköld: Parering 1, FV 8 (8 sk-sköld), Parering 2, FV 8 (8 sk-grund)

## Bakgrund och personlighet

Något av det absolut viktigaste i ett rollspel är att få rollspela en levande och intressant karaktär. Ju mer man känner till om sin rollperson desto lättare är det att rollspela karaktären i den myriad av situationer som kan uppstå. Framför allt är det kanske personligheten som avgör om en rollperson blir levande och rolig att spela. Det gäller att i ett mycket tidigt skede av skapandet fundera ut vilken sorts personlighet den blivande rollpersonen har och hur denne är utformad och fungerar i olika situationer. Faktorer som var rollpersonen är uppväxt och vad som hänt honom tidigare, innan han beslutade för att bli eller råkade bli en äventyrare, är också av stor betydelse. Ovanor och fobier kan också vara till stor hjälp för att forma sin hjälte till att bli något minnesvärt och framförallt en rolig personlighet att rollspela.

Spelar alla deltagare sin rollperson efter dennes personlighet och uppväxt kommer många trevliga och otrevliga incidenter att inträffa. Är rollpersonen feg och egoistisk ska han spelas feg och egoistisk eller är rollpersonen ovan vid stadsmiljöer ska han spelas ovan och bortkommen i stadsmiljöer, tills något händer som säger motsatsen. Nedan följer några enkla förslag för hur man får sin rollperson att bli något extra och minnesvärd.

### Rollpersonens bakgrund

Att bestämma sin rollpersons bakgrund är inte speciellt svårt. Det enda som kan sätta käppar i hjulet är fantasin men ibland kanske också spelledaren. Vilken ras rollpersonen tillhör är det första som bör beaktas då detta begränsar uppväxtplatserna något. En alv har med stor sannolikhet inte växt upp i Jarngand och en dvärg har med lika stor sannolikhet inte vuxit upp i Valtorene. Efter att rollpersonens ras är fastställd är

bakgrunden det andra som bör uppbyggas. Den berättar nämligen vad det är för någon som personen har växt upp till att bli och styr dessutom till stor utsträckning rollpersonens yrkesval och personlighet. Det är därför viktigt att veta var rollpersonen rent geografiskt härstammar ifrån, då detta genererar olika förutsättningar för dennes uppväxt. Om personen till exempel kommer från öster och är människa är det stor sannolikhet att han är Gerbanis trogen och har vuxit upp till att bli en hårdför och bestämd man. Är personen däremot från väster är möjligheten stor för att denne har valt en mildare väg i nidendomens fotspår. Försök att med så stor noggrannhet bestämma vart rollpersonen kommer ifrån. Berätta inte bara vilket land den kommer ifrån utan berätta även vilken stad eller by han kommer ifrån, vilken skog denne har bott i om den haft sin uppväxt i en skog, vilket berg om den har vuxit upp i eller vid sidan av ett berg osv.

Efter att rollpersonens ras och geografiska ursprung är fastställt kommer nästa viktiga fråga, vilka förutsättningar och livskvaliteter han härstammar ifrån socialt sett. Hur många levde på platsen där rollpersonen växte upp? Vilka förutsättningar hade de som levde där? Var de ständigt hotade av troll? Levde de utan några som helst hot och utan att bli störda av obehag? När rollpersonens uppväxtsamhälle har beskrivits är det dags att bestämma hur rollpersonen själv har levt i detta samhälle. Vilka omständigheter har präglat dennes uppväxt? Vad hade rollpersonens föräldrar för yrke? Var de fattiga eller rika? Eller hade han helt enkelt inga föräldrar utan har levt som tiggare eller i fattighus?

Efter att ras, geografiskt ursprung, samhälle och leverne blivit fastställt har en ganska så klar bild vuxit fram om hur rollpersonens uppväxtförhållanden präglat denne till att bli den han är idag. Vad som ännu mer kommer att prägla dennes personlighet är särskilda händelser under uppväxtåren.

### Särskilda händelser

Genom att berätta och beskriva om särskilda händelser som rollpersonen, hans familj och samhälle råkat ut för under sin uppväxt färgas bilden ytterligare om vem han är och har blivit. Har det hänt rollpersonen något som starkt har påverkat honom? Desto detaljrikare dessa historier är desto verkligare och intressantare blir rollpersonen för alla i spelsällskapet. Vad var det egentligen som fick rollpersonen att lämna det trygga hemmet? Vad var det som fick prästinnans dotter att lämna sin plats som blivande överstepräst och istället ge sig av ut på en resa med ett obestämt mål? Spelaren får helt bestämma sin rollpersons särskilda händelser så länge han håller sig inom logikens ramar. Det är ju trots allt inte så troligt att prästinnans dotter skulle ha gett sig av om inte något fasansfullt hade hänt eller någon annan omständighet tvingade henne att ge sig av.

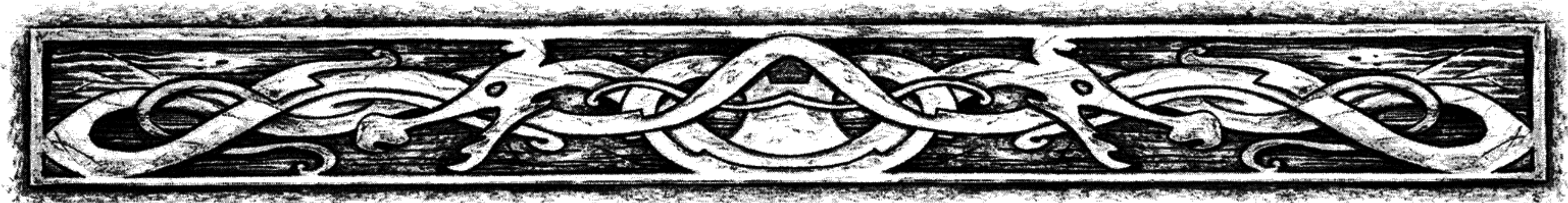
Bakgrundshistorien och de särskilda händelserna bör när de är klara kunna besvara frågor som: vilka var föräldrarna? Var föddes rollpersonen? Fanns det några speciella händelser under uppväxtåren? Fanns det några syskon? Är någon eller alla i familjen fortfarande vid liv? Var det en rik eller fattig familj? Vad fick rollpersonen att ge sig av?

Kort sagt, vad är det som gör att just denna rollperson existerar och har givit sig ut på äventyr.

### Bakgrunden

Rollpersonens bakgrund är en viktig faktor för spelandet av rollpersonen. Den bestämmer hur han som person handlar i olika situationer. En bondson, till exempel som för första gången kommer till en storstad kommer förmodligen att dra till sig en massa oönskade personer då han med hakan på bröstet och med ögon stora som tallrikar stirrar aktningsfullt på byggnader och allt som rör sig och inte rör sig på gator och torg. En stadsbo, å andra sidan, som för första gången kommer ut på landet och kanske måste arbeta för sin föda kommer förmodligen att ha lika stora problem som bondsonen att anpassa sig.





Bakgrundshistorien är alltså viktig för varje rollperson, dels då det gäller särskilda situationer i själva rollspelet men är samtidigt en faktor som hjälper till att höja stämningen i spelsällskapet. Om alla spelar sina rollpersoner efter hur de växt upp och efter deras tidigare erfarenheter kommer spelandet inte bara att bli mycket mer personligt och verkligt utan också mycket intressantare.

### Grundegenskaper och bakgrund

Rollpersonens grundegenskaper bör kunna speglas i dennes uppväxthistoria. Kanske inte helt i detalj för varje enskild grundegenskap, men den ska kunna förtydliga saker som varför rollpersonen är så ofantligt stark, svag, smart, klumpig, smidig eller något annat som utmärker sig bland rollpersonens grundegenskaper. Försök att tvinna in i bakgrundshistorien hur rollpersonen fick så framtonade egenskaper, till exempel hur gick det till då sonen till en stor och stark smed blev så svag men så intelligent eller vad som fick den biblioteksansvariges son att få sådana ofantliga muskler men en så liten intelligens, när hans far både var smart och så liten. Grundegenskapernas olika framträdanden går dock att skylla på ödet och det är inte något man måste förklara grundligt i bakgrundshistorien.

### Färdigheter och bakgrund

För att ge rollpersonen mer djup och karaktär bör en del av dennes färdigheter återspegla personens uppväxt och tillvaro. Föräldrar har ofta haft en stor inverkan på vad deras döttrar och söner ska företa sig när de blir äldre, liksom landskapet också har en betydande inverkan. Därför bör några av färdigheterna en rollperson lär sig gå hand i hand med föräldrarnas yrkesval och med landskapet och miljön han har levt i. Till exempel borde sonen till en jägare ha gått som lärling hos sin far och därmed fått lära sig färdigheten Jaga/Fiska. Har rollpersonen levt i en miljö där hotet av troll ständigt varit påtagligt bör han kanske ha lärt att försvara sig med vapen vid en tidig ålder eller så har han kanske fått lära sig att gömma sig.

Det bör alltid finnas någon slags logik mellan vad som har hänt och det som rollpersonen lärt sig under sin uppväxt. Hur skulle till exempel en dvärg kunna lära sig färdigheten Sjökunnighet om han aldrig tidigare har sett havet eller ens en båt? Säger bakgrundshistorien däremot att dvärgen som liten blev, av en eller annan anledning, omhändertagen av en mänsklig sjömansfamilj är ju detta fullt möjligt. Spelledaren bör därför belöna en bra och genomtänkt bakgrundshistoria med ett antal FV i de färdigheter som spelaren kan relatera till sin rollpersons uppväxt.

### Bakgrund och framgång

Alla rollpersoner (utom unga) har haft en tid som aktiv utövare av sitt yrke innan de beslutat sig för att äventyra. Denna tidsperiod är olika lång beroende av hur gammal personen är då han för första gången ger sig av ut på äventyr. Rollpersonens framgång som aktiv yrkesman bestäms genom framgångsslagen som baseras på personens ålder och är en viktig faktor som modifierar yrkets kärn- och yrkesfärdigheter. Försök därför att även väva in resultatet av framgångsslaget i rollpersonens bakgrundshistoria. Har han levt rikt på sitt yrke eller har han varit usel? Har han skapat ett rykte om sig som kunnig eller ett rykte som värdelös? Kanske är framgången i yrket en avgörande faktor som fick rollpersonen att söka lyckan som äventyrare.

### Personlighet

Personligheten är kanske den viktigaste av detaljerna som ska beskrivas när en rollperson skapas. Personligheten är nämligen något som ska genomsyra hela hans framtida karriär som hjälte.

För att få lite hjälp med att skapa en rolig och intressant personlighet åt sin rollperson följer här ett regelverk som är frivilligt att använda.

Detta regelverk är till för att ge några ledtrådar om karaktärens personlighet vilka spelaren sedan kan bygga vidare på. Regeln bygger på en vetenskaplig och vedertagen modell av olika personligheter, men bör ändå användas med stor frihet. Lägg gärna till olika typer av kombinationer med spelledarens godkännande om rollpersonen som spelare tycker att det behövs. Välj en av följande kombinationer och utveckla sedan din rollpersons personlighet ytterligare med dessa som grund.

### Extrovert och Tänkande

Rollpersonen är utåtriktad, objektiv och opersonlig. Han är en person som har en stor förkärlek för det vetenskapliga och är handlingsinriktad.

### Introvert och Tänkande

Rollpersonen är inåtvänd, objektiv och filosofisk. Han är en person som föredrar ensamheten och är reserverad gentemot andra.

### Extrovert och Känslolnriktad

Rollpersonen är utåtriktad, känslsam och knyter gärna starka band till andra personer. Han är en person som har starka svängningar i sitt stämningssläge. Ibland är rollpersonen mycket bister och ledsen, ibland är han glad och sorglös och låter gärna visa detta.

### Introvert och Känslolnriktad

Rollpersonen är inåtvänd, tystlåten och melankolisk. Han är sig själv närmast och är i många fall en enstöring som gömmer sina känslor inför andra och har mycket svårt att visa sina känslor.

### Extrovert och Förnimmande

Rollpersonen är en utåtriktad person som gärna samlar fakta. Han är en realist som accepterar tillvaron men söker spänning och har ett yttligt sätt mot gentemot andra.

### Introvert och Förnimmande

Rollpersonen är försjunken i sig själv. Han är ointresserad av omvärlden och tycker om att skapa/göra nya saker enbart för sitt eget välbefinnande.

### Extrovert och Intuitiv

Rollpersonen är flyktig och har svårt med koncentrationen. Han är ständigt på jakt efter något och har en stor och stark entusiasm för det nya och tråkas lätt ut av gamla rutiner.

### Introvert och Intuitiv

Rollpersonen är en drömmare som är isolerad i sin egen värld. Ofta är personen ombytlig och kräver hela tiden nya miljöer och uppgifter och gör detta helst och främst i sin ensamhet.

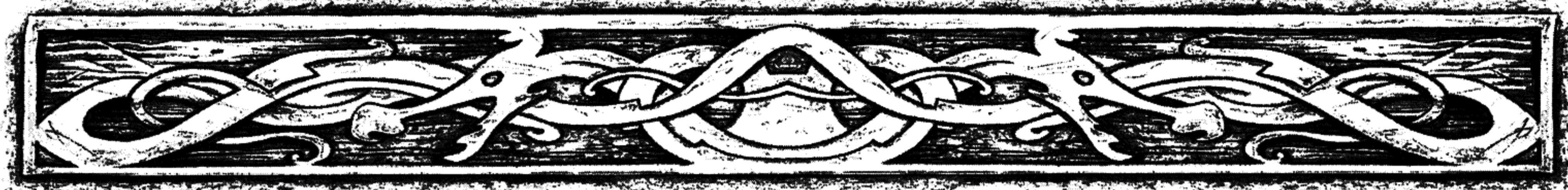
### Kombinationer av personlighet

Det blir givetvis mer intressant om man kan kombinera dessa personlighetstyper med hur rollpersonen ser på till exempel lagar och maktstrukturer. En person som är Introvert och Förnimmande men samtidigt laglydig lever med stor sannolikhet ett annat liv än den som är Introvert och Förnimmande men samtidigt lagtrotsig.

Laglydig – Lagtrotsig är således en ytterligare faktor som bör bestämma rollpersonens personlighet.

Icke troende – Troende är en annan. Med stor sannolikhet är det stor skillnad på en person som är starkt troende och samtidigt extrovert och Intuitiv jämfört med den som är Extrovert och Intuitiv och Icke troende i någon religion. Tillsammans bildar dessa två val ytterligare en dimension för en rollpersons personlighet.





För att göra det hela mer komplicerat kan rollpersonen bestämma olika grader på Lagtrotsig–Laglydig och Icke troende–Troende. En skala som kan gå mellan –3 till +3, där till exempel –3 är extremt Lagtrotsig och +3 är extremt Laglydig, 0 är såldes varken eller. På Icke troende–Troende skalan så är rollpersonen med –3 extremt icke troende (ateist) och +3 extremt troende (fundamentalist).

Tänk dessutom på att i en del länder/regioner finns det en maktstruktur med lagar och bestämmelser som bygger på en religion. I sådana fall bör det inte vara lämpligt att rollpersonen är kombinationen Laglös –3 och Troende +3 såvida denne inte växt upp med en viss tro i ett land som är anhängare av en annan tro, osv.

**Exempel:** En Extrovert och Känslolnriktad, Lagtrotsig och Troende person. Den person du nu ser framför dig är en person som gärna umgås med andra och som både delar med sig av glädje och sorg. Kanske gör han saker som han vanligtvis inte brukar göra när han blir glad eller arg och visar gärna detta genom olika handlingar. Den här personen tänker på gruppen och på den relation han har med gruppen. Personen lever ett liv, kanske på flykt undan rättvisan, eller har helt enkelt svårt att förstå och acceptera de lagar som styr det land som han kommer ifrån. Personen är starkt troende i någon religion, kanske så till den grad att han gärna offrar både sina och andras saker för de gudar han dyrkar. Den här personen har svårt att lyda lagar och de som utfäster dem men är det en del av den religion han är anhängare av ser han inga problem med detta.

En Introvert och Tänkande, Laglydig och Troende person. Personen rollpersonen ser framför dig är således ganska inåtvänd, det vill säga en person som sällan delar med sig av sina känslor eller tankar och som gärna håller sig för sig själv eller med vissa utvalda som står honom mycket nära. Personen är i de flesta fall objektiv och ser saker i sitt sammanhang utifrån en större filosofiskt horisont. Vanligtvis är den här personen principfast och tycker att rätt ska vara rätt men agerar nödvändigtvis inte trots att någon annan behandlas orättvist. Den här personen följer lagen och accepterar den även om han ibland, objektivt sett, inte kanske håller med om allt. Som en del i dennes personlighet är han dessutom troende i en religion vilket medför att han följer de seder och bruk som är kytym för religionen.

## Livsmål och särskilda mål

Det är viktigt med livsmål eftersom de till stora delar är drivkraften och den bakomliggande faktorn till en rollpersons handlingar. Alla bör ha någon form av livsmål. Fundera ut vad det är som driver din rollperson. Är det makt och rikedom, ära och berömmelse, att få leva på landet eller att få äga ett eget värdshus. Kanske är livsmålet att bli munk eller helig krigare eller kanske att få upptäcka världen. Det finns ett oändligt antal typer av livsmål och det går inte att avhandla alla här. Tänk dock på att ett livsmål är en viktig ingrediens när du skapar din rollpersons personlighet.

Särskilda mål är också något som rollpersonen har bestämt sig för att utföra och med kraft sätta i verket. En rollpersons särskilda mål och syften kan i stora drag förändra en personlighet drastiskt och dennes syn på maktstrukturer och på tillvaron i förhållande till högre makter. En person vars särskilda mål är att hämnas sin far kommer med stor sannolikhet att begå brott som bryter mot lagen och även sin religion men som ändå bestämmer rollpersonens handlande utifrån vissa händelser och omständigheter. Dessutom kan en person som i vanliga fall är till exempel Introvert och Förnimmande i vissa situationer uppträda helt annorlunda beroende av det särskilda mål eller syfte rollpersonen har. Detta ska i så fall ses som rollpersonens »skugga» och på inget sätt förväxlas med hur rollpersonen egentligen är eller vilken personlighet han har utan som ett sätt att nå sitt livsmål. För att ett särskilt mål ska vara så stort att rollpersonen faktiskt förändrar sin personlighet temporärt bör de vara av omfattande karaktär och inte något som rollpersonen bara kommer på under ett äventyr för att kunna agera på ett visst sätt.

Ett särskilt mål bör finnas med i rollpersonens bakgrundshistoria från början eller med kraft uttalas under en pågående kampanj. I vissa fall kan det vara befogat att vissa större särskilda mål till och med förändrar en rollpersons personlighet.

**Exempel:** En Extrovert och Känslolnriktad, Lagtrotsig och Troende person. Dennes livsmål är att långt ifrån lagens långa arm hitta ett ställe där han någon dag kan slå sig ner och bygga sitt eget jaktläger eftersom han älskar att jaga. Innan han ens kan få ro att göra detta har han ett särskilt mål som driver honom. Han är nämligen indragen i en härva av mord och förtal och han har svurit på att inte slå sig till ro förrän han har bevisat sin oskuld. För att göra detta måste han hitta en man som flytt landet för länge sedan. Detta är den största anledningen till att personen ständigt är på resande fot.

## Ovanor och egenheter

En persons ovanor och egenheter är en annan faktor som gör att rollpersonen blir betydligt intressantare, levande och kanske framför allt roligare att spela. Tänk noga och länge igenom en rollpersonens ovanor och egenheter då de med all sannolikhet kommer att försätta rollpersonen i lägen där han måste handla mot sin vilja eller hamna i en otrevlig situation på grund av sitt beteende. En ovana eller egenhet behöver inte alltid vara så extrem utan kan i många fall vara av lindrigare karaktär. Vad du än väljer för ovana eller egenhet kan du vara ganska säker på att din rollperson på ett eller annat sätt blir mer minnesvärd.

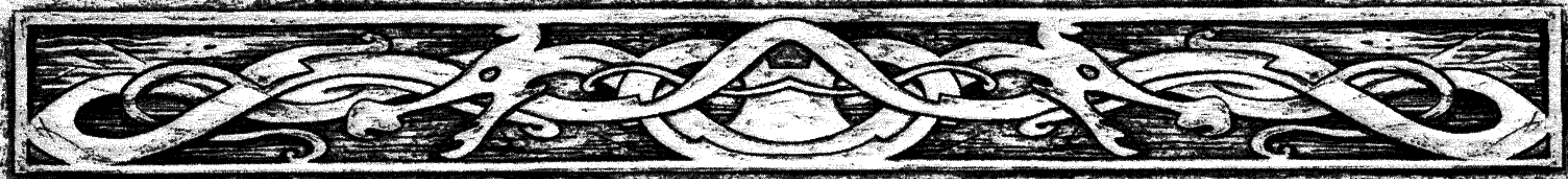
## Särskilda förmågor

Tillåter spelledaren att särskilda förmågor används kan din rollperson erhålla vissa förmågor eller egenskaper genom ett slag på tabellen nedan. Detta slag bör ske innan en eventuell bakgrundshistoria har vuxit fram och resultatet ska på något sätt vävas in i rollpersonens bakgrundshistoria med förklaring till varför han har fått just den förmågan. Märk dock att det inte alltid är positivt att få en särskild förmåga då den ibland kan vara till en stor last för rollpersonen. Det finns alltså negativa förmågor, så kallade fobier och ovanor, inblandade i tabellen nedan. I tabellen finns även vissa händelser som har hänt rollpersonen under sin uppväxt och det är därför viktigt att slaget sker innan bakgrundshistorien är uppdiktad.

Vissa av de särskilda förmågorna kan vara olämpliga för vissa yrken. Håller spelledaren med om detta får spelaren slå ett nytt slag för att rollpersonen ska få en mer lämplig förmåga.

| 1T100 | Särskild förmåga   |
|-------|--|
| 1     | <b>Hobby:</b> Rollpersonen har sysslat lite med en hobby och får därför 1 FV i valfri färdighet.   |
| 2     | <b>Berest:</b> Rollpersonen har rest land och rike runt och får därför 2 FV i färdigheten Geografi (för den region han kommer ifrån).  |
| 3     | <b>Smidig kropp:</b> Rollpersonen är smidig som en katt och höjer grundegenskapen SMI med 1.   |
| 4     | <b>Gott språksinne:</b> Rollpersonen får 5 FV i färdigheten Tala främmande språk (ett valfritt språk).   |
| 5     | <b>Cellskräck:</b> Rollpersonen har stor olust av att befinna sig i små och trånga utrymmen. Rollpersonen erhåller därför –2 på allt han företar sig på sådan plats (upp till spelledaren att avgöra när). |
| 6     | <b>God känsla för yrket:</b> Rollpersonen erhåller 9 FV att fördela på sitt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV på en och samma färdighet).  |
| 7     | <b>Läshuvud:</b> Rollpersonen har av någon anledning stor förståelse för skrivtecken av alla dess slag och erhåller därför 3 FV i alla Läsa/Skriva-färdigheter.  |
| 8     | <b>Matematiskt lagd:</b> Rollpersonen har lätt för att räkna och får 3 FV i färdigheten Räkna.   |





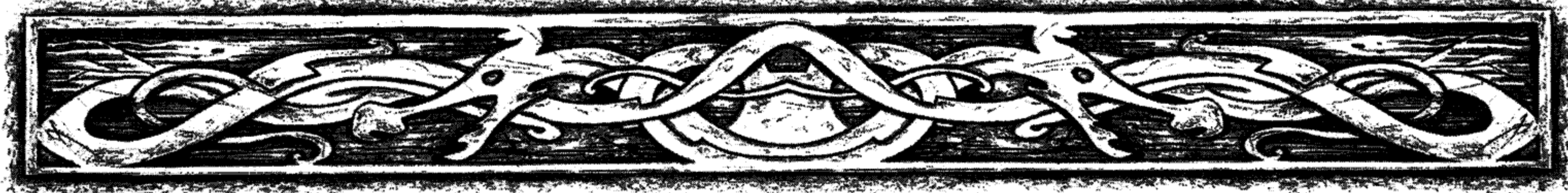
#### 1T100 Särskild förmåga (forts.)

- 9 **Stirrande blick:** Rollpersonen har en penetrerande och stirrande blick vilket ger honom 2 FV i underfärdigheten Övertala (färdigheten Retorik).
- 10 **Trollfiende:** Rollpersonen har någon gång undgått att bli fångad av en stam kungstroll och har därmed fått sig en evig fiende som aldrig kommer att ge upp jakten på rollpersonen.
- 11 **Uppvuxen i örtagård:** Rollpersonen känner till ämnen av vegetabilisk natur och får 3 FV i färdigheten Extraktkunskap.
- 12 **Musikalisk:** Rollpersonen har lätt för toner oavsett instrument och får automatiskt FV 5 i färdigheten Spela instrument.
- 13 **Nedsatt hörsel:** Rollpersonen har dålig hörsel och får -3 på alla lyssnaslag (gjorda med grundegenskapen PER).
- 14 **Missdådare:** Rollpersonen har haft sin uppväxt i den undre världen och erhåller därför 9 FV att fördela på ett inom yrkeskategorin Missdådare valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV i en och samma färdighet).
- 15 **Försvarsmekanism:** Rollpersonen har utvecklat en slags försvarsmekanism vilken ger honom +2 på alla sina pareringar.
- 16 **God skytte:** Rollpersonen förlänger sina projektilvapens räckvidd med 25 % (räckvidd  $\times 1,25$ ).
- 17 **Trollskräck:** Rollpersonen har en sjuklig rädsla för troll. Varje gång han ser ett troll erhåller han därför -2 på allt företar sig så länge det finns eller han tror att det finns troll i närheten.
- 18 **Besvärjare:** Rollpersonen har sedan barnsben undervisats i besvärjaryrkets konster och erhåller därför 9 FV att fördela på ett inom yrkeskategorin Besvärjare valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV i en och samma färdighet).
- 19 **Magikänsla:** Rollpersonen har FV 4 på att förnimma magi i sin närhet (SPI meter). Kräver 10 minuter av koncentration och vid ett lyckat slag förnimmer rollpersonen att det finns en magisk källa i sin närhet.
- 20 **Sjöfararbakgrund:** Rollpersonen har haft sin uppväxt vid sjön och därför får 2 FV i färdigheterna Sjökunnsighet och Simma.
- 21 **Bokmal:** Rollpersonen har studerat länge och mycket. Han får därför automatiskt FV 5 i färdigheten Läsa/Skriva modersmål och får även 2 FV i färdigheten Kunskapsfärdighet (en valfri).
- 22 **Gudsbarn:** Rollpersonen har extra stor kontakt med sin gud och erhåller därför 9 FV att fördela på ett inom yrkeskategorin Helig yrken valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV i en och samma färdighet).
- 23 **Extremt observant:** Rollpersonen har lägger extra stor vikt vid detaljer och får 5 FV i färdigheten Finna dolda ting.
- 24 **Väderkänsla:** Rollpersoner har stor känsla för väder och erhåller därför automatiskt FV 5 i färdigheten Spå väder.
- 25 **Spänstig:** Rollpersonen har hög spänst i kroppen vilket resulterar i att han får 3 FV i färdigheten Hoppa.
- 26 **Höjd grundegenskap:** Rollpersonen får höja en valfri grundegenskap ett steg.
- 27 **Gott läkekört:** Rollpersonen har oerhört bra läkekört och höjer sig ett steg på läkegradstabellen oavsett vad dennes FYS anger.
- 28 **Lagkunnig:** Rollpersonen är intresserad av och kan mycket om de lagar och seder som hans land är byggt på vilket gör att han får 3 FV i färdigheten Administration (för det land han kommer ifrån).
- 29 **Absolut ögonmått:** Rollpersonen ser väldigt bra och får därför 2 FV i färdigheten Vapentechnik (projektilvapen) för de vapengrupper han har kunskap om (FV för).
- 30 **God SPI-källa:** Rollpersonen kan ta SPI från sin omgivning då han lägger en besvärjelse vilket resulterar i att han endast behöver förbruka två tredjedelar av besvärjelsens SPI-kostnad.

#### 1T100 Särskild förmåga (forts.)

- 31 **Precisionssinne:** Rollpersonen har lätt för att träffa där han vill och erhåller därför  $\pm 1$  på träfftabellen vid en lyckad beväpnad attack (gjorda med avståndsvapen eller närstridsvapen). Personen erhåller även 2 FV i färdigheten Kasta.
- 32 **Tursam:** Rollpersonen har alltid tur när han spelar hasardspel eller brädspel och får därmed +3 i färdigheterna Hasardspel och Brädspel. Turen kan även ibland yttra sig under andra och betydligt mer avgörande situationer där spelledaren avgör vad som händer.
- 33 **Spelare:** Rollpersonen är en spelare ut i fingerspetsen och får därför 3 FV i färdigheten Hasardspel.
- 34 **Retoriker:** Rollpersonen vet hur man talar till folk för att få dem att lyssna och erhåller därför 2 FV i alla underfärdigheter till färdigheten Retorik.
- 35 **Arv:** Personen har ärvt 1000  $\times 10$  silvermynt från en avlägsen släkting.
- 36 **Kunskapstörstig:** Rollpersonen är son/dotter till en lärd och har därför sedan barnsben fått studera och erhåller därför 9 FV att fördela på ett inom yrkeskategorin Lärdomsyren valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV i en och samma färdighet).
- 37 **Vacker röst:** Rollpersonen har en oerhört vacker röst och höjer därför sin KAR med +3 då han pratar och får även 3 FV i färdigheterna och Sjunga.
- 38 **Härdig mot hetta:** Rollpersonen lider inte av värme och har därför alltid +5 på sitt motståndsslag för att motstå värme.
- 39 **Spiritism:** Rollpersonen står i nära kontakt med vitner och erhåller därför alltid 25 % ( $\times 1,25$ ) extra SPI-poäng än normalt, per åtta timmars normal sömn.
- 40 **Stora öron:** Rollpersonen har onormalt stora och utvecklade öron och får -1 i grundegenskapen KAR men får samtidigt +1 i grundegenskapen PER.
- 41 **Bråkig uppväxt:** Rollpersonen har ständigt varit i slagsmål under sin uppväxt och får därför 4 FV i färdigheten Slagsmål.
- 42 **Vapentechniker:** Rollpersonen har en fallenhet för ett visst slags vapen och får därför 4 FV i färdigheten Vapentechnik (en valfri vapengrupp).
- 43 **Gourmet:** Rollpersonen är mycket kunnig i matlagning. Han vet det mesta som är värt att veta om mat och dryck och erhåller därför 5 FV i färdigheten Kunskap om (kokkonst).
- 44 **Hantverksbakgrund:** Rollpersonen har levt i en hantverkarfamilj och har tidigt visat intresse för detta yrke och får därför 9 FV att fördela på hantverkarens yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV i en och samma färdighet).
- 45 **Empati:** Rollpersonen kan genom att se på en person känna vilket humör han har för tillfället, till exempel lust, ilska, hat, vrede, sorg och glädje.
- 46 **Dubbelhänt:** Rollpersonen är dubbelhänt (se Vapenhand, s. 11).
- 47 **Lärlärd:** Rollpersonen har lätt för att lära sig saker och erhåller därför 10 % fler FP ( $FP \times 1,1$ ) då den skapas.
- 48 **Absolut gehör:** Rollpersonen vet precis hur han ska hantera ett instrument och erhåller därför 5 FV i färdigheten Spela instrument, oavsett vilket instrument han försöker sig på.
- 49 **Månglarbakgrund:** Rollpersonen har växt upp i en månglarfamilj och har på ett tidigt stadium visat stort intresse för yrket och erhåller därför 9 FV att fördela på ett inom yrkeskategorin Månglare valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV i en och samma färdighet).
- 50 **Härdig mot köld:** Rollpersonen lider inte av köld och har därför alltid +5 på sitt motståndsslag för att motstå kölden, dock inte magisk köld.





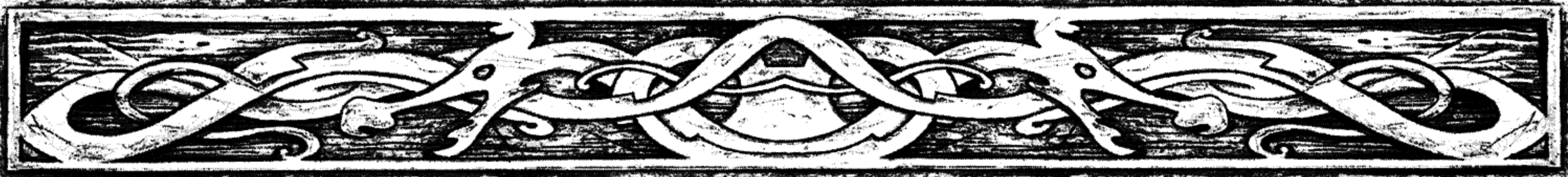
#### 1T100 Särskild förmåga (forts.)

- 51 **Onda ögat:** Rollpersonen blick är hotfull och det är inte många som vågar möta den för mer än ett ögonblick. Genom att se en person i ögonen och sedan övervinna dennes psy med sin egen psy på motståndstabellen drabbas motståndaren av skräck och erhåller -3 på alla fiendliga handlingar mot rollpersonen.
- 52 **Mörkersyn:** Rollpersonen har av någon anledning fått förmågan Mörkersyn (se Syn, s. 9).
- 53 **Krigarson/-dotter:** Rollpersonens fader var en gammal krigare som har undervisat rollpersonen sedan barnsben i stridskonst. Rollpersonen erhåller därför 9 fv att fördela på ett inom yrkeskategorin Krigaryrken valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 fv i en och samma färdighet).
- 54 **Snövana:** Rollpersonen är uppväxt i ett snölandskap och erhåller därför 3 fv i färdigheten Vinterfärdigheter.
- 55 **Ambidextriös:** Rollpersonen är ambidextriös (se Vapenhand, s. 11).
- 56 **Skarpsynt:** Rollpersonen lägger märke till små detaljer och får därför 2 fv i färdigheten Finna dolda ting.
- 57 **Jaktsinne:** Rollpersonen vet extra mycket om en viss djurarts beteendemönster och erhåller därför 5 fv i färdigheten Jaktspecialist (en valfri djurart).
- 58 **Orädd:** Rollpersonen har lätt för att kontrollera sin skräck och har därför alltid -3 på sina slag på skräcktabellen.
- 59 **Människovän:** Någon gång i rollpersonens släkts historia har de förtjänat en människofamiljs eller klans eviga vänskap. Detta kan ta sig uttryck i olika former och bestäms av spelledaren.
- 60 **Efterlyst:** Rollpersonen har av någon anledning blivit dömd för ett brott som han inte har begått och jagas ständigt av lagmän och skarprättare.
- 61 **Arvsklenod:** Rollpersonen har i sin ägo ett magiskt föremål som denne har arvt av en gammal släkting. Föremål och egenskaper bestäms av spelledaren.
- 62 **Dövstum:** Rollpersonen kan varken prata eller höra och erhåller därför 5 fv i färdigheterna Läppläsning och Teckenspråk.
- 63 **Långskank:** Rollpersonen har långa ben och ökar sin förflyttning med 1 meter/sr.
- 64 **Fingerfärdig:** Rollpersonen är mycket lätt på fingrarna och får därför 3 fv i färdigheten Stjäla föremål.
- 65 **Efterlyst:** Rollpersonen är efterlyst i sitt hemland för ett brott han inte begått. Spelledaren bestämmer brott och eventuellt utsatt straff samt graden av efterlysthet.
- 66 **Uthållighet:** Rollpersonen är uthålligare och kan pressa sig längre än vad som är normalt och kan därför lägga till +3 till sin fys vid uthållighetsslag.
- 67 **Pedagog:** Rollpersonen är lärare ut i fingerspetsarna och erhåller därför 3 fv i färdigheten Pedagogik.
- 68 **Estradör:** Rollpersonen är en underhållare ut i fingerspetsarna och erhåller därför 9 fv att fördela på ett inom yrkeskategorin Underhållare valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 fv i en och samma färdighet).
- 69 **Charmig:** Rollpersonen är charmant och trevlig och får gentemot medlemmar av det motsatta könet (och av samma ras) kar höjt med 1 och alla kar-baserade färdigheter med 2 fv.
- 70 **God koordination:** Rollpersonen har lätt för att göra två saker samtidigt och får därför 3 fv i färdigheten Två vapen.
- 71 **Starka händer:** Rollpersonen har väldigt starka händer och får därför 2 fv i färdigheten Klättra.
- 72 **Dvärgvän:** Någon gång i rollpersonens släkts historia har de förtjänat en dvärgfamiljs eller klans eviga vänskap. Detta kan ta sig uttryck i olika former och bestäms av spelledaren.

#### 1T100 Särskild förmåga (forts.)

- 73 **Gott balanssinne:** Rollpersonen har lätt för att balansera och får +5 på alla slag där balanskonst är inblandat.
- 74 **Döv:** Rollpersonen saknar helt hörseln och erhåller därför 5 fv i färdigheten Läppläsning och kan endast tala modersmål med fv 4.
- 75 **Stabil:** Rollpersonen har ett mycket stabilt balanssinne. I alla situationer där ett SMI-slag avgör om rollpersonen håller sig på benen eller trillar omkull erhåller han tack vare sitt stabila balanssinne +2 på SMI-slaget.
- 76 **Blixtsnabb:** Rollpersonen är duktig på att snabbt få fram sitt vapen och erhåller därför 3 fv i färdigheten Dra vapen.
- 77 **Nekrofobi:** Rollpersonen är sjukligt rädd för odöda varelser. Vid varje nytt tillfälle som han ser en odöd varelse måste han slå på skräcktabellen med +2 på slaget, oavsett hur många gånger han har sett liknande varelser tidigare.
- 78 **God kroppskontroll:** Rollpersonen kan kontrollera sin adrenalin-tillströmning genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) fys-slag. Vid ett lyckat försök kan rollpersonen öka sty och alla sty-baserade färdigheter med 1T4 +1 under 1T6 sr. Kan maximalt användas en gång per vecka.
- 79 **Vapenmästare:** Rollpersonen har stor fallenhet för ett visst vapen och får därför 3 fv i färdigheten Vapentechnik (valfri vapengrupp).
- 80 **Järnfot:** Rollpersonen har väldiga benmuskler vilket resulterar i att han ger 1T4 extra i skada i slagsmål då han sparkar.
- 81 **Historiker:** Rollpersonen är mycket intresserad av sitt lands historia och erhåller därför 3 fv i färdigheten Historia.
- 82 **Hängiven student:** Rollpersonen har möjlighet att höja sina färdigheter 2 steg över det fv som färdighetens bas annars stoppar vid (utan att behöva betala dubbla fv-kostnaden för dessa två steg).
- 83 **Träffsäker:** Rollpersonen kan alltid sikra med sina attacker och kan därför lägga till eller dra ifrån 3 steg på träfftabellen ( $\pm 3$  på träfftabellen).
- 84 **Nyktofobi:** Rollpersonen är enormt mörkrädd och erhåller -1 på allt han företar sig i mörker.
- 85 **Läkare:** Rollpersonen har alltid velat hjälpa sårade och behövande och erhåller därför 3 fv i färdigheten Läkevetenskap.
- 86 **Botaniker:** Rollpersonen har ett stort intresse för växter och erhåller därför 2 fv i färdigheten Botanik.
- 87 **Orubblig vilja:** Rollpersonen har en orubblig vilja och har därför alltid +3 på alla psy-slag.
- 88 **Tystfotad:** Rollpersonen är väldigt smidig på foten och får därför 2 fv i färdigheten Smyga.
- 89 **Nekrolog:** Rollpersonen är intresserad av de odödas natur och uppkomst och erhåller därför 4 fv i färdigheten Nekrologi.
- 90 **Alfvän:** Någon gång i rollpersonens släkts historia har de förtjänat en alvfamiljs eviga vänskap. Detta kan ta sig uttryck i olika former och bestäms av spelledaren.
- 91 **Nattsyn:** Rollpersonen har av någon underlig anledning fått förmågan Nattsyn (se Syn, s. 9).
- 92 **Djurvän:** Rollpersonen blir aldrig anfallen av vilda eller tama djur. Rollpersonen erhåller dessutom 4 fv i färdigheten Djurträning (oavsett djurras).
- 93 **Höjdkänsla:** Rollpersonen har ett inbyggt sinne som berättar hur högt uppe eller djup nere som han befinner sig, detta både i grottor och under bar himmel.
- 94 **Klumpfot:** Rollpersonen är osedvanligt klumpig vilket resulterar i att han får -2 i SMI samt för alla SMI-baserade färdigheter.
- 95 **Reflexer:** Rollpersonen är oerhört reflexsnabb och erhåller därför initiativmodifikationen -2 på sina initiativslag.
- 96 **Stum:** Rollpersonen saknar helt förmågan att tala (tungan kan vara avskuren) och erhåller därför 5 fv i färdigheten Teckenspråk.





#### 1T100 Särskild förmåga (forts.)

- 97 **Hästarnas herre:** Rollpersonen kan och känner hästar och får därför 3 FV i färdigheten Rida och 5 FV i färdigheten Djurträning (hästar).
- 98 **Järnnäve:** Rollpersonen har en oerhörd styrka i armen vilket resulterar i att han ger dubbel skada i slagsmål då han använder nävarna.
- 99 **Vildmarksman:** Rollpersonen är uppväxt ute i naturen och har sedan barnsben undervisats i de olika vildmarksfärdigheterna. Rollpersonen erhåller därför 9 FV att fördela på ett inom yrkeskategorin Vildmarksyrken valfritt yrkes kärn- och yrkesfärdigheter (dock högst 3 FV i en och samma färdighet).
- 100 **Handlingsförlamad:** Rollpersonen har svårt att bestämma sig och erhåller därför initiativmodifikationen +3 på alla initiativslag han gör.

## Framgång och startkapital

Framgångslaget visar vilken framgång personen har haft i sitt yrke fram tills att han beslutade sig för att börja äventyra. Det är inte alltid självklart att rollpersonen har varit framgångsrik med sina färdigheter och därmed kunnat livnära sig på dem. Några har haft en väldig framgång och lärt sig oerhört mycket under sitt liv, medan andra inte har lärt sig något alls och därmed förlorat den kunskap de en gång besatt. Framgångslaget slås alltid efter att rollpersonens ålder är bestämd och grundegenskaperna modifierade med hänseende av dennes ålder, samt att färdighetsvärdena för de olika färdigheterna är utsatta. Framgångslaget avgör även hur mycket pengar en rollperson har då han startar sitt nya liv som äventyrare (se *Startkapital* nedan). För rollpersoner som faller inom åldersgruppen »ung» slås inget framgångslag vilket medför att han heller inte har några sparade pengar (om inte bakgrundshistorien säger annat).

| Åldersgrupp | Mod.       |
|-------------|------------|
| Ung         | Inget slag |
| Mogen       | ±0         |
| Vuxen       | +1         |
| Medelålders | +2         |
| Gammal      | +3         |

### Startkapital

Startkapitalet anger hur mycket pengar en person har lyckats spara undan under sin aktiva karriär. Beroende av personens framgång i sitt yrke genom livet erhåller han en modifikation som läggs till på startkapitalslaget (detta slag slås endast om inte bakgrundshistorien klargör personens ekonomiska tillgångar).

| Framgång             | Mod. |
|----------------------|------|
| Stort misslyckande   | -10  |
| Misslyckande         | -5   |
| Varken eller         | +2   |
| Medgång              | +7   |
| Framgång             | +10  |
| Legendarisk framgång | +20  |

Antalet silvermynt (sm) rollpersonen har tjänat bestäms genom att slå en tjugosidig tärning på tabellen till höger och sedan modifiera slaget beroende av den framgång han haft i yrket enligt tabellen till vänster.

#### 1T20 Framgång

- 1-4 **Stort misslyckande:** Rollpersonen har inte på något sätt lyckats försörja sig på sina färdigheter och yrke utan har drivit omkring i världen som en trashank, utblottad och utskrattad. Rollpersonen har fått ett rykte om sig att vara en bluffmakare och lögnare vars färdigheter bespottas. När exempel ska ges på hur dåligt man kan utföra en färdighet används ofta rollpersonens namn och dennes dåliga kunskaper i färdigheten. Konsekvens: Alla kärnfärdigheter sänks med 1T4 och yrkesfärdigheterna sänks med 1T2, slå för varje färdighet.
- 5-8 **Misslyckande:** Rollpersonen har misslyckats med att försörja sig på sina färdigheter och sitt yrke. Istället har rollpersonen, förnedrad och förödmjukad, fått leva som en tjänare och hjon åt dem som kan utföra yrkets färdigheter bättre. Trots sina en gång skinnande talanger inom t. ex. krigskonsten får han kanske arbeta som väpnare, eller som kolskyfflare framför ugnen istället som den smed han utbildats till. Konsekvens: Alla kärn- och yrkesfärdigheter sänks med 1T2, slå för varje färdighet.
- 9-13 **Varken eller:** Rollpersonen har precis lyckats livnära sig på sitt yrke. Han har inte varit särskilt framgångsrik i sitt värv, men har heller inte varit ett misslyckande. Inkomsterna har kunnat mätta hungern på honom själv och hans familj, men inte mycket mer. Livet kunde haft mer att erbjuda samtidigt som rollpersonen får vara glad för det han har. Konsekvens: Ingen.
- 14-17 **Medgång:** Rollpersonen har lyckats livnära sig på sitt yrke och kan försörja både sig själv och sin familj. En liten krets av stadiga kunder ger tillräckligt med pengar eller saker för att rollpersonen ska kunna leva ett liv utan större bekymmer. Konsekvens: Alla kärnfärdigheter höjs med 1T2, slå för varje färdighet.
- 18-19 **Framgång:** Ett liv i medgång har förvandlats till framgång. Rollpersonen lever gott på både sina kärn- och yrkesfärdigheter tack vare det förtroende han har skapat. Han är vida känd i sin landsända och många besöker rollpersonen för att få tjänster utförda. När någon vill ha god kvalitet och ett väl utfört arbete nämns ofta rollpersonens namn tillsammans med andra respekterade yrkesmän. Den som kommer till rollpersonen vet att man måste betala bra för att få tillgång till de färdigheter och kunskaper rollpersonen besitter. Konsekvens: Alla kärnfärdigheter höjs med 1T4 och yrkesfärdigheterna med 1T2, slå för varje färdighet.
- 20+ **Legendarisk framgång:** Framgång föder framgång och rollpersonen har genom sina ypperliga färdigheter nått större framgång än någon kan önska. Rollpersonen är vida berömd både i sin del av världen men också på platser som han själv aldrig besökt. Konungar och drottningar söker rollpersonens tjänster och folk vallfärdar för att se de närmast legendariska färdigheter han besitter. Rollpersonen har samlat en skara av läringar under sig och dessa ser till att mästaren kan leva gott utan att egentligen arbeta så mycket själv. Konsekvens: Alla kärnfärdigheter höjs med 1T6 och yrkesfärdigheterna med 1T4, slå för varje färdighet.

| 1T20  | Startkapital               |
|-------|----------------------------|
| < 1   | 0 sm (0)                   |
| 1     | 25 sm (25)                 |
| 2     | 50 sm (50)                 |
| 3-7   | 1T3 × 50 sm (50-150)       |
| 8-15  | 1T3 × 100 sm (100-300)     |
| 15-20 | 2T3 × 100 sm (200-600)     |
| 21-27 | 3T3 × 100 sm (300-900)     |
| 28-32 | 3T3 × 200 sm (600-1.800)   |
| 33-36 | 3T3 × 300 sm (900-2.700)   |
| 37-39 | 3T3 × 600 sm (1.800-5.400) |
| 40    | Spelledaren bestämmer      |



# FÄRDIGHETER

D6E FÖLJER SAMMA principer för färdigheter som grundreglerna. Det vill säga en färdighet bör endast användas i sådana fall då det verkligen krävs en viss typ av grundträning eller kunskap för att en rollperson ska klara av att utföra en viss handling. I många fall krävs endast ett Grundegenskapsslag för att se om rollpersonen klarar av en viss sak, till exempel flytta på ett stenblock (STY-slag) eller hoppa undan stenblock som kommit i rullning (SMI-slag) osv.

I situationer där det krävs lite mer av rollperson, till exempel att försöka minnas namnet på en kung (färdighetsslag Historia), desarmera en fälla (färdighetsslag Hantera fällor) eller försöka smyga sig på en vakt (färdighetsslag Smyga) och så vidare, är det mer befogat att använda färdigheterna. Spelledaren bedömer situationen och ger rollpersonen plus eller minusmodifikationer allt efter hur svårt han anser det är att klara av situationen.

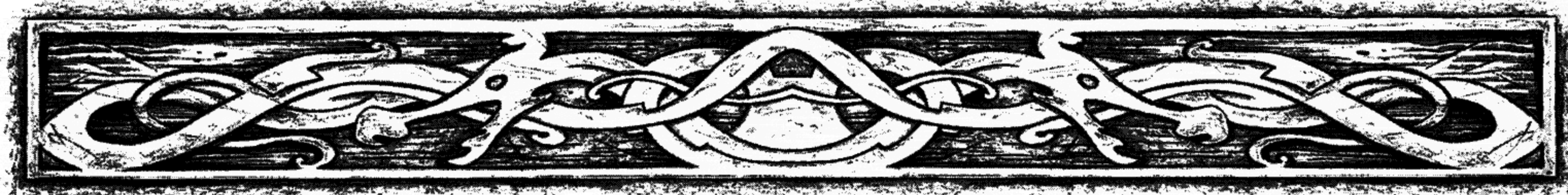
| Färdigheter         | Bas                  | Kärnfärd. | Yrkesfärd. | Allmän |
|---------------------|----------------------|-----------|------------|--------|
| Administration      | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Avväpna             | SMI                  | 2         | 3          | 6      |
| Bestiologi          | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Besvärjelsekonst    | INT                  | 2         | 3          | 6      |
| Botanik             | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Buktala             | FYS                  | 1         | 2          | 3      |
| Bärsärk             | PSY                  | 1         | 2          | 4      |
| Dans                | SMI                  | 1         | 2          | 3      |
| Demonologi          | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Djurträning         | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Dold förflyttning   | $(INT + SMI) \div 2$ | 2         | 3          | 5      |
| Dra vapen           | SMI                  | 1         | 2          | 4      |
| Dramatik            | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Dyrka lås           | $(INT + SMI) \div 2$ | 2         | 3          | 5      |
| Extraktkunskap      | $(INT + PER) \div 2$ | 2         | 3          | 6      |
| Finna dolda ting    | $(INT + PER) \div 2$ | 2         | 3          | 5      |
| Förfälska           | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Förhörsteknik       | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Geografi            | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Geologi             | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Grottorientering    | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Gyckelkonster       | SMI                  | 1         | 2          | 3      |
| Gömma sig           | INT                  | 1         | 2          | 3      |
| Hantera fällor      | INT                  | 2         | 3          | 4      |
| Hantverk            | Var.                 | 1         | 2          | 4      |
| Hasardspel          | PSY                  | 1         | 2          | 3      |
| Heraldik            | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Historia            | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Historieberättande  | $(INT + KAR) \div 2$ | 1         | 2          | 3      |
| Hoppa               | SMI                  | 1         | 2          | 3      |
| Jaga                | INT                  | 1         | 2          | 3      |
| Kamouflage          | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Kanotera            | SMI                  | 1         | 2          | 3      |
| Kasta               | SMI                  | 1         | 2          | 3      |
| Klättra             | SMI                  | 1         | 2          | 4      |
| Kroppbyggnad        | FYS                  | 2         | 3          | 4      |
| Kulturkännedom      | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Kunskapsfärdigheter | INT                  | Spec.     | Spec.      | Spec.  |

| Färdigheter (forts.)      | Bas                  | Kärnfärd. | Yrkesfärd. | Allmän |
|---------------------------|----------------------|-----------|------------|--------|
| Köra vagn                 | SMI                  | 1         | 2          | 3      |
| Legender och myter        | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Läkevetenskap             | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Läppläsning               | $(INT + PER) \div 2$ | 1         | 2          | 3      |
| Läsa/Skriva besvärj.konst | INT                  | 2         | 3          | 6      |
| Läsa/Skriva främ. språk   | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Läsa/Skriva modersmål     | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Metallurgi                | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Navigera/Orientera        | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Nekrologi                 | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Pedagogik                 | INT                  | 2         | 3          | 4      |
| Religionsfärdigheter      | SPI                  | 2         | 3          | —      |
| Repkonst                  | $(INT + SMI) \div 2$ | 1         | 2          | 3      |
| Retorik                   | $(INT + KAR) \div 2$ | 2         | 3          | 5      |
| Rida                      | SMI                  | 1         | 2          | 4      |
| Rida flygande djur        | SMI                  | 2         | 3          | 5      |
| Rustningsteknik           | $(STY + SMI) \div 2$ | 2         | 3          | 4      |
| Räkna                     | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Simma                     | SMI                  | 2         | 3          | 5      |
| Sjunga                    | KAR                  | 1         | 2          | 3      |
| Sjökunnighet              | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Sköldteknik               | SMI                  | 2         | 3          | 5      |
| Slagsmål                  | $(SMI + PSY) \div 2$ | 1         | 2          | 3      |
| Smyga                     | SMI                  | 2         | 3          | 4      |
| Spela brädspel            | INT                  | 1         | 2          | 3      |
| Spela instrument          | SMI                  | 1         | 2          | 3      |
| Spå väder                 | $(INT + PER) \div 2$ | 1         | 2          | 3      |
| Spåra                     | $(INT + PER) \div 2$ | 2         | 3          | 4      |
| Stjälja föremål           | SMI                  | 2         | 3          | 5      |
| Taktik                    | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Tala främmande språk      | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Tala modersmål            | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Teckenspråk               | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Teologi                   | SPI                  | 2         | 3          | —      |
| Två vapen                 | SMI                  | 2         | 3          | 5      |
| Undre världen             | INT                  | 2         | 3          | 5      |
| Undvika attack            | SMI                  | 2         | 3          | 5      |
| Vapenteknik (avstånd)     | SMI                  | 3         | 4          | 5      |
| Vapenteknik (närstrid)    | SMI                  | 2         | 3          | 4      |
| Vildmarkstecken           | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Vinterfärdigheter         | INT                  | 1         | 2          | 4      |
| Vitnerlära                | SPI                  | 2         | 3          | 6      |
| Vitnermemorering          | INT                  | 2         | 3          | 6      |
| Värdera                   | $(INT + PER) \div 2$ | 2         | 3          | 4      |
| Zoologi                   | INT                  | 1         | 2          | 3      |
| Överlevnad                | INT                  | 2         | 3          | 4      |

## Administration

Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4. Färdigheten administration ger personer med denna kunskap en inblick i ett lands ledning, vem som sköter vad, vilka kunskaper och uppgifter som ett visst ämbete ska kunna sköta, hur maktfördelningen ser ut, vilka olika falanger som finns inom landet, vem som tillhör vilken fraktion och





så vidare. Färdigheten omfattar också en viss form av lagkunskap för den aktuella regionen som utgår från det land som färdigheten grundar sig på.

Inblicken en person får centreras kring ett land som spelaren får välja. Eftersom de flesta länder inom en region styrs på liknande sätt ger färdigheten även en viss kunskap för omkringliggande länders administration. En person som behärskar färdigheten Administration för ett land kan han lära sig de intilliggande ländernas administration för halva FP-kostnaden. Detta medför att en person med färdigheten Administration Ejland kan lite om hur administrationen sköts för länderna Dain, Noj, Junghart, Fynhem och Vortland. Skulle samme person sedan vilja lära sig mer om något av dessa länders administration kostar det då endast halva FP-kostnaden.

Personer med denna färdighet vet inte enbart hur ett land sköts utan vet också hur han ska handskas med statstjänstemän, auktoriteter och innehavare av ämbeten samt vart han ska vända sig i olika frågor. Personen har dessutom en viss träning i att själv lösa de problem som myndigheter ofta ställs inför. Han känner till vilka olika instanser som kräver kännedom och pengar för att saker och ting ska hända. Personen vet hur han ska fördela en order så att den låter både trovärdig och viktig (för den som utger sig att vara en administrativ person). Han har därmed förmågan att kunna tilldela folk uppgifter så att det som ska göras utförs på ett snabbt och smidigt förfarande.

Färdigheten administration ger också en liten inblick i landets arme och den administrative kan benämningar på landets olika befäl, från nedesta fotsoldaten till högsta generalen.

För tjuvar är detta en användbar färdighet. Eftersom de med hjälp av denna färdighet vet vilka ämbeten och auktoriteter han bör muta för att klara sig undan. För den som vill nässla sig in i ett lands eller en stads myndighets förehavanden är denna färdighet ett måste för att på ett trovärdigt sätt utge sig för att vara den man låtsas vara.

## Avväpna

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 6.

Ibland kan det av en eller annan anledning vara bra att kunna avväpna sin fiende, till exempel då fienden behövs levande för att kunna pressas på information eller enbart för att få ett fysiskt övertag över motståndaren. Färdigheten Avväpna resulterar inte i att motståndaren erhåller någon skada vid en lyckad attack utan resulterar endast i att denne blir avväpnad och förvirrad. För att lyckas med att avväpna någon krävs det att den som utför avväpningen har ett lämpligt redskap i handen/händerna, till exempel ett svärd, en piska eller en stav.

Eftersom avväpna är en ganska komplicerad procedur är den också tidskrävande och tar hela två stridsrundor att utföra. I den första stridsrundan manövrerar avväpnaren in sin motståndare i en fälla. Positionen de båda hamnar i leder till att avväpnaren stridsrundan efteråt kan försöka avväpna sin kombattant genom en välriktad attack på motståndarens vapenhand. Rent speltekniskt går detta till enligt följande:

Personen som ska försöka sig på en avväpning slår i den aktuella stridsrundan ett färdighetsslag i färdigheten Avväpna för att försöka manövrera in sin kombattant i den öppnande positionen. Denna manöver får motståndaren ur balans och får därför endast parera under sitt initiativ. Lyckades avväpnaren med färdighetsslaget kan han i nästkommande stridsrunda försöka avväpna sin motståndare. Lyckades han perfekt kan han redan i samma stridsrunda försöka sig på avväpningen med en plusmodifikation på +5, där motståndaren inte får chansen till att parera. Ett misslyckat färdighetsslag resulterar i att motståndaren inte går in i fällan och att avväpnaren blir utan handlingar i nästkommande stridsrunda.

Om avväpnaren lockade in motståndaren i sin fälla under stridsrunda 1 kan han i stridsrunda 2 försöka sig på själva avväpningen. Detta gör han genom att sikta på sin motståndares vapenhand med sin attack. Först slår han ett färdighetsslag (för attacken) modifierat med -5 efter-

som han siktar. Lyckas han med sin attack erhåller han möjligheten att modifiera träfftabellslaget med  $\pm 7$  ( $\pm 7$  eftersom det ingår i färdigheten avväpna, annars  $\pm 5$  vid att sikta). Lyckas avväpnaren med attacken samtidigt som den träffar motståndarens vapenhand slås ett nytt färdighetsslag i färdigheten Avväpna. Lyckas avväpnaren på nytt med det sista och avgörande färdighetsslaget i färdigheten Avväpna resulterar detta i att motståndaren snubblar, förlorar koncentrationen och blir oförmögen att göra några handlingar under 1T4 SR samtidigt som dennes vapen slås ur händerna och landar 1T3 + 1 meter bort i slumpmässigt vald riktning. Vid ett perfekt slag med det sista och avgörande färdighetsslaget av avväpnaren slås vapnet direkt ur händerna på motståndaren som dessutom knuffas omkull. Motståndaren kan dock genom en lyckad parering modifierat med -5 undvika avväpningen, dock inte om avväpnaren lyckades perfekt. Lyckas han med pareringen får han dock stå över de resterande handlingar han har kvar i stridsrundan på grund av den vanskliga position de båda kombattanterna har hamnat i.

Misslyckas avväpnaren med sitt sista och avgörande avväpnaslag resulterar detta i att inget händer, även om själva attacken lyckades. Motståndaren kan på grund av positionen de båda kombattanterna befinner sig i endast utföra en av sina attacker modifierad med -5.

Ett fummel av den avväpnande personen resulterar i ett vanligt slag på fummeltabellen för närstrid.

## Bestiologi

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

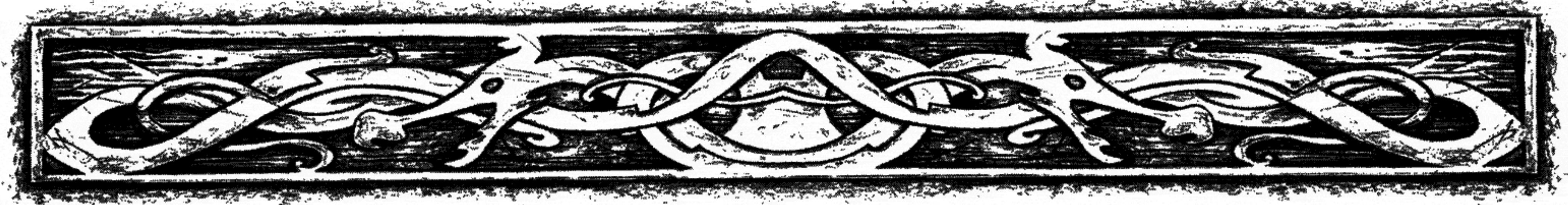
Denna färdighet är läran och kunskapen om de bestar och monster som lever i Trudvang (eller i den värld där din kampanj utspelas). Bestiarie kallas den man eller kvinna som studerar och kartlägger dessa bestars utseende, förmågor och leverne. Att förstå hur en varelse fungerar, lever och vilka egenskaper den har kan i vissa ögonblick vara livsavgörande, inte bara för den som studerar besten och dess olika artförgreningar utan även för dem som befinner sig tillsammans med bestiarien, då bestiarien kan delge sina vänner varelsens styrkor och svagheter.

Färdigheten inriktas på en av de stammar som varelserna i Jorges Bestiarium sorteras under. De olika stammarna är; Drakjord, Bastjurs, Vattnajol, Yggdrajol, Humanjos, Forfaris och Sergurontjos. Varje urstam utgör alltså en egen färdighet, färdigheten Bestiologi (Bastjurs) utgör en och Bestiologi (Yggdrajol) en annan (för att inrikta sig på de odöda varelserna inom urstammen Sergurontjos gör en person det genom färdigheten *Nekrologi*, s. 70). Kunskapen som en bestiariie besitter om en viss urstam speglas av färdighetsvärdet han har i färdigheten enligt nedan. Det är upp till spelledaren att bedöma vilka varelser personen känner till samt vad han vet om dessa. Har en varelse fler än en förmåga är det inte alls säkert att personen känner till alla utan kanske endast en av dem. Kunskaperna som personen äger bör tecknas ned på ett speciellt papper eftersom det kan vara svårt att skilja på vad spelaren vet och vad rollpersonen vet om en speciell varelse. För vart tredje FV en person har i färdigheten Bestiologi får han dra bort ett på sitt skräcktabellslag då han stöter på en varelse ur den gren han studerar.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Personen känner till det mest karaktäristiska för urstammen. Han vet till exempel att troll och jättar tillhör urstammen bastjurs och att de utövar en slags andekraft. Personen kan nämna och särskilja några av de vanligaste och mest igenkända varelserna inom urstammen. Om dessa varelser har han kunskaper kring varelsens mest grundläggande egenskaper, till exempel var och hur varelsen lever (hemvist), om de är aggressiva eller inte (skräckfaktor), vilket språk varelsen kan tala, om den kan tala, förflyttning och så vidare.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Personen kan nu utan större problem nämna de vanligaste varelserna inom urstammen samt några få av de ovanliga varelserna. Personen vet lite mer ingående om varje vanlig varelse han kan räkna upp och besitter kännedom om varelsens främsta





förmågor, hur de strider med mera. För de ovanliga varelserna har personen minimala kunskaper (se ovan).

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen har nu lärt sig det mesta som finns att veta om de vanligaste varelserna inom urstammen och har dessutom begynnande kunskaper om de ovanliga (se ovan). Personen får nu även kännedom om de sällsynta varelserna inom urstammen vilket leder till att han får minimala kunskaper om dessa (se ovan).

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen vet allt som finns att veta om de vanliga varelserna. Han har goda kunskaper om de ovanliga och har fått begynnande kunskaper om de sällsynta varelserna inom urstammen. Personen har nu även fått minimala kunskaper om urstammens mest unika varelser.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen vet allt som finns att veta om de mest vanliga varelserna och ovanliga varelserna. Personen har dessutom fått goda kunskaper om de sällsynta varelserna inom urstammen samt fått begynnande kunskaper om de unika varelserna. Kort sagt, personen vet till största sannolikhet om alla de varelser som utgör urstammen och det är endast de absolut enastående varelserna som han fortfarande kan sakna information om. Personen sällar sig till sällskapet av kända bestiariar som Jorge Gronfjard och Eldna Stjarnhim med sina kunskaper i ämnet.

## Besvärjelsekonst

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 6.** Besvärjelsekonst är läran om det komplicerade språk och tungomålsrytm, Vitnermål, som trollkarlar använder för att frambringa sina mäktiga trollformler. Ett språk som är så mycket mer än just komplicerade och svåruttalade ord eftersom det innehåller lika mycket ljud och läten som ord och meningar. Språket tillsammans med de fonetiska tonerna frambringar krafter, energier, som trollkarlen sedan måste bemästra genom precisa rörelsemönster.

Färdigheten innehåller därför även läran om det gestikulerande mönster som en trollkarl måste kunna utföra för att forma och styra de energier som vitner erbjuder. Dessa energier formar sedan besvärjaren med olika rörelsemönster. Dessa gester kan både vara stora och yviga, men ibland också mycket små och precisa. Färdigheten Besvärjelsekonst ger därmed besvärjaren förmågan att med stor precision och noggrannhet utföra de rytmiska rörelsemönster samt kunskapen som krävs för att uttala och förstå de tungomålsrytmer som erfordras för att locka fram och styra energierna till ett önskvärt resultat.

Allt eftersom besvärjelsekonsten blir mer och mer avancerade ökar kravet på besvärjarens precision. Både vad det gäller rörelser och noggranna uttalanden. Ju högre värde en rollperson har i denna färdighet desto svårare och mer intrikata mönster kan han gestikulera och desto lättare får han att uttala de kraftutlösande energiorden. Detta leder i sin tur till att besvärjaren kan frammana och hantera större energimängder. Resultatet av detta blir att vissa besvärjelsekonster, som till exempel besvärjelsekonsten Iskast och Frostsfar, ger mer effekt enligt tabellen nedan.

Färdighetsvärdet ger besvärjaren tillträde till de olika besvärjelsekonsterna vars SPI-kostnad delar in dem i olika svårighetsgrader. En trollkarl med FV 9 i Besvärjelsekonst kan frammana besvärjelsekonster som har en svårighetsnivå upp till och med 16 SPI-poäng. För att kunna frammana de

kraftfulla och komplicerade rimvitnerbesvärjelsekonsterna krävs det att besvärjaren har ett FV som är 12 eller högre i denna färdighet.

Tabellen till höger visar vilket färdighetsvärde personen måste ha i färdigheten Besvärjelsekonst för att med hjälp av sina rörelser och tungomålsrytmer kunna styra vitner så att de resulterar i den önskade trollformeln.

Denna färdighet behöver aldrig några färdighetsslag, utan är enbart ett mått på hur kraftiga besvärjelsekonsterna kan uttala och hur stora energimängder han kan forma och styra med sina gester.

| FV    | Besvärjelsekostnad |
|-------|--------------------|
| 1–5   | 0–4                |
| 6–8   | 5–10               |
| 9–11  | 11–16              |
| 12–13 | 17–22              |
| 14–15 | 23–26              |
| 16–17 | 27–28              |
| 18+   | 29+                |

## Botanik

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.** Botanik är kunskapen om växtriket. Med hjälp av denna färdighet kan en botaniker få svar på en mängd frågor om växter vilka han har kommit i kontakt med. Förutom att kunna avgöra vilken sorts växt botanikern har inför sig vet han även om dess speciella egenskaper som till exempel om den är giftig eller ätlig, varifrån den härstammar och hur stor den kan bli.

Beroende av hur ovanlig eller vanlig växten är kan spelaren få reda på en olika stor mängd fakta. Är det en mycket vanlig växt vet botanikern så gott som allt om växten. Är växten däremot mycket sällsynt är det inte säkert att han ens kan namnet på den.

För en person som vill ta reda på en växts egenskaper bedömer spelledaren först växtens vanlighet och bestämmer sedan den mängd frågor som spelaren får ställa. Spelaren ställer sedan frågorna varefter spelledaren slår ett dolt färdighetsslag som visar om spelaren fått svar på sina frågor kring växten. Även vid ett misslyckande av färdighetsslaget kan spelledaren ge personen svar på några av frågorna beroende av hur mycket personen misslyckades med (FV minus tärningsresultatet) samt hur vanlig växten är.

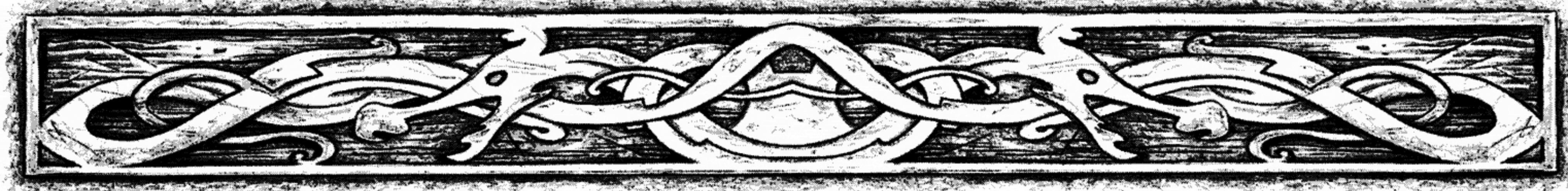
En sann botaniker kan använda sina kunskaper om växtriket för att överleva i det vilda. Ett lyckat slag i både färdigheten Botanik och färdigheten Överlevnad (för den terräng han befinner sig i) kan ge botanikern extra proviant (utöver det man finner genom färdigheten Överlevnad) bestående av ätliga växter och bär, om denne söker en halv dag eller mer. Mängden proviant modifieras beroende av vilken terräng botanikern befinner sig i då han söker efter föda. Spelledaren bedömer först vilken sorts terräng det är. Terrängen kan variera från otroligt gynnsam till otroligt karg. Nedanstående tabell kan användas för att ge riktlinjer över hur mycket ätbar växtlighet botanikern finner för respektive terräng. Det finns två olika modifieringar i tabellen som beror på om personen har specialiserat sig på den aktuella terrängen genom färdigheten Överlevnad. Befinner sig personen i en för honom specialiserad terrängsort används modifieringen från *Mod. spec.* och om han endast har allmän kunskap i färdigheten Överlevnad används modifieringen från *Mod. allmän.*

I terränger där en plusmodifiering erhålles kan en person finna mat genom att enbart lyckas med ett färdighetsslag i färdigheterna Botanik. Lyckas personen även med ett färdighetsslag i färdigheten Överlevnad dubblas mängden mat som personen finner.

| Besvärjelsekonst               | Yrkesnivå |
|--------------------------------|-----------|
| Minimala kunskaper (FV 1–7)    | Amatör    |
| Begynnande kunskaper (FV 8–12) | Lärling   |
| Goda kunskaper (FV 13–15)      | Uttövare  |
| Utmärkta kunskaper (FV 16–17)  | Mästare   |
| Expertkunskaper (FV 18+)       | Legend    |

| Terräng                      | Mod. allmän | Mod. spec. | Mängd mat        |
|------------------------------|-------------|------------|------------------|
| Otroligt gynnsam             | +6          | +8         | 2 dagsransoner   |
| Gynnsam                      | +4          | +6         | 1 ½ dagsransoner |
| God                          | +2          | +4         | 1 dagsranson     |
| Varken god eller karg (skog) | ±0          | +2         | ½ dagsranson     |
| Karg (prärie/savann/stäpp)   | –2          | ±0         | ⅓ dagsranson     |
| Mycket karg (arktisk/tundra) | –3          | –1         | ¼ dagsranson     |
| Otroligt karg (Isvidda)      | –4          | –2         | ⅕ dagsranson     |





I terränger där en minusmodifikation erhålles kan personen inte finna någon mat genom att enbart lyckas med färdighetsslaget för färdigheten Botanik. För att finna mat i en sådan miljö måste personen först ha lyckats med ett färdighetsslag i färdigheten Överlevnad. Lyckas han där efter med ett färdighetsslag i färdigheten Botanik fördubblar han mängden mat som han finner (se *Överlevnad*, s. 87).

En botaniker kan också använda sin färdighet i växtlära för att utöka vetenskapen kring ett visst ämne som kan utvinnas ur olika växtdelar. Den användas också för att finna ingredienserna som behövs för att framställa ett extrakt med färdigheten Extraktkunskap (se s. 51).

För att finna ingredienserna som behövs vid framställning av ett extrakt krävs det att personen tillbringar en hel dag med att söka efter den speciella råvaran. Först och främst krävs det dock att personen vet var han ska söka, vilket medför att han måste lyckas med ett modifierat färdighetsslag (se tabell nedan) som beror på ingrediensens vanlighet (se *Basämnens vanlighet*, s. 100). Lyckas detta slag känner han till örtens hemvist (det är alltid bra att teckna ned alla ämnen som en person känner till så att denne inte behöver slå färdighetsslaget flera gånger för en och samma ört). Hittar han sedan till växtens hemvist slår han ett nytt modifierat färdighetsslag. Lyckas också detta slag finner han 174 doser av växten. Ett perfekt slag ger honom 374 doser. Vid ett fummel tror han att han har hittat 174 doser som i själva verket har helt motsatt effekt än den egenskap han sökte.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Vid FV 1-3 har personen fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 1 och vid FV 4-7 har han kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 2.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Personen erhåller nu +1 i färdigheterna Extraktkunskap och Överlevnad. Personen har fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 3.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Personen erhåller nu +2 i färdigheterna Extraktkunskap och Överlevnad. Personen har fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 4.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Personen erhåller nu +3 i färdigheterna Extraktkunskap och Överlevnad. Personen har fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 5.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen känner nu till de flesta av de ovanligaste ämnena för drog- och giftframställning, endast de mest sällsynta ämnena kan ha undkommit spelaren. Personen erhåller nu +4 i färdigheterna Extraktkunskap och Överlevnad.

## Buktala

**Bas:** FYS; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Buktala är förmågan få sin röst att låta som om den kommer från en annan plats än från buktalaren själv. Beroende av färdighetsvärde kan buktalaren åstadkomma olika djurläten, ljud och röster vilka hamnar olika långt bort inom en radie från buktalaren.

Personen kan inte själv föra en konversation samtidigt som han buktalar. Den som vill försöka genomskåda en buktalare och hitta den verkliga källan till ljudet eller rösten måste lyckas med ett INT-slag, där buktalarens FV dras ifrån som en minusmodifikation. Det krävs ett nytt färdighetsslag för färdigheten Bukkala efter varje minut som passerar.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Buktalaren kan få rösten att hamna någonstans inom radien 173 + 3 meter från sig själv. Han kan även

| Botanik  | Mod. |
|--|------|
| För varje kunskapsnivå högre än ämnets vanlighet | +2   |
| Kunskapsnivån samma som ämnets vanlighet         | ±0   |
| För varje kunskapsnivå lägre än ämnets vanlighet | -6   |

bestämma ungefär i vilken riktning han vill att rösten ska hamna i, öster, väster, norr eller söder om sig själv.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Buktalaren kan med säkerhet få rösten att hamna på en plats inom radien sex meter från sig själv. Han kan utöver olika röster även framkalla naturtrogna djurläten hämtade från de vardagligaste djurraserna.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Buktalaren kan med säkerhet få rösten att hamna på en plats inom radien nio meter från sig själv. Han kan förutom olika röster och de vardagligaste djurlätena även åstadkomma mer mekaniska ljud som till exempel en dörr som slår igen, en stol som dras ut eller steg som avlägsnar eller närmar sig.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Buktalaren är nu så duktig att han kan få sin röst att låta som det är två röster. Han kan bestämma exakt varifrån rösterna ska härstamma inom radien femton meter från sig själv.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Buktalaren kan utan större ansträngning få det att låta som om flera personer är upptagna i en stor diskussion. Han kan bestämma exakt varifrån rösterna ska härstamma inom radien tjugofem meter från sig själv. Endast ett perfekt slag kan genomskåda buktalaren.

## Bärsärk

**Bas:** PSY; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Med hjälp av denna färdighet kan en person elda upp sig så mycket inför en strid att han försätts i ett rent ursinne, bärsärk, där bara de primitiva instinkterna styr hans handlingar. Att uppnå bärsärk tar en hel stridsrunda i anspråk och kräver ett lyckat slag med färdigheten Bärsärk. För bärsärkaren blodsmak i munnen eller anfalls under tiden som han eggjar upp sig, får han en positiv modifikation med +3 på slaget. Bärsärken är aktiv i 176 + 6 SR eller tills alla fiender är döda, dock längst 12 SR. Att träda ur en aktiv bärsärk kräver ett lyckat färdighetsslag med färdigheten Bärsärk med modifikationen -5 på slaget. Är bärsärken fortfarande aktiv då inga fiender längre finns i närheten riskerar han att anfalla vänner eller allierade. För att undvika att attackera sina allierade måste bärsärken lyckas med ett PSY-slag modifierat med -3. Misslyckas grundegenskapsslaget attackerar han ett slumpvis valt offer. Efter att bärsärken har gått över måste bärsärkaren vara passiv i 176 + 6 SR innan han kan ta sig för något annat igen. Då bärsärken är passiv kan han endast försvara sig med halverad sk.

Övriga effekter av bärsärken (så länge den är aktiv) beskrivs nedan:

1. Bärsärken behöver inte slå på skräcktabellen.
2. Bärsärken får en extra attack där FV för attacken är lika med FV i färdigheten Bärsärk.
3. Bärsärken förlorar i sin frenesi alla sina pareringar.
4. Bärsärken ger 176 i extra skadebonus.
5. Bärsärkens STY ökar enligt tabellen ovan.

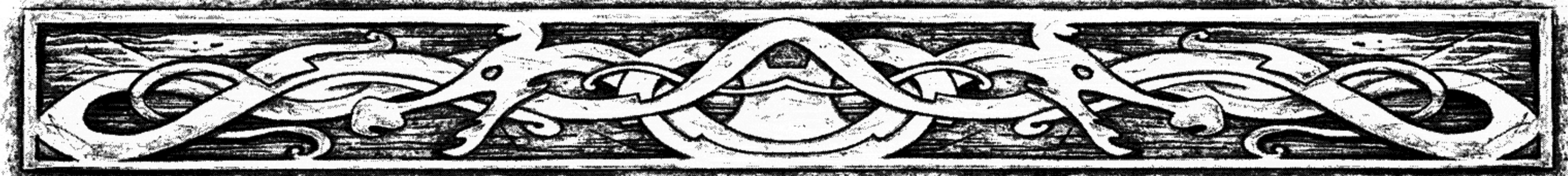
## Dans

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Danser har sedan begynnelsen varit förenade med både religion och betydelsefulla sociala evenemang men är kanske främst förenat med nöjen.

| Bärsärk                        | STY-mod. |
|--------------------------------|----------|
| Minimala kunskaper (FV 1-7)    | +1       |
| Begynnande kunskaper (FV 8-12) | +2       |
| Goda kunskaper (FV 13-15)      | +3       |
| Utmärkta kunskaper (FV 16-17)  | +4       |
| Expertkunskaper (FV 18+)       | +5       |





Denna färdighet omfattar kunskapen om hovdanser, ceremoniella danser förekommande i religiösa riter och vanliga folkdanser. Färdigheten ger även personen en god koordination över sin kropp som han kan ha nytta av utanför dansen.

Personer med denna färdighet har genom träning lärt sig att föra sin kropp på ett graciöst och stilfullt sätt. Han kan med lätthet följa med i nya danser om han bara får tid att observera dansen några ögonblick. Färdighetsslag krävs normalt inte vid de vanligaste eller normalsvåra danserna utan behövs endast vid mer avancerade danser. Spelledaren bedömer då om ett färdighetsslag behövs och eventuella plus- eller minusmodifikationer för slaget.

Vid ceremoniella danser och riter kan personen med kunskap om dans även se och förstå symboliken i och kring dansen. Personen skulle även kunna delta i en ceremoniell dans utan att avslöja sig. Detta kräver dock ett lyckat färdighetsslag och även här bedömer spelledaren om färdighetslaget behöver eventuella plus- eller minusmodifikationer för att lyckas.

Färdigheten kan vid olika danser och tillställningar användas för att höja personens KAR, i publikens ögon sett, med +2 för ett lyckat slag och med +5 för ett perfekt slag under resterande kväll. Effekten håller dock bara i sig så länge rollpersonen inte gör bort sig. Ett misslyckande i ett försök att höja KAR med hjälp av dans medför dock inte att personen snubblar eller gör bort sig på något sätt (fummel gör det däremot).

Allt eftersom färdighetsvärdet stiger ökar inte bara personens kunskaper inom dans utan även hans sätt att röra sig. Färdigheten ger personen plusmodifikationer beroende av kunskapsnivå för följande färdigheter.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Personen rör sig på ett mycket stilfullt och elegant sätt vilket resulterar i +1 i färdigheterna Gyckelkonster, Hoppa, Skugga och Smyga.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Personen rör sig graciöst i allt han gör vilket resulterar i +2 i färdigheterna Gyckelkonster, Hoppa, Skugga och Smyga. Han har även överfört sina dansanta rörelser till stridens rörelser och får därmed +1 på sina attacker och pareringar i närstrid.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen rör sig lätt och spänstigt i allt han gör vilket resulterar i +3 i färdigheterna Gyckelkonster, Hoppa, Skugga och Smyga. Han har även överfört sina dansanta rörelser till stridens rörelser och får därmed +2 på sina attacker och pareringar i närstrid.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen rör sig mjukt och smidigt i allt han gör vilket resulterar i +4 i färdigheterna Gyckelkonster, Hoppa, Skugga och Smyga. Han har även överfört sina dansanta rörelser till stridens rörelser och får därmed +3 på sina attacker och pareringar i närstrid.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen rör sig mjukt och smidigt i allt han gör vilket resulterar i +5 i färdigheterna Gyckelkonster, Hoppa, Skugga och Smyga. Han har även överfört sina dansanta rörelser till stridens rörelser och får därmed +4 på sina attacker och pareringar i närstrid.

## Demonologi

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.** Denna färdighet omfattar läran om demoner och deras ursprung, krafter, namn, uppkomst, svagheter, styrkor samt hur man frammanar eller fördriver dem (dock endast teoretiska kunskaper). Demonolog kallas den man eller kvinna som studerar och kartlägger demoners utseende, förmågor, leverne och sammansättning. Att förstå hur en demon fungerar, lever och vilka säregenskaper den har kan i vissa ögonblick vara livsavgörande inte bara för den som studerar demoner utan även för dem som befinner sig tillsammans med demonologen, då denne kan delge sina vänner om demonens styrkor och svagheter.

Kunskapen som en demonolog besitter om demonerna speglas av färdighetsvärdet han har i färdigheten. Det är upp till spelledaren att bedöma vilka sorters demoner personen känner till samt vad han vet om dessa. Till exempel har en demon fler än en förmåga eller skepnad är

det inte alls säkert att personen känner till alla utan kanske endast en av dem. Kunskaperna som personen äger bör tecknas ned på ett speciellt papper eftersom det kan vara svårt att skilja på vad spelaren vet och vad personen vet om en speciell varelse. För vart tredje FV en person har i färdigheten Demonologi får han dra bort ett på sitt skräcktabellslag då han stöter på en demon.

## Djurträning

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.**

Djurträning är inte bara förmågan att träna upp djur till att prestera olika saker utan är också ett mått på vilken kontakt en person har med de djur som han möter eller har i sin ägo. För att kunna hantera ett tränat djur till fullo måste personen både vara införstådd med dess träning och veta hur han ska tilltala eller kommunicera med djuret. Denna kunskap får man endast genom färdigheten Djurträning.

Fördelen med att äga ett tränat djur och att ha kunskapen att hantera djuret är att man erhåller en plusmodifikation i färdigheter där djuret kan användas som ett hjälpmedel, till exempel i färdigheterna Spåra och Jaga. Ett stridstränat djur kan dessutom ge sin ägare plusmodifikationer i strid (se beskrivningarna av djurfärdigheter nedan för att få mer information).

Färdigheten används för två olika saker. Först och främst är det kunskapen att ge ett djur speciella färdigheter och förmågor genom noggrann träning. Färdigheten djurträning används till exempel då en häst eller något annat riddjur ska ridas in eller då det ska stridstränas. Färdigheten används också för att träna djur till att utföra olika konster, trick och aktiviteter som till exempel när jaktfåglar ska tränas till att fånga ett byte eller hämta något speciellt, eller då hunddjur ska tränas till att spåra, jaga eller stridstränas.

För att träna ett djur så att det får en färdighet eller egenskap krävs ett antal lyckade färdighetsslag i färdigheten Djurträning. Djurtränaren måste minst tillbringa två timmar per dag med djuret vilket resulterar i ett visst antal färdighetsslag (se kunskapsnivåer nedan). Ett perfekt slag räknas som tre lyckade färdighetsslag. Vid ett misslyckande händer inget utan djuret och tränaren står kvar på samma plats i inläringen som tidigare. Men vid ett fummel däremot, går inläringen tillbaka fem steg.

Separata färdigheter måste utvecklas för träning av varje djurras. Djurträning (hästar) är en, Djurträning (hundar) är en annan och så vidare.

Färdigheten djurträning är, förutom själva träningen av ett djur, även förmågan att kunna kommunicera med djuret. Genom rätt kommunikation med det tränade djuret får djurtränaren djuret att prestera de färdigheter och förmågor som det har lärt sig. Beroende av djurtränarens färdighetsnivå erhåller han extra modifikationer utöver de som djuret redan kan prestera.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Djurtränaren får slå ett färdighetsslag per månad vid träning och har lärt sig kommunicera med ett djur samt kontrollera det så att dess förmågor kan brukas.

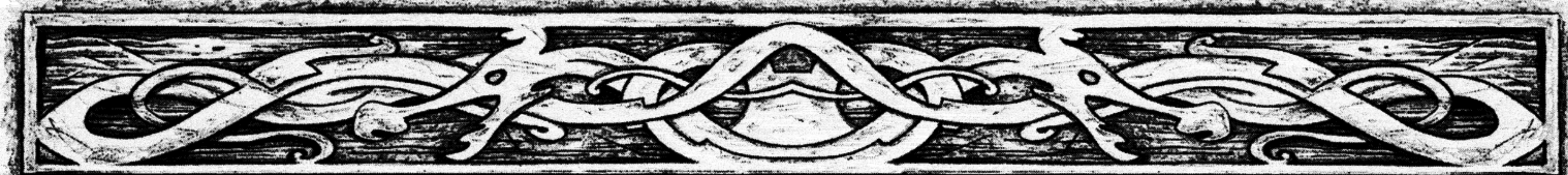
**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Djurtränaren får slå ett färdighetsslag varannan vecka vid träning och har lärt sig kommunicera med ett djur samt kontrollera det så att dess förmågor kan brukas och förstärkas med +1.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Djurtränaren får slå ett färdighetsslag per vecka vid träning och har lärt sig kommunicera med två djur samt kontrollera dem så att deras förmågor kan brukas och förstärkas med +2.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Djurtränaren får slå två färdighetsslag per vecka vid träning och har lärt sig kommunicera med två djur samt kontrollera dem så att deras förmågor kan brukas och förstärkas med +3.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Djurtränaren får slå tre färdighetsslag per vecka vid träning och har lärt sig kommunicera med tre djur samt kontrollera dem så att deras förmågor kan brukas och förstärkas med +4.





**Exempel:** En person med FV 15 i färdigheten Djurträning och FV 10 i färdigheten Spåra äger en hund vars tränade duglighetsnivå är 2 för ändamålet Spåra (se nedan). Personen erhåller när han ska följa ett spår och samtidigt tar hjälp av sin hund följande plusmodifikation på att lyckas. Eftersom personen har FV 15 försträcks hundens förmåga med +2 och hunden har duglighetsnivå 2 och genererar därför +8. Allt som allt erhåller personen +10 vid sitt försöka att lyckas spåra.

Ett djur kan uppnå tre olika nivåer beroende av hur länge det tränats. Varje nivå ger djuret en viss duglighet för det ändamål som djuret tränats till. Vid varje ny nivå erhåller djuret en förbättrad modifikation som dess ägare kan ha stor nytta av. De tre nivåerna är Duglig, Utmärkt och Mästerlig.

Nedan följer några användningsområden som ett djur kan tränas till (vissa färdigheter och förmågor kan endast tillämpas på ett speciellt djur) och hur många färdighetsslag som krävs för att djuret ska få den förmåga som det tränats för (se tabell nedan). Vid respektive ändamåls beskrivning står även de modifikationer som djurets ägare kan få ta del av beroende djurets duglighet. Det finns inget som säger att ett djur inte kan ha flera förmågor, snarare tvärt om. För vad vore en stridstränad häst om den inte var duktig på att hoppa också.

**Apport:** Apport innebär att djurtränaren med ett kommandoord kan få djuret att hämta en sak eller att självständigt leta rätt på det. För varje duglighetsnivå som djuret når ökar dess chans (FV) att finna det aktuella föremålet. Färdighetsvärdet som djuret har är för Duglig FV 5, Utmärkt FV 8 och Mästerlig FV 12. Vilket modifieras beroende av djurtränarens kunskapsnivå i färdigheten Djurträning. Spelledaren ger sedan djuret olika modifikationer beroende av omständigheterna kring respektive situation.

**Finna dolt:** Finna dolt innebär att djuret letar efter dolda ställen där den känner att någon eller något har varit och markerar vart detta är, som till exempel ett spår som fortsätter in genom en vägg. För varje duglighetsnivå erhåller djuret +2 som sedan djurtränaren kan använda som modifikation i färdigheten Finna dolda ting.

**Hoppa:** Hoppa innebär att riddjuret, oftast en häst, är tränat för att hoppa över hinder av olika slag. Det kan till exempel vara över en stock eller över ett stup. (Se *Rida*, s. 73.)

**Jakt:** Jakt innebär att djuret tränats för att driva in ett byte mot sin ägare eller själv ge sig av för att på egen hand försöka fälla ett djur. För varje duglighetsnivå erhåller djuret +2 som sedan djurtränaren kan använda som modifikation i färdigheten Jaga/Fiska. Skulle djuret själv jaga har han följande FV beroende av duglighetsnivå, Duglig FV 5, Utmärkt FV 8 och Mästerlig FV 12. Vilket modifieras beroende av djurtränarens kunskapsnivå i färdigheten Djurträning. Spelledaren ger sedan djuret olika modifikationer beroende av omständigheterna kring respektive situation. Djuret finner per dag, vid ett lyckat färdighetsslag, enbart småvilt vilket ungefär motsvarar en halv dagsranson mat.

**Kurir:** Kurir innebär att djuret tränats för att återvända till en viss plats. För varje duglighetsnivå kan djuret återvända till en extra plats.

**Vakt:** Vakt innebär att djuret tränats för att ge ifrån sig ljud eller på

annat sätt uppmärksamma sin ägare då någon icke välkommen kommer i dess närhet samt att anfälla den som kommer för nära vaktplatsen. För varje duglighetsnivå kan djuret vakta en kvadratkilometer.

**Sprinta:** Sprinta innebär att djuret är tränat för att kunna löpa snabbare än normalt.

**Spåra:** Spåra innebär att djuret kan följa ett spår som djurtränaren visar djuret. För varje duglighetsnivå erhåller djuret +4 som sedan djurtränaren kan använda som modifikation i färdigheten Spåra.

**Stridsträning:** Stridsträning innebär att djuret tränats för att hjälpa sin ägare under strid. Detta innebär att djuret hjälper till på ett sådant sätt att ägaren erhåller, för varje nådd duglighetsnivå hos djuret, +2 på sina attacker under strid samtidigt som fienden erhåller -2 på deras attacker. Djuret anfaller själv inte fienden utan hjälper sin ägare genom att vara i vägen för fienden så mycket som möjligt. Ska djuret attackera under striden erhålles inte någon plus och minusmodifikation.

## Dold förflyttning

**Bas:** (INT + SMI) ÷ 2; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3;

**Allmän färdighet:** 5.

Detta är färdigheten som gör att en person kan förflytta sig så gott som osynligt i olika miljöer. Därför är färdigheten, precis som de båda färdigheterna Gömma sig och Smyga en mycket viktig kunskap för den som vill förbli osedd av andra. Dold förflyttning gör att personen både kan förflytta sig och samtidigt hålla sig gömd, detta i olika miljöer som till exempel i skuggor, buskage eller bland folk. Man skulle kunna säga att färdigheten är en kombination av färdigheterna Gömma sig, Kamouflage och Smyga.

Dold förflyttning kan en person utnyttja då han skuggar någon, vill hålla sig undan någon, vill ta sig förbi eller fram till någon utan att påkalla dennes uppmärksamhet. En person som förflyttar sig dolt tar ofta hjälp av kamouflerande mantlar och försöker att hålla sig i de mörkaste skuggorna och de grötigaste miljöerna samtidigt som han försiktigt rör sig framåt. Märk dock att färdigheten Dold förflyttning endast ger personen förmågan att förflytta sig dolt och inte ljudlöst. Även den som är osynlig kan ge ifrån sig ljud om han inte ser upp vart han går.

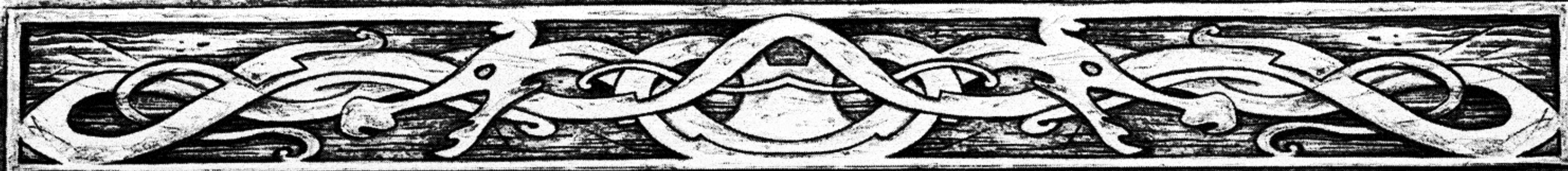
En person som försöker att hålla sig dold i en folkmassa vet hur han ska hantera situationen för att hålla sig i bakgrunden och inte fånga någons uppmärksamhet. Ju större folkmassan är desto enklare är det att hålla sig obemärkt och tvärt om. Den som försöker att förflytta sig dolt bland folk kan endast röra sig hälften av sin normala förflyttning. Men vill han så går det att förflytta sig fortare framåt samtidigt som han försöker vara osynlig i folkmassan. För varje extra meter utöver den halva av förflyttningen som personen rör sig erhåller denne -1 på chansen att lyckas. Vill han däremot gå saktare fram erhåller han för varje meter saktare, än den halverade förflyttningen som personen rör sig, istället +2.

**Exempel:** En person som har förflyttning 12 rör sig då han förflyttar sig dolt i en folkmassa 6 meter per stridsrunda. Har han bråttom och istället vill förflytta sig 8 meter per stridsrunda och därmed riskera att bli sedd erhåller han en minusmodifikation på -2 för att lyckas. Vill han däremot förflytta sig saktare, till exempel 4 meter per stridsrunda erhåller han plusmodifikationen +2 för att lyckas.

Den som försöker att förflytta sig i andra miljöer, till exempel i skuggorna, i buskage, i skogen, intill en vägg eller någon annanstans där det finns mycket störande objekt som på något sätt stör sikten, gör detta genom att smidigt förflytta sig från en säker (dold) plats till en annan. Detta gör att han kan förflytta sig så gott som osynlig. Dold förflyttning av detta slag är tidskrävande (först tar man sig till ett skydd, tittar sig omkring innan man fortsätter till nästa) och därför kan en person endast förflytta sig en tredjedel av sin normala förflyttningsskapacitet. Men vill en person riskera att bli upptäckt så går det att förflytta sig fortare framåt samti-

| Ändamål       | Antal färdighetsslag/nivå |         |           |
|---------------|---------------------------|---------|-----------|
|               | Duglig                    | Utmärkt | Mästerlig |
| Apport        | 3                         | 5       | 8         |
| Finna dolt    | 10                        | 17      | 29        |
| Hoppa         | 3                         | 5       | 8         |
| Jakt          | 6                         | 10      | 17        |
| Kurir         | 8                         | 13      | 22        |
| Sprinta       | 4                         | 7       | 12        |
| Spåra         | 5                         | 8       | 13        |
| Stridsträning | 9                         | 15      | 25        |
| Vakt          | 5                         | 8       | 13        |





digt som han försöker vara osynlig. För varje extra meter utöver den tredjedel av förflyttningen som personen rör sig erhåller denne -1 på chansen att lyckas. Vill han däremot gå saktare fram erhåller han för varje meter saktare istället +2 på att lyckas.

**Exempel:** En person som har förflyttning 12 rör sig då han förflyttar sig dolt 4 meter per stridsrunda. Har han bråttom och kan riskera att bli sedd och istället vill förflytta sig 6 meter per stridsrunda erhåller han en minusmodifikation på -2 för att lyckas. Vill han förflytta sig saktare till exempel 3 meter per stridsrunda erhåller han plusmodifikationen +2 för att lyckas.

Alla färdighetsslag slås dolt av SL. Vid dold förflyttning innebär ett lyckat färdighetsslag att personen klarar av att förflytta sig dolt under sex stridsrundor. Vill en person förflytta sig dolt bland folket längre än så måste han lyckas med ett nytt färdighetsslag. Ett lyckat färdighetsslag innebär för den som har förflyttat sig dolt bland folk till exempel att han obemärkt lyckas förfölja eller hålla sig undan från någon. Vid dold förflyttning i andra miljöer medför ett lyckat slag till exempel att han klarar av att obemärkt ta sig fram till någon eller att ta sig osedd förbi en vaktpost. Ett misslyckande behöver inte resultera i att personen blir upptäckt (upp till spelledaren att avgöra, ett PER slag kan vara lämpligt för att se om personen upptäcker eller inte upptäcker den som förflyttar sig dolt) men han får en minusmodifikation på -5 på att lyckas om han försöker sig på en ny dold förflyttning i anslutning till misslyckandet. Ett fummel däremot resulterar i att personen blir upptäckt. Även slagen som visar om en person lyckas upptäcka någon som förflyttar sig dolt slås dolda av spelledaren som i förväg bör ha tecknat ned sina spelares karaktärers grundegenskapsvärden.

För att se om en person lyckas med att förflytta sig dolt i olika miljöer kan man göra på ett av två sätt. Det första sättet är enklast och går betydligt fortare än det andra. Spelledaren ger helt enkelt personen som vill förflytta sig dolt en modifikation på färdighetsslaget beroende av situationen, från mycket lätt (+5) till extremt svårt (-10). Personer som vill upptäcka den som förflyttar sig dolt får även han en modifikation på sitt grundegenskapsslag i grundegenskapen PER beroende av situationen. Dessutom kan han få en modifikation som beror på hur väl den som förflyttar sig dolt lyckades (FV - träningsresultat vilket är lika med modifikationen). Personen kan även upptäcka den som förflyttar sig dolt med hjälp av ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting.

Det andra sättet är lite mer komplicerat och bör endast användas i mycket viktiga situationer. Först bestämmer spelledaren situationens skyddsvärde. Detta värde visar hur lätt eller svårt det blir att lyckas med den dolda förflyttningen. Skyddsvärdet bestäms genom att spelledaren tar två ytterligheter (till exempel dagsljus respektive becksvalt mörker eller ett öppet fält respektive en snårskog) och ger dem värdet 1 respektive 20 och bestämmer vart någonstans på skalan miljön där personen ska försöka förflytta sig dolt passar in. Eftersom skyddsvärdet 10 är något mitt emellan motsvarar detta en modifikation på  $\pm 0$  och varje steg i vardera riktning ger en plus eller en minusmodifikation på personens FV (till exempel mörka skuggor, skyddsvärde 12, ger +2 på att lyckas).

**Skuggor:** Skyddsvärde 1 betyder inga synbara skuggor (dagsljus), 10 svaga skuggor och 20 betyder becksvalt mörker.

**Övriga skyddsmiljöer:** Dessa miljöer fungerar på liknande sätt som då en person försöker att förflytta sig dolt i skuggorna. Först bedömer spelledaren miljön och ger den ett skyddsvärde mellan 1 och 20, där 1 motsvarar ett öppet fält eller ett tomt rum och där 20 motsvarar snårskog eller ett rum till bredden fyllt av möbler. För att bedöma eventuella plus och minusmodifikationer, se *Skuggor* ovan.



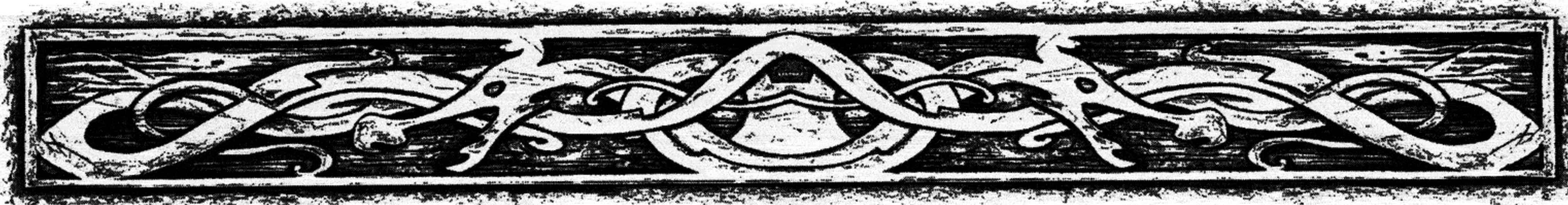
**Folkmassa:** Fungerar på liknande sätt som då en person försöker att förflytta sig dolt i skuggor eller i övriga miljöer. Spelledaren ger folkmassan ett skyddsvärde som symboliserar mängden folk i jämförelse med befintligt utrymme och hur många det skulle kunna få plats. Skyddsvärdet 1 symboliserar ett folktomt torg eller rum och där 20 symboliserar ett torg eller rum till bredden fullt av folk. För att bedöma eventuella plus- och minusmodifikationer, se *Skuggor* ovan.

**Flera skyddsmiljöer:** Då en person försöker att förflytta sig dolt på en plats där flera skyddsmiljöer (exempelvis skugga och skog) finns med i beräkningen läggs de olika plusmodifikationerna ihop för den som försöker sig på detta. Skulle något av skyddsmiljöerna symboliseras av ett skyddsvärde lägre än 10 ignoreras minusmodifikationen som genereras av den eftersom han då enbart får skydd från antingen skuggan eller skogen. Skulle alla skyddsmiljöer symboliseras av ett skyddsvärde under 10 används det värde som ligger närmast 10 som modifikation. Samma sak gäller för den som befinner sig i skuggorna och samtidigt i en folkmassa.

**Exempel:** En person som försöker att förflytta sig dolt bland skuggor (skyddsvärde 8) erhåller en minusmodifikation på -2 för att lyckas.

En person som försöker att förflytta sig dolt bland skuggor (skyddsvärde 12) erhåller en plusmodifikation på +2 för att lyckas.





En person som ska förflytta sig dolt bland skuggor (skyddsvärde 11) i en skog (skyddsvärde 12) erhåller en plusmodifikation på +3 ( $1 + 2 = +3$ ).

En person som ska förflytta sig dolt bland skuggor (skyddsvärde 11) inuti en skog (skyddsvärde 8) erhåller enbart en plusmodifikation på +1 då han försöker att förflytta sig dolt där.

En person som ska förflytta sig dolt bland skuggor (skyddsvärde 8) inuti en skog (skyddsvärde 6) erhåller en minusmodifikation på -2 då han försöker att förflytta sig dolt där.

För att se om en person lyckas upptäcka en person som förflyttar sig dolt gör man enligt följande (tänk dock på att modifikationen som genereras från en folkgrupps, skuggas eller miljöes skyddsvärde blir det omvända för den som försöker att upptäcka någon dold, det vill säga skyddsvärde 12 ger den sökande -2 och skyddsvärde 7 ger den sökande -3 på att lyckas).

**Personen letar inte:** Han kan genom ren tur upptäcka en person som förflyttar sig dolt genom att lyckas med ett grundegenskapsslag delat med två i grundegenskapen PER modifierat med den dolda FV i färdigheten Dold förflyttning ( $PER \div 2 - FV$ ).

**Personen letar aktivt:** Han kan då upptäcka en person som förflyttar sig dolt genom att lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen PER modifierat med den dolda FV i färdigheten Dold förflyttning och omgivningens skyddsvärde ( $PER - FV \pm$  skyddsvärdet).

**Personen letar mycket aktivt:** Han upptäcker då den som försöker att förflytta sig dolt genom att lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting eller genom att helt enkelt gå rätt fram till den gömde.

**Flera skyddsmiljöer:** Om en person försöker att upptäcka någon som förflytta sig dolt i en miljö som både innehåller skuggor och övriga miljöer läggs de negativa modifikationerna ihop för den som letar aktivt ( $PER - FV \pm$  skyddsvärden). Skulle någon av skyddsmiljöerna symboliseras av ett skyddsvärde lägre än 10 ignoreras plusmodifikationen som genereras av den. Skulle alla skyddsmiljöerna symboliseras av ett skyddsvärde under 10 används det värde som ligger närmast 10. Samma sak gäller för att upptäcka någon som befinner sig i skuggorna och samtidigt i en folkmassa.

**Exempel:** En person med PER 15 som letar aktivt efter någon som har lyckats med att förflytta sig dolt, vars FV i Dold förflyttning är 7 och spelledaren har bedömt den skuggiga miljön har ett skyddsvärde på 14, det vill säga -4, måste slå under 4 för att upptäcka honom ( $15 - 7 - 4 = 4$ ).

En person som ska upptäcka någon som förflyttar sig dolt i skuggorna (skyddsvärde 12), inuti en skog (skyddsvärde 11) erhåller en minusmodifikation på -3 ( $-2 - 1 = -3$ ) på att lyckas upptäcka denne.

En person som ska upptäcka någon som förflyttar sig dolt i skuggorna (skyddsvärde 12), inuti en skog (skyddsvärde 5) erhåller enbart minusmodifikation på -2 på att lyckas upptäcka denne.

En person som ska upptäcka en förflyttar sig dolt i skuggorna (skyddsvärde 8), inuti en skog (skyddsvärde 4) erhåller enbart plusmodifikation på +2 på att upptäcka denne.

Lyckas den som söker med sitt grundegenskapsslag (modifierat med eventuella modifikationer) upptäcker han personen och kan reagera i stridsrundan efter upptäckten (slå 1T6 för att se i vilken stridsrunda upptäckten gjordes). Misslyckas personen får han en ny chans att upptäcka personen som förflyttar sig dolt efter det att de sex stridsrundorna har passerat, då även den som förflyttar sig dolt får slå ett nytt färdighetsslag (om han nu finns kvar i området). För ytterligare modifikationer som beror på omgivning, den som söker eller hos den som förflyttar sig dolt är upp till spelledaren att komma på.

En person som har lyckats med ett färdighetsslag för färdigheten Smyga erhåller då han försöker förflytta sig dolt följande plusmodifikation i färdigheten Dold förflyttning (ett fummel resulterar i -10):

| Kunskapsnivå: Smyga             | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|---------------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Dold förflyttning | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

## Dra vapen

**Bas: SM1; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.**

För att snabbt kunna försvara sig och delta i en strid är denna färdighet till stor hjälp. Färdigheten gör att en person kan dra fram sitt eller sina vapen samt sköld och få chansen att använda dem redan i samma stridsrunda. Färdigheten gäller endast för en vapengrupp, till exempel Dra vapen (enhandsfattade yxor) är en färdighet och Dra vapen (enhandsfattade svärd) är en annan färdighet.

Färdigheten går endast att använda när personen är medveten om att en strid kan vara nära och inte då personen blir överraskad eller anfallen bakifrån. Ett lyckat färdighetsslag medför att personen hinner få fram sitt vapen redan under samma stridsrunda som attacken sker. Personen får då välja mellan att antingen attackera eller parera en gång med sitt vapen eller att parera om det är skölden som han väljer att ta fram. Ett misslyckande medför att personen endast får fram sitt vapen. Han kan då varken attackera eller parera, utan får vänta tills nästa stridsrunda för att kunna agera i striden.

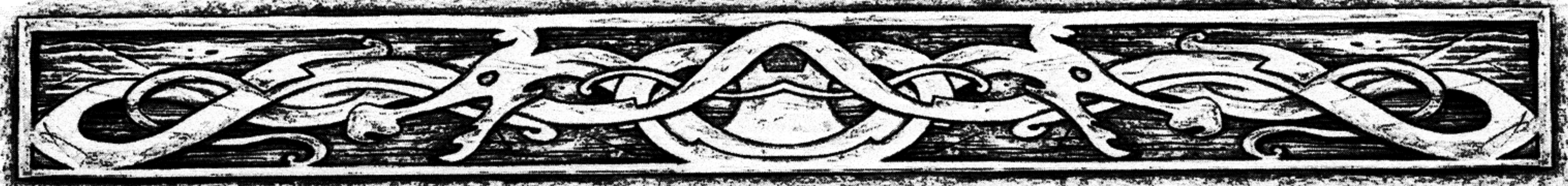
En person som vill dra två vapen eller ett vapen och en sköld kan göra detta om han lyckas med två färdighetsslag i följd, ett för respektive vapen eller ett för vapnet och ett för skölden. För det första av de båda färdighetsslagen erhålles ingen minusmodifikation men för det andra får han -5 på att lyckas. Båda dessa färdighetsslag måste lyckas för att personen ska kunna delta direkt i striden. En person som lyckas dra två vapen får göra två stridshandlingar (attacker och pareringar), ett med varje vapen. En person som lyckas dra ett vapen samt sköld får välja mellan antingen två pareringar eller en parering och en attack. FV för attacken eller pareringen är lika med personens FV i färdigheten Dra vapen (för den vapengrupp han har). Ett misslyckande vid något av de båda färdighetsslagen gör att personen endast får upp sina vapen eller sitt vapen och sköld. Han kan då varken attackera eller parera, utan får vänta tills nästa stridsrunda för att kunna agera i striden.

Ett fummel medför att personen tappar sitt vapen som flyger 1T6 meter i slumpvis vald riktning, tar två stridsrundor att plocka upp och personen kan vara med i striden den tredje stridsrundan efter det att han fumlat.

Tack vare att vapengrupperna enhandsfattade och tvåhandsfattade svärd samt vapengrupperna enhandsfattade och tvåhandsfattade yxor är så närbesläktade kan den som är skolad i att Dra vapen för den ena kategorin (till exempel antingen enhandsfattade eller tvåhandsfattade svärd) få lära sig den andra till halva FP-kostnaden så länge den inte överstiger den första vapengruppens FV. En person som lärt sig färdigheten Dra vapen med den ena vapengruppens vapen kan också Dra vapen med den närliggande vapengruppens vapen, detta på grund av de stora likheterna mellan den enhandsfattade och tvåhandsfattade vapengruppen. Personen har då halverad FV för att lyckas med detta. Till exempel en person med FV 12 i färdigheten Dra vapen (enhandsfattade yxor) kan tack vare likheten vapengrupperna emellan även Dra vapen (tvåhandsfattade yxor) med FV 6. Samme person kan även köpa färdighetsvärde i färdigheten Dra vapen (tvåhandsfattade yxor) för halva FP-kostnaden tills det att FV i de båda grupperna är lika. Läs mer om de olika vapengrupperna under Vapentechnik (närstridsvapen), s. 84.

**Exempel:** En person, som står med sitt vapen nedstoppat och resonerar med en samling rövare vilka alla har sina vapen dragna kan i samma ögonblick som rövorna bestämmer sig för att anfalla dra sitt eget vapen och direkt kunna möta attacken genom att lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Dra vapen, initiativ slås som vanligt. Skulle han misslyckas får han endast upp sitt va-





pen och måste vänta tills nästa stridsrunda för att kunna attackera och parera som vanligt.

Om samme person vill försöka dra både sitt vapen och sin sköld i det ögonblick de illasinnade rövorna anfaller måste han lyckas med både Dra vapen (vapengrupp) samt Dra vapen (vapengrupp små eller stora sköldar), där det andra färdighetsslaget har minusmodifikationen -5. Lyckas han med båda slagen kan han redan i samma stridsrunda delta aktivt i striden men skulle han misslyckas med ett eller båda av dessa färdighetsslag får han endast upp sitt vapen och sin sköld och måste sedan vänta tills nästa stridsrunda för att kunna attackera och parera som vanligt med dessa.

En person som går med sina vapen nedstoppade runt ett hörn, helt ovetande om att det där står en ilsken Bergsrese som i samma ögonblick som personen passerar hörnet attackerar. Personen måste då vänta tills nästa SR för att dra vapen på grund av överraskningsmomentet. Lyckas han med att dra vapnet kan han utföra antingen en attack eller en parering under den aktuella stridsrundan. Misslyckas färdighetsslaget får han endast upp sitt vapen och får vänta ytterligare en SR för att delta i striden på vanligt sätt.

## Dramatik

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Dramatik är en färdighet som en person kan ha mycket nytta av i olika situationer. Dramatik är nämligen förmågan att ta på sig en roll, karaktär, så verkligt och bra att personer som utsätts för skådespelaren tar denne för den han utger sig för att vara. Färdigheten ger inte bara förmågan att skådespela utan även kunskapen att klä ut sig i olika skepnader och förklädnader som passar ihop med karaktären personen valt att gestalta. Dramatik ger även den kunnige förmågan att själv skriva teaterstycken, vilka han själv eller i sällskap kan spela upp för en publik eller sälja till något teatersällskap.

## Skrivet teaterstycke

För att skriva ett eget teaterstycke slås ett färdighetsslag för vilket differensen räknas fram (FV-tärningsresultatet). Resultatet, differensvärdet, förs sedan in i resultattabellen nedan där en indikation erhålls om hur bra eller dåligt teaterstycket är. Beroende av vem som sedan läser och bedömer det skrivna teaterstycket kan en plusmodifikation erhållas (se modifikationstabellen, kolumn Läsaren nedan) som sedan läggs till det redan framslagna resultatet för teaterstycket. Det nya värdet (som på nytt hittas i resultattabellen) visar vad läsaren tycker om det skrivna teaterstycket.

## Publikens reaktion

För att se vad en publik tycker om ett skådespel bedömer spelledaren först vem eller vilka det är som tittar på skådespelet (se modifikationstabellen, kolumn Publik nedan). Teaterstycket som ska spelas kan även det generera en modifikation beroende av hur bra det är, till exempel från -10: uruselt till +10: mästerverk. Sedan lägger den person i teatersällskapet som har högst FV färdigheten Dramatik till eventuella plus och minusmodifikationer beroende av publik och teaterstycke och slår ett färdighetsslag. Differensvärdet av detta färdighetsslag (FV ± modifikationer - tärningsresultat) räknas sedan ut och förs

in i resultattabellen nedan för att ge en indikation om vad publiken tycker om skådespelet.

## Personifierande

För att se hur en person reagerar vid ett möte med en skådespelare som förklätt sig och som försöker att gestalta en person bedömer först spelledaren personens kontakt med den som gestaltas och eventuella plusmodifikationer därefter (se modifikationstabellen, kolumn Mötet nedan). Skulle personen som utsätts för bluffen känna till eller tro sig känna till skådespelarens riktiga identitet erhåller skådespelaren -7 för att lyckas med personifieringen. Vid bedömningen bör även spelledaren ta hänsyn till hur skild den falska personligheten är från den äkta, till exempel om en ung flicka skulle klä ut sig och utge sig för att vara en bergsrese bör hennes chanser att lyckas vara synnerligen små. Sedan lägger skådespelaren till eventuella plus och minusmodifikationer till sitt färdighetssvärde och slår ett färdighetsslag. Differensvärdet (FV ± modifikationer - tärningsresultat) av detta slag förs sedan in i resultattabellen för att ge en indikation om hur personen reagerar vid mötet. Skådespelaren måste dock slå ett nytt färdighetsslag varannan timme för att se om han framgångsrikt håller rollen. Dessutom måste skådespelaren slå ett nytt färdighetsslag varje gång han möter en annan person som kan känna till den gestaltade (går till på samma sätt som för den första personen).

## Dyrka lås

**Bas:** (INT + SMI) ÷ 2; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Detta är konsten och kunskapen att på ett tyst och obemärkt sätt låsa eller öppna ett lås utan att ha den rätta nyckeln. För att bruka denna färdighet krävs i de flesta fall att personen har tillgång till en eller flera dyrkar, beroende av låsets komplexitet.

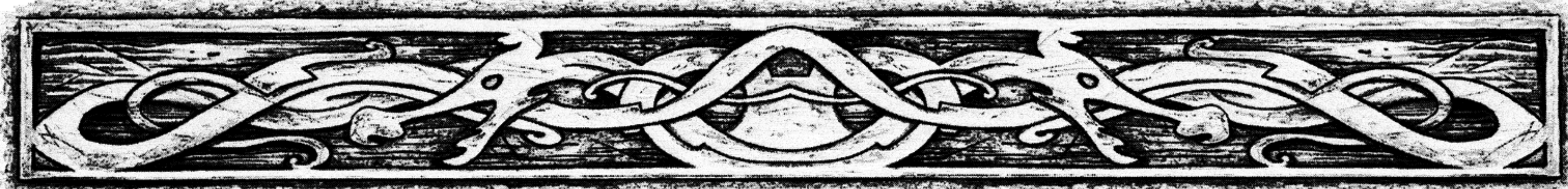
Ju mer komplicerat och avancerat ett lås är desto större minusmodifikation erhåller personen som försöker dyrka låset. Är det å andra sidan ett gammalt lås med mindre komplicerad mekanik kan personen få en plusmodifikation. Varje låsanordning har en svårighetsgrad som måste överträffas av den som försöker dyrka låset. Ju högre svårighetsgrad desto fler lyckade färdighetsslag krävs av personen för att dyrka det. Misslyckas en person med ett färdighetsslag måste han börja om från början igen oavsett hur många färdighetsslag som krävs eller har lyckats. Ett perfekt slag räknas som två lyckade slag och skulle personen fumla riskerar han att låset eller dyrken går sönder. Slå 1T10 för att se i tabellen på nästa sida vilka obehagliga konsekvenser som följer.

Varje försök tar cirka 15 SR (två och en halv minut) beroende av låsets mekanik och varje gång ett misslyckande sker måste rollpersonen slå ett PSY-slag för att se om han fortfarande tror att låset går att dyrkas. För varje nytt misslyckande erhåller personen -2 på PSY-slaget, fyra misslyckande resulterar därmed i ett PSY-slag modifierat med -6 (eftersom det första slaget sker utan modifikation). Skulle ett PSY-slag misslyckas ger rollpersonen upp och erkänner sig besegrad av låsets mekanik.

Eftersom ett lås inte alltid behöver sitta i en dörr eller på en kista utan även kan utgöra en stor och mekanisk konstruktion för öppnandet och stängandet av en port djupt nere i ett dvärgrike erhåller personer

| Läsaren                                    | Publiken                         | Mötet  | Mod. | Differensvärde | Resultat        |
|--|----------------------------------|--|------|----------------|-----------------|
| En person med stor teaterkunskap           | En mycket kräsen och svår publik | En person som känner den gestaltade personen väl | -3   | < 1            | Uruselt         |
| En person med mindre teaterkunskap         | Mindre kräsen publik             | En person som känner till den gestaltade         | +2   | 1              | Mindre bra      |
| En person som inte kan så mycket om teater | En tacksam publik                | En person som har hört talas om den gestaltade   | +5   | 2-4            | Hyfsat          |
| En helt okunnig person                     | En berusad publik                | En person som aldrig sett den gestaltade         | +10  | 5-8            | Bra             |
|  |                                  |  |      | 9-12           | Väldigt bra     |
|  |                                  |  |      | 13-15          | Otroligt bra    |
|  |                                  |  |      | 16-17          | Fantastiskt bra |
|  |                                  |  |      | 18+            | Ett mästerverk  |





#### 1T10 Fummelresultat

|     |  |
|-----|--|
| 1-3 | Dyrken går sönder men fastnar inte i låset.  |
| 4-5 | Låset kärvar och kräver ett extra lyckat färdighetsslag för att dyrkas.  |
| 6   | Dyrken går sönder men fastnar inte. Låset kärvar och kräver två extra lyckade färdighetsslag för att dyrkas.                     |
| 7   | Låset kärvar och kräver tre extra lyckade färdighetsslag.  |
| 8   | Dyrken går sönder och fastnar i låset. Låset måste monteras isär av en låssmed för att kunna användas igen.                      |
| 9   | Låset går sönder och delar faller till marken med ett väldigt klirrande.   |
| 10  | Personen fastnar i låset samtidigt som det faller sönder och blir obrukbart. Personen erhåller 1 KP i skada då han tar sig loss. |

med denna färdighet förståelse och kunskap för mekaniken kring de flesta låsanordningar, stora som små. Med några få blickar kan personen bestämma vilken typ av mekanik låsanordningen består av och därav välja de perfekta verktygen för jobbet ifråga.

För varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Dyrka läs erhålles dessutom +1 i färdigheten Hantera fällor, detta om fällan består av en slags låsanordning.

**Exempel:** En tjuv står vid en dörr som är låst och är fast besluten att ta sig in i rummet på andra sidan. Han beslutar sig för att prova att dyrka upp låset. Tjuven har FV 8 i färdigheten Dyrka lås och låset är så avancerat att det krävs tre lyckade färdighetsslag för att dyrkas. Han plockar fram sina dyrkar och sätter igång. Det första färdighetsslaget lyckas. Han har då kämpat i två och en halv minut och känner att han snart har fått upp låset. Tyvärr misslyckas han med sitt andra färdighetsslag och fem minuter har då passerat. Pillande med dyrkarna i låset börjar tjuven fundera på om han verkligen kan få upp låset. Han slår då ett PSY-slag vilket han lyckas med och fortsätter efter lite tvekan med att försöka dyrka upp låset. De två nästkommande färdighetsslagen som omfattas av en ny femminutersperiod är också lyckade. Det tredje och sista färdighetsslaget som krävs för att öppna låset är dock misslyckat, vilket medför att han är tillbaka där han började och måste på nytt lyckas med tre färdighetsslag för att få upp låset. Tjuven slår ett nytt PSY-slag för att se om de psykiska påfrestningarna är för stora, denna gång är slaget modifierat med -2. Han misslyckas med grundegenskapsslaget och faller för motgångarna och springer därifrån med dyrkarna flygande åt alla håll besviken på sig själv att han inte lyckades komma in i rummet.

### Extraktkunskap

**Bas:** (INT + PER) ÷ 2; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 6.

Extraktkunskap är kunskapen om vad som händer med ett ämne då det blandas med ett annat eller flera andra ämnen. Färdigheten omfattar även preparering och framställning av droger, gifter, motgifter och helande elixir. Personen får även kännedom om vilka ingredienser som krävs för att en blandning ska fungera på ett önskvärt sätt samt vad som händer med en person som på något sätt kommer i kontakt med ett visst ämne eller blandning. Tillvägagångssätten för själva framställningen och förädlingen av ett ämne eller blandning skiljer sig mycket åt beroende av vad som ska framställas och kan ske på många olika sätt.

Extraktkunskap är indelat i fyra olika underfärdigheter, Drogkunskap, Giftkunskap, Läkeörtkunskap och Upptäcka extrakt. Dessa underfärdigheter är alla tätt sammankopplade i förståelsen kring ämnen och den balans av ämnen som råder i kroppen och för framställning av olika preparat.

För varje FV som sätts ut på färdigheten Extraktkunskap får personen 2 FV att sätta ut på någon eller några av dess underfärdigheter. En person kan dock aldrig få ett färdighetsvärde i en av underfärdigheterna

som överstiger det FV som han har i färdigheten Extraktkunskap. 1 FV i någon av underfärdigheterna kostar alltid 1 oavsett kunskapsnivå.

**Exempel:** En person med FV 5 i färdigheten Extraktkunskap får dela ut 10 FV på extraktkunskapens underfärdigheter. Han kan därmed ha FV 5 i en underfärdighet, FV 3 i en annan och FV 2 i den tredje eller så kan han ha FV 5 i två stycken underfärdigheter. Personen får helt enkelt dela ut de 10 FV som han själv vill så länge inte FV i en underfärdighet är högre än det FV han har i färdigheten Extraktkunskap.

Skillnaden mellan en drog, ett gift och ett helande elixir är hårfin. Droger förstärker eller försämrar egenskaper och förmågor hos en person, gift förstör kroppen och dess organ medan helande elixir förbättrar och hjälper kroppen och dess organ. Läs mer om droger, gifter och helande elixir i kapitlet *Extrakt* (se s. 97).

Droger, gifter, motgifter och helande elixir kan alla vara hämtade ur växt- och djurriket eller som en kombination av de båda grupperna. För att en person ska veta var råvarorna för framställningen av ett visst preparat finns att hämta i djurriket krävs det att personen har ett FV i färdigheten Zoologi (se s. 86) och för att hitta de växtbaserade ingredienserna måste han ha ett FV i färdigheten Botanik (se s. 44).

En person med färdigheten Extraktkunskap kan framställa och känna igen olika kraftfulla droger, gifter, motgifter och helande elixir (se kunskapsnivåer nedan). Regler för framställning av olika preparat och huruvida en person känner till ett preparat eller inte finns i kapitlet *Extrakt* (se s. 97).

### Drogkunskap

Detta är kunskapen om att förändra balansen i kroppen genom att tillföra olika ämnen. Färdigheten omfattar förutom själva drogframställningen, vilka ämnen som behövs för att kroppen ska reagera på ett visst sätt, vad som händer med en person som utsatts för en viss drog samt vad som kan hjälpa den utsatte för att på ett eller annat sätt försöka hämma drogens effekt.

Personen är insatt i vilka örter och andra ämnen som ensamma eller i kombination med andra ingredienser ger olika effekter på den som utsätts för drogen. Han vet även efter hur lång tid drogens verkan träder i kraft, hur länge den tilltänkta effekten varar samt hur mycket han behöver av drogen för att effekten ska vara en viss tid.

### Giftkunskap

Detta är kunskapen om att stjälpa och försämma balansen i kroppen genom att tillföra olika ämnen. Färdigheten omfattar förutom själva giftframställningen, vilka ämnen som behövs för att kroppen ska reagera på ett visst sätt, vad som händer med en person som utsatts för ett visst gift samt vad som kan hjälpa den utsatte för att på ett eller annat sätt försöka hämma giftets effekt.

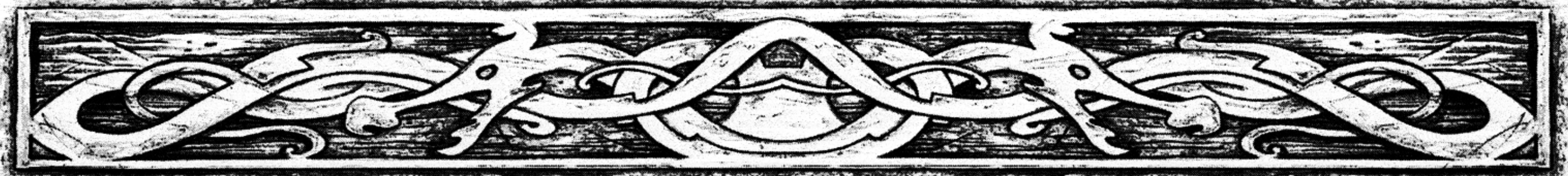
Personen är insatt i vilka örter och andra ämnen som ensamma eller i kombination med olika ingredienser ger olika effekter på den som utsätts för giftet. Han vet även efter hur lång tid giftets verkan träder i kraft, hur länge den tilltänkta effekten varar samt hur mycket han behöver av giftet för att effekten ska vara en viss tid.

### Läkeörtkunskap

Detta är kunskapen om att hjälpa och förbättra balansen i kroppen genom att tillföra olika ämnen. Färdigheten omfattar förutom själva drogframställningen, vilka ämnen som behövs för att påskynda läkningen för en viss form av skada. Med skada menas allt från sjukdomar till brutna kroppsdelar och sår.

Personen är insatt i vilka örter och andra ämnen som ensamma eller i kombination med olika ingredienser ger helande effekter på den som





| Komplexitet | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|-------------|--------|------|-------|-------|-----|
| 1           | ±0     | +2   | +4    | +6    | +8  |
| 2           | —      | ±0   | +2    | +4    | +6  |
| 3           | —      | —    | ±0    | +2    | +4  |
| 4           | —      | —    | —     | ±0    | +2  |

erhåller den läkande drogen. Han vet även efter hur lång tid drogens verkan träder i kraft, hur länge den tilltänkta effekten varar samt hur mycket han behöver av drogen för att effekten ska vara en viss tid.

### Upptäcka extrakt

Detta är kunskapen som ibland kan vara livsnödvändig för personer som handskas med extrakt, av alla dess slag. Färdigheten ger personen förmågan att känna igen ett visst extrakt beroende av dess smak, lukt, utseende och effekt då han eller någon annan har utsatts för extraktet. Har han väl tagit reda på vad det är för ett extrakt han har kommit i kontakt med vet han också vad som kan användas som motdrog för att med den kunna neutralisera effekten. Läs mer i kapitlet Extrakt (se s. 97) för att se hur man gör för att upptäcka ett extrakt genom underfärdigheten Upptäcka extrakt.

Nedan följer vad en person kan beroende av kunskapsnivå. Kunskaperna är generella och visar vad personen kan oavsett vilken underfärdighet personen är specialiserad på.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Personen kan om han följer ett recept framställa extrakt av komplexitet 1 samt även känna igen olika extrakt av komplexitet 1. Personen har fått en kännedom kring ämnen vars vanlighet är 2.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Personen kan nu på egen hand hitta på egna recept till extrakt med komplexitet 1. Han kan om han följer ett recept framställa extrakt med komplexitet 2. Han kan även känna igen olika extrakt av komplexitet 2. Hans kunskap kring olika ämnen har växt till att även omfatta ämnen vars vanlighet är 3.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Personen kan nu på egen hand hitta på egna recept till extrakt med komplexitet 2. Han kan om han följer ett recept framställa extrakt med komplexitet 3. Personen känner även igen olika extrakt av komplexitet 3. Hans kunskap kring olika ämnen har växt till att även omfatta ämnen vars vanlighet är 4.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Personen kan nu på egen hand hitta på egna recept till extrakt med komplexitet 3. Han kan om han följer ett recept framställa extrakt med komplexitet 4. Personen känner även igen olika extrakt av komplexitet 4 och hans kunskap kring olika ämnen har växt till att omfatta ämnen vars vanlighet är 5.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen kan nu på egen hand hitta på egna recept till extrakt med komplexitet 4. Han kan om han följer ett recept utan några större problem framställa även de mest svårframställda extrakten som finns. Personen känner igen de mest ovanliga extrakten av komplexitet 4 och hans kunskap kring olika ämnen har växt till att omfatta så gott som alla ämnen som finns.

En person erhåller plusmodifikationer enligt tabellen ovan beroende av kunskapsnivå då det gäller framställning och igenkännande av olika extrakt.

### Finna dolda ting

**Bas:**  $(INT + PER) \div 2$ ; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Finna dolda ting är konsten att se det som inte är menat att ses eller det som naturen själv har dolt. Färdigheten ger personer ett tränat öga att finna det som är dolt vid ett första ögonkast. Färdigheten används i situationer då det ska fastställas om en person medvetet eller omedvetet lägger märke till något som är av naturen dolt eller något som är me-

| Tillverkarens |      |
|---------------|------|
| FV i Hantverk | Mod. |
| 1-7           | +2   |
| 8-11          | ±0   |
| 12-15         | -2   |
| 16-17         | -4   |
| 18+           | -6   |

nat att inte vara synligt som till exempel fällor, dolda dörrar, gömda personer eller ting.

En person som har ett färdighetsvärde i denna färdighet vet ungefär vart han ska söka och hur.

Det som är helt dolt för den oträ-

nade kan vara mycket uppenbart för den tränade. En ytterst liten reva i en vägg, ett extra slitet trappsteg, ett öga på en staty som saknar färg, en plank på ett golv som verkar vara mindre slitet än det övriga golvet eller en bok som ser extra sliten ut i pärmens nederkant är beskrivningar av detaljer som alla kan dölja något dolt och som endast den tränade lägger märke till.

Denna färdighet ligger alltid verksam och fungerar mer eller mindre som ett sjätte sinne. Oavsett om personen är medveten om det eller ej så söker han av sin omgivning med ett vaksamt öga, ständigt letande efter detaljer som kan betyda något. Spelledaren bör därför alltid slå ett modifierat färdighetsslag dolt då personen kommer till en plats där det finns något dolt. Färdighetsvärdet för det omedvetna Finna dolda ting är personens FV  $\div 2$ . Personer som medvetet söker av ett ställe måste först förklara för spelledaren vart han letar. Därefter slår spelledaren ett dolt färdighetsslag för att se om denne hittar något speciellt. Spelledaren bör slå detta färdighetsslag även om det inte finns något att leta efter för att personen inte ska förstå att det inte finns något att leta efter. Ett lyckat slag innebär att något upptäcks, förutsatt att det finns något att finna. Fummel innebär att rollpersonen tror det motsatta och ett perfekt slag innebär att rollpersonen får mer information än vid ett vanligt lyckat slag, till exempel att rollpersonen hittar en dold dörr och samtidigt upptäcker att det sitter en fälla på dörren.

Beroende av vad det är som ska undersökas och personens färdighetsvärde tar det olika lång tid för en person att undersöka ett område och det är upp till spelledaren att fastställa hur lång tid det tar. En platt vägg går betydligt fortare att undersöka än en vägg som är fylld av kreneleeringar och snickarglädje, en enkel liten kista utan mönster tar mindre tid att undersöka än en med utsmyckningar och så vidare.

Beroende av hur duktig hantverkaren är som har gjort det föremål i vilket det ska finnas något dolt, erhålles olika modifikationer på den undersökandes färdighetsslag. En dold dörr gjord av en mästertlig hantverkare är betydligt svårare att finna än den som är gjord av en amatör, se modifikationstabell ovan.

### Förfalska

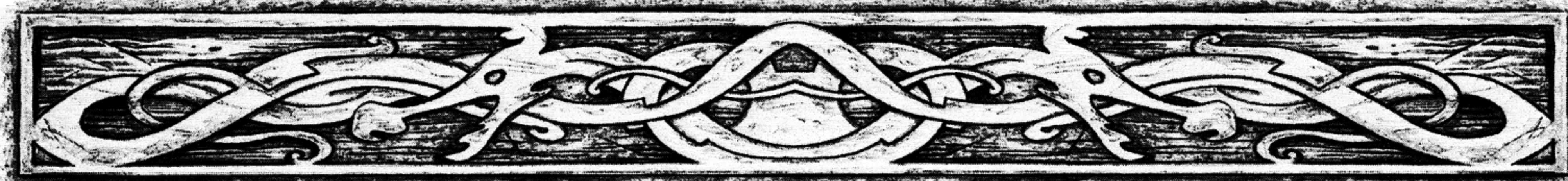
**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Detta är färdigheten som gör att en person kan förfalska ett objekt, som till exempel en målning, ett svärd, en bok, eller en juvel. Färdigheten ger också kunskapen att förfalska dokument, passersedlar, namnunderskrifter, sigill med mera. För att kunna förfalska ett föremål måste dock förfalskaren ha ett färdighetsvärde i färdigheten Hantverk (gällande föremålet). Personer som inte har något hantverk kan naturligtvis inte förfalska ett hantverk på egen hand. Färdigheten Förfalska ger dessa personer enbart kunskapen att förfalska dokument av olika slag.

Vid förfalskningar av handlingar och dokument av olika slag erhåller förfalskaren en plusmodifikation som beror på dennes FV i färdigheten Administration enligt tabellen överst på nästa sida.

För att förfalska ett föremål och få det så likt originalet som möjligt måste rollpersonen först lyckas med ett färdighetsslag i det hantverk som föremålet faller inom. Detta för att tillverka själva objektet. För att ett lyckat resultat skall kunna uppnås måste personen först tillverka föremålet med ett resultat som överstiger Våldigt bra (se Hantverk, s. 56). Därefter slår han ett nytt färdighetsslag, denna gång i färdigheten Förfalska. Detta färdighetsslag modifieras sedan beroende av resultatet vid





själva tillverkningen av föremålet. För varje nivå över resultatet Väldigt bra (vid tillverkningen) erhålles en plusmodifikation på färdighetsslaget i färdigheten Förfalska enligt tabellen till höger. Beroende av hur många gånger förfalskaren har sett originalet tidigare eller hur känt originalet är erhålles ytterligare modifikationer. Dessa modifikationer är helt upp till spelledaren att bestämma, i tabellen till höger finns några förslag på modifikationer.

När sedan alla modifikationer är framtagna slår förfalskaren sitt färdighetsslag för färdigheten Förfalska. Differensen vid detta slag (FV – träningsresultat) visar hur lik förfalskningen är originalet eller hur bra gjord den är (se tabell till höger).

Beroende av hur bra ett föremål är förfalskat erhålles en modifikation på chansen att lyckas genomskåda den. För att genomskåda en förfalskning måste den som försöker sig på detta lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting modifierat enligt tabellen *Förfalskningsresultat* till höger. När en person ska försöka genomskåda ett förfalskat föremål kan han förutom modifikationen från hur bra föremålet är förfalskat erhålla en modifikation på sitt färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting som till exempel beror på hur länge eller hur många gånger han har sett originalet. Dessa modifikationer är det helt upp till spelledaren att bestämma, i tabellen nedan till höger finns några förslag på modifikationer:

## Förhörsteknik

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.  
Förhörsteknik är färdigheten som ger en person kunskap om hur man på bästa sätt får fram information ur en person. Detta genom både konventionella och icke konventionella tillvägagångssätt. Förhöraren lär sig hur han ska gå till väga för att genom fysiskt och psykiskt våld få fram det han vill ur sitt offer. Teknikerna och verktygen är många och ofta mycket fantasifulla. Endast de mest viljestarka härdar ut en förhörarens smärtefyllda kunskaper. För varje halvtimme som går under ett förhör görs ett färdighetsslag utav förhöraren. Detta slag följs av att offret gör ett PSY-slag för att se om han uthärdar behandlingen. Beroende av differensvärdet av förhörarens färdighetsslag (FV – träningsresultat) erhåller offret en plus eller minusmodifikation på sitt PSY-slag, enligt tabellen nedan. Lyckas förhöraren med sitt färdighetsslag erhåller offret inte någon skada. Däremot erhåller offret skada om förhöraren misslyckas. Detta medför att en förhörare kan råka ha ihjäl sitt offer innan han fått informationen han söker ur sitt offer. Varje gång offret misslyckas med sitt PSY-slag sänks PSY temporärt med 1T2. Det är hela tiden det temporära PSY som offret ska slå under, plus/minus modifikationerna från förhörarens färdighetsslag. Medan offrets PSY sakta sjunker ger han ut falsk information eller hävdar att han inte vet något. När offrets PSY har sjunkit till 3 börjar han berätta vad han vet (om han vet något). Vid detta skede lämnar han ut en fjärdedel av den information som han har att delge. Vid PSY 2 berättar han hälften av vad han vet och vid PSY 1 är han besegrad och berättar han

| Differensvärde | PSY-slags-mod. | Skada |
|----------------|----------------|-------|
| > 9            | -5             | —     |
| 9-5            | -2             | —     |
| 4-0            | ±0             | —     |
| -1             | +2             | 1T4   |
| -2- -5         | +3             | 2T4   |
| -6- -9         | +5             | 3T4   |
| < -10          | +10            | 3T6   |

Perfekt slag: Offrets PSY sjunker genast till 3 om han inte lyckas med ett väldigt svårt (-5) PSY-slag.

Fummel: Förhöraren tycker att offret inte har någon som helst information att delge.

| Kunskapsnivå: Administration | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|------------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Förfalska      | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

| Resultat av hantverket | Mod. |
|------------------------|------|
| Väldigt bra            | ±0   |
| Otroligt bra           | +2   |
| Fantastiskt bra        | +5   |
| Ett mästerverk         | +7   |

| Övriga omständigheter vid förfalskning  | Mod. |
|---|------|
| Originalet är ett mästerverk  | -7   |
| Förfalskaren har haft tillgång till originalet under hela tillverkningstiden            | +3   |
| Förfalskaren har haft tillgång till originalet under halva tillverkningstiden           | +2   |
| Förfalskaren har haft tillgång till originalet under en tredjedel av tillverkningstiden | +1   |
| Förfalskaren har själv aldrig sett originalet   | -20  |
| För varje år som gått sedan förfalskaren såg originalet                                 | -5   |
| Originalet är en nationalsymbol   | -5   |

| Differensvärde | Resultat        | Förfalskningsresultat | Mod. |
|----------------|-----------------|-----------------------|------|
| < 1            | Uruselt         | Mindre bra            | +6   |
| 1              | Mindre bra      | Hyfsat                | +2   |
| 2-4            | Hyfsat          | Bra                   | ±0   |
| 5-8            | Bra             | Väldigt bra           | -2   |
| 9-12           | Väldigt bra     | Otroligt bra          | -4   |
| 13-15          | Otroligt bra    | Fantastiskt bra       | -6   |
| 16-17          | Fantastiskt bra | Ett mästerverk        | -10  |
| 18+            | Ett mästerverk  |                       |      |

| Övriga omständigheter vid genomskådande                 | Mod. |
|---|------|
| Den som ser förfalskningen har även gjort originalet    | +15  |
| Den som ser förfalskningen har tidigare sett originalet | +3   |
| Den som ser förfalskningen har aldrig sett originalet   | -18  |
| För varje år som gått sedan han såg originalet          | -5   |

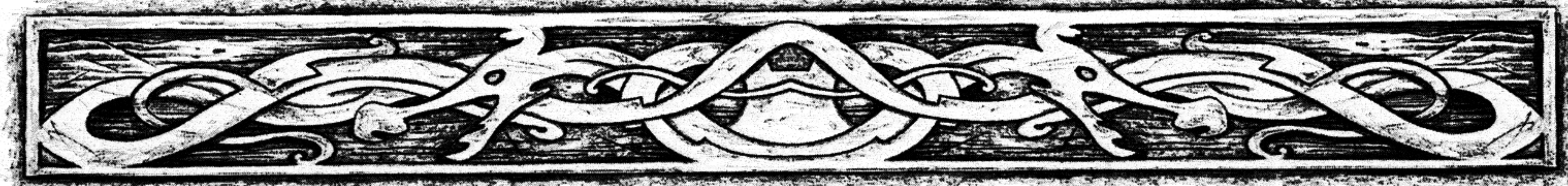
allt som han vet. Skulle offrets PSY sjunka till eller understiga 0 dör offret av den psykiska stress och utmattning som han har erhållit. Offrets PSY hålls hela tiden hemlig av spelledaren så att spelaren inte vet hur mycket offret har berättat eller ha kvar att berätta. Förhöraren vet dock när en person har hamnat på PSY 1 om han lyckas med ett färdighetsslag (ger inte någon skada och offret behöver inte slå något PSY-slag).

## Geografi

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.  
Färdigheten Geografi är ett oerhört hjälpmedel för den kringresande äventyraren och för den som ofta befinner sig i vildmarken. Genom färdigheten erhåller personen kunskaper som hjälper honom att resa och ta sig från en plats till en annan på ett snabbt sätt utan att hamna på omvägar. Färdigheten ger den kunnige en stor överblick över landet eller regionen han har kunskap om. Personen känner till en början till de största lederna som trafikeras, till exempel handelsleder och karavanleder. Han vet vilka de största städerna är och vart maktcentret för landet ligger. Personen vet även vilket eller vilka olika folkslag som bor i landet, vilket eller vilka språk som talas, hur höga bergen är, vilka större sjöar och vattendrag som finns och så vidare.

Allt eftersom en persons FV stiger i färdigheten börjar han även känna till de mindre kända och ovanliga lederna inom landet eller regionen. Något som kan bidra till både genvägar och senvägar, men det viktiga är ibland att färdas osedd och det gör man inte på de största och mest tra-





| Kunskapsnivå: Geografi (land)    | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|----------------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Navigera/Orientera | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

fikerade lederna. Tillsammans med ett högt FV kommer inte bara kännedom om de djurstigar och vägar som endast de män och kvinnor inom vildmarksyrkena känner till, utan även kunskapen om var de olika folkgrupperna påträffas och var olika raser, såsom troll är som mest vanliga. Personen känner även till mindre byar och gårdar, små bäckar och sjöar, grottor och passager, landmärken och ruiner med mera.

Tillsammans med färdigheten Navigera/Orientera är det näst intill omöjligt för den som är mycket kunnig i geografi att gå fel i landet eller regionen. På vissa håll såsom i täta skogar och höga berg är det dock lite lättare att gå vilse eller fel än ute på öppna fält.

En person har två valmöjligheter för hur han vill disponera färdigheten Geografi. Han kan antingen välja att få spetskunskap och därmed mer detaljrikedom kring ett specifikt lands geografi. Han kan också välja att få lite mindre detaljrikedom kring ett specifikt lands geografi och istället utöka kunskapsbredden så att den även innefattar kringliggande länders geografi.

Geografi ger modifikation på färdigheten Navigera/Orientera (förutsatt att orienteringen sker inom landet eller regionen personen har kunskap om) (se tabellerna ovan).

## Geologi

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Geologi är kunskapen om berggrunden, stenar och jordarter. En person med denna färdighet kan genom att se och känna på jorden i området veta om den är bördig eller ej. Han kan genom en närmare undersökning se om ett område är rikt på mineraler såsom fältspat, malm, kvarts och glimmer. Personen kan också vid en närmare undersökning se på bergarten eller jorden och veta om det går bra att gräva gångar och tunnlar där eller om det finns en övervägande risk för ras. Han känner till att förekomsten av vissa mineraler visar tecken på att det även kan förekomma ädla metaller och stenar i området och på så sätt vet han vart en gruva ska sättas i drift för att utvinna en viss metall.

Personen vet i vilka regioner och bergarter det går att finna vissa metaller och stenar samt hur man går tillväga för att finna och identifiera dem. Chansen för att lyckas, hur mycket som finns att gräva fram och hur lång tid det tar att finna dem beror på hur vanligt ämnet är. Detta färdighetsslag slås dolt av spelledaren och utgången bestäms även den av spelledaren.

## Grottorientering

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Denna färdighet ger en person förmåga att kunna finna grova riktningar med hjälp av den växtlighet som lever i grottorna. Personen kan genom att undersöka omgivningen få en känsla för vilket ungefärligt djup de befinner sig på och i vilken riktning han färdas i. Typiska tecken som en grottorienterare letar efter samt läser av kan vara allt från mossor som endast växer på väggar som vetter åt ett visst håll till svampar som alltid lutar sig åt ett speciellt håll.

## Gyckelkonster

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Denna färdighet ger en person färdigheten och koordinationen att utföra de många trick och konster som en gycklare av klass bör klara av. Färdigheten är utmärkt för den som vill tjäna pengar i ett värdshus eller på stadens gator och torg. En person med denna färdighet kan utföra de konster han behärskar enligt kunskapsnivåerna nedan utan problem. Det behövs normalt inte något färdighetsslag för att lyckas utföra konsterna. En gycklare som däremot blir störd av någon eller på annat sätt tappar koncentrationen då han utövar sin färdighet måste lyckas med ett färdighetsslag för att inte tappa kontrollen över det han gör.

| Kunskapsnivå: Geografi (region)  | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|----------------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Navigera/Orientera | ±0     | ±0   | +1    | +2    | +3  |

En gycklares första trick är enkla och inte särskilt avancerade. Till en början består de mest av enkla jongleringstrick och mindre balansakter, men med tiden blir de både avancerade och betydligt mer fängslande för publiken att se på. Färdigheten fungerar alldeles utmärkt då man vill leda bort uppmärksamheten från något annat som händer, vilket han kan göra genom att spruta eld, jonglera med brinnande facklor eller sylvassa knivar. För att verkligen få publiken att kippa efter andan och sträcka på sig för att se kan gycklaren utföra våghalsiga trick med diverse kastvapen som han med precision kastar mot olika mål. Det finns inget som fångar publikens uppmärksamhet bättre än då gycklaren utövar sin kastteknik med ett livsfarligt kastvapen för att träffa planket så nära en vacker och oskuldsfull flicka som möjligt. Gycklaren lär sig kasttekniken från grunden och börjar med att kasta mot olika döda föremål för att sedan, när han blivit bättre och säkrare på sin kastteknik börjar utnyttja sin teknik i farligare sammanhang. På grund av den långa träningen med kastvapen erhåller personen en plusmodifikation i färdigheten Vapentechnik (kastvapen) enligt nedan. Gycklaren kan även genom färdigheten kasta ett kastvapen med skadlig intention. FV för attacken är då lika med gycklarens FV i färdigheten Gyckelkonster. Han kan då endast kasta ett kastvapen varannan SR men erhåller modifikationen ±3 på träfftabellen på grund av sin pricksäkerhet (sikta).

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Med minimala kunskaper är personen nybörjare. Han kan gå på händer, på styltor, svälja och spruta eld samt jonglera med tre bollar samtidigt.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Det han kunde under förra nivån kan han nu perfekt och med extra stor finess. Han har nu lärt sig hantera kastvapen med stor precision vilka han kastar mot olika mål, till exempel så nära som möjligt en vacker flicka (ca 30 cm marginal). Färdigheten ger därmed personen +1 i färdigheten Vapentechnik (kastvapen) samt ±3 på träfftabellen på grund av sin pricksäkerhet (sikta).

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Med goda kunskaper kan personen gå på lina och jonglera med fyra olika föremål samtidigt. Han kan hantera kastvapen med stor precision vilka han kastar mot olika mål, som till exempel så nära som möjligt en vacker flicka (ca 10 cm marginal). Färdigheten ger därmed personen +2 i färdigheten Vapentechnik (kastvapen). På grund av sin pricksäkerhet erhåller han även ±4 på träfftabellen (sikta) samt +1 i skada vid bruk av dessa vapen.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Med utmärkta kunskaper kan han jonglera upp till sex olika föremål samtidigt och utöva avancerade balanskonster, till exempel stå på en stol som står på en pinne som i sin tur står på en tunna. Han kan hantera kastvapen med mycket stor precision vilka han kastar mot olika mål, som till exempel så nära som möjligt en vacker flicka (ca 5 cm marginal). Färdigheten ger därmed personen +3 i färdigheten Vapentechnik (kastvapen). På grund av sin pricksäkerhet erhåller han även ±6 på träfftabellen (sikta) samt +2 i skada vid bruk av dessa vapen.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Med expertkunskaper kan han jonglera med åtta föremål samtidigt som han utför avancerade balanskonster. Han kan nu hantera kastvapen med väldigt stor precision vilka han kastar mot olika mål, som till exempel så nära som möjligt en vacker flicka (ca 1 cm marginal). Färdigheten ger därmed personen +4 i färdigheten Vapentechnik (kastvapen). På grund av sin pricksäkerhet erhåller han även ±8 på träfftabellen (sikta) samt +3 i skada vid bruk av dessa vapen.

## Gömma sig

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Vem som helst kan försöka gömma sig på en plats som ger tillräckligt med skydd för att täcka den som försöker gömma sig. Men att gömma





sig på en plats där skyddet är litet eller näst intill obefintligt är en stor konst. Färdigheten Götma sig ger personen kunskap om hur han ska gå till väga för att hålla sig dold och gömd från oönskade blickar, ibland på de mest underliga platser som det normalt skulle vara omöjligt att hålla sig gömd på.

För att kunna götma sig måste dock några förutsättningar finnas som gör det möjligt att hålla sig gömd som till exempel en skugga, en stubbe, ett bord eller en sten. Personen lär sig genom färdigheten hur han på bästa sätt håller sig gömd bakom eller i ett föremål och samtidigt gör sig så osynlig som möjligt. Den som götma sig kan med hjälp av färdigheten Kamouflage öka sina chanser ytterligare. Ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Kamouflage genererar en plusmodifikation på att lyckas götma sig samt en minusmodifikation för de personer som försöker att upptäcka den som götma sig.

Personer som använder färdigheten Kamouflage tillsammans med färdigheten Götma sig erhåller vid ett lyckat färdighetsslag en plusmodifikation i färdigheten Götma sig enligt tabellen nedan (ett fummel resulterar i -5) (se Kamouflage, s. 61).

Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren och ett lyckat resultat medför att den som försöker götma sig har lyckats med detta, så till den grad att det krävs ett aktivt sökande för att upptäckas, se nedan. I vissa situationer kan det dock räcka med ren tur för att upptäcka en gömd person. En person som kommer till en plats där någon håller sig gömd kan upptäcka personen som försöker hålla sig gömd (detta gäller dock inte för att upptäcka personer som har gömt sig inuti ett objekt eller där hela personen är dold). För att lyckas med detta krävs att personen lyckas med ett halverat grundegenskapslag i grundegenskapen Perception vilket också modifieras negativt med den gömde personens FV i färdigheten Götma sig ( $PER \div 2 - FV$ ), även detta slag slås dolt av spelledaren som redan i förtur bör ha tecknat ned sina spelares karaktärers grundegenskapsvärden.

För att se om en person lyckas med att götma sig i olika miljöer kan man göra på ett av två sätt. Det första sättet är enklast och går betydligt fortare än det andra. Spelledaren ger personen som vill götma sig en modifikation på färdighetsslaget beroende av situationen, från mycket lätt (+5) till extremt svårt (-10). Personer som vill upptäcka den gömde får även han en modifikation på sitt grundegenskapslag i grundegenskapen PER beroende av situationen. Dessutom kan han få en modifikation som beror på hur väl den som gömde sig lyckades, FV-tärningsresultat vilket är lika med modifikationen. Personen kan även upptäcka den som gömt sig med hjälp av ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting.

Det andra sättet är lite mer komplicerat och bör endast användas i mycket viktiga situationer. Först bedömer spelledaren hur mycket av skyddet som täcker personen och ger det ett skyddsvärde mellan 1 och 20, där 1 motsvarar ett obefintligt skydd, 10 ett skydd som täcker till hälften och där 20 motsvarar ett heltäckande skydd. För varje steg under skyddsvärdet 10, som inte täcker den som försöker götma sig, erhåller denne en minusmodifikation på -1 för att lyckas götma sig där.

**Bakom något/skuggor:** Beroende av hur mycket det är som döljer personen eller hur mörka skuggorna är modifieras chansen för att lyckas götma sig. Skyddsvärde 1 betyder inget att götma sig bakom/inga synbara skuggor (dagsljus), 10 till hälften dold/svaga skuggor och 20 betyder helt dold/becksvart mörker.

**Flera skyddsmiljöer:** För att götma sig på en plats där flera skyddsmiljöer finns med i beräkningen läggs de olika plusmodifikationerna ihop för den som försöker att götma sig. Skulle någon skyddsmiljöerna symboliseras av ett skyddsvärde lägre än 10 ignoreras minusmodifikationen som ge-

neras av den. Skulle alla skyddsmiljöerna symboliseras av ett skyddsvärde under 10 används det värde som ligger närmast 10 som modifikation.

**Dolt utrymme:** En person som götma sig i ett tillverkat eller naturligt utrymme som är dolt behöver inte slå något färdighetsslag för att lyckas götma sig. Det krävs att den sökande lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting för att finna det dolda utrymmet (det dolda utrymmet kan generera olika modifikationer beroende av hur bra tillverkat det är).

**Exempel:** En person som är nästan till hälften skyddad, det vill säga dold, av ett objekt (skyddsvärde 8) erhåller en minusmodifikation på -2 då han försöker götma sig.

En person som är näst intill helt dold av ett objekt (skyddsvärde 18) erhåller en plusmodifikation på +8 då han försöker götma sig.

En person som försöker götma sig i skuggorna (skyddsvärde 7) erhåller en minusmodifikation på -3.

En person som försöker götma sig i skuggorna (skyddsvärde 18, nästan kompakt mörker) erhåller en plusmodifikation på +8.

En person som ska götma sig bakom ett bord (skyddsvärde 11) som befinner sig i skuggorna (skyddsvärde 12) erhåller en plusmodifikation på +3 ( $1 + 2 = +3$ ).

En person som ska götma sig bakom ett bord (skyddsvärde 11) som befinner sig i skuggorna (skyddsvärde 8) erhåller en plusmodifikation på +1.

En person som ska götma sig bakom ett bord (skyddsvärde 9) som befinner sig i skuggorna (skyddsvärde 8) erhåller en minusmodifikation på -1.

För att se om en person lyckas upptäcka någon som har gömt sig går det till enligt följande (tänk dock på att modifikationen som genereras från ett skyddsvärde blir det omvända för den som försöker att upptäcka någon gömd, det vill säga skyddsvärde 12 ger den sökande -2 och skyddsvärde 7 ger den sökande +3 på att lyckas).

**Personen letar inte:** Han kan ändå upptäcka en gömd person (detta gäller dock inte för att upptäcka personer som har gömt sig inuti ett objekt eller där hela personen är helt gömd) genom att lyckas med ett halverat grundegenskapslag i grundegenskapen Perception modifierat negativt med den gömde personens FV i färdigheten Götma sig ( $(PER \div 2) - FV$ ).

**Personen letar aktivt:** Han kan då upptäcka en person som är gömd genom att lyckas med ett grundegenskapslag i grundegenskapen Perception modifierat med den gömde personens FV i färdigheten Götma sig och omgivningens skyddsvärde ( $PER - FV \pm \text{skyddsvärdet}$ ).

**Personen letar mycket aktivt:** Ett lyckat slag i färdigheten Finna dolda ting (eller genom att helt enkelt gå rätt fram till den gömde) resulterar i att den sökande finner den gömde. Beroende av miljön (olika skyddsvärden) kan spelledaren bedöma att en plus eller minusmodifikation läggs till på färdighetsslaget.

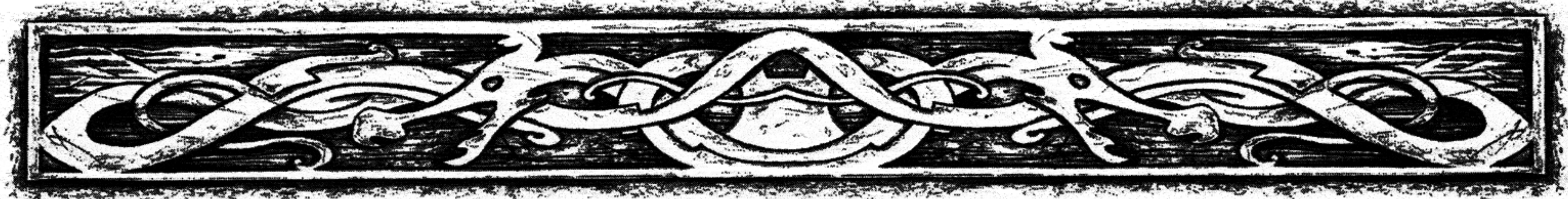
**Flera skyddsmiljöer:** För att upptäcka någon som gömt sig där flera skyddsmiljöer finns med i beräkningen läggs de olika modifikationerna ihop på samma sätt som för den som gömde sig (se Flera skyddsmiljöer ovan) dock med ett omvänt skyddsvärde, plus blir minus).

**Exempel:** En person med PER 13 letar efter en som götma sig (FV 7 i Götma sig) bakom ett bord (skyddsvärde 11). Den sökande erhåller då en minusmodifikation på -8 ( $-7 - 1 = -8$ ) då han försöker upptäcka den gömde. För att lyckas upptäcka den gömde måste han därmed slå under eller lika med 5 ( $13 - 8 = 5$ ).

En person med PER 13 letar efter någon som har gömt sig (FV 7 i Götma sig) bakom ett bord (skyddsvärde 11) som befinner sig i skuggorna (skyddsvärde 12). Den sökande erhåller då en minusmodifikation på -10 ( $-7 - 1 - 2 = -10$ ). För att lyckas upptäcka den gömde måste han därmed slå under eller lika med 3 ( $13 - 10 = 3$ ).

| Kunskapsnivå: Kamouflage | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|--------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Götma sig  | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |





| Kunskapsnivå: Gömma sig  | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|--------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Jaga/Fiska | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

Personer som använder sig av färdigheten Gömma sig vid viss jakt erhåller vid ett lyckat färdighetsslag en plusmodifikation i färdigheten Jaga/Fiska enligt tabellen ovan (ett fummel resulterar i -10).

## Hantera fällor

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 4.  
Färdigheten Hantera fällor ger personer förmågan att gillra och att oskadliggöra olika sorters fällor. Det kan röra sig om enkla små viltfällor såsom en råttfälla, eller stora byggkonstruktioner såsom det klassiska exemplet där taket sakta sjunker ner för att krossa dem som befinner sig i det låsta rummet.

Allt eftersom fällmakaren får ett högre FV kan han gillra eller desarmera mer avancerade fällor, till exempel ett hål i marken med ett spjut i som täcks av lite sly kontra en avancerad anordning där den olycklige råkar trampa på ett visst trappsteg som leder till att hela trappan ger vika för att sekunderna efteråt sättas ihop igen utan att lämna några spår av den olycklige som just fallit i fällan. Men med ett högre FV kommer inte bara förmågan att bygga eller desarmera avancerade fällkonstruktioner, utan även förmågan att dölja dem väl. För vad gör en fälla för nytta om den är så uppenbar att folk, eller till och med djur, undviker den? Fällmakeri är en konst som kräver att personen har ett FV i färdigheten för att han ska kunna tillverka eller desarmera en fälla.

Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren så att inte spelaren som låter sin rollperson hantera en fälla (gillra eller desarmera) veta om rollpersonen är framgångsrik eller ej. Vad som händer en person som misslyckas med att desarmera en fälla är upp till spelledaren att bestämma. Spelledaren kan ha följande i baktanke då han dömer utgången för vad som händer med personen som misslyckades.

Hur mycket misslyckades personen med (differensen mellan tärningsutfall och färdighetsvärde)? En liten differens kan medföra att endast en del av fällan fungerar och återstoden av den faktiskt desarmeras. Vad var det för en fälla och vilket var dess syfte? Beroende av fällans natur kan det hända olika saker, allt från att personen dör på fläcken till att han blir utskrädd av sina vänner. Hur avancerad var fällan? Ju mer avancerad desto svårare att desarmera och därav blir förmodligen utgången av misslyckandet allvarigare. Vad som händer vid ett fummel är också helt och hållet upp till spelledaren att bestämma. Utgången bör dock bli betydligt värre än vid ett vanligt misslyckande.

En person som använder färdigheten Hantera fällor vid jakt erhåller en plusmodifikation i färdigheten Jaga/Fiska då han använder sig av sina fällmakerikunskaper i sin jakt (se tabellen ovan till höger).

## Hantverk

**Bas:** Varierar; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2;  
**Allmän färdighet:** 4.

Denna färdighet omfattar en stor mängd färdigheter som alla har med tillverkning av något att göra. Det finns en stor variation av hantverk och därför har varje variant fått en egen färdighet. Hantverk (smide) är en färdighet, Hantverk (fällmakeri) är en, Hantverk (träsnideri) är en, Hantverk (skrivkonst) är en annan och Hantverk (måla) är ytterligare en färdighet och så vidare.

På grund av att många hantverksfärdigheter på ett eller annat sätt liknar varandra kan den person som kan ett slags hantverk lära sig ett annat, närliggande, hantverk för endast halva FP-kostnaden. Till exempel en person som har färdigheten Hantverk (träsnideri) kan på grund av likheten lära sig färdigheten Hantverk (juvelsnideri). När och om en hantverksfärdighet är besläktad med en annan är det upp till spelledaren att bestämma. För färdigheter som inte är närbesläktade som till

| Kunskapsnivå: Hantera fällor | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|------------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Jaga/Fiska     | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

exempel Hantverk (hovslageri) och Hantverk (teckna), kostar färdigheterna det normala för den som vill lära sig det andra hantverket.

Beroende av vilken sorts hantverk det rör sig om har färdigheten Hantverk olika grundegenskaper som bas. Här följer några vanliga hantverk och deras grundegenskaper: Finsmide (SMI), Fällmakeri (INT), Garvning (INT), Gjutning (INT), Grovsmide (STY), Guldsmide (SMI), Hovslageri (STY), Juvelsnideri (SMI), Rustningsmakeri (SMI), Skrivkonst (INT), Snickeri (SMI), Stenhuggning (SMI), Stensnideri (SMI), Sömnad (SMI), Sömnad (SMI), Träsnideri (SMI), Tygfärgning (INT).

Tänk på att det inte bara är hantverkare som har nytta av att kunna ett hantverk. En jägare bör till exempel kunna träsnideri för att kunna framställa pilar och bågar samt garvning för att kunna framställa läder av djuren han jagar. En krigare bör till exempel ha hantverket smide för att kunna reparera trasiga vapen och rustningsdetaljer av metall.

Beroende av färdighetsvärdet en person har i färdigheten Hantverk kan han prestera olika bra resultat. Nedan följer några riktlinjer för vad han kan prestera beroende av kunskapsnivå.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Hantverkaren kan tillverka enkla saker som uppfyller sitt syfte men inte ser särskilt snygga ut eller fungerar på bästa tänkbara sätt. Om hantverkaren tar god tid på sig (minst den dubbla tiden av vad det skulle ta för en mästare att tillverka) kan hans kreationer klassas som godtagbara. Ingen skulle köpa ett ting eller ett verk som är tillverkat av hantverkare med minimala kunskaper annat än i yttersta nödfall. De vapen hantverkaren tillverkar väger 10 % mer än normalt, får sin skada reducerad med 2 för lätta vapen, 3 för medeltunga vapen och 4 för tunga vapen och sitt brytvärde minskat med 20 %. En rustning får sin vikt ökad med 20 % och sin RV reducerad med 1. Endast vid perfekta slag kan ett hantverk få de egenskaper som är normala. Kostnaden för detta skräp är dock bara en fjärdedel av det normala priset.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Hantverkaren behärskar nu sitt hantverk så mycket att hans verk endast är obetydlig sämre än genomsnittet. Han behärskar allt utom de svåraste momenten inom sitt hantverk. Föremålen kan säljas för halva det normala priset. De vapen hantverkaren tillverkar väger normalt men får sin skada reducerad med 1 för lätta vapen, 2 för medeltunga vapen och 3 för tunga vapen och sitt brytvärde minskat med 10 %. Rustningarna väger normalt men skyddar en poäng mindre.

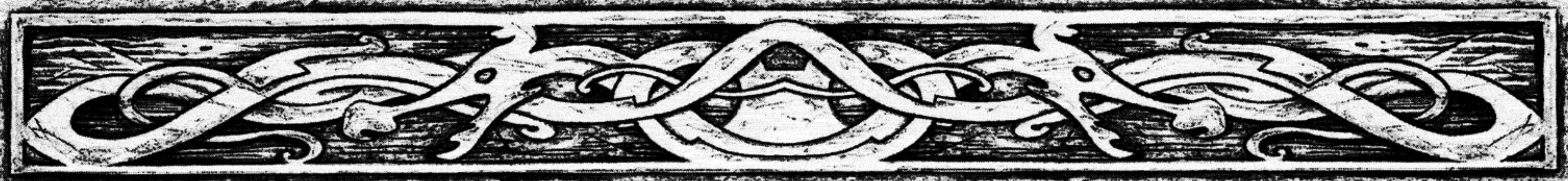
**Goda kunskaper (FV 13-15):** Hantverkaren är nu en duglig och respekterad yrkesman som kan tillverka allt inom sitt hantverk. Hans artiklar säljs för standardpriser och hans varor har minst lika god kvalitet som de andra varor det går att finna i stadens affärer och torg.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Hantverkaren höjer sig över medelklassen och är nu erkänd som skicklig av sina kollegor inom hantverket. Dennes hantverk säljs till det dubbla priset av folk som förstår sig på ett gott hantverk. De vapen hantverkaren tillverkar får sin vikt minskad med 10 %, sin skada ökad med 1 för lätta vapen, 2 för medeltunga vapen och 3 för tunga vapen och sitt brytvärde ökat med 20 %. En rustning får sin vikt minskad med 10 % men behåller sin normala RV.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Rollpersonen hör till de allra duktigaste inom sitt hantverk. Hans produkter anses vara av yppersta kvalitet. Han har ofta en skara hantverkare omkring sig som lärlingar, ty han behärskar sitt hantverks alla finesser. Samlare kan köpa hans produkter för upp till det tiodubbla priset. De vapen hantverkaren tillverkar får sin vikt minskad med 20 %, sin skada ökad med 2 för lätta vapen, 3 för medeltunga vapen och 4 för tunga vapen och sitt brytvärde ökat med 20 %. En rustning får sin vikt minskad med 20 % och sitt RV förbättrat med +1.

För att se hur bra ett hantverk blir slås ett färdighetsslag för vilket differensen räknas fram (FV-tärningsresultatet). Resultatet, differensvärdet förs sedan in i resultattabellen ovan på nästa sida för den kolumn





vars kunskapsnivå motsvarar personens. Ett perfekt slag gör att föremålet blir så bra att det motsvarar ett föremål som kommer från två kunskapsnivåer över den gällande (kan dock högst nå Expertkunskaper) där personens FV i färdigheten används istället för differensvärdet. Skulle ett differensvärde hamna på det bästa och högsta resultatet för färdighetsnivån, som till exempel »Bra» för FV 1-7 eller »Väldigt bra» för FV 8-12, betyder det att föremålet blir så bra att det räknas som ett föremål med differensen 0-4 från nästkommande kunskapsnivå.

| Differens | FV 1-7         | 8-12           | 13-15           | 16-17           | 18+             |
|-----------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| < -9      | Uruselt        | Väldigt dåligt | —               | —               | —               |
| -9 - -6   | Väldigt dåligt | Dåligt         | Mindre bra      | —               | —               |
| -5 - -1   | Dåligt         | Mindre bra     | Hyfsat          | Väldigt bra     | —               |
| 0-4       | Mindre bra     | Hyfsat         | Bra             | Enormt bra      | Enormt bra      |
| 2-5       | Hyfsat         | Bra            | Bra             | Enormt bra      | Fantastiskt bra |
| 5-8       | Bra            | Bra            | Väldigt bra     | Fantastiskt bra | Fantastiskt bra |
| 9-12      | —              | Väldigt bra    | Väldigt bra     | Fantastiskt bra | Ett mästerverk  |
| 13+       | —              | —              | Fantastiskt bra | Ett mästerverk  | Ett mästerverk  |

**Exempel:** En person med FV 7 (Minimala kunskaper (FV 1-7)) som tillverkar ett föremål och slår ett perfekt färdighetsslag gör hantverket så bra att det motsvarar ett föremål tillverkat av en person med kunskapsnivå Goda kunskaper (FV 13-15). Resultatet av föremålet blir därmed »Väldigt bra» enligt kunskapsnivån Goda kunskaper eftersom personens FV 7 förs in i tabellen i stället för differensen av färdighetsslaget.

Skulle samme person slå ett färdighetsslag där differensvärdet räknas fram till 5 blir resultatet »Bra». Eftersom detta är det bästa resultat för ett tillverkat hantverk av en person på kunskapsnivån betyder detta att föremålet räknas som ett »Hyfsat» föremål tillverkat av en person med Begynnande kunskaper (FV 8-12).

## Hasardspel

**Bas:** PSY; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.

Detta är färdigheten som ger en person förmågan att spela kort eller tärning extra skickligt. Hasardspelaren vet när han ska satsa, vad han ska satsa på och hur mycket han ska satsa. Färdigheten ger personen kunskapen att spela de flesta och mest kända hasardspelen i Trudvang såsom kort, sten och tärning.

Det är möjligt för en person som har råd att förlora sin heder och ära att försöka fuska. Detta görs bäst med preparerade tärningar, stenar eller märkta kort. Med fusk kan en person öka sitt FV med upp till fem beroende på hur bra fusktärningarna, fuskstenarna eller de märkta korten är gjorda.

För att upptäcka ett fusk gjort med preparerade tillbehör måste den som försöker upptäcka fusk lyckas med ett färdighetsslag i Finna dolda ting modifierat med en plusmodifikation från den modifikation som de preparerade tärningarna, stenarna eller korten gav spelaren samt en plus eller minusmodifikation för hur väl de preparerade tärningarna, stenarna eller korten är gjorda (FV + fuskmodifikation ± tillverkningen).

En person som försöker fuska utan preparerade tärningar eller kort anger hur mycket han vill modifiera sitt FV med (högst 5) och spelledaren bedömer sedan hur situationen ser ut, om motståndaren till exempel är full eller nykter, halvblind, intelligent, hur hög dennes PER, men också andra förhållanden som till exempel ljusförhållanden och så vidare.

För att upptäcka ett fusk som inte är gjort med preparerade tärningar, stenar eller märkta kort ska den som försöker upptäcka fusk slå ett grundegenskapsslag med grundegenskapen PER modifierat med motståndarens FV i färdigheten Hasardspel samt den modifikation som spelaren valde för fusk (PER - FV + fuskmodifikation). Till detta kan även modifieringar tillkomma som beror på hur situationen ser ut. Lyckas detta slag har fusk blivit upptäckt och misslyckas slaget har fusk gått hem och man spelar om resultatet på vanligt sätt, dock med modifieringen från fusk.

För att bestämma vem som vinner och vem som förlorar fastställer först spelledaren i hemlighet motståndarens FV. Den som utmanar bestämmer hur stor insatsen är. Båda spelarna slår ett färdighetsslag och spelaren med högst differensvärde vinner (FV - tärningsresultat).

**Exempel:** En tjuv med FV 7 i färdigheten hasardspel möter en annan spelare med FV 9 och bestämmer sig för att fuska. Han har ett par preparerade tärningar som ökar FV med +2, men han försöker även fuska på andra sätt och lägger därför till en modifikation på +3. Personens modifierade FV efter fusk blir nu FV 12 (7 + 3 + 2).

För att se om motståndaren med hjälp av färdigheten finna dolda ting (FV 11) upptäcker fusk, bedömer spelledaren situationen enligt följande: Motståndaren är lite smått berusad (-3), det råder en stökig atmosfär (-1), tärningarna är varken bra eller dåligt tillverkade (±0) och tjuven valde även att fuska med värdet 2 (+2). Totalt blir motståndarens FV 8 (11 - 3 - 1 + 2 = 8). Spelledaren slår färdighetsslaget dolt vilket resulterar i ett misslyckande. Fusk lyckades alltså.

Nu återstår det bara att se vem utav dem som får det högsta differensvärdet för att se vem av spelarna som vinner. Tjuven slår 3 och motståndaren slår 6. Differensvärdena blir då för tjuven 12 - 3 = 9 och för den berusade motståndaren 9 - 6 = 3 vilket medför att det blir tjuven som vinner.

## Heraldik

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Heraldik eller härldslära tillåter en person att identifiera ett lands heraldiska vapen och symboler och härleda dem till en viss grupp, sekt, familj, klan eller släkt. Färdigheten kan användas för att identifiera en person, en familj, klan, politisk fraktion eller gille. Symbolerna finner man bland annat på en persons kläder eller rustning, på flaggor, hjälmar och sköldar och beroende av vart och hur de bärs visar de också av vilken rang personen som bär den är av.

Ju högre färdighetsvärde en person har i färdigheten Heraldik (land) desto mer vet han om en symbol och dess släkt, klan, familj, fraktion eller gille. En person med högt FV kan härleda en symbol till flera generationer av släktskap medan en person med lågt FV endast kan härleda en symbol till dem som är mest aktiva inom gruppen idag.

En person kan även välja att behärska en hel region i stället för endast ett lands heraldiska vapen och symboler (färdigheten Heraldik [region]). Han känner då endast till de mest kända symbolerna och släkterna. Men ju högre FV han får desto mindre kända symboler och släkter börjar han lära sig. Det går dock aldrig att få samma kunskap för en regions härldslära som det går att få då man enbart riktar sig mot ett lands.

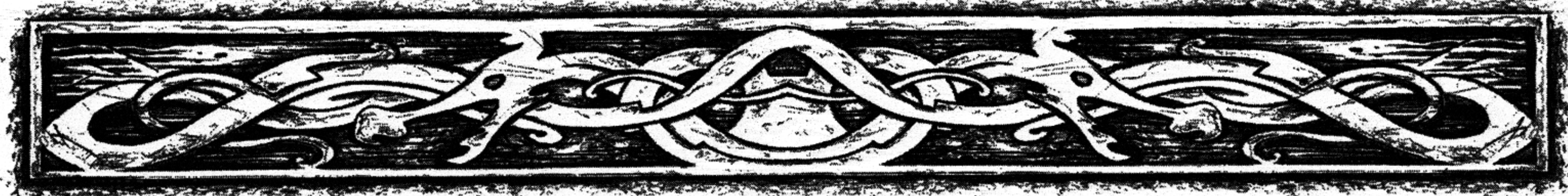
En person som behärskar färdigheten Heraldik för ett land kan han lära sig de intilliggande ländernas Heraldik, upp till och med det FV som den första färdigheten har, för halva FP-kostnaden. Detta medför att en person med färdigheten Heraldik Tronland kan lite om hur Heraldiken ser ut och fungerar för länderna Viranne, Carlonne, Runviik, Visentia, och Vistergalp. Skulle samme person sedan vilja lära sig mer om något av dessa länders Heraldik kostar det då endast halva FP-kostnaden. Behärskar personen en regions härldslära kan han lära sig regionens länder för halva FP-kostnaden på samma sätt som ovan.

## Historia

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.

Denna färdighet ger en person förmågan att minnas viktiga händelser som har hänt i ett lands eller regions historia. Färdigheten centreras till ett specifikt land som spelaren får välja. Rollpersonen har genom efter-





| Händelse (exempel)                             | Mod. |
|--|------|
| Mycket viktig (stort krig)                     | +5   |
| Viktig (kungamord, mindre krig)                | ±0   |
| Liten (upprorsförsök, mord på länsherre)       | -5   |
| Mycket liten (liten översvämning)              | -10  |
| Andra modifieringar                            |      |
| Händelsen utspelade sig i ett närliggande land | -3   |
| Händelsen utspelade sig i ett land långt bort  | -10  |
| För varje hundra år tillbaka i tiden           | -1   |

forskningar i bibliotek lärt sig de viktigaste detaljerna och årtalen för ett lands eller regions historia. Genom anteckningar och genom att dra sig till minnes något han har läst kan en person komma ihåg detaljer om vad som hänt inom ett specifikt geografiskt område. Med hjälp av sina kunskaper kan han svara på frågor som till exempel när någon regerade, när ett land bytte ledning eller när ett krig utspelade sig.

Eftersom de flesta angränsande ländernas historia på ett eller annat sätt hör samman ger färdigheten även en viss kunskap för omkringliggande länders historia. Personen som behärskar färdigheten Historia för ett land kan lära sig de intilliggande ländernas Historia, upp till och med det FV som den första färdigheten har, för halva FP-kostnaden. Detta medför att en person med färdigheten Historia (Arje) kan lite historia om länderna Fylges, Majnjord, Dranvelte och Sylvan. Skulle samme person sedan vilja lära sig mer om något av dessa länders historia kostar det då endast halva FP-kostnaden.

Vid ett lyckat färdighetsslag känner personen inte bara till informationen han söker utan även varför något hände och vilka följder det fick. Vid fummel blir informationen direkt felaktig och vid perfekta slag kan det hända att spelaren får reda på saker som han inte frågade efter men ändå kan ha nytta av.

Beroende av vilken sorts information en person är ute efter är det olika svårt för denne att känna till just den informationen. Är det en liten händelse av inte så stor historisk betydelse är det betydligt svårare för en person att ha just den informationen. Handlar det däremot om ett maktskifte eller kungamord är det mycket större chans att personen vet vad som hände. Beroende av informationen en person söker är det helt upp till spelledaren att sätta en modifiering på dennes färdighetsslag. I tabellerna ovan finns några exempel på modifieringar:

## Historieberättande

Bas:  $(INT + KAR) \div 2$ ; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.

Detta är färdigheten som ger en person förmågan att berätta historier med ett mycket uttrycksfullt språk och med en oerhörd inlevelse vilket gör att åhörare, vuxna som barn, sitter som fastklitrade inför historieberättaren och lyssnar på dennes berättelser. En historieberättare kan utan någon större förberedelse berätta ett stort antal berättelser som baserar sig på både myter, sagor och historia. Om han får en stund på sig för att forska lite kring trakten som han befinner sig i kan han dessutom hitta på egna berättelser baserade på traktens myter, sagor, historia och personligheter.

Historieberättaren är en mycket omtyckt person som alltid har husrum vart han än kommer. Ofta fungerar han som ett nyhetsankare då han ständigt befinner sig i rörelse och kan berätta för byn om vad som händer i omgivningen. Färdigheten är också bra att ha för att hitta på trovärdiga historier för att kunna lura folk och skapa rykten.

Personer som har någon av färdigheterna Historia eller Legender och myter erhåller en plusmodifiering i färdigheten Historieberättande beroende av FV då han berättar en berättelse som handlar om respek-

| Kunskapsnivå: Historia/L&M      | FV1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|---------------------------------|-------|------|-------|-------|-----|
| Modifiering: Historieberättande | +1    | +2   | +3    | +4    | +5  |

| Publiken                         | Mod. | Differensvärde | Resultat        |
|----------------------------------|------|----------------|-----------------|
| En mycket kräsen och svår publik | +6   | < 1            | Uruselt         |
| Mindre kräsen publik             | +2   | 1              | Mindre bra      |
| En tacksam publik                | ±0   | 2-4            | Hyfsat          |
| En berusad publik                | -10  | 5-8            | Bra             |
|                                  |      | 9-12           | Väldigt bra     |
|                                  |      | 13-15          | Otroligt bra    |
|                                  |      | 16-17          | Fantastiskt bra |
|                                  |      | 18+            | Ett mästerverk  |

tive område (se tabell ovan). Modifieringerna kan läggas samman om historieberättaren berättar en historia som väver samman ett lands historia med en legend eller myt.

## Historiens underhållningsvärde

För att se hur bra en historia är slås ett färdighetsslag för färdigheten Historieberättande för vilket differensen räknas fram (FV-tärningsresultatet). Resultatet, differensvärdet, förs sedan in i resultattabellen ovan där en indikation erhålls om hur bra eller dålig historien är. En historieberättare skriver ofta ned sina historier vilka han sedan tar fram och modifierar något så att de passar in på olika platser och kulturer i världen. Spelaren bör på grund av detta teckna ned vilka historier rollpersonen kan och vilket underhållningsvärde (resultat) de har.

## Publikens reaktion

För att se vad en publik tycker om en berättelse bedömer spelledaren först vem eller vilka det är som lyssnar på framförandet (se tabell ovan). Berättelsen som ska framföras kan även den generera en modifiering beroende av hur bra den är, till exempel från -10 för uruselt till +10 för mästerverk. Sedan slår personen ett färdighetsslag och lägger till eller drar bort eventuella plus- och minusmodifieringar beroende av publik och berättelse. Differensvärdet av detta färdighetsslag (FV ± modifieringar - tärningsresultat) räknas sedan ut och förs in i resultattabellen ovan för att ge en indikation om vad publiken tycker om framförandet.

## Hoppa

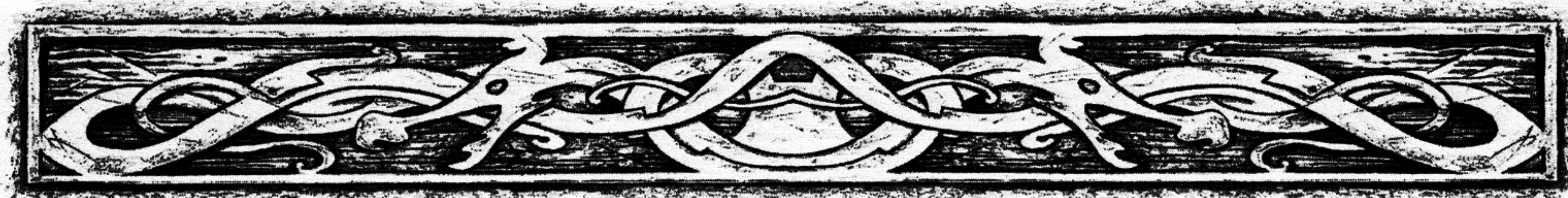
Bas: SM1; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.

Denna färdighet gör att en person kan prestera ett hopp som höjer sig långt över det ordinära. En person klarar normalt att hoppa sin egen längd horisontellt eller halva sin längd vertikalt. Under normala förutsättningar krävs det därför inget färdighetsslag för att klara av dessa hopp. När det gäller att hoppa utöver sin förmåga, som det ibland kan vara nödvändigt att göra, krävs det att personen har tränat upp sin förmåga att hoppa. För varje FV en person har i färdigheten Hoppa ökar han sin normala prestation vid längdhopp med 25 cm och vid höjdhopp med 7 cm.

Detta medför att en person som är 180 cm lång och har FV 5 i färdigheten Hoppa utan problem och under normala förutsättningar klarar av ett längdhopp på  $180 + 25 \times 5 = 305$  cm samt ett höjdhopp på  $(180 \div 2) + 7 \times 5 = 125$  cm. Har samma person lite senare nått FV 10 kan han istället (under samma förutsättningar) klara av ett längdhopp på  $180 + 25 \times 10 = 430$  cm samt ett höjdhopp på  $(180 \div 2) + 7 \times 10 = 160$  cm.

Vill en person vid något tillfälle hoppa längre eller högre än vad han under normala förutsättningar klarar av eller kanske hoppa med en stor last som sänker hans prestation erhåller en minusmodifiering enligt tabellen på nästa sida. En person som vill hoppa lite kortare eller inte så högt men istället bära på något som sänker dennes förmåga erhåller +1 för varje 25 cm under det normala längdhoppet och +1 för varje 7 cm lägre än det normala höjdhoppet (han erhåller dock fortfarande en minusmodifiering som beror på belastningen).





| Längd (cm) | Höjd (cm) | Belastning (kg) | Mod. |
|------------|-----------|-----------------|------|
| -50        | -14       | —               | +2   |
| -25        | -7        | —               | +1   |
| +25        | +7        | 1-5             | ±0   |
| +50        | +14       | 6-10            | -3   |
| +75        | +21       | 11-15           | -6   |
| +100       | +28       | 16-20           | -9   |
| +125       | +36       | 21-25           | -10  |

Längdhopp: Personens längd i cm ± modifikation från önskad längd.

Höjdhopp: (Personens längd i cm ÷ 2) ± modifikation för önskad höjd.

**Exempel:** En person som är 180 cm lång har FV 5 i färdigheten Hoppa kan därmed hoppa längden 305 cm utan problem. Vill han däremot hoppa ett längdhopp som är 25 cm längre än 305 cm kräver detta ett omodifierat färdighetsslag (±0) och vill han hoppa ett längdhopp som är 75 cm längre kräver detta en -6 modifikation för att lyckas och så vidare.

En person kan välja att specialisera sig på antingen längd- eller höjdhoppet. Färdigheten Hoppa blir då två färdigheter, Längdhopp och Höjdhopp. Det som gäller för den vanliga färdigheten gäller inte längre. En specialist hoppar betydligt bättre i den gren han har valt än den han inte har valt (se tabell ovan). Dock erhålles samma modifikation för belastning som tidigare.

Det finns inget som säger att en person inte kan bli specialist i båda färdigheterna. Färdigheterna Höjdhopp och Längdhopp kostar lika många FP per FV som för den generella färdigheten Hoppa.

### Längdhopp

En person med längdhopp som specialitet hoppar 40 cm längre för varje FV han har i färdigheten Längdhopp, istället för 25 cm som för den generella färdigheten ovan. Längdhoppsspecialisten hoppar däremot inte lika högt som tidigare. För varje FV hoppar han endast 4 cm högre, istället för 7 cm som för den generella färdigheten ovan.

Detta medför att en person som är 180 cm lång och har FV 5 i färdigheten Längdhopp under normala förutsättningar klarar av ett längdhopp på  $180 + 40 \times 5 = 380$  cm samt ett höjdhopp på  $(180 \div 2) + 4 \times 5 = 110$  cm. Har samma person lite senare nått FV 10 kan han istället (under normala förutsättningar) klara av ett längdhopp på  $180 + 40 \times 10 = 580$  cm samt ett höjdhopp på  $(180 \div 2) + 4 \times 10 = 130$  cm.

### Höjdhopp

En person med höjdhopp som specialitet hoppar 12 cm högre för varje FV han har i färdigheten Höjdhopp, istället för 7 cm som för den generella färdigheten ovan. Höjdhoppsspecialisten hoppar däremot inte lika långt som tidigare. För varje FV hoppar han endast 15 cm längre, istället för 25 cm som för den generella färdigheten ovan.

Detta medför att en person som är 180 cm lång och har FV 5 i färdigheten Höjdhopp under normala förutsättningar klarar av ett längdhopp på  $180 + 15 \times 5 = 255$  cm samt ett höjdhopp på  $(180 \div 2) + 12 \times 5 = 150$  cm. Har samma person lite senare nått FV 10 kan han istället (under normala förutsättningar) klara av ett längdhopp på  $180 + 15 \times 10 = 330$  cm samt ett höjdhopp på  $(180 \div 2) + 12 \times 10 = 210$  cm.

### Jaga/Fiska

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3. För folk i vildmarken är detta en av de mest livsnödvändiga färdigheterna. Endast den som är skolad i konsten att jaga vet hur man fångar eller nedlägger ett byte på det mest framgångsrika sättet och endast den som är skolad vet var han ska leta för att finna det villebråd han söker.

Personen har genom färdigheten även fått lära sig fiska då han befin-

| Längdhoppsspecialist |            | Höjdhoppsspecialist |            | Mod. |
|----------------------|------------|---------------------|------------|------|
| Höjd (cm)            | Längd (cm) | Höjd (cm)           | Längd (cm) |      |
| -80                  | -8         | -30                 | -24        | +2   |
| -40                  | -4         | -15                 | -12        | +1   |
| +40                  | +4         | +15                 | +12        | ±0   |
| +80                  | +8         | +30                 | +24        | -3   |
| +120                 | +12        | +45                 | +36        | -6   |
| +160                 | +16        | +60                 | +48        | -9   |
| +200                 | +20        | +75                 | +60        | -10  |

ner sig ute i vildmarken. För att fiska krävs det tillgång till redskap såsom metrev, krok, nät och ljuster. Spelledaren bedömer olika modifierationer som beror på de omständigheter och förutsättningar som råder vid tillfället, som till exempel vilka redskap som används och hur rikt på fisk fiskevattnet är. Ett framgångsrikt försök med rev och krok eller ljuster ger fiskaren vid gynnsamma förhållanden en dagsranson fisk per timme. Ett framgångsrikt försök med nät ger vid gynnsamma förhållanden en dagsranson var femtonde minut. Ett perfekt slag ger tredubbel ranson vid gynnsamma förhållanden. Fumlar rollpersonen mister han fiskeredskapet och riskerar att trilla i vattnet.

Den jaktkunnige kan mycket om de olika bytesdjuren och har lärt sig dess vanor och beteende. Han vet därför vart han ska söka sig för att med hjälp av sina kunskaper fånga eller nedlägga bytesdjuret. Den jaktkunnige har genom sin färdighet lärt sig tillverka och desarmera väldigt enkla fällor som till exempel fallgropar och kaninsnror vilka används i samband med viltjakt.

En person som väljer denna färdighet får först en allmän och generell kunskap i konsten att jaga vilt. När han sedan uppnått FV 5 i färdigheten kan han välja att utveckla den och bli specialist på jakt av en enda varelse, art. Färdigheten delas då upp i en ny separat färdighet vid sidan av den ursprungliga, färdigheten Jaktspecialist. Personen som väljer att bli Jaktspecialist väljer vilken art det är han vill bli specialist på och har då till en början FV 0 i färdigheten Jaktspecialist. Färdigheten Jaktspecialist kostar endast hälften så mycket FP som den allmänna färdigheten Jaga/Fiska och en person kan bli specialist på flera olika arter, läs mer om färdigheten Jaktspecialist nedan.

Den allmänna färdigheten Jaga/Fiska medför att personen vet hur han går till väga för att jaga fram eller ifatt ett djur av något slag (viltjakt). Beroende av vilket djur det är som jägaren jagar är tillvägagångssätten olika. Mindre djur fångas eller fälls oftast med hjälp av olika sorters fällor och ibland med hjälp av tamdjur. Större djur fångas sällan i fällor, utan jägaren smyger sig i stället på bytet för att antingen fälla det med hjälp av projektilvapen eller genom att gå i närstrid med det. I närstrid är det vapen som spjut och klubbor som är vanligast och man arbetar ofta i jaktlag. Även här kan tamdjur ibland användas för att driva fram villebrådet.

Beroende av vad det är som jagas erhålles olika modifierationer för färdighetsslaget och mängden mat som kan frambringas av det fällda villebrådet skiftar likaså. Tabellen på nästa sida visar modifierationer för jakt.

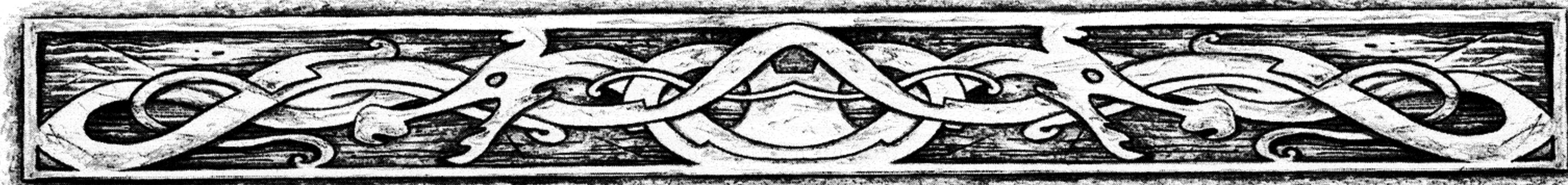
Med småvilt menas mindre djur såsom gnagare av olika slag. Med vilt menas lite större djur som till exempel harar och kaniner. Med storvilt menas större djur som vildsvin, hjort och älg.

Spelledaren kan dessutom ge den som jagar ytterligare modifierationer som speglar hur området där jakten sker ser ut, plusmodifierationer för att symbolisera hur rik jaktmarken är på villebråd eller minusmodifierationer för hur fattig jaktmarken är på villebråd.

### Jaktspecialist

Jaktspecialist är en person som väljer att bli specialist på att jaga en viss art som till exempel Jaktspecialist (björn), Jaktspecialist (skogstroll),





| Storlek  | Mod. | Lyckat       | Perfekt      |
|----------|------|--------------|--------------|
| Småvilt  | +3   | 1T6 ransoner | 3T6 ransoner |
| Vilt     | ±0   | 2T6 ransoner | 6T6 ransoner |
| Storvilt | -3   | 4T6 ransoner | 9T6 ransoner |

| Kunskapsnivå: Färdighet  | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|--------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Jaga/Fiska | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

Jaktspecialist (tunnelsvin), Jaktspecialist (garm), Jaktspecialist (mastomant) och Jaktspecialist (stentroll).

Istället för att få en allmän och bred kännedom om olika arters beteendemönster väljer jaktspecialisten att inrikta sig på den utnämnda artens beteendemönster och lär sig hur han går tillväga för att på bästa sätt jaga fram eller nedlägga den varelse han valt att bli specialist på. Eftersom en jaktspecialist endast inriktar sig på att studera en arts beteende i stället för flera så kostar färdigheten endast 2 FP, istället för 3 FP som den generella färdigheten Jaga/Fiska kostar (som yrkes- eller kärnfärdighet 1 FP). Specialisten blir därför snabbt duktig på att jaga den art han valt att bli specialist på, men mindre duktig på övriga arter om han inte väljer att samtidigt öka FV för den generella färdigheten Jaga/Fiska. Hur specialisten går till väga för att jaga är väldigt varierande och beror först och främst på vilken art det är som han har valt att inrikta sig på. Fällor kan vara användbara för vissa bestar medan ett bakhåll kan vara att föredra för andra. En jaktspecialist erhåller alltid plusmodifikationen +3 på att jaga den utvalda arten.

Beroende av vilken art det är som en jaktspecialist har valt att jaga och om det är en varelse som går att äta, till exempel björn eller mastomant, modifierar spelledaren mängden mat som kan utvinnas ur det fällda bytet. Tänk dock på hur vanlig arten är och hur svår den är att finna samt att den kan göra motstånd och en strid måste utkämpas.

Följande färdigheter kan generera plusmodifikationer (se tabell ovan) vid jakt av villebråd och vid artjakt: Bestiologi, Djurträning, Gömma sig, Hantera fällor, Kamouflage, Kulturkännedom, Kunskapsfärdighet (arten), Smyga, Spåra, Vapenteknik och Zoologi. Spelledaren bör dock tänka på att alla plusmodifikationer inte går att använda samtidigt.

Färdigheten Spåra är väldigt användbar för jägaren och ett lyckat färdighetsslag i den färdigheten genererar en plusmodifikation vid viss jakt.

Jägare som har färdigheten Hantera fällor och som använder sig av denna teknik (oftast för småvilt) för att jaga erhåller en plusmodifikation som beror på dennes kunskap i ämnet. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det inte något färdighetsslag.

För att dölja sina fällor kan färdigheten Kamouflage vara till hjälp och ger därför också en plusmodifikation. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det ett lyckat färdighetsslag.

Färdigheten Djurträning är också användbar vid jakt. Personer med färdigheten Djurträning och som har ett tränat djur som hjälper till vid jakten erhåller en plusmodifikation som beror på dennes FV i färdigheten samt hur dugligt djuret är. För att en plusmodifikation ska erhållas vid jakt på vilt krävs det inte något färdighetsslag i färdigheten Djurträning. Vissa djur kan själva jaga och fälla byten som den återvänder till sin mästare med.

Eftersom förmågan att kunna smyga sig nära in på ett byte är oerhört viktig erhåller personer med färdigheten Smyga en plusmodifikation som beror på dennes kunskaper i ämnet. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet

vid jakt krävs det inte något färdighetsslag.

Jägarens kunskaper i det vapen (projektilvapen eller närstridsvapen) som han använder sig av vid jakt är också mycket viktiga. Beroende av jägarens förmåga att bruka det vapen (färdigheten Vapenteknik) han använder sig av vid jakt erhålles plusmodifikationer enligt tabellen ovan. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det inte något färdighetsslag (i vissa fall kan dock en strid uppstå, speciellt vid jakt av större och farligare villebråd, när detta sker är upp till spelledaren att bestämma).

Färdigheten Gömma sig kan också vara till hjälp vid jakt, därför erhålles en plusmodifikation också från den. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det ett lyckat färdighetsslag.

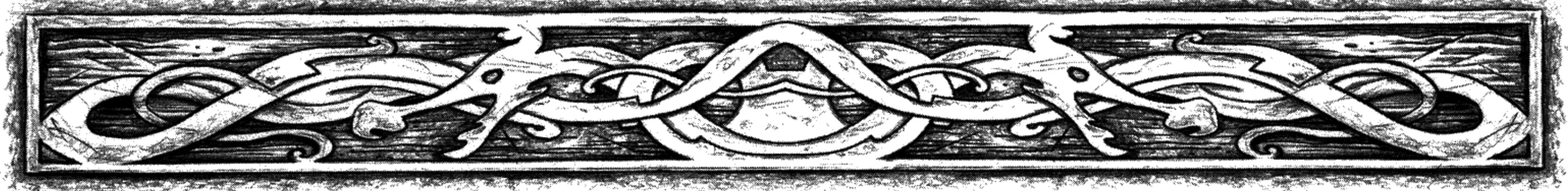
Färdigheten Zoologi genererar en plusmodifikation i jakten av vilt eftersom den ger jägaren en större och djupare kunskap om bytesdjuret och dess vanor och beteende än vad färdigheten Jaga/Fiska gör. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det inte något färdighetsslag.

För jaktspecialisten som inte valt ett djur utan en best ger färdighe-

| FV Vapenteknik | Mod. |
|----------------|------|
| 1-7            | +1   |
| 8-12           | +2   |
| 13-15          | +3   |
| 16-17          | +4   |
| 18             | +5   |
| +1             | +1   |







ten Bestiologi en plusmodifikation eftersom den ger jägaren en större och djupare kunskap om bytesdjuret och dess vanor och beteende än vad färdigheten Jaga/Fiska gör. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det inte något färdighetsslag.

En annan färdighet som ger en plusmodifikation för jaktspecialisten är kulturkännedom för den specifika arten, till exempel Kulturkännedom Skogstroll och Kulturkännedom Stentroll. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det inte något färdighetsslag.

Kunskapsfärdigheten Kunskap om (art) ger precis som Zoologi och Bestiologi en plusmodifikation eftersom den ger jägaren en spetskunskap om arten och dess vanor och beteende än vad färdigheterna Bestiologi, Jaga/Fiska och Zoologi gör. För att en plusmodifikation ska erhållas ur denna färdighet vid jakt krävs det inte något färdighetsslag.

## Kamouflage

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Detta är kunskapen om hur man får ett större objekt som till exempel ett tält, en roddbåt, en vagn eller något annat att smälta in i omgivningen och därmed bli svårare att upptäcka. Kunskapen omfattar inte enbart stora föremål utan även vetenskapen om hur man på bästa sätt gömmer eller kamouflerar mindre objekt, som till exempel fälor, kistor, svärd och böcker så att även dessa blir så svåra att upptäcka som möjligt.

Färdigheten Kamouflage används ofta ute i naturen då personen kan dra fördel av saker som högt gräs, buskage och träd, men färdigheten går även att använda i andra miljöer som till exempel i grottor och rum. För att lyckas gömma eller kamouflera något krävs det någon form av material att använda sig av som till exempel gräs, buskage, stenar, plankor, böcker eller andra ting som det finns mycket av i omgivningen.

Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren och ett lyckat resultat medför att den som försöker kamouflera ett objekt har lyckats med detta så till den grad att det krävs ett aktivt sökande för att det ska upptäckas. I vissa situationer kan det dock räcka med ren tur för att upptäcka ett gömt eller kamouflerat objekt. En person som kommer till en plats där ett gömt eller kamouflerat objekt finns kan genom ren tur upptäcka objektet (detta gäller dock inte objekt som finns gömda inuti något eller där hela objektet är gömt). För att lyckas upptäcka ett föremål av ren tur krävs att den sökande lyckas med ett halverat grundegenskapsslag i grundegenskapen Perception vilket också modifieras negativt med den kamouflerande personens FV i färdigheten Kamouflage ( $PER \div 2 - FV$ ), även detta slag slås dolt av spelledaren som redan i förtid bör ha tecknat ned sina spelares karaktärers grundegenskapsvärden.

För att se om en person lyckas med att kamouflera ett objekt kan man göra på ett av två sätt. Det första sättet är enklast och går betydligt fortare än det andra. Spelledaren ger helt enkelt personen som vill kamouflera något en modifikation på färdighetsslaget beroende av situationen, från mycket lätt (+5) till extremt svårt (-10). Personer som vill upptäcka den gömde får även han en modifikation på sitt grundegenskapsslag i grundegenskapen PER beroende av situationen. Dessutom kan han få en modifikation som beror på hur väl den som gömde sig lyckades, FV-tärningsresultat vilket är lika med modifikationen. Personen kan även upptäcka ett kamouflerat objekt med hjälp av ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting.

Det andra sättet är lite mer komplicerat och bör endast användas i mycket viktiga situationer. Först bedömer spelledaren hur mycket material som finns för att bygga kamouflaget och ger det ett skyddsvärde mellan 1 och 20. För varje steg under skyddsvärdet 10, erhålles en minusmodifikation för den som försöker att kamouflera på -1 och för varje steg över skyddsvärdet 10 erhålles motsvarande plusmodifikation.

**Kamouflage:** Skyddsvärde 1 motsvarar ett obefintligt skydd, 10 ett skydd som täcker till hälften och 20 motsvarar ett heltäckande skydd.

**Flera skyddsmiljöer:** För att kamouflera något på en plats där någon skyddsmiljö (till exempel skuggor eller skog) finns med i beräkningen läggs de olika plusmodifikationerna ihop för den som försöker bygga kamouflaget. Skulle skyddsmiljön eller materialet symboliseras av ett skyddsvärde lägre än 10 ignoreras minusmodifikationen som genereras av den. Skulle både skyddsmiljön och materialet symboliseras av ett skyddsvärde under 10 används enbart det värde som ligger närmast 10. Skulle en person försöka att kamouflera ett objekt där flera skyddsmiljöer finns (till exempel både skuggor och tät skog) läggs modifikationerna ihop enligt ovan men med den skillnaden att ytterligare en faktor läggs till (den som symboliserar det tredje skyddsvärdet).

**Dolt utrymme:** En person som kamouflerar ett objekt i ett tillverkat eller naturligt utrymme vilket är dolt behöver inte slå något färdighetsslag för att lyckas kamouflera objektet. Det krävs av den sökande att lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting för att finna det dolda utrymmet (det dolda utrymmet kan generera olika modifieringar beroende av hur bra tillverkat det är).

**Exempel:** För att kamouflera ett objekt där kamouflagematerialet räcker till för att dölja nästan halva objektet (skyddsvärde 8) erhålles en minusmodifikation på -2.

För att kamouflera ett objekt där kamouflagematerialet räcker till för att dölja nästan hela objektet (skyddsvärde 15) erhålles en plusmodifikation på +5.

En person som ska kamouflera ett objekt inne i skuggorna (skuggorna får skyddsvärdet 12) och har material till att kamouflera lite mer än hälften av objektet (skyddsvärde 11) erhåller en plusmodifikation på +3 (2 + 1) för att lyckas.

En person som ska kamouflera ett objekt inne i skuggorna (skyddsvärde 12) men som endast har material till att kamouflera mindre än halva objektet (skyddsvärde 7) erhåller enbart plusmodifikationen på +2 från de mörka skuggorna på sin chans att lyckas.

En person som ska kamouflera ett objekt inne i skuggorna (skyddsvärde 8), och som endast har material till att kamouflera betydligt mindre än halva objektet (skyddsvärde 4) erhåller enbart en minusmodifikation på -2 från de mörka skuggorna på sin chans att lyckas.

En person som ska kamouflera ett objekt inne i skuggorna (skyddsvärde 8) av en skog (skyddsvärde 12), och som endast har material till att kamouflera halva objektet (skyddsvärde 10) erhåller enbart en plusmodifikation på +2 från skogens täthet på sin chans att lyckas.

För att se om en person lyckas upptäcka ett kamouflerat objekt gör man enligt följande (tänk dock på att modifikationen som genereras från ett skydds, en skuggas eller miljöns skyddsvärde blir det omvända för den som försöker att upptäcka ett objekt, det vill säga skyddsvärde 12 ger den sökande -2 och skyddsvärde 7 ger den sökande +3 på att lyckas).

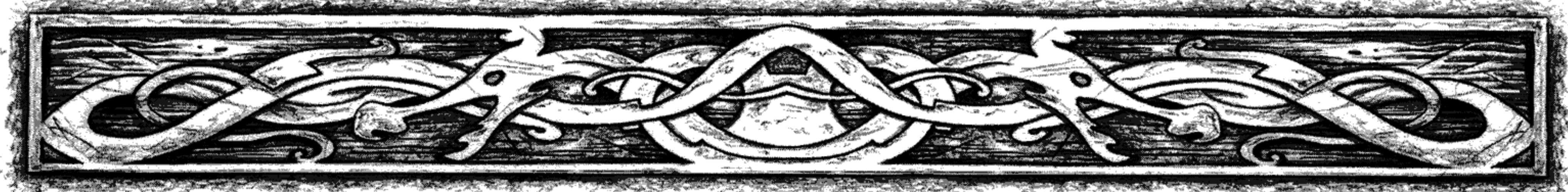
**Personen letar inte:** Han kan ändå upptäcka ett gömt eller kamouflerat objekt (detta gäller dock inte för att upptäcka objekt som har gömts inuti ett annat föremål eller där hela objektet är dolt, skyddsvärde 20) genom att lyckas med ett halverat grundegenskapsslag i grundegenskapen Perception modifierat negativt med den kamouflerandes FV i färdigheten Kamouflage ( $PER \div 2 - FV$ ).

**Personen letar aktivt:** Han kan då upptäcka ett gömt eller kamouflerat objekt genom att lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen Perception modifierat med den kamouflerandes FV i färdigheten Kamouflage och omgivningens skyddsvärde ( $PER - FV \pm$  skyddsvärdet).

**Personen letar mycket aktivt:** Ett lyckat slag i färdigheten Finna dolda ting (eller genom att helt enkelt gå rätt fram till det kamouflerade objektet) resulterar i att den sökande finner objektet. Beroende av miljön (olika skyddsvärden) kan spelledaren bedöma att en plus eller minusmodifikation läggs till på färdighetsslaget.

**Flera skyddsmiljöer:** För att upptäcka ett föremål som är gömt eller





| Kunskapsnivå: Kamouflage | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|--------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Jaga/Fiska | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

kamouflerat på en plats där det finns flera skyddsmiljöer med i beräkningen läggs de olika modifikationerna ihop på samma sätt som för den som kamouflerade eller gömde objektet (se ovan, dock med ett omvänt skyddsvärde, plus blir minus).

**Exempel:** En person med PER 13 letar efter ett objekt som har kamouflerats (av en person med FV 7 i Kamouflage) med material som täcker lite mer än hälften av objektet (skyddsvärde 11). Den sökande erhåller då en minusmodifikation på -8 ( $-7 - 1 = -8$ ) då han försöker upptäcka det kamouflerade objektet. För att lyckas upptäcka det kamouflerade objektet måste han därmed slå under eller lika med 5 ( $13 - 8 = 5$ ).

En person med PER 13 letar efter ett objekt som kamouflerats (av en person med FV 7 i Kamouflage) med material som täcker lite mer än hälften av objektet (skyddsvärde 11) inuti skuggorna (skyddsvärde 12) av en skog (skyddsvärde 11). Den sökande erhåller då en minusmodifikation på -11 ( $-7 - 1 - 2 - 1 = -11$ ). För att lyckas upptäcka det kamouflerade objektet måste han därmed slå under eller lika med 2 ( $13 - 11 = 2$ ).

Personer som använder sig av färdigheten Kamouflage för att dölja fallor erhåller vid ett lyckat färdighetsslag en plusmodifikation i färdigheten Jaga/Fiska (ett fummel resulterar i -5). Personer som använder färdigheten Kamouflage tillsammans med färdigheten Gömma sig erhåller vid ett lyckat färdighetsslag en plusmodifikation i färdigheten Gömma sig (ett fummel resulterar i -5). (Se tabeller ovan.)

## Kanotera

**Bas:** SMI; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3. Kanoten är ett ypperligt fortskaffningsmedel i väglös vildmark som genomkorsas av sjöar, vattendrag och sumpmarker. Kanoten utgör även ett gott alternativ till andra fortskaffningsmedel såsom rida eller åka häst och vagn, förutsatt det går att ta sig fram till målet vattenvägen.

Lugna vatten vållar inga som helst svårigheter för att hantera och styra en kanot. Därför behövs det heller inga färdighetsslag förrän rollpersonen försöker ta sig nedför ett strömmande vattendrag eller ger sig ut i hård vind på öppna vatten (se tabell nedan). Vattendragen och vindar förekommer i fem olika svårighetsgrader som beskriver hur svårt vattendraget är, samt hur hårt det blåser (det är upp till spelledaren att modifiera dessa modifikationer beroende av hur situationen ser ut samt att lägga till egna).

Även kanotens utformning och antalet kanotister genererar en minusmodifikation (se tabell nedan till höger). För varje person utöver det ovan angivna antalet för liten respektive stor kanot som befinner sig i kanoten erhålles en minusmodifikation på -5 för att lyckas. Likaså om det är färre än fyra som använder sig av en stor kanot erhålles en minusmodifikation på -5 för att lyckas.

När kanotisten/kanotisterna befinner sig i en fors eller i hård vind ska kanotens styrman slå ett färdighetsslag varje minut som går. Beroende av hur många i kanoten, förutom styrman, som har färdigheten Kanotera erhålles en plus eller minusmodifikation. Styrmannen erhåller en minusmodifikation på -1 för varje person som inte har ett FV i färdigheten Ka-

| Vatten             | Vind       | Mod. |
|--------------------|------------|------|
| Normal ström       | God bris   | -1   |
| Strid ström        | Hård bris  | -2   |
| Mycket strid ström | Kuling     | -5   |
| Fors               | Storm      | -7   |
| Extrem fors        | Svår storm | -10  |

| Kunskapsnivå: Kamouflage | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|--------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Gömma sig  | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

notera. Är det någon mer i kanoten som har färdigheten Kanotera erhåller styrman en plusmodifikation som beror på medpassagerarens FV i färdigheten Kanotera enligt tabellen nedan (har flera personer ett färdighetsvärde läggs modifikationen som varje person genererar samman).

Beroende av situationen bedömer spelledaren resultatet av ett misslyckat färdighetsslag. Vid fummel går kanoten i regel sönder, till exempel mot en vass sten eller en utskjutande gren eller rot.

## Kasta

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3. Färdigheten Kasta ger en person förmågan att med stor precision kasta ett kastbart föremål så långt och så träffsäkert som möjligt. Alla som försöker kan kasta ett föremål ett visst antal meter beroende av personens STY samt föremålets vikt och kastbarhet. Tabellen nedan visar hur långt och högt en person normalt kan kasta ett föremål av en viss vikt. En person som har ett färdighetsvärde i färdigheten Kasta får lägga till sitt FV i färdigheten till sin STY ( $STY + FV$ ) för att avgöra hur långt eller högt han kan kasta. Märk dock att detta enbart gäller att kasta ett föremål ett visst antal meter och har därför inget med att kasta kastvapen att göra. För dessa gäller andra regler (se *Kastvapen*, s. 106).

För att se var ett föremål landar efter ett kast slås först en åttasidig tärning (1T8) som bestämmer i vilken riktning från det tänkta målet föremålet hamnar (se diagram eller tabell på nästa sida). Därefter slås ett färdighetsslag för dem som har ett färdighetsvärde i färdigheten Kasta eller ett grundegenskapsslag med grundegenskapen SMI för den som inte har. För att sedan avgöra hur långt från målet föremålet hamnar räknas differensvärdet fram ( $FV - \text{tärningsresultat}$  eller  $SMI - \text{tärningsresultat}$ ) från färdighetsslaget eller grundegenskapsslaget vilket förs in i tabellen för kastresultat på nästa sida.

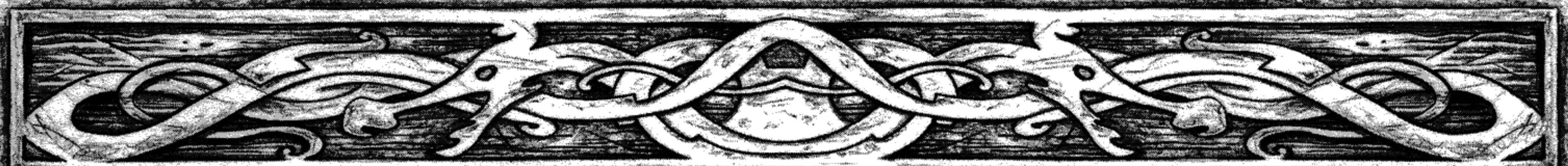
Resultatet av de båda tabellerna visar var det kastade föremålet hamnar. Den första tabellen (riktning) visar i vilken riktning från målet som föremålet hamnade och den andra tabellen (kastresultat) visar hur långt ifrån föremålet hamnade eller om det var en träff. Denna längd tas fram genom att ta värdet ur kastresultatstabellen och multiplicera det med kastlängden vilket är längden mellan målet och kastaren. Beroende av hur stort målet är kan det kastade föremålet träffa det även om resultatet inte blev »Mitt i prick« i tabellen ovan. Är målet till exempel två meter i diameter så träffar ett föremål även om det skulle hamna 1 m från målets centrum.

**Exempel:** En person med FV 10 i färdigheten Kasta och STY 11 vill försöka träffa prick med en sten vars vikt är 0,3 kg på ett mål som är 1 m i diameter och som ligger 15 m från kastaren. Han kan om han vill kasta föremål vars vikt understiger 0,4 kg ( $STY 11 \div 30$ ) upp till 63 m ( $(11 + 10) \times 3$ ). Först slår han den åttasidiga tärningen (1T8) som berättar i vilken riktning från målet som stenen hamnar. Resultatet blir 1 vilket betyder att stenen passerar rakt över målet om den nu inte skulle träffa. Sedan slår han sitt färdighetsslag för färdigheten Kasta och räknar fram differensen av slaget, vilket blir 9 ( $11 - 2$ ). Detta medför att stenen hamnar 0,45 m ( $0,03 \times 15$  m) från målets centrum och är därmed en träff, eftersom alla kastresultat som hamnar inom 0,5 m från centrum är en träff.

| Antalet personer                            | Mod. |
|---|------|
| För varje person utöver 3 i en liten kanot  | -5   |
| För varje person färre än 4 i en stor kanot | -5   |
| För varje person utöver 6 i en stor kanot   | -5   |

| Kunskapsnivå: Kanotera | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Styrman  | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |





|       | STY + 30 kg      | STY + 20 kg      | STY + 10 kg      | STY + 5 kg       | STY + 2 kg       |
|-------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Längd | (STY + FV) × 3 m | (STY + FV) × 2 m | (STY + FV) × 1 m | (STY + FV) ÷ 2 m | (STY + FV) ÷ 3 m |
| Höjd  | (STY + FV) × 2 m | (STY + FV) × 1 m | (STY + FV) ÷ 2 m | (STY + FV) ÷ 3 m | (STY + FV) ÷ 4 m |

| Differens | Med FV i färdigheten Kasta<br>(FV – tärningsresultat) | Utan FV i färdigheten Kasta<br>(SMI – tärningsresultat) |
|-----------|---|---|
| < -5      | 0,3 × kastlängd (m)                                   | 0,5 × kastlängd (m)                                     |
| -5-0      | 0,2 × kastlängd (m)                                   | 0,4 × kastlängd (m)                                     |
| 1         | 0,15 × kastlängd (m)                                  | 0,3 × kastlängd (m)                                     |
| 2-4       | 0,08 × kastlängd (m)                                  | 0,2 × kastlängd (m)                                     |
| 5-8       | 0,05 × kastlängd (m)                                  | 0,1 × kastlängd (m)                                     |
| 9-12      | 0,03 × kastlängd (m)                                  | 0,05 × kastlängd (m)                                    |
| 13+       | Mitt i prick  | Mitt i prick  |

| 1T8 | Riktning                       |
|-----|--------------------------------|
| 1   | Passerar rakt förbi målet      |
| 2   | Snutt till höger förbi målet   |
| 3   | Snutt till vänster förbi målet |
| 4   | Rakt till höger om målet       |
| 5   | Rakt till vänster om målet     |
| 6   | Snutt till höger hitom målet   |
| 7   | Snutt till vänster hitom målet |
| 8   | Rakt hitom målet               |

| Kunskapsnivå: Kasta     | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|-------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Kastvapen | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |
| Modifikation: Skada     | ±0     | +1   | +2    | +3    | +4  |

En person utan något FV i färdigheten Kasta som har STY 11 och SMI 13 vill försöka träffa prick med en sten vars vikt är 0,3 kg på ett mål som är 1 m i diameter och som ligger 15 m från kastaren. Han kan om han vill kasta föremål vars vikt understiger 0,4 kg (STY 11 ÷ 30) upp till 33 m (11 × 3). Först slår han den åttasidiga tärningen (1T8) som berättar i vilken riktning från målet som stenen hamnar. Resultatet blir 1 vilket betyder att stenen passerar rakt över målet om den nu inte skulle träffa. Sedan slår han sitt grundegenskapsslag för grundegenskapen SMI och räknar fram differensen av slaget, vilket blir 4 (13 - 9). Detta medför att stenen hamnar 3 m (0,2 × 15 m) från målets centrum och är därmed en miss.

Färdigheten Kasta används med fördel då en person vill använda en äntherhake. För att lyckas med att sätta fast en äntherhake krävs först och främst ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Kasta samt att höjden för kastet överstiger den höjd som till exempel muren eller taket har.

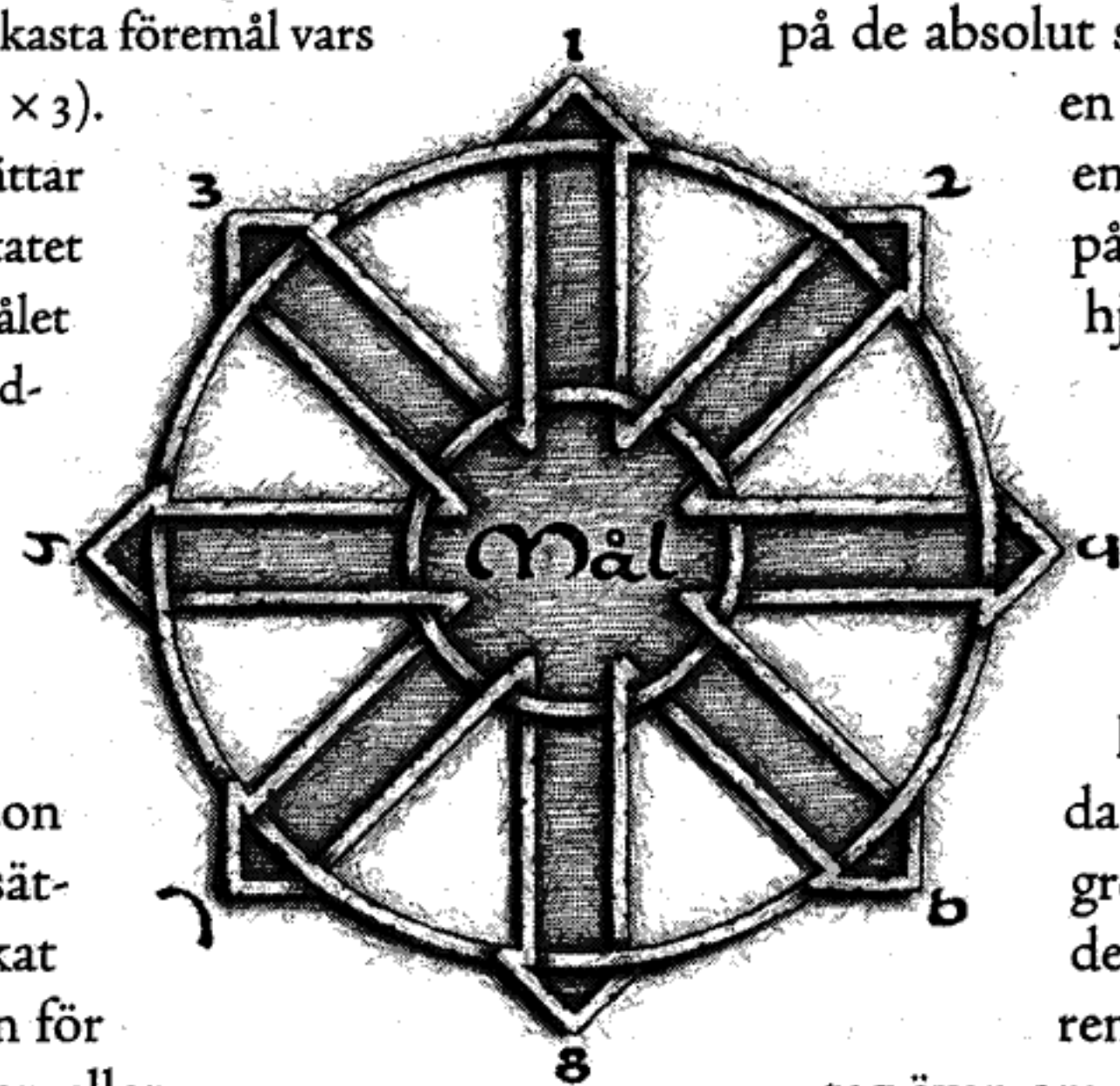
Ska en person försöka träffa ett mål i rörelse används samma modifikationer som för avståndsvapen (se s. 58 i grundregelboken).

Färdigheten kan inte användas för att med skada som resultat kasta olika sorters kastvapen, då dessa har sina egna färdigheter. Däremot erhålles en plusmodifikation till färdigheten Vapentechnik (kastvapen) samt extra i skada då han använder vapen ur dessa vapengrupper beroende av personens FV i färdigheten Kasta enligt tabellen nederst på förra sidan.

## Klättra

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4. Detta är färdigheten som ger en person förmågan att kunna klättra på platser som majoriteten normalt inte klarar av. De flesta kan till exempel klättra upp för ett träd där grenarna fungerar som en stege och detta kräver därför heller inget färdighetsslag för att lyckas. Men då svårighetsgraden för klättringen ökar något måste ett lyckat färdighetsslag slås för att personen ska klara av klättringen. Med hjälp av färdigheten Klättra kan personen ta sig upp för berg, väggar, träd, och klippor. Han kan även gå armgång på en lina eller takränna, ta sig snabbt upp eller ner för en repstege eller ett vanligt rep och mycket annat.

Alla klättringar har en svårighetsgrad som bedöms från väldigt enkel till extremt svårt och det är upp till spelledaren att bestämma vad det är som gäller inför varje tillfälle en person ska försöka sig på att klättra. Oavsett hur skicklig en person är på att klättra kan han inte ta sig upp för en lodrät och slät vägg utan någon utrustning till hjälp. Vid mycket svåra klättringar kan spelledaren därför kräva att personen har tillgång till klättroutrustning som till exempel rep, hacka, hammare, hakar och dylikt.



Kastare

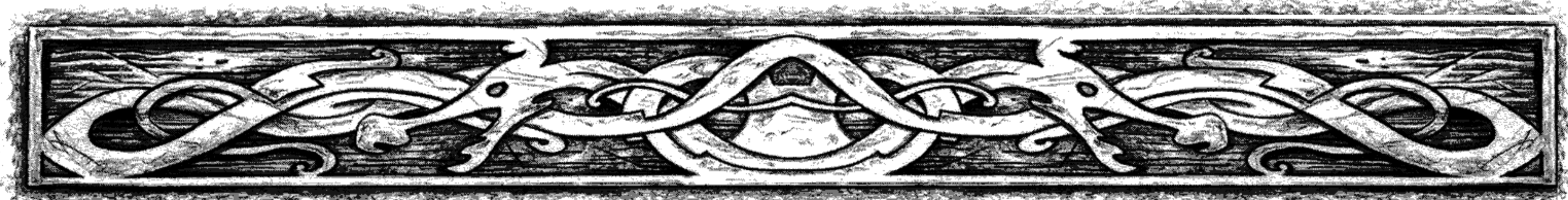
Det råder en stor skillnad på att klättra med utrustning och att klättra friklättring. En person som klättrar med utrustning kan göra detta på de absolut svåraste partierna under långa tidsperioder medan en person som försöker att friklättra på samma ställe endast orkar med en kort stund. Detta beror främst på två saker, fysik och psyke. Den som klättrar med hjälp av utrustning kan när som helst välja att pausa och ge sig själv en god vila utan någon risk för att trilla ned. Personen lär sig lita på sin utrustning och klättringen är därför inte lika krävande för dennes psyke. Den som friklättrar saknar dessa båda möjligheter. Blir han trött måste han hitta ett lämpligt ställe på vägen upp som kan erbjuda en stunds vila för att inte riskera trilla ned. Ju högre upp han kommer, ju längre tid klättringen tar och desto svårare klättringen är desto mer säger friklättrarens psyke ifrån och detta gör att han lätt begår misstag även om dennes kondition är långt från slutkörd.

En person kan välja att få en allmän kännedom om de båda stilarna, friklättring samt klättra med utrustning, eller att specialisera sig på någon av stilarna. Väljer en person att specialisera sig kommer han bli betydligt duktigare i den stil han valt än den han inte valt. Färdigheten Klättra blir då två färdigheter, dels färdigheten Klättra (friklettring) och dels färdigheten Klättra (utrustning). Det finns inget som säger att en person inte kan bli specialist i båda färdigheterna. Färdigheterna Klättra (friklettring) och Klättra (utrustning) kostar lika många FP per FV som för den generella färdigheten Klättra.

## Klättra (utrustning)

En person som använder sig av utrustning kan i princip klättra var som helst där dennes utrustning går att fästa. Den som klättrar med hjälp av utrustning säkrar sig med hjälp av kilar eller liknande låsanordningar i naturliga hålrum och sprickor i klippan. Normalt klättrar man i par eller fler där klättrarna turas om att säkra utrustningen längs vägen. Den som klättrar först, förstemannen, fäster låsanordningar i väggen medan den andre, andremannen, säkrar förstemannen med hjälp av repbroms. När förstemannen nått toppen eller slutet av repet är det dennes tur att säkra andremannen som då klättrar upp för den led förstemannen gjort (andremannen tar även med sig kilarna och låsanordningarna som han passerar) tills det att även han når samma plats som förstemannen. Så här fortsätter klättringen och de båda turas om att vara förste-respektive andremann tills det att de nått toppen. Det går dock att klättra själv men detta är mer tidskrävande än om man är flera. Personen får då själv fungera som både förste och andremann. Först klättrar han och fäster säkerhetsanordningarna så långt repet räcker, varefter han måste fira ned sig själv ned för att hämta upp de livsviktiga säkerhetsanordningarna samtidigt som han säkrar sig själv.





Normalt säkrar man var tionde meter, men man kan göra det oftare om man har tid och stannar efter trettio meter. En säkringspunkt är så fast förankrad att en person utan problem kan hänga sig fast i den för att vila. Utsätts den däremot för ett plötslig ryck, som i ett fall, är den inte lika säker längre.

Beroende av hur det ser ut där personen försöker att klättra erhåller han en minusmodifikation som symboliserar ställets svårighet (se modifikationstabell nedan) och plusmodifikationen +5 han får från utrustningen. För varje lyckat färdighetsslag klättrar en person 30 meter, oavsett om det är uppåt eller neråt, vilket tar ca 20 minuter men som kan modifieras beroende av svårighetsgrad. Ett perfekt slag medför att personen lyckas finna en väg som för honom 60 meter på samma tid. Misslyckas ett färdighetsslag medför det att han inte kommer längre. Antingen stannar han där han är eller så börjar han klättra tillbaka till den förra utgångspunkten (det ställe där han sist klarade av sitt färdighetsslag) vilket kräver ett nytt färdighetsslag. Misslyckas även det färdighetsslaget faller han. Slå 1T3 för att se var (vid vilken säkringspunkt, vid fler säkringspunkter slå en passande tärning) någonstans på vägen upp eller ner som han trillar. För att se om en säkringspunkt håller ett fall slås 1T20 (säkringen har värdet 12 vilket modifieras negativt med klättringens svårighetsmodifikation samt positivt av klättrarens FV i färdigheten Klättra eller färdigheten Klättra utrustning). Blir tärningsutfallet högre än säkringspunktens värde ( $12 - \text{svårighetsmodifikation} + \text{FV}$ ) håller inte säkringspunkten och personen faller vidare till nästa säkringspunkt där samma slag görs om på nytt. Skulle även den sista säkringspunkten lossna faller personen till marken och drar med sig alla andra som sitter förankrade på den sista förankringspunkten i fallet, se *Att falla nedan*.

Lyckas personen med färdighetsslaget tar han sig tillbaka till utgångspunkten, där han på nytt kan göra ett försök med en alternativ väg upp. Skulle personen även misslyckas med detta (ett nytt färdighetsslag) får han klättra tillbaka till föregående utgångspunkt och göra ett nytt försök att finna en alternativ väg därifrån. På detta sätt fortsätter klättringen tills personen aningen har trillat ned, nått målet eller har misslyckats så många gånger att han befinner sig där han en gång började klättringen. En person som har kommit tillbaka till den plats där han började klättra får inte göra några fler försök på det stället, då han har erkänt sig besegrad av uppgiften.

Är det två eller fler som klättrar så behöver aldrig den som fungerar som andreman slå ett säkerhetsslag om denne faller. Detta för att förstemannen nått en punkt där han kan säkra andermannen med spänd lina

| Svårighetsgrad   | Klättra | Spec.* | Ej spec.** |
|--|---------|--------|------------|
| Lätt klättring med mycket sprickor och grepp             | +2      | +5     | ±0         |
| Mindre svår klättring med många sprickor och grepp       | ±0      | +3     | -2         |
| Svår klättring med några sprickor och grepp              | -2      | +1     | -4         |
| Hyfsat svår klättring med några få sprickor och grepp    | -4      | -1     | -6         |
| Mycket svår klättring med få sprickor och grepp          | -6      | -3     | -8         |
| Extremt svår klättring med väldigt få sprickor och grepp | -8      | -5     | -10        |

\* Den som valt att specialisera sig på en klättringsstil (exempelvis Klättra [friklättring]) får dessa modifikationer när han använder sig av den stilen.

\*\* Den som valt att specialisera sig på en klättringsstil får dessa modifikationer när han *inte* använder sig av den stilen (exempelvis någon med Klättra [friklättring] som klättrar med utrustning).

så att säkerhetspunkten inte behöver utsättas för det farliga rycket. Annars fungerar färdigheten på samma sätt. Ett misslyckande medföra att personen inte kan fullfölja den utvalda rutten utan måste vända tillbaka till föregående utgångspunkt för att finna en ny alternativ väg. Detta medför att förstemannen också måste ta sig tillbaka om de inte vill dela på sig och gå vars en väg upp eller ned.

### Klättra (friklättring)

Detta är färdigheten som används för att klättra helt utan säkerhetsutrustning. Normalt används den för att klättra på lite enklare ställen som till exempel upp för en vägg, ett träd, ett rep eller en mindre klippa. Friklättring används normalt där det inte är så långt att klättra och där det finns gott om grepp för händer och fötter. En person kan försöka att klättra på ställen där det kanske skulle fungera bäst med utrustning men på grund av utmattning och psykisk stress erhåller han efter  $(\text{FYS} + \text{PSY}) \div 2$  meter -1 på att lyckas klättra. Efter ytterligare  $(\text{FYS} + \text{PSY}) \div 2$  meter erhåller han -1 igen det vill säga totalt -2 och så fortsätter det till personen antingen trillat ned, vänt om eller nått sitt mål.

För varje lyckat färdighetsslag klättrar en person sin längd gånger två meter (längd  $\times$  2 m) oavsett riktning och ett perfekt slag innebär att personen klättrar dubbelt så långt (längd  $\times$  4 m). Ett misslyckat färdighetsslag medför att han avbryter klättringen och försöker att ta sig tillbaka till föregående utgångspunkt, vilket kräver ett lyckat färdighetsslag.

Misslyckas även detta färdighetsslag faller personen till marken, se *Att falla nedan*. Lyckas däremot personen tar han sig tillbaka till den föregående utgångspunkten och kan där göra ett nytt försök att finna en alternativ väg genom att lyckas med ett nytt färdighetsslag. Misslyckas även detta finner han ingen alternativ väg och måste klättra tillbaka ytterligare en utgångspunkt. På detta sätt fortsätter klättringen tills personen aningen har trillat ned, nått målet eller har misslyckats så många gånger att han befinner sig där han en gång började klättringen. En person som har kommit tillbaka till den plats där han började klättra får inte göra några fler försök på det stället, då han har erkänt sig besegrad av uppgiften.

### Att falla

De tre första meterna som en person faller ger 1T6 i skada. För varje meter utöver de tre första som en person faller erhåller han ytterligare 1T6 i skada. Ett fall på fyra meter ger därmed 2T6 i skada och ett fall på sex meter ger 4T6 i skada. Rustningar som inte är gjorda av metall skyddar mot fallskador om de täcker hela kroppen. I annat fall får spelledaren bedöma situationen.

Vidstående tabell ger modifikationer till klättrarens färdighetsslag, beroende på klättringens svårighetsgrad.

Beroende av underlag som till exempel våt sten, mossig sten, is, fuktigt trä och så vidare kan spelledaren dela ut ytterligare modifikationer på klättrarens färdighetsslag.

### Klätterutrustning

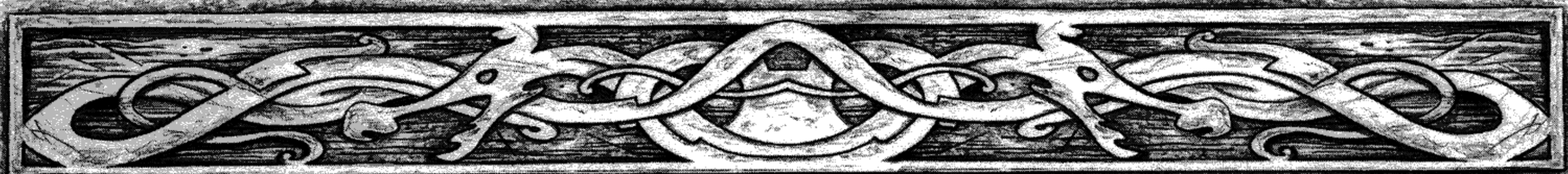
**Sele:** Klätterselen är länken mellan säkerhetsrepet och kroppen. Sele sitter fast om midjan och de båda benen, vilket gör att man får en sittande ställning i den då man vilar.

**Isskor:** Skor med långa spetsiga dubbar i tårna för att få så bra fäste i is som möjligt.

**Förankringar:** Förankringar är järnringar som används för ihopkoppling av slingor, säkringar, selen, bromsen eller vad man än vill sitta förankrad till.

**Repbroms:** En bromsmetod är att ha en glidande knop knuten runt en förankring vilket gör det möjligt att säkra och fira. En annan metod





är att använda en metallplatta med ett eller två hål tillsammans med en förankring. Firningsåttan är annan repbroms som är lämplig att säkra och fira med. Firningsåttan är i princip två hopsmidda järnringar, en mindre och en större, genom vilken linan löper genom.

**Slingor:** Slingor används bland annat för att koppla ihop säkringspunkter och är två förankringar sammanlänkade av ett kort rep.

**Rep:** På grund av sin stora betydelse är rep för klättring betydligt dyrare än vanliga rep. Repen är mycket tunnare samtidigt som de tål mer belastning än de vanliga repen.

**Kil:** En kil är ett metallstycke med ett huvud och en ögla. Kilen sätter klättraren fast i sprickor och håligheter och fungerar som säkring.

**Stenhammare och järn:** Ibland saknas håligheter och sprickor för att fästa kilarna i, då får klättraren själv skapa dessa med hjälp av hammare och järn.

## Kroppsbyggnad

**Bas:** FYS; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 4.

Kroppsbyggnad är färdigheten som ger en person förmågan att både utstå mer smärta och samtidigt ta emot mer skada. Det finns mängder av olika tekniker för att härda sin kropp. På ett eller annat vis går de alla ut på att lära kroppen utstå smärta genom att tillfoga smärta.

Genom den långa och mödosamma träningen bygger personen sakta upp sin kropp till att bli mer senig, hård och tålig. I och med den hårda träningen lär personen sig även var och hur på de olika kroppsdelarna en eventuell skada gör minst verkan. Därför går träningen även ut på att försöka styra kroppen på ett sätt som gör att man själv kan bestämma var på kroppen attacken träffar. En person kan till exempel se att ett svärdshugg kommer träffa den högra armen. Han kan då styra kroppen så att hugget istället för att träffa rakt in i armen träffar längs med armen och på så sätt minska sårets djup och verkan.

Varje FV i denna färdighet ger personen 174 extra kropps-poäng att lägga till sina redan befintliga kropps-poäng. Används systemet utan kroppsdelar räknas personens nya kropps-poäng fram genom att lägga till de nya kropps-poängerna från färdigheten Kroppsbyggnad till personens befintliga. Används systemet med kroppsdelar läggs de nya kropps-poängerna från färdigheten Kroppsbyggnad till personens totala KP, varefter kroppsdelarnas KP räknas fram på nytt (se *Kroppsdelar*, s. 33).

## Kulturkännedom

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Denna färdighet omfattar det mesta som rör en region och dess folks religiösa eller vardagliga ritualer och förehavanden. Färdigheten ger en person kännedom om en kultur eller regions seder, gester, tabun, livsstilar, matvanor, riter, ceremonier, högtider, gudar, klädsel, bostäder, egenskaper och sysselsättningar. På så sätt kan till exempel färdigheten ge en person kännedom hur olika en kultur hanterar sina döda, vilka tidpunkter på året som är viktiga för ritualer, hur en pojke eller flicka kliver in i vuxenlivet, hur ett giftermål utförs, om offer utförs inom kulturen, varför och hur ett offer utförs, med mera.

En person med FV 8 kan smälta in i kulturens livsstil utan att väcka uppseende förutom att han ser annorlunda ut och att han ibland kanske gör några småfel. Separata färdigheter måste utvecklas för varje ras och regions kultur. Kulturkännedom (dvärgar) är alltså en färdighet, Kulturkännedom (alver) är en, Kulturkännedom (Osthem) är en annan och Kulturkännedom (Mittland) är ytterligare en annan. Det går även att få en ännu djupare och skarpare kunskapsnivå om en kultur genom att välja Kulturkännedom för ett visst land, till exempel Kulturkännedom (Fylges) och Kulturkännedom (Carlonne).

Personer som använder sig av färdigheten Kulturkännedom (art) vid artjakt erhåller vid ett lyckat färdighetsslag en plusmodifikation i färdigheten Jaga/Fiska (ett fummel resulterar i -10) (se tabell ovan).

Kunskapsnivå: Kulturkännedom (art) FV 1-7 8-11 12-15 16-17 18+

Modifikation: Jaga/Fiska +1 +2 +3 +4 +5

## Kunskapsfärdigheter

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** Varierar; **Yrkesfärdighet:** Varierar;

**Allmän färdighet:** Varierar.

Denna samling av färdigheter omfattar i princip ett oändligt antal olika färdigheter. En kunskapsfärdighet kan vara allt från kokkonst till kunskap om drakmäns manlighetsritual. Oftast heter just färdigheten »kunskap om« vilket sedan fylls ut av området personen besitter kunskap om. Ju snävare kunskapsområde desto mer detaljerade kunskaper besitter personen. En person med FV 5 i färdigheten Kunskap om (dvärgarnas yxor) kan förmodligen betydligt mer om dvärgarnas yxor än en person med FV 12 i färdigheten Kunskap om (dvärgar) eller Kunskap om (vapen). Separata färdigheter måste utvecklas för varje kunskapsfärdighet. Färdigheten Kunskap om (svampar) är alltså en egen färdighet, Kunskap om (symboler) en annan och Kunskap om (magiska artefakter) är ytterligare en annan färdighet. Spelledaren bestämmer hur mycket FV färdigheten kostar och vilken information varje färdighet innehåller. Spelaren kan självklart ge olika förslag men det är sedan upp till spelledaren att godkänna färdigheten.

Nedan följer några exempel på kunskapsfärdigheter:

### Kunskap om (besvärjelser)

**Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Den som behärskar denna färdighet har lärt sig vilka effekter olika besvärjelser har, hur svåra vissa besvärjelser är, vilka rörelser och uttalanden som ger vilken effekt och mycket annat teoretiskt rörande besvärjelser.

### Kunskap om (etikett)

**Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Personen vet hur han ska föra sig vid stora fester, måltider och andra tillställningar och han vet hur han ska tilltala folk utan att göra bort sig.

### Kunskap om (kartor)

**Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Personen vet hur man läser en karta och kan relatera det han ser på den till verkligheten. Han vet även hur man går till väga för att själv tillverka kartor med så noggranna detaljer som möjligt.

### Kunskap om (kokkonst)

**Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Denna färdighet ger personer förmågan att göra det bästa av de råvaror som finns att tillgå för matlagningen. En person som har denna färdighet kan med hjälp av sina matlagningskonster dryga ut en dagsranson med en halv dag för varje fyra FV personen har i färdigheten Kunskap om (kokkonst).

### Kunskap om (litteratur)

**Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

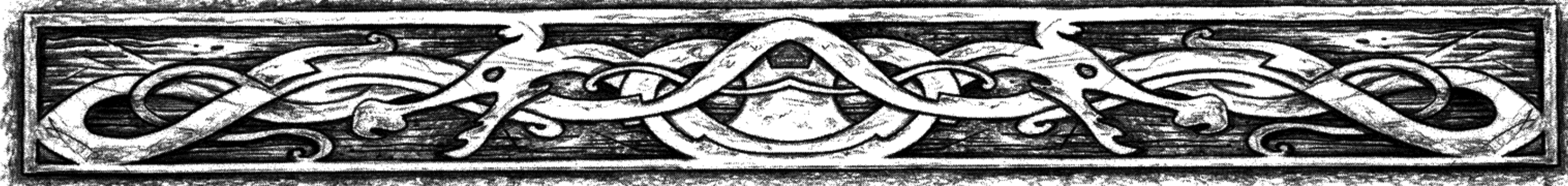
Personen känner till de stora författarna och deras kända verk. Tack vare sin kännedom och att han har läst mycket kan han genom att lyckas med ett färdighetsslag veta vem som skrivit vad, komma ihåg vissa saker som han läst, tänka ut vilka verk som kan besvara en viss fråga och så vidare. Personer med ett högt FV kan jämföras med ett levande uppslagsverk.

### Kunskap om (metaller)

**Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 4.

Personen äger stor kunskap om de olika metallerna som finns i världen. Han kan genom sin färdighet till exempel känna igen en metall utifrån





dess färg, vikt, hållfasthet, sprödhet och melodiska klang. Därför är färdigheten bra att ha då en person försöker värdera ett föremål gjort i metall.

#### Kunskap om (religion)

**Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.**

Detta är kunskapen om de olika rasernas religioner. Färdigheten innefattar endast läran kring en separat ras och religion, färdigheten Kunskap om (religion: alver) är därför en färdighet och Kunskap om (religion: dvärgar) är en annan och eftersom människorna har flera olika religioner är även dessa uppdelade i olika religionskunskapsfärdigheter. Färdigheten Kunskap om (religion: Gerbanis) är en färdighet och färdigheten Kunskap om (religion: Hamingies) är en annan. Färdigheten ger en person kunskap som rör det mesta kring religionen, såsom gudalära, hur ritualer utförs, hur templen/kyrkorna fungerar, historia, skapelseberättelser och så vidare.

**För prästen:** En person som har färdigheten Teologi och därmed är präst inom en viss religion erhåller automatiskt  $SPI \div 2$  FV i färdigheten Kunskap om (religion: aktuell religion). Allt eftersom en prästs FV i denna färdighet ökar, växer även dennes rang och status inom religionen. Ju högre FV desto betydelsefullare position och viktigare uppgifter har personen att sköta inom sin religion.

**För den oinvidge:** För en person som enbart har studerat religionen och inte är präst erhåller denne förutom kunskapen om religionen ifråga även förståelse för dess anhängare. Personen kan på grund av denna kunskap föra sig på ett sådant sätt att han lätt skulle kunna flyta in i ett religiöst samhälle utan att stöta på några större problem, detta förutsatt han tillhör rasen i fråga. En person med goda kunskaper (FV 13–15) skulle därför kunna utge sig för att vara en inom kyrkans mått lägre stående präst eller helig krigare på grund av sin religionskunskap. Personen får dock inga heliga förmågor som de präster och heliga krigarna för rasen har.

#### Kunskap om (svärd)

**Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.**

Personen har stor kunskap och kännedom om allt som handlar om svärd. Han kan genom att se på ett svärds utformning veta varifrån det härstammar och ibland även vem som har gjort det (vid mästerns smide). Personen känner till hur ett svärds vikt ska vara fördelad för att ge så goda stridsegenskaper som möjligt. Får han få hålla svärdet i sin hand kan han känna om det är ett bra eller dåligt svärd.

#### Kunskap om (vapen)

**Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.**

Personen har en allmän kännedom kring vapen i alla dess utformningar. Han vet varifrån ett vapen härstammar genom att se på dess utformning och mönster. Personen känner till hur ett vapen vikt ska vara fördelad för att ge så goda stridsegenskaper som möjligt. Får han få hålla vapnet i sin hand kan han känna om det är ett bra eller dåligt vapen.

#### Kunskap om (yxor)

**Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.**

Personen har stor kunskap och kännedom om allt som handlar om yxor. Han kan genom att se på en yxas utformning veta varifrån det härstammar och ibland även vem som har gjort det (vid mästerns smide). Personen känner till hur en yxas vikt ska vara fördelad för att ge så goda stridsegenskaper som möjligt. Får han få hålla yxan i sin hand kan han känna om det är en bra eller dålig yxa.

#### Kunskap om (ädelstenar)

**Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 4.**

Personen äger stor kunskap om de olika ädla stenar som finns i världen. Han kan till exempel känna igen en ädelsten utifrån dess färg, vikt och

| Terräng/hastighet      | Mod.    | Färdighetsslag       |
|------------------------|---------|----------------------|
| Jämn väg               | +5      | Inget                |
| Lätt ojämn väg         | +2      | Inget                |
| Ojämn väg              | $\pm 0$ | 1 slag per 2 timmar  |
| Mycket ojämn väg       | -2      | 1 slag per timme     |
| Väldsam ojämn väg      | -5      | 1 slag per halvtimme |
| Hastighet $\times 1$   | $\pm 0$ | Inget                |
| Hastighet $\times 1,5$ | -2      | 1 slag per timme     |
| Hastighet $\times 2$   | -4      | 1 slag per halvtimme |
| Hastighet $\times 3$   | -6      | 1 slag per minut     |

| Förhållande/manöver | Mod.    |
|---------------------|---------|
| Torrt               | $\pm 0$ |
| Lera                | -2      |
| Is (vagn)           | -5      |
| Is (släde)          | -2      |
| Lätt sväng          | $\pm 0$ |
| Medelsvår sväng     | -2      |
| Svår sväng          | -4      |

klarhet. Färdigheten är bra att ha då en person försöker värdera en ädelsten eller ett föremål med ädla stenar i. Kunskap om ädelstenar ger modifierationen +2 per kunskapsnivå när en person ska värdera en ädelsten.

#### Köra vagn

**Bas: SMI; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.**

Detta är färdigheten som ger en person förmågan att med säkerhet kunna köra och styra vagnar av alla dess slag. En person med denna kunskap kan köra vagn med ett eller flera hjulpar och även vagnar som har medar istället för hjul, som till exempel ett hundspann.

Vem som helst klarar av att ta sig fram i ett makligt tempo på vägar och marker med en vagn av något slag som är någorlunda jämna. Vill en person öka farten eller om vägen eller marken blir ojämn eller lerig krävs ett färdighetsslag för att med säkerhet kunna klara av situationen. Vissa manövrar kräver även ett lyckat färdighetsslag för att kunna utföras. Beroende av förutsättningar måste vagnföraren lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Köra vagn med jämna mellanrum för att undvika ett missöde. Ett missöde innebär normalt att vagnen kör fast och måste dras loss, alternativt vält och måste resas upp. Fumlar vagnföraren har någon viktig detalj på fordonet gått sönder eller så trillar en eller flera personer av vagnen eller skadas på annat sätt.

I tabellerna ovan finns några exempel på modifieringar beroende av terräng och manöver som modifierar vagnförarens färdighetsslag samt hur ofta han måste lyckas med ett färdighetsslag för att kunna fortsätta sin färd utan bekymmer. Modifieringarna för terräng gäller vid normal hastighet, ökas hastigheten eller en manöver ska utföras läggs modifieringarna samman. En person som till exempel ska svänga tvärt på en viss terräng i en viss hastighet erhåller modifieringar från terräng, hastighet och manöver.

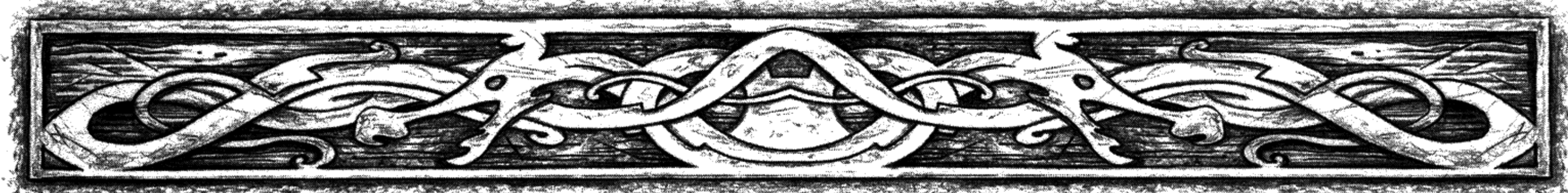
Försöker en person att utföra något komplicerat eller köra under andra förutsättningar annat än de som finns med i tabellen ovan är det upp till spelledaren att bestämma hur ofta ett färdighetsslag krävs och modifieringen för detta. Hamnar vagnen i strid måste vagnföraren slå ett färdighetsslag i färdigheten Köra vagn varje SR för att kunna hålla dragdjuren i kontroll. Här tillämpas samma regler som för ridning och beriden strid (se Rida, s. 73).

#### Legender och myter

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.**

Denna färdighet ger en person kunskap om ett lands legendar och myter. Rollpersonen har genom efterforskningar i bibliotek lärt sig de viktigaste





| Spridning       | Mod. |
|-----------------|------|
| Landsomfattande | +5   |
| Regional        | ±0   |
| Mycket regional | -3   |

| Övriga omständigheter                              | Mod. |
|--|------|
| Berättelsen som personen kan är inte helt komplett | -3   |
| Personen kan endast en bråkdel av hela berättelsen | -7   |
| Härstammar från ett närliggande land               | -3   |
| Härstammar från ett land långt borta               | -10  |

på ett eller annat sätt hör samman ger färdigheten även en viss kunskap för omkringliggande länders legender, folksägnar och myter.

Legender och myter är påhittade berättelser fyllda med övernaturligt och vidskepliga inslag, men kan dock innehålla en viss mån av verklig historia. Dessa berättelser bygger ofta på religiösa personligheter och berättar om deras liv och leverne, deras (under)verk, lidande och död. En legend kan också berätta om hjältar och deras ibland mycket storslagna och osannolika dåd och förehavanden. Dessa legender kan i viss mån bygga på verkliga händelser, om än i fantasifulla proportioner. En legend som till exempel berättar om en kung vars stordåd var att ensam bygga en jättelik byggnad under loppet av några få dagar, kan i själva verket bygga på historien om en byggnad som i verkligheten uppfördes av en stor mängd personer under loppet av åtskilliga år.

Legender och myter kan också berätta om något som påstås finnas på en plats, som till exempel i skogen finns det en varelse som livnär sig på barns drömmar, eller i ett land långt västerut finns det ett folkslag vars hus är byggda av renaste guld. Dessa berättelser kan bygga på ett litet korn av sanning. Som till exempel i skogen har det hänt att barn har försvunnit och därför har historien om varelsen som livnär sig på barnens drömmar uppkommit eller folkslaget som lever långt västerut är mycket rikt och har många guldföremål.

En person som behärskar färdigheten Legender och myter för ett land kan lära sig de intilliggande ländernas färdighet Legender och myter, upp till och med det FV som den första färdigheten har, för halva FP-kostnaden. Detta medför att en person med färdigheten Legender och myter (Arje) kan lite om länderna Fylges, Majnjords, Dranveltes och Sylvans legender och myter. Skulle samme person sedan vilja lära sig färdigheten Legender och myter för något av dessa länder kostar det då endast halva FP-kostnaden.

Personen har lärt sig se vilka detaljer som kan vara sanningsenliga och vad som kan vara fantasi eller vandringshistoria. Vid ett lyckat färdighetsslag känner en person inte bara till informationen han söker utan även analysera den och se viktiga detaljer som kan vara sanningsenliga och vad som kan vara ren fantasi eller vandringshistoria. Vid fummel blir informationen direkt felaktig och vid perfekta slag kan det hända att spelaren får reda på saker som han inte frågade efter men ändå kan ha nytta av.

Beroende av vilken sorts information en person är ute efter är det olika svårt för denne att känna till just den informationen. Spelledaren får helt fria händer att ge personen dessa modifikationer. I tabellerna ovan finns exempel på modifikationer som spelledaren kan ge beroende av hur utspridd legenden eller myten är.

## Läkevetenskap

Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5. Denna färdighet ger kunskapen hur man på bästa möjliga sätt hanterar och behandlar uppkomna skador eller sjukdomar. Färdigheten består

berättelserna för ett lands eller regions legender och myter. Personen men även lärt sig mycket genom att fråga runt bland landets befolkning. Genom anteckningar eller genom att dra sig till minnes något man tidigare har läst eller fått berättat för sig kan en person komma ihåg eller ta fram information om viktiga detaljer i historierna.

Färdigheten centreras till ett specifikt land som spelaren får välja, men eftersom de flesta intilliggandes länders legender, folksägnar och myter inom en viss region

av tre nivåer av kunskap som utvecklas allt eftersom personens färdighetsvärde ökar. Den första kunskapen som personen erhåller är förmågan att stoppa blodflöden i uppkomna sårskador genom så kallad första hjälpen. Den andra kunskapen ger personen förmågan att lägga stödförband och spjåla brutna ben i kroppen samt kunskapen om hjärt- och lungmassage och mun-mot-munmetoden. Den tredje och sista kunskapen ger personen förmågan att utföra kirurgi av enklare former. Läs mer om skador och vad som krävs för behandling av dessa i avsnittet *Kroppspoäng* (se s. 32).

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Personen har lärt sig den enklaste formen av läkarvetenskap, första hjälpen. Ett lyckat färdighetsslag, direkt i samband med det att skadan uppstod, stoppar blodflödet och helar 1 KP i den skadade kroppsdel.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Personen har nu lärt sig den andra nivån av läkevetenskap, läkekonst. Förutom att kunna behandla och diagnostisera skador har personen blivit bättre på att förbinda och läka skador genom första hjälpen. Ett lyckat färdighetsslag, direkt i samband med det att skadan uppstod, stoppar blodflödet och helar 2 KP i den skadade kroppsdel. För varje vecka en skadad tillbringar i vilande tillstånd med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att den skadade har fått tillbaka 1/3 KP extra per skadad kroppsdel.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Personen har nu lärt sig den sista nivån av läkarvetenskap, kirurgi. Tack vare sin förmåga att undersöka och diagnostisera kan han genom enklare kirurgiska ingrepp sy ihop och läka uppkomna sårskador. Ett lyckat färdighetsslag, direkt i samband med det att skadan uppstod, stoppar blodflödet och helar 3 KP i den skadade kroppsdel. För varje vecka en skadad tillbringar i vilande tillstånd med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att den skadade har fått tillbaka 1/4 KP extra per skadad kroppsdel.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Personen har nu lärt sig de tre nivåerna av läkarvetenskap. Ett lyckat färdighetsslag, direkt i samband med det att skadan uppstod, stoppar blodflödet och helar 4 KP i den skadade kroppsdel. För varje vecka en skadad tillbringar i vilande tillstånd med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att den skadade har fått tillbaka 1/4 + 1 KP extra per skadad kroppsdel.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen har nu lärt sig de tre nivåerna av läkarvetenskap till fullo. Ett lyckat färdighetsslag, direkt i samband med det att skadan uppstod, stoppar blodflödet och helar 5 KP i den skadade kroppsdel. För varje vecka en skadad tillbringar i vilande tillstånd med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att den skadade har fått tillbaka 1/4 + 2 KP extra per skadad kroppsdel.

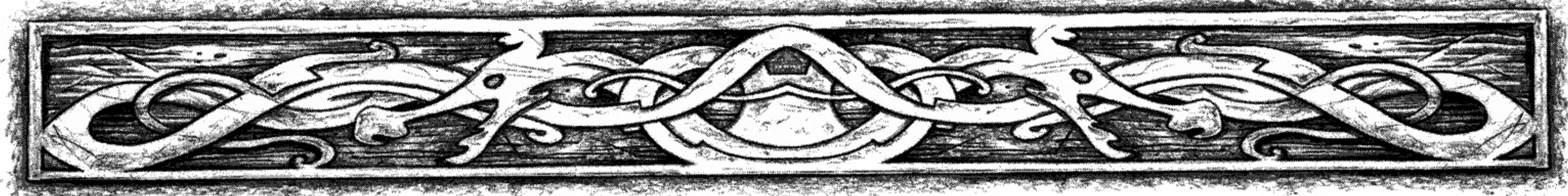
## Första hjälpen

Första hjälpen är förmågan att förbinda och stoppa blodflöden och kan endast ske direkt i samband med striden eller olyckstillfället. Den som utövar första hjälpen måste ha någon form av förbandsmaterial till sin hjälp för att kunna stoppa ett blodflöde i ett sår. Den sårade kan då med hjälp av en snabb behandling återfå KP i den helade kroppsdel. Första hjälpen stoppar även förblödningar då en kroppsdel nått ett negativt KP.

Det går endast att använda första hjälpen en gång per skadad kroppsdel. Vid flera skadade kroppsdelar går det dock att lägga en på varje. Misslyckas första hjälpen krävs det att en annan person lyckas med ett nytt färdighetsslag i första hjälpen för att fastställa att den skadade kroppsdelens fortfarande blöder. Därefter kan ett nytt försök att hela skadan göras.

Ett lyckat färdighetsslag betyder att personen lyckats hela skadan nå-





got (se kunskapsnivåer nedan för hur mycket) och stoppat blodflödet så att den sårade inte förblöder. En kroppsdel med negativ KP hamnar på noll efter ett lyckat första hjälpen.

Fummel innebär att den skadade får en extra poäng i skada i kroppsdel. Håller den sårade på att förblöda (KP under noll i den skadade kroppsdel) kommer han att förblöda dubbelt så snabbt och förlorar därför 2 KP per stridsrunda. Ett perfekt slag däremot helar två gånger så mycket än vid en normal helning.

### Läkekonst

En person med denna kunskap kan med konventionella metoder påskynda tillfrisknandet av en person genom att till exempel spjälka ben, lägga förband och vårda sin patient så att läkandet påskyndas. En person som är kunnig i läkekonst vet hur man ska behandla olika skador, vilka mediciner som hjälper och hur lång tid behandlingen tar, han vet till exempel hur man hanterar och helar köld och brännskador. Personen kan även hjärt-lungräddning och mun mot mun metoden.

För varje vecka en skadad tillbringar i vilande tillstånd med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att den skadade får tillbaka ett antal KP per skadad kroppsdel. Vissa skador kräver dessutom en läkares vård för att läkas ordentligt, till exempel benbrott, inre blödningar osv. Om en skadad person inte uppsöker en läkare efter en sådan skada kan han få men för livet.

### Kirurgi

Detta är kunskapen hur man kan läka skador med hjälp av enklare kirurgiska ingrepp. Personen kan genom att sy ihop sår stoppa svåra blodflöden vilket leder till snabbare helning. Vid amputation av kroppsdelar är kirurgi ett måste för att den olycklige ska kunna överleva utan andra men än själva förlusten av kroppsdel. Personen vet var han ska amputera kroppsdel för att underlätta tillfrisknandet och hur han undviker sjukdomar såsom blodförgiftning. För att lyckas med kirurgi krävs dock att personen har tillgång till någon form av förbandsmaterial samt har kirurgiredskap såsom sax, kniv, såg, nål och tråd.

### Läppläsning

**Bas:** (INT + PER) ÷ 2; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Denna färdighet ger en person förmågan att på avstånd kunna se vad en annan person säger utan att behöva höra det. För att kunna läsa vad någon säger måste läppläsaren dock minst ha FV 8 i det språk som talas för att ha en chans att förstå enklare meningar. En person kan se vad någon säger utan modifieringar på färdighetsslaget om den som ska avläsas befinner sig inom PER meter från läppläsaren. För varje meter utöver läppläsarens värde i grundegenskapen PER erhåller denne -1 på att lyckas läsa vad någon säger. Beroende av hur sikten är mellan läppläsaren och dennes mål modifieras chansen för att lyckas efter spelledarens tycke.

För att se hur mycket en person snappar upp av ett meningsutbyte slås ett färdighetsslag i färdigheten Läppläsning för vilket differensvär-

| Differensvärde | Resultat                                    |
|----------------|---|
| < 1            | Personen fångar upp ca 1 % av vad som sägs  |
| 1              | Personen fångar upp ca 10 % av vad som sägs |
| 2-4            | Personen fångar upp ca 20 % av vad som sägs |
| 5-8            | Personen fångar upp ca 40 % av vad som sägs |
| 9-12           | Personen fångar upp ca 60 % av vad som sägs |
| 13-15          | Personen fångar upp ca 80 % av vad som sägs |
| 16-17          | Personen fångar upp ca 90 % av vad som sägs |
| 18+            | Personen fångar upp allt av vad som sägs    |

det räknas fram. Resultatet, differensvärdet, förs sedan in i tabellen nedan där en indikation om hur mycket som läppläsaren fångar upp ges.

### Läsa/Skriva besvärjelsekonst

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 6.

Denna färdighet ger besvärjaren kunskapen att teckna ned de gester och tungomålsrytmer (Besvärjelsekonst) som krävs för att frammana en besvärjelse samt förståelsen att omvandla skriftspråket till besvärjelsekonst. Precis som färdigheten Besvärjelsekonst inte enbart omfattar ord och meningar utan även ljud och läten, omfattar det magiska skriftspråket inte enbart tecken utan även också geometriska former och symboler. Beroende av var en text finns placerad på en geometrisk form som i sin tur står i relation till en annan symbol kan detta betyda flera olika saker för besvärjaren. Ur dessa komplicerade geometriska former, symboler och teckenuppsättningar ser en lärd besvärjare hur han ska uttala orden och när han ska uttala dem. Besvärjaren ser också hur han ska gestikulera för att forma energierna så besvärjelsen får den effekt som den är tänkt att ha.

Precis som för färdigheten Besvärjelsekonst visar färdighetsvärdet i denna färdighet hur avancerade och kraftfulla besvärjelser besvärjaren kan läsa och skriva. Tabellen till höger visar vilket färdighetsvärde personen måste ha i Läsa/Skriva besvärjelsekonst för att kunna tyda eller teckna

| FV    | Besvärjelsekostnad |
|-------|--------------------|
| 1-5   | 0-4                |
| 6-8   | 5-10               |
| 9-11  | 11-16              |
| 12-13 | 17-22              |
| 14-15 | 23-26              |
| 16-17 | 27-28              |
| 18+   | 29+                |

ned en trollformel av en viss besvärjelsekostnad. En besvärjare kan aldrig läsa, skriva eller lära sig en besvärjelse som överstiger den besvärjelsekostnad som hans FV i denna färdighet motsvarar. Detta omgärdas dock av två undantag vilka omfattar de magiska skrifter som är självutlösande samt sådana skrifter som är skrivna av besvärjare som har förenklat skriften (se Att lägga en besvärjelse från en magisk skrift, s. 82 i grundregelboken och Att studera en skrift, s. 89).

Färdighetsvärdet ger trollkarlen kunskapen att teckna ned eller tyda de olika besvärjelserna vars SPI-kostnad delar in dem i olika svårighetsgrader. En trollkarl med FV 9 i Läsa/Skriva besvärjelsekonst kan till exempel läsa och skriva trollformler som har en besvärjelsekostnad upp till och med 16 SPI-poäng.

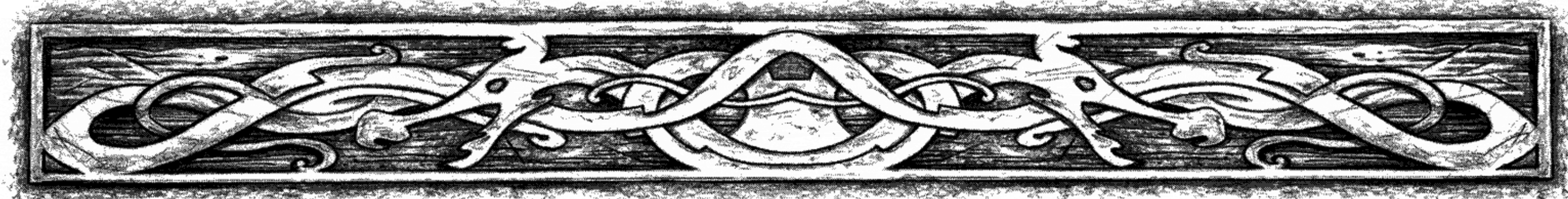
För att kunna teckna ned de mönster och tungomålsrytmer som de kraftfulla och komplicerade rimvitnerbesvärjelserna kräver måste en besvärjare som överstiger 12 i denna färdighet. Tänk på att det är skillnad att läsa eller skriva ned besvärjelsekonst och att läsa upp en magisk skrift (se stycket magiska skrifter). Att läsa en magisk skrift kräver alltid ett färdighetsslag för att lyckas.

### Läsa/Skriva främmande språk

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

För att kunna läsa och skriva ett främmande språk måste person först och främst ha nått FV 6 i att tala språket. Varje separat skriftspråk räknas som en färdighet vilket medför att färdigheter måste utvecklas för alla olika skriftspråk. Läsa/Skriva främmande språk (alviska) är en, Läsa/Skriva främmande språk (dvärgiska) är en, Läsa/Skriva främmande språk (nordvrok) är en och Läsa/Skriva främmande språk (väströna) är en annan. Detta för att varje språk har sitt eget skriftsystem med sina egna grammatiska uppbyggnader. Alverna har ett skriftspråk med sin speciella uppsättning av böljande skrivtecken, dvärgarna har sina runor, halvlängdsmännen skriver och läser alviska, trollen har sina runor vilka har blivit uppblandade med symboliska bilder och människorna har tre helt olika teckenuppsättningar, en som härstammar från sydväst (väströna) en från norr och öst (nordvrok) samt en som kom att bli en bland-





ning av de båda (estiatika) och som används främst av de lärda. Av de tre mänskliga språken är nordvrok det mest utbredda.

**Ingenting (FV 0):** Personen har ingen som helst chans att förstå en skrift eller göra sig förstådd i en text.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Personen har begränsade läs- och skrivkunskaper. Han kan pussla ihop en mycket enkel text med de vanligaste orden om han får en stund på sig. Han känner igen de viktigaste nyckelorden och kan gissa sig till vad en lätt text betyder. Stavningsförmågan och grammatiken är dålig.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Personen kan skriva enkla texter utan större fel, men saknar grammatiken för att kunna uttrycka sig snyggt och obehindrat. Personen kan förstå innehållet i de flesta medelsvåra texter.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen kan uttrycka sig relativt obehindrat i skrift, men högtidlig och formell skrift ligger fortfarande utanför hans kapacitet. Han förstår så gott som allt han läser och endast de svåraste och ålderstigna skrifterna blir till bekymmer för honom.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen kan nu formulera sig både vackert och väl i skrift, högtidligt som formellt. Personen har förmågan att formulera sig helt korrekt i alla sorters sammanhang. Personen kan även utan bekymmer tyda de mest gammalmodiga och ålderstigna skrifterna.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Som ovan, men personen kan dessutom själv uttrycka sig obehindrat med gammalmodig eller högtidlig stil. Han är duktig på att läsa mellan raderna, det vill säga uppfatta dolda budskap i en text och han förstår symbolik och hänvisningar.

## Läsa/Skriva modersmål

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.** Denna färdighet ger en person förmågan att läsa skrifter som är skrivna på dennes modersmål samt förmågan att själv kunna skriva. Alla raser med högre intelligens har ett eget språk och även ett eget skriftsystem med sin egen teckenuppsättning bestående av olika sorters symboler och tecken. De olika rasernas skrift och språk skiljer sig markant tack vare de stora olikheterna mellan deras teckenuppsättningar och grammatiska uppbyggnader. Till exempel alverna har ett skriftspråk med sin speciella uppsättning av böljande skrivtecken, dvärgarna har sina runor, halvlängdsmännen skriver och läser alviska, trollen har sina runor vilka har blivit uppblandade med symboliska bilder och människorna har tre helt olika teckenuppsättningar, en som härstammar från sydväst (väströna) en från norr och öst (nordvrok) samt en som kom att bli en blandning av de båda (estiatika) och som används främst av de lärda. Av de tre mänskliga språken är nordvrok det mest utbredda.

**Ingenting (FV 0):** Personen har ingen som helst chans att förstå en skrift eller göra sig förstådd i en text.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Personen har begränsade läs- och skrivkunskaper. Han kan pussla ihop en mycket enkel text med de vanligaste orden om han får en stund på sig. Han känner igen de viktigaste nyckelorden och kan gissa sig till vad en lätt text betyder. Stavningsförmågan och grammatiken är dålig.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Personen kan skriva enkla texter utan större fel, men saknar grammatiken för att kunna uttrycka sig snyggt och obehindrat. Personen kan förstå innehållet i de flesta medelsvåra texter.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen kan uttrycka sig relativt obehindrat i skrift, men högtidlig och formell skrift ligger fortfarande utanför hans kapacitet. Han förstår så gott som allt han läser och endast de svåraste och ålderstigna skrifterna blir till bekymmer för honom.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen kan nu formulera sig både vackert och väl i skrift, högtidligt som formellt. Personen har förmågan att formulera sig helt korrekt i alla sorters sammanhang. Perso-

nen kan även utan bekymmer tyda de mest gammalmodiga och ålderstigna skrifterna.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Som ovan, men personen kan dessutom själv uttrycka sig obehindrat med gammalmodig eller högtidlig stil. Han är duktig på att läsa mellan raderna, det vill säga uppfatta dolda budskap i en text och han förstår symbolik och hänvisningar.

## Metallurgi

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.** Detta är läran om metaller och legeringar samt kunskapen om olika metoder för att framställa dem. Framställningskunskaperna täcker såväl traditionella som avancerade material. Färdigheten ger förutom kunskapen om olika framställningstekniker även kunskapen hur man bygger ugnar samt vilka bränslen som är bra för att på bästa sätt få ut värmen som krävs för att förädla och framställa metallerna. Personen känner till metallernas historia, metallernas olika användningsområden samt vad som händer om man blandar dem i olika legeringar.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Personen vet vilka fördelar respektive nackdelar en metall har. Han vet vad en metall är lämpad för och inte lämpad för. Personen vet till exempel att silver är betydligt mjukare än järn och att järn rostar medan silver inte gör det. Han kan framställa metaller ur dess grundformer men metallerna som framställs får sitt brytvärde försämrat med 10 % samtidigt som vikten ökar med 10 %.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Personen kan nu framställa metaller vars brytvärde och vikt ligger på det normala.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen kan nu göra egna legeringar bland metaller vilket leder till att han nu kan förädla och framställa metaller vars brytvärde ökar med 10 % men samtidigt får vikten att minska med 10 %. Han har nu även lärt sig att framställa den åtråvärda mithrilen ur dess grundform men mithrilen som framställs får sitt brytvärde försämrat med 10 % samtidigt som vikten ökar med 10 %.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen kan nu göra egna legeringar bland metaller vilket leder till att han nu kan förädla och framställa metaller vars brytvärde ökar med 20 % men samtidigt får vikten att minska med 10 %. Personen kan nu framställa mithril vars brytvärde och vikt ligger på det normala. Han kan nu även blanda metaller med järndrakens magmablod för tillverkning av det åtråvärda rokjärnet.

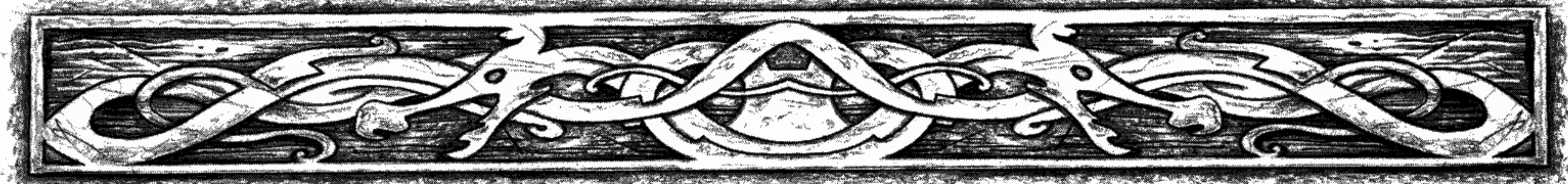
**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen kan nu göra egna legeringar bland metaller vilket leder till att han nu kan förädla och framställa metaller vars brytvärde ökar med 20 % men samtidigt får vikten att minska med 20 %. Han kan även framställa mithril så att dess brytvärde ökar med 10 % och dess vikt minskar med 10 %. Personen kan nu även blanda järn med järndrakens magmablod för tillverkning av det åtråvärda rokjärnet samt att få dess vikt att minska med 10 % samtidigt som övriga egenskaper består.

## Navigera/Orientera

**Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.** Detta är förmågan att finna och hålla rätt kurs till sjöss (navigera) och på land (orientering) med hjälp av stjärnorna. Genom att jämföra stjärnors och himlakroppars positioner och kända landmärken i förhållande till varandra kan en person veta i vilken riktning han är på väg samt var han befinner sig. Har en person en navigationskarta till hands där stjärnors och landmärkens positioner finns utmärkta kan han med stor exakthet veta vart han är på väg, en sådan karta ger personen en +5 modifiering på sitt färdighetsslag, förutsatt att personen har färdigheten kunskap om kartor.

Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren. Varje dag en resa till sjöss varar krävs ett lyckat färdighetsslag för att inte avvika från kursen. Ett misslyckande innebär att skeppet avviker med 10 % från den rätta kursen. För att sedan återvända till den rätta kursen behövs ett lyckat fär-





dighetslag efterföljande dag. Skulle även detta resultera i ett nytt misslyckande avviker man ytterligare 10 % från den rätta kursen. Effekten av ett misslyckande resulterar alltså inte alltid i att personen styr skeppet helt ur kurs och därmed blir vilse, utan effekten är att man kan bli väldigt försenad. För personer som använder navigering/orientering på land slås färdighetsslaget på samma sätt som för en resa till sjöss och effekterna av ett misslyckande blir de samma. Synliga och kända landmärken kan ge personen en plusmodifikation på färdighetsslaget, medan dåligt väder kan ge en minusmodifikation då navigeraren/orienteraren inte kan få hjälp av solen om dagen eller stjärnorna på natten samt sikten till synliga och kända landmärken är försvagad. Ett perfekt slag innebär att en extra dagsresa är vunnen och ett fummel innebär en försening på 174 dagar.

## Nekrologi

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Denna färdighet omfattar läran om de odöda varelserna som ibland vandrar de levandes värld. Personen känner till deras ursprung, krafter, namn, uppkomst samt hur man skapar eller fördriver dem (dock endast teoretiska kunskaper). Nekrolog kallas den man eller kvinna som studerar och kartlägger dessa skepnaders utseende, förmågor, leverne och sammansättning. Att förstå hur en odöd varelse fungerar, lever och vilka säregenskaper den har kan i vissa ögonblick vara livsavgörande inte bara för den som studerar de odöda utan även för dem som befinner sig tillsammans med nekrologen, då denne kan delge sina vänner den odödes styrkor och svagheter.

Kunskapen som en nekrolog besitter om de odöda speglas av färdighetsvärdet han har i färdigheten enligt nedan. Det är upp till spelledaren att bedöma vilka varelser personen känner till samt vad han vet om dessa. Har till exempel en varelse fler än en förmåga är det inte alls säkert att personen känner till alla utan kanske endast en av dem. Kunskaperna som personen äger bör tecknas ned på ett speciellt papper eftersom det kan vara svårt att skilja på vad spelaren vet och vad rollpersonen vet om en speciell varelse. För vart tredje FV en person har i färdigheten Nekrologi får han dra bort ett på sitt skräcktabellslag då han stöter på en odöd varelse.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Nekrologen känner till det mest karaktäristiska varelserna av de odöda. Om dessa varelser har han kunskapen om varelsens mest grundläggande egenskaper, till exempel var och hur varelsen lever (hemvist), om de är aggressiva eller inte (Skräckfaktor), förflyttning och så vidare.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Nekrologen kan nu utan större problem nämna de vanligaste odöda varelserna samt några få av de ovanligare odöda. Personen vet lite mer ingående om varje vanlig varelse han kan räkna upp och besitter kännedom om varelsens främsta förmågor, till exempel hur de strider, hur de förvisas eller oskadliggörs och så vidare. För ovanliga odöda har personen minimala kunskaper (se ovan).

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Nekrologen har nu lärt sig det mesta som finns att veta om de vanligaste odöda och har dessutom begynnande kunskaper om de ovanliga (se ovan). Personen får nu även kännedom om de mer sällsynta odöda vilket leder till att han får minimala kunskaper om dessa (se ovan).

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen vet allt som finns att veta om de vanligaste odöda. Han har goda kunskaper om de ovanliga och har fått begynnande kunskaper om de mer sällsynta odöda. Personen har nu även fått minimala kunskaper om de odödas mest unika varelser.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen vet allt som finns att veta om de mest vanliga och ovanliga odöda varelserna. Personen har dessutom fått goda kunskaper om de sällsynta odöda samt fått begynnande kunskaper om de unika odöda varelserna. Kort sagt, personen vet till största sannolikhet om alla de odöda varelserna som besudlar värld-

den och det är endast de absolut enastående varelserna som han fortfarande kan sakna information om. Personen sällar sig till sällskapet av kända Nekrologer som Jorka Fjarmurkle och Ejdur Risterman med sina kunskaper i ämnet.

## Pedagogik

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 4.

Denna färdighet ger en person förmågan att undervisa och lära ut en färdighet. Personen väljer först vilket ämne (färdighet) det är han vill undervisa i. Detta ämne (färdighet) måste personen själv minst ha FV 13 i för att kunna lära ut och han kan maximalt undervisa en student så att denne når ett FV två steg under sitt egna FV. En student som till exempel undervisas i färdigheten Jaga/Fiska kan hos en lärare med FV 14 i färdigheten Jaga/Fiska högst undervisas upp till och med FV 12.

Varje enskilt ämne utgör sin egen färdighet, färdigheten Pedagogik (Jaga/Fiska) är en färdighet, Pedagogik (Räkna) är en annan och färdigheten Pedagogik (Klättra [utrustning]) är ytterligare en annan. Tack vare att själva pedagogiken så gott som är den samma oavsett ämne kan en person som har ett FV i en pedagogikfärdighet lära sig att undervisa i en ny färdighet för halva FP-kostnaden, dock endast upp till det värde han har i den första färdigheten.

Innan själva studietiden påbörjas bestämmer läraren och studenten hur många FP som studenten vill ha. Beroende av vilken kunskapsnivå studenten befinner sig på och vilken färdighet det är som han vill bli bättre på krävs det olika många FP för varje nytt FV som studenten vill ha (se FP-kostnad samt kostnad för kunskapsnivå). Först efter det att studenten har fått alla de FP som överenskommelsen sa, kan han omvandla dessa till FV. Det går dock att avbryta studierna tidigare för att omvandla FP till FV, men då avbryts studierna.

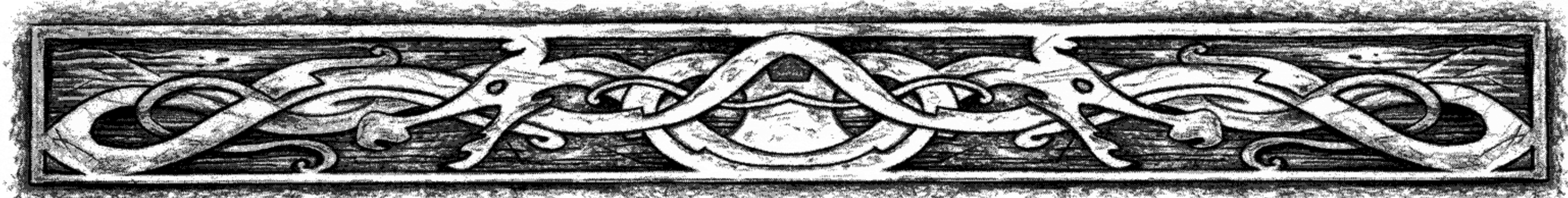
Det går endast att höja en färdighet tre steg (FV + 3) genom att studera hos en lärare varefter studenten måste höja sin färdighet med äventyrspoäng eller genom att lyckas under speciella omständigheter. Först därefter kan han på nytt söka sig till en lärare för fortsatta studier.

För att en lärare ska kunna undervisa en student krävs ett antal lyckade färdighetsslag i färdigheten Pedagogik (för den färdighet som lärs ut). Läraren måste minst tillbringa sex timmar per dag med sin student vilket resulterar i ett visst antal färdighetsslag för varje avslutad månad (ca 30 dagar) av oavbrutna studier (se tabell nedan). Varje lyckat färdighetsslag i färdigheten Pedagogik av läraren ger studenten 1 FP som han sedan kan omvandla till FV när han fått tillräckligt många. Ett perfekt slag av läraren ger studenten 174 FP som dessutom inte behöver slå något grundegenskapsslag för att få dem (se nedan). Ett misslyckande medför att inget händer utan studenten och läraren står kvar på samma ställe i inlärningskedet som tidigare. Fumlar läraren däremot med sitt färdighetsslag kommer följande 174 månader att inte generera några nya färdighetsslag.

För att en student ska lyckas erhålla 1 FP måste inte bara läraren lyckas med färdighetsslaget utan studenten måste också ta till sig det som lärs ut. Detta gör han genom att lyckas med ett grundegenskapsslag i den grundegenskap som fungerar som färdighetens bas. Lyckas han med grundegenskapsslaget erhåller han 1 FP, men misslyckas han är FP-poängen förverkad. Beroende av lärarens kunskapsnivå i färdigheten Pedagogik (för den färdighet som lärs ut) erhåller studenten en plusmodifikation på sitt grundegenskapsslag enligt tabellen nedan.

| Kunskapsnivå: Pedagogik | FV 1–7 | 8–11 | 12–15 | 16–17 | 18+ |
|-------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Slag per månad          | 2      | 3    | 4     | 5     | 6   |
| Modifikation            | ±0     | +1   | +2    | +3    | +4  |





När en person nått FV 16 i färdigheten Pedagogik (för den färdighet som lärs ut) kan han börja lära ut kunskaper till personer som vill bli bättre i en färdighet än vad deras grundegenskaper tillåter, det vill säga nå ett högre FV än det värde han har i grundegenskapen som fungerar som bas för färdigheten.

## Religionsfärdigheter

**Bas:** SPI; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** —. Detta är ett samlingsnamn för de färdigheter som aktiverar en andlig persons böner, förmågor, runor samt aktiverar kraften ur en kvarleva. Har en person ett FV i sin ras religionsfärdighet så kan han därmed aktivera sin gudomliga förmåga genom ett grundegenskapsslag i grundegenskapen SPI (för aktivering av dvärgarnas runor samt alvernans och halvlängds-männens förmågor förekommer även modifieringar på dessa slag).

## Andebesvärjning

Detta är färdigheten som ger en andebesvärjare kunskapen att frambringa kraften ur en kvarleva (färdigheten kan endast användas av människor och halvblod som har färdigheten Teologi). Varannan FV i färdigheten Andebesvärjning ger andebesvärjaren förmågan att bringa fram kraften ur en kvarleva så även om en andebesvärjare har kunskapen och visheten som gör att han kan bruka fler kvarlevor genom färdigheten Teologi måste han ha ett FV i färdigheten Andebesvärjning som motsvarar samma antal kvarlevor för att kunna bruka dem alla. Spelaren bör därför teckna ned vilka kvarlevor han kan frambringa genom färdigheten Andebesvärjning och vilka som han fortfarande inte bemästrar.

Eftersom kvarlevorna innehåller olika effektgrader styr andebesvärjarens FV i färdigheten Andebesvärjning hur kraftfulla effekter denne kan frambringa. Ju högre FV desto kraftfullare effekt kan han lära sig frambringa, enligt tabellen nedan.

## Bönekonst

Detta är färdigheten som ger en präst kunskapen att frambringa kraften ur en maktbön (färdigheten kan endast användas av människor och halvblod som har färdigheten Teologi). Varannan FV i färdigheten Bönekonst ger prästen förmågan att be en maktbön, så även om en präst har kunskapen och visheten som gör att han kan bruka fler maktböner genom färdigheten Teologi måste han ha ett FV i färdigheten Bönekonst som motsvarar samma antal böner för att kunna bruka dem alla. Spelaren bör teckna ned vilka böner han kan frambringa genom färdigheten Bönekonst och vilka som han fortfarande inte bemästrar.

Eftersom maktböernas har olika effektgrader styr prästens FV i färdigheten Bönekonst hur kraftfulla maktböner denne kan frambringa. Ju högre FV desto kraftfullare effekt kan han lära sig att frambringa, enligt tabellen nedan.

## Thulsmide

Detta är färdigheten som ger en Thul kunskapen att bruka och aktivera de runor som skänks till dem (färdigheten kan endast användas av dvärgar som har färdigheten Teologi). Varje FV i färdigheten Thulsmide ger thulen förmågan och förståelsen att aktivera ett visst antal av sina runor han har fått genom färdigheten Teologi, enligt tabellen ovan till höger. Detta medför att dvärgen kan ha fått ett antal runor till skänks genom färdigheten Teologi av vilka han endast kan bruka några få och tvärt om. Spe-

| Kunskapsnivå                   | Yrkesnivå |
|--------------------------------|-----------|
| Minimala kunskaper (FV 1-7)    | Amatör    |
| Begynnande kunskaper (FV 8-12) | Lärling   |
| Goda kunskaper (FV 13-15)      | Utvärd    |
| Utmärkta kunskaper (FV 16-17)  | Mästare   |
| Expertkunskaper (FV 18+)       | Legend    |

laren bör teckna ned vilka runor han kan aktivera genom färdigheten Thulsmide och vilka som han fortfarande inte bemästrar.

Dvärgarnas runor har inga effektgrader eller tillträdesnivåer vilka styrs av prästens FV i färdigheten Thulsmide. Det finns inga begränsningar för vilka runor en thul får lära sig. Däremot måste thulen (prästen) ha vissa runor innan han kan lära sig andra, kraftfullare inom samma område. Vilka dessa runor är står angivet vid respektive runa (se s. 132 i grundregelboken).

| FV    | Antal runor   |
|-------|---------------|
| 1     | 1T4 runor     |
| 2-7   | 1 runa per FV |
| 8     | 1T4 runor     |
| 9-12  | 1 runa per FV |
| 13    | 1T4 runor     |
| 14-15 | 1 runa per FV |
| 16    | 1T4 runor     |
| 17    | 1 runa        |
| 18    | 1T4 runor     |
| +1    | +1 runa       |

## Totemism

Detta är färdigheten som ger en utvald kunskapen att bruka och aktivera de förmågor som skänks till dem av deras gudar (färdigheten kan endast användas av alver som har färdigheten Teologi). Varje FV i färdigheten Totemism ger den utvalde förmågan att aktivera en förmåga. Så även om en utvald har tilldelats flera förmågor måste han ha ett FV i färdigheten Totemism som motsvarar antalet förmågor för att kunna bruka dem. Spelaren bör teckna ned vilka förmågor han kan aktivera genom färdigheten Totemism och vilka som han fortfarande inte bemästrar.

Eftersom de utvaldas förmågor är olika kraftfulla styr alvens FV i färdigheten Totemism hur kraftfulla förmågor denne kan aktivera. Ju högre FV desto kraftfullare förmåga kan han lära sig aktivera, enligt tabellen nedan (medfödda förmågor kan aktiveras på Amatörnivån).

## Repkonst

**Bas:** (INT + SMI) ÷ 2; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Detta är färdigheten som ger en person förmågan att knyta och lösa upp knopar av alla dess slag. Färdigheten används för att med säkerhet kunna knyta hållbara och ändamålsenliga knopar, som till exempel vid tillverkning av flottar, repstegar, tacklingar till fartyg, eller att tvinna ihop eller fläta rep så att det blir hållbart. Spelledaren bör ge plusmodifieringar vid enklare uppgifter. Vem som helst kan dock fortfarande knyta enklare knopar, men vill man vara säker på att knopen ska hålla bör man ha färdigheten Repkonst.

När en person binder någon eller något ska ett färdighetsslag slås för vilket differensvärdet räknas fram (FV-tärningsresultat). Differensvärdet används sedan för att se om en person kan lösa upp knopen eller inte. Vid ett perfekt slag är det omöjligt att lossa en knop, om inte en kniv eller något vasst föremål används.

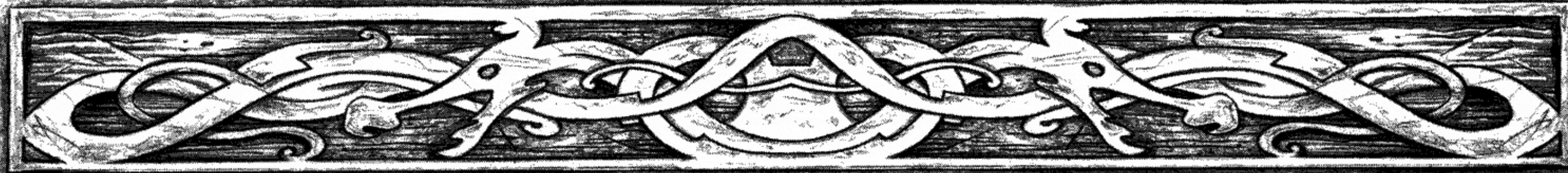
För att lyckas lösa upp en knop slås ett färdighetsslag modifierat med differensvärdet hos den som band (plus eller minus beroende av hur väl den som band lyckades). Är det den bundne själv som försöker lossa knopen erhåller han förutom modifieringen från differensvärdet en minusmodifiering på -7 då hans rörlighet är så begränsad. Ett lyckat färdighetsslag medför att knopen löses upp och ett misslyckande medför att knopen blir värre och nästkommande person som försöker att lösa upp knopen erhåller -1 på chansen att lösa upp den (vid flera misslyckade försök läggs modifieringen för varje misslyckande ihop).

## Retorik

**Bas:** (INT + KAR) ÷ 2; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Detta är färdigheten som kan ge personer ett stort försprång då de i trängda situationer behöver komma fram med ett snabbt och trovärdigt påstående eller svar. Retorik innefattar fyra underfärdigheter som alla är





närbesläktade med att just kunna tala på ett trovärdigt och övertalande sätt. De fyra underfärdigheterna är Bluffa, Köpslå, Muta och Övertala.

För varje FV som sätts ut på färdigheten Retorik får personen 2 FV att sätta ut på någon eller några av dess underfärdigheter. En person kan dock aldrig få ett färdighetsvärde i en av underfärdigheterna som överstiger det FV som han har i färdigheten Retorik. 1 FV i någon av underfärdigheterna kostar alltid 1 oavsett kunskapsnivå.

Eftersom en persons karisma har stor betydelse för hur andra reagerar på denne då han talar till dem erhålles en modifikation på alla färdighetsslag för färdigheten Retorik enligt tabellen ovan.

Personens talförmåga och sätt att uttrycka sig har också en stor betydelse. Personer med FV 13 eller mer i någon av färdigheterna Tala främmande språk och Tala modersmål (beroende av vilket språk som talas vid det aktuella tillfället) erhåller en plusmodifikation då han använder någon av retorikens underfärdigheter (se tabell ovan till höger).

De fyra underfärdigheter bör rollspelas i första hand mellan spelaren och spelledaren. Saknas underlag eller vilja för detta finns det regler för hur de ska användas under respektive underfärdighet.

### Bluffa

Bluffa är konsten att snabbt kunna dra till med en trovärdig och övertygande lögn. Personen kan utan att röja en enda liten min påstå att månen är svart och dessutom få det att låta trovärdigt. Färdigheten används när en spelare i en viss situation har kommit på en lögn som han vill att sin rollperson ska försöka sig på.

För att se om lögnen håller kontrolleras detta av spelledaren på ett av följande två sätt. Det första sättet kräver inget färdighetsslag medan det andra sättet gör det. Kom dock ihåg att en lyckad bluff kan komma att genomskådas efter en stund om offret lyckas med ett INT-slag vid ett senare tillfälle. Detta INT-slag bör modifieras beroende av lögnens hållbarhet.

Det första alternativet är att spelledaren använder sitt goda förnuft och godkänner eller förkastar lögnen med olika resultat till följd. Denna variant bör användas av spelledaren i mindre viktiga situationer där utgången inte är av så stor vikt för resten av äventyret. Men även under viktigare förhållanden om han anser att lögnen är så genomtänkt och trovärdig att den skulle kunna gå hem. Ett modifierat INT-slag gjort i det dolda kan också användas för att se om offret genomskådar bluffen eller inte. Detta första alternativ bör användas då spelaren själv har kommit fram till lögnen och själv satt ord på den i stället för att bara säga att hans rollperson försöker bluffa.

Det andra alternativet används då det krävs mer speltekniska bevis för att se om lögnen går hem eller inte. Detta används när en spelare sagt att hans rollperson försöker sig på en bluff, men inte riktigt formulerat vad den går ut på. Först slår spelaren ett färdighetsslag för underfärdigheten Bluffa modifierat med eventuell KAR-mod. Differensen ( $[FV + KAR - \text{mod}] - \text{tärningsresultat}$ ) av detta slag anger hur bra lögn personen kommer på, ett positivt värde medför en bra lögn medan ett negativt värde medför en dålig lögn. För att sedan se om den som ska luras verkligen blir lurad slås ett slag på motståndstabellen där bluffaren möter sitt offers INT med sitt FV i underfärdigheten Bluffa modifierat med sin eventuella KAR-mod samt med lögnen (differensen från slaget som sade hur bra lögnen var). Om slaget är lyckat (ur bluffarens synvinkel) medför detta att bluffen lyckades. Vid ett misslyckande eller fummel får spelledaren avgöra vad den genomskådade bluffen får för efterföljder.

**Exempel:** En person med KAR 15 (+1), Tala modersmål FV 10 ( $\pm 0$ ) och med FV 7 i underfärdigheten Bluffa vill försöka lura en stadsvakt med INT 9. Först

| KAR   | Mod. |
|-------|------|
| 1-7   | -1   |
| 8-12  | +0   |
| 13-15 | +1   |
| 16-17 | +2   |
| 18+   | +3   |

| FV    | Modersmål | Främmande språk |
|-------|-----------|-----------------|
| 1-12  | $\pm 0$   | $\pm 0$         |
| 13-15 | +1        | +1              |
| 16-17 | +3        | +2              |
| 18+   | +5        | +3              |

slås ett färdighetsslag för underfärdigheten Bluffa FV 7, modifierat med +1 (KAR-mod) vilket ger personen FV 8 för att lyckas hitta på en trovärdig lögn. Tärningsutfallet blir 5 vilket betyder att lögnen fungerar bra och fick differensvärdet, trovärdigheten, +3 ( $8 - 5$ ). För att sedan se om stadsvakten går på lögnen får spelaren slå ett slag på motståndstabellen där han möter stadsvaktens INT 9 med summan av sitt FV 7 modifierat med +1 (KAR-mod) samt lögnens trovärdighet +3 (differensen av det första färdighetsslaget) vilket är 11 ( $7 + 1 + 3$ ). För att lyckas bluffa måste därmed spelaren slå under eller lika med 12 (se motståndstabellen, s. 35 i grundregelboken), vilket han också gör.

### Köpslå

Detta är förmågan att köpa billigt och att sälja dyrt. Det går i princip att köpslå hur mycket som helst på en och samma vara. Beroende av vem det är som köper och säljer går det till på något av följande sätt för att ta reda på hur mycket priset för en vara höjs eller sänks.

Är det personen som försöker sälja en vara som köpslår går det till enligt följande. Först fastställs varans egentliga pris. Därefter berättar personen det pris han vill försöka få för varan. För varje tiondel av varans ursprungliga värde som personen lägger till erhålles en minusmodifikation på -1 till färdighetsslaget. En person som till exempel ska försöka sälja en vara för 15 silvermynt men som i vanliga fall kostar 10 silvermynt erhåller då till sitt färdighetsslag en minusmodifikation på -5. Misslyckas personen med sitt färdighetsslag sänks varan en tiondel från det pris som fastställdes senast (antingen varans ursprungliga pris eller det pris som senast förhandlades fram) vilket också blir det slutgiltiga priset på varan.

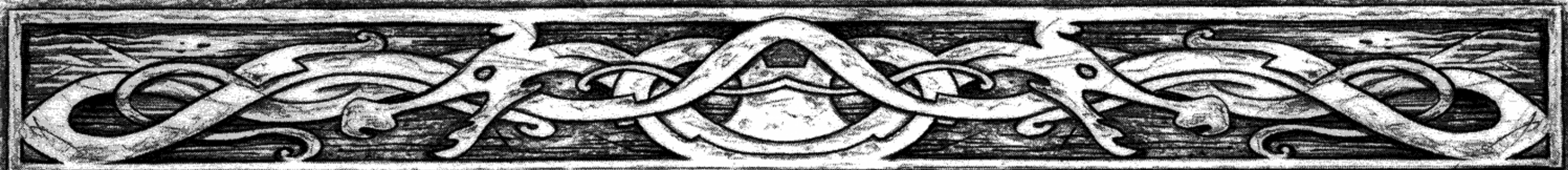
Är det personen som försöker att köpa en vara till ett lägre pris går det till enligt följande sätt. Varje gång personen lyckas med sitt färdighetsslag sjunker priset på varan med en tiondel. För varje ytterligare försök att sänka priset erhålles en minusmodifikation på -2. Detta medför att det tredje försöket har en minusmodifikation på -4, fjärde på -6 osv. Misslyckas personen med sitt färdighetsslag höjs varans pris en tiondel från det pris som fastställdes senast (antingen varans ursprungliga pris eller det pris som senast förhandlades fram) vilket också blir det slutgiltiga priset på varan.

### Muta

Muta är konsten att få en person att känna att de principer och regler han annars står för inte längre är av någon större vikt. Personen kan genom både finkänsliga och genomtänkta förklaringar ge offret erbjudanden som för tillfället inte alls verkar orimliga. För en anseelig summa kan han gladeligen se mellan fingrarna den här gången. En ordentligt utförd muta kan i princip öppna vilka dörrar som helst eller ordna fram undanlagda handlingar som i vanliga fall hade varit omöjliga att nå. Det är viktigt att mutförsöket sköts på ett finkänsligt sätt och att ingen blir förolämpad. Detta är en svår konst. Storleken som förväntas av en muta varierar beroende på vad som ska göras och på mottagarens välstånd. Som en grundregel kan sägas att mutan ska motsvara minst en dagslön för att överhuvudtaget tas på allvar. Om det dessutom är en riskabel handling för mottagaren kan priset höjas eller dubblas åtskilliga gånger. Om ett mutförsök misslyckas finns det alltid en chans att den som mutar blir rapporterad och arresterad.

För att se om en person är mottaglig för en muta eller ej bör spelledaren, precis som i alternativ ett för underfärdigheten bluffa, använda sitt





goda förnuft och låta spelaren rollspela sin rollperson och därigenom komma fram till ett beslut.

Om inte detta sätt är att föredra kan det gå till enligt följande för att se om person är mottaglig för en muta eller ej. Detta används när en spelare sagt att hans rollperson försöker sig på att muta, men inte riktigt formulerat hur han går till väga. Först slår spelaren ett färdighetsslag för underfärdigheten Muta modifierat med eventuell KAR-mod. Differensen ( $[FV + KAR-mod] - \text{tärningsresultat}$ ) av detta slag anger hur bra muta personen kommer på, ett positivt värde medför en godtagbar muta medan ett negativt värde medför ett dåligt utförsök. För att sedan se om den som ska mutas verkligen blir mutad slås ett slag på motståndstabellen där mutaren möter sitt offers INT med sitt FV i underfärdigheten Muta modifierat med sin eventuella KAR-mod samt med mutan (differensen från slaget som sade hur bra mutan var). Om slaget är lyckat (ur mutarens synvinkel) medför detta att utförsöket lyckades. Vid ett misslyckande eller fummel får spelledaren avgöra vad utförsöket får för efterföljder.

Oavsett vilket av ovanstående två sätt som väljs, bör spelledaren även tänka på vad det är som mutaren förväntar av offret. Är det en näst intill otänkbar handling bör detta generera en stor minusmodifikation på färdighetsslaget eller om det är en mindre allvarlig handling så kan det i stället generera en plusmodifikation.

**Exempel:** En person med KAR 12 ( $\pm 0$ ), Tala modersmål FV 15 (+1) och med FV 9 i underfärdigheten Muta vill försöka muta en stadsvakt med INT 10. Först slås ett färdighetsslag för underfärdigheten Muta FV 9, modifierat med +1 (Tala-mod) vilket ger personen FV 10 för att lyckas hitta på en lämplig muta. Tärningsutfallet blir 12 vilket betyder att mutan inte fungerar så bra och fick differensvärdet, lämpligheten,  $-2$  ( $10 - 12$ ). För att sedan se om stadsvakten går med på mutan får spelaren slå ett slag på motståndstabellen där han möter stadsvaktens INT 10 med summan av sitt FV 9 modifierat med +1 (Tala-mod) samt mutans trovärdighet  $-2$  (differensen av det första färdighetsslaget) vilket är  $8$  ( $9 + 1 - 2$ ). För att lyckas med mutan måste därmed spelaren slå under eller lika med 8 (se motståndstabellen, s. 35 i grundregelboken), vilket han inte gör och därför måste stå till svars för sina handlingar.

## Övertala

Övertala är konsten att få en person att göra något mot dennes vilja. En övertalning kan ske på flera olika sätt, som till exempel genom våld, hot eller genom ren vältalighet. Precis som i övriga underfärdigheter till Retorik bör en övertalning ske verbalt mellan spelare och spelledaren.

Tycker ändå spelledaren att det behövs ett färdighetsslag går det till enligt följande för att se om personen lyckas övertala sitt offer.

Detta används när en spelare sagt att hans rollperson försöker sig på att övertala någon, men inte riktigt formulerat hur han går till väga. Först slår spelaren ett färdighetsslag för underfärdigheten Övertala modifierat med eventuell KAR-mod. Differensen ( $[FV + KAR-mod] - \text{tärningsresultat}$ ) av detta slag anger hur bra argument personen kommer på, ett positivt värde medför ett godtagbart argument medan ett negativt värde medför ett dåligt argument. För att sedan se om den som ska övertalas verkligen blir övertalad slås ett slag på motståndstabellen där övertalaren möter sitt offers INT med sitt FV i underfärdigheten Övertala modifierat med sin eventuella KAR-mod samt med övertalningen (differensen från slaget som sade hur bra argumentet var). Om slaget är lyckat (ur övertalarens synvinkel) medför detta att övertalningsförsöket lyckades. Vid ett misslyckande eller fummel får spelledaren avgöra vad övertalningsförsöket får för efterföljder.

Oavsett vilket av ovanstående två sätt som väljs, bör spelledaren även tänka på vad det är som övertalaren förväntar av offret. Är det en näst intill otänkbar handling bör detta generera en stor minusmodifikation på färdighetsslaget eller om det är en mindre allvarlig handling så kan det i stället generera en plusmodifikation. Eventuella hot kan även de ge

övertalaren vissa modifikationer på sitt färdighetsslag. Spelledaren ger då en plusmodifikation som visar hur starkt hotet är för offret.

**Exempel:** En person med KAR 12 ( $\pm 0$ ), Tala modersmål FV 15 (+1) och med FV 9 i underfärdigheten Övertala vill försöka övertala en stadsvakt med INT 10. Först slås ett färdighetsslag för underfärdigheten Övertala FV 9, modifierat med +1 (Tala-mod) vilket ger personen FV 10 för att lyckas hitta på ett godtagbart argument. Tärningsutfallet blir 12 vilket betyder att mutan inte fungerar så bra och fick differensvärdet, trovärdigheten,  $-2$  ( $10 - 12$ ). För att sedan se om stadsvakten låter sig övertalas får spelaren slå ett slag på motståndstabellen där han möter stadsvaktens INT 10 med summan av sitt FV 9 modifierat med +1 (Tala-mod) samt argumentets trovärdighet  $-2$  (differensen av det första färdighetsslaget) vilket är  $8$  ( $9 + 1 - 2$ ). För att lyckas med övertalningsförsöket måste därmed spelaren slå under eller lika med 8 (se motståndstabellen, s. 35 i grundregelboken), vilket han inte gör och därför måste stå till svars för sina handlingar.

## Rida

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Vem som helst kan rida en häst i stilla skritt, men försöka bemästra en skenande häst i en snårig skog eller försöka hoppa över ett fyra meter brett stup kan vara värre. Rida blir en konst först då en person försöker sig på något mer avancerat som att hoppa, gallopera, rida barbacka eller slåss från hästryggen. Varje gång som en person försöker sig på en sådan handling måste han lyckas med ett färdighetsslag modifierat beroende av omständigheter och hur situationen ser ut för att se om han lyckas behålla kontrollen över riddjuret och sig själv.

Om färdighetsslaget misslyckas måste personen lyckas med ett grundegenskapsslag för grundegenskapen SMI för att sitta kvar. Om även grundegenskapsslaget misslyckas faller personen av riddjuret och tar skada enligt de vanliga reglerna för fall. Fummel på grundegenskapsslaget medför att personen faller så hårt att han tar dubbel skada. Skadan går inte att reducera genom färdigheten hoppa.

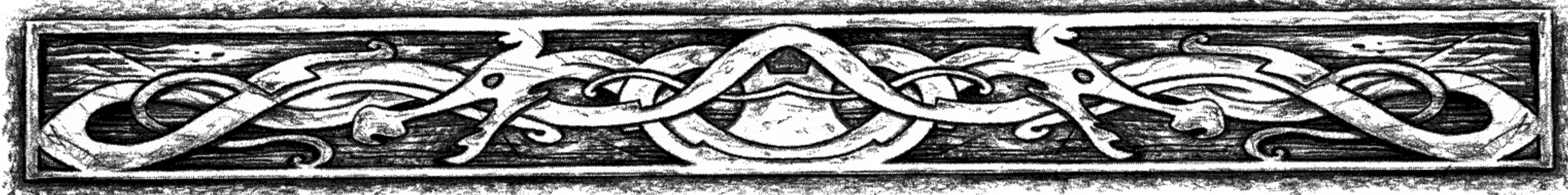
En person med färdigheten Rida kan vid ett lyckat färdighetsslag bland annat utföra följande manövrar: a) Hoppa upp på en häst, förutsatt att hästen står still, och rida i väg med full förflyttning i en och samma stridsrunda. Personen kan dock inte bära en rustning vars RV överstiger 7 eller, för blandrustningar, total RV 49 (se *Rustningars skydd*, s. 107). b) Hoppa över stockar, häckar eller andra hinder som är lägre än 50 cm utan att behöva slå ett färdighetsslag. För ett hinder vars höjd är över 50 cm men lägre än 100 cm krävs ett omodifierat färdighetsslag i färdigheten Rida.

Tabellerna nedan visar hur högt repektive långt en person kan hoppa med en viss sorts häst. Den första hästen, normal, är en häst helt utan

| Normal<br>(50–100 cm) | Duglig<br>(60–110 cm) | Utmärkt<br>(70–120 cm) | Mästerlig<br>(80–130 cm) | Mod.    |
|-----------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------|---------|
| 50                    | 60                    | 70                     | 80                       | +2      |
| 100                   | 110                   | 120                    | 130                      | $\pm 0$ |
| 115                   | 125                   | 135                    | 145                      | -1      |
| 130                   | 140                   | 150                    | 160                      | -2      |
| 145                   | 155                   | 165                    | 175                      | -4      |
| 160                   | 170                   | 180                    | 195                      | -6      |
| +15                   | +15                   | +15                    | +15                      | -2      |

| Normal<br>(200–300 cm) | Duglig<br>(250–350 cm) | Utmärkt<br>(300–400 cm) | Mästerlig<br>(350–450 cm) | Mod.    |
|------------------------|------------------------|-------------------------|---------------------------|---------|
| 300                    | 350                    | 400                     | 450                       | $\pm 0$ |
| 325                    | 375                    | 425                     | 475                       | -1      |
| 350                    | 400                    | 450                     | 500                       | -2      |
| 375                    | 425                    | 475                     | 525                       | -4      |
| 400                    | 450                    | 500                     | 550                       | -6      |
| +25                    | +25                    | +25                     | +25                       | -2      |





hoppsträning, den andra har duglighetsnivå Duglig, nästa har duglighetsnivå Utmärkt och den sista har duglighetsnivå Mästerlig. Läs mer om duglighetsnivåer under färdigheten Djurträning (se s. 46).

För vart femte FV en person har i färdigheten rida kan han få sin häst att öka förflyttningen med 2 m/SR under FV stridsrundor. Detta kräver ett lyckat färdighetsslag för varje SR som personen sätter sin häst i sporrsträck. Ett misslyckande medför att hästen springer sin normala förflyttning. Tänk på att hopp och andra manövrar är extremt svåra under denna förflyttning och bör modifieras negativt. Tabellen längst ner visar förflyttningen för en häst av olika duglighetsnivåer.

När en person har nått FV 6 kan han med hjälp av ett lyckat färdighetsslag styra sin häst med knäna under en stridsrunda vilket medför att personen kan använda båda armarna till att strida. Ett misslyckande medför att personen måste avvara en hand för att kontrollera hästen med. Denna manöver kan en person dock försöka med tidigare än FV 6 men erhåller då en minusmodifikation på färdighetsslaget på -1 för varje steg under FV 6 som han har i FV för färdigheten Rida.

När en person har nått FV 8 kan han med hjälp av ett lyckat färdighetsslag få sin häst att attackera någon eller något, varefter hästen själv måste lyckas med sina naturliga attacker. Ett misslyckande medför att hästen missar möjligheten att attackera. Denna manöver kan en person dock försöka med tidigare än FV 8 men erhåller då en minusmodifikation på färdighetsslaget på -1 för varje steg under FV 8 som han har i FV för färdigheten Rida.

När en person har nått FV 10 kan han med hjälp av ett lyckat färdighetsslag hoppa av sin häst (i normal förflyttning), med vapen i sin hand och anfalla en motståndare redan i samma stridsrunda med en attack. Ett misslyckande medför att personen kommer i obalans och måste vänta tills nästa initiativ för att delta i striden som normalt. Denna manöver kan en person dock försöka med tidigare än FV 10 men erhåller då en minusmodifikation på färdighetsslaget på -1 för varje steg under FV 10 som han har i FV för färdigheten Rida.

När en person har nått FV 13 kan han med hjälp av ett lyckat färdighetsslag hänga sig vid sidan av hästens kropp och på så sätt använda den som sköld. Denna manöver kräver ett lyckat slag inför varje ny stridsrunda och ett misslyckande resulterar i att personen måste lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen SMI för att inte trilla av hästen. Lyckas grundegenskapsslaget befinner sig personen i normalt sittande läge efter detta. Denna manöver kan en person dock försöka med tidigare än FV 13 men erhåller då en minusmodifikation på färdighetsslaget på -1 för varje steg under FV 13 som han har i FV för färdigheten Rida.

### Skenande hästar

Eld, explosioner, höga ljud, drakar och andra stora rovdjur kan få riddjur att bli panikslagna och råka i sken. I sådana situationer måste hästen lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen INT (hästar har normalt INT 6) för att inte drabbas av panik. Är hästen tränad erhåller hästen +4 på detta slag för varje duglighetsnivå den är tränad till. Slaget modifieras också beroende på vad som sker.

För att lyckas sitta kvar på en skenande eller panikslagen häst måste personen lyckas med ett grundegenskapsslag för grundegenskapen SMI varje ny SR som passerar i vilken hästen fortfarande skenar eller är panikslagen.

För att återvinna kontrollen över en skenande eller panikslagen häst krävs att spelaren lyckas med ett färdighetsslag i någon av färdigheterna

| Häst  | Normal | Duglig | Utmärkt | Mästerlig |
|-------|--------|--------|---------|-----------|
| Liten | L 28   | L 31   | L 34    | L 37      |
| Medel | L 32   | L 35   | L 38    | L 41      |
| Stor  | L 36   | L 39   | L 42    | L 45      |

Rida eller Djurträning. Ryttaren får ett nytt försök att lyckas lugna hästen varje ny stridsrunda som han fortfarande sitter kvar. Ett lyckat färdighetsslag i någon av färdigheterna Rida eller Djurträning medför att hästen lugnar ned sig något. Men för att återfå kontrollen helt över hästen krävs ytterligare ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Rida.

### Rida flygande djur

Bas: SMI; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.

För att kunna bemästra och styra ett flygande riddjur som till exempel en tornödla eller en grip måste personen ha färdigheten Rida flygande djur (specifikt djur) för att kunna flyga och styra djuret. Att rida ett flygande djur är mycket likt att rida ett landbaserat djur. Den stora skillnaden är dock att här finns det ytterligare en dimension att bemästra, nämligen upp och ner. En person som försöker sig på detta utan att ha färdigheten Rida flygande djur kommer inte att lyckas lyfta, än mindre kommer han att kunna styra djuret i den riktning som han vill. En ny färdighet måste utvecklas för att en person ska kunna flyga fler än en sorts djur. Tack vara att teknikerna är så lika för att styra och kontrollera de olika riddjuren kostar den andra färdigheten Rida flygande djur (sekundära) endast halva FP-kostnaden. Detta gör den tills personen har nått samma FV med den nya färdigheten som han har i sin första primära färdighet. Därefter får personen välja vilken av färdigheterna som ska fungera som den primära och vilken som ska fungera som den sekundära.

En person med färdigheten Rida flygande djur kan vid ett lyckat färdighetsslag bland annat utföra följande manövrar: Hoppa upp på sitt riddjur, förutsatt att djuret står still och flyga i väg med full förflyttning i en och samma stridsrunda. Personen kan dock inte bära en rustning vars skydd överstiger RV 7 eller för blandrustningar Total RV 49 (se *Rustningsars skydd*, s. 107).

För vart femte FV en person har i färdigheten Rida flygande djur kan han få sitt riddjur att öka förflyttningen med 5m/SR under FV stridsrundor. Detta kräver ett lyckat färdighetsslag för varje SR som personen ökar sitt riddjurs hastighet. Ett misslyckande medför att riddjuret flyger sin normala förflyttning. Tänk på att vissa manövrar är extremt svåra och bör modifieras negativt under denna förflyttning. Ovanstående tabell visar förflyttningen för en grip och en tornödla av olika duglighetsnivåer.

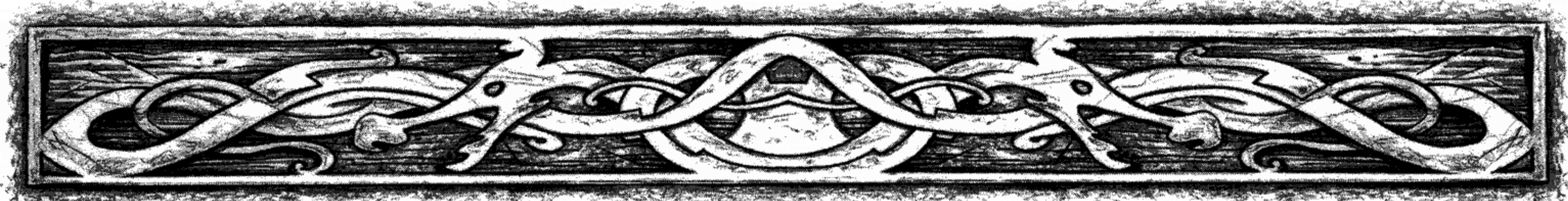
När en person har nått FV 6 kan han med hjälp av ett lyckat färdighetsslag styra sitt riddjur med knäna under en stridsrunda vilket medför att personen kan använda båda armarna till att strida. Ett misslyckande medför att personen måste avvara en hand för att kontrollera riddjuret med. Denna manöver kan en person dock försöka med tidigare än FV 6 men erhåller då en minusmodifikation på färdighetsslaget på -1 för varje steg under FV 6 som han har i FV för färdigheten Rida flygande djur.

När en person har nått FV 8 kan han med hjälp av ett lyckat färdighetsslag få sitt riddjur att attackera någon eller något, varefter riddjuret själv måste lyckas med sina naturliga attacker. Ett misslyckande medför att riddjuret missar möjligheten att attackera. Denna manöver kan en person dock försöka med tidigare än FV 8 men erhåller då en minusmodifikation på färdighetsslaget på -1 för varje steg under FV 8 som han har i FV för färdigheten Rida flygande djur.

När en person har nått FV 10 kan han med hjälp av ett lyckat färdighetsslag hoppa av sitt riddjur (i normal förflyttning och vid marknivå), med vapen i sin hand och anfalla en motståndare redan i samma initiativ med en attack. Ett misslyckande medför att personen kommer i obalans

| Riddjur  | Normal | Duglig | Utmärkt | Mästerlig |
|----------|--------|--------|---------|-----------|
| Grip     | F 30   | F 35   | F 40    | F 45      |
| Tornödla | F 23   | F 28   | F 32    | F 37      |





och måste vänta tills nästa stridsrunda för att delta i striden som normalt. Denna manöver kan en person dock försöka med tidigare än FV 10 men erhåller då en minusmodifikation på färdighetsslaget på -1 för varje steg under FV 10 som han har i FV för färdigheten Rida flygande djur.

## Rustningsteknik

Bas: (STY + SMI) ÷ 2; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 4.

Vem som helst kan bära en rustning men långt ifrån alla har lärt sig att strida eller utföra sina färdigheter i den. Färdigheten Rustningsteknik gör att en person klarar av att använda en viss sorts rustning beroende av vilket färdighetsvärde han har. För att kunna bära en rustning utan problem måste personen ha ett FV i färdigheten Rustningsteknik som är lika med eller högre än det rustningsvärde RV som rustningen skyddar (total RV ÷ 7 för blandrustningar) (se tabell nedan).

För att se vilka de olika rustningarnas modifikationer är se *Rustningsmodifikationer*, s. 108 för mer information.

En person kan dock använda en rustning vars RV eller totala RV ÷ 7 överstiger personens FV i färdigheten Rustningsteknik men med den nackdelen att han då erhåller, utöver de rustningsmodifikationer som rustningen normalt generar, ytterligare en modifikation som beror på hur stor differens det är mellan rustningens RV eller total RV ÷ 7 och personens färdighetsvärde (RV - FV eller [total RV ÷ 7] - FV). För varje differenssteg erhåller personen -1 på allt han företar sig (SMI-, FYS-, STY- och STO-baserade färdigheter) och ytterligare -1 på befintliga rustningsmodifikationer: besvärjelsemodifikation (BM), förflyttningsmodifikation (FM), stridskapacitetsmodifikation (SM) och +1 på initiativmodifikation (IM).

**Exempel:** En person med FV 4 i färdigheten Rustningsteknik vill trots att han inte är riktigt bekant med rustningen bära en ringbrynja med RV 6. Eftersom han har FV 4 och rustningen har RV 6 erhåller han -2 (4 - 6) på de redan befintliga rustningsmodifikationerna BM, FM och SM samt -1 på IM. Detta gör att rustningens samtliga modifikationer hamnar på BM (FV) -5 (-3 - 2), FM -4 (-2 - 2), SM (FV) -3 (-1 - 2) och IM +1 (±0 + 1) då han inte kan tekniken kring rustningen fullt ut.

Använder en person en rustning vars RV eller totala RV ÷ 7 är lägre än personens FV i färdigheten Rustningsteknik erhåller han för varje steg som överstiger rustningens RV eller totala RV ÷ 7 en modifikation som dämpar de rustningsmodifikationer som genereras av en rustning, märk dock att det inte går att få en plusmodifikation på någon av BM, FM och SM eller en minusmodifikation för IM utan modifikationen stannar vid ±0. Tabellen nedan till höger visar dessa plusmodifikationer.

**Exempel:** En person som har FV 9 i färdigheten Rustningsteknik kan utan problem bära en heltäckande rustning som har skyddet RV 9 eller en blandrustning vars totala skydd är RV 57-63. För att bära en sådan rustning erhåller han enbart rustningsmodifikationen som denne generar (BM [FV] -10, FM -5, SM [FV] -3

| FV | RV (heltäckande rustningar)   | Total RV (blandade rustningar) |
|----|-------------------------------|--------------------------------|
| 1  | —                             | 1-6                            |
| 2  | 2 (Tjockt tyg)                | 7-12                           |
| 3  | 3 (Läder)                     | 13-21                          |
| 4  | 4 (Nitad läder)               | 22-28                          |
| 5  | 5 (Fjällförstärkt läder)      | 29-35                          |
| 6  | 6 (Ringbrynja)                | 36-42                          |
| 7  | 7 (Ringförstärkt fjällpansar) | 43-49                          |
| 8  | 8 (Fjällpansar)               | 50-56                          |
| 9  | 9 (Blandrustning)             | 57-63                          |
| 10 | 10 (Plåtlamell)               | 64-70                          |
| 11 | 11                            | 71-77                          |
| 12 | 12 (Plåtrustning)             | 78-84                          |

och IM +2). Skulle samma person istället använda en heltäckande rustning med skyddet RV 6 eller en blandrustning vars totala skydd är RV 36-42 och vars rustningsmodifikationer är BM -3, FM -2, SM (FV) -1 och IM ±0. Personen erhåller då, eftersom hans FV överstiger skyddets RV med 2 (se tabell ovan), i stället följande rustningsmodifikationer BM [FV] -3, FM ±0, SM [FV] ±0 och IM ±0.

## Räkna

Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.

Denna färdighet ger en person förmågan att hantera mer komplicerade räkneoperationer än plus och minus. Detta är en mycket nödvändig färdighet för köpmän och handelsmän eftersom dessa ständigt måste beräkna skatter, marginaler och tullar. Följande avsnitt visar vilka matematiska kunskaper personen behärskar för de olika färdighetsvärdena.

**Ingenting (FV 0):** Personen klarar av plus och minus så länge det inte handlar om summor som han kan räkna fram på sina händers fingrar. Han kan köpa tre ölstänkor utan att bli skinnad.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Personen klarar av att räkna med både minus och plus i alla tänkbara situationer. Behöver han multiplicera blir det med plus-metoden. Det vill säga för att beräkna 4 × 16 måste personen räkna 16 + 16 + 16 + 16.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Personen klarar av alla de fyra räknesätten i alla tänkbara situationer utan några större problem så länge det rör sig om heltal.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Personen klarar nu även av procenträkning.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Ekvationer, geometri och derivata ställer inte längre till några problem för personen.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Algebra, logaritmer och abstrakta primgängser ligger inom rollpersonens förmåga. Han klarar av att beräkna planetbanor, maginoders exponentiella utbredning, ljusets brytning, hållfasthet i magistormar, samt en massa annat väsentligt.

## Simma

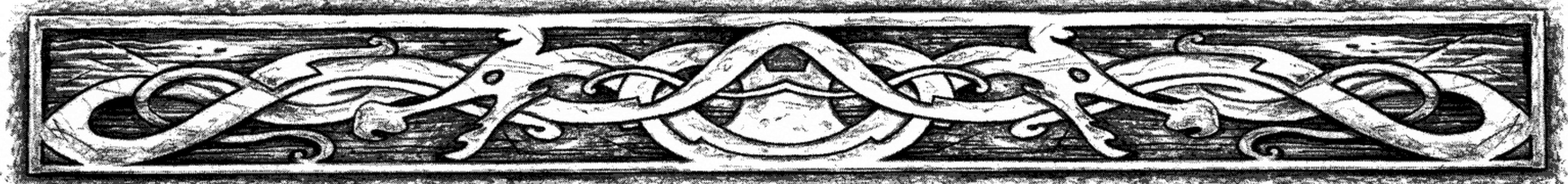
Bas: SMI; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.

Vem som helst kan försöka hålla sig flytande under en kort stund (FYS SR), men för att en person ska kunna hålla sig flytande en längre tid måste han ha ett färdighetsvärde i färdigheten Simma.

Personer som har ett färdighetsvärde kan automatiskt ta sig fram eller hålla sig flytande i lugna vatten under FYS × 2 minuter utan att behöva slå ett färdighetsslag. Men vill personen simma en längre tid än så måste han lyckas med ett färdighetsslag. För att klara av ytterligare FYS minuter (utöver de första FYS × 2 minuter) behöver personen lyckas med ett färdighetsslag. De nästkommande FYS ÷ 2 minuterna (utöver de första FYS × 2 + FYS minuter) krävs ett färdighetsslag modifierat med -2 och för nästkommande FYS ÷ 2 minuterna (utöver de första FYS × 2 + FYS + FYS ÷ 2 minuter) med -4, och så vidare (se tabell på nästa sida).

| RV - FV | BM (FV) | FM | SM (FV) | IM |
|---------|---------|----|---------|----|
| < 1     | —       | —  | —       | —  |
| 1       | —       | +1 | —       | —  |
| 2       | —       | +2 | —       | —  |
| 3       | —       | +3 | +1      | —  |
| 4       | +1      | +4 | +2      | -1 |
| 5       | +2      | +5 | +3      | -2 |
| 6       | +3      | +6 | +4      | -3 |
| 7       | +4      | +7 | +5      | -4 |
| 8+      | +5      | +8 | +5      | -5 |





| Simma                                 | Mod.       |
|---------------------------------------|------------|
| FYS × 2 min                           | Inget slag |
| FYS × 2 + FYS min                     | ±0         |
| FYS × 2 + FYS + FYS ÷ 2 min           | -2         |
| FYS × 2 + FYS + FYS ÷ 2 + FYS ÷ 2 min | -4         |
| + FYS ÷ 2 min                         | -2         |

Personer som försöker att simma under andra förutsättningar som till exempel i strömmande vatten erhåller en modifikation enligt nedanstående tabell. Samma modifikation (i minuter) dras bort från den tid en person kan simma. En person kan inte simma längre om han bär på STY kg utan sjunker direkt.

Spelledaren modifierar alla färdighetsslag efter hur mycket personen försöker bära med sig, om han är skadad, hur strömt vattnet är, vilka vågor det är och så vidare efter eget godtycke. Tänk på att det under inga som helst omständigheter går att simma med en rustningar vars RV är högre än 3 (för blandrustningar total RV 21) på sig.

En person simmar under de gynnsammaste omständigheterna  $(STY + SMI) ÷ 4$  meter per stridsrunda. Varje modifikation som kan uppstå modifierar simmarens hastighet antingen till det bättre (medströms och i vågornas riktning) eller till det sämre (motströms och övriga omständigheter).

**Exempel:** En person med STY 10 och FYS 12 kan i lugnt vatten (ca 18°C) simma 24 minuter ( $FYS \times 2$  min) utan färdighetsslag, nästkommande 12 minuter ( $FYS$  min) kräver ett omodifierat färdighetsslag och för att klara av nästkommande 6 minuter ( $FYS \div 2$  min) måste han klara ett färdighetsslag modifierat med -2 (för att orken sinar) för att lyckas. Personen simmar sig under dessa omständigheter ungefär 5,5 m/SR  $([STY + FYS] \div 5)$ .

Skulle samma person försöka simma i ett vatten (ca 18°C) vars lätta ström ger minusmodifikationen -2 kommer han då att kunna simma i 20 minuter  $([FYS - 2] \times 2$  min) utan att behöva slå ett färdighetsslag, de nästkommande 10 minuterna ( $FYS - 2$ ) kräver ett -2 modifierat färdighetsslag (p.g.a. strömmen) och för att klara av de nästkommande 5 minuterna  $([FYS - 2] \div 2$  min) måste han klara av ett nytt färdighetsslag modifierat med -4 (-2 för att orken sinar plus -2 p.g.a. strömmen) för att lyckas osv. Personen simmar sig under dessa omständigheter ungefär 5,5 m/SR  $([STY + FYS] \div 5)$ .

Skulle samma person till sist försöka simma i ett vatten (ca 13°C) vars lätta ström och kyla ger minusmodifikationen -2 och -7 vilket tillsammans blir -9 kommer han då att kunna simma i 6 minuter  $([FYS - 9] \times 2$  min) utan att behöva slå ett färdighetsslag, de nästkommande 3 minuterna ( $FYS - 9$ ) kräver ett -9 modifierat färdighetsslag (på grund av strömmen och kylan) och för att klara av nästkommande 1,5 minuterna  $([FYS - 9] \div 2$  min) måste han klara av ett nytt färdighetsslag modifierat med -11 (-2 för att orken sinar plus -9 på grund av strömmen och kylan) för att lyckas och så vidare. Personen simmar sig under dessa omständigheter ungefär 5,5 m/SR  $([STY + FYS] \div 4)$ .

När en person inte orkar längre (antalet minuter understiger o det vill säga FYS - sammanlagda modifikationer är mindre än 0) eller då personen misslyckas med ett färdighetsslag kan han inte hålla sig flytande längre. Nästa stridsrunda får han göra ett nytt färdighetsslag (alla slag som följer görs med samma modifikationer som innan). Lyckas han med färdighetsslaget börjar han simma igen, men misslyckas han fortsätter han att sjunka och får försöka med att simma i nästkommande SR. Lyckas han med färdighetsslaget denna gång når han upp till ytan och får försöka simma (ett nytt färdighetsslag) igen i nästa stridsrunda. Skulle han däremot misslyckas igen fortsätter han att sjunka och måste därefter lyckas med två färdighetsslag i följd för att ta sig upp till ytan och så vidare. Varje misslyckat slag gör att personen sjunker en längdenhet och varje lyckat färdighetsslag (för den som håller på att sjunka) gör att personen tar sig upp en längdenhet mot ytan. Har man misslyckats tre gånger i

| Omständighet  | Mod. |
|---|------|
| Lugnt och stilla vatten (ca 18°C)                             | ±0   |
| Minimalt strömmande eller vågfyllt vatten (ca 18°C)           | -1   |
| Lätt strömt eller vågfyllt vatten (ca 18°C)                   | -2   |
| Strömt eller vågfyllt vatten (ca 18°C)                        | -3   |
| Mycket strömt eller vågfyllt vatten (ca 18°C)                 | -4   |
| Extremt strömmande eller vågfyllt vatten (ca 18°C)            | -6   |
| För varje 2 kg en person bär på sig upp till STY kg (ca 18°C) | -2   |
| För varje °C under 18°C ner till och med 15°C                 | -1   |
| För varje °C under 15°C ner till och med 10°C                 | -2   |
| För varje °C under 10°C                                       | -3   |

följd måste man alltså lyckas tre gånger i följd för att lyckas ta sig upp till ytan igen. Totalt orkar en person med att försöka ta sig upp mot ytan i  $(FYS + PSY) \div 4$  SR innan han blir medvetslös. En medvetslös person dör efter 173 minuter om han inte hinner räddas upp till ytan innan dess och sedan helas av en kunnig inom Läkekonsten (färdigheten Läkekonst).

Vill en person simma under vatten gör han det med samma hastighet som för att simma  $([STY + FYS] \div 4)$  och klarar att hålla andan under  $(FYS + PSY) \div 2$  SR.

## Sjunga

Bas: KAR; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.

Att kunna sjunga är en mycket viktigt förmåga för underhållaren. Men även i religiösa sammanhang är färdigheten viktig då mycket kring ceremonier utgörs just av sång. Denna färdighet omfattar både förmågan att skriva sånger och melodier, memorera och framföra dem. För att se hur bra ett framförande blir eller hur bra det skrivna musikstycket är se nedan.

Färdigheten kan även användas för att temporärt höja personens KAR (vid rätt tillfälle och gäller enbart för dem som lyssnade på sångaren) eller för att höja stämningen i ett sällskap som har minusmodifikationer på grund av utmattning, besvärjelser eller liknande situationer. Sångaren måste sjunga i minst 6 SR för att modifikationerna ska kunna erhållas. För att se hur mycket en person höjer sin KAR samt hur mycket som kan dras bort från en minusmodifikation på grund av till exempel trötthet slås ett färdighetsslag för vilket differensen (FV - tärningsresultat) räknas fram. Resultatet, differensvärdet förs sedan in i tabellen överst på nästa sida.

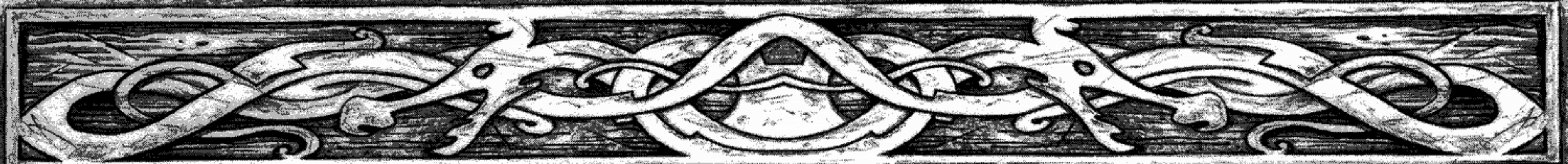
## Skrivet musikstycke

För att skriva ett eget musikstycke slås ett färdighetsslag för vilket differensen räknas fram (FV - tärningsresultatet). Resultatet, differensvärdet förs sedan in i resultattabellen till höger där en indikation erhålls om hur bra eller dåligt musikstycket är. Beroende av vem som sedan läser och bedömer det skrivna musikstycket kan en modifikation erhållas (se plusmodifikationstabellen, kolumn Läsaren nedan) som sedan läggs till det redan framslagna resultatet för mu-

| Differensvärde | Resultat        |
|----------------|-----------------|
| < 1            | Uruselt         |
| 1              | Mindre bra      |
| 2-4            | Hyfsat          |
| 5-8            | Bra             |
| 9-12           | Väldigt bra     |
| 13-15          | Otroligt bra    |
| 16-17          | Fantastiskt bra |
| 18+            | Ett mästerverk  |

| Läsaren                                   | Publiken                         | Mod. |
|---|----------------------------------|------|
| En person med stor musikkunskap           | En mycket kräsen och svår publik | ±0   |
| En person med mindre musikkunskap         | Mindre kräsen publik             | +2   |
| En person som inte kan så mycket om musik | En tacksam publik                | +5   |
| En helt okunnig person                    | En berusad publik                | +10  |





#### Differensvärde Resultat

|       |  |
|-------|--|
| < 1   | —  |
| 1     | Personen höjer sin KAR temporärt med +1 under FV (för färdigheten Sjunga) antal SR.  |
| 2-4   | Personen höjer sin KAR temporärt med +1 under FV (för färdigheten Sjunga) antal SR. Alla minusmodifikationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet reduceras med +1 under FV (för färdigheten Sjunga) antal SR.         |
| 5-8   | Personen höjer sin KAR temporärt med +2 under FV (för färdigheten Sjunga) antal timmar. Alla minusmodifikationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet reduceras med +1 under FV (för färdigheten Sjunga) antal timmar. |
| 9-12  | Personen höjer sin KAR temporärt med +2 under FV × 2 (för färdigheten Sjunga) antal timmar. Alla minusmodifikationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet reduceras med +1.  |
| 13-15 | Personen höjer sin KAR temporärt med +3 under resten av dygnet. Alla minusmodifikationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet reduceras med +2.  |
| 16-17 | Personen höjer sin KAR temporärt med +3 under resten av dygnet. Alla minusmodifikationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet reduceras med +4.  |
| 18+   | Personen höjer sin KAR temporärt med +5 under resten av dygnet. Alla minusmodifikationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet reduceras med +5.  |

Perfekt slag: Personen höjer sin KAR med +5 under resten av dygnet. Alla minusmodifikationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet reduceras med +5 och inga ytterligare minusmodifikationer från till exempel hunger, trötthet och allmän nedstämdhet kan erhållas under nästkommande två dagar (gäller ej det som är orsakat av magi eller religion).

sikstycket. Det nya värdet (som på nytt hittas i resultattabellen) visar vad läsaren tycker om det skrivna musikstycket.

#### Publikens reaktion

För att se vad en publik tycker om ett utförande bedömer spelledaren först vem eller vilka det är som lyssnar på framförandet (se plusmodifikationstabellen, kolumn Publik på förra sidan). Musikstycket som ska framföras kan även det generera en modifikation beroende av hur bra det är, till exempel från -10: uruselt till +10: mästerverk. Sedan lägger den person i sällskapet (vid flera) som har högst FV färdigheten Sjunga till eventuella plus och minusmodifikationer beroende av publik och musikstycke och slår ett färdighetsslag. Differensvärdet av detta färdighetsslag ( $FV \pm$  modifikationer - träningsresultat) räknas sedan ut och förs in i resultattabellen på förra sidan för att ge en indikation om vad publiken tycker om framförandet.

#### Sjökunnighet

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

För att känna sig hemma tills sjöss och för att arbeta under de omständigheter som bjuds till sjöss måste en person ha färdigheten Sjökunnighet. Alla som befinner sig på ett skepp ute på det öppna havet eller på en större insjö måste två gånger per dag slå ett grundegenskapsslag i grundfärdigheten FYS för att inte börja må illa och bli sjösjuk. Sjösjuka innebär att en person får -2 på alla färdighetsslag under resten av den dagen. Misslyckas även nästkommande grundegenskapsslag erhåller personen ytterligare -2 på allt han gör. Varje lyckat grundegenskapsslag ger sedan personen +2 tills det att denne befinner sig på  $\pm 0$ . Alla grundegenskapsslag modifieras beroende av väder. Är det lugnt väder och inga vågor genererar detta en plusmodifikation medan ett oväder genererar en minusmodifikation. Hur dessa modifikationer ser ut är det helt och hållet upp till spelledaren att avgöra med avseende på bland annat väder och båtens storlek.

Det färdighetsvärde som en person har i färdigheten Sjökunnighet används som en plusmodifikation vid grundegenskapsslagen och när  $FYS + FV$  överstiger 20 behöver han inte längre göra några grundegenskapsslag under bra förhållanden. Skulle spelledaren däremot tycka att situationen är sådan att en minusmodifikation är nödvändig måste personen dock slå ett grundegenskapsslag.

Färdigheten ger inte bara förmågan att må bra till sjöss utan även kunskapen att kunna arbeta ombord och vetskapen om hur ett fartyg fungerar. Ju högre FV en person har desto mer betydelsefulla och ansvarsfulla jobb kan personen sköta på skeppet. Personen vet hur man

sätter och revar segel, hur man stuvar last, vilka rep och knopar som används och kanske främst av allt hur man seglar.

#### Sköldteknik

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Sköldteknik är kunskapen att bruka sköldar i alla dess former och slag. Färdigheten delas in i två sköldgrupper som inkluderar en mindre grupp av närbesläktade sköldar. Varje enskild sköldgrupp är en egen färdighet. Personer som valt färdigheten med en viss sköldgrupp får kunskapen att hantera de sköldar som omfattas i gruppen (se tabell nedan). Varje FV i en av färdigheten Sköldtekniks sköldgrupper ger 1 SK för bruk av de sköldar som innefattas i sköldgruppen (se *Stridskapacitet*, s. 33, för mer information).

Tack vare att de två sköldgrupperna är så närbesläktade kan den som är skolad i den ena kategorin lära sig den andra till halva FP-kostnaden, så länge den inte överstiger den första gruppens FV. Om FV för den senare sköldgruppen sedan skulle överstiga det värde han har i den första får han på liknande sätt köpa FV till den första för halva FP-kostnaden.

På grund av de stora likheterna mellan sköldgrupperna kan en person som enbart lärt sig handskas med sköldar ur en sköldgrupp också använda den andra sköldgruppens sköldar till en viss utsträckning. Personen kan vid bruk av sköldar ur den andra gruppen endast använda halva sin stridskapacitet som färdigheten genererar ( $FV = SK$ ), då han inte behärskar tekniken för den nya skölden fullt ut. En person som försöker använda en sköld utan att ha något FV i färdigheten Sköldteknik kan endast använda en tredjedel av sin grundstridskapacitet för att parera, dock aldrig tillsammans med ett vapen. För att kunna använda en sköld tillsammans med ett vapen måste personen minst ha FV 1 i den vapengrupp vapnet tillhör eller FV 2 i en närbesläktad vapengrupp till vapnet samt FV 1 i den sköldgrupp skölden tillhör eller FV 2 i den närbesläktade sköldgruppen.

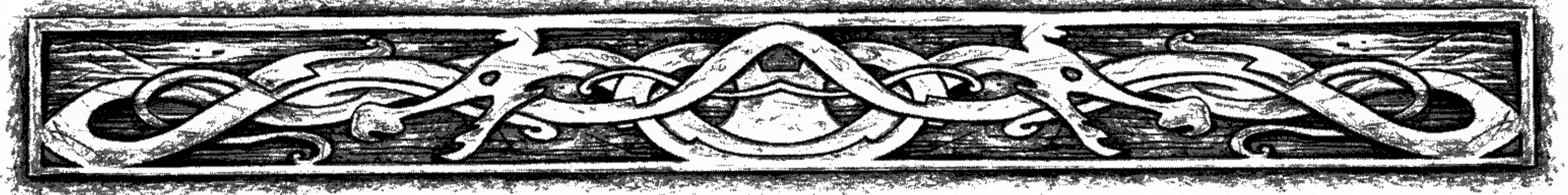
#### Sköldteknik

Små sköldar: Liten sköld, Medelstor sköld

Stora sköldar: Stor sköld, Kroppssköld

| FV    | Små sköldar | Stora sköldar |
|-------|-------------|---------------|
| 1-7   | 2           | 1             |
| 8-12  | 3           | 2             |
| 13-15 | 4           | 3             |
| 16+   | 4           | 4             |





Beroende av hur duktig en person är med sin sköld kan denne utföra ett visst antal pareringar per SR med skölden. Tabellen på förra sidan visar hur många pareringar en person kan utföra beroende av FV och Sköld.

## Slagsmål

Bas:  $(SMI + PSY) \div 2$ ; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 3.

Slagsmål är kunskapen att slåss obehärdad och omfattar knytnävslag, sparkar, fällningar och fasthållningar av olika slag. Eftersom de flesta har slagits och brottats ända sedan de var små har en person ett grundvärde i denna färdighet. Detta grundvärde, FV, är lika med det sammanlagda värdet för personens STY, SMI och PSY delat med sex ( $[STY + SMI + PSY] \div 6$ ). Färdighetsvärdet höjs sedan likt alla andra färdigheter.

Det är endast möjligt att utföra ett försök till att fälla eller att hålla fast en person per stridsrunda. Men beroende av hur högt FV en person har i färdigheten Slagsmål kan denne utdela ett visst antal knytnävslag och sparkar vars skada även höjs beroende av personens FV enligt tabellen nedan. Färdigheten tar en handling (SR) att utföra oavsett hur många attacker en person har per stridsrunda och går att kombinera vid obehärdad strid med färdigheten Undvika attack. Läs mer om detta under färdigheten Undvika attack (se s. 83).

En person som använder färdigheten Slagsmål för att bemöta en behärdad attack kan endast attackera och blir därmed av med möjligheten att kunna undvika en attack. Används färdigheten Slagsmål däremot i ett helt obehärdat slagsmål går färdigheten att kombinera tillsammans med färdigheten Undvika attack. Detta betyder att en person kan i obehärdad strid både utdela det antal sparkar och knytnävslag som dennes FV i färdigheten Slagsmål säger och sedan ha möjligheten att undvika motståndarens obehärdade attacker med färdigheten Undvika attack.

## Nävar

En person kan till en början endast utdela maximalt två knytnävslag per stridsrunda och skadan som en attack ger är 1T4 plus personens skadebonus. Antalet knytnävslag samt skadan som en knytnäve tillfogar vid träff ökar allteftersom färdighetsvärdet ökar.

## Sparkar

En person kan till en början endast utdela en spark per stridsrunda och skadan som en attack ger är 1T8 plus personens skadebonus. Antalet sparkar samt skadan som en spark tillfogar vid träff ökar allteftersom färdighetsvärdet ökar. Missar personen med sin spark måste han lyckas med ett grundegenskapsslag för grundegenskapen SMI för att inte tappa balansen och få stå över nästkommande SR.

## Fällning

Den som försöker fälla någon måste först lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Slagsmål. Av det lyckade färdighetsslaget räknas differensvärdet fram vilket blir till en minusmodifikation för motståndarens grundegenskapsslag för grundegenskapen SMI. Lyckas personen med sitt grundegenskapsslag fälls han inte. Misslyckas han däremot trillar han omkull och kan inte resa sig upp förrän i nästkommande SR.

## Fasthållning

I vissa lägen kan det vara bra att kunna hålla fast en person istället för att tillfoga honom skada. För att lyckas med en fasthållning måste per-

sonen först lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Slagsmål, för vilket differensvärdet räknas fram ( $FV - \text{tärningsresultat}$ ) och sedan övervinna motståndarens FV i slagsmål plus dennes skadebonus, ( $FV + SB$ ) med sitt eget FV i slagsmål plus skadebonus och differensvärdet från det lyckade färdighetsslaget ( $FV + SB + \text{differensvärdet}$ ) på motståndstabellen. Lyckas även detta slag är motståndaren fast i ett grepp av något slag. Nästkommande runda håller personen fortfarande sin motståndare i sitt grepp. Den fasthållne kan dock försöka ta sig loss genom att möta den fasthållande personen på motståndstabellen med sitt FV i slagsmål (nu utan skadebonus) mot den omfamnandes FV i slagsmål plus dennes skadebonus ( $FV + SB$ ). Misslyckas detta slag är den fasthållne fortfarande fast i den omfamnandes grepp. Den fasthållne får endast tre försök (3 SR) att ta sig loss varefter han inte kan komma loss på eget bevåg utan måste få hjälp från någon annan. Detta för att han då är helt utmatad och för att omfamnaren fått ett för stort övertag. Lyckas däremot den fasthållne med motståndstabellslaget kommer han loss från greppet och kan i nästkommande SR handla efter eget bevåg.

Är det flera personer som hjälps åt för att hålla fast någon läggs samtliga hjälpande personers skadebonus till på motståndsslaget och där det är den person som var först med fasthållningen FV man använder sig av ( $FV$  för den förste fasthållaren + samtliga personers SB).

## Smyga

Bas: SMI; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Smyga ger personen förmågan att ta sig fram utan att ge ifrån sig några ljud. Märk dock att bara för att man inte hörs betyder inte det att man inte syns. Färdigheten används med fördel då den som förflyttar sig dolt genom färdigheten Dold förflyttning inte bara vill undvika att vara osedd utan även ljudlös och tvärt om. Den smygande har genom lång träning lärt sig hur han ska belasta sina steg på vägen han går och vet hur och var han ska trampa för att undvika oönskade ljud. Med hjälp av färdigheten Smyga kan en person ljudlöst ta sig fram till, eller förbi, en vaktpost eller någon annan som för tillfället är upptagen med att titta åt ett annat håll. Den smygande kan ta sig fram genom skogen, ta sig upp för en trappa som i normala fall knarrar vid belastning, gå över en grusad gång eller över vissna löv och torra grenar utan att höras.

En smygande person rör sig endast hälften av sin normala förflyttning, men vill han riskera att bli upptäckt så går det att ta sig fram fortare. För varje extra meter utöver den halva förflyttningen som personen rör sig erhåller denne -1 på chansen att lyckas. Vill han däremot gå sakta och försiktigare framåt erhåller han istället +2 på att lyckas för varje meter saktare per SR.

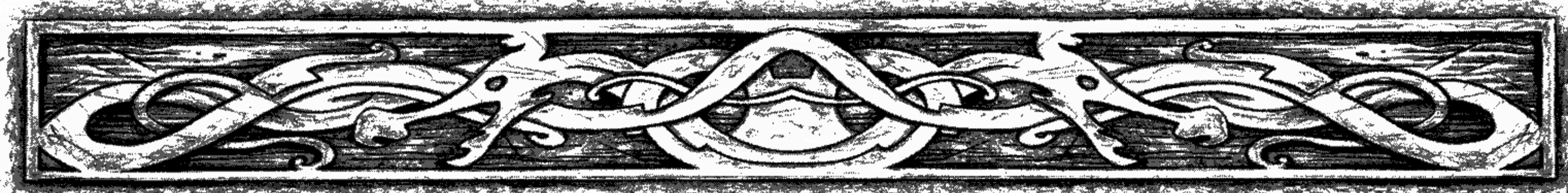
Exempel: En person som har Förflyttning 12 och FV 7 i färdigheten smyga rör sig då han smyger 6 meter per stridsrunda. Vill han ta det extra försiktigt och istället förflytta sig 5 meter per stridsrunda erhåller han en plusmodifikation på +2 för att lyckas och vill han smyga lite fortare, till exempel 3 meter per stridsrunda, erhåller han minusmodifikationen -1 för att lyckas.

För varje lyckat färdighetsslag lyckas personen med att smyga under sex stridsrundor. Vill en person smyga längre än så måste han lyckas med ett nytt färdighetsslag. Ett lyckat färdighetsslag innebär till exempel att man klarar av att smyga ljudlöst fram till någon eller att ta sig ljudlöst förbi en vaktpost. Ett misslyckande behöver inte resultera i att personen blir upptäckt (upp till spelledaren att avgöra, ett PER slag kan vara lämp-

|                   | FV 1-11 | 12-15 | 16-17 | 18+   |
|-------------------|---------|-------|-------|-------|
| Antal knytnävslag | 2       | 3     | 4     | 5     |
| Antal sparkar     | 1       | 2     | 3     | 4     |
| Skada näve (+SB)  | 1T4     | 1T4+1 | 1T4+2 | 2T4+1 |
| Skada spark (+SB) | 1T8     | 1T8+1 | 1T8+2 | 1T8+3 |

| Kunskapsnivå: Smyga             | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|---------------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Jaga/Fiska        | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |
| Modifikation: Dold förflyttning | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |





ligt för att se om personen hör eller inte hör den som smyger) men han får en minusmodifikation på -5 på att lyckas om han försöker att smyga på nytt i anslutning till misslyckandet. Ett fummel däremot resulterar i att personen blir upptäckt.

För att se om en person lyckas med att smyga i olika miljöer kan man göra på ett av två sätt. Det första sättet är enklast och går betydligt fortare än det andra. Spelledaren ger helt enkelt personen som vill smyga en modifikation på färdighetsslaget beroende av situationen, från mycket lätt (+5) till extremt svårt (-10). Personer som vill upptäcka den som smyger får även han en modifikation på sitt grundegenskapslag i grundegenskapen PER beroende av situationen. Dessutom kan han få en modifikation som beror på hur väl den som smyger lyckades, FV-tärningsresultat vilket är lika med modifikationen.

Det andra sättet är lite mer komplicerat och bör endast användas i mycket viktiga situationer. Först bestämmer spelledaren situationens skyddsvärde. Detta värde visar hur lätt eller svårt det blir att lyckas med att smyga. Skyddsvärdet bestäms genom att spelledaren tar två ytterligheter (till exempel knäpptyst respektive buller och larm) och ger dem värdet 1 respektive 20 och bestämmer var någonstans på skalan miljön där personen ska försöka smyga passar in. Eftersom skyddsvärdet 10 är något mitt emellan motsvarar detta en modifikation på  $\pm 0$  och varje steg i vardera riktning ger en plus eller en minusmodifikation på personens FV (till exempel mörka skuggor, skyddsvärde 12, ger +2 på att lyckas).

**Exempel:** För att smyga vid en omgivning där ljudnivån ligger strax under det normala (skyddsvärde 8 till exempel i en gränd eller korridor på tredje våningen av ett vårdshus) erhålles en minusmodifikation på -2 för att lyckas smyga.

För att smyga i en omgivning där ljudnivån ligger en bit över det normala (skyddsvärde till exempel vid en marknad eller i hård vind) erhålles en plusmodifikation på +5 för att lyckas smyga.

Endast personer som är inom 20 m från den smygande får göra ett försök att höra den som smyger (vänder han sig om kan han beroende av situationens omständigheter, se den som smyger). För att se om en person upptäcker den som kommer smygande gör man enligt följande (tänk dock på att modifikationen som genereras från ett skyddsvärde blir det omvända för den som försöker att höra någon som smyger, det vill säga skyddsvärde 12 ger den som lyssnar -2 och skyddsvärde 7 ger den som lyssna +3 på att lyckas):

**Personen lyssnar aktivt:** För att lyckas höra den som smyger krävs ett grundegenskapslag i grundegenskapen PER modifierat med smygarens FV i färdigheten Smyga  $\pm$  eventuella ljudnivåmodifikationer (PER - FV  $\pm$  skyddsvärde). Lyckas personen med sitt grundegenskapslag uppfattar han ljud från den smygande personen och kan reagera stridsrundan efter upptäckten (slå 1T6 för att se i vilken stridsrunda upptäckten gjordes). Misslyckas personen får han en ny chans att upptäcka den smygande personen efter det att de sex stridsrundorna har passerat då även den smygande får slå ett nytt färdighetsslag (om nu den smygande personen finns kvar inom området).

En person som använder sig av färdigheten Smyga sig vid jakt eller dold förflyttning erhåller vid ett lyckat Smygaslag en modifikation i färdigheten (ett fummel resulterar i -10) (se tabell på förra sidan).

## Spela brädspel

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3. Med denna färdighet har en person lärt sig reglerna för de populäraste och mest utbredda brädspelen som finns. För att se vem som vinner slår bägge spelarna ett färdighetsslag där differensvärdet räknas fram (FV-tärningsresultat). Eftersom intelligensen är av stor betydelse för de flesta brädspelen erhåller en person modifikationer beroende av sin INT (se tabell ovan).

Ett parti avgörs genom att en person vinner ett antal omgångar. Hur

| FV    | FV 1-7 | 8-12 | 13-15 | 16-17 | 18 | +1 |
|-------|--------|------|-------|-------|----|----|
| 1-7   | 6      | 5    | 4     | 3     | 2  | -1 |
| 8-12  | 5      | 6    | 5     | 4     | 3  | -1 |
| 13-15 | 4      | 5    | 6     | 5     | 4  | -1 |
| 16-17 | 3      | 4    | 5     | 6     | 5  | -1 |
| 18    | 2      | 3    | 4     | 5     | 6  | -1 |
| +1    | -1     | -1   | -1    | -1    | -1 |    |

många omgångar som behövs för ett parti beror på de båda spelarnas FV i färdigheten Spela Brädspel. Varje omgång avgörs av ett färdighetsslag där personen med högst differens (FV - tärningsresultat) vinner omgången. Den person som till slut har vunnit flest framgångar i partiet tar hem vinsten. Vinner spelarna framgång lika många gånger under ett parti resulterar det i att partiet slutar oavgjort. Vill spelarna ändå avgöra vem som vann slås ett nytt färdighetsslag, vinnaren av detta tar hem partiet.

Tabellen överst visar hur många färdighetsslag som de båda personerna måste slå under ett parti.

| INT   | Mod. |
|-------|------|
| 1-7   | -1   |
| 8-12  | +0   |
| 13-15 | +1   |
| 16-17 | +2   |
| 18+   | +3   |

**Exempel:** En person med FV 10 i färdigheten Spela brädspel ska möta en annan person med FV 6. Enligt tabellen avgörs då ett parti av att de båda brädspelarna gör fem stycken färdighetsslag i färdigheten Spela brädspel. För varje färdighetsslag räknas differensen fram (FV - tärningsresultat) och den person som har högst differensvärde vinner den omgången. Personen som vinner flest av de fem omgångarna vinner hela partiet.

## Spela instrument

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Denna färdighet innefattar både förmågan att själv komponera musik, att komma ihåg den och att framföra den på ett visst instrument. Färdigheten ger endast förmågan att spela ett instrument och separata färdigheter måste utvecklas för varje specifikt instrument. Färdigheten Spela Instrument (harpa) är därmed en färdighet och Färdigheten Spela instrument (luta) är en annan.

En person som har lärt sig spela en sorts instrument har lärt sig grunderna för hur musik skapas och framförs. Har en person lärt sig grunderna för ett instrument kan han på grund av de stora likheterna lära sig spela andra instrument för endast halva FP-kostnaden (FP / 2). Dock aldrig högre än dennes första val, däremot kan han välja att bli bättre på att spela ett nytt instrument istället för det gamla. Då kostar färdigheten som normalt medan personens första val i stället kostar hälften av det normala.

För att se hur bra ett framförande blir eller hur bra det skrivna musikstycket är, se nedan.

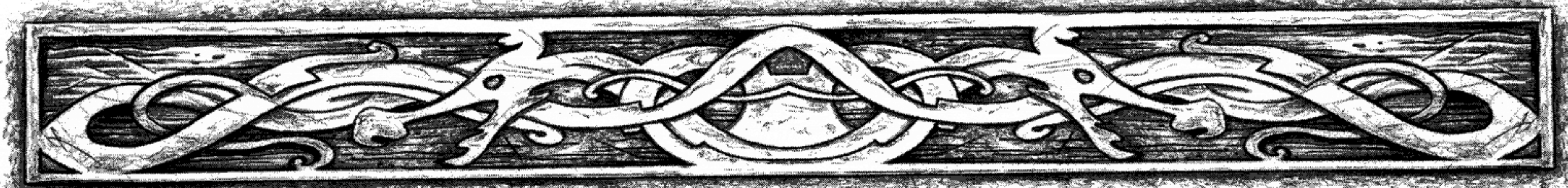
### Skrivet musikstycke

För att skriva ett eget musikstycke slås ett färdighetsslag för vilket differensen räknas fram (FV-tärningsresultat). Resultatet, differensvärdet förs sedan in i resultattabellen på nästa sida där en indikation erhålls om hur bra eller dåligt musikstycket är. Beroende av vem som sedan läser och bedömer det skrivna musikstycket kan en plusmodifikation erhållas (se plusmodifikationstabellen, kolumn Läsaren på nästa sida) som sedan läggs till det redan framslagna resultatet för musikstycket. Det nya värdet (som på nytt hittas i resultattabellen) visar vad läsaren tycker om det skrivna musikstycket.

### Publikens reaktion

För att se vad en publik tycker om ett framförande bedömer spelledaren först vem eller vilka det är som lyssnar på framförandet (se plusmodifi-





| Differensvärde | Resultat        |
|----------------|-----------------|
| < 1            | Uruselt         |
| 1              | Mindre bra      |
| 2-4            | Hyfsat          |
| 5-8            | Bra             |
| 9-12           | Väldigt bra     |
| 13-15          | Otroligt bra    |
| 16-17          | Fantastiskt bra |
| 18+            | Ett mästerverk  |

| Läsaren                                   | Publiken                         | Mod. |
|---|----------------------------------|------|
| En person med stor musikkunskap           | En mycket kräsen och svår publik | ±0   |
| En person med mindre musikkunskap         | Mindre kräsen publik             | +2   |
| En person som inte kan så mycket om musik | En tacksam publik                | +5   |
| En helt okunnig person                    | En berusad publik                | +10  |

kationstabellen, kolumn Publik ovan). Musikstycket som ska framföras kan även det generera en modifikation beroende av hur bra det är, till exempel från -10: uruselt till +10: mästerverk. Sedan lägger den person i sällskapet (vid flera) som har högst FV i färdigheten Spela instrument till eventuella plus och minusmodifikationer beroende av publik och musikstycke och slår ett färdighetsslag. Differensvärdet av detta färdighetsslag (FV ± modifikationer - träningsresultat) räknas sedan ut och förs in i resultattabellen ovan för att ge en indikation om vad publiken tycker om framförandet.

## Spå väder

Bas: (INT+PER) ÷ 2; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 3.

Med hjälp av denna färdighet kan en person genom att titta på molnens struktur samt djurs och insekters beteende försöka förutsäga vädret för de närmaste dagarna. Ett lyckat färdighetsslag innebär att personen med 90 % säkerhet kan förutsäga kommande dags väder och med 75 % säkerhet även nästkommande dags väder. Ett misslyckande innebär att prognosen har 50 % riktighet. Fummel innebär att rollpersonen misstolkar tecknen totalt. Perfekt slag innebär att han med 100 % säkerhet spår rätt för de två nästkommande dagarna. En person kan också med hjälp av ett lyckat färdighetsslag förutse en annalkande storm, eller drastisk väderändring eller annan icke normal företeelse för området som han för tillfället befinner sig i, dock ej förändringar som beror på magi eller religion. Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren.

## Spåra

Bas: (INT+PER) ÷ 2; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 4.

Att finna ett specifikt spår och sedan kunna följa det är en stor konst. Färdigheten Spåra ger en person förmåga att finna, se vilken varelse som avlagt spåret samt förmågan att följa ett spår. Beroende av hur högt FV en person har i färdigheten Spåra erhålls olika modifikationer för att finna och följa ett nytt respektive gammalt spår enligt tabellen nedan.

För att finna ett spår krävs ett lyckat färdighetsslag och för att sedan lyckas följa detta krävs ett nytt lyckat färdighetsslag efter varje passerad halvtimma ute i vildmarken eller minut inne i en befolkad stad. Varje försök (leta efter ett spår, kolla om det är rätt och se vart det leder) tar

cirka 30 sekunder, 3 SR. Misslyckas spåraren med sitt färdighetsslag har han tappat spåret och kan inte försöka igen förrän han först har tagit sig tillbaka till platsen där han senast fann spåret (halvtimme tillbaka i vildmarken eller en minut tillbaka inne i en befolkad stad) och där lyckas med ett nytt färdighetsslag med färdigheten Spåra. Vid fummel hittar han ett annat spår som han följer i 173 timmar (minuter om i stad).

En person kan även välja att bli en spårspecialist. Spårspecialist är en person som väljer att endast bli duktig på att spåra en viss art till exempel Spårspecialist (björn), Spårspecialist (skogstroll), Spårspecialist (tunnelsvin), Spårspecialist (garm), Spårspecialist (mastomant) och Spårspecialist (stentroll) för att nämna några.

## Spårspecialist

I stället för att få en allmän och bred kännedom om olika arters spår och efterlämningar väljer spårspecialisten att inrikta sig på den utnämnda artens spår och efterlämningar. Eftersom spårspecialisten endast inriktar sig på att studera en arts spår och efterlämningar i stället för flera så kostar färdigheten endast 3 FP, istället för 4 FP som den generella färdigheten Spåra kostar (som yrkesfärdighet 2 FP i stället för 3 och som kärnfärdighet 1 FP i stället för 2). Specialisten blir därför snabbt duktig på att spåra den art han valt att bli specialist på, men mindre duktig på övriga arter om han inte väljer att samtidigt öka FV för den generella färdigheten Spåra. En spårspecialist som försöker spåra en art som han inte har färdighet för erhåller modifikationen -5 på sitt färdighetsslag.

Personer som använder en spårhund erhåller en plusmodifikation på att spåra beroende av hundens duglighet och personens FV i färdigheten Djurträning. Läs mer om detta under Djurträning (se s. 46).

Personer som använder sig av färdigheten Spåra vid jakt erhåller vid ett lyckat färdighetsslag en plusmodifikation i färdigheten Jaga/Fiska (ett fummel resulterar i -10) (se tabell nedan).

Tabellerna nedan innehåller modifikationer som spelledaren kan använda som riktlinje för egenpåkittade modifikationer.

## Stjåla föremål

Bas: SMI; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.

Att kunna stjåla från en person utan att bli upptäckt är en av tjuvens främsta färdigheter. Färdigheten Stjåla föremål ger en person förmågan att obemärkt kunna knycka något till exempel ur en persons fickor, en

| Spårets ålder      | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|--------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Upp till 1 timme   | ±0     | +1   | +2    | +3    | +4  |
| Upp till 3 timmar  | -1     | ±0   | +1    | +2    | +3  |
| Upp till 6 timmar  | -2     | -1   | ±0    | +1    | +2  |
| Upp till 12 timmar | -4     | -3   | -2    | -1    | ±0  |
| Upp till 24 timmar | -6     | -5   | -4    | -3    | -2  |
| Upp till 2 dagar   | -8     | -7   | -6    | -5    | -4  |
| Upp till 3 dagar   | -10    | -9   | -8    | -7    | -6  |
| +1 dag             | -2     | -2   | -2    | -2    | -2  |

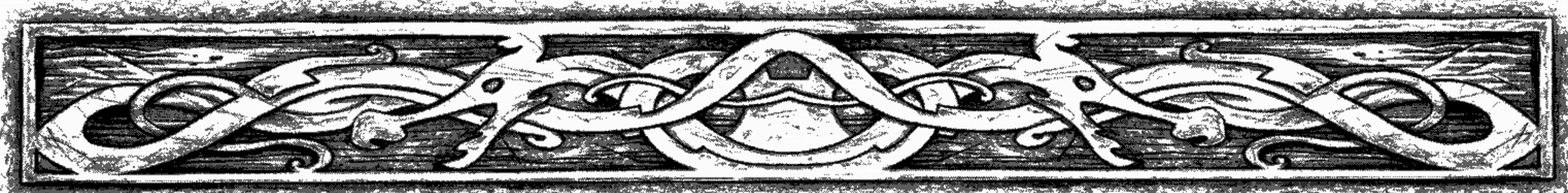
| Kunskapsnivå: Spåra      | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|--------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Jaga/Fiska | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |

| Underlag | Mod. |
|----------|------|
| Mjukt    | +2   |
| Medium   | ±0   |
| Hårt     | -3   |
| Sumpigt  | +3   |
| Blött    | +2   |
| Lerigt   | +2   |
| Snö      | +4   |

| Vegetation       | Mod. |
|------------------|------|
| Skog             | +2   |
| Högt gräs        | +3   |
| Lågt gräs        | +1   |
| Ingen vegetation | -7   |

| Diverse                   | Mod. |
|---------------------------|------|
| Den förföljde blöder      | +3   |
| Uppblandat med flera spår | -5   |
| Regn (per halvtimme)      | -2   |
| Snöfall (per halvtimme)   | -4   |





| Stjåla                 |      |
|------------------------|------|
| Föremål                | Mod. |
| Börs                   | ±0   |
| Hårspanne, hårnål      | ±0   |
| Huvudbonad             | -6   |
| Örhänge                | -10  |
| Brosch, nål, medalj    | -5   |
| Halsband, medaljong    | -8   |
| Armband                | -8   |
| Ring                   | -10  |
| Bältesspanne           | -15  |
| Hängande i bälte       | ±0   |
| I byxficka             | -3   |
| I jackficka            | -1   |
| I ryggsäck eller väska | -4   |

| Snatta                       |      |
|------------------------------|------|
| Föremål                      | Mod. |
| Väldigt litet                | +5   |
| Litet, får plats i en hand   | +2   |
| Något större än en hand      | ±0   |
| Dubbelt så stort som en hand | -1   |
| Vattenskin                   | -3   |
| Byxor                        | -4   |
| Skjorta                      | -2   |
| Filt                         | -5   |
| Stekpanna                    | -6   |
| Dolk                         | -3   |
| Handyxa                      | -5   |
| Svärd                        | -8   |
| Tvåhandssvärd                | -10  |

pengapung som hänger vid sidan, ett halsband eller ett armband. Ofta använder tjuven sig av olika manövrar som till exempel en knuff för att få offret ur balans och tänka på något annat medan tjuven fingerfärdigt skär av snöret till offrets pengapung. Ibland jobbar också tjuvar två och två där den ena tjuven smyger upp bakifrån mot offret medan den andra kommer från motsatt riktning och gör något som får offret att stanna eller snubbla till.

Färdigheten går således ut på att förleda offrets uppmärksamhet så att denne inte känner vad som pågår. Ju högre FV en person har i färdigheten Stjåla föremål desto bättre teknik har han och desto mer vågade tjuverier kan han ta sig till som till exempel ta en ring från ett finger utan att offret uppmärksammar detta.

För att se om en person lyckas med att stjåla från ett offer slår han ett färdighetsslag i färdigheten Stjåla föremål vilket modifieras av vad som ska stjålas enligt tabellen ovan. Lyckas personen med sitt färdighetsslag innebär det att han har fått tag på det han ville ha och misslyckades personen med sitt färdighetsslag lyckas han inte få tag på det han vill ha och offrets chans för att upptäcka övergreppet ökar markant.

Det finns dock en liten chans att offret upptäcker stölden även om tjuvens färdighetsslag var framgångsrikt. Genom att lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen PER modifierat med tjuvens FV i färdigheten Stjåla föremål (PER + FV) kan offret upptäcka stölden. För att upptäcka en misslyckad stöld behöver offret endast lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen PER. Resulterar tjuvens stöldförsök i ett fummel upptäcks detta automatiskt. Finns det dessutom folk i närheten är det alltid 5 % (1 på 1T20) chans att någon upptäcker en lyckad stöld och 25 % (1-5 på 1T20) chans att någon upptäcker en misslyckad.

Färdigheten används även om en person obemärkt vill snatta något ur en affär eller från ett stånd. För att se om en person lyckas med dådet görs ett färdighetsslag på samma sätt som för en fickstöld. Modifikationer erhålles beroende av föremålets storlek och hur situationen ser ut, till exempel om det är mycket folk som butiksinnehavaren måste hålla reda på, hur stor butiken är och vad som händer i omgivningen. Dessa modifikationer får spelledaren själv hitta på efter eget tycke.

## Taktik

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.  
För att snabbt kunna ändra från offensiv till defensiv och tvärt om under en strid måste en person kunna tänka ut stridens alla möjligheter långt innan de händer. Färdigheten ger därmed personen kunskapen att kunna föra striden just dit han vill. Vid ett lyckat färdighetsslag i anslutning till eller under striden erhåller han därför förmågan att kunna reglera sitt eget initiativ med ±2. Detta betyder att personen kan lägga till eller dra bort ett valfritt antal segment, högst +2 och lägst -2, till sitt eget initiativ utan att erhålla några minusmodifikationer.

Färdigheten används också för att leda en grupp i strid. Vid ett lyckat färdighetsslag i anslutning till eller under striden erhåller alla personer som tillhör taktikerns män förmågan att reglera sitt eget initiativ med ±1. Detta betyder att alla personer som tillhör gruppen kan lägga till eller dra bort ett segment, högst +1 och lägst -1, till sitt eget initiativ utan att erhålla några minusmodifikationer.

Förutom förmågan att själv kunna styra striden och att ge sina vänner förmågan att lägga till eller dra bort från sitt initiativ erhåller taktikern förmågan att se till exempel vem som är motståndarsidans ledare, vad en viss person har i FV för vapen han använder och vad han tänker göra härnäst.

## Tala främmande språk

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 5.

De olika rasernas tungomål skiljer sig markant från varandra tack vare stora olikheter mellan deras fonetiska och grammatiska uppbyggnader. Alverna till exempel har ett tungomål vars uttal näst intill sjungs ut, dvärgarna har ett mer grovt och tvärhugget tungomål, halvlängdsmännen talar alviska, trollen har ett gutturalt tungomål med grova ljud och läten medan människorna använder sig av tre olika språk vilka alla låter på liknande sätt och vars ljud och rytm hamnar någonstans mellan alviskan och dvärgiskan. Människornas tre språk är väströna, som talas i sydväst, nordvrok som talas i norr och i öst samt estiatika som är en blandning av de två språken och som främst används av de lärda. Av de tre människospråken är nordvrok det som är mest utbrett.

Färdigheten Tala främmande språk är ett måste för att kommunikation mellan de olika raserna ska kunna ske. Varje språk utgör en egen färdighet, Tala främmande språk (alviska) är en färdighet, Tala främmande språk (dvärgiska) är en, Tala främmande språk (nordvrok) är en och Tala främmande språk (väströna) en annan.

**Ingenting (FV 0):** Rollpersonen kan inte säga eller förstå någonting över huvud taget på det aktuella språket.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Personen kan säga och uttala enkla vardagliga meningar, men en riktig konversation och de ord som inte tillhör de allra vanligaste ligger utanför dennes förmåga. Personen talar med en kraftig brytning med grova fonetiska fel och gör konstant grammatiska fel. Personen har ett mycket litet och bristande ordförråd.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Personen har god kontroll över språket men hans uttal känns lätt igen som en främlings och han har fortfarande ett relativt litet ordförråd. Personen klarar av att konstruera relativt komplicerade meningar. Högtidliga och ceremoniella tal, slang, ordspråk och vissa skämt ligger dock utanför dennes förmåga.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Personen talar språket utmärkt och endast med en svag brytning. Slang och ordspråk utgör inga problem men högtidliga och ceremoniella uttalanden ligger fortfarande utanför personens förmåga. Personen erhåller tack vare sitt goda språk +1 i alla underfärdigheter till färdigheten Retorik.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Personen talar språket som en infödd utan någon som helst brytning och han känner även till de vanligaste och mest utbredda dialekterna. Han har inga som helst problem med att uttrycka sig. Personen erhåller tack vare sitt goda språk +2 i alla underfärdigheter till färdigheten Retorik.

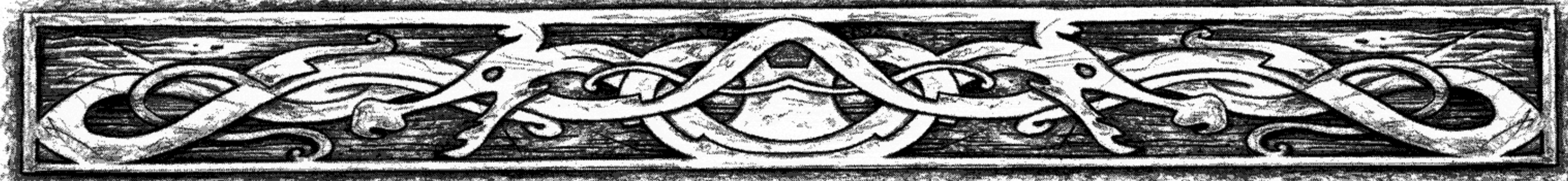
**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen talar språket utan några som helst fel, han känner även till och kan tala de flesta dialekterna. Personen har inga som helst problem med att uttrycka sig och kan nu även tala formellt, artigt och högtidligt till fulländning. Personen erhåller tack vare sitt goda språk +3 i alla underfärdigheter till färdigheten Retorik.

## Tala modersmål

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.

Alla intelligenta varelsen har förmågan att tala sin egen ras tungomål och erhåller på grund av detta ett FV i färdigheten Tala Modersmål vil-





ket är lika med personens INT. Beroende av ras och om människa, hemland, bestäms personens modersmål.

De olika rasernas tungomål skiljer sig markant från varandra tack vare stora olikheter mellan deras fonetiska och grammatiska uppbyggnader. Till exempel alverna har ett tungomål vars uttal näst intill sjungs ut, dvärgarna har ett mer grovt och tvärthugget tungomål, halvlängdsmännen talar alviska, trollen har ett gutturalt tungomål med grova ljud och läten medan människorna använder sig av tre olika språk vilka alla låter på liknande sätt och vars ljud och rytm hamnar någonstans mellan alviskan och dvärgiskan. Människornas tre språk är väströna, som talas i sydväst, nordvrok som talas i norr och i öst samt estiatika som är en blandning av de två språken och som främst används av de lärda. Av de tre människospråken är nordvrok det som är mest utbrett.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Personen har god kontroll över språket men har ett relativt litet ordförråd. Personen klarar av att konstruera relativt komplicerade meningar. Högtidliga och ceremoniella tal, slang, ordspråk och vissa skämt ligger dock utanför dennes förmåga.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Personen talar språket utmärkt. Slang och ordspråk utger inga som helst problem, men högtidliga och ceremoniella uttalanden ligger utanför personens förmåga.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen talar språket utan några som helst fel, han känner även till och kan tala de vanligaste och mest utbredda dialekterna och har inga som helst problem med att uttrycka sig. Personen erhåller tack vare sitt goda språk +1 i alla underfärdigheter till färdigheten Retorik.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen talar språket utan några som helst fel, han känner även till och kan tala de flesta dialekterna. Personen har inga som helst problem med att uttrycka sig och kan nu även tala formellt, artigt och högtidligt till sin fulländning. Personen erhåller tack vare sitt goda språk +3 i alla underfärdigheter till färdigheten Retorik.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Retorik och argumentation är personens vapen. Han talar på ett sätt som är både inspirerande och övertygande vilket medför att han utan problem kan få en status som en hög och karismatisk ledare. Personen erhåller tack vare sitt goda språk +5 i alla underfärdigheter till färdigheten Retorik.

## Teckenspråk

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4.

Teckenspråk är något som förekommer i de flesta slutna samhällsgrupper där det är nödvändigt att kunna ha en ljudlös och diskret kommunikation. Teckenspråken är regionala och varje yrke har sitt unika teckenspråk med olika dialekter beroende av var i världen man befinner sig (något som ger -3 i modifikation då en person försöker att kommunicera med någon från en annan världsdel). Teckenspråket är ofta dolt i rörelser som inte ska uppfattas som kommunikation. På grund av detta krävs ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting för att kommunikationen ska upptäckas.

**Ingenting (FV 0):** Personen kan inte teckna eller förstå något över huvud taget på det aktuella teckenspråket.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Personen kan teckna enkla vardagliga meningar, men en riktig konversation och de ord som inte tillhör de allra vanligaste ligger utanför dennes förmåga.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Personen har god kontroll över språket men han har fortfarande ett relativt litet ordförråd. Han klarar även av att konstruera komplicerade meningar.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen tecknar språket utmärkt med endast små fel på vissa rörelser.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen tecknar språket som en expert och han känner även till de vanligaste dialekterna och har inga som helst problem med att uttrycka sig.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen behärskar teckenspråket som

en infödd talar sitt egna språk och han behärskar även formell, artig och högtidlig stil till fulländning.

## Teologi

**Bas:** SPI; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** —.

Teologi är de troendes och invigdas lära om gudomligheten och de gudomliga ting som kretsar kring tron, såsom kyrkomakten, administration och andra världsliga rutiner. Färdigheten kan endast användas av de personer som valt ett yrke där färdigheten Teologi finns som kärn- eller yrkesfärdighet. Denna färdighet ger automatiskt den troende ett FV, som är lika med personens SPI ÷ 2, i färdigheten Kunskap om (religion) rörande personens tro.

Beroende av rastillhörighet skiljer sig färdigheten Teologi åt, men generellt sett ger färdigheten de olika rasernas religionsutövare samma kunskap, nämligen kraften att bruka de förmågor som gudarna har skänkt sina undersåtar. Varje FV i denna färdighet, oavsett ras, visar hur stor kontakt den andlige har med sin gud. Beroende av färdighetsvärde och ras förlänas prästen, andebesvärjaren, den utvalde, thulen eller den heliga krigaren visdomen att hantera ett visst antal böner, kvarlevor, förmågor eller runor av sin gud. För att sedan använda eller aktivera en bön, kvarleva, förmåga eller runa måste den andlige ha sin ras religionsfärdighet vilken ger honom kunskapen att aktivera eller påkalla den heliga kraften.

## Alver

För alverna är detta en färdighet som de föds med. Färdigheten visar hur stor förbindelse alven har med sina gudar. Ju mer förståelse och kontakt (högre FV) desto fler förmågor skänker gudarna till sin utvalde. Varje FV i färdigheten Teologi symboliserar en förmåga som den utvalde har fått av sina gudar. Vid brytpunkterna mellan de olika kunskapsnivåerna, enligt tabellen till höger, erhåller den utvalde 1T4 förmågor istället för en. För att en utvald sedan ska kunna aktivera en förmåga måste han ha färdigheten Totemism (se s. 71).

Eftersom de utvaldas förmågor är olika kraftfulla styr alvens FV i färdigheten Teologi hur kraftfulla förmågor denne kan få av sin gud. Ju högre FV desto kraftfullare förmåga kan han aktivera, enligt tabellen nedan (medfödda förmågor kan aktiveras på Amatörnivån).

## Dvärgar

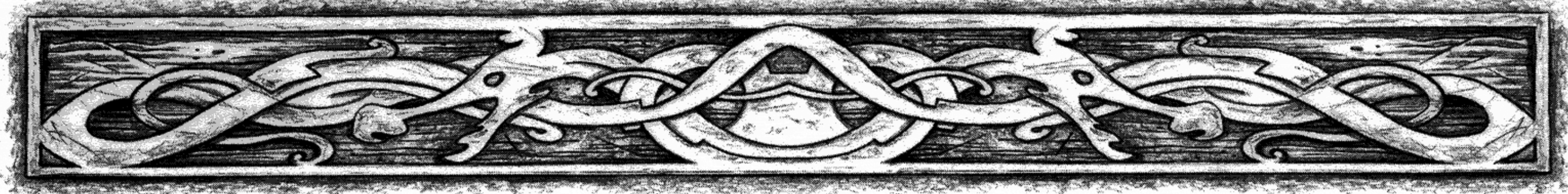
För dvärgarna ger färdigheten förståelse för att använda de runor som bränns in i deras kroppar. För varje FV i färdigheten Teologi kan dvärgen bemästra en runa. Vid brytpunkterna mellan de olika kunskapsnivåerna, enligt tabellen till höger, erhåller thulen förståelse för 1T4 runor istället för en. Märk dock att det enbart är

| FV    | Antal förmågor   |
|-------|------------------|
| 1     | 1T4 förmågor     |
| 2–7   | 1 förmåga per FV |
| 8     | 1T4 förmågor     |
| 9–12  | 1 förmåga per FV |
| 13    | 1T4 förmågor     |
| 14–15 | 1 förmåga per FV |
| 16    | 1T4 förmågor     |
| 17    | 1 förmåga        |
| 18    | 1T4 förmågor     |
| +1    | +1 förmåga       |

| FV    | Antal runor   |
|-------|---------------|
| 1     | 1T4 runor     |
| 2–7   | 1 runa per FV |
| 8     | 1T4 runor     |
| 9–12  | 1 runa per FV |
| 13    | 1T4 runor     |
| 14–15 | 1 runa per FV |
| 16    | 1T4 runor     |
| 17    | 1 runa        |
| 18    | 1T4 runor     |
| +1    | +1 runa       |

| Kunskapsnivå                   | Yrkesnivå |
|--------------------------------|-----------|
| Minimala kunskaper (FV 1–7)    | Amatör    |
| Begynnande kunskaper (FV 8–12) | Lärling   |
| Goda kunskaper (FV 13–15)      | Utövare   |
| Utmärkta kunskaper (FV 16–17)  | Mästare   |
| Expertkunskaper (FV 18+)       | Legend    |





förståelse för runorna som dvärgen får. För att en thul sedan ska kunna aktivera en runa måste han ha färdigheten Thulsmide (se s. 71).

Det finns inga begränsningar för vilka runor en thul får lära sig, då dessa styrs av andra thular som skänker bort kunskapen. Däremot finns det vissa runor som en person måste ha innan han kan skaffa sig en viss runa. För att få en runa måste thulen uppsöka en thulbrännare som kan bränna in nya runor på honom.

### Människor och halvblod

Tack vare teologiska studier och timmar av hängivet mässande till sin gud belönas den troende av sin gud med förmågan att be en maktbön. Ju högre insikt, FV, en person får inom sin religion (Nidendomen och Gerbanis) genom studier och böner, desto fler maktböner kan han få tillgång till och desto kraftfullare blir dennes maktböner. Prästen berikas av sin gud med förmågan att be en maktbön, men för att lära sig en ny bön måste han uppsöka präster som är villiga att undervisa och lära honom nya böner, antingen genom studier eller enbart genom skrifter som prästen själv får studera.

För troende tillhörande Gerbanis eller Nidendomen ger färdigheten både insikt i och förståelse för sin gud och genom dessa insikter erhåller den troende förmågan att be de så kallade maktböner. För att en präst av Nidendomen eller Gerbanis sedan ska kunna framkalla en maktbön måste han ha färdigheten Bönekonst (se s. 71).

För troende tillhörande Hamingies ger färdigheten både insikt i och förståelse för att använda olika kvarlevor för att genom dessa knyta andarna till sig. För att en andebesvärjare sedan ska kunna aktivera en kvarlevas krafter måste han ha färdigheten Andebesvärjning (se s. 71).

Till skillnad från alver och dvärgar måste en människa eller ett halvblod ha 2 FV för att skänkas kraften och förmågan att bruka en bön eller att använda en kvarleva. Beroende av FV kan prästen eller andebesvärjaren utnyttja olika mycket av en viss maktbön eller kvarleva då varje sådan kräver en viss upphöjdhet och insikt för att kunna bli effektivare. Tabellen nederst på förra sidan visar vilket FV en person måste ha för att få tillträde till de olika nivåerna.

Detta medför att en person som har FV 6 kan be tre olika maktböner eller frambringa kraften ur tre olika kvarlevor, han kan då endast be eller frambringa den första nivån, amatör, av maktböner eller kvarlevorna. En person med FV 10 kan be fem olika maktböner eller frambringa kraften ur fem kvarlevor, han kan då utnyttja både den första och den andra nivån, amatör och lärling av maktböner eller kvarlevorna.

### Två vapen

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

För vissa krigare och även vissa andra, är förmågan att kunna hantera två vapen ett måste precis som för dem som använder ett vapen tillsammans med sköld. Den som behärskar denna teknik kan slåss med ett vapen i vardera handen samtidigt. Personen kan på så sätt utföra både attacker och pareringar med båda vapnen. Den som utövar denna teknik måste ha ett FV i färdigheten Vapentechnik för respektive vapen som han använder sig av. Det går alltså inte att utöva två vapen med ett vapen som man inte har kunskap om. Såvida inte personen är väldigt stor och stark (stro är högre eller lika med STY-kravet för tvåhandsvapnet) går det heller inte att utföra tekniken två vapen med ett tvåhandsfattat vapen.

Färdigheten Två vapen gäller endast för en vapenkombination, Två vapen (2 enhandsfattade svärd) är en färdighet och Två vapen (enhandsfattat svärd + enhandsfattad yxa) är en annan. Man måste därför ange vilken vapenkombination man har och vilket vapen man använder i sin svärdshand respektive parerhand. Personens FV i färdigheten Två vapen (aktuell vapenkombination) omvandlas till andravapnets sk. En person kan dock högst göra två handlingar med sitt andravapen och detta först efter han nått FV 10 i färdigheten.

Försöker en person att utöva färdigheten Två vapen med en vapenkombination han inte är tränad för erhålles en minusmodifikation på -5 (5 sk mindre) för attacker och pareringar gjorda med sitt andravapen. En person som är dubbelhänt erhåller +2 (2 sk extra) för handlingar med sitt andravapen och personer som är ambidextriösa erhåller +4 (4 sk extra) för handlingar med sitt andravapen.

**Exempel:** En person med FV 12 i färdigheten Två vapen (enhandsfattad yxa + enhandsfattat svärd) där svärdet är dennes andravapen kan i strid (förutom sina vanliga attacker och pareringar med yxan) även använda svärdet för att parera eller attackera med. Eftersom han har ett FV som är över 10 kan han välja att använda alla sina 12 sk för en parering eller en attack, men han kan också välja att istället dela ut sina 12 sk på två handlingar, det vill säga en attack och en parering eller två attacker eller två pareringar.

### Undre världen

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

En person med färdigheten Undre världen har kunskap om hur den kriminella världen i en stad är uppbyggd. Personen känner till de olika falangerna och gillena samt deras ledare, seder, språk och bruk. Han känner även till vem han kan kontakta inom de olika fraktionerna samt var de håller till för någonstans, deras kvarter och gömställen.

Personen vet var han kan skaffa eller sälja stöldgods och var han kan få tag på gifter av olika slag. Ju hemligare information eller ovanligare ting en person är ute efter desto högre FV krävs det för att få tillgång till informationen och för att veta var han kan få tag på det han söker.

En person med högt FV i färdigheten Undre världen har skapat ett rykte om sig, dåligt som bra, och kan med hjälp av detta få tillgång till information som vanliga personer normalt inte kan få reda på. Ett färdighetsslag slås för att se om en person kan få eller har tillgång till den information som han söker. Tänk dock på att rykten sprider sig snabbt i den undre världen och att misslyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Undre världen kan få obehagliga följder. Vissa personer, kanske de flesta som räknas till den undre världen, gillar inte att nyfikna kommer och snokar i deras områden eller privata angelägenheter. En person med ett stort rykte, FV, har det desto svårare att komma undan ett misstag än den med mindre stort rykte. Men har det samtidigt lättare för att få tag på vad han söker.

Färdigheten Undre världen gäller främst för en stad och dess fraktioner av kriminella. Separata färdigheter måste därför utvecklas för den undre världen kring varje stad som en person vill ha kännedom om eller vill skapa sig ett rykte i. Beroende av att de flesta städers undre värld sköts och styrs på liknande sätt kostar färdigheten Undre världen för övriga städer endast hälften ( $FV \div 2$ ) av vad den i normala fall kostar. Dock aldrig högre än dennes först val, däremot kan han välja att bli bättre i den nya färdigheten istället. Då kostar färdigheten som normalt medan personens första val i stället kostar hälften av det normala.

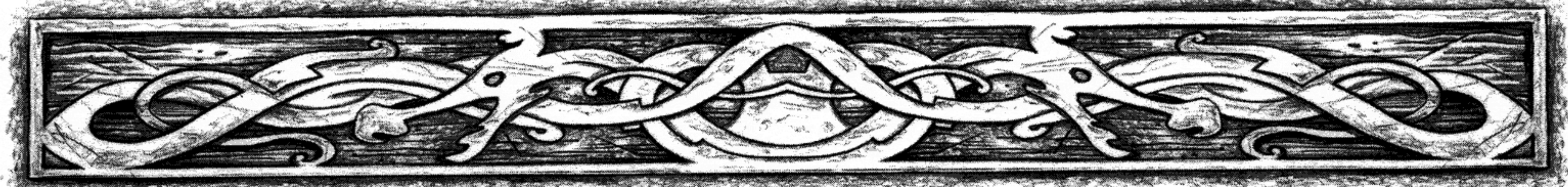
### Undvika attack

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 5.

Detta är färdigheten som den obehäpnade kan använda sig av då han vill undvika en beväpnad eller obehäpnad attack. Färdigheten ger personen förmågan att genom snabb förflyttning och manövrering kunna röra kroppen på ett sätt som gör att attacken missar. Beroende av personens FV kan han göra ett antal undvikamanövreringar per stridsrunda enligt tabellen nedan. Färdigheten tar en stridsrunda att utföra oavsett hur många undvikamanövreringar personen gör och går vid obehäpnad strid att kombinera med färdigheten Slagsmål. Läs mer om detta under *Slagsmål* (se s. 78).

| Kunskapsnivå: Undvika attack | FV 1-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|------------------------------|---------|-------|-------|-----|
| Antal                        | 2       | 3     | 4     | 5   |





Försöker en person att undvika en beväpnad attack kan han endast göra det antal undvikamanövreringar per stridsrunda som dennes FV säger. Används färdigheten Undvika attack däremot i en obehäpnad strid går färdigheten att kombinera tillsammans med färdigheten Slagsmål. Detta betyder att en person i obehäpnad strid kan både utdela det antal sparkar och knytnävslag som dennes FV i färdigheten Slagsmål säger och sedan ha möjligheten att undvika motståndarens obehäpnade attacker.

En person som har nått ett färdighetsvärde som medför att han kan göra fler än en undvikamanövreringar delar upp sitt FV i färdigheten Undvika på det antal manövreringar han väljer att göra. En person som till exempel har FV 16 har därmed möjligheten att göra fyra stycken undvikamanövreringar per stridsrunda. Han kan då välja att antingen göra en manöver med FV 16 samt två, tre eller fyra undvikamanövreringar med valfritt FV, så länge summan av manövreringarnas FV är lika med personens FV i färdigheten.

För att kunna undvika en attack från ett avståndsvapen, såsom pilbåge och kastyx, måste personen hela tiden se projektilen eller kastvapnet, från det att den lämnade skytten/kastaren till det att den skulle träffa.

## Vapenteknik (avståndsvapen)

**Bas:** SMI; **Kärnfärdighet:** 3; **Yrkesfärdighet:** 4; **Allmän färdighet:** 5. Vapenteknik (avståndsvapen) är kunskapen att bruka avståndsvapen i alla dess former och slag. Färdigheten delas in i flertalet vapengrupper som i sin tur inbegriper en mindre grupp av närbesläktade vapen. Varje enskild vapengrupp är en egen färdighet. Personer som valt färdigheten med en viss vapengrupp får kunskapen att hantera vapnen och därmed en stridskapacitet att bruka de vapen som omfattas i gruppen. Vapenteknik (armborst) är en färdighet, Vapenteknik (pilbågar) är en annan. Varje FV i en av färdigheten Vapenteknikens vapengrupper ger 1 SK för bruk av de vapen som innefattas i vapengruppen (se *Stridskapacitet*, s. 33). Inga av vapengrupperna räknas som närliggande.

Beroende av hur duktig en person är med sitt vapen kan denne utföra ett visst antal handlingar per SR med vapnet, det vill säga ett visst antal attacker maximalt per SR. Tabellen nedan visar hur många handlingar en person kan utföra beroende av FV och vapen.

Eftersom det är så stor skillnad på armborsten finns det en egen tabell nedan för hur många lod en person kan avlossa per SR beroende av FV.

## Vapenteknik (närstridsvapen)

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 4. Vapenteknik (närstridsvapen) är kunskapen att bruka närstridsvapen i alla dess former och slag. Färdigheten delas in i flertalet vapengrupper som i sin tur inbegriper en mindre grupp av närbesläktade vapen (se tabell ovan till höger). Varje enskild vapengrupp är en egen färdighet. Personer som valt färdigheten med en viss vapengrupp får kunskapen att hantera vapnen och därmed en stridskapacitet att bruka de vapen som omfattas i gruppen. Va-

### Vapenteknik (avståndsvapen)

|           |   |
|-----------|---|
| Armborst  | Arbalest, Lätt armborst, Tungt armborst |
| Blåsrör   | Blåsrör                                 |
| Kastvapen | Kastkniv, Kastspjut, Kastyx             |
| Pilbågar  | Kortbåge, Långbåge, Sammansatt båge     |
| Slungor   | Slunga, Stavslunga                      |

|  |         |       |     |
|--|---------|-------|-----|
| Blåsrör, kastvapen, pilbågar och slungor | FV 1-12 | 13-17 | 18+ |
| Antal handlingar                         | 2       | 3     | 4   |

|                |         |        |        |
|----------------|---------|--------|--------|
| Armborst       | FV 1-12 | 13-18  | 19+    |
| Lätt armborst  | 1/SR    | 2/SR   | 3/SR   |
| Tungt armborst | 1/3 SR  | 1/2 SR | 1/SR   |
| Arbalest       | 1/5 SR  | 1/4 SR | 1/3 SR |

### Vapenteknik (närstridsvapen)

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Enhandsfattade krossvapen  | Klubba, Morgonstjärna, Spikklubba, Stridsgissel, Stridshammare, Stridsklubba, Stridssлага |
| Enhandsfattade svärd       | Bredsvärd, Kroksabel, Slagsvärd   |
| Enhandsfattade yxor        | Handyx, Stridshacka, Stridsyx   |
| Handvapen                  | Piska   |
| Stickvapen                 | Dolk, Kortsvärd   |
| Stångvapen                 | Kortspjut, Lans, Långspjut, Pik, Trästav, Treudd  |
| Tvåhandsfattade krossvapen | Stridssлага, Tvåhandshammare, Tvåhandsklubba, Tvåhandssлага                               |
| Tvåhandsfattade svärd      | Tvåhandssvärd, (tvåhandsfattat Slagsvärd)   |
| Tvåhandsfattade yxor       | Hillebard, Tvåhandshacka, Tvåhandsyx  |

### Närliggande vapengrupper

|                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| Enhandsfattade krossvapen | Tvåhandsfattade krossvapen |
| Enhandsfattade svärd      | Stickvapen                 |
| Enhandsfattade svärd      | Tvåhandsfattade svärd      |
| Enhandsfattade yxor       | Tvåhandsfattade yxor       |
| Övriga                    | Ingen                      |

| Närstridsvapen                              | FV 1-7 | 8-12 | 13-15 | 16-17 | 18 | 19+ |
|---|--------|------|-------|-------|----|-----|
| Handvapen                                   | 1      | 2    | 3     | 4     | 5  | 6   |
| Stickvapen, enhandsfattade vapen            | 3      | 4    | 5     | 6     | 7  | 8   |
| Stångvapen (ej lans), tvåhandsfattade vapen | 2      | 3    | 4     | 5     | 6  | 7   |

penteknik (enhandsfattade svärd) är en färdighet, Vapenteknik (tvåhandsfattade krossvapen) är en annan, osv. Varje FV i en av färdigheten Vapenteknikens vapengrupper ger ett SK för bruk av de vapen som innefattas i vapengruppen (se reglerna för stridskapacitet för mer information).

Tack vare att de enhandsfattade och tvåhandsfattade vapengrupperna är närbesläktade (se tabell ovan), som till exempel Enhandsfattade och Tvåhandsfattade svärd, kan den som är skolad i Enhandsfattade svärd få lära sig Tvåhandsfattade svärd till halva FP-kostnaden så länge den inte överstiger den första gruppens FV. Om FV för den senare vapengruppen sedan skulle överstiga det värde han har i Enhandsfattade svärd får han på liknande sätt köpa FV till färdigheten Enhandsfattade svärd för halva FP-kostnaden.

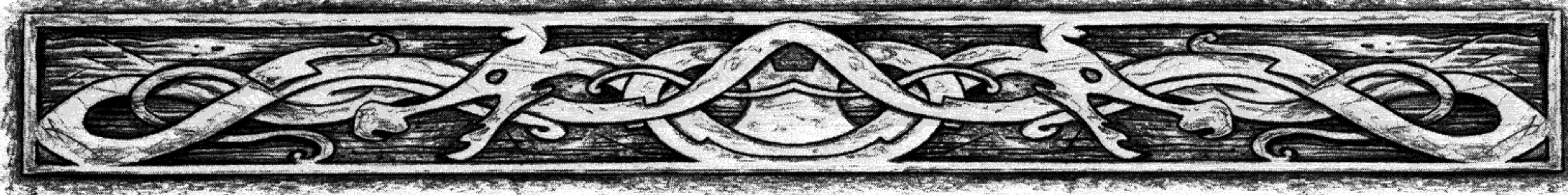
På grund av de stora likheterna kan en person som enbart lärt sig handskas med vapen ur en vapengrupp också använda en närliggande vapengrups vapen till en viss utsträckning. Personen kan endast använda halva sin stridskapacitet, eftersom han inte behärskar tekniken för det nya vapnet fullt ut. En person som försöker att använda ett vapen som inte tillhör en närbesläktad grupp kan endast använda en tredjedel av sin grundstridskapacitet med det obekanta vapnet, dock aldrig tillsammans med en sköld. För att kunna använda en sköld tillsammans med ett vapen måste personen minst ha FV 1 i den vapengrupp vapnet tillhör eller ett FV i en närbesläktad vapengrupp till vapnet samt ett FV i den sköldgrupp skölden tillhör eller ett FV i den närbesläktade sköldgruppen.

Beroende av hur duktig en person är med sitt vapen kan denne utföra ett visst antal handlingar per SR med vapnet, det vill säga ett visst antal attacker och pareringar maximalt per SR. Tabellen ovan visar hur många handlingar en person kan utföra beroende av FV och vapen.

## Vildmarkstecken

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 4. Detta är färdigheten som ger en person förmågan att tyda och skapa olika sorters vildmarkstecken. Ett vildmarkstecken kan till exempel vara en sym-





bol ristad på stammen av ett träd, på en grindstolpe, ett antal stenar lagda i ett visst mönster eller något annat som endast den kunnige finner då han söker. Varje tecken har sin betydelse och kan berätta för den kunnige allt från hur rikt området är på vilt, om det finns troll i skogen, hur många troll det finns, vilken typ av troll, att en god rastplats finns en halv dagsmarsch österut, att det är risk för ras, att här till vänster finns en dold stig, att en walmerssvamp finns längre in i skogen och mycket, mycket annat beroende av vad den som placerat ut tecknet velat förmedla.

Dessa tecken används flitigt av vildmarksmän och kvinnor, som lever den största delen av sitt liv ute i det vilda, för att hjälpa varandra inom vildmarksgillet och för att själva få hjälp. Tecknen ser i princip identiska ut vart man än befinner sig i Trudvang och endast små lokala skillnader förekommer. De flesta tecken består av flera delar. Först och främst en del som förmedlar det viktigaste budskapet till exempel troll. De andra delarna berättar något omkring det viktigaste budskapet, till exempel vilken trollart, hur många och i vilken riktning de befinner sig i.

Ett tecken skapas på platser som ligger dolda för det otränade ögat men som för den invigde är mycket uppenbara, det gäller att en person vet vart han ska söka. Beroende av hur högt FV en person har i färdigheten Vildmarkstecken kan han tyda olika mycket ur ett och samma tecken. Nybörjaren kan enbart tyda och skapa huvudbudskapet medan experten kan tyda och skapa mycket avancerade tecken.

I och med att personen har ett FV i färdigheten vildmarkstecken kan han finna, tyda grundbudskapet och själv skapa olika tecken. För att tyda eller skapa mer än själva grundbudskapet måste en person slå ett färdighetsslag för färdigheten Vildmarkstecken. Ett lyckat färdighetsslag medför att personen kan tyda eller skapa ett tecken enligt tabellen nedan. Ett misslyckat färdighetsslag resulterar i att personen enbart kan tyda eller skapa grundbudskapet och ett fummel resulterar i att personen tyder tecknet till motsatsen av vad det i själva verket står. Nedan klargörs hur mycket information en person kan skapa eller tyda i ett tecken beroende av FV.

**Minimala kunskaper (FV 1–7):** Personen kan tyda och skapa de enklaste vildmarkstecknen som förmedlar ett enkelt budskap, till exempel »troll«, »fara« och »rastplats«.

**Begynnande kunskaper (FV 8–12):** Personen kan tyda och skapa enkla budskap med två eller tre tillägg till huvudbudskapet, till exempel »rastplats med skydd och ved« eller »iost troll«.

**Goda kunskaper (FV 13–15):** Personen kan tyda och skapa budskap som mer eller mindre består av meningar, till exempel »troll finns på den södra delen av berget och är av arten stentroll«.

**Utmärkta kunskaper (FV 16–17):** Personen kan tyda och skapa budskap som består av meningar, till exempel »fortsatt längs stigen tvåhundra steg och vik av åt höger för att finna walmerssvampen«.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Det finns i princip inget som personen inte kan tyda eller skapa.

## Vinterfärdigheter

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 4.

Denna färdighet ger en person förmågan att hantera olika situationer i snölandskap. Färdigheten ger en person kunskapen att åka skidor, både längdåkning och utförsåkning och att gå i djupsnö med snöskor utan några större problem. Färdigheten ger också personen plusmodifikationer i färdigheten Överlevnad (snö- och islandskap) (se tabell nedan).

För att åka längdskidor och för att gå med snöskor under normala förutsättningar krävs inget färdighetsslag för att lyckas. Däremot krävs ett lyckat färdighetsslag i situationer där personen måste göra något extra som till exempel att åka utför i en lång backe, att hoppa på ett gupp,

att svänga tvärt, att tvärstanna eller att gå med snöskor på väldigt djup och lös snö.

Det är sedan helt upp till spelledaren att ge personer som försöker göra något utöver det normala minusmodifikationer på sitt färdighetsslag. Detta kan vara i situationer då en person som försöker att åka utför en extra brant backe eller försöker att hoppa på ett extra stort gupp.

## Vitnerlära

**Bas:** SPI; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 6.

Vitnerläran är läran om de energispråkande gagnetradar som omgärdar allt och alla, kunskapen om havitner och rimvitner, den yttre respektive den inre energin. Dessa energier kan endast personer som har SPI 13 eller över känna och se då personen koncentrerar sig på energierna. Detta lär besvärjarna sig genom att studera energierna i ett magicentrum för att på så sätt få den hjälp som krävs för att känna och se vitner. Vitnerläran är förståelsen kring dessa energier och kunskapen om hur de går att förädla dem så att de kan formas och brukas utefter behov. Med ökad kunskap och förståelse för vitner kommer också en ökad tillgång till dem. Hela vitnerläran består av flera insikter som en rollperson måste komma underfund med. Dessa insikter öppnar personens sinnen och gör det lättare för honom att både se och bruka energierna. Varje sådan insikt ger personen kunskap om än mer starka energier. I takt med att färdighetsvärdet ökar i färdigheten Vitnerlära ökar personens SPI-poäng, enligt vidstående tabell.

| FV    | SPI-poäng | CLB* |
|-------|-----------|------|
| 1–5   | 1T8+3     | ±0   |
| 6–8   | 1T8+3     | +1   |
| 9–11  | 1T8+3     | +2   |
| 12–13 | 1T8+3     | +3   |
| 14–15 | 1T8+3     | +4   |
| 16–17 | 1T8+3     | +5   |
| 18    | 1T8+3     | +6   |
| +1    | 1T8+3     | +1   |

\* CL besvärjelse

(En person som genom denna färdighet har höjt sin SPI-poäng kan endast använda den för att forma vitner och inte vid grundegenskapslag för grundegenskapen SPI då det är besvärjarens ursprungliga värde som gäller.)

## Vitnermemorering

**Bas:** INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 6.

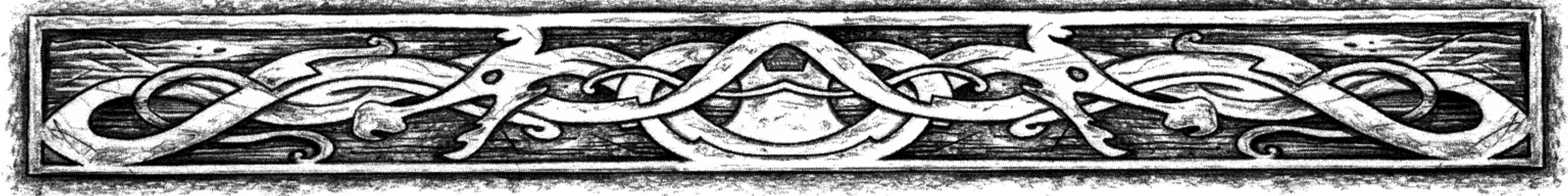
Eftersom besvärjelsekonsten är en så komplicerad process gäller det för besvärjaren att han håller sina besvärjelser färskt i minnet. Detta gör han genom att varje dag memorera de besvärjelser han förväntas att använda under dagen. För att kunna memorera en besvärjelse måste besvärjaren läsa den från sin besvärjelsesamling eller pergamentet där besvärjelsen finns nedtecknad. Färdigheten Vitnermemorering visar hur många besvärjelser en besvärjare kan memorera och ha i minnet under en dag. Varje FV i denna färdighet ger besvärjaren förmågan att hålla besvärjelser värda 5 SPI-kostnads-poäng i minnet. FV 4 ger således besvärjaren förmågan att memorera ett antal besvärjelser för ett totalt SPI-kostnadsvärde av 20. Han skulle därmed kunna memorera fem stycken besvärjelser med besvärjelsekostnad 4, eller två stycken besvärjelser med besvärjelsekostnad 10, eller två besvärjelser med besvärjelsekostnad 6 samt en med besvärjelsekostnad 8 och så vidare. De besvärjelser han har valt att läsa in kan besvärjaren sedan frammana flera gånger om, fram till dess att hans SPI-poäng har tagit slut.

En besvärjare som en gång lärt sig en besvärjelse behöver dock inte så mycket tid för att färskas upp minnet. Beroende av färdighetsvärde i färdigheten. Att läsa in en besvärjelse tar ungefär en minut per svårighetsgrad som besvärjelsen har. En besvärjelse vars SPI-kostnad är 8 gör den till en besvärjelse av nivå 4 och tar därmed endast 4 minuter för besvärjaren att memorera medan en besvärjelse på nivå 13 tar 13 minuter.

Alla besvärjelser behöver dock inte memoreras. Detta undantag gäller de besvärjelser som går under namnet ritualbesvärjelser. En ritualbe-

| Kunskapsnivå: Vinterfärdigheter | FV 1–7 | 8–11 | 12–15 | 16–17 | 18+ |
|---------------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Överlevnad        | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |





svärjelse är de besvärjelser som tar mer än en timme att mana fram, som till exempel besvärjelserna *Sigillpermanens*, *Nexus* och *Restitution*.

## Värdera

**Bas:** (INT+PER) ÷ 2; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3;

**Allmän färdighet:** 4.

Detta är färdigheten, tillsammans med retorikens underfärdigheter, som en köpmans hela liv kan kretsa kring. Färdigheten ger en person förmågan att kunna uppskatta och värdera en varas eller ett tings värde och pris. Beroende av hur vanligt föremålet är och vad personen själv vet och känner till om föremålet modifieras FV hos den som vill värdera det. Spelledaren bedömer både personens kännedom kring ett föremål (till exempel: Vet han att föremålet är magiskt eller inte? Vet han om dess speciella egenskaper? Har han sett något liknande tidigare? Kan han skilja ett falskt föremål från ett äkta? och så vidare) och efter föremålets vanlighet (till exempel: Är föremålet ett alldagligt föremål såsom en skjorta eller dolk? Är föremålet ovanligt och i sådana fall hur ovanligt? Är föremålet gjort av en känd mästare? Har det några speciella egenskaper? Är föremålet magiskt? och så vidare) därefter sätter han en plus- eller minusmodifikation för att lyckas värdera det.

**Exempel:** En krigare har hittat en stav och vill försöka värdera den, staven är magisk men detta vet han inte om då han inte kan se eller känna magin. Krigaren värderar staven som en helt vanlig stav (mod ±0) och säljer den som en sådan. Hade däremot krigaren vetat om att den var magisk och försöker att värdera den som en sådan, då blir frågan istället om krigaren vet hur man värderar magi. På grund av hans ringa kunskap i området erhåller han en minusmodifikation på -10 för att lyckas värdera det korrekt.

En trollkarl har hittat ett svärd som inte ser så mycket värt ut, vad han inte vet är att svärdet är ett mästarsmide och ger både +2 i FV och i skada. Trollkarlen värderar svärdet som ett dussinsvärd (mod ±0) och säljer det som ett sådant. Hade däremot trollkarlen vetat om mästarsmidet blir frågeställningen hur värderar man ett sådant? På grund av sin ringa kunskap erhåller han en minusmodifikation på -5 för att lyckas värdera det korrekt. Hade samma svärd varit otroligt vackert att se på men helt odugligt att använda hade trollkarlen stått inför andra frågor som till exempel vet han om dess oduglighet eller tror han att det är lika bra som vackert?

En person har hittat en juvel. Han känner till att det är en viss sorts juvel och vet ungefär vad de kan vara värda (mod ±2). Hade samme person endast vetat att det var en juvel av något slag och inte dess vanlighet eller normala värde hade slaget modifierats med -5.

För varor som alldagliga för de flesta såsom kläder, mat och husrum behövs inte något färdighetsslag för att lyckas värdera dessa, skulle däremot kläderna vara otroligt vackra och gjorda av ett speciellt material bli det svårare för den som inte är insatt att värdera dem.

Om personen lyckas med ett färdighetsslag värderar han föremålet och sätter ett pris som hamnar på ett värde som skiljer sig ±10 % från det rätta värdet. Vid fummel tror han att ett föremål som inte är speciellt värdefullt är ovärderligt och att ett som verkligen är ovärderligt inte är det alls. Vid perfekt slag vet rollpersonen det exakta värdet för objektet.

## Zoologi

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 1; **Yrkesfärdighet:** 2; **Allmän färdighet:** 3.

Detta är färdigheten som ger en person kunskap om djurens och insekternas värld. Färdigheten omfattar sådana djur och insekter som inte kan ses som ett monster, som till exempel en björn, en hare, en kanin, en hjort, en vessla, en fågel, en spindel, en mask eller en geting.

Med hjälp av denna färdighet kan en person få svar på en mängd frågor. Om spelledaren bedömer att ett färdighetsslag behövs ska spelaren först bestämma vilken fråga han vill ha svar på. Därefter slår spel-

ledaren ett dolt färdighetsslag. Om slaget lyckas talar spelledaren om det sanna svaret, misslyckas slaget vet inte rollpersonen svaret. Vid fummel ger spelledaren falsk information om djuret. Ett perfekt slag ger mer information än vad spelaren bad om. Några exempel på frågor är var djuret lever, vad det lever av, vilka svagheter/styrkor det har, om det går att äta, om djuret lever i flock, om det är farligt, hur spåren ser ut och så vidare. FV bör modifieras beroende på hur vanligt djuret är, +5 för mycket vanliga till -10 för sällsynta djur och -18 för unika varelser.

**Minimala kunskaper (FV 1-7):** Vid FV 1-3 har personen fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 1 och vid FV 4-7 har han kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 2.

**Begynnande kunskaper (FV 8-12):** Personen erhåller nu +1 i följande färdigheter: Extraktkunskap, Jaga/Fiska och Överlevnad. Personen har fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 3.

**Goda kunskaper (FV 13-15):** Personen erhåller nu +2 i följande färdigheter: Extraktkunskap, Jaga/Fiska och Överlevnad. Personen har fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 4.

**Utmärkta kunskaper (FV 16-17):** Personen erhåller nu +3 i följande färdigheter: Extraktkunskap, Jaga/Fiska och Överlevnad. Personen har fått en kunskap som berättar var han finner ämnen vars vanlighet är 5.

**Expertkunskaper (FV 18+):** Personen känner nu till de flesta av de ovanligaste ämnena för drog och giftframställning, endast de mest sällsynta ämnena kan ha undkommit personen. Personen erhåller nu +4 i följande färdigheter: Extraktkunskap, Jaga/Fiska och Överlevnad.

En sann zoolog kan använda sina kunskaper om insekter för att överleva i det vilda. Ett lyckat slag i både färdigheten Zoologi och färdigheten Överlevnad (för den terräng han befinner sig i) kan ge zoologen, om denne söker en halv dag eller mer extra (utöver det man finner genom färdigheten Överlevnad) proviant bestående av åtliga insekter. Mängden proviant modifieras beroende av vilken terräng zoologen befinner sig i då han söker efter föda. Spelledaren bedömer först vilken sorts terräng som gäller, vilken kan variera från otroligt gynnsam till otroligt karg. Nedanstående tabell kan användas för att ge riktlinjer över hur mycket ätbart zoologen finner för respektive terräng. Modifikationerna i tabellen beror på om personen har specialiserat sig på en viss terräng i färdigheten Överlevnad. Befinner sig personen i en för honom specialiserad terrängsort används modifikationen från *Mod. spec.* och om han endast har allmän kunskap i färdigheten Överlevnad används modifikationen från *Mod. allmän*.

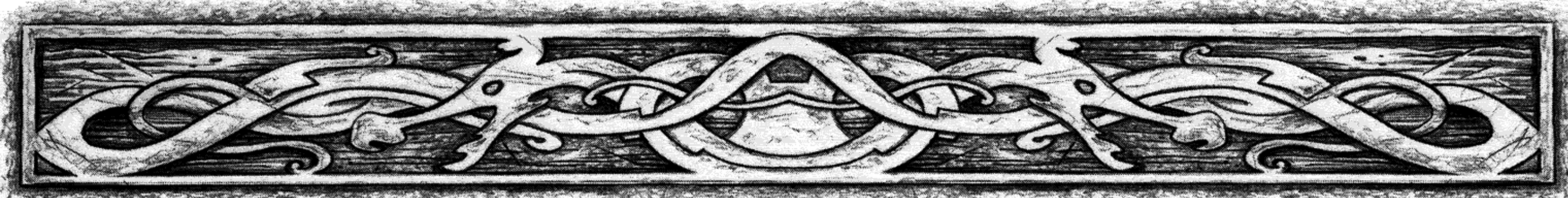
I terränger där en plusmodifikation erhålles kan en person finna mat genom att lyckas med ett färdighetsslag i färdigheterna Zoologi. Lyckas personen även med ett färdighetsslag i färdigheten Överlevnad dubblas mängden mat som personen finner.

I terränger där en minusmodifikation erhålles kan personen inte finna någon mat genom enbart ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Zoologi. För att finna mat i en sådan miljö måste personen först ha lyckats med ett färdighetsslag i färdigheten Överlevnad. Lyckas han därefter

| Terräng                      | Mod. allmän | Mod. spec. | Mängd mat        |
|------------------------------|-------------|------------|------------------|
| Otroligt gynnsam             | +6          | +8         | 2 dagsransoner   |
| Gynnsam                      | +4          | +6         | 1 ½ dagsransoner |
| God                          | +2          | +4         | 1 dagsranson     |
| Varken god eller karg (skog) | ±0          | +2         | ½ dagsranson     |
| Karg (prärie/savann/stäpp)   | -2          | ±0         | ⅓ dagsranson     |
| Mycket karg (arktisk/tundra) | -3          | -1         | ¼ dagsranson     |
| Otroligt karg (Isvidda)      | -4          | -2         | ⅙ dagsranson     |

| Zoologi  | Mod. |
|--|------|
| För varje kunskapsnivå högre än ämnets vanlighet | +2   |
| Kunskapsnivån samma som ämnets vanlighet         | ±0   |
| För varje kunskapsnivå lägre än ämnets vanlighet | -6   |





med ett färdighetsslag i färdigheten Zoologi fördubblar han mängden mat som han finner. Läs mer om detta under *Överlevnad* nedan.

En zoolog kan också använda sin färdighet om djurriket för att utöka vetenskapen kring ett visst ämne som kan utvinnas ur olika djur och insekter. Han vet till exempel att gadden på en orm genererar ett visst ämne och att ett visst organ i ett djur av något slag ett annat. Färdigheten används också för att finna de ingredienserna som behövs för att framställa ett extrakt med färdigheten Extraktkunskap (se s. 51) som kommer från djurriket.

För att finna ingredienserna som behövs för att framställa ett extrakt krävs det att personen tillbringar en hel dag med att söka efter en speciell råvara. Först och främst krävs det dock att personen vet var han ska söka, vilket medför att han måste lyckas med ett modifierat färdighetsslag (se tabell nederst på förra sidan) som beror på ingrediensens vanlighet (se *Basämnens vanlighet*, s. 100). Lyckas detta slag känner han till djurets eller insektens hemvist (det är alltid bra att teckna ned alla ämnen vilka framställs av djur och insekter som en person känner till så att denne inte behöver slå färdighetsslaget flera gånger för en och samma djur eller insekt). Hittar zoologen till djurets eller insektens hemvist gör han på följande två sätt (beroende på om det är en insekt eller ett djur) för att se hur många doser av det aktuella ämnet han finner.

Hittar zoologen till insektens hemvist slås ett färdighetsslag i färdigheten Zoologi. Lyckas också detta slag finner han 174 doser av ämnet. Ett perfekt slag ger honom 374 doser. Vid ett fummel tror han att han har hittat 174 doser som i själva verket har helt motsatt effekt än den egenskap han sökte.

Hittar personen till djurets hemvist måste han lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Jaga/Fiska. Beroende av vilket djur det är som han söker är tillvägagångssätten olika för jakt (se *Jaga/Fiska*, s. 59). Lyckas färdighetsslaget för färdigheten Jaga/Fiska finner han 174 doser av ämnet. Ett perfekt slag ger honom 374 doser. Vid ett fummel tror han att han har hittat 174 doser som i själva verket har helt motsatt effekt än den egenskap han sökte.

## Överlevnad

**Bas:** INT; **Kärnfärdighet:** 2; **Yrkesfärdighet:** 3; **Allmän färdighet:** 4.

Detta är kunskapen om att överleva på de tillgångar som finns i naturen i olika miljöer och förhållanden. Med hjälp av denna färdighet vet personen hur man finner vatten, hur han finner eller tillverkar ett skydd, bedömer vädret (dock inte lika exakt som med färdigheten Spå väder), hur han lättast tar sig fram i svår terräng och kanske det viktigaste; hur han finner föda. Födan en person finner beror på vilket område han befinner sig i och rör sig främst om olika sorters lava, bark, insekter, bär, frukter och rötter.

Det finns två olika typer av denna färdighet. Dels den allmänna, vilket innebär att personen kan lite om varje terrängsort och dels den spe-

| Terräng                      | Mod. allmän | Mod. spec. | Mängd mat        |
|------------------------------|-------------|------------|------------------|
| Otroligt gynnsam             | +6          | +8         | 2 dagsransoner   |
| Gynnsam                      | +4          | +6         | 1 ½ dagsransoner |
| God                          | +2          | +4         | 1 dagsranson     |
| Varken god eller karg (skog) | ±0          | +2         | ½ dagsranson     |
| Karg (prärie/savann/stäpp)   | -2          | ±0         | ⅓ dagsranson     |
| Mycket karg (arktisk/tundra) | -3          | -1         | ¼ dagsranson     |
| Otroligt karg (Isvidda)      | -4          | -2         | ⅙ dagsranson     |

cifika, vilket innebär att personen har specialiserat sig på en viss terrängsort. De olika terrängsorterna som det går att specialisera sig i är: isvidda, arktisk/tundra, berg, prärie/savann/stäpp, skog och träsk.

Mängden proviant en person finner modifieras beroende av vilken terräng denne befinner sig i då han söker efter föda. Spelledaren bör först bedöma vilken sorts terräng som gäller, vilken kan variera från otroligt gynnsam till otroligt karg. Ovanstående tabell kan användas för att ge riktlinjer över hur mycket ätbar växtlighet personen finner för respektive terräng. Modifikationerna i tabellen beror på om personen har specialiserat sig på en viss terräng i färdigheten *Överlevnad*. Befinner sig personen i en för honom specialiserad terrängsort används modifikationen från *Mod. spec.* och om han endast har allmän kunskap i färdigheten *Överlevnad* används modifikationen från *Mod. allmän*.

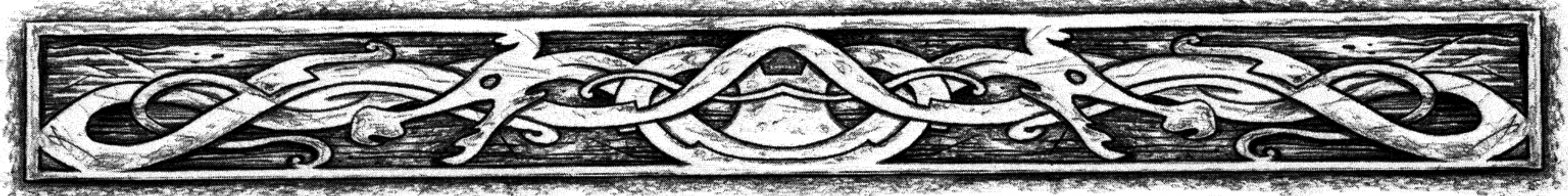
Den som använder sig av färdigheten *Överlevnad* för att söka mat och vatten kan endast förflytta sig halva den sträcka som han normalt kan förflytta sig under en dag.

I terränger där en plusmodifikation erhålles kan en person även finna mat genom att lyckas med ett färdighetsslag i någon av färdigheterna Botanik eller Zoologi. Lyckas personen även med ett färdighetsslag i färdigheten *Överlevnad* dubblas mängden mat som personen finner enligt tabellen under färdigheten *Överlevnad*.

I terränger där en minusmodifikation erhålles kan personen också fördubbla sin mängd mat, vilket dock är lite svårare. För att lyckas med detta måste personen klara av ett färdighetsslag i både färdigheten Botanik eller Zoologi och i färdigheten *Överlevnad*. Misslyckas färdighetsslaget för färdigheten *Överlevnad* finner han ingenting oavsett om färdighetsslaget för färdigheten Botanik eller Zoologi lyckades. Lyckas personen med sitt färdighetsslag i färdigheten *Överlevnad* finner han alltid ett visst antal dagsransoner enligt tabellen. Lyckas han samtidigt med färdighetsslaget för färdigheten Botanik eller Zoologi fördubblar han mängden mat enligt tabellen under färdigheten *Överlevnad*.

Har personen både färdigheten Botanik och färdigheten Zoologi och har misslyckats med färdighetsslaget för en av dem, men har lyckats med färdighetsslaget för färdigheten *Överlevnad* har han ytterligare en chans att fördubbla matransonen genom att lyckas med ett färdighetsslag för den andra färdigheten (Botanik eller Zoologi beroende av vilken han misslyckades med tidigare).





# magi

I TRUDVANG FINNS det flera lager av energier, vitner, som omgärdar allt och alla såväl inuti som utanpå. Ur dessa energier kan de som är skolade forma mäktiga besvärjelser. De yttre energierna har fått namnet Havitner och är lite svagare i styrka än de inre energierna, Rimvitner. De olika energierna kan endast kännas och ses av personer som har SPI 13 eller över då de koncentrerar sig på att se eller känna dem.

Utöver de båda kända magierna finns det dem som med stor entusiasm talar om den dolda magins lära vilken sägs vara grunden till allt här i världen. Andra talar i lågmälda stämmor om den svarta energin, Morkvitner som är betydligt lättare att hantera men samtidigt mycket farligare. Om dessa magier existerar är det få som med säkerhet vet.

## Besvärjarens fyra kunskapspelare

För en besvärjare finns det fyra väldigt viktiga och fundamentala färdigheter som han måste behärska mer eller mindre. Dessa fyra färdigheter går hand i hand genom hela trollkarens karriär, om han inte istället väljer att följa endast en av dessa färdigheter som sitt livs kall för att undervisa och förbättra det som hör besvärjandet till. För att besvärjaren ska kunna lära sig en besvärjelse krävs det att han har kunskap om de energier som besvärjelsen handskas med. Detta får han genom att studera vitner i färdigheten *Vitnerlära*. För att sedan kunna forma och förädla energierna genom själva besvärjandet måste besvärjaren kunna framställa de gester och tungomålsrytmer som väver samman energierna till kraftfulla besvärjelser. Denna kunskap får han genom färdigheten *Besvärjelsekonst*. För att kunna läsa och förstå en trollformel eller själv kunna teckna ned den i sin viktiga besvärjelsesamling måste besvärjaren kunna färdigheten *Läsa/Skriva besvärjelsekonst* och för att klara hålla besvärjelsen färskt i sitt minne måste han lära sig att memorera en besvärjelse. Detta gör han genom färdigheten *Vitnermemorering* som berättar hur många besvärjelser han kan hålla färskt i minnet under en dag. Dessa fyra färdigheter, *Besvärjelsekonst*, *Läsa/Skriva besvärjelsekonst*, *Vitnerlära* och *Vitnermemorering* är på grund av detta kallade besvärjarens fyra kunskapspelare.

| FV    | Besvärj. kostnad |
|-------|------------------|
| 1-5   | 0-4              |
| 6-8   | 5-10             |
| 9-11  | 11-16            |
| 12-13 | 17-22            |
| 14-15 | 23-26            |
| 16-17 | 27-28            |
| 18+   | 29+              |

| Besvärj. nivå | Besvärj. kostnad |
|---------------|------------------|
| 1             | 2                |
| 2             | 4                |
| 3             | 6                |
| 4             | 8                |
| 5             | 10               |
| 6             | 12               |
| 7             | 14               |
| 8             | 16               |
| 9             | 18               |
| 10            | 20               |
| 11            | 22               |
| 12            | 24               |
| 13            | 26               |
| 14            | 28               |
| 15            | 30               |

Beroende av vad besvärjaren har för FV i färdigheterna *Besvärjelsekonst* och *Läsa/Skriva besvärjelsekonst* kan han frammana olika kraftfulla besvärjelser samt läsa eller teckna ned dem, enligt tabellen ovan till vänster.

Alla besvärjelser har en svårighetsgrad, besvärjelsenivå, som beror på besvärjelsekostnaden. Varje besvär-

jelsenivå utgörs av besvärjelser av en viss besvärjelsekostnad. Den första nivån av besvärjelser är de som kostar 2 SPI-poäng att mana fram, nästa nivå och svårighetsgrad är de besvärjelser som kostar 4 SPI-poäng och så vidare ända upp till den sista nivån som innefattar de besvärjelser som kostar 30 SPI-poäng (se tabell nederst till vänster). Totalt sett så finns det femton olika besvärjelsenivåer. De åtta första nivåerna (besvärjelsekostnad 2 till och med 16 SPI-poäng) är havitnerbesvärjelser och de sista sju nivåerna (besvärjelsekostnad 18 till och med 30 SPI-poäng) är rimvitnerbesvärjelser.

## CL besvärjelse

Alla personer med SPI 13 eller över kan lära sig att känna och se energierna, vitnerna, som flödar runt omkring dem. Dessa personer kan alla lära sig att hantera magins krafter och får ett grundvärde för CL besvärjelse. Grundvärdet för CL besvärjelse utgörs av grundegenskaperna INT och SPI vilka adderas samman och delas med två ( $CL \text{ besvärjelse} = [INT + SPI] \div 2$ ). Detta grundvärde modifieras sedan med en plusmodifikation beroende av det färdighetsvärde besvärjaren har i *Vitnerlära* (se tabell ovan) och en minusmodifikation som beror på besvärjelsen som ska läras in. Färdigheten *Vitnerlära* är därmed väldigt viktig för personer som vill bruka magin då den genom ökad förståelse för energierna genererar både en plusmodifikation vid inläring av nya besvärjelser och en ökad spirituell källa. Beroende av svårighetsgraden på den besvärjelse en besvärjare ska lära sig erhålles en minusmodifikation som visar hur svår och avancerad besvärjelsen är. Minusmodifikationen är lika med besvärjelsens besvärjelsenivå (besvärjelsekostnad  $\div 2$ ). Resultatet av grundvärdet för CL besvärjelse modifierat med eventuella plus- och minusmodifikationer ger ett värde som visar chansen besvärjaren har för att lära sig en viss trollformel.

| FV    | CLB* |
|-------|------|
| 1-5   | ±0   |
| 6-8   | +1   |
| 9-11  | +2   |
| 12-13 | +3   |
| 14-15 | +4   |
| 16-17 | +5   |
| 18    | +6   |
| +1    | +1   |

\* CL besvärjelse

**Exempel:** En besvärjare (med SPI 17, INT 15, SPI-poäng 31 och FV i följande viktiga färdigheter: *Besvärjelsekonst* FV 9, *Läsa/Skriva besvärjelsekonst* FV 8 och *Vitnerlära* FV 12) ska försöka lära sig besvärjelsen *Mörkersyn* (se s. 98 i grundregelboken) som har en kostnad på 10 SPI-poäng (besvärjelsenivå 5). Färdighetsvärdet i *Besvärjelsekonst* ger personen förmågan att forma energierna och färdighetsvärdet i *Läsa/Skriva besvärjelsekonst* ger honom förmågan att läsa och skriva besvärjelsen. Personens CL besvärjelse är 16 ( $[17 + 15] \div 2 = 16$ ). Plusmodifikationen som bygger på FV i *Vitnerlära* ger +3 och minusmodifikationen för svårighetsgraden på besvärjelsen, besvärjelsenivå 5, ger -5. Räknas detta samman blir den totala modifikationen för besvärjaren att lära sig besvärjelsen *Mörkersyn* -2 (3-5). Han behöver därför slå lika med eller under sin CL-besvärjelse modifierat med -2, vilket betyder att han måste slå lika med eller under 14 (16-2) för att lyckas lära sig besvärjelsen.

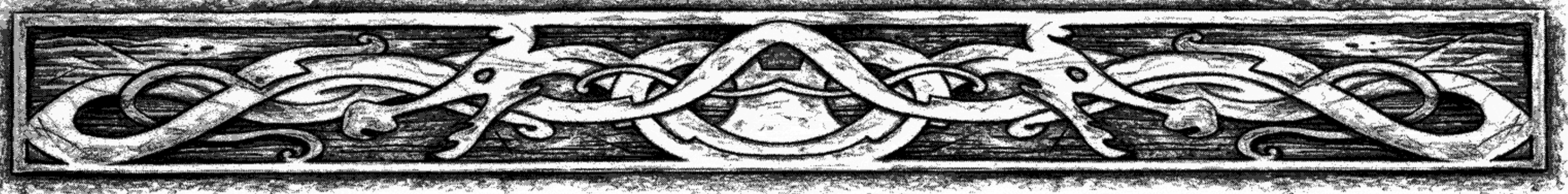
## Besvärjelsenivåer

Alla besvärjelser har en svårighetsgrad, besvärjelsenivå, som beror på besvärjelsekostnaden. Varje besvär-

## Att studera magi

Genom att studera hos en lärare med mycket hög kompetens och/eller genom att studera en nedskriven besvärjelse som är skriven av en besvärjare som har förädlat besvärjelseskraftens konst kan en besvärjare





| Kunskapsnivå: Pedagogik      | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18 | +1 |
|------------------------------|--------|------|-------|-------|----|----|
| Modifikation: CL besvärjelse | ±1     | +2   | +3    | +4    | +5 | +1 |

kringgå de nivåer av kunskap som besvärjelse annars kräver att besvärjaren har i de olika färdigheterna. Många är de besvärjare som gärna betalar stora mängder pengar till lärare inom besvärjelsekonsten som kan ge dem tillgång till mer komplexa besvärjelser. Lika många är det som betalar stora belopp till skriftens mästare som kan teckna ned en förenklad besvärjelse i deras besvärjelsesamling som de i normala fall varken kan teckna ned eller läsa.

Det finns tre olika sätt att lära sig en besvärjelse på, två betydligt mer förekommande än det sista som endast de starkaste och mäktigaste besvärjarna lyckas med, nämligen att själv skapa en besvärjelse genom långa studier och efterforskningar. De två andra sätten, vilka båda är betydligt enklare, är att studera hos en lärare eller genom att studera skrifter med besvärjelser nedtecknade på. De sist nämnda sätten genererar en modifikation till en persons chans att lära sig en besvärjelse, CL besvärjelse. Denna modifikation beror på lärarens förmåga att undervisa eller skriftens renhet och lättförståelighet (se nedan). Båda nedanstående sätt slutförs av att besvärjaren slår ett CL-besvärjelseslag modifierat med eventuella modifikationer för att se om besvärjaren har lärt sig besvärjelsen efter studietiden.

Det är dock betydligt lättare att studera hos en lärare än att själv studera en skrift. Beroende av lärarens FV i färdigheten pedagogik genereras en plusmodifikation till adeptens CL besvärjelse-slag enligt nedan.

### Att studera med lärare

Att studera magi och besvärjelser hos en lärare ger en modifikation som baseras på lärarens kunskaper i färdigheterna Besvärjelsekonst och Pedagogik, samt hur länge personen väljer att studera (se *Besvärjelsekonst*, s. 44 och *Pedagogik*, s. 70). För att en besvärjare ska kunna undervisa magi krävs det att läraren har uppnått FV 13 i färdigheterna Besvärjelsekonst och Pedagogik.

Att studera magi skiljer sig något åt från att studera andra läror. Läraren och studenten tillbringar en viss tid tillsammans beroende av vilken besvärjelse det är som ska läras varefter adepten ska se om han har anammat det som lärts ut. Detta görs genom ett CL besvärjelse-slag i slutet av studieperioden. Är resultatet av CL besvärjelse-slaget lyckat har adepten lärt sig besvärjelsen och kan på egen hand teckna ned den i sin besvärjelsesamling (om den faller inom ramen för dennes kunskaper i området). Läs mer om detta under stycket Studietid nedan.

Fördelen med att studera hos en lärare är att adepten kan lära sig besvärjelser som normalt ligger över dennes förmåga. Detta betyder att en besvärjare vars förmåga i färdigheten Besvärjelsekonst begränsar hans utövande av vissa besvärjelser kan tack vare lärarens undervisning sträcka sig över den gräns som annars är definitiv. Adepten måste dock alltid ha ett FV i färdigheten Vitnerlära som medför kunskapen om den nivåns besvärjelser.

En adept vars FV i Besvärjelsekonst sätter gränsen för vilka besvärjelser han kan forma genom tungomål och gester vid en viss svårighetsgrad, kan tack vare sin lärare förstå och forma besvärjelser som mest tre nivåer över det normala. För att en besvärjare ska kunna lära ut besvärjelser som överstiger sin adepts normala besvärjelsenivå krävs det att läraren har som minst utmärkta kunskaper (FV 16-17) i färdigheterna Besvärjelsekonst och Pedagogik.

Lyckas besvärjaren med att lära sig besvärjelsen kan han själv teckna ned den i sin besvärjelsesamling eller kan han låta någon annan teckna ned en förenklad version, om han inte har den kunskapen. Misslyckas den studerande besvärjaren med att lära sig besvärjelsen måste han genomgå en ny inlärningsperiod för att kunna försöka igen. Ett fummel vid inläringen medför att besvärjaren aldrig kommer att kunna lära sig

| Lärarens FV  | Extra svårighetsnivå |
|--|----------------------|
| Goda kunskaper i Besvärjelsekonst och Pedagogik                          | ±0                   |
| Utmärkta kunskaper i Besvärjelsekonst och Pedagogik                      | +1                   |
| Utmärkta kunskaper i en av färdigheterna och Expertkunskaper i den andra | +2                   |
| Expertkunskaper i båda färdigheterna                                     | +3                   |

besvärjelsen ifråga. Ett perfekt slag gör att besvärjaren lärt sig besvärjelsen på endast halva studietiden.

Tabellen ovan visar hur många nivåer extra beroende av lärarens kunskaper en adept kan lära sig.

**Exempel:** En besvärjare (med SPI 17, INT 15, SPI-poäng 31 och FV i följande viktiga färdigheter: Besvärjelsekonst FV 9, Läsa/Skriva besvärjelsekonst FV 10 och Vitnerlära FV 12), som i normala fall kan forma och hantera besvärjelser vars besvärjelsekostnad som mest är 16 (besvärjelsenivå 8), studerar hos en lärare som har expertkunskaper i färdigheten Besvärjelsekonst och utmärkta kunskaper i färdigheten Pedagogik. Läraren gör det därmed möjligt för adepten att studera och lära sig en besvärjelse som ligger två besvärjelsenivåer över hans normala kapacitet, det vill säga en besvärjelse vars besvärjelsenivå är 10 (besvärjelsekostnad 20). Besvärjaren måste dock kunna teckna ned besvärjelsen med hjälp av färdigheten Läsa/Skriva besvärjelsekonst, vilket han inte kan. Detta eftersom besvärjelsenivån 10 (besvärjelsekostnad 20) kräver FV 12-13 i färdigheten Läsa/Skriva besvärjelsekonst för att kunna läsas och skivas ned. Han måste därför hoppas på att en besvärjare som har förädlad skriftens konster kan teckna ned den åt honom i sin besvärjelsesamling.

### Att studera en skrift

Försöker någon lära sig en besvärjelse från ett pergament eller besvärjelsesamling (inte samma sak som magisk skrift, se *Magiska skrifter*, s. 92) måste han först och främst se om han kan tyda och förstå skriften. Besvärjarens FV i Läsa/Skriva besvärjelsekonst måste då motsvara det FV som krävs för att läsa och skriva besvärjelsen.

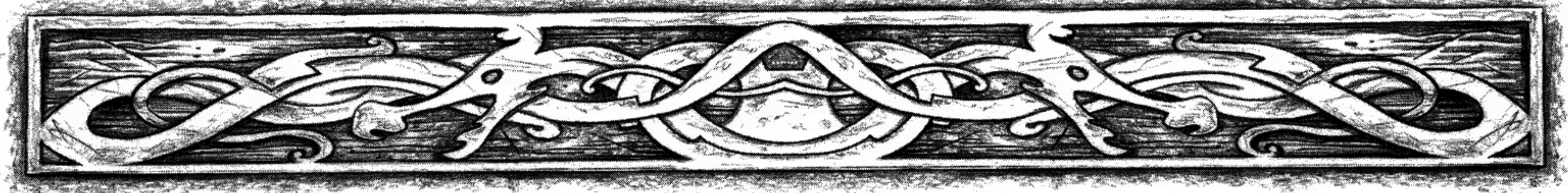
Vissa skrifter är dock skrivna av besvärjare vars förmåga inom skriftens och pedagogikens konst överstiger de flesta. Dessa skrifter är betydligt lättare att förstå och läsa vilket leder till att besvärjaren som studerar skriften kan lära sig en besvärjelse som överstiger dennes normala förmåga att läsa besvärjelsekonst. Besvärjaren som studerar skriften måste dock ha ett FV i färdigheterna Besvärjelsekonst, som medför kunskapen att forma den nivåns energier. För att en besvärjare ska kunna lära sig en besvärjelse genom att studera en skrift som överstiger sin normala Läsa/Skriva besvärjelsekonst nivå krävs det att den som har tecknat skriften har utmärkta kunskaper (FV 16-17) i färdigheterna Läsa/Skriva besvärjelsekonst och Pedagogik. Misslyckas den studerande besvärjaren med att lära sig besvärjelsen, vars besvärjelsenivå ligger utanför hans fattningsförmåga, måste han uppsöka en lärare som har kunskapen att lära ut besvärjelsen för att kunna försöka igen (till skillnad från grundreglerna brinner inte skriften upp vid ett misslyckande).

Tabellen nedan visar hur många nivåer extra en besvärjare kan lära sig beroende av skriftmakarens kunskaper.

**Exempel:** En besvärjare (med SPI 17, INT 15, SPI-poäng 31 och FV i följande viktiga färdigheter: Besvärjelsekonst FV 9, Läsa/Skriva besvärjelsekonst FV 8 och

| Lärarens FV  | Extra svårighetsnivå |
|--|----------------------|
| Goda kunskaper i Läsa/Skriva besvärjelsekonst och Pedagogik              | ±0                   |
| Utmärkta kunskaper i Läsa/Skriva besvärjelsekonst och Pedagogik          | +1                   |
| Utmärkta kunskaper i en av färdigheterna och Expertkunskaper i den andra | +2                   |
| Expertkunskaper i båda färdigheterna                                     | +3                   |





Vitnerlära FV 12), som i normala fall kan Läsa/Skriva besvärjelser vars besvärjelsekostnad är 10 (besvärjelsenivå 5) samt forma och hantera besvärjelser vars besvärjelsekostnad är 16 (besvärjelsenivå 8) studerar en skrift skriven av en besvärjare som har expertkunskaper i färdigheten Läsa/Skriva besvärjelsekonst och utmärkta kunskaper i färdigheten Pedagogik. Skriften gör det därmed möjligt för besvärjaren att studera och lära sig en besvärjelse som ligger två nivåer över hans normala kapacitet, det vill säga en besvärjelse vars besvärjelsenivå är 7 (besvärjelsekostnad 14). Besvärjaren måste dock ha ett FV i färdigheten Besvärjelsekonst som medför kunskapen att forma de energier som besvärjelsen kräver. Eftersom besvärjaren har FV 9 i färdigheten Besvärjelsekonst, vilket medför kunskapen att frammana besvärjelser av besvärjelsekostnad 16 (besvärjelsenivå 8), kan han därmed forma de energier som besvärjelsen kräver.

## Studietid

Beroende av hur länge en besvärjare väljer att studera en besvärjelse antingen hos en lärare eller genom en skrift generera detta en plusmodifikation. Att studera en besvärjelse hos en lärare tar ungefär en vecka per besvärjelsenivå, där varje dag vigs åt inläring. En besvärjelse vars SPI-kostnad är 2 tar alltså ungefär en vecka att lära sig medan en besvärjelse vars SPI-kostnad är 16 tar ungefär åtta veckor att lära sig. Att lära sig en besvärjelse genom att studera en skrift går lite fortare än att studera hos en lärare och tar endast tre dagar per besvärjelsenivå. En besvärjelse

| Lärare   | Skrift   | CLB* |
|----------|----------|------|
| 1 vecka  | 3 dagar  | +1   |
| 2 veckor | 6 dagar  | +2   |
| 3 veckor | 9 dagar  | +3   |
| +1 vecka | +3 dagar | +1   |

\* CL besvärjelse

jelse och för varje tre dagar extra som besvärjaren väljer att studera skriften genererar också +1 till CL besvärjelse (se tabell ovan).

När sedan studietiden är över slås ett CL besvärjelse-slag för att se om besvärjaren har lyckats förstå besvärjelsen eller inte.

## Memorering av besvärjelse

Eftersom besvärjelsekonsten är en så komplicerad process gäller det för besvärjaren att han håller sina besvärjelser färskt i minnet. Detta gör han genom att varje dag memorera de besvärjelser han förväntas använda under dagen. För att kunna memorera en besvärjelse måste besvärjaren läsa den från sin besvärjelsesamling eller pergamentet där besvärjelsen finns nedtecknad. En besvärjare som en gång lärt sig en besvärjelse behöver dock inte så mycket tid för att färska upp minnet och memorera den. Beroende av färdighetsvärde i färdigheten Vitnermemorering kan besvärjaren memorera ett visst antal SPI-kostnadspoäng. För varje FV i färdigheten Vitnermemorering kan besvärjaren memorera 5 SPI-kostnadspoäng. FV 6 ger således besvärjaren förmågan att memorera ett antal besvärjelser för ett totalt SPI-kostnadsvärde av 30. Han skulle därmed kunna memorera fem stycken besvärjelser med besvärjelsekostnad 6, eller tre stycken besvärjelser med besvärjelsekostnad 10, eller två besvärjelser med besvärjelsekostnad 8 samt en med besvärjelsekostnad 14 och så vidare. De besvärjelser han har valt att läsa in för dagen kan besvärjaren sedan frammana flera gånger om, fram till dess att hans SPI-poäng har tagit slut.

Att memorera en besvärjelse tar ungefär en minut per svårighetsgrad som besvärjelsen har. En besvärjelse vars SPI-kostnad är 8 gör den till en besvärjelse av nivå 4 och tar därmed endast 4 minuter för besvärjaren att memorera medan en besvärjelse på nivå 13 tar 13 minuter och så vidare.

Alla besvärjelser behöver dock inte memoreras. Detta undantag gäller de besvärjelser som går under namnet ritualbesvärjelser. En ritualbesvärjelse är de besvärjelser som tar mer än en timme att mana fram, som till exempel besvärjelserna *Sigillpermanens*, *Nexus* och *Restitution*.

## Besvärjares SPI-poäng

Alla personer i Trudvang har en spiritus, SPI, som kännetecknar individens förhållande med det som många annars tar för att vara onaturligt. Detta kan vara genom kontakten till en gud eller som det är för besvärjare och deras kontakt med vitner. För de flesta personer förändras detta värde aldrig, men för de som har valt att bli besvärjare kan spiritus öka allt eftersom deras kunskap kring vitner ökar. Ju högre FV besvärjaren har i färdigheten Vitnerlära, desto mer vitner, energier, har han lärt sig att hantera och dessutom fått en ökad tillgång till. Detta symboliseras av besvärjarens ökning av SPI-poäng. Denna ökning av SPI-poäng är ett mått på hur mycket energi en besvärjare kan kanalisera genom sin magi och skiljer sig från det värde som besvärjaren har i grundegenskapen SPI, vilket alltid förblir detsamma (tänk på att skilja på grundegenskapen SPI och SPI-poäng, när ett slag på motståndstabellen ska göras är det grundegenskapen SPI som används).

Varje gång en besvärjare lyckas med att mana fram en besvärjelse sinar den källa som han drar sin energi ifrån, hans SPI-poäng, beroende av besvärjelsens kostnad (SPI-poäng – kostnad). Skulle besvärjaren misslyckas med sin besvärjelse sinar hälften av den SPI-poäng som besvärjelsen skulle ha kostat att frammana. Dessa sänkningar är dock endast temporära och stiger sakta allt eftersom besvärjaren befinner sig i vila. Skulle en besvärjare lägga flera besvärjelser i följd dras helt enkelt varje besvärjelses kostnad av från dennes SPI-poäng. Han bör dock se upp så att inte SPI-poängen hamnar på noll eller lägre.

## Att återhämta SPI-poäng

Allt eftersom en besvärjare befinner sig i vila återkommer den förbrukade SPI-poängen sakta till honom. En besvärjare återhämtar efter åtta timmars sömn ett visst antal SPI-poäng beroende av dennes FV i färdigheten Vitnerlära (se tabell nedan). Spelledaren kan ge en positiv eller negativ modifikation på tärningslaget beroende av rådande omständigheter.

En besvärjare som försöker sova medan rovlystna monster och varelser smyger omkring i mörkret alldeles intill kan nog inte räkna med så många timmars sömn och heller inte så många återhämtade SPI-poäng. Sover han däremot tryggt under stjärnhimmeln, högt uppe i ett trädhus, djupt inne i en alvstad kan han räkna med flera timmars skön sömn, vilket resulterar i maximal återhämtning av sina SPI-poäng.

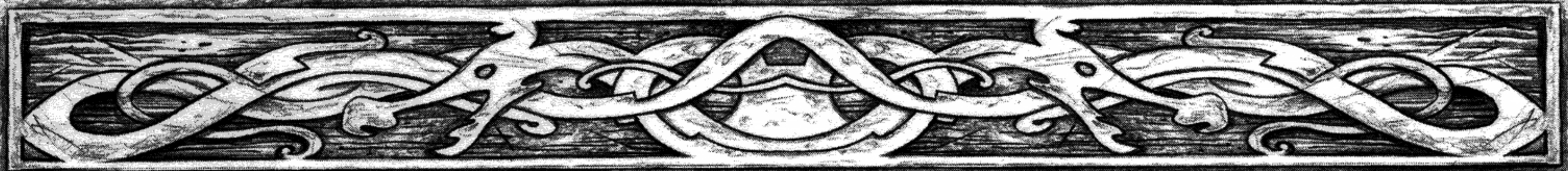
| FV    | SPI-poäng per 8 timmars sömn |
|-------|------------------------------|
| 1-5   | 3T6+3                        |
| 6-8   | 4T6+2                        |
| 9-11  | 5T6+2                        |
| 12-13 | 6T6+2                        |
| 14-15 | 7T6+2                        |
| 16-17 | 8T6+2                        |
| 18    | 9T6+2                        |
| +1    | +1T6                         |

## Att mana fram en besvärjelse

Varje gång en besvärjare manar fram en besvärjelse använder han sig av vitner, både den som finns runtomkring sig och den som finns inom sig. För att kunna lägga en besvärjelse måste dock besvärjaren ha kännedom om både besvärjelsens energier och kunskapen att mana fram dem. Detta får han genom att studera Vitnerlära och Besvärjelsekonst.

Innan varje initiativ (se *Magi och initiativ* nedan) måste besvärjaren bestämma vad det är han planerar att mana fram för att på så sätt göra sig





redo för kanaliseringen av vitner. För att se om besvärjaren lyckas mana fram besvärjelsen slår han ett besvärjelseslag. Besvärjelseslagets FV fås fram genom att ta besvärjarens SPI-poäng minskat med kostnaden för besvärjelsen (besvärjelseslag FV = SPI-poäng - besvärjelsekostnad). SPI-poängen som används vid detta slag är alltid densamma, oavsett hur många besvärjelser besvärjaren tidigare har lagt.

Ett lyckat besvärjelseslag medför att besvärjaren lyckas med sin besvärjelse fullt ut, med det önskvärda resultatet till följd och han förlorar temporärt de SPI-poäng som besvärjelsen kostar att mana fram. Ett perfekt besvärjelseslag medför att endast hälften av den energi, som det i normala fall går åt att mana fram en besvärjelse, förbrukas och det är upp till spelledaren att bedöma effekten av den perfekta besvärjelsen.

Skulle han däremot misslyckas med sitt besvärjelseslag förlorar han hälften av de SPI-poäng som besvärjelsen kostar att mana fram i normala fall, trots att inget händer. Detta beror på att besvärjaren måste uppbåda en stor mängd energi för att kanalisera besvärjelsen. Hälften av den energin går förlorad om något går fel i själva besvärjandet. Skulle den stackars besvärjaren däremot fumla förbrukas all den energi, SPI-poäng, som han samlat till sig på en gång. Besvärjaren har då snedtänt vitner och med ödesdigra konsekvenser till följd måste han slå ett slag på snedtändningstabellen (se s. 81 i grundregelboken).



**Exempel:** En besvärjare (med SPI 17, INT 15, SPI-poäng 31 och FV i följande viktiga färdigheter: Besvärjelsekonst FV 9, Läsa/Skriva besvärjelsekonst FV 8 och Vitnerlära FV 12), ska vid ett tillfälle lägga besvärjelsen *Avbild* för att förvilla några illasinnade tjuvar. För att få fram besvärjelseslagets FV tar han sin SPI-poäng och minskar den med kostnaden för besvärjelsen vilket ger  $31 - 8 = 23$ . Besvärjaren kan därmed endast misslyckas med denna besvärjelse vid ett fummel.

Vid ett senare tillfälle ska han mana fram besvärjelsen *Jordväg* som har kostnaden 16 SPI-poäng. Trots att besvärjaren redan lagt besvärjelsen *Avbild* räknas fortfarande besvärjelseslagets FV fram med hans totala SPI-poäng på samma sätt som ovan, vilket ger  $31 - 16 = 15$ . Besvärjaren måste alltså slå lika med eller under FV 15 för att lyckas mana fram besvärjelsen.

## Magi och initiativ

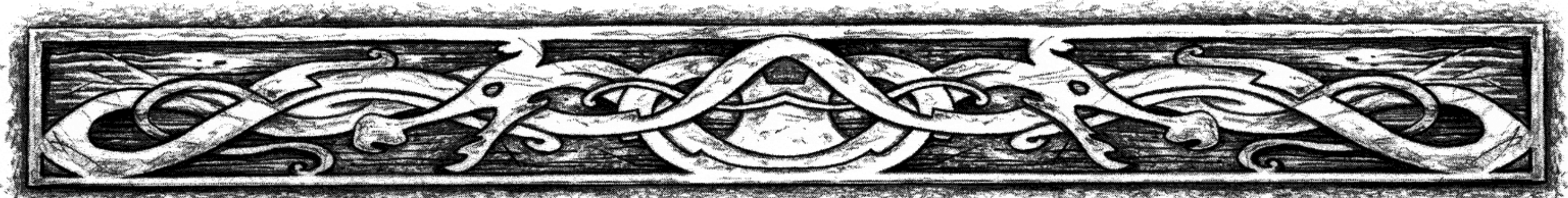
En besvärjare som ska mana fram en besvärjelse måste precis som alla andra som ska utföra en handling slå ett initiativ. Initiativet visar när besvärjaren börjar med att mana fram sin besvärjelse genom besvärjelsekonstens

gester och tungomålsrytmer. Beroende av vilken besvärjelse det är som besvärjaren manar fram tar det olika lång tid för besvärjelsens effekt att träda i kraft. Vissa besvärjelser tar flera timmar medan andra endast tar några få ögonblick att träda i kraft. Hur lång tid det tar för en besvärjare att mana fram en besvärjelse står efter rubriken *Initiativ* som finns under respektive besvärjelse. Vissa besvärjelser är så kallade ritualer och tar betydligt längre tid att mana fram. För dessa besvärjelser står det *Tid i stället för Initiativ* vid respektive besvärjelses beskrivning. Då en besvärjare ska mana fram en ritualbesvärjelse krävs det att hela hans koncentration är vigd åt ritualen under hela den angivna tidsperioden.

Skulle en besvärjare bli störd innan eller under själva frammaningen av en besvärjelse avbryts hela besvärjandet och en tredjedel av besvärjelsens SPI-kostnad förbrukas.

**Exempel:** En besvärjare har vid ett möte med några ilska skogstroll valt att mana fram besvärjelsen *Eldkast*. Han slår sitt initiativ och modifierar detta





med sina plus- och minusmodifikationer vilket till slut resulterar i att han kan börja besvärja i segment 4. När det fjärde segmentet av initiativet sätter i gång börjar besvärjaren att mana fram energierna. Detta håller han på med under de nästkommande 5 segmenten eftersom *Eldkast* tar 5 segment att frammana. Detta betyder att de stackars skogstrollen kommer att få det hett om öronen i segment 9 (4 + 5) då besvärjelsen är klar.

## Magiska skrifter

En magisk skrift är en skrift som är skriven på ett betydligt enklare och mer begripligt sätt än de skrifter man finner i en besvärjelsesamling. På en magisk skrift finns endast ord nedtecknade, ord som om uttalade på rätt sätt utlöser magiska krafter. Till skillnad från en nedtecknad besvärjelse i en besvärjelsesamling som både består av skrivtecken, symboler och mönster för besvärjelsekonstens gester och läten består den magiska skriften endast av skrivtecken. Gesterna som behövs för att energierna ska styras på rätt sätt ligger latent i pergamentet eftersom besvärjaren som framställt den magiska skriften redan gjort gesterna som krävs och med hjälp av en speciell trollformel (se *Gestlås* nedan) fäst dem i pergamentet. Detta betyder att när skriften uttalas högt och på ett korrekt sätt utlöses först och främst gesterna som besvärjaren bakat in i pergamentet och därefter, då det sista ordet är uttalat även besvärjelsen i fråga.

För att kunna tyda och mana fram en besvärjelse från en magisk skrift måste besvärjaren lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten *Läsa/Skriva besvärjelsekonst*. Detta betyder att vem som helst som kan *Läsa/Skriva besvärjelsekonst* kan frammana magin ur den magiska skriften. Besvärjaren läser efter att ha lyckats förstå texten (färdighetsslaget) upp de magiska och utlösande orden vilka framkallar besvärjelsen. Varje gång en magisk skrift ska användas måste alltså besvärjaren slå ett färdighetsslag för färdigheten. Lyckas han med sitt färdighetsslag uttalar han de magiska orden på ett korrekt sätt och den magiska skriften brin-

ner upp samtidigt som besvärjelsen träder i kraft. Eftersom besvärjelsen redan är frammanad av besvärjaren som skrev ned den magiska skriften dras inga *SP1*-poäng från den som nu manar fram besvärjelsen. Vid ett misslyckande händer ingenting och den magiska skriften går att använda vid ett senare tillfälle.

### Att tillverka en magisk skrift

En besvärjare som vill tillverka en magisk skrift måste lyckas med två saker. Först och främst måste han ha ett färdighetsvärde som medför att han kan teckna ned den aktuella besvärjelsen (se färdigheten *Läsa/Skriva besvärjelsekonst*). Besvärjaren utelämnar då alla mönster och geometriska former i skriften som annars krävs för att beskriva en komplett besvärjelse. Därefter lägger han besvärjelsen *Gestlås* (se besvärjelsen *Gestlås* nedan) varefter han själv tecknar de aktuella gesterna som annars krävs för att mana fram besvärjelsen och på så sätt låser dem till pergamentet. Besvärjaren måste dra *SP1*-poäng för både besvärjelsen *Gestlås* och för besvärjelsen som han tänker binda till den magiska skriften. Lyckas trollkaren med dessa två saker har han lyckats skapa en magisk skrift.

#### Gestlås

Typ: Rimvitner

Kostnad: 24

Varaktighet: Tills förbrukad

Räckvidd: Beröring

Tid: 1 timme

Denna besvärjelse låser en annan besvärjelses gester till ett ting, dock oftast pergament, där besvärjelsens utlösande ord redan finns nedtecknade. Besvärjelsen är nödvändig då en trollkarl vill tillverka en magisk skrift. När en person sedan läser den magiska skriften högt utlöses gesterna i takt med att orden uttalas. Gesterna blir för en stund synliga i ett slags rökfyllt dimmönster, ibland ser man även små ljuspunkter i dimman, runt omkring besvärjaren (den som uttalar orden på den magiska skriften).



# RELIGION

VIDSKEPELSE OCH RELIGION har sedan urminnes tider gått hand i hand. Vad som vissa tolkar som vidskepelse tolkar andra som en högre makt. Att frälsas från ondo och att benådas av sin guds hand är något folk har strävat efter sedan tidernas begynnelse. Gudar kommer och gudar går. Vissa stannar längre kvar bland folkets hjärtan medan andra försvinner då nya tider kommer med nya budskap. I Trudvang finns det många religiösa kulter och religioner som alla finner kraft ur en högre makt. Dessa krafter härstammar från gudar som för länge sedan har lämnat Trudvang men som aldrig helt har släppt taget om sin skapelse.

För människor och halvblod är de vanligaste och mest utbredda religionerna Gerbanis och Nidendomen. Men det finns även de som tillber den mörka tron, Hamingjes, som annars främst dyrkas av bastjurs raser. Alverna tillber inte gudarna på samma sätt som människorna. Istället har de fått en gåva av sina gudar då gudarna valde att lämna Trudvang. Gåvan och kraften som alverna fick är ett antal förmågor som de skulle bruka i den eviga kampen mot ondskan. Dessa förmågor föds alven med. När sedan alven blir äldre och får mer förståelse för sina krafter utvecklar de fler och fler förmågor. Ibland händer det även att halvlängdsmän också tilldelas alvernas gåvor då de föds. Dessa halvlängdsmän är mycket lika alverna i sitt utseende och så snart de är vuxna nog att ge sig av ut i världen reser de till någon av alvernas bosättningar för att där leva bland dem. Dvärgarna har inte heller någon direkt tillbedjan så som människorna har. Deras religion är mer lik alvernas, då även dvärgar har förlänts krafter i form av olika förmågor och kunskaper. Dessa förmågor frambringas genom runor som dvärgen bränner in i sin kropp. Runorna innehåller olika kunskaper, förmågor, som skänktes till dvärgarna av gudarna. Varje runa har sin kunskap och för att kunna aktivera en runa måste dvärgen tillfullo förstå och bemästra den kunskap som runan står för.

## Den heliges två kunskapspelare

För personer inom de heliga yrkena finns det två väldigt viktiga färdigheter den helige måste behärska. Dessa färdigheter går hand i hand genom hela prästens karriär och visar hur många böner, förmågor eller runor som den helige kan, samt hur kraftfulla effekter han kan uppnå då han kallar på sin guds kraft. Färdigheterna skiljer sig något åt beroende av vilken ras prästen tillhör och det är endast personer som har valt ett yrke där färdigheterna antingen finns representerade som en kärnfärdighet eller som en yrkesfärdighet som kan bruka dem.

Den ena färdigheten är *Teologi*. Denna färdighet visar hur stor kontakt den helige har med sin eller sina gudar och hur stor förståelse han har för de krafter som de kan få tillgång till genom sin religion. Färdighetsvärdet i *Teologi* visar hur många böner, förmågor, runor eller kvarlevor som den helige har fått tillgång till eller har fått förståelse för.

Den andra färdigheten går under namnet *Religionsfärdigheter* och innefattar färdigheter som riktar sig till de olika raserna. Människorna har två religionsfärdigheter, *Andebesvärjning* och *Bönekonst*. Alvernas och ibland även halvlängdsmännens religionsfärdighet heter *Totemism*. Dvärgarnas religionsfärdighet skiljer sig ganska markant från de andra rasernas religionsfärdigheter. Där de andra rasernas färdigheter endast är själsliga och spirituella är dvärgarnas samtidigt en hantverksfärdighet och heter *Thulsmide*.

Religionsfärdigheten är den färdighet som personen använder för att aktivera en bön, förmåga, runa samt aktivera kraften ur en kvarleva. Ju högre FV en person har i denna färdighet desto kraftfullare blir dennes heliga kraft. En människas böner blir kraftfullare, en alv eller halvlängdsman får tillgång till kraftigare och effektfullare förmågor och en andebesvärjare kan frambringa kraftfullare effekter ur en kvarleva. För dvärgar skiljer sig färdigheten något från de andra raserna. En dvärg kan för varje FV han har i färdigheten *Thulsmide* aktivera ett visst antal runor på samma sätt som han genom färdigheten *Teologi* erhåller kunskapen om ett visst antal runor beroende av FV. Färdigheten ger därmed inte tillgång till olika starka runor utan visar endast hur många dvärgen kan klara att aktivera.

## Teologi

*Teologi* är de troendes och invigdas lära om gudomligheten och de gudomliga ting som kretsar kring tron, såsom kyrkomakten, administration och andra världsliga rutiner. Denna färdighet ger automatiskt den troende ett FV, som är lika med personens  $SPI \div 2$ , i färdigheten *Kunskap om (religion)* rörande sin tro.

Beroende av rastillhörighet skiljer sig färdigheten *Teologi* åt, men generellt sett ger färdigheten de olika rasernas religionsutövare samma kunskap. Nämligen kraften att bruka de förmågor som gudarna har skänkt sina undersåtar. Varje FV i denna färdighet, oavsett ras, visar hur stor kontakt den andlige har med sin gud. Beroende av färdighetsvärde och ras förlänas prästen, andebesvärjaren, den utvalde, eller thulen visdomen att hantera ett visst antal böner, kvarlevor, förmågor eller runor av sin gud. För att sedan använda eller aktivera en bön, kvarleva, förmåga eller runa måste den andlige ha religionsfärdigheten som ger honom kunskapen att aktivera eller påkalla den heliga kraften.

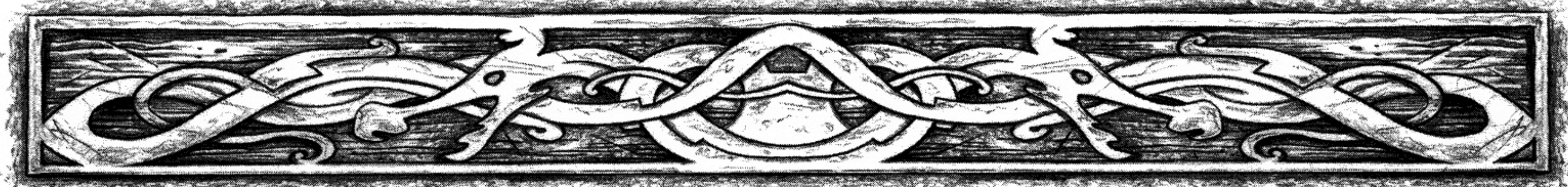
Tabellen nedan visar hur många förmågor eller runor en alv, halvlängdsman eller dvärg erhåller av sina gudar beroende av FV i färdigheten *Teologi*. Människor och halvblod vars tro är bunden till Gerbanis, Nidendomen eller Hamingjes erhåller för varje 2 FV i färdigheten en bön eller förmågan att frambringa kraften ur en kvarleva ( $FV \div 2 =$  antalet böner eller antal bemästrade kvarlevor).

## Religionsfärdigheter

Beroende av vilken ras rollpersonen tillhör kan de heliga männen och kvinnorna använda gudomliga krafter och förmågor vars effekter skiljer sig från ras till ras. Dessa gudomliga krafter tar sig olika uttryck beroende av hur stark prästen är i sin förmåga att aktivera sin religions

| FV    | Alver/Halvlängdsmän | Dvärgar       |
|-------|---------------------|---------------|
| 1     | 1T4 förmågor        | 1T4 runor     |
| 2-7   | 1 förmåga per FV    | 1 runa per FV |
| 8     | 1T4 förmågor        | 1T4 runor     |
| 9-12  | 1 förmåga per FV    | 1 runa per FV |
| 13    | 1T4 förmågor        | 1T4 runor     |
| 14-15 | 1 förmåga per FV    | 1 runa per FV |
| 16    | 1T4 förmågor        | 1T4 runor     |
| 17    | 1 förmåga           | 1 runa        |
| 18    | 1T4 förmågor        | 1T4 runor     |
| +1    | +1 förmåga          | +1 runa       |





| Kunskapsnivå                   | Yrkesnivå |
|--------------------------------|-----------|
| Minimala kunskaper (FV 1-7)    | Amatör    |
| Begynnande kunskaper (FV 8-12) | Lärling   |
| Goda kunskaper (FV 13-15)      | Utvare    |
| Utmärkta kunskaper (FV 16-17)  | Mästare   |
| Expertkunskaper (FV 18+)       | Legend    |

gudomliga krafter. Dessa gudomliga krafter aktiveras alla, oavsett av rastillhörighet, genom färdigheterna Andebesvärjning (människor och halvblod), Bönekonst (människor och halvblod), Totemism (alver och halvlängdsmän) och Thulsmide (dvärgar) som finns samlade under färdigheten Religionsfärdigheter. Har en person ett FV i sin ras religionsfärdighet så kan han därmed aktivera sin gudomliga förmåga genom ett grundegenskapsslag i grundegenskapen SPI (för aktivering av dvärgarnas runor samt alvernas och halvlängdsmännens förmågor förekommer även modifikationer på dessa slag). Nedan följer några korta förklaringar om vad färdigheten gör för respektive ras präst. Hur det sedan går till rent praktiskt för att få en gudomlig förmåga står det att läsa under *Att få en gudomlig förmåga* nedan.

### Alver och halvlängdsmän

Alvernas och ibland även halvlängdsmännens förmågor är indelade i olika tillträdesnivåer. Prästen får tillträde till de olika kraftfulla förmågorna allt eftersom dennes FV i färdigheten Totemism (Religionsfärdigheter) stiger. De olika tillträdesnivåerna är Amatör, Lärling, Utövare, Mästare och Legend och i tabellen ovan visas vilka FV i Totemism som motsvarar de olika nivåerna. Prästen får tillträde till medfödda förmågor på Amatörnivån.

| FV    | Antal runor   |
|-------|---------------|
| 1     | 1T4 runor     |
| 2-7   | 1 runa per FV |
| 8     | 1T4 runor     |
| 9-12  | 1 runa per FV |
| 13    | 1T4 runor     |
| 14-15 | 1 runa per FV |
| 16    | 1T4 runor     |
| 17    | 1 runa        |
| 18    | 1T4 runor     |
| +1    | +1 runa       |

### Dvärgar

Dvärgarnas runor har inga effektgrader eller tillträdesnivåer vilka styrs av prästens FV i färdigheten Thulsmide. Däremot måste thulen (prästen) ha vissa runor innan han kan lära sig andra, kraftfullare inom samma område. Vilka dessa runor är står angivet vid respektive runa. Varje FV i färdigheten Thulsmide ger thulen förmågan och förståelsen att aktivera

ett visst antal av sina runor enligt tabellen till vänster.

### Människor och halvblod

Människors maktböner och andebesvärjelser innehåller olika effektgrader. Dessa grader styrs av prästens FV i färdigheten Bönekonst eller Andebesvärjning (Religionsfärdigheter). Ju högre FV en person har i sin religionsfärdighet desto kraftfullare effekter kan prästen frambringa genom bönen eller kvarlevan. De olika effektgraderna är Amatör, Lärling, Utövare, Mästare och Legend och i tabellen ovan visas vilka FV i religionsfärdigheterna Bönekonst och Andebesvärjning som motsvarar de olika nivåerna.

## Att få en gudomlig förmåga

När en person uppnår ett nytt stadium i sitt troende och därmed har fått mer kontakt och förståelse för sin gud (fått fler FV i färdigheten Teologi) skänks han visdomen att förstå den gudomliga kraften bakom och kring ett visst antal nya förmågor, maktböner, runor eller kvarlevor. Beroende av vilken ras prästen tillhör skiljer sig tillvägagångssätten något

åt för hur man tar reda på vilken eller vilka förmågor, maktböner, runor eller kvarlevor som prästen tilldelas.

### Alver, halvlängdsmän, människor och halvblod (Gerbanis och Nidendomen)

För präster tillhörande raserna alver, halvlängdsmän, människor och halvblod går det till ett av tre sätt för att bestämma vilken eller vilka förmågor eller maktböner prästen erhåller av sin gud. Oavsett vilket alternativ som prästen får sin nya gudomliga förmåga eller maktbön på kommer den till personen i form av en själslig uppenbarelse. Ibland kan guden (spelledaren) redan på förhand ha bestämt vilken eller vilka förmågor eller maktböner det är och ibland kan prästen själv genom meditation bestämma vilken eller vilka det är som han ska få kännedom kring. Det finns också tillfällen där varken guden eller prästen vet eller har någon särskild önskan om vilken eller vilka förmågor eller maktböner det är som prästen ska tilldelas då han får mer gudomlig kontakt. Prästen får då genom meditation söka i sitt inre tills en eller flera förmågor eller maktböner framträder i hans sinne. Detta avgörs slumpvist och ett tärningsslag kan enkelt avgöra vilken eller vilka förmågor eller maktböner som prästen erhåller av sin gud.

### Dvärgar

När en dvärg ska få en ny runa bestäms det vilken runa det blir på ett av två sätt. Det första och kanske mest vanliga sättet är att dvärgen själv bestämmer vilken runa det är som han vill skaffa sig. Det andra sättet är att dvärgens Thulbröder bestämmer vilken runa det är som han ska få. Efter att valet är gjort måste thulen söka upp en Runmästare som har kunskapen att föra in runans krafter och i Thulens hud. Oavsett vilket sätt Thulens nya runa bestäms på, så tillhör den oftast tillsammans med dvärgens tidigare runor någon form av inriktning. En Thul kan till exempel vara mer krigiskt inriktad och hjälpa krigarna i fält eller så kan han vara inriktad på att forma berget eller på att hjälpa sjuka och döende.

### Människor och halvblod (Hamingjes)

Den hamingjestroende erhåller av sina gudar förmågan att bruka och aktivera kraften ur en valfri ras kvarleva. Vilken kvarleva det är och vilken ras den har tillhört spelar ingen som helst roll. Detta bestäms istället av andebesvärjaren själv i och med att han har besegrat en varelses ande han nu vill knyta till sig.

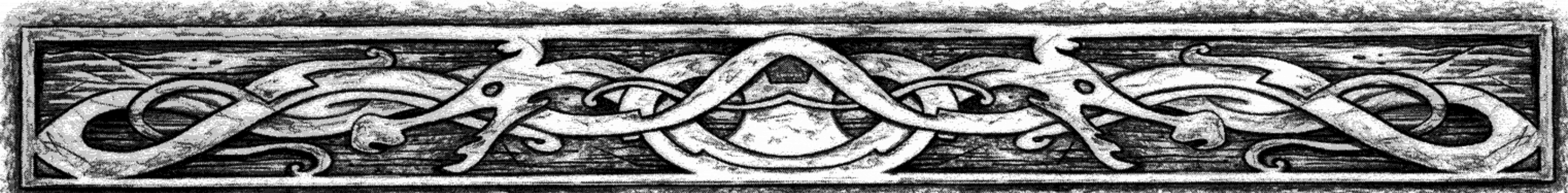
## Att lära sig förstå samt kontrollera en gudomlig förmåga

För att lära sig bruka och aktivera en ny förmåga, maktbön, runa eller för att lära sig bruka och aktivera kraften ur en ny kvarleva måste prästen hänge sig åt antingen studier eller meditation. Beroende av vilken religion och ras prästen tillhör går detta till på olika sätt.

### Alver och halvlängdsmän

När en alv eller halvlängdsman ska lära sig aktivera och kontrollera en ny förmåga ger sig prästen av till en avskild plats där han i lugn och ro kan meditera. Beroende på vilken tillträdesnivå förmågan som prästen ska lära sig ligger på tar det olika lång tid att komma till insikt och för att få förståelse kring förmågan. Varje tillträdesnivå kräver minst tre dagar av meditation (se tabell på nästa sida), under vilka prästen måste delge sig åt sitt inre sökande under minst en tredjedel av dygnet och få minst åtta timmars sömn per natt. När meditationsperioden är över slår prästen ett grundegenskapsslag i grundegenskapen SPI för att se om han har lärt sig förstå och bruka förmågan. Är resultatet av grundegenskapsslaget lyckat medför det att prästen har lärt sig hur





| Förmågans tillträde | Antal dagars meditation | Antal extra dagar |
|---------------------|-------------------------|-------------------|
| Medfödd/Amatör      | 3                       | 2                 |
| Lärling             | 6                       | 4                 |
| Utvare              | 9                       | 6                 |
| Mästare             | 12                      | 8                 |
| Legend              | 15                      | 9                 |

han aktiverar förmågan samt hur han kontrollerar den. Skulle grundegenskapsslaget däremot vara misslyckat måste prästen meditera 174 dagar extra per förmågans tillträdesnivå varefter prästen på nytt får försöka med ett grundegenskapsslag. Ökar prästen sina meditationsdagar med det i tabellen angivna antalet extra dagar erhåller han +3 på grundegenskapsslaget.

### Dvärgar

När en dvärghul ska lära sig en ny runa måste han söka upp en Runmästare. Runmästaren är en Thul som genom många år av hängivna studier och praktik uppnått nivån mästare (Utmärkta kunskaper [FV 16–17]) i båda färdigheterna Thulsmide och Hantverk (brännjärn). Tillsammans går de två djupt ner i berget för att i ensamhet uppsöka de heliga Runsmidjorna och för att där, djupt under bergets fot, tillverka brännjärnet som sedan ska ingjuta runans krafter i Thulens hud. Tillverkningen av detta mycket speciella brännjärn är en lång procedur och Runmästaren tillåter inte något annat än att brännjärnet är perfekt format (minst »Väldigt bra« resultat i färdigheten Hantverk [s. 56]). Tack vare Runmästarens stora kunskaper i hantverket slår man alltid en nivå över hantverkarens (Thulens) normala färdighetsnivå, dock aldrig högre än Expertkunskaper (FV 18 eller över) och dessutom ökar Thulens FV med +5. Detta medför att en Thul med FV 6 i färdigheten Hantverk (brännjärn) vid detta tillfälle slår fram hantverksresultatet på nivån Begynnande kunskaper (FV 8–12) med FV 11 (6 + 5). Differensen, FV minus tärningsresultat visare sedan hur bra hantverket är gjort, enligt tabellen på s. 57. Under tiden som thulen och Runmästaren tar fram och förädlar materialet och tillverkar redskapen för framställningen av brännjärnet undervisas thulen i runans hemligheter och kunskap. När sedan brännjärnet är framställt och i Runmästarens ögon sett perfekt bränner han in den nya runan tillsammans med kunskapen i Thulens hud varefter alla redskap som använts, inklusive brännjärnet läggs på härden för att offras till gudarna som gett dem kunskapen om runans krafter.

Det tar en sex dagar för att förädla materialet och för att framställa de verktyg som behövs vid framställningen av brännjärnet och det tar ytterligare tre dagar för själva tillverkningen av brännjärnet (totalt nio dagar). Skulle ett brännjärn inte duga enligt Runmästaren (alltså inte vara »Väldigt bra«) måste thulen smälta ner brännjärnet och smida om det på nytt vilket tar ytterligare tre dagar. När ett brännjärn är tillräckligt bra slår thulen ett grundegenskapsslag för grundegenskapen SPI för att se om han har förstått runans kunskap. Lyckas slaget bränner Runmästaren in den nya runan på thulens kropp varefter thulen kan frambringa dess krafter när han vill. Misslyckas däremot grundegenskapsslaget måste hela proceduren göras om igen och allt som de har framställt, inklusive det nytillverkade brännjärnet, måste slängas för att göras om från grunden med nytt material.

### Människor och halvblod (Hamingjes)

För att knyta en varelses ande till sig krävs det att andebesvärjaren lyckas med ett så kallat ritualslag. Andebesvärjaren måste dock antingen ha besegrat varelsen själv eller tillsammans med andra för att han ska kunna knyta anden till sig. De andebesvärjare som hittar skallar, ben, tänder eller andra kvarlevor men själv inte varit med att besegra varelsen kan inte knyta dess ande till sig. Ritualslaget består av ett SPI-slag modifierat

med andens inneboende motståndskraft. Slaget symboliserar om andebesvärjaren lyckas binda varelsens ande till sig och på så sätt får utveckla de förmågor som anden besitter (under varje kvarleva nedan finns en ritualslagsmodifikation (RS-modifikation) som symboliserar andens inneboende motståndskraft).

Andebesvärjare som lyckas med ritualslaget har knutit anden till sig och därmed erhållit de förmågor som beskrivs för respektive kvarleva. Misslyckas andebesvärjaren får denne inte försöka igen på samma varelses kvarlevor utan måste besegra en ny av samma art för att kunna få den egenskap som just den artens kvarleva ger.

Att knyta en ande till sig tar vanligtvis en till två dagar och kräver andebesvärjarens fulla koncentration. Själva ritualen går till så att andebesvärjaren tillbringar en natt och en dag med kvarlevan vars ande han ska uppta. Andebesvärjaren sitter då i små trånga, röksefyllda utrymmen. Med rökelsens hjälp försätter andebesvärjaren sig i en slags trance som för honom till andevärlden där han försöker övervinna varelsens ande i en spirituell kamp (ritualslaget). Med stor noggrannhet och omsorg klär de sedan av kvarlevan från kött och senor. Varefter den poleras med oljor utvunna från speciella träd och örter. Rör det sig om tänder och klor poleras dessa och i de fall då det rör sig om pälsar kokas de i oljor för att sedan hängas upp för att torkas i de röksefyllda utrymmena. Riktigt erfarna andebesvärjare ristar även in små runor och symboler i sina nyförvärvade kvarlevor. Dessa runor och symboler medför inget annat än att kvarlevan ser bra ut.

### Människor och halvblod (Gerbanis och Nidendomen)

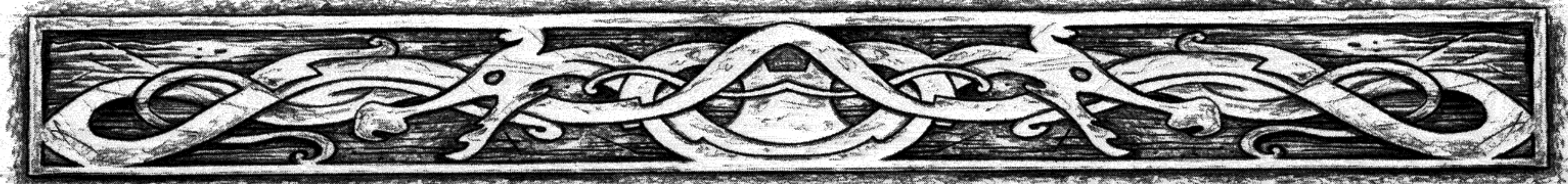
För att en präst ska kunna lära sig nya böner krävs det både studier och mental förberedelse. Men också att personen har en själslig tillgång till bönen i fråga, det vill säga han har fått förmågan att bruka bönen genom färdigheten Teologi. När en präst har fått en uppenbarelse om vilken bön det är han närmast ska få tillgång till måste han söka upp en kyrka eller ett kloster där han kan få lära sig hemligheterna bakom bönen av dem som redan kan den. Detta sker i uteslutande grad med hjälp av en lärare som genom färdigheten Pedagogik lär ut bönen till prästen. För att se om en präst lyckas lära sig bönen hemligheter slås ett INT-slag. Detta slag modifieras sedan med en modifikation som baseras på lärarens kunskaper i färdigheterna Bönekonst och Pedagogik, samt hur länge personen väljer att studera (se Bönekonst, s. 71 och Pedagogik, s. 70). För att en Präst ska kunna undervisa en annan krävs det att läraren har uppnått FV 13 i dessa båda färdigheter. Beroende av hur länge en präst väljer att studera en bön genererar även detta en plusmodifikation på slaget som sedan berättar om han har lärt sig förstå bönen och dess krafter. Att studera en bön hos en lärare tar ungefär två veckor, där varje dag vigs åt studier och meditation. För varje vecka av extra studier utöver de som krävs genererar studietiden +1 på prästens INT-slag (se tabell ovan).

| Extra studietid | Mod. |
|-----------------|------|
| 1 vecka         | +1   |
| 2 veckor        | +2   |
| 3 veckor        | +3   |
| +1 vecka        | +1   |

## Att aktivera den gudomliga kraften

Även om sätten för hur en gudomlig kraft släpps lös varierar måste prästen, oavsett ras och religion, lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen SPI. Det finns dock ett undantag till detta och det gäller alvernas och halvlängdsmännens förmågor som faller under kategorin Medfödda. För dessa förmågor krävs det endast att prästen koncentrerar sig. Färdighetsvärdet för att aktivera en gudomlig kraft, med undantaget alvernas och halvlängdsmännens medfödda förmågor, är därmed





lika med prästens SPI. För aktivering av dvärgarnas runor samt alvernas och halvlängdsmännens förmågor förekommer även modifikationer på dessa slag. Tillvägagångssätten för hur en präst aktiverar sin gudomliga kraft står det att läsa under respektive ras och religion nedan.

#### Alver och halvlängdsmän

När en präst ska aktivera en förmåga räcker det med att han koncentrerar sig på förmågan ifråga. För de medfödda förmågorna behövs det inga färdighetsslag men för de övriga förmågorna har prästen ett färdighetsvärde som är lika med hans SPI. Lyckas slaget aktiveras förmågan enligt beskrivningen. Skulle däremot slaget misslyckas anses effekten förbrukad tills dess att prästen kan utnyttja den igen. Vissa förmågor har en modifikation (se s. 135 i grundregelboken) på färdighetsvärdet. Den angivna siffran är det plus eller minus som prästen får lägga till sitt FV vid tid för användning.

En präst behöver aldrig lägga till något på sitt initiativslag för att aktivera en förmåga. Kunskapen sitter där som en färdighet och kan kallas fram direkt utan någon fördröjning. Därför slår prästen ett vanligt initiativslag för att bestämma när förmågan aktiveras. Prästen behöver heller inte avbryta sina planer att aktivera en förmåga om han blir anfallen eller på annat sätt störd, såvida han inte blir medvetlös, dör eller något annat speciellt händer.

#### Dvärgar

När en Thul ska aktivera kraften ur en runa han lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen SPI. Lyckas slaget aktiveras runans effekt enligt beskrivningen. Skulle däremot slaget misslyckas anses effekten förbrukad tills dess att thulen har rätt att utnyttja den igen. Vissa runor har en modifikation (se s. 132 i grundregelboken) på färdighetsvärdet (SPI-slaget). Den angivna siffran är det plus eller minus som thulen får lägga till sitt FV vid tid för användning.

En Thul behöver aldrig lägga till något på sitt initiativslag för att aktivera en runa. Kunskapen sitter där mer som en färdighet och kan kallas fram direkt utan någon fördröjning. Därför slår thulen ett vanligt initiativslag för att bestämma när runan aktiveras. Thulen behöver heller inte avbryta sina planer att aktivera en runa om han blir anfallen eller på annat sätt störd, såvida han inte blir medvetlös, dör eller något annat speciellt händer

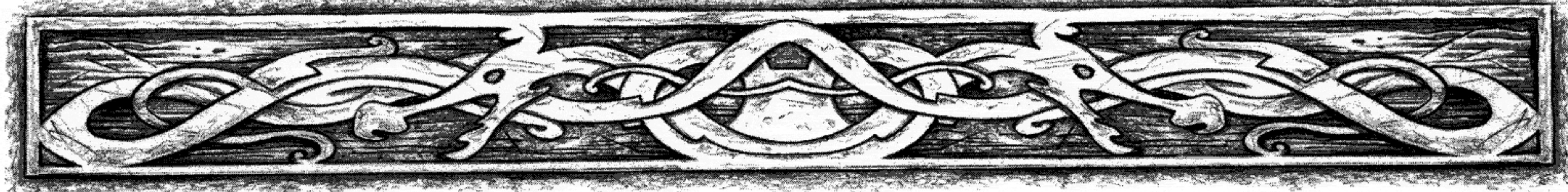
#### Människor och halvblod (Hamingjes)

När en andebesvärjare ska framkalla en andes krafter och egenskaper ur en varelses kvarleva måste han lyckas med ett grundegenskapsslag i grundegenskapen SPI. Detta slag kan sedan modifieras med eventuella svårighetsmodifikationer för respektive kvarleva och nivå (se s. 156 i *Jorges Bestiarium*). Detta gäller dock inte de kanaliseringar som efter ritualet klassas som permanenta. För dessa räcker det med ett lyckat rituelslag (se *Att få en gudomlig förmåga* på förra uppslaget) för att alltid vara aktiva. När det står »Ingen» på modifikationen betyder det att kanaliseringen startar på befallning eller att den alltid är i gång (permanent) och inget slag behöver därför slås. Där det står en siffra efter »Modifikation» krävs dock alltid ett färdighetsslag. Prästen måste dock slå ett initiativslag för att se när i stridsrundan han börjar med kanaliseringen. Till initiativslaget adderas den effektgrad (amatör +1, lärling +2 och så vidare) som kanaliseringen läggs på. När dessa segment har passerat och om andebesvärjaren har lyckats med SPI-slaget träder effekten av kanaliseringen igång. Misslyckas andebesvärjaren däremot med SPI-slaget kommer han inte i kontakt med kvarlevans ande, vilket medför att kanaliseringen är förbrukad. Skulle en andebesvärjare bli anfallen eller störd under de segment som han kanaliserar kraften avbryts genast kanaliseringen vilken därmed är förbrukad.

#### Människor och halvblod (Gerbanis och Nidendomen)

När en präst ska framkalla den gudomliga kraften gör han det genom en så kallad maktbön. Alla maktböner har en inledande fras och tillsammans med den inledande frasen och ibland något heligt föremål eller osynliga tecken påkallar prästen gudens uppmärksamhet. För att se om en böneläggare lyckas med detta slår han ett SPI-slag. Alla böneläggare som väljer att framkalla sin gudomliga kraft istället för att göra en annan handling måste slå ett initiativslag för att se när i stridsrundan han börjar med maktbönen. Till initiativslaget adderas den effektgrad (Amatör +1, Lärling +2 och så vidare) som bönen läggs på. När dessa segment har passerat och om prästen har lyckats med SPI-slaget träder maktbönens effekt igång. Om böneläggaren lyckas med SPI-slaget ger bönen önskad effekt. Misslyckas prästen däremot med SPI-slaget kommer böneläggaren inte i kontakt med sin gud, vilket medför att bönen är förbrukad.





Vid ett misslyckande i att försöka känna till extraktets alla basämnen kan personen dock känna till vilka basgrupper av ämnen som är inblandade och därmed lindra effekten av extraktet något.

Det som avgör hur mycket en person får veta om ett extrakt då denne har misslyckats med ett igenkännande är storleken på differensen, skillnaden, mellan tärningsslaget och det modifierade färdighetsvärdet. Differensen används sedan i tabellerna längst ner på föregående sida där resultatet visar hur mycket av ett extrakts effekt som hämmas efter en neutralisering (det är alltid upp till spelledaren att bedöma extraktets verkan efter ett försök till neutralisering av extraktet). Detta förutsätter självklart att personen ifråga har de ämnen ur motpolernas basgrupper som krävs för att neutralisera extraktet. Vilka dessa ämnen är bestämmer spelledaren utifrån extraktets basämnen. För att effekten av ett extrakt ska kunna neutraliseras på bästa möjliga sätt behövs ett basämne som ligger så nära extraktets basämnes motpol som möjligt.

## Neutralisering av extrakt

För att ett extrakt ska kunna neutraliseras får inte felmarginalen, det vill säga summan av ämnens STY som personen inte känner till att bli allt för stor. Beroende av extraktets komplexitet kan felmarginalen vara olika stor för att neutraliseringsförsöket ska kunna få effekt (se tabell nedan). Misslyckas en person med att känna igen ett ämne men lyckas utröna dess basgrupp kan han neutralisera effekten något. Ju fler basämnen som ingår i ett extrakt desto mindre felmarginal får basämnet ha. Hur mycket av effekten som neutraliseras beror på extraktets komplexitet. Ett extrakt av komplexitet 1 och felmarginal  $STY \pm 6$  har större chans att neutraliseras än ett extrakt av komplexitet 4 med samma felmarginal.

En person som försöker stoppa ett extrakts effekt genom att neutralisera det med ämnen ur fel basgrupper kan förvärra effekten och det är upp till spelledaren att avgöra vad som händer.

**Exempel:** En person som försöker neutralisera ett extrakt av komplexitet 2 får högst ha en total felmarginal på  $STY \pm 8$  för att effekten ska neutraliseras något. Med detta menas att om han vet det ena basämnet har han en felmarginal på  $STY \pm 8$  för det andra. Känner han inte till något av basämnena men vilka basgrupperna de tillhör har han fortfarande liten chans till att neutralisera effekten. Detta betyder att om han väljer två basämnen som båda skiljer sig  $STY \pm 4$  kan han fortfarande neutralisera effekten något.

## Undantag

Det finns dock undantag från dessa regler kring komplexitet och styrka. Undantagen gäller de få basämnen som ensamma har en hög komplexitet och därmed en hög styrka. Dessa basämnen är dock mycket ovanliga men förekommer då och då i både växt- och djurriket. Dessa basämnen kan ensamma vålla stor skada eller åstadkomma storslagna effekter

| Felmarginal | Komplexitet 1 | Komplexitet 2 | Komplexitet 3 | Komplexitet 4 |
|-------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| $\pm 1$     | 90%           | 80%           | 70%           | 60%           |
| $\pm 2$     | 80%           | 70%           | 60%           | 50%           |
| $\pm 3$     | 70%           | 60%           | 50%           | 40%           |
| $\pm 4$     | 60%           | 50%           | 40%           | 30%           |
| $\pm 5$     | 50%           | 40%           | 30%           | 20%           |
| $\pm 6$     | 40%           | 30%           | 20%           | 10%           |
| $\pm 7$     | 30%           | 20%           | 10%           | —             |
| $\pm 8$     | 20%           | 10%           | —             | —             |
| $\pm 9$     | 10%           | —             | —             | —             |
| $\pm 10$    | —             | —             | —             | —             |

som till exempel lindormens hjärta och vissa svampar, se *Jorges Bestiarium* för mer information om dessa exempel.

## Basämnenens vanlighet

Ett basämnes vanlighet speglar hur svårt det är för en person att ha kännedom om basämnet beroende av dess vanlighet i naturen och hur känt ämnet i sig är. Ett basämne med STY 1 kan vara lika ovanligt eller vanligt som ett basämne med STY 10. Beroende av färdighetsvärdet i färdigheterna Botanik, Zoologi och Extraktkunskap känner personen till olika stor mängd basämnen (se tabell till höger). Har personen ett högt FV i Extraktkunskap känner han till basämnet men vet inte var han kan skaffa det i naturen. Har samma person dessutom högt FV i Botanik och/eller Zoologi känner han dessutom till var och hur han kan skaffa fram basämnet.

| Värde | Vanlighet        | FV    |
|-------|------------------|-------|
| 1     | Mycket vanligt   | 1-3   |
| 2     | Vanligt          | 4-7   |
| 3     | Sällsynt         | 8-11  |
| 4     | Mycket sällsynt  | 12-15 |
| 5     | Ytterst sällsynt | 16+   |

## Förenklade extraktregler

För att tillverka ett extrakt slås ett färdighetsslag för den aktuella underfärdigheten. Slaget modifieras beroende av hur potent extraktet ska bli och det är upp till spelledaren att bedöma modifikationen. Färdighetsslaget slås dolt av spelledaren och om lyckat fungerar extraktet som det ska och vid ett misslyckande är det förstört och går inte att använda.

För att känna igen ett extrakt slås ett färdighetsslag för underfärdigheten Upptäcka extrakt. Slaget modifieras beroende av hur potent och sällsynt extraktet är och det är upp till spelledaren att bedöma modifikationen. Färdighetsslaget slås dolt av spelledaren och om lyckat vet upptäckaren vilket extrakt det är och vad som krävs för att neutralisera det.

## Exempel på olika extrakt

Nedan följer några få exempel på extrakt som en person kan framställa beroende av färdighetsvärde, samt några basämnen. Extrakten som finns representerade nedan ska sedan användas som riktlinjer för olika droger och gifter som personen kan tillverka.

### Botaniska basämnen

Exempel på basämnen från växtriket.

#### Allna

STY: 10

Basgrupp: Växtriket [ - - ]

Utseende: En liten gul blomma med bladig stjälk och rosettblad

Vanlighet: 5. Ytterst sällsynt

Användbara delar: Blomman

1 dos: 1 blomma

Växtplats: På slättlandet i södra Trudvang

Preparering: Kokas i olja

Effekter: Ingen

#### Gaveblom

STY: 2

Basgrupp: Växtriket [ + ]

Utseende: En långstjälkad växt med en blå blomma och blad vid roten

Vanlighet: 4. Mycket sällsynt

Användbara delar: Stjälken

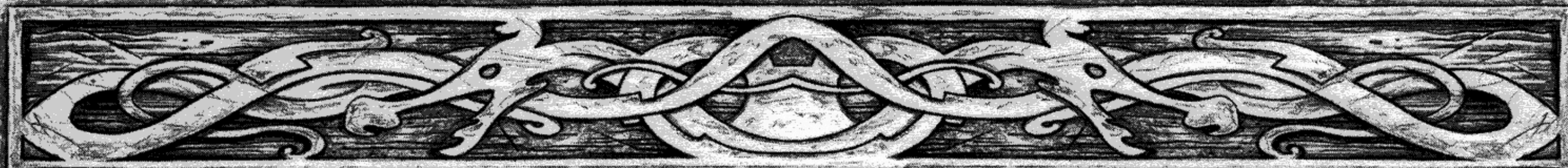
1 dos: 3 st stjälkar

Växtplats: På bergsluttningar i sydvästra Trudvang

Preparering: Torkning av stjälken varefter den pulveriseras i en mortel

Effekter: Ingen





## Lokalur

**STY:** 8  
**Basgrupp:** Växtriket [ + + ]  
**Utseende:** Grönsvarv lav  
**Vanlighet:** 4. Mycket sällsynt  
**Användbara delar:** Allt  
**1 dos:** 20 g  
**Växtplats:** På bergstoppar i Jarn-gand  
**Preparering:** Torkning varefter den pulveriseras i en mortel  
**Effekter:** Ingen märkbar utan för-stärker och accelererar andra basämnen

## Vissmarsört

**STY:** 4  
**Basgrupp:** Växtriket [ - - ]  
**Utseende:** En knähög och tät buske med mycket små blad  
**Vanlighet:** 2. Vanlig  
**1 dos:** 1/5 buske  
**Växtplats:** I undervegetationen av lövskogar  
**Användbara delar:** Blad  
**Preparering:** Krossas i mortel och blandas med 1 dl linolja  
**Effekter:** Avtrubbande och be-rusande effekt under 176 tim-mar; -2 i SMI och PER

**Utseende:** Trögflytande vätska  
**Intagningssätt:** Blodomloppet  
**Effekt:** Mycket farligt muskelgift, eftertraktat av missdådare.  
 (Se s. 64 i grundregelboken).

## Virkelin

**Typ:** Läkedrog  
**STY:** 6  
**Komplexitet:** 2  
**Ingredienser:** 1 dos Gaveblom, V [ + ] och 2 doser Vissmarsört, V [ - - ]

## Dos: 1st

**Tillagning:** Basämnen blandas samman i en mortel.  
**Utseende:** Grågrön gelé  
**Intagningssätt:** Grötomsdag  
**Effekt:** Vid grötomsdag helas kroppsdelen 178. Personen som lagt grötomsdag måste dock ha lyckats med ett färdig-hetsslag för färdigheten För-sta hjälpen.

## Zoologiska basämnen

Exempel på basämnen från djurriket.

### Björntunga

**STY:** 4  
**Basgrupp:** Djurriket [ + + ]  
**Vanlighet:** 2. Vanlig  
**1 dos:** ¼ tunga  
**Boplats:** Varierar  
**Preparering:** Torkas  
**Effekter:** Inga

### Boplats: Varierar

**Preparering:** Läggs i ½ dl alkohol  
**Effekter:** Inga

### Svartspindel

**STY:** 9  
**Basgrupp:** Djurriket [ + ]  
**Vanlighet:** 3. Sällsynt  
**1 dos:** 1 st spindel  
**Boplats:** Varierar  
**Preparering:** Krossas  
**Effekter:** Bett ger skador enligt muskelgifter (se s. 64 i grund-regelboken)

### Getinggadd

**STY:** 3  
**Basgrupp:** Djurriket [ - ]  
**Vanlighet:** 2. Vanlig  
**1 dos:** 20 st gaddar

## Extrakt

Exempel på några olika extrakt, framställda av basämnen ovan.

### Björntass

**Typ:** Drog  
**STY:** 15  
**Komplexitet:** 3  
**Ingredienser:** 1 dos Björntunga, D [ + + ]; 1 dos getinggadd, D [ - ]; 1 dos Lokalur, V [ + + ]  
**Dos:** 1 st  
**Utseende:** Grågrön gelé  
**Intagningssätt:** Sväljes  
**Effekt:** Personen som sväljer ex-traktet erhåller 173 + 1 extra i STY under 176 + 3 minuter var-efter han får -2 i STY under 173 timmar på grund av fysisk utmattning

## Dos: 1 st

**Tillagning:** Gaveblompulvret blandas med vatten och kokas. Ångan som bildas leds in i ett kylrör och blir till vätska igen.

## Utseende: Vätska

**Intagningssätt:** Drickes  
**Effekt:** Helar valfri kroppsdelen med 176 KP

## Svart död

**Typ:** Gift (muskelgift)  
**STY:** 27  
**Komplexitet:** 3  
**Ingredienser:** 1 dos Svartspindel, D [ + ]; 1 dos Allna, V [ - - ]; och en dos Lokalur, V [ + + ]  
**Dos:** 6st

**Tillagning:** Allnaoljan och lo-kalurpulvret blandas samman, upphettas och kyls varefter den krossade svartspindeln blandas ned i blandningen.

### Gavehjälp

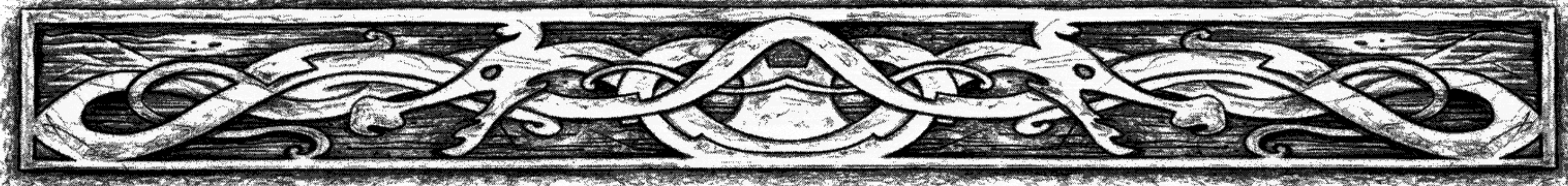
**Typ:** Läkedrog  
**STY:** 2  
**Komplexitet:** 1  
**Ingredienser:** 3 doser Gaveblom, V [ + ] och 2 dl vatten

## Utrustning för framställning av extrakt

| Föremål        | Pris (sm) | Användning   |
|----------------|-----------|--|
| Alkohol (1 dl) | 1         | För att konservera ämnen och göra rent verktyg samt elda med   |
| Blåsbälg       | 3         | För att hetta upp elden  |
| E-kolv         | 22        | Gjord i glas och ser ut som en upp- och nedvänd tratt med botten. Används för kokning och upphettning av ämnen och vätskor så att inte allt för mycket gas frigörs utan stannar i behållaren |
| Fyrfat         | 5         | För upphettning  |
| Fyrglas        | 18        | För att hetta upp och blanda ämnen i   |
| Glasburk       | 20        | För att hetta upp och blanda ämnen i men även för förvaring  |
| Glasflaska     | 25        | För att hetta upp och blanda ämnen i men även för förvaring  |
| Glaskolv       | 30        | För att hetta upp ämnen och blanda gaserna och sedan ta vara på de avkylda gaserna i vätske- eller gasform   |
| Glaslins       | 14        |  |
| Glasrör        | 28        | För ledning och kylning av gaser och vätskor   |
| Glasstav       | 10        | För omrörning av blandningar   |
| Keramikkärl    | 7         | För förvaring av ljuskänsliga ämnen  |
| Kittel (1 l)   | 8         | För upphettning och kokning  |
| Kork           | 0,1       | För att tillsluta olika behållare  |
| Mortel         | 2         | För att krossa och pulverisera fasta ämnen   |
| Måttats        | 4         | För att mäta storleken på olika fasta ämnen  |
| Mätglas        | 13        | Ett graderat glasrör för exakta mått av vätskor  |
| Pincetter      | 1         | Att hantera och röra fasta ämnen utan hudkontakt   |
| Pipett         | 16        | Ett mycket smalt glasrör med avsmalnad mynning   |
| Plåtlåda       | 19        | För upphettning av ämnen (ugn)   |
| Provrör        | 13        | För att hetta upp och blanda ämnen i   |
| Retort         | 36        | Glaskolv med lång nedåtriktad hals med smal mynning. Används vid destillering  |
| Smältdegel     | 10        | Används för att smälta fasta ämnen   |
| Ställning      | 8         | Används för att sätta upp utrustningen i olika ställningar   |
| Tratt          | 4-20      | Både av glas, metall och porslin (pris beroende av material)   |
| Trefot         | 5         | Ställning att ställa behållare på för uppvärmning  |
| Tång           | 3         | För att kunna hålla i upphettade behållare   |
| Vattenbalja    | 6         | För hastig avkylning   |
| Våg            | 10        | För att väga upp exakta kvantiteter.   |

Glas är väldigt svårt att göra och få tag på. Därav de höga priserna.





# UTRUSTNING

EN ÄVENTYRARE UTAN en egen äventyrarutrustning är ingen riktig äventyrare finns det de som säger. En upptäcktsresa utan proviant eller köksutrustning skulle aldrig fungera i praktiken. En resa utan de förnödenheter som gör livet till fots drägligt skulle sluta vid första och bästa härbärge. En regnig dag utan torra ombyteskläder vid dagens slut får även den mest erfarne att önska han satt i sitt hem med fötterna framför brasan. Exemplet är oräkneliga och visar hur enormt viktigt det är att ha med sig den rätta utrustningen då man befinner sig ute på en resa.

Det gäller alltid att förse sin rollperson med det nödvändigaste. Vad som inte finns nedtecknat på utrustningslistan har han heller inte i sin ägo. Nödvändiga saker att ha med i sin ryggsäck eller på vagnen kan vara olika ljuskällor såsom facklor, eldon och fnöske, men det viktigaste av allt är nog att maten och drycken räcker. Andra viktiga förnödenheter är ombyteskläder, tält, filter, köksutrustning och ätredskap, för att nämna något som bör finnas med på en äventyrars utrustningslista vid sidan av vapen och rustningar.

## Pengar

I Trudvang finns det tre sorters mynt. Dessa tre slag är kopparmynt (km), silvermynt (sm), och guldmynt (gm). Ett guldmynt är värt tio silvermynt och ett silvermynt är värt tio kopparmynt, vilket gör att ett guldmynt är värt hundra kopparmynt. Dessa tre myntsorter finns sedan i tre olika valörer: 10, 5 och 1. Den som är värd 10 är formad som en rektangel, den som är värd 5 är formad som en cirkel och den som är värd 1 är formad som en triangel. Dessa mynt är alla stämplade olika beroende av var de har sitt ursprung ifrån, men myntets värde skiljer sig inte något åt.

## Vapen och rustningar

I Trudvangs ibland mycket hårda och farliga värld är det viktigt att kunna försvara sig mot den mängd av faror som kan dyka upp runt hörnet. Faror som man inte alltid kan springa iväg från eller gömma sig för. På grund av detta kan det vara bra att utrusta de rollpersoner som inte kan skydda sig genom religion eller magi med vapen och rustningar. Beroende på vart man vänder sig i världen ser inte en rollpersons vapen och rustningar likadana ut. Dessa skiljer sig markant mellan de olika världsdelarna men även också då det gäller de olika raserna. Beroende av vilken ras det är som står för tillverkningen och var ifrån den kommer ser den olika ut. Vad ett folkslag favoriserar bland utrustning ratas av ett annat. Nedan följer beskrivningar för hur en typisk rustning och hur de typiska vapnen ser ut för de olika raserna.

### Dvärgiska vapen och rustningar

Av Trudvangs alla vapen och rustningar anses de dvärgiska hålla absolut högst klass. De är välsmidda och välgjorda med stor omsorg och omtanke. Eftersom dvärgarna ser skönheten i materialet och inte i utsmyckningen är de oftast enkla till form och stil. De bär raka mönster med hårda och skarpa kanter. Dvärgvapen är i regel också både kortare och tjockare än människornas eller alvernas vapen. De består sällan av några utsmyckningar utöver de som behövs för ändamålet eller för att särskilja vapnet från andra liknande. De flesta dvärgiska vapen eller rustningar

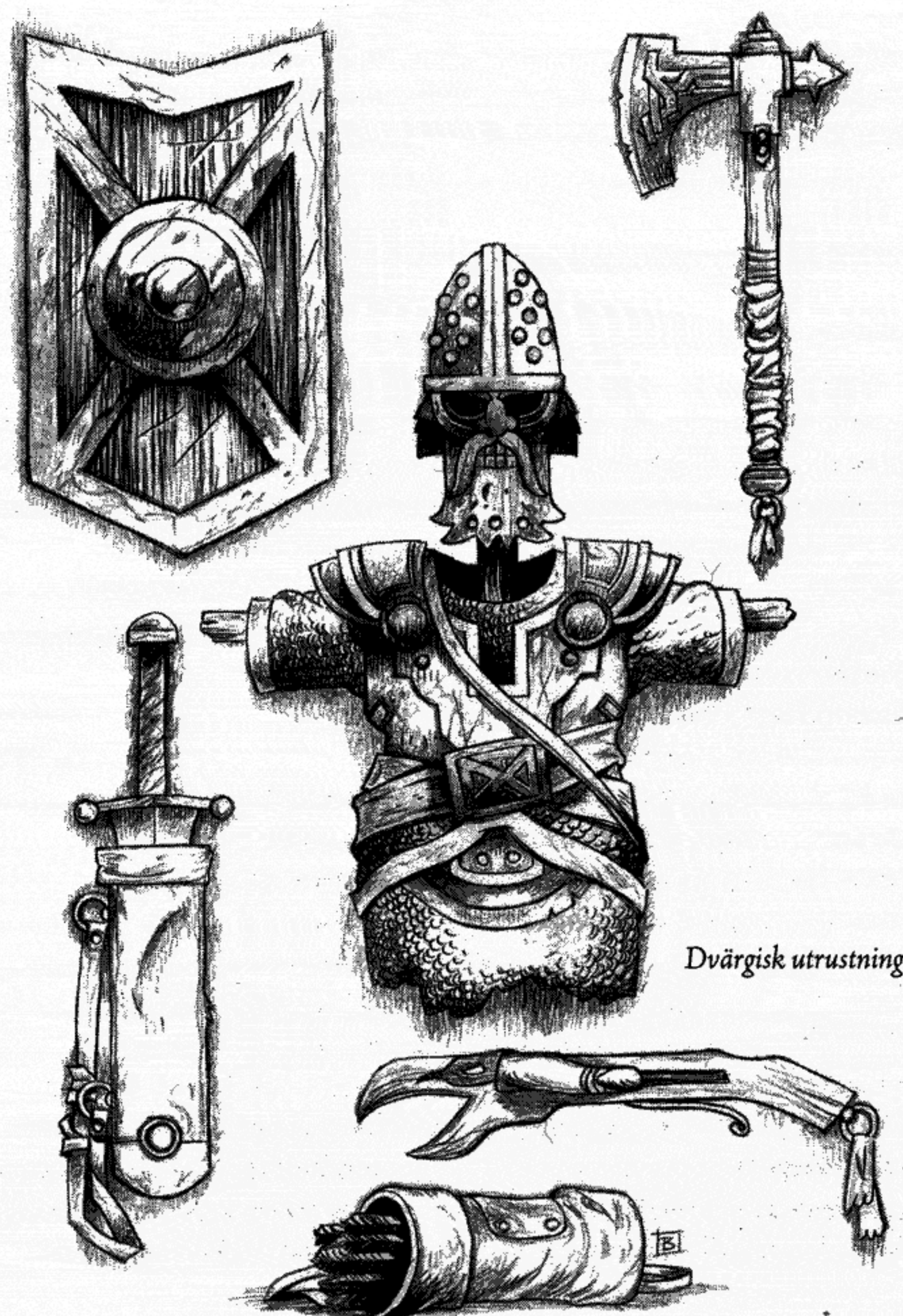
bär oftast någon form av bomärke eller signatur för att det lättare ska gå att känna igen. Dvärgar smider sina vapen och rustningar i järn, men det händer i sällsynta fall att det även görs vapen och rustningar av den legendariska metallen mithril (se modifieringar för mithrilen nedan). En del säger att det är dvärgarnas stora kärlek till metallen som får dem att använda extra mycket metall i sitt smide.

Samtliga dvärgiska vapen smidda i järn ökar sin skada med: 1 för lätta vapen, 2 för medeltunga vapen och 3 för tunga vapen. De ökar sitt brytvärde med 30 %.

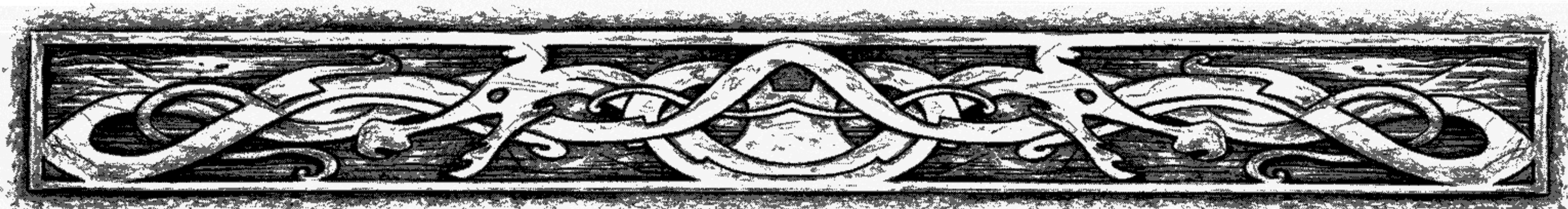
Dvärgrustningar liksom dvärgvapen är både välgjorda och gedigna. En dvärgrustning består oftast av ett inre lager av ringbrynja, eller förstärkt läder och ett yttre av järnplattor som sammanfogats. Fördelen med dem är att de skyddar bättre. Alla dvärgrustningar från ringbrynja (rv 6) och uppåt ökar sitt rv med 1. En dvärgringbrynja har således rv 7, Ringförstärkt fjällpansar rv 8, Fjällpansar rv 9 och så vidare.

Dvärgrustningar har dock, precis som dvärgarnas vapen, en liten nackdel. De väger 20 % mer än vad som är normalt för rustningstypen och är därför ganska otympliga och obekväma, men rustningarna ger för den delen inga andra rustningsmodifieringar.

Den som inte är dvärg har svårt att få tag på dvärgiska vapen och







rustningar och de få gånger som de är till salu utanför den dvärgiska marknaden kan man få betala både det dubbla och det tredubbla priset.

### Alviska vapen och rustningar

Alviska vapen och rustningar är oftast lätta och smidiga att använda. Till skillnad från dvärgarna ser alverna själva utsmyckningen på sina vapen, rustningar och övrig utrustning lika viktigt som att föremålet går att använda. De är ofta väldekorerade med olika alviska mönster och tecken. Alverna i söder föredrar stjärnmönster och måntecken, alverna i norr avancerade lövmönster och naturmönster i olika former.

Vapnen eller rustningar är sällan gjorda av järn utan är istället tillverkade av silver, brons eller av det mytomspunna alfarkaträslaget (se modifieringar för brons, silver och alfarka nedan). Alvernas svärd är ofta gjorda för att kunna användas med två händer. Eftersom de sällan bär sköld vill de kunna slåss med sina vapen både tvåhandsfattade och enhandsfattade, därav de långa handtagen på även de kortaste svärderna.

Alver bär sällan tyngre rustningar än nitat läder, men i tider av krig och större väpnade konflikter händer det dock att tyngre rustningar tas på. Oftast tillverkar de sina läderrustningar av vildsvinsskinn som de sedan garvar och bearbetar. Läderrustningarna bär oftast samma mönster som de på både kläder och övrig utrustning. Insydda silvertrådar i lädret får rustningarna att skimra i månlyuset. När alverna drabbas av ofreden drar de på sig sina smidda rustningar som skyddar bättre än vad läderrustningarna gör och som är både smidigare och lättare än normala rustningar. Tack vare rustningens smidighet erhåller personen som bär den de rustningsmodifieringar som tillhör ett rv lägre. Detta betyder att en ringbrynja (rv 6) får de rustningsmodifieringar som en fjällförstärkt läderrustning har och så vidare. Det är mycket sällan som alvrustningar görs av typen bandrustning eller grövre.

### Wellihalldyas vapen och rustningar

Även om wellihalldyas är ett mycket fredsälskande släkte som skyr konflikter där vapen anses vara enda alternativ händer det dock att de då och då tvingas in i just sådana konflikter. Precis som alverna föredrar wellihalldyas att bära så lätta rustningar som möjligt. De är mycket inspirerade av alvernas utsmyckningar men gör dem på sitt egna sätt, ofta dekorerade med blommor och växter men lika ofta med olika djurmotiv. Det är främst hallidjas som bär blom- och växtmotiv medan wendijas bär djur- och blommotiv.

Wellihalldyas favoriserar kanske framför allt annat distansvapen såsom kortbågen eller slungan, eftersom de ogärna vill komma in i närstrid. Skulle de mot sin vilja hamna i närstrid föredrar de lätta vapen och då främst kortsvärdet eller dolken och vid sidan av dessa en liten sköld. Det finns även några få som använder slagsvärdet, ur den medeltunga klassen, i två händer.

Det är ytterst sällan som wellihalldyas bär smidda rustningar, utan föredrar sina egna linnetillverkade rustningar som skyddar lika mycket som läder eller nitat läder (om nitat) men bara väger hälften så mycket (se modifieringar för linne nedan).

### Människornas vapen och rustningar

Där dvärgarna utnyttjar hållbarheten och smidet i sina rustningar och vapen, och alverna smidigheten och snabbheten i sin utrustning lär sig människorna vapenkonsten, eller rustningskonsten. Det vill säga förmågan att anpassa sitt vapen och sin rustning från tillfälle till tillfälle. Människorna har varken bäst rustningar eller smidigaste vapnen, men de har lärt sig att utföra sina stridskonster beroende på vilken rustning de har på sig eller vilket vapen de strider med.

Rent generellt skiljer man på två typer av utformning eller stilar på människornas utrustning; den mittländska och den stormländska stilen.

Mittländarna anses i mångt och mycket vara de främsta av männis-

kornas smeder och deras bruk av vapen är vida känt över hela Trudvang. Den mittländska utrustningen används främst av folket i mittland och vastermark där också Nidendomen är förhärskande religion. Utrustningen anses modern men utformningen har djupa rötter ända sedan Drottningens tidsålder.

Den stormländska utrustningen bygger på att bäraren utnyttjar kraften och styrkan i den egna kroppen som både skydd och anfall. Den mittländska utrustningen är mer komplett och innehåller såväl järnmidda svärd som heltäckande rustningar.

I stormländerna är bruket av koppar stort och på grund av det tillverkas många av deras vapen och rustningar av just brons. Även järn används men eftersom det är en sällsynt och eftertraktad metall i hela osthem är den oftast för dyr för att användas till vapen och rustningar. Det finns dock en avgörande skillnad varför stormländare ofta föredrar lättare rustningar och inte mittländarna. Stormländaren lever ett liv nära naturen och strid sker oftast till fots. I mittland är bruket av häst mycket mer vanligt och därmed också en viktig del i kriget. Med hästen följer också tyngre rustningar och större vapen. Så är det naturligtvis inte alltid, men traditionens makt är större än både järn och andra ädla metaller.

Eftersom många anhängare av Nidendomen ser med avsky på svärd använder de i huvudsak olika stridsklubbor som närstridsvapen. Svärdet blir allt vanligare ju längre österut man kommer. I princip är svärdet nu viktigare i Majnjord än stridsklubban. I Tronland använder man överhuvudtaget aldrig stridsklubbor eftersom det anses för synonymt med Nidendomen. Stormländaren älskar både yxor och svärd och inte sällan struntar man i skölden för att istället kunna använda båda två. Ett vanligt vapen i vissa delar av stormländerna är den så kallade huggsabeln. Ett vapen som anses härstamma från kemorerna.

### Vapen och rustningar av ovanliga material

Det finns många olika material framställda under olika förhållanden och metoder. Nedan beskrivs några av dessa material som finns i Trudvang, samt modifieringar för dessa vid användande som vapen, rustningar eller sköldar.

#### Alfarka

Alfarka eller almagnit är det ovanliga träslag som alver använder sig av för att tillverka vapen och rustningar. Detta träslag är väldigt sällsynt vilket gör att vapen, sköldar och rustningar är lika sällsynta. Rustningar tillverkade av detta träslag har rv 4 eller 5 beroende om det är ett eller två lager. Rustningens vikt samt rustningsmodifieringar hämtas från rustningar med rv 2 eller 3, beroende om den är gjord med ett eller två lager. Vapen tillverkade av alfarka väger endast hälften av ett normalt vapen samt ökar sin skada med: 1 för lätta vapen, 2 för medeltunga vapen och 3 för tunga vapen. Brytvärdet är detsamma som för det normala vapnet. Sköldar tillverkade av alfarka har samma bv som en normal sköld men väger endast hälften.

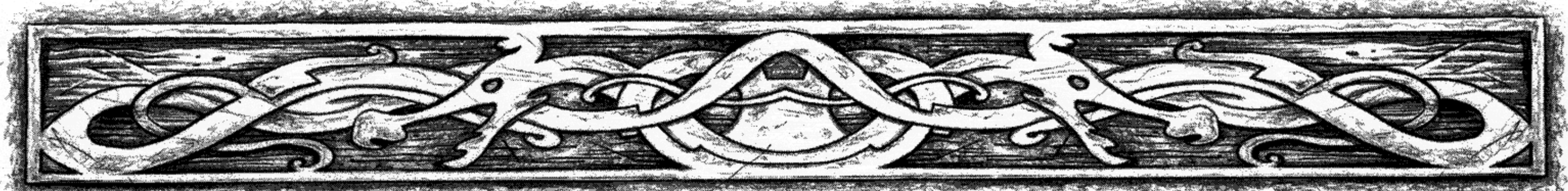
#### Brons

Brons är en legering av koppar och tenn. Alla vapen kan tillverkas av brons. Vapen med skärande egg samt stickvapen och pilspetsar får dock sin skada minskad med: 1 för lätta vapen, 2 för medeltunga vapen och 3 för tunga vapen. Priset för föremål av brons är 80 % av det vanliga. Rustningar tillverkade av brons har samma rustningsmodifieringar som de normala, väger endast 80 % av det vanliga men skyddar med ett rv lägre än det normala.

#### Brotbestben

Brotbestens skelett är väldigt hårt och hållbart. Dess tänder och skelett är ett utmärkt material att tillverka verktyg, vapen och rustningar utav. Alla verktyg, vapen och rustningar väger endast hälften av vad det nor-





malt skulle väga. En rustning tillverkad i brotbestben skyddar lika bra som en plåtrusrning (rv 12) men erhåller tack vare sin lätthet rustningsmodifikationer som om det vore rv 6. Sköldar och vapen av brotbestben ökar sin bv med 25 %. Brotbestben är ovärderliga och förekommer inte på den vanliga marknaden.

#### Drakskinn, -fjäll och -tänder

Drakens tänder är utmärkta spjutspetsar vilka ger +3 i skada. Sköldar och rustningar av drakfjäll eller drakskinn (frostdraken) är bland de absolut bästa man kan få tag i. Beroende av vilken drake en sköld eller rustning är tillverkad av erhåller bäraren olika skydd.

**Frostdrake:** En sköld klädd med frostdrakeskinn ökar sitt bv med 15 % medan vikten förblir den samma. Rustningsdelar gjorda av frostdrakeskinn har rv 8, där rustningsmodifikationerna hämtas från rv 4. Rustningsdelen skyddar (där den sitter) bäraren mot Frostdrakens himdräkt, normal köld samt mot is och köldbrevärjelse, dock inte mot himkroppens oerhörda köld.

**Järndrake:** En sköld klädd med järndrakefjäll ökar sitt bv med 30 % och sin vikt med 15 %. Rustningsdelar gjorda av järndrakefjäll har rv 16, där rustningsmodifikationerna samt vikten hämtas från rv 6. Rustningsdelen skyddar (där den sitter) bäraren mot järndrakens Magmaeld samt mot eldbesvärjelse.

**Logedrake:** En sköld klädd med logedrakefjäll ökar sitt bv med 20 % och sin vikt med 5 %. Rustningsdelar gjorda av logedrakefjäll har rv 10, där rustningsmodifikationerna samt vikten hämtas från rv 5. Rustningsdelen skyddar (där den sitter) bäraren mot, normal eld samt mot eldbesvärjelse.

**Stormdrake:** En sköld klädd med stormdrakefjäll ökar sitt bv med 10 % medan vikten förblir den samma. Rustningsdelar gjorda av stormdrakefjäll har rv 7, där rustningsmodifikationerna samt vikten hämtas från rv 3. Rustningsdelen skyddar (där den sitter) bäraren mot stormdrakens och logedrakens eldkvast samt mot eldbesvärjelse.

När en person som utsätts för någon av de attacker som de olika drakfjällen och drakhuden skyddar mot sätter upp sin sköld som skydd, skyddas de kroppsdelar som skölden täcker med följden att skadan som normalt skulle ges halveras där skölden täcker.

Föremål gjorda av drakmaterial är ovärderliga och förekommer inte på den vanliga marknaden.

#### Linne

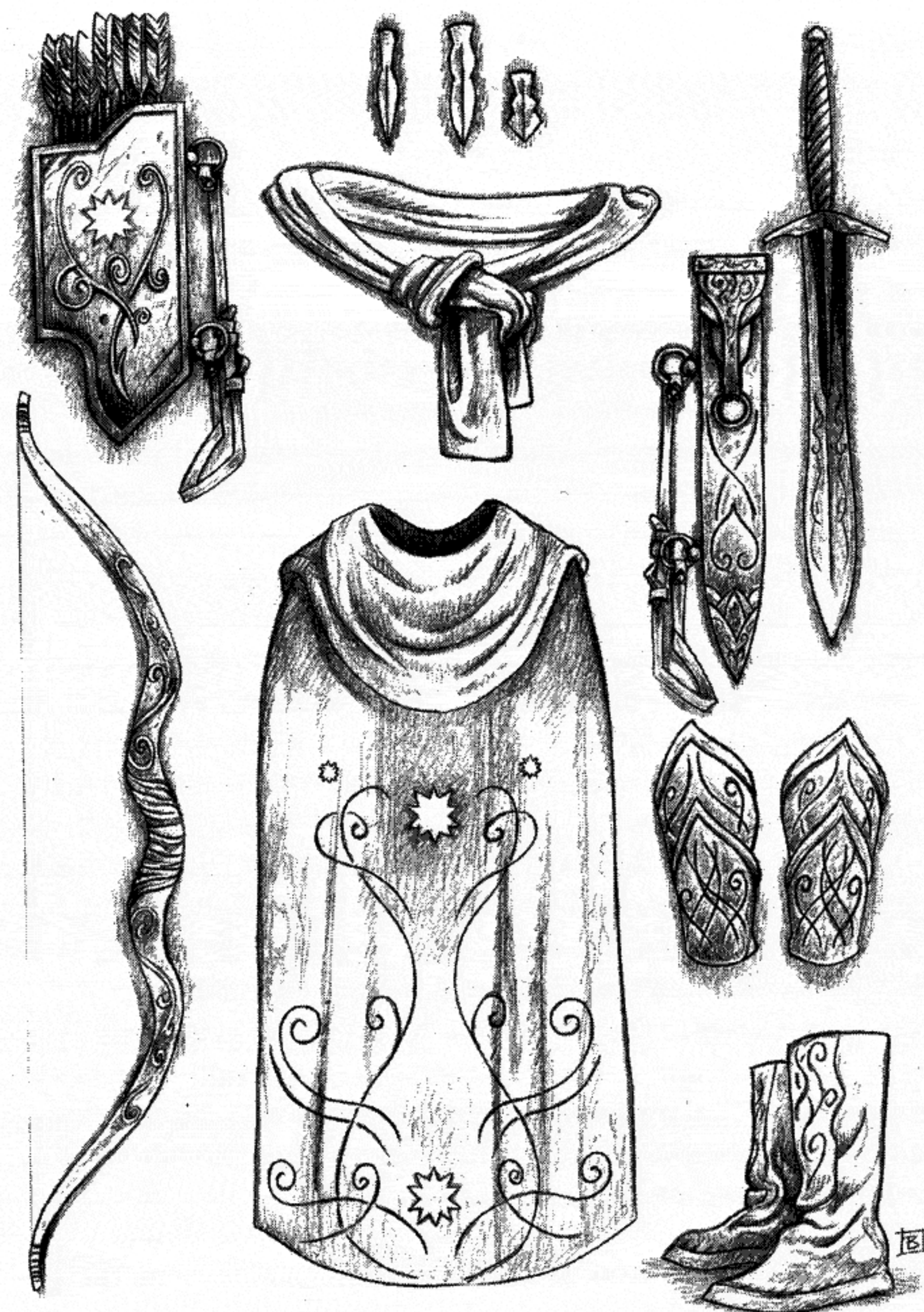
Wellihalldyas har genom århundraden av botanisk lära odlat fram ett speciellt slags lin ur vilket de kan tillverka ett hårt läderartat material. Genom att bearbeta linnet på rätt sätt får de fram ett mycket hårt material som de kan tillverka rustningar av. Linnerustningens rv motsvarar läder rv 3 men väger endast hälften av vad laderustningen gör. Rustningar tillverkade av linne kostar dubbelt så mycket som de en normal rustning gör.

#### Mithril

Mithril är en legendarisk och sällsynt metall som dvärgarna upptäckte djupt ner i sina gruvor. Den är lätt (60 % av järnets vikt), tålig, hård, vacker och lättarbetad om man känner till de rätta metoderna. Allt som tillverkas i detta material väger endast 60 % av sin normala vikt.

Alla sorters vapen kan tillverkas av mithril. Vapen med skärande egg samt stickvapen gjorda i mithril får sin skada ökad med: 2 för lätta vapen, 3 för medeltunga vapen och 4 för tunga vapen. Övriga vapen får sin skada ökad med: 1 för lätta vapen, 2 för medeltunga vapen och 3 för tunga vapen. Pilspetsar gjorda i mithril får sin skada ökad med 2. Brytvärdet (bv) för alla vapen och sköldar som tillverkas i materialet ökar med 20 %.

Alla smidesrustningar kan tillverkas av mithril. Rustningsdelar gjorda i mithril får sitt rv ökat med 4, rustningsmodifikationerna hämtas



Alvisk utrustning

dock från rustningens normala modifikationerna (en ringbrynja av mithril har rv 10 men dess rustningsmodifikationerna hämtas från rv 6 och väger endast 10,2 kg ( $17 \times 0,6 = 10,2$ )).

Mithril är dock mycket sällsynt och kostar (när man finner den) minst 20 gånger mer än de normala priserna för motsvarande föremål. Hemligheten med att smida mithril har stannat hos dvärgarna och endast dvärgarnas mästersmeder kan bearbeta metallen.

#### Rokjärn

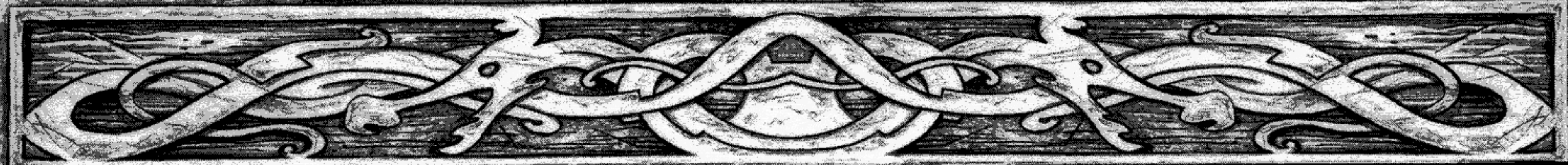
Rokjärnet är den blodröda legeringen som bildas då järn blandas med järndrakens magmablod. Detta järn är oerhört hårt och kan slipas mycket vasst vilket leder till att vapen smidda av denna legering ger betydligt mer i skada. Det finns dock en nackdel med denna legering och det är dess vikt. Alla vapen, sköldar och rustningar ökar sin vikt med 50 %.

Vapen smidda i rokjärn erhåller en skada på 173 för lätta vapen, 176 för medeltunga vapen och 176 + 3 för tunga vapen. Brytvärdet för dessa vapen höjs även med 30 % mot det normala. Smidesrustningar tillverkade i denna legering ökar sin rv med 6 medan modifikationerna hämtas från 2 rv över rustningens normala (en ringbrynja av rokjärn har rv 12 och dess rustningsmodifikationerna hämtas från rv 8 och väger 25,5 kg ( $17 \times 1,5 = 25,5$ )).

#### Silver

Silver är en tung och spröd metall. Alla smidesvapen och smidesrustningar går att tillverka i silver där vikten ökar med 20 % från det normala. Alla vapen får sin bv minskad med 10 % samt sin skada minskad med: 1 för lätta vapen, 2 för medeltunga vapen och 3 för tunga vapen. Rust-





ningsdelar tillverkade i silver får sitt RV minskat med 1, rustningsmodifikationerna hämtas dock från rustningens normala modifikationer (en ringbrynja av silver har RV 5 men dess rustningsmodifikationer hämtas från RV 6 och väger 20,4 kg ( $17 \times 1,2 = 20,4$ )).

Föremål tillverkade i silver kostar minst tio gånger så mycket som motsvarande järnföremål.

## Sten

Sten är svärbearbetat och det är endast dvärgarna som kan tillverka vapen helt i sten utan att hållbarheten försämras. Följande vapen kan tillverkas av sten: dolk, yxor, spjut och pil. Skadan för dessa vapen är normal men BV minskas med 30 % om de inte är dvärgtillverkade då även BV är normal.

## Trä

Trä används normalt bara till klubbor och påkar. I vissa kulturer förekommer dock spjut och pilar med spetsar som bara är vässade. Skadan för dessa vapen minskar med -2.

# Vapen

De olika vapnen som finns beskrivna här delas in i en av tre olika grupper, närstridsvapen, projektilvapen och kastvapen. För att kunna bemästra respektive vapen utan några större komplikationer bör personen ha ett FV i någon av färdigheterna Vapentechnik (närstrid) eller Vapentechnik (avståndsvapen), beroende av vilket vapen han vill hantera. Varje

vapen i nedanstående listor följs av en rad fakta. Först beskrivs vilken klass vapnet tillhör följt av dess initiativmodifikation (IM), vikt, brytvärde (BV), STY-krav, skada och pris.

Initiativmodifikationen (IM) visar hur smidigt eller klumpigt vapnet är att hantera och läggs till personens initiativslag.

Vapnets brytvärde (BV) visar hur mycket skada ett vapen kan stå emot innan det går sönder, som till exempel vid en parering.

STY-kravet visar vilken styrka, STY, en personen måste ha för att kunna använda det. Används vapnet med båda händerna räknas STY dubbelt. Vilket för vissa vapen är ett måste, som till exempel alla tvåhandsvapen, eller de vapen som helt enkelt är för tunga, har ett för högt STY-krav, för att rollpersonen ska kunna hantera det med en hand. Nedan följer vad STY-kravet betyder vid olika tillfällen.

**STY-krav lägre eller lika med STY:** Rollpersonen kan använda vapnet helt obehindrat med en hand och använder han det med två händer gör det ytterligare IT3 i skada.

**STY-krav högre än STY:** För att kunna använda vapnet obehindrat måste rollpersonen använda båda händerna. Använder han bara en hand minskar hans FV med -1 för varje STY-poäng som saknas

**STY-krav mer än dubbelt så högt som STY:** Rollpersonen orkar över huvud taget inte använda vapnet

**Speciella STY-krav:** De vapen som är märkta med en dolk (†) i vapentabellen, till exempel tvåhandssvärdet, kan användas med en hand endast om även användarens STO är högre än STY-kravet.

**Projektilvapen och STY-krav:** Om ett projektilvapens STY-krav är högre än rollpersonens STY orkar han inte spänna det. Tänk på att

STY dubblas när du använder två händer och det är därför projektilvapen har så höga STY-krav. Alla projektilvapen måste användas med två händer.

## Närstridsvapen

I Trudvang finns det många olika sorters närstridsvapen som varierar i en mängd olika utföranden och material. I stället för att placera dem alla här i en enda lång tabell fyller vi tabellen med de vapen som främst används i Trudvang i deras grundutföranden. Om sedan vapnet är tillverkat i järn, brons, mithril eller av dvärgar så får eventuella modifieringar läggas till vapnets fakta efteråt.

## Projektilvapen

Precis som med närstridsvapen skiftar projektilvapnen lika mycket i utseende och prestanda. För att kunna hantera ett projektilvapen med skadliga avsikter måste personen ha ett färdighetsvärde i färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) för aktuell vapengrupp. Det går dock att försöka använda ett projektilvapen med skadlig avsikt utan ett färdighetsvärde i färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) för aktuell vapengrupp (se *Stridskapacitet*, s. 33 för mer information).

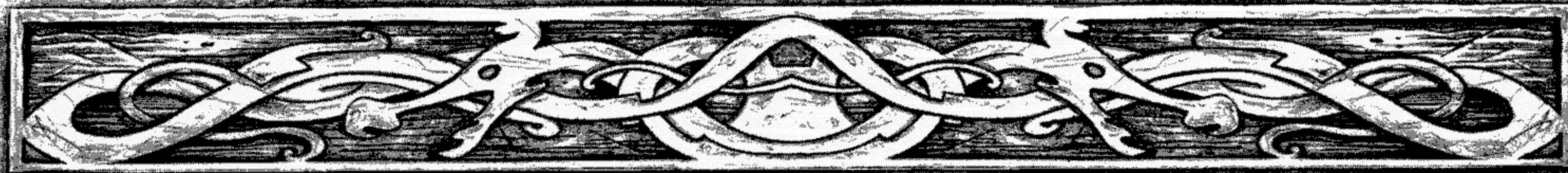
| Närstridsvapen         | Klass      | IM | Vikt(kg) | BV | STY-krav | Skada          | Pris (sm) |
|------------------------|------------|----|----------|----|----------|----------------|-----------|
| Dolk                   | Lätt       | +2 | 0,5      | 10 | 2        | 1T6 + 2 (3-8)  | 15        |
| Handyxa                | Lätt       | +2 | 1,5      | 15 | 5        | 1T8 + 2 (3-10) | 60        |
| Klubba                 | Lätt       | +2 | 1        | 10 | 3        | 1T8 + 1 (2-9)  | 3         |
| Kortspjut <sup>1</sup> | Lätt       | +2 | 1,5      | 13 | 5        | 1T8 + 1 (2-9)  | 24        |
| Kortsvärd              | Lätt       | +2 | 1,5      | 20 | 5        | 1T8 + 2 (3-10) | 65        |
| Kroksabel              | Lätt       | +2 | 2        | 18 | 6        | 2T6 (2-12)     | 85        |
| Piska                  | Lätt       | +2 | 2        | —  | 3        | 1T3 + 1 (2-4)  | 8         |
| Spikkubba              | Lätt       | +2 | 1,5      | 10 | 4        | 2T6 (2-12)     | 6         |
| Trästav                | Lätt       | +2 | 1        | 10 | 6†       | 1T6 (1-6)      | 7         |
| Bredsvärd              | Medeltungt | +4 | 2,5      | 20 | 10       | 2T6 + 2 (4-14) | 126       |
| Långspjut <sup>1</sup> | Medeltungt | +4 | 2,5      | 15 | 12†      | 3T6 (3-18)     | 55        |
| Morgonstjärna          | Medeltungt | +4 | 3        | 15 | 9        | 3T6 (3-18)     | 95        |
| Pik                    | Medeltungt | +4 | 2,5      | 15 | 16†      | 3T6 + 2 (5-20) | 65        |
| Slagsvärd              | Medeltungt | +4 | 3        | 20 | 9        | 3T6 (3-18)     | 204       |
| Stridsgissel           | Medeltungt | +4 | 3        | 14 | 9        | 2T8 + 1 (3-17) | 114       |
| Stridshacka            | Medeltungt | +4 | 2,5      | 12 | 8        | 2T6 + 3 (5-15) | 102       |
| Stridshammare          | Medeltungt | +4 | 3        | 20 | 9        | 2T6 + 1 (3-13) | 138       |
| Stridsklubba           | Medeltungt | +4 | 3        | 16 | 9        | 2T8 (2-16)     | 102       |
| Stridsslaga            | Medeltungt | +4 | 2,5      | 14 | 8        | 2T6 + 2 (4-14) | 120       |
| Stridsyxa              | Medeltungt | +4 | 2,5      | 15 | 8        | 2T8 + 1 (3-17) | 146       |
| Treudd                 | Medeltungt | +4 | 2        | 15 | 14†      | 2T8 (2-16)     | 85        |
| Hillebard              | Tungt      | +6 | 3,5      | 15 | 24†      | 4T6 (4-24)     | 202       |
| Lans <sup>2</sup>      | Tungt      | +6 | 4        | 20 | 26†      | 2T8 + 4 (6-20) | 102       |
| Tvåhandsslaga          | Tungt      | +6 | 3,5      | 15 | 24†      | 3T6 + 2 (5-20) | 193       |
| Tvåhandshacka          | Tungt      | +6 | 4        | 15 | 26†      | 3T6 + 3 (6-21) | 142       |
| Tvåhandshammare        | Tungt      | +6 | 4        | 20 | 26†      | 4T6 (4-24)     | 248       |
| Tvåhandsklubba         | Tungt      | +6 | 3,5      | 16 | 24†      | 3T6 + 2 (5-20) | 166       |
| Tvåhandssvärd          | Tungt      | +6 | 4        | 20 | 26†      | 4T6 + 1 (4-25) | 264       |
| Tvåhandsyxa            | Tungt      | +6 | 4        | 15 | 26†      | 4T6 + 2 (6-26) | 239       |

1. Dessa vapen kan användas som trästavar. STY-kravet ändras dock inte.

2. Kan användas som en tornerlans med en hand om personen är beriden och kilar fast lansens under armen.

† Dessa vapen kan endast användas med en hand om även användarens STO är högre än STY-kravet. Gäller ej trästavar eller långspjut för dessa kan man aldrig använda med en hand.





Beroende på en persons FV i färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) för aktuell vapengrupp kan personen skjuta olika långt. Räckvidden i tabellen till höger visar hur långt det maximalt går att skjuta för att projektilen fortfarande ska kunna träffa målet med skadlig verkan. Till höger finns en tabell med de mest vardagliga projektilvapnen som används i Trudvang.

## Kastvapen

Alla som vill kasta ett kastvapen med skadlig avsikt måste ha ett färdighetsvärde i färdigheten Vapentechnik (kastvapen). Personen kan då kasta ett kastvapen ett visst antal meter som beror på personens STY, FV i färdigheten Vapentechnik (kastvapen) samt vapnets vikt. Det går dock att försöka kasta ett kastvapen med skadlig avsikt utan ett färdighetsvärde i färdigheten (se *Stridskapacitet*, s. 33 för mer information). Tabellen till höger visar hur långt en person kan kasta ett vapen av en viss vikt med skadlig verkan.

**Exempel:** En person med STY 12 och FV 4 i färdigheten Vapentechnik (kastvapen) kan kasta ett kastvapen som väger mellan 0,1 och 0,4 kg ( $12 \div 30$ ) upp till 16 meter ( $12 + 4$ ), ett kastvapen som väger mellan 0,4 och 0,6 kg ( $12 \div 20$ ) upp till 12 meter ( $[(STY + FV) \times 0,75]$ ) och ett kastvapen som väger mellan 0,6 och 1,2 ( $12 \div 10$ ) kg upp till 8 meter ( $[(STY + FV) \div 2]$ ).

Skulle rollpersonen även ha ett FV i färdigheten Kasta erhåller han modifieringar enligt tabellen ovan till höger då han kastar ett kastvapen.

## Sköldar

I princip är sköldar de enda föremålen som en person med säkerhet kan parera med, eftersom endast de har ett tillräckligt högt brytvärde. Givetvis kan en person som vill, använda sitt svärd för att parera med. Han riskerar dock i mycket större utsträckning att det går sönder än om han väljer att parera med sköld.

## Rustningar

Att resa ensam eller i mindre grupper i Trudvangs vildmarker är synnerligen osäkert. En mångfald av faror och bestialiteter lurar runt krönen och i skuggorna där de väntar på att få snärja en olycklig stackare. Det bästa sättet att skydda sig mot dessa faror är att stanna hemma vid brasan med ett varmt stop mjöd. Måste man likväl ge sig av ut på resa är rustningar ett mycket bra sätt att skydda sig på. Det finns en mängd olika varianter av rustningssorter, vissa skyddar lite andra skyddar mer. I regel är det så att den rustning som skyddar mycket är också mycket otymplig att bära medan den som skyddar lite är lätt och flexibel att rö-

| Sköldar         | Klass      | Vikt (kg) | BV    | STY-krav | Pris (sm) |
|-----------------|------------|-----------|-------|----------|-----------|
| Liten sköld     | Lätt       | 2         | 20    | 5        | 31        |
| Medelstor sköld | Medeltungt | 4         | 25    | 10       | 62        |
| Stor sköld      | Tungt      | 6         | 30    | 14       | 85        |
| Kroppssköld     | Tungt      | 8-12      | 30-40 | 16-18    | 150       |

| Projektilvapen               | Klass      | IM | Vikt (kg) | Räckvidd                | STY-krav | Skada                  | Pris (sm) |
|------------------------------|------------|----|-----------|-------------------------|----------|------------------------|-----------|
| Blåsrör                      | Lätt       | +2 | 0,2       | $(FYS + FV) \div 2$ m   | 1        | 1T2 <sup>1</sup> (1-2) | 14        |
| Kortbåge <sup>1</sup>        | Lätt       | +2 | 1         | $60 + (FV \times 4)$ m  | 18       | 1T8 + 1 (2-9)          | 68        |
| Slunga                       | Lätt       | +2 | 0,2       | $45 + (FV \times 2)$ m  | 5        | 1T6 + 1 (2-7)          | 9         |
| Långbåge <sup>1</sup>        | Medeltungt | +4 | 1,5       | $60 + (FV \times 6)$ m  | 20       | 1T8 + 2 (3-10)         | 112       |
| Lätt armborst <sup>1</sup>   | Medeltungt | +4 | 2,5       | $60 + (FV \times 5)$ m  | 18       | 2T6 + 2 (4-14)         | 184       |
| Sammanfatt båge <sup>1</sup> | Medeltungt | +4 | 2         | $60 + (FV \times 8)$ m  | 20       | 1T10 + 2 (3-12)        | 192       |
| Stavslunga <sup>1</sup>      | Medeltungt | +4 | 1,5       | $50 + (FV \times 4)$ m  | 16       | 1T8 + 1 (2-10)         | 45        |
| Arbalest <sup>1</sup>        | Tungt      | +6 | 4         | $60 + (FV \times 11)$ m | 26       | 2T10 + 2 (4-22)        | 298       |
| Tungt armborst <sup>1</sup>  | Tungt      | +6 | 3         | $60 + (FV \times 9)$ m  | 24       | 2T8 + 2 (4-18)         | 264       |

1. Tvåhandsfattade vapen.
2. Speciell skada, se s. 61 i grundregelboken.

| Kastvapen | Klass | IM | Vikt (kg) | BV | STY-krav | Skada         | Pris (sm) |
|-----------|-------|----|-----------|----|----------|---------------|-----------|
| Kastkniv  | Lätt  | +2 | 0,3       | 10 | 9        | 1T6 + 1 (2-7) | 12        |
| Kastspjut | Lätt  | +2 | 0,5       | 11 | 10       | 1T8 (1-8)     | 31        |
| Kastyxa   | Lätt  | +2 | 0,6       | 12 | 12       | 1T8 + 1 (2-9) | 45        |

| Vapenvikt | STY + 30 kg | STY + 20 kg                | STY + 10 kg           |
|-----------|-------------|----------------------------|-----------------------|
| Kastlängd | STY + FV m  | $(STY + FV) \times 0,75$ m | $(STY + FV) \div 2$ m |

| Kunskapsnivå: Kasta     | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|-------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Modifikation: Kastvapen | +1     | +2   | +3    | +4    | +5  |
| Modifikation: Skada     | +0     | +1   | +2    | +3    | +4  |

ra sig i. Nedan följer exempel på ett antal olika rustningar i dess grundutförande och några specialrustningar.

Om någon påhittig spelare någon gång skulle komma på en ny rustning eller rustningsdetalj, är det helt och hållet upp till spelledaren att avgöra om den är möjlig att använda och hur mycket den i så fall skyddar.

## Rustningstyper

Alla rustningar som finns går under en av tre olika typer: heltäckande, blandade och specialrustningar. De heltäckande rustningarna är tjockt tyg, läder, nitat läder, fjällförstärkt läder, fjällpansar, ringbrynja, ringförstärkt fjällpansar, bandrustning, plåtlamell och plåtrrustning. De heltäckande rustningarna täcker hela kroppen från topp till tå. De blandade rustningarna består, precis som namnet säger, av olika skydd. Specialrustningar är de rustningar som på ett eller annat sätt är specialtillverkade eller gjorda av något ovanligt material. Specialrustningar är även de rustningar som har magiska eller heliga egenskaper. Nedan beskrivs de heltäckande rustningarna mer i detalj.

### Tjockt tyg

Tjockt tyg är den enklaste varianten av rustningar. Den består av två eller tre lager tyg som är hopsydd och stoppad med tjockt vadd. Denna rustning har en tendens att gå sönder väldigt ofta och behöver följaktligen lagas lika ofta. En rustning av tjockt tyg som ofta används i strid bör repareras ungefär en gång i månaden för att den ska ge fortsatt skydd.

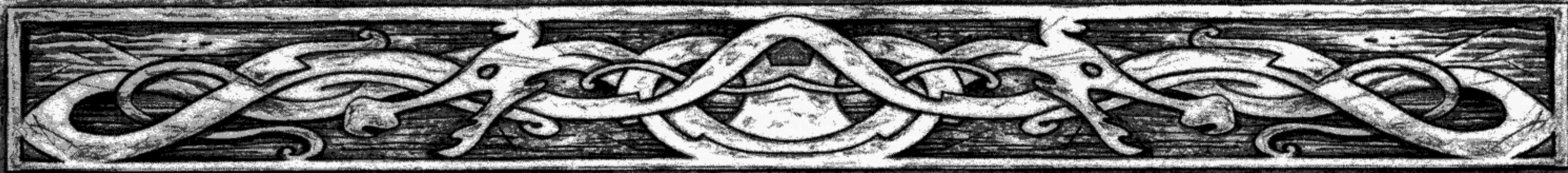
### Läder

Lädderrustningen är gjord av hudar från djur som till exempel kor, hästar, får med mera. Efter att ha blivit kokad i olja och sedan utsträckt på en docka för att anta formen av en man eller kvinna, har lädret blivit styvt och hårt. Under lädret sys ett mjukt tyg fast för att skavsår ska undvikas. En fördel med läder är att det är väldigt lätt att röra sig i. En annan är att det är väldigt tyst när man rör sig till skillnad från en plåtrrustning.

### Nitat läder

Nitat läder är inte alls som en lädderrustning. Då lädderrustningen är styvt och hård, är den nitade lädderrustningen fortfarande mjuk eftersom den





inte har hårdats i kokande olja. Den stora skillnaden är alla hundratals metallnitar som blivit ditsatta. Nitarna sitter tätt samman och ger ett bättre skydd än en vanlig läderrustning. Lädret i sig skyddar inget utan ser bara till att hålla nitarna på plats. Ibland kan även spikar sättas dit.

#### Fjällförstärkt läder

Denna rustning är som en större variant av nitad läderrustning. Den är av tjockare skinn än en läderrustning, men är fortfarande mjuk eftersom den inte är kokad och hårdad. Rustningen har metallbrickor sporadiskt fastsatta i lädret för att öka skyddet.

#### Ringbrynja

Ringbrynjan är gjord av tusentals sammanlänkade metallringar. Den bärs ofta över ett kraftigt tyg eller ett mjukt läder för att inte skava och klämma. Detta är en rustning som, trots sin vikt, är lätt för äventyraren att röra sig i.

#### Ringförstärkt fjällpansar

Den ringförstärkta fjällpansarrustningen är en blandning av en ringbrynjerustning och en fjällpansarrustning. Vissa delar av rustningen består av ringbrynja och andra av fjällpansar.

#### Fjällpansar

Den här rustningen består av mjukt läder som täcks av ett lager med metallbrickor ungefär som fjällen på en fisk. Den har en tendens att skramla när man rör sig men annars ger den ett bra skydd samtidigt som man fortfarande är rätt så rörlig.

#### Bandrustning

Bandrustningen är gjord av överlappade laminerade metallband, ungefär tio centimeter breda, fastsatta på en vanlig ringbrynja. Med laminerad menas att många tunna metallplattor är hamrade samman till en tjock plåt som sedan formas och sätts ihop.

#### Plåtlamell

Plåtlamellrustningen är en kombination av ringbrynja och en bandrustning, dock med kraftigare plåt på de vitala delarna såsom bröst, mage och skrev. Dessa metallplattor är ofta bättre konstruerade och anpassade så att rörelsefriheten inte försvinner alltför mycket.

#### Plåtrustning

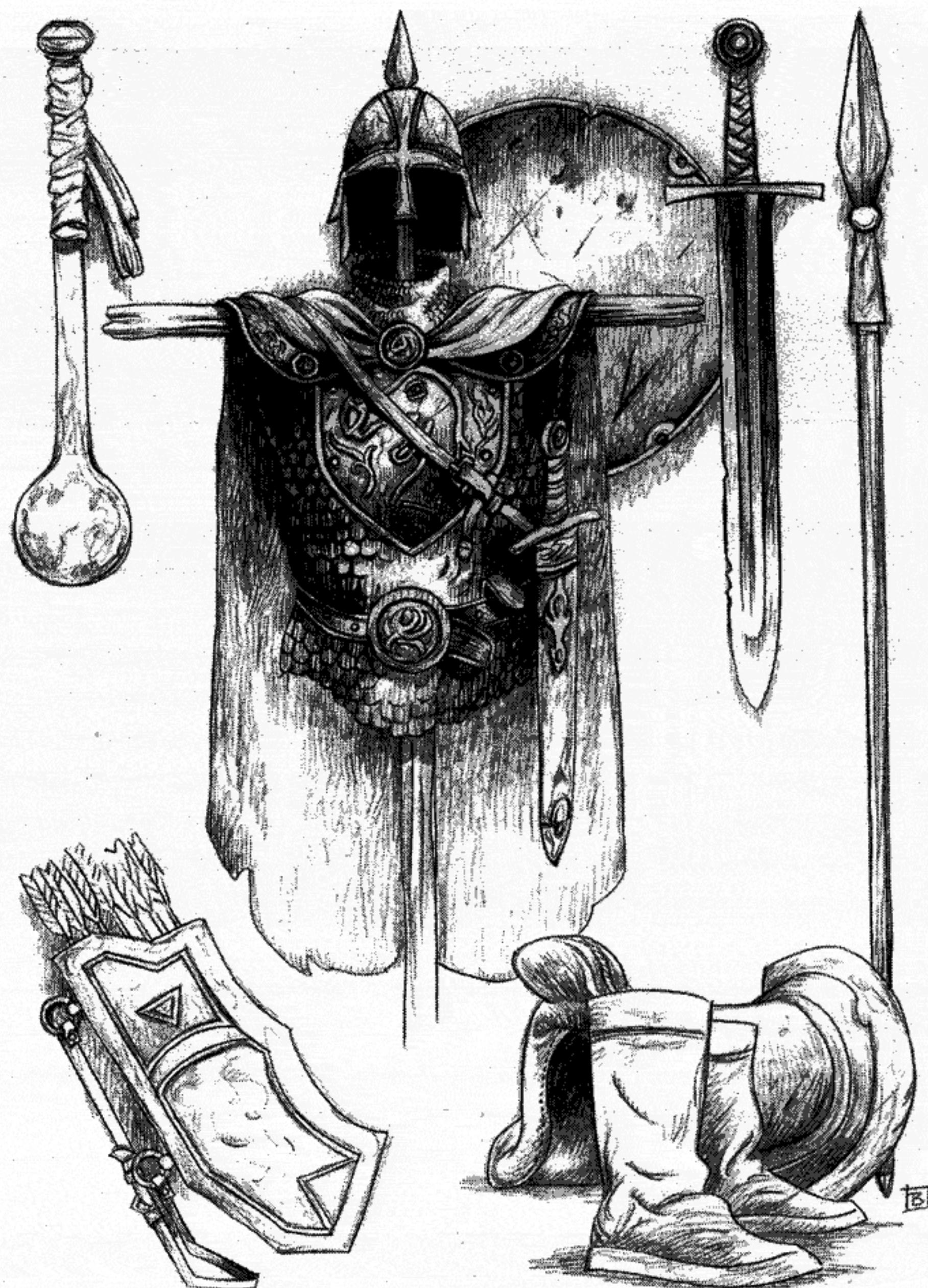
Plåtrustningen består av flera hopsatta delar av formade och anpassade plåtbitar som överlappar varandra. Vadderings under är ett måste. De perfekt formade metallbitarna är speciellt gjord för att reflektera bort pilar och hugg och är alltid skapt efter den som ska bära rustningen.

#### Rustningars skydd

Rustningar och naturliga skydd absorberar automatiskt ett antal poäng från den skada som ett vapen vållar. Beroende på material, tjocklek, skick och tillverkning får varje rustningstyp ett rustningsvärde (RV). Ju tjockare och hållbarare ett material är desto högre är rustningsvärdet (RV) för rustningen (om en person både har rustning och naturligt skydd adderas deras RV samman).

Vem som helst kan bära en rustning men långt ifrån alla har lärt sig att strida eller utföra sina färdigheter i den. Färdigheten Rustningsteknik (se s. 75) gör att en person klarar av att använda en viss sorts rustning beroende av vilket färdighetsvärde han har. För att kunna bära en rustning utan problem måste personen ha ett FV i färdigheten Rustningsteknik som är lika med eller högre än det rustningsvärde RV som rustningen skyddar ( $\text{total RV} \div 7$  för bandrustningar) (se tabell till höger).

En person kan dock använda en rustning vars RV eller totala RV över-



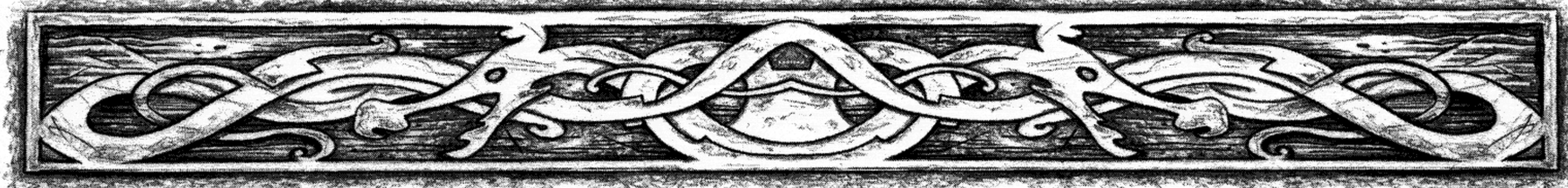
Mittländsk utrustning

stiger personens FV i färdigheten Rustningsteknik men med den nackdelen att han då erhåller, utöver de rustningsmodifikationer som rustningen normalt genererar, ytterligare en modifikation som beror på hur stor differens det är mellan rustningens RV eller total RV  $\div 7$  och personens färdighetsvärde ( $\text{RV} - \text{FV}$  eller  $[\text{total RV} \div 7] - \text{FV}$ ). För varje differenssteg erhåller personen  $-1$  på allt han företar sig (SMI-, FYS-, STY- och STO-baserade färdigheter) och ytterligare  $-1$  på befintliga rustningsmodifikationer: besvärjelsemodifikation (BM), förflyttningsmodifikation (FM), stridskapacitetsmodifikation (SM) och  $+1$  på initiativmodifikation (IM).

Exempel: En person med FV 4 i färdigheten Rustningsteknik vill trots att han inte är riktigt bekant med rustningen bära en ringbrynja med RV 6. Eftersom han har FV 4 och rustningen har RV 6 erhåller han  $-2$  ( $4 - 6$ ) på de redan befintliga rustningsmodifikationerna BM, FM och SM samt  $-1$  på IM. Detta gör att rustningens

| FV | RV (heltäckande rustningar)   | Total RV (blandade rustningar) |
|----|-------------------------------|--------------------------------|
| 1  | —                             | 1–6                            |
| 2  | 2 (Tjockt tyg)                | 7–12                           |
| 3  | 3 (Läder)                     | 13–21                          |
| 4  | 4 (Nitad läder)               | 22–28                          |
| 5  | 5 (Fjällförstärkt läder)      | 29–35                          |
| 6  | 6 (Ringbrynja)                | 36–42                          |
| 7  | 7 (Ringförstärkt fjällpansar) | 43–49                          |
| 8  | 8 (Fjällpansar)               | 50–56                          |
| 9  | 9 (Bandrustning)              | 57–63                          |
| 10 | 10 (Plåtlamell)               | 64–70                          |
| 11 | 11                            | 71–77                          |
| 12 | 12 (Plåtrustning)             | 78–84                          |





| RV - FV | BM (FV) | FM | SM (FV) | IM |
|---------|---------|----|---------|----|
| < 1     | —       | —  | —       | —  |
| 1       | —       | +1 | —       | —  |
| 2       | —       | +2 | —       | —  |
| 3       | —       | +3 | +1      | —  |
| 4       | +1      | +4 | +2      | -1 |
| 5       | +2      | +5 | +3      | -2 |
| 6       | +3      | +6 | +4      | -3 |
| 7       | +4      | +7 | +5      | -4 |
| 8+      | +5      | +8 | +5      | -5 |

samtliga modifieringar hamnar på BM (FV) -5 (-3-2), FM -4 (-2-2), SM (FV) -3 (-1-2) och IM +1 (±0+1) då han inte kan tekniken kring rustningen fullt ut.

Använder en person en rustning vars RV eller totala  $RV \div 7$  är lägre än personens FV i färdigheten Rustningsteknik erhåller han för varje steg som överstiger rustningens RV eller totala  $RV \div 7$  en modifiering som dämpar de rustningsmodifieringar som genereras av en rustning, märk dock att det inte går att få en plusmodifiering på någon av BM, FM och SM eller en minusmodifiering för IM utan modifieringen stannar vid ±0. Tabellen ovan visar dessa plusmodifieringar.

**Exempel:** En person som har FV 9 i färdigheten Rustningsteknik kan utan problem bära en heltäckande rustning som har skyddet RV 9 eller en blandrustning vars totala skydd är RV 57-63. För att bära en sådan rustning erhåller han enbart rustningsmodifieringen som denne genererar (BM [FV] -10, FM -5, SM [FV] -3 och IM +2). Skulle samma person istället använda en heltäckande rustning med skyddet RV 6 eller en blandrustning vars totala skydd är RV 36-42 och vars rustningsmodifieringar är BM -3, FM -2, SM (FV) -1 och IM ±0. Personen erhåller då, eftersom hans FV överstiger skyddets RV med 2 (se tabell ovan), i stället följande rustningsmodifieringar BM [FV] -3, FM ±0, SM [FV] ±0 och IM ±0.

## Rustningsmodifieringar

Som tidigare nämnts ger rustningar olika minus beroende på hur tunga och otympliga de är (se tabell ovan till höger). Det som påverkas av en rustnings tyngd är självklart förflyttningen, ju tyngre den är desto svårare blir det att röra och förflytta sig. Andra faktorer som speglar in är skicket på rustningen och hur den är utformad, byggd. Till exempel en plåtrusning som sitter ihop i leder, gör att manövrering i den inte är lika lätt som om man inte haft någon på sig.

De modifieringar som tas upp här är besvärjelsemodifiering (BM), förflyttningssmodifiering (FM), stridskapacitetsmodifiering (SM), och initiativmodifiering (IM).

**Besvärjelsemodifiering:** BM visar hur svårt det är att göra de små och precisa rörelser i rustningen som krävs vid besvärjande. En lätt rustning som lättrusningen medför att rollpersonen kan göra små rörelser obehindrat. Medan en tung rustning som till exempel plåtrusningen gör att rollpersonen har väldigt svårt att göra dessa rörelser, vilket resulterar i avdrag på rollpersonens FV för att lyckas mana fram en besvärjelse.

**Förflyttningssmodifiering:** FM visar hur mycket som ska dras bort från rollpersonens förflyttning. Alltså hur långt han kan röra sig under en SR då han bär rustningen på sig. Till exempel en person som går 12 meter/SR utan rustning kan då han bär en blandrustning (FM -5) endast röra sig 7 meter/SR.

**Stridskapacitetsmodifiering:** SM visar hur svårt det är att manövrera sig i rustningen. En lätt rustning som lättrusningen medför att rollpersonen kan göra små rörelser obehindrat. Medan en tung rustning som till exempel plåtrusningen gör att rollpersonen har svårare att manövrera, vilket resulterar i avdrag på rollpersonens FV för attacker och pareringar. Modifieringen används även vid utövande av alla SM-baserade färdigheter

| RV  | BM (FV) | FM | SM (FV) | IM |
|-----|---------|----|---------|----|
| 2-3 | —       | —  | —       | —  |
| 4   | —       | -1 | —       | —  |
| 5   | -1      | -2 | —       | —  |
| 6   | -3      | -2 | -1      | —  |
| 7   | -5      | -3 | -2      | +1 |
| 8   | -8      | -4 | -2      | +2 |
| 9   | -10     | -5 | -3      | +2 |
| 10  | -15     | -6 | -3      | +3 |
| 11  | -17     | -7 | -4      | +4 |
| 12  | -20     | -8 | -5      | +5 |

**Initiativmodifiering:** IM funkar som en sammanslagning av de andra två modifieringarna. Eftersom rustningarna gör det svårare att förflytta och röra sig kommer man heller inte kunna röra sig lika snabbt. Detta medför att rollpersonen förlorar lite i handlingsnabbhet, initiativet.

## Modifieringar för blandrustningar

Om en spelare har valt att blanda olika rustningsdelar går han tillväga på följande sätt för att räkna ut sina modifieringar. Först räknar han samman samtliga kroppsdelars skydd, RV (totalt 7 för hominider, tänk på att harnesk är uppdelade i de två kroppsdelarna bröstorg och mage). Ju högre total RV en rustning har desto större modifieringar har den. Läs av tabellen nedan för att se vilka modifieringar det är som gäller för rustningen.

## Att bära flera skydd på en kroppsdel

Vill en person bära flera sorters skydd på en och samma kroppsdel står det honom fritt att göra så. Personen får då addera samman rustningarnas RV. För att beräkna rustningsmodifieringen för den dubbla rustningen gör man på samma sätt som för en blandrustning.

**Exempel:** En person som av någon anledning vill bära två heltäckande läderrustningar samtidigt erhåller följande skydd och rustningsmodifieringar: Tillsammans skyddar rustningarna RV 6 (3+3) och personen erhåller rustningsmodifieringarna, baserat på total RV 42 (7×6): BM (FV) -3, FM -2, SM (FV) -1 och IM ±0.

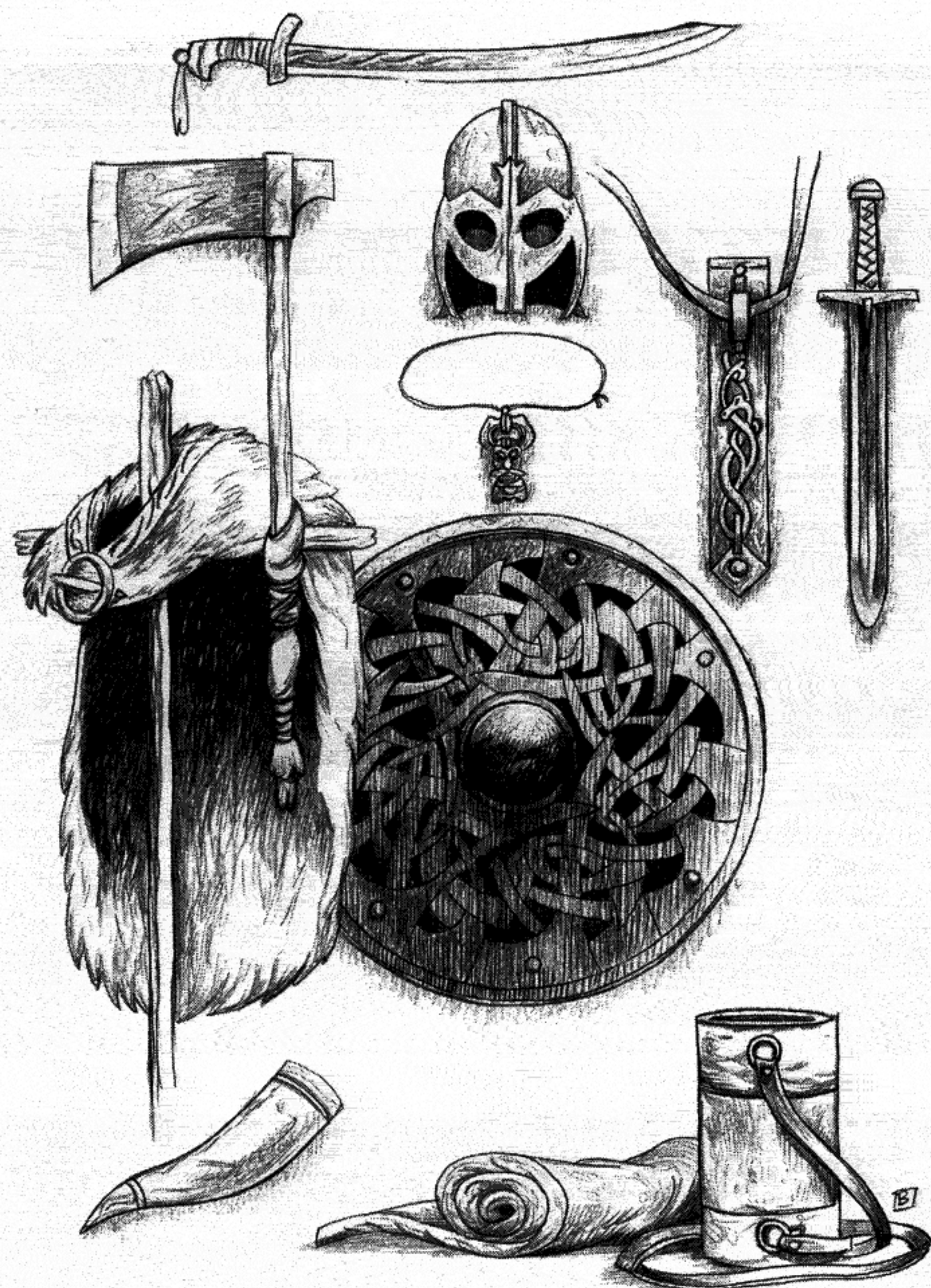
En person som bär en heltäckande ringbrynja vill skydda sin parerarm genom att klä den med extra läder. Parerarmen får därmed RV 9 (6+3) och eftersom personen nu har en blandrustning får han följande rustningsmodifieringar, baserat på total RV 45 ((7×6)+3): BM (FV) -5, FM -3, SM (FV) -2 och IM ±1.

## Specialrustningar

Om en rustning är magisk, helig eller specialtillverkad kan den skydda ett visst RV men dess rustningsmodifieringar är något annat än det RV som normalt hör till rustningen. En magisk ringbrynja kan till exempel skydda RV 8 samtidigt som dess rustningsmodifieringar hämtas från RV 5. När en magisk, helig eller specialtillverkad rustningsdetalj används tillsammans med vanliga rustningsdetaljer blir det automatiskt en blandrustning. Rustningsmodifieringarna räknas då fram genom att lägga ihop alla rustningsdetaljers RV, där RV från den magiska, heliga el-

| TotalRV | BM (FV) | FM | SM (FV) | IM |
|---------|---------|----|---------|----|
| 2-21    | —       | —  | —       | —  |
| 22-28   | —       | -1 | —       | —  |
| 29-35   | -1      | -2 | —       | —  |
| 36-42   | -3      | -2 | -1      | —  |
| 43-49   | -5      | -3 | -2      | +1 |
| 50-56   | -8      | -4 | -2      | +2 |
| 57-63   | -10     | -5 | -3      | +2 |
| 64-70   | -15     | -6 | -3      | +3 |
| 71-77   | -17     | -7 | -4      | +4 |
| 78-84   | -20     | -8 | -5      | +5 |





Stormländsk utrustning

ler specialtillverkade rustningsdetaljs lägre RV används, även om den i själva verket skyddar det dubbla.

**Exempel:** En person har fått tag på ett magisk fjällpansarharnesk som skyddar bröst och mage och på övriga kroppsdelar bär han ringbrynja. Den magiska fjällpansarharnesket skyddar RV 10 men tack vare sina magiska egenskaper hämtas dess rustningsmodifikationer från RV 7. Personen erhåller då följande rustningsmodifikationer, baserat på total RV 44 ([bröstkorg och mage:  $2 \times 7$ ] + [övriga kroppsdelar:  $5 \times 6$ ]): BM (FV) -5, FM -3, SM (FV) -2 och IM  $\pm 1$ .

## Skada och rustningar

När en person blir träffad av en attack erhåller han en viss skadepoäng i den träffade kroppsdelens. Beroende av vilken rustning personen bär på den träffade kroppsdelens absorberas rustningen olika skadepoäng. En rustning som till exempel har RV 5 absorberar därmed 5 skadepoäng av den totala skadepoängen. Eventuella resterande skadepoäng som överstiger dessa fem fortsätter genom rustningen och personen tar skada i den aktuella kroppsdelens (skada = skadepoäng - RV).

För att räkna ut hur mycket skada som går igenom eventuella rustningar och skydd där skadan har träffat den totala kroppspoängen räknas först rustningens totala rustningsvärde samman. Detta värde delas sedan med varelsens antal kroppsdelar (7 för hominider). Skyddets genomsnittliga RV (totala RV  $\div 7$ ) dras sedan bort från den skada som tillfogad hela kroppen (totala skadepoängen minus det genomsnittliga skyddet). Den resterande skadan dras sedan bort från varelsens totala RP (detta gäller bland annat skador uppkomna från fall, eld, havitnerbesvärjelserna Eldkast, Eldsfär, Frostsfer och Iskast samt rimvitnerbesvärjelsen Elchock).

| Heltäckande rustningar    | RV | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|---------------------------|----|-----------|-----------|
| Tjockt tyg                | 2  | 6,5       | 97        |
| Läder                     | 3  | 9         | 160       |
| Nitat läder               | 4  | 12        | 195       |
| Fjällförstärkt läder      | 5  | 15        | 215       |
| Ringbrynja                | 6  | 17        | 312       |
| Ringförstärkt fjällpansar | 7  | 21        | 370       |
| Fjällpansar               | 8  | 24        | 393       |
| Bandrustning              | 9  | 26        | 486       |
| Plåtlamell                | 10 | 29        | 635       |
| Plåtrüstning              | 12 | 32        | 893       |

| Hjälmar (huvud)             | RV | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|-----------------------------|----|-----------|-----------|
| Tyghuva                     | 2  | 0,4       | 9         |
| Läderhuva                   | 3  | 0,7       | 15        |
| Nitläderhuva                | 4  | 0,9       | 18        |
| Ringförstärkt läderhuva     | 5  | 0,8       | 22        |
| Ringbrynje                  | 6  | 1,1       | 29        |
| Fjällförstärkt ringbrynje   | 7  | 1,4       | 34        |
| Fjällhuva                   | 8  | 1,7       | 37        |
| Öppen metallhjälm           | 9  | 1,8       | 45        |
| Öppen metallhjälm med visir | 10 | 2         | 62        |
| Tunnehjälm <sup>1</sup>     | 12 | 3         | 83        |

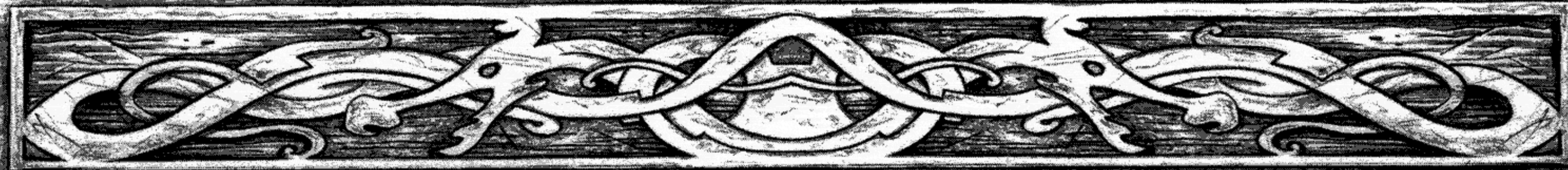
| Armskydd (armar)          | RV | Vikt <sup>2</sup> (kg) | Pris <sup>2</sup> (sm) |
|---------------------------|----|------------------------|------------------------|
| Tjockt tyg                | 2  | 1,2                    | 20                     |
| Läder                     | 3  | 1,8                    | 32                     |
| Nitat läder               | 4  | 2,2                    | 40                     |
| Fjällförstärkt läder      | 5  | 2,7                    | 44                     |
| Ringbrynja                | 6  | 3,1                    | 63                     |
| Ringförstärkt fjällpansar | 7  | 3,7                    | 75                     |
| Fjällpansar               | 8  | 4,3                    | 80                     |
| Bandrustning              | 9  | 4,6                    | 99                     |
| Plåtlamell                | 10 | 4,9                    | 129                    |
| Plåtrüstning              | 12 | 5,4                    | 180                    |

| Benskydd (ben)            | RV | Vikt <sup>2</sup> (kg) | Pris <sup>2</sup> (sm) |
|---------------------------|----|------------------------|------------------------|
| Tjockt tyg                | 2  | 3,2                    | 53                     |
| Läder                     | 3  | 4,6                    | 88                     |
| Nitat läder               | 4  | 6,1                    | 110                    |
| Fjällförstärkt läder      | 5  | 7,6                    | 121                    |
| Ringbrynja                | 6  | 8,6                    | 174                    |
| Ringförstärkt fjällpansar | 7  | 10,2                   | 207                    |
| Fjällpansar               | 8  | 12,1                   | 219                    |
| Bandrustning              | 9  | 12,7                   | 270                    |
| Plåtlamell                | 10 | 13,6                   | 351                    |
| Plåtrüstning              | 12 | 14,8                   | 493                    |

| Harnesk (bröstkorg & mage) | RV | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|----------------------------|----|-----------|-----------|
| Tjockt tyg                 | 2  | 1,6       | 28        |
| Läder                      | 3  | 2,3       | 45        |
| Nitat läder                | 4  | 3         | 56        |
| Fjällförstärkt läder       | 5  | 3,8       | 61        |
| Ringbrynja                 | 6  | 4,3       | 89        |
| Ringförstärkt fjällpansar  | 7  | 5         | 105       |
| Fjällpansar                | 8  | 6         | 111       |
| Bandrustning               | 9  | 6,3       | 137       |
| Plåtlamell                 | 10 | 6,8       | 179       |
| Plåtrüstning               | 12 | 7,6       | 251       |

1. -5 i grundegenskapen Perception och alla PER-baserade färdigheter.
2. Vikt och pris gäller per par.





## Skada per kroppsdel

För att ta reda på hur mycket skada varje kroppsdel tillfogas vid en skada på den totala kroppsöängens delas den totala skadan (som trängde genom skyddet) med varelsens antal kroppsdelar (7 för hominider). Resultatet som räknas fram är skadan som varje kroppsdel utsätts för (se Fall 1 i exemplet nedan).

## Speciella skydd och rustningar

I de fall då en varelse bär specialskydd eller specialrustning som helt absorberar vissa angrepp, som till exempel immun mot eld eller frost, tränger skadan inte igenom de kroppsdelar där skyddet finns. Dessa kroppsdelars skydd dras även bort från den totala skadan som tillfogade kroppen (se Fall 2 i exemplet nedan).

En del skydd och rustningar har genom magiska betingelser extra skydd (+1, +2, +3 osv.) mot vissa angrepp som till exempel mot havitnerbesvärjelsen Iskast. Dessa kroppsdelars skydd dras också bort från den totala skadan som tillfogade kroppen (se Fall 3 i exemplet nedan).

**Exempel:** En person har råkat ut för en illasinnad trollkarl och är mitt uppe i en strid med denne. Trollkarlen kastar havitnerbesvärjelsen Iskast på personen som försvarslöst endast kan stå och se på då de knytnävsstora ishaglen närmar sig med dödlig hastighet. Trollkarlens Iskast ger 6T6 + 2T4 i skada och tärningsutfallet visade att besvärjelsen tillfogade personen 21 KP i skada på den totala KP. Nedan beskrivs tre fall för hur skadan av denna attack räknas fram beroende av vilken rustning personen bär.

**Fall 1:** Personen bär en heltäckande ringbrynja som skyddar RV 6. Först räknas det genomsnittliga skyddet fram enligt följande: (antal kroppsdelar [7] × RV [6]) ÷ antal kroppsdelar (7) = 6. Skadan som personen fick på den totala kroppsöängens är därmed: skada (21) – genomsnittligt skydd (6) = 15. Skadan som tillfogades varje kroppsdel räknas sedan ut enligt följande: erhållen skada (15) ÷ antal kroppsdelar (7) = 2,14 som avrundas till 2.

**Fall 2:** Personen bär på samma typ av rustning som i fall 1 med den skillnaden att bröstorg och mage är magiskt skyddade. De magiskt skyddade delarna är helt immuna mot skador vållade av besvärjelser. Först beräknas det genomsnittliga skyddet och skadan på samma sätt som i fall 1. Eftersom bröstorg och mage skyddas av en magisk rustning som tar bort skadan erhålles ingen skada alls i dessa kroppsdelar. Detta medför att följande skada faller bort från skadan i den totala kroppsöängen: antal skyddade kroppsdelar (2) × skada per kroppsdel (2) = 4. Därefter räknas den nya skadan ut för den totala kroppsöängen enligt följande: erhållen skada (15) – bortfallen skada (4) = 11. Övriga kroppsdelar erhåller dock fortfarande 2 KP i skada.

**Fall 3:** Personen bär samma typ av rustning som i fall 1 med den skillnaden att bröstorg och mage är magiskt skyddade. De magiskt skyddade delarna ger ett extra skydd på +1 mot just besvärjelsen Iskast. Först beräknas det genomsnittliga skyddet och skadan på samma sätt som i fall 1. Eftersom bröstorg och mage skyddas av en magisk rustning som tar bort ett extra skadepoäng i dessa kroppsdelar medför detta att följande skada faller bort från skadan i den totala kroppsöängen: antal kroppsdelar (2) × extra skydd (1) = 2. Därefter räknas den nya skadan ut för den totala kroppsöängen enligt följande: erhållen skada (15) – bortfallen skada (2) = 13. Bröstorg och mage erhåller på grund av magin (+1) endast 1 KP i skada i stället för 2 KP, som övriga kroppsdelar erhåller.

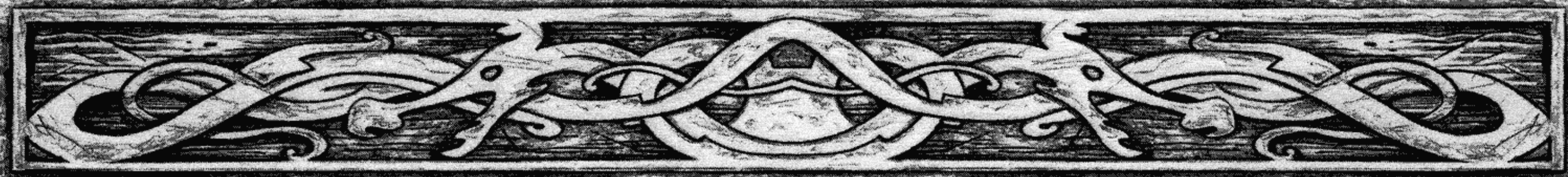
## Övrig utrustning

| Kläder | Spec. | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|--------|-------|-----------|-----------|
| Byxor  | Tyg   | 0,75      | 19        |
|        | Ylle  | 1         | 23        |
|        | Skinn | 1,5       | 30        |
|        | Päls  | 2,3       | 40        |
| Bälte  |       | 0,1       | 9         |

| Kläder (forts.)         | Spec. | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|-------------------------|-------|-----------|-----------|
| Hatt                    |       | 0,1       | 7         |
| Halsduk                 | Tyg   | —         | 4         |
|                         | Ylle  | —         | 5         |
| Jacka                   | Tyg   | 1,5       | 22        |
|                         | Ylle  | 2         | 28        |
|                         | Skinn | 2,5       | 37        |
|                         | Päls  | 3,5       | 49        |
| Kappa                   | Tyg   | 2         | 28        |
|                         | Ylle  | 2,5       | 36        |
|                         | Skinn | 3         | 48        |
|                         | Päls  | 5         | 68        |
| Kjol                    | Tyg   | 0,1       | 17        |
|                         | Ylle  | 0,2       | 21        |
| Klänning                | Tyg   | 0,2       | 18        |
|                         | Ylle  | 0,3       | 22        |
| Kortbyxor               | Tyg   | 0,3       | 16        |
|                         | Ylle  | 0,4       | 19        |
| Kåpa (trollkarl, präst) | Tyg   | 1,5       | 25        |
|                         | Ylle  | 2         | 31        |
|                         | Skinn | 3         | 43        |
|                         | Päls  | 4         | 61        |
| Läderstövlar, höga      | Hårda | 1,5       | 26        |
|                         | Mjuka | 1         | 23        |
| Läderstövlar, låga      | Hårda | 1         | 24        |
|                         | Mjuka | 0,75      | 21        |
| Läderskor               | Mjuka | 0,5       | 20        |
| Läderkängor             | Hårda | 0,75      | 22        |
| Mantel                  | Tyg   | 1         | 23        |
|                         | Ylle  | 1,5       | 29        |
|                         | Skinn | 2         | 38        |
|                         | Päls  | 3         | 51        |
| Mössa                   | Tyg   | —         | 12        |
|                         | Ylle  | —         | 13        |
|                         | Skinn | 0,2       | 14        |
|                         | Päls  | 0,3       | 17        |
| Sandaler                |       | 0,3       | 18        |
| Skjorta                 |       | 0,2       | 16        |
| Strumpor                | Tyg   | —         | 4         |
|                         | Ylle  | —         | 5         |
| Särk                    | Tyg   | 0,4       | 18        |
|                         | Ylle  | 0,5       | 22        |
| Tunika                  | Tyg   | 0,5       | 20        |
|                         | Ylle  | 0,8       | 25        |
| Träskor                 |       | 0,5       | 17        |
| Tröja                   | Tyg   | 0,4       | 17        |
|                         | Ylle  | 0,5       | 21        |
| Underkläder             | Tyg   | —         | 4         |
|                         | Ylle  | —         | 5         |
| Vantar                  | Tyg   | —         | 4         |
|                         | Ylle  | —         | 5         |
|                         | Skinn | 0,2       | 8         |
|                         | Päls  | 0,3       | 12        |

| Behållare  | Spec.    | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|------------|----------|-----------|-----------|
| Glasflaska | 1 dos    | —         | 9         |
|            | 5 doser  | —         | 23        |
|            | 10 doser | 0,25      | 45        |
| Koger      | 20 pilar | 0,5       | 14        |
|            | 20 lod   | 0,3       | 13        |
| Lerkruka   | 0,5 l    | 0,5       | 13        |





| Behållare (forts.) | Spec.    | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|--------------------|----------|-----------|-----------|
| Lerkruka           | 2 l      | 2         | 15        |
|                    | 20 l     | 8         | 20        |
| Lerplunta          | 1 dos    | —         | 1         |
|                    | 5 doser  | 0,25      | 4         |
|                    | 10 doser | 0,5       | 7         |
| Läderpung          | 1 l      | 0,2       | 12        |
|                    | 2 l      | 0,4       | 14        |
| Myntbälte          | 100 mynt | —         | 14        |
| Penningpung        | 50 mynt  | 0,2       | 12        |
| Ryggsäck           | 20 l     | 1         | 37        |
|                    | 40 l     | 1,5       | 43        |
| Skinnlägel         | 2 l      | 0,5       | 13        |
| Säck               | 50 l     | 0,5       | 12        |
|                    | 100 l    | 1         | 14        |
| Tennplunta         | 1 dos    | —         | 12        |
|                    | 5 doser  | 0,5       | 15        |
|                    | 10 doser | 1         | 19        |
| Trähink            | 5 l      | 0,75      | 8         |
|                    | 10 l     | 1,5       | 12        |
|                    | 20 l     | 3         | 18        |
| Trätunna           | 25 l     | 4         | 20        |
|                    | 100 l    | 14        | 30        |
| Tygpåse            | 1 l      | 0,1       | 9         |
|                    | 2 l      | 0,2       | 2         |
| Vattenskin         | 1 l      | 0,25      | 2         |
|                    | 2 l      | 0,5       | 3         |
|                    | 5 l      | 1,25      | 4         |
|                    | 10 l     | 2,5       | 8         |
|                    | 20 l     | 5         | 16        |

| Äventyrarutrustning                | Spec.     | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|------------------------------------|-----------|-----------|-----------|
| Bandage (10 Första hjälpen-försök) |           | 0,1       | 8         |
| Bestick <sup>1</sup>               | Ben       | —         | 3         |
|                                    | Järn      | 0,15      | 5         |
|                                    | Tenn      | 0,1       | 3         |
| Bläck                              | 0,1 l     | —         | 4         |
| Bågsträng                          |           | —         | 1         |
| Bädd (med halm)                    | Läder     | 3         | 25        |
|                                    | Tyg       | 2         | 14        |
| Dryckeshorn                        | 0,5 l     | 0,2       | 3         |
|                                    | 1 l       | 0,4       | 4,5       |
| Dyrkar (10 st)                     | Små lås   | 0,25      | 21        |
|                                    | Stora lås | 0,5       | 28        |
| Fackla                             | 1 h       | 0,5       | 1,5       |
| Filt                               | Tyg       | 1         | 17        |
|                                    | Ylle      | 1,5       | 22        |
| Fiskekrok och lina                 |           | —         | 2         |
| Fiskekrokar (10 st)                |           | —         | 5         |
| Fiskelina (10 m)                   |           | —         | 4         |
| Fiskenär (5 x 5 m)                 |           | 0,5       | 16        |
| Flinta och stål                    |           | —         | 9         |
| Fäll (pås)                         |           | 1,5       | 28        |
| Glimmerplatta                      |           | —         | 6         |
| Glödlåda                           |           | 0,5       | 18        |
| Hacka (liten)                      |           | 1         | 35        |
| Hammare (liten)                    |           | 0,3       | 20        |
| Horn                               |           | 0,5       | 7         |
| Järngryta                          | 1 l       | 1         | 18        |
|                                    | 2 l       | 1,5       | 24        |

| Äventyrarutrustning (forts.) | Spec.      | Vikt (kg) | Pris (sm) |
|------------------------------|------------|-----------|-----------|
| Järngryta                    | 4 l        | 2,5       | 31        |
| Järnkilar (3 st)             |            | 0,1       | 6         |
| Klätterutrustning            |            | 4         | 41        |
| Kniv                         |            | 0,3       | 11        |
| Kofot                        |            | 2         | 26        |
| Lampolja (10 h)              |            | 0,3       | 7         |
| Lod (10 st)                  | Arbalest   | 0,75      | 16        |
|                              | Armborst   | 0,4       | 15        |
| Lädernål                     |            | —         | 2         |
| Lädertråd (10 m)             |            | 0,1       | 11        |
| Lädertält                    | 2 pers     | 8         | 65        |
|                              | 4 pers     | 16        | 83        |
|                              | 8 pers     | 30        | 125       |
| Mugg (0,5 l)                 | Järn       |           | 6         |
|                              | Tenn       | 0,1       | 4         |
|                              | Trä        |           | 2         |
| Oljelampa (tom)              | 3 h        | 0,5       | 15        |
|                              | 6 h        | 1         | 25        |
| Pergament                    | Dåligt     | —         | 1         |
|                              | Fint       | —         | 3         |
| Penna                        |            | —         | 1         |
| Pilar (10 st)                |            | 0,5       | 18        |
| Pilspetsar (10 st)           |            | 0,3       | 15        |
| Rep, (10 m)                  | tål 50 kg  | 1,5       | 14        |
|                              | tål 50 kg  | 0,8       | 18        |
|                              | tål 100 kg | 3         | 15        |
|                              | tål 100 kg | 1,5       | 20        |
|                              | tål 200 kg | 4         | 17        |
|                              | tål 200 kg | 2         | 23        |
|                              | tål 400 kg | 6         | 19        |
|                              | tål 400 kg | 4         | 24        |
| Repstege (5 m)               | tål 50 kg  | 2,5       | 25        |
|                              | tål 50 kg  | 1,8       | 29        |
|                              | tål 100 kg | 4         | 26        |
|                              | tål 100 kg | 2,5       | 30        |
|                              | tål 200 kg | 5         | 38        |
|                              | tål 200 kg | 3         | 43        |
| Segeldukstält                | 2 pers.    | 5         | 26        |
|                              | 4 pers.    | 10        | 39        |
|                              | 8 pers.    | 20        | 65        |
| Skidor                       |            | 2         | 24        |
| Skogsyx                      |            | 2         | 45        |
| Smörjolja (25 ml)            |            | —         | 2         |
| Snaror (3 st)                |            | 0,5       | 4         |
| Snöre (25 m)                 |            | 0,2       | 5         |
| Snöskor                      |            | 1         | 18        |
| Stekpanna                    |            | 3         | 29        |
| Stålvajer (1 m)              |            | 0,2       | 4         |
| Synål                        |            | —         | 1         |
| Sytråd (10 m)                |            | —         | 2         |
| Tallrik                      | Järn       | 0,2       | 10        |
|                              | Tenn       | 0,2       | 6         |
|                              | Trä        | 0,1       | 4         |
| Träslev                      |            | 0,1       | 3         |
| Vaxklump                     |            | —         | 4         |
| Vaxljus (3 h)                |            | 0,3       | 15        |
| Visselpipa                   |            | —         | 1         |
| Änterhake (exkl. rep)        |            | 0,5       | 22        |

1. Kniv, gaffel och sked.



# ATT BLI BÄTTRE

ATT BLI BÄTTRE på sina färdigheter och egenskaper är något som man alltid strävar efter. Eftersom DOD6 har yrkesnivåer och D6E saknar dessa skiljer sig tillvägagångssättet för att få sin rollperson bättre i D6E något åt från det system som finns i DOD6. För att bli bättre måste rollpersonen, precis som i DOD6, äventyra för att få äventyrspoäng (kan dock välja att studera också, se Genom undervisning nedan). Den stora skillnaden mellan de båda systemen är att en rollperson i DOD6 måste vänta tills han har nått en ny yrkesnivå för att bli bättre medan en rollperson i D6E successivt blir bättre efter varje avslutat äventyr. I D6E kan en person även välja att träna upp sina grundegenskaper för att på så sätt ändra den FV-nivå som grundegenskaperna annars sätter stopp för (eftersom en person endast kan lära sig en färdighet till en FV-nivå som motsvarar det värde han har i den grundegenskap eller de grundegenskaper som fungerar som färdighetens bas).

## Att bli bättre på sina färdigheter

Det finns flera sätt att öka sina kunskaper inom en färdighet, dels genom aktivt utövande, dels genom undervisning och dels med hjälp av äventyrspoäng. Vill en person lära sig en ny färdighet, det vill säga en färdighet som han inte har något FV i, måste personen träna eller undervisas, se respektive sätt nedan (detta gäller dock inte då en rollperson skapas).

### Genom omvandling av ÄP

En person som genom ett avslutat äventyr eller deläventyr erhållit ett antal ÄP kan om han vill omvandla alla eller en del av dem till FP. För varannan ÄP erhåller personen 1 FP vilket han sedan kan omvandla till nya FV i någon eller några av sina redan befintliga färdigheter. Det går alltså inte att skaffa sig nya färdigheter genom omvandling av ÄP, utan endast höja sina gamla till ett nytt förbättrat FV.

Det går heller inte att använda ÄP omvandlade till FV i samband med studier. En rollperson kan inte höja mer än fem FV åt gången i en och samma färdighet. Detta för att rollpersonen försöker lära sig för många steg under en allt för kort tidsrymd.

### Genom aktivt utövande

En person kan under ett pågående äventyr bli bättre i sina färdigheter. Detta gör han om han lyckas med något exceptionellt. Han kan inte höja sin förmåga enbart genom att klara av sina färdigheter under simpla och normala förhållanden. Istället är det utförandet, utmaningen och svårighetsgraden som avgör om en person lyckas höja sig ett steg.

När en person utför en färdighet till det fulländade och allt han gör stämmer in i minsta detalj med hur saker och ting ska skötas (det vill säga han har slagit ett perfekt färdighetsslag) finns chansen att han höjer sig ett steg, FV, genom erfarenheten som bjuds. Likaså när en person lyckas med en färdighet under förhållanden som gör att han måste upp- och ner på sitt allra yttersta. Detta under förutsättningar som har svårighetsgraden Väldigt svårt (-5 upp till och med -9) eller Extremt svårt (-10 eller svårare) finns det en stor möjlighet att han genom erfarenheten som bjuds höjer sig en färdighetsnivå ett steg.

För att höja färdigheterna Sköldteknik och Vapentechnik (närstrid och avstånd) för den aktuella skölden eller vapnet som används vid pareringen eller attacken ett steg genom aktivt utövande krävs fyra perfekta slag istäl-

let för ett. Dessa perfekta attacker eller pareringar behöver inte komma i en och samma strid utan sparas tills personen samlat på sig fyra perfekta slag. Attackerna och pareringarna måste dock ha utförts med en sköld eller ett vapen härstammande från en och samma färdighetsgrupp för att möjlighet till höjning ska ges. När en person har lyckats med fyra perfekta slag slår han efter stridens slut ett grundegenskapsslag för grundegenskapen SM modifierat negativt med sitt FV för den aktuella färdigheten. Är resultatet lägre än eller lika med dennes SM - FV erhåller personen +1 FV i färdigheten. Det går inte att höja färdigheten Vapentechnik genom att lyckas under svårare förhållanden utan enbart genom fyra perfekta slag.

För att se om en person kan ta till sig den erfarenhet som dessa situationer ger, och därmed förbättra sitt FV med +1, går det till som följer:

**Perfekta slag:** Varje gång en person slår ett perfekt slag för sin färdighet är chansen för att han ska höja sitt FV med 1 lika med dennes grundegenskapsvärde i den grundegenskap som fungerar som bas för färdigheten modifierat negativt med FV för färdigheten.

**Perfekta slag (Sköld- och Vapentechnik):** För färdigheterna Sköld- och Vapentechnik gäller det att personen lyckas med fyra perfekta slag (behöver dock inte vara i en och samma strid) följt av ett grundegenskapsslag för grundegenskapen SM modifierat negativt med sitt FV för den aktuella färdigheten för att höja sitt FV i färdigheten med 1.

**Väldigt svåra förhållanden:** Varje gång en person lyckas med sin färdighet under förutsättningen Väldigt svårt (-5 eller över) är chansen för att han ska höja sitt FV med 1 lika med dennes värde i den grundegenskap som fungerar som bas för färdigheten delat med tre ( $GE \div 3$ ). Detta gäller ej för färdigheten Vapentechnik.

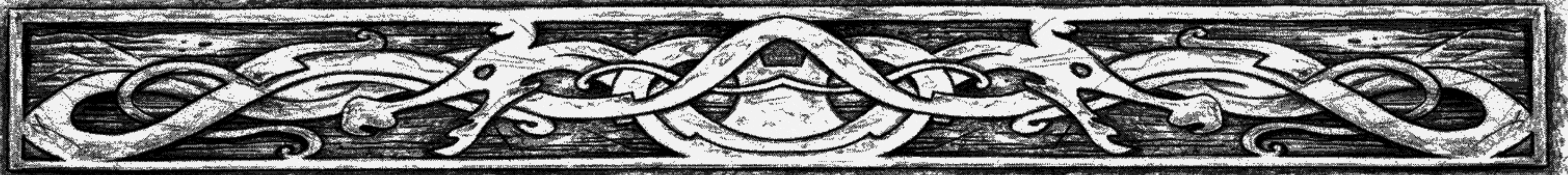
**Extremt svåra förhållanden:** Varje gång en person lyckas med sin färdighet under förutsättningen Extremt svårt (-10 eller svårare) är chansen för att han ska höja sitt FV med 1 lika med rollpersonens värde i den grundegenskap som fungera som bas för färdigheten delat med två ( $GE \div 2$ ). Detta gäller ej för färdigheten Vapentechnik.

Att bli bättre på det här sättet är mer naturligt än att höja efter ett äventyr, men det finns också en viss risk för att spelarna ägnar sig åt att försöka utföra en massa färdigheter som är svåra bara för att få mer FV. Vid sådana tillfällen är det helt upp till spelledaren att avgöra om en höjning är befogad eller inte. En spelare som säger att hans rollperson vill försöka sig på något som inte har direkt med äventyret att göra, till exempel klättra upp för en väldigt brant vägg, utan någon direkt förklaring till varför, bör inte få några chanser att höja sitt FV vid lyckat resultat. Däremot om utövandet av färdigheten är befogad, till exempel klättra upp för en brant klippvägg för att vid krönet spionera på en krigshär som finns placerad uppe på berget. Ett enkelt sätt för spelledaren att undvika onödigt färdighetsutövande är att inte ge spelaren modifikationer som är lika svåra och på så sätt gör att rollpersonen inte höjer, vare sig han lyckas eller inte. Ett annat sätt som fungerar bra är att spelaren får slå ett PSY-slag, med eller utan modifikation, för att se om hans rollperson verkligen vill utföra en okynnesfärdighet. Tid är ytterligare en faktor som spelledaren kan jobba med för att undvika okynnesförsök. Att klättra upp för en bergvägg tar tid, kanske så mycket som en dag. Orkar de andra rollpersonerna i sällskapet verkligen vänta? Äventyret kanske rinner dem ur händerna!

### Genom undervisning

En person kan när som helst söka sig till en lärare för att utöka sina kunskaper för en färdighet eller skaffa sig en ny. Innan själva studietiden





| Kunskapsnivå: Pedagogik | FV 1-7 | 8-11 | 12-15 | 16-17 | 18+ |
|-------------------------|--------|------|-------|-------|-----|
| Slag per månad          | 2      | 3    | 4     | 5     | 6   |
| Modifikation            | ±0     | +1   | +2    | +3    | +4  |

påbörjas bestämmer läraren och studenten hur många FP denne vill ha. Beroende av vilken kunskapsnivå studenten befinner sig på och vilken färdighet det är som han vill bli bättre på krävs det olika många FP för varje nytt FV som denne vill ha (se FP-kostnad samt kostnad för kunskapsnivå). Först efter att studenten har fått alla de FP som överenskommelsen sa, kan han omvandla dessa till FV. Det går dock att avbryta studierna tidigare för att omvandla FP till FV, men då avbryts studierna helt.

Det går endast att höja en färdighet tre steg (FV +3) genom att studera hos en lärare varefter studenten måste höja sin färdighet med äventyrspoäng eller genom att lyckas under aktivt utövande (se ovan). Först därefter kan han på nytt söka sig till en lärare för fortsatta studier.

För att en student ska bli bättre krävs det först och främst att läraren lyckas med ett antal färdighetsslag i färdigheten Pedagogik (för den färdighet som lärs ut). Varefter studenten måste lyckas förstå vad läraren har undervisat honom i. Läraren och studenten måste tillbringa minst sex timmar per dag under oavbrutna studier vilket resulterar i att läraren får slå ett visst antal färdighetsslag för varje avslutad månad (se kunskapsnivåer nedan). Varje lyckat färdighetsslag i färdigheten Pedagogik av läraren ger studenten 1 FP som han sedan kan omvandla till FV när han fått tillräckligt många och studieperioden är avslutad. Ett perfekt slag av läraren ger studenten 174 FP som inte behöver slå något grundegenskapsslag för att få dem (se nedan), ett misslyckande medför att inget händer utan studenten och läraren står kvar på samma ställe i inlärningskedet som tidigare. Fumlar läraren däremot med sitt färdighetsslag kommer följande 174 månader att inte generera några nya färdighetsslag.

För att en student sedan ska lyckas erhålla 1 FP räcker det inte bara med att läraren lyckas med undervisningen, utan studenten måste också förstå och ta till sig det som lärs ut. Detta gör han genom att lyckas med ett grundegenskapsslag i den grundegenskapen som fungerar som färdighetens bas. Lyckas han med grundegenskapsslaget erhåller han 1 FP och misslyckas han är den FP-poängen förverkad. Beroende av lärarens kunskapsnivå i färdigheten Pedagogik (för den färdighet som lärs ut) erhåller studenten en plus-modifikation på grundegenskapsslaget enligt tabellen ovan.

## Att höja FV över basens GE-värde

Det finns endast ett sätt för att en person ska kunna höja ett färdighetsvärde i en färdighet så att det överstiger basens grundegenskapsvärde, nämligen att uppsöka en lärare. Denna lärare måste dock ha uppnått FV 16 eller högre i färdigheten Pedagogik (för den aktuella färdigheten) för att kunna undervisa en person till denna nivå.

Att höja sig till denna nivå är mycket mödosamt, tar lång tid och ofta är väldigt dyrt. Varje FV en person vill ha utöver det grundegenskapsvärde han har i den grundegenskap som är färdighetens bas kostar det dubbla antalet FP oavsett kunskapsnivå. Till exempel en person med SM 13 och FV 13 i färdigheten Rida vill höja sitt FV i färdigheten till kunskapsnivån FV 14, det vill säga ett steg över basens grundegenskapsvärde (SM 13) måste uppsöka en lärare som är villig att undervisa honom till att nå denna nivå. Normalt kostar färdigheten Rida honom 3 FP/FV (eftersom den varken utgör en kärn- eller yrkesfärdighet), eftersom han befinner sig på kunskapsnivån Goda kunskaper (FV 13-15) kostar färdigheten tre gånger kostnaden vilket är lika med 9 FP/FV (3 × 3). För att sedan träna upp färdigheten ett steg över basens grundegenskapsvärde dubbleras FP-kostnaden. Detta medför att personen måste tillbringa en så lång stu-

dietid hos läraren att han genom studierna erhållit 18 FP (9 × 2), vilka han sedan kan omvandla till ett nytt FV, det vill säga FV 14.

## Ny färdighet genom träning

Det enda sättet för att en person ska kunna få nya färdigheter är genom att träna med varandra under äventyrets gång eller genom att uppsöka en lärare som är villig att undervisa honom i färdigheten. Då ett sällskap befinner sig på resande fot eller under en viloperiod i en stad eller något liknade kan rollpersonerna under raster och vila utnyttja den fria tiden åt att träna. Genom att träna under äventyrets gång kan på så sätt en rollperson som inte har något färdighetsvärde i en färdighet få chansen att erhålla sådan kunskap i ämnet att han kan få FV 1.

Träning utförs av två personer där den ene fungerar som lärare och den andre som student. Den person som ska lära ut färdigheten måste ha FV 8 eller över i färdigheten som ska tränas för att resultat ska kunna ges. Träning kan dock endast ske då rollpersonerna har fått den vila som krävs och förutsättningarna är sådana att de orkar med att träna. Det vill säga ingen träning kan utföras då rollpersoner är allvarligt skadade, fysiskt eller psykiskt utmattade eller där färdigheten helt enkelt inte hör hemma till exempel Simma i skogen eller Klättra på ett öppet fält. Spelledaren får helt enkelt bedöma om träning kan ske under de förhållanden som gäller då rollpersonerna vill träna.

Träningen är tidskrävande och det räcker inte med att rollpersonerna tränar lite när som helst utan måste ske regelbundet cirka en timme om dagen. För varje 30-dagarsperiod med en timmes hård träning om dagen erhåller personen 1 FP om denne lyckas med ett grundegenskapsslag i den grundegenskap som fungerar som färdighetens bas. När personen erhållit samma antal FP som färdigheten kostar har han fått FV 1 i färdigheten.

## Att bli bättre på sina grundegenskaper

Att träna upp en grundegenskap är både svårt och mödosamt. En rollperson som vill förbättra en grundegenskap ett steg kan göra det genom att spendera ett visst antal månader under mycket hård träning. Det går att höja alla grundegenskapers värden upp till och med rasens maximum för grundegenskapen. I vissa fall kan spelledaren dock godkänna att rollpersonen får ett värde som överstiger rasens maximum. Detta kräver då dubbelt så lång tid av träning som i vanliga fall. Det går endast att höja en grundegenskap åt gången och aldrig mer än ett steg vid ett och samma tillfälle.

Förutom den tid som rollpersonen lägger ned på träning kostar det honom ett visst antal AP att höja sin grundegenskap. Tabellen nedan visar hur mycket det kostar honom per steg samt hur lång tid av träning som krävs beroende på hur högt värde personen redan har i sin grundegenskap. Vill en person höja sitt värde så att det överstiger rasens maximum (endast med spelledarens tillåtelse) kostar det honom tre gånger så mycket (AP × 3) och tar dessutom dubbelt så lång tid (antalet månader × 2).

Tänk på att ändra rollpersonens sekundära egenskaper efter grundegenskapshöjningen. Det är också mycket viktigt att man inte glömmer bort att öka rollpersonens ålder, eftersom rollpersonen får negativa modifikationer på sina grundegenskaper vid vissa åldrar.

| GE-värde | Kost. | Tid        |
|----------|-------|------------|
| 1-7      | 40    | 1 månad    |
| 8-12     | 60    | 2 månader  |
| 13-15    | 80    | 4 månader  |
| 16-17    | 100   | 6 månader  |
| 18       | 120   | 8 månader  |
| +1       | +20   | +2 månader |



# TILL SIST

I DENNA MODUL har vi beskrivit hur en rollperson skapas och utvecklas genom att omvandla AP till FP och FP till FV. Hela tanken kring modulen har varit att allt mer eller mindre ska kretsa kring de olika färdigheterna som finns. Vad vi ännu inte har sagt eller nämnt något om är hur man skapar ett eget yrke eller hur man gör för att konvertera en rollperson från grundbokens regler till de expertreglerna som står att läsa här i denna modul. Tanken är dock att rollpersoner från båda systemen ska kunna spelas samtidigt och därför behövs ingen konvertering göras. Vill man ändå göra en konvertering erbjuds ett förslag nedan.

## Att skapa egna yrken

Eftersom det endast finns representerat en bråkdel av de yrken som finns i Trudvang står det spelare och spelledare fritt att skapa egna spelbara yrken. Att skapa ett nytt yrke är inte speciellt svårt. Hela skapelseförloppet går till med några enkla steg. Tänk dock på att yrket ska passa in i världen och att det inte är till för ge rollpersonen billig tillgång till de bästa färdigheterna. Nedan följer några enkla steg till hur du skapar ett eget yrke.

**Steg 1:** Kom underfund med vad som är själva syftet med yrket och vad en person inom yrket ska göra för att livnära sig på det, samt ge det ett namn.

**Steg 2:** Placera yrket under en av yrkeskategorierna. De olika kategorierna är Besvärjare, Handelsyrken, Heliga yrken, Krigaryrken, Lärdomsyren, Missdådare, Underhållningsyrken och Vildmarksyren. Detta steg är dock inte så viktigt eftersom yrkeskategorierna i sig inte har några direkta effekter annat än att kategorisera yrkena. Självklart går det också att hitta på egna yrkeskategorier om det visar sig att yrket inte riktigt platsar i någon av de redan befintliga kategorierna.

**Steg 3:** Utse två till tre kärnfärdigheter som hela yrket kretsar kring. En person ska mer eller mindre kunna livnära sig på dessa två eller tre färdigheter.

**Steg 4:** Utse fyra till tio yrkesfärdigheter som kan kopplas till yrket och som är någorlunda viktiga för yrket.

**Steg 5:** Skriv en kort stämningstext som tar upp det väsentliga för yrket.

## Att konvertera en DOD6-rollperson till D6E

Att konvertera en rollperson som är gjord med DOD6 regelbok är inte något som är helt lätt. Vad vi rekommenderar är ett stort mått fingertoppskänsla och en gnutta fantasi. Nedan följer ett alternativ som inte konverterar rollpersonen till ett befintligt yrke utan till en arketypp. Arketyper är en person som inte riktigt faller in i något av de yrken som finns representerade i denna modul utan utgör själv ett helt eget yrke.

**Perception:** Slå fram den nya grundegenskapen för rollpersonen.

**Stridskapacitet:** Beroende av hur många SK rollpersonen har (SK-grund borträknad) erhåller han olika många FV i färdigheten Vapentekniks olika färdigheter. En person med SK 21 (SK-grund borträknad) och FV 3 i färdigheten Vapenteknik erhåller till exempel FV 10 i färdigheten Vapenteknik (gällande en viss vapengrupp). Eftersom han bemästrar tre

olika vapen får han välja ett favoritvapen som han får FV 10 för och en eller två vapengrupper till, som har ett något lägre FV än den första gruppen, till exempel FV 7 och FV 4. Totalt ger detta honom 21 FV att fördela. Här gäller det som sagt att ha mycket fingertoppskänsla för att inte få en överdrivet bra rollperson.

**Kroppspoäng:** Antalet kroppspoäng är det bara till att föra över. Men man behöver få ett värde för färdigheten Kroppsbyggnad som i fortsättningen kommer att ligga till grund för KP-ökningen. Räkna först bort KP-grund (FYS + STO + PSY) från rollpersonens totala KP. Dela antalet kvarblivna kroppspoäng med 4 och sätt ut resultatet som FV för färdigheten Kroppsbyggnad. En person som har 54 kroppspoäng varav 30 är KP-grund har därmed 24 KP (54 - 30) som ska delas med 4. Resultatet av divisionen är 6 och personen har därmed FV 6 i färdigheten Kroppsbyggnad. Detta sätt bör dock mest ses som en vägledning för att ta fram rollpersonens KP. I regel så har en rollperson enligt D6E färre antal KP än de som är gjorda med DOD6. Vill man reglera det totala antalet KP så att det passar det nya systemet bättre kan man slå 6T4 för att få fram personens nya kroppspoäng.

**Magi och religion:** Är rollpersonen en magiker erhåller han besvärjarnas fyra viktigaste färdigheter (se magikapitlet) och är han präst eller helig krigare får han de färdigheter som hör till religionsutövandet (se religionskapitlet). Använd de yrken som finns i denna modul som vägledning och bestäm vilka av dessa viktiga färdigheter som hamnar under kärn-respektive yrkesfärdigheter. Fyll sedan i kärn- och yrkesfärdigheterna med rollpersonens bästa färdigheter (de med högst FV i). Normalt har en besvärjare eller präst högst fyra kärnfärdigheter och som lägst två och som högst tio yrkesfärdigheter och som lägst fyra. Tänk på att han genom konverteringen erhåller några nya färdigheter som har med religion eller besvärjelser att göra så han inte får för många kärn- och yrkesfärdigheter. Beroende av hur bra rollpersonen var på sin magi eller religion bör man genom känsla sätta ut FV i magi- eller religionsfärdigheterna vilket leder till att rollpersonen hamnar på en ungefärlig nivå som innan. Övriga färdigheter förs sedan rakt över FV för FV.

**Övriga färdigheter:** Tillhör rollpersonen inte något av besvärjar- eller prästyryrkena tar man fram rollpersonens två till tre bästa färdigheter (högst FV i) och utse dem till kärnfärdigheter. Ta sedan fram rollpersonens fyra till tio näst bästa färdigheter och utse dem till yrkesfärdigheter. Tänk på att rollpersonen genom sin omvandling av SK till FV i färdigheterna Vapenteknik ovan kan ha gjort att en eller två av dessa kan passa som kärn- eller yrkesfärdighet. Det resterande antalet färdigheter är så kallade allmänna färdigheter för yrket. Man bör vara försiktig med att dela ut kärn- och yrkesfärdigheter eftersom det annars blir väldigt lätt att rollpersonen blir för bra. Alla färdigheter (utom Vapenteknik som gjordes i steg ett) förs över FV för FV.

Som tidigare nämnt är konverteringen av en rollperson inte något som är helt enkelt. Det vi har föreslagit här är bara ett sätt, av många möjliga sätt, att konvertera sin rollperson på. Det enklaste är nog att föra över rollpersonens alla grundegenskaper, utrustning och personlighet till ett av de yrken som finns representerade här i denna modul och sedan fördela FV på yrkets kärn- och yrkesfärdigheter samt några allmänna färdigheter så att färdigheterna totalt motsvarar den ursprungliga rollpersonens kapacitet. Kom ihåg att färdigheterna bara är något nedkluddat på ett papper, medan rollpersonens personlighet är vad som är det viktiga och det roliga att ta tillvara på.







|       |             |  |  |  |  |
|-------|-------------|--|--|--|--|
| 1-2   | Huvud       |  |  |  |  |
| 3-4   | Höger arm   |  |  |  |  |
| 5-6   | Vänster arm |  |  |  |  |
| 7-11  | Bröstkorg   |  |  |  |  |
| 12-14 | Mage        |  |  |  |  |
| 15-17 | Höger ben   |  |  |  |  |
| 18-20 | Vänster ben |  |  |  |  |

[illegible][illegible][illegible]

Full KP  
Nuvarande KP  
Skador

Rustningens totala RV  
Rustningens totala vikt  
FV i Rustningsteknik  
Modifikation p.g.a. FV

|                                |
|--------------------------------|
| Besvärjelsemodifikation (BM)   |
| Förflyttningsmodifikation (FM) |
| Stridskapacitetsmod. (SM)      |
| Initiativmodifikation (IM)     |

SK-grund

| Vapenteknik | SK-vapen |
|-------------|----------|
|             |          |
|             |          |
|             |          |

| Sköldteknik | sk-sköld |
|-------------|----------|
|             |          |
|             |          |
|             |          |

| Sköld | BV | Vikt |
|-------|----|------|
|       |    |      |
|       |    |      |

## This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or printed text on the paper.

| <b>Pengar</b> | <b>1</b> | <b>5</b> | <b>10</b> |
|---------------|----------|----------|-----------|
| Guldmynt      |          |          |           |
| Silvermynt    |          |          |           |
| Kopparmynt    |          |          |           |





»Han visste att de hade gett sig in på trollens domäner och varje rorstag förde dem allt längre och längre in i fiendeland. Krallte rittade sig omkring samtidigt som han försiktigt sänkte årorna av silver-ek mot vattenytan för att med kraft föra dem längre på sin farofyllda resa. Sällskapetets tredje resenär, dvärgen Borsikka, höll sin yxa hårt i sammanknutna nävar och med ett hårt och sammanbitet ansiktsuttryck blickade han ut över relingen.

Motiven till varför de var här var alla olika. Målet och viljekraften var för dem alla desamma. Den lilla roddbåten tog sig förbi den sista kröken och bergssidorna sköt upp som hårdföra väktare på varje sida om floden. Klippväggarna var täckta av symboler och runmönster och vittnade om en svunnen tid, förborgad i historiens djupa hav.

Hjärtat bultade och pulsen steg, nu var det dags. Sällskapet hade nått sitt mål ...

... men mottagandet blev inte vad de hade förväntat sig.«

Klä dig i din hjältes kläder och tankar och följ med på en resa till Trudvangs magiska värld. Där vildmarkens vidder och skogens djup bjuder på lika många mysterier som överraskningar.

*Drakar och Demoner Expert: Rollpersonen* bjuder på nyheter och regler som på allvar får din rollperson att anta skepnaden av en invånare i Trudvang. Genom yrken speciella för denna värld och ett nygammalt färdighetssystem erbjuds här ett alternativ till yrkesnivåerna som beskrivs i grundreglerna. I boken hittar du bland annat en mängd nya yrken och yrkesklasser, regler för att utveckla personligheten, nya färdigheter, en djupare bakgrundsbeskrivning av de spelbara raserna och mycket, mycket mer.

För att kunna använda denna regelexpansion fullt ut bör du ha tillgång till *Drakar och Demoner: Rollspelet* samt *Jorges Bestiarium*. Regelexpansionen fungerar utan *Jorges Bestiarium*, men kräver då vissa modifikationer.



**RIOTMINDS**