

MM



DRAKAR OCH DEMONER: ROLLSPELET

DRAKAR och DEMONER

RIOTMINDS + STOCKHOLM

2003

Innehåll

Förord.....	v	Havitnerbesvärjelser.....	77	Skador (TKP-Sys).....	185
Kommentarer.....	v	Rimvitnerbesvärjelser.....	102	Massiva skador (TKP).....	185
1. Introduktion.....	6	6. Religion.....	116	Vådliga och kritiska skador.....	185
2. Trudvang.....	8	Den heliges kunskapspelare.....	116	Skador av luftbrist.....	187
Osthem.....	8	Att få gudomliga förmågor.....	116	Skador av eld.....	187
Mittland.....	9	Att förstå gudomliga förmågor.....	117	Skador av fall.....	189
Isvidda (Nhoordland).....	9	Att aktivera gudomliga förmågor.....	118	Skador och rustningar.....	189
Karta över Trudvang.....	10	Gerbanis.....	119	Helande.....	190
Vastermark.....	12	Gerbanis böner.....	119	11. Allmänna regler och tips.....	191
Soj.....	12	Nidendomen.....	128	Skräck.....	191
3. Rollpersonen.....	13	Nidendomens böner.....	129	Att höja grundegenskaper.....	193
Rollpersonen steg för steg.....	13	Dvärgar och thuldom.....	139	Vildmarksliv.....	193
Grundegenskaper.....	13	Dvärgarnas runor.....	139	Jakt.....	195
Sekundära egenskaper.....	14	Alver och totemism.....	142	Att slå sönder saker.....	197
Syn.....	16	De Utvaldas förmågor.....	143	Förflyttning.....	197
Raser.....	17	7. Utrustning.....	149	Avancerade regler	
Människor 17 • Alver 18 • Dvärgar 18 •		Pengar.....	149	för förflyttning i strid.....	198
Halvlängdsmän 19 • Halvblod 19		Vapen och rustningar.....	149	Magiska föremål.....	199
Ålder.....	20	Närstridsvapen.....	150	Helgade föremål.....	200
Vapenhand.....	21	Projektivvapen.....	156	Berusning.....	200
Socialt stånd och startkapital.....	21	Kastvapen.....	158	12. Extrakt.....	202
Yrken.....	22	Sköldar.....	158	Olika extrakt.....	202
Krigare 22 • Besvärjare 23 • Präst 23 •		Rustningar.....	159	Basgrupper och basämnen.....	202
Helig krigare 24 • Tjuv 24 • Lärd 25 •		Vapen och rustningar		Framställning.....	203
Jägare 25 • Hantverkare 26 •		av ovanliga material.....	163	Att upptäcka	
Handelsman 26 • Underhållare 27		Övrig utrustning.....	164	och känna igen extrakt.....	203
Bakgrund och personlighet.....	27	8. Spelledarens roll		Skador av extrakt (gift).....	203
Kroppspoäng.....	28	och uppgift.....	168	Botaniska basämnen.....	206
Stridskapacitet (SK).....	29	Att spela.....	168	Zoologiska basämnen.....	206
4. Färdigheter.....	32	Att konstruera egna äventyr.....	171	Gifter.....	207
Att skaffa färdigheter.....	32	Regeltolkningar.....	172	Droger.....	207
Att använda färdigheter.....	34	Äventyrspoäng.....	173	Helande elixir.....	207
Att förbättra färdigheter.....	36	9. Strid.....	174	13. Monster och varelser.....	209
Färdigheterna.....	39	Stridsrundan.....	174	Drakar.....	211
5. Magi.....	70	Att attackera.....	175	Drake 212	
Havitner och rimvitner.....	70	Att parera.....	179	Odöda.....	213
Besvärjarens två kunskapspelare.....	70	Att slå skada.....	180	Skelett 213 • Kummelgast 213	
Besvärjelsenivåer.....	71	Att ta skydd.....	180	Troll och jättar.....	214
Chans att lära sig en besvärjelse.....	71	Strid i mörker.....	180	Skogstroll 214 • Gråttroll 215 • Jätte 216	
Att studera magi.....	71	Obeväpnad strid.....	180	Ulvbestar.....	217
Besvärjares SP1-poäng.....	73	Förflyttning i strid.....	180	Ulv 217	
Att mana fram en besvärjelse.....	74	Fummel och perfekta slag.....	181	Älvor.....	217
Magiska skrifter.....	76	Kroppspoäng och skador.....	183	Älva 218	
Morståndsslag.....	76	10. Skador och läkning.....	185	Nyttodjur.....	218
Besvärjelser och utrustning.....	77	Skador (TKP).....	185	Tränade djur.....	218
				Register.....	CCXX

Tabellförteckning

3-1: Grundegenskaper	14	7-15: Mat och dryck	167
3-2: Vikt och längd	15	7-16: Inkvartering	167
3-3: Initiativmodifikation	15	9-1: Träffområden (hominid)	176
3-4: Kroppspoängmodifikation	15	9-2: Träffområden (fyrfota djur)	176
3-5: Skräckmodifikation	15	9-3: Träffområden (jätte)	176
3-6: Skadebonus	15	9-4: Träffområden (orm)	176
3-7: Bärförmåga	16	9-5: Träffområden (drake)	176
3-8: Syn	17	9-6: Avståndsmodifikationer för avståndsvapen (FV < 16)	179
3-9: Syn i mörker	17	9-7: Avståndsmodifikationer för avståndsvapen (FV > 15)	179
3-10: Åldersmodifikationer	21	9-8: Modifikation för målets rörelse	179
3-11: Ålder för erfarna rollpersoner	21	9-9: Perfekt slag med närstridsvapen	181
3-12: Vapenhand	21	9-10: Perfekt slag med avståndsvapen	182
3-13: Socialt stånd och startkapital	22	9-11: Fummel med närstridsvapen	182
3-14: Kroppspoäng/kroppsdel	29	9-11: Perfekt slag vid parering (närstridsvapen eller sköld)	183
4-1: Färdighetspoäng/grundegenskap	32	9-13: Fummel med avståndsvapen	183
4-2: Färdighetspoäng/yrkesnivå	32	9-14: Fummel vid parering (närstridsvapen eller sköld)	184
4-3: Färdighetspoängkostnad/färdighetsvärde	33	9-15: Kroppspoäng/kroppsdel	184
4-4: Svårighetsmodifikation	35	10-1: Vådliga och kritiska skador	187
4-5: Differensvärde	35	10-2: Kritiska skador	188
4-6: Motståndstabellen	36	11-1: Skräckmodifikation	191
4-7: Färdighetskostnad	39	11-2: Skräcktabellen	191
5-1: Snedtändning	75	11-3: Träning av grundegenskaper	193
5-2: Kostnad för havitnerbesvärjelser	77	11-4: Komplikationer i vildmarken	193
5-3: Kostnad för rimvitnerbesvärjelser	102	11-5: Goda omständigheter i vildmarken	194
6-1: Fummel med gudomliga förmågor	118	11-6: Utan mat och vatten	195
6-2: Gerbanis böner	119	11-7: Förflyttning beroende på färdläge	197
6-3: Nidendomens böner	129	11-8: Förflyttning beroende på terräng	197
6-4: Dvärgarnas runor	139	11-9: Förflyttning på ojämnt underlag	197
6-5: De Utvaldas förmågor	143	11-10: Förflyttning i växtlighet	197
7-1: Närstridsvapen	150	11-11: Förflyttning i skog	197
7-2: Projektilvapen	156	11-12: Förflyttning i snö	197
7-3: Kastvapen	158	11-13: Berusning	200
7-4: Sköldar	158	11-14: Berusningsegenskaper	200
7-5: Rustningsteknik	160	12-1: Nervgifter	204
7-6: Rustningsmodifikationer för helrustningar	161	12-2: Muskelgifter	205
7-7: Reducerade rustningsmodifikationer	161	12-3: Andningsgifter	205
7-8: Rustningsmodifikationer för blandrustningar	162	12-4: Blodgifter	205
7-9: Rustningar	162	12-5: Funktionsnedsättande gifter	205
7-10: Kläder	164	13-1: Nyttodjur	219
7-11: Behållare	164		
7-12: Äventyrarutrustning	165		
7-13: Hästar och dragdjur	167		
7-14: Fortskaffningsmedel	167		

Förord

SÅ SITTEr VI här igen med grundboken. Aldrig hade vi väl kunnat ana hur framgångsrikt DOD6 skulle bli när vi först släppte den nya versionen. Att axla manteln efter fem värdiga föregångare är givetvis inte lätt. Vi hade två starka visioner med en ny version; för det första skulle den vara lätt att spela och för det andra skulle känslan vara mer sago-betonad än sina föregångare. Vi märkte fort att det var pre-

cis det här som behövdes för att få fart på rollspelandet igen och det är med glädje vi ser hur tillströmningen av nya rollspelare ökar för varje dag.

Vi hoppas att denna uppdaterade utgåva av DOD6 skall vara enklare än sin föregångare, lättare att spela och samtidigt ge en första inblick i Trudvang, denna mystikens boning och trollens hemvist.

–Riotminds

Kommentarer till den reviderade utgåvan

NÄR DEN här reviderade utgåvan släpps finns det redan en uppsättning expertregler för spelarna. Ett regelverk som går under benämningen *Drakar och Demoner Expert: Rollpersonen*. Tanken är att reglerna för rollpersonen som du finner i den här reviderade utgåvan skall vara enkla och överskådliga. Expertreglerna däremot är till för de spelare som vill ha fler alternativ och valmöjligheter för sina rollpersoner. Men också för dom som vill ha ett större utbud av yrken, färdigheter och olika raser.

Att vi väljer att släppa en reviderad utgåva beror först och främst på att vi återigen har hamnat i en situation där vi måste trycka fler böcker eftersom de gamla har tagit slut. Dessutom tycker vi att det finns en del förändringar och justeringar som kan göras. Förändringar som både gör det lättare att spela och som lyfter fram mer av den nya världen Trudvang.

Den här utgåvan är således en revidering av den första boken och även om formen och utseendet har ändrats är innehållet i stort sett detsamma. Regelverket har fått sig en ansiktslyftning och en genomgång men den som har den första utgåvan måste inte ha den här boken för att använda framtida regel- eller världsböcker. Den gamla duger gott. Även om vi förändrat, och i viss mån tagit bort, yrkesnivåerna som en viktig komponent för rollpersonerna handlar det fortfarande om att vara så duktig som möjligt

på sina färdigheter för att lyckas. Drakar och Demoner har alltid varit ett färdighetsbaserat system, och kommer så alltid att vara. Oavsett om du använder den här eller den gamla boken så inser du snart att det som betyder något varken har med yrkesnivåer eller yrkesval att göra, utan vilket färdighetsvärde en person har i sina färdigheter. Det är vägen dit som till största delen skiljer den första utgåvan med den reviderade.

Både den gamla och den reviderade utgåvan är kompatibel med expertboken. Men som vanligt kan det krävas vissa smärre förändringar för den som använder den här boken tillsammans med expertreglerna. Tänk dock på att expertreglerna i första hand är till för spelarna och inte för spelledaren.

Jo just det! En sak till. Vi har genomgående försökt att skapa en *känsla* mer än ett allomfattande regelverk i våra produkter. I många fall kommer du att ställas inför problem eller regler som du inte förstår eller som kanske helt enkelt inte finns beskrivna. Du kommer att ställa dig frågor som »ska jag använda den här regeln från expert eller den här från regelboken?» eller »vilken regel ska jag använda här, den från första utgåvan eller den från den reviderade?«. Rådet vi kan ge är att vara lite kreativ och att försöka hitta stämningen snarare än den perfekta regeln. En sådan regel finns nämligen inte.

INTRODUKTION

ROLLSPEL KAN JÄMFÖRAS med en film eller teater. Skillnaden är att som spelare är du inte passiv åskådare eller har ett speciellt manus som du måste följa. I rollspel bestämmer spelarna själva vad de vill göra. Spelledaren bestämmer vad det får för konsekvenser. Målet är inte att vinna eller förlora, utan att uppleva spännande äventyr och låta sig ryckas med i berättelsen, precis som sagornas hjältar.

Spelaren och rollpersonen

Varje spelare har en eller flera rollpersoner (RP). En rollperson är en fiktiv person som spelaren styr genom hela spelet och som formar sig allteftersom han eller hon får mer erfarenhet. En spelare får vanligtvis en rollperson genom att själv skapa den enligt de regler som finns för detta (se *Rollpersonen*, s. 13). I vissa fall kan spelledaren bestämma vilken rollperson spelaren skall använda sig av. I dessa fall gör spelledaren upp en rollperson enligt reglerna för detta, alternativt efter eget tycke och behov. Vanligast är detta i de fall som spelledaren vill att spelarna skall ha vissa rollpersoner för att dom skall passa in i ett visst sammanhang eller för en viss typ av äventyr. Spelaren bör alltid skapa en rollperson tillsammans med spelledaren. Vanligtvis är det flera spelare som alla har en eller flera rollpersoner. Det finns ingen begränsning i hur många spelare det kan vara med. Ytterst är det upp till spelledaren hur många spelare han klarar av att ha i sin spelgrupp.

Spelledaren

Spelledaren (SL) är den person som inte har någon egen rollperson, men som istället leder själva spelet. Det bör aldrig vara mer än en person som är spelledare åt gången. Spelledarens uppgift är att föra berättelsen framåt genom att förse spelarna med den information som behövs för att de ska kunna förstå omgivningen och utifrån den göra vissa val och handlingar utifrån sina rollpersoners karaktärer och bakgrunder. SL är den som bestämmer hur regler bör tolkas men också vilka regler man bör använda eller modifiera. Det är SL som bör kunna regelverket bäst. Att vara SL handlar dock inte bara om att kunna reglerna. En spelledare måste också vara kreativ och påhittig eftersom det är han/hon som hittar på alla de äventyr som rollpersonerna kastas in i. Mer om detta senare i boken (se *Spelledarens roll och uppgift*, s. 168).

Äventyr och kampanjer

Äventyr kallas den berättelse och det upplägg som spelledaren använder som mall när han berättar för spelarna vad deras rollpersoner råkar ut för. Vissa föredrar att göra egna äventyr, andra att köpa äventyr som finns att köpa tillsammans med rollspelet.

Kampanj brukar man kalla ett större äventyr som sträcker

sig över en längre tid och där rollpersonerna råkar ut för en serie mindre äventyr som på ett eller annat sätt hänger ihop.

Utrustning

För att spela *Drakar och Demoner* behöver du (förutom den här boken) ytterligare några hjälpmedel.

Rollformulär

Rollformuläret är ett papper som används för rollpersoner. På rollformuläret fyller spelaren i rollpersonens olika egenskaper och förmågor, utrustning och annat som kan vara bra att veta om rollpersonen. I slutet av den här boken finns ett rollformulär som du kan kopiera för eget bruk. Det går givetvis att göra egna rollformulär om man vill det.

Tärningar

För att spela *Drakar och Demoner* behöver du ett antal tärningar som finns att köpa i samma butik som du köpte den här boken. Det behövs följande tärningar: en tjugosidig (T20), en åttasidig (T8) och en sexsidig (T6). I vissa fall nämns en tresidig tärning (T3), eller en fyrasidig (T4). Några sådana tärningar behöver du inte, det går bra att använda en T6 som T3 (1-2 är 1, 3-4 är 2 och 5-6 är 3), eller en T8 som T4 (1-2 är 1, 3-4 är 2, 5-6 är 3 och 7-8 är 4).

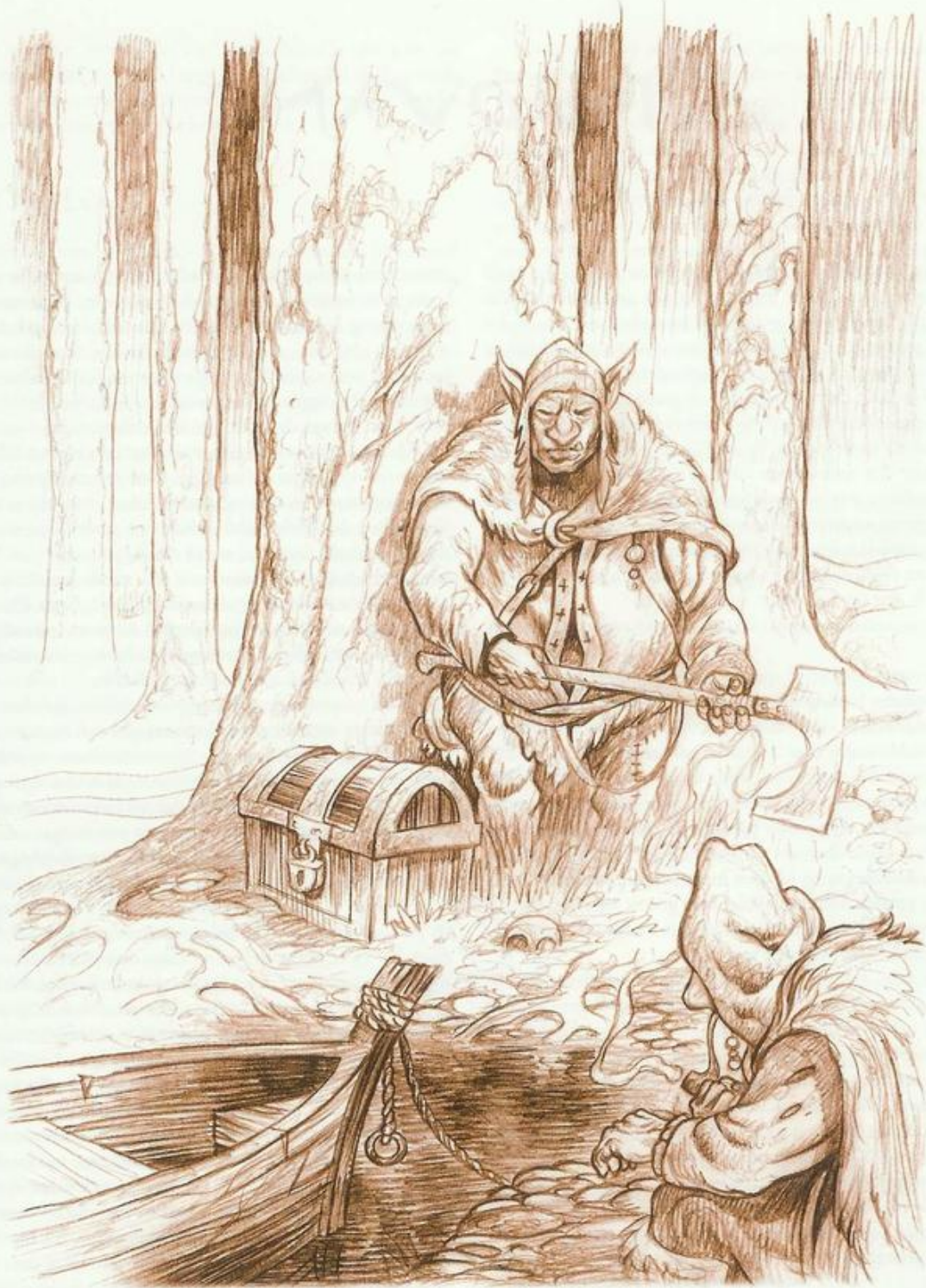
»T« är alltså förkortningen för tärning, efterföljande siffra visar vilken typ av tärning det rör sig om. I det flesta fall står det även en siffra framför T, denna siffra beskriver hur många gånger man skall slå tärningen: 3T6 betyder till exempel att man skall slå den sexsidiga tärningen tre gånger och lägga ihop resultatet.

Tennfigurer eller markörer

Rollspel kan spelas med fantasin som enda hjälpmedel, eller med papper och penna, men roligast blir det om man kan ordna en »spelplan« där man kan flytta figurer eller markörer som föreställer eller markerar vart rollpersonerna befinner sig i en viss situation. Speciellt viktigt blir detta när det drar ihop sig till strid. Tennfigurer finns att köpa i välsorterade hobbyspelsbutiker.

Spelvärlden

Trudvang heter den officiella spelvärlden till *Drakar och Demoner* 6. Självklart kan du välja att skapa din egen spelvärld om du vill. Räkna dock med att det tar mycket tid och att det kräver en hel del tankearbete för att göra världen trovärdig. För vissa mindre äventyr är det inte nödvändigt att man har en spelvärld, det räcker med att spelledaren förbereder det område som han vill att spelarnas rollpersoner skall vistas i.



I avsnittet *Trudvang* (nästa sida) presenteras i korthet delar av den officiella spelvärlden. Vill du veta mer om Trudvang kan du införskaffa befintliga och kommande böcker som var och en beskriver Trudvangs olika delar. Regelverket i sig är också starkt sammanknutet med Trudvang vilket du märker inte minst på de olika rasernas bakgrund och namn, samt namn på platser och personer.

PÅ FLERA STÄLLEN i reglerna har vi valt att enbart skriva »han«, där det egentligen skall vara »han eller hon«. Detta beror inte på att vi vill diskriminera någon, eller på konstiga fördomar, utan på att vi vill göra texten mer lättläst.

På flera ställen i boken står det endast »personen« där det lika gärna kunde stå »... och varelsen« eller »... monstret«, eller både och. Detta för att göra texten mer lättläst.

TRUDVANG

Av dimmornas sång och daggens tunga vemod seglade en värld fram ut ur ljuset och gav det något att vila sina strålar på. Vid den första tonen sprang gräset upp ur myllan, vid den andra föddes yggdrasarna. Under träden sov stenarna på en bädd av mossa och barr. De slumrade så djupt och trött att ingen kunde höra dess sång. Men hummade och gnolade, det gjorde dom. Dom nynnade om våta och regn. Och så kom vattnet och regnet. Skumböljda forsar risslade sig ner från bergen och medan de red fram över den torra jorden sjöng de om ensamheten. Då vaknade gudarna från sin långa sömn. I mörkret hade de slumrat som stjärnor på en svart himmel. I all sin prakt steg de ner på den otrampade marken och förundrades över dess vilda skönhet. Gudarna döpte den till Trudvang och det är namnet den skall bära tills dess att den blir ett med ljuset igen.

UR »ALLVHIRTA – BERÄTTELSEN OM NÄR VÄRLDEN FÖDDES«

TRUDVANG ÄR EN värld sprungen ur sagor och legender. Det är mystikens boning där naturen har större makt än både alver, människor och dvärgar. De djupa skogarna med sina mossklädda stenar eller de mörka tjärnarna ruvar på ofattbara skatter och hemligheter. Vilda forsar dånar fram som om de vore åskan i egen hög person. Trollen gömmer sig under skuggorna likt skygga djur på dagarna, men smyger gärna ut och rövar människobarn när natten faller på. Under granarnas barrklädda grenar hörs ett hoande som bryter tystnaden. Bakom stenblocken hörs ljudet från grenar som knäcks och i nattens mörker ser man gula genomträngande ögon som på avstånd följer varje steg man tar.

Allt detta och lite till är Trudvang, den officiella världen till *Drakar och Demoner* 6. Trudvang genomsyras av stor mystik och gåtfullhet men också ett visst vemod och tungsinthet. För dig som använder dig av världen kan det vara bra att veta att idén har sina rötter i den nordiska sagan och dess väsen. Till skillnad från många andra fantasyvärldar har Trudvang fått en stark prägel av det fornnordiska. Stora inspirationskällor för dig som använder världen kan vara: målaren John Bauer och hans verk; det finska nationaleposet Kalevala; det storslagna Beowulfkvädet; och till stor del den nordiska mytologin och dess gudar.

Kortfattat kan man säga att kontinenten delas in i fem delar; Osthem, Mittland, Vastermark, Soj och Isvidda (även kallat Nhoordland) med den enorma bergskedjan Jaargand och den stora skogen Svartliden.

Osthem

I Osthem lever stormländarna, detta okuvliga folk som till en början var flera olika. Vad som håller samman stormländarna, vad som ger dem styrka utåt och enighet inåt är i grunden

inte att vara underställda en jarl eller hövding, inte heller utsikterna på att bedriva krig mot andra länder eller gemensamma härjningståg. Viktigast är den gemensamma ideologi och religion som idag delas av de flesta stormländare. Stormländarna har sedan lång tid tillbaka olika idéer om sin härkomst, sin historia och framförallt om stammens förfäder eller kanske dess mystiska anfäder. Det var därför först sedan Gerbanis tro och lära accepterades som stormländarna blev ett folk under en tro och religion. Visserligen lever anfadersdyrkan kvar hos många stammar och regioner i Osthem, men det är ändå Storme som är allfader och härskare över stormländarnas liv i dagens Osthem. Gerbanis tro är ofta uppblandad med både härstammingsmyter, fruktbarhets- och offerkulter såväl som vördnad för naturkrafter och andra gudomligheter. Blot och offer upptar en stor och betydelsefull del av stormländarnas tro. Bloten och offerceremonierna är ofta komplicerade och utdragna, fyllda av stor mystik och gåtfullhet.

Till en början är det Osthems omedelbara skönhet som slår de flesta som vandrar på dess stigar och bestiger dess toppiga berg. Man förundras över variationen av ståtliga berg, vidsträckta platåer och en harmonisk växling mellan slutna fjällmassiv och öppna hedar, vilda forsar och djupa skogar. De storslagna bergen sluter sig som borgar och mellan dem förgrenar sig många djupt nedskurna dalgångar likt vallgravar. Men Osthem är en krävande miljö för växtlighet. Större delen av året täcks vegetationen av snö eller utsätts för piskande snödrev eller blöta sommarregn. Kyla och karg mark har gjort växterna här uthålliga och väderbitna.

Osthems vildmark är en jägares dröm och mardröm. I både skogen och på slättlandet, bland bergen och dess djupa dalar kan jägaren hitta villebråd av både hjort, vildsvin, ren, björn, kanin och stora bestar som mastomanten. Men han får hela tiden vara på sin vakt då varje skog, varje slätt och varje berg inhyser varelser och bestar som ständigt letar efter lätta byten.

Osthems östkust är också Trudvangs östkust. Den sträcker sig hela vägen från den ejsländska staden Saaga i söder, förbi landet Fynhem och upp till Vildlands norra delar. Kusten är full av fjordar och lodräta klippor som sträcker sina granitspjut upp ur det kalla stormiga Rimhavet.

Undantaget den mytomspunna skogen Vildhjärta och dess systemskog Kopparskogen i Ejland och Syskonskogen i Junghart karaktäriseras Stormländernas flora av knotiga, vindpinade och låga växter, träd och buskar som ihärdigt klamrar sig fast trots ett ogästvänligt klimat. Den svarta och giftiga ljustungen växer sig frodig under de korta somrarna och täcker ett stenigt och böljande landskap. I vissa områden sträcker den svarta ljustungen ut sitt bolster så att det omsluter hela landskapet i en svart växtlighet. Bland träden är de knotiga dvärggranarna och trolltallarna vanligast i de norra delarna av Osthem medan de svarta björnsokarna

och pilgranar uppblandat med kopparblom är vanligast i de södra delarna av denna karga och ödsliga del av Trudvang. Trädens utseende är en anpassning till de stora snömängder som faller över i stort sett hela Osthem.

Mittland

I Mittland breder vidsträckta åsar med kummel från forntiden ut sig, ändlösa forsar slingrar sig fram över gränslösa slätter, djupa skogar och höga berg. Mittland är legendernas rike och hjältarnas marker. Över slätterna rör sig de vilda hästarna anförda av ståtliga hingstar. I de djupa skogarna har hemligheterna begrav sig själva under mossa och mull. På grönskande kullar reser sig borgar och städer som vittnar om makt och stordåd.

Till Mittlands länder hör idag: Runvjik, Majnjord, Bydland, Fylges, Arje, och det fjärran Dranvelte.

Runvjik, Majnjord och Bydland bebos i huvudsak av osttroner och inflyttade viranner. Här är ostroseden uppblandad med tron på Gave. I Fylges och Arje härskar okis över de ändlösa vidderna och här är nidendomens kraft som svagast. Dranvelte är som en stor smältdegel av inflyttade stormländare, bulturer från Sylvan, hanirs från Fylges och osttroner.

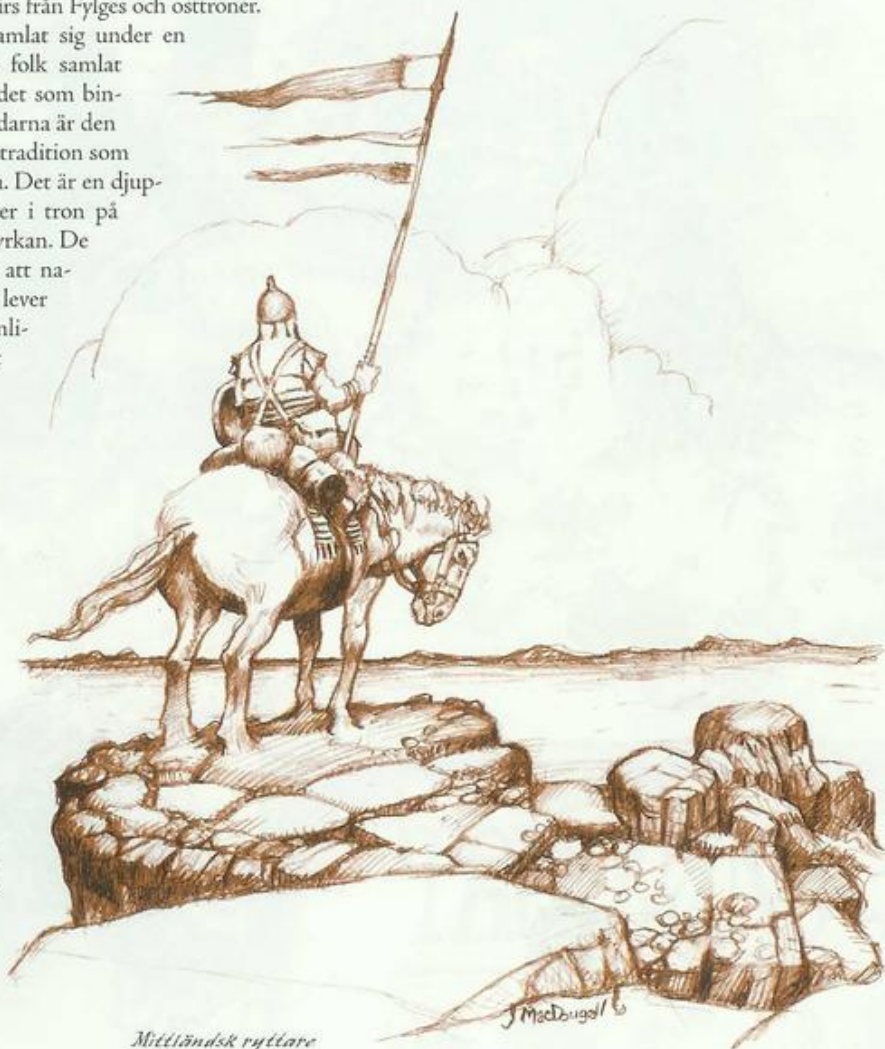
I öster har stormländarna samlat sig under en gemensam tro, liksom västerns folk samlar sig under den Enda tron. Men det som binder samman och förenar mittländarna är den uråldriga ostroseden, en sed och tradition som sägs ha kommit med osttroner. Det är en djuplodad kultur som har sina rötter i tron på Whote uppblandad med naturdyrkan. De som lever efter traditionen tror att naturen är levande, ett väsen som lever och andas och som inhyser osynliga andar och krafter som endast besvärjarna kan bemästra.

När nidendomen spred sig över Mittland mötte den litet motstånd eftersom folket som levde där ansåg sig vara ättlingar till västerns folk och gärna tog till sig lite av den nya tron. Några få gånger försökte Ovus rortväktare med våld i sina omvändningskampanjer få mittländarna att helt förkasta sin gamla tradition och sina seder, något som aldrig lyckades. Än idag lever folk med en gudomlig tro på Gave, men till skillnad från sina vänner i väster har de behållit de uråldriga seder och bruk som är så starkt förknippade med ostroseden. Inte ens i Majnjord, Ovus starkaste fäste öster om Hralverstrinna har man helt förkastat de gamla traditionerna.

Ostroseden är ett komplext mönster av traditioner, myter och föreställningar om naturen och dess väsen som genomsyrar hela det mittländska samhället. Seden har sina rötter i den tronländska sedvänjan men förfinades och utvecklades i och med den stora folkvandring som Malhwens folk företog sig från västerns länder ända bort till nuvarande Osthem i Drottningens tidsålder. Seden blev hårdare och hårdare och från en ren Whotedyrkan blev det så småningom en tradition fylld av hjältar och kamp, stordåd och bragder, ty ute på slätterna levde inte bara hästar, här fanns också den fruktade gripen i stort antal. Här slogs lindomar mot mankoror och minoxer. Tid efter annan letade sig förvildade tornödlor ner från det mäktiga Jaarngand och satte skräck i mittländarna, och gör så än idag.

Isvidda (Nhoordland)

Isvidda kallas det stora landområdet med både skog, berg och is som ligger som ett lock över hela Trudvang, från väster till öster. Mer och mer används dock namnet Nhoordland för att beskriva denna farliga vildmark i

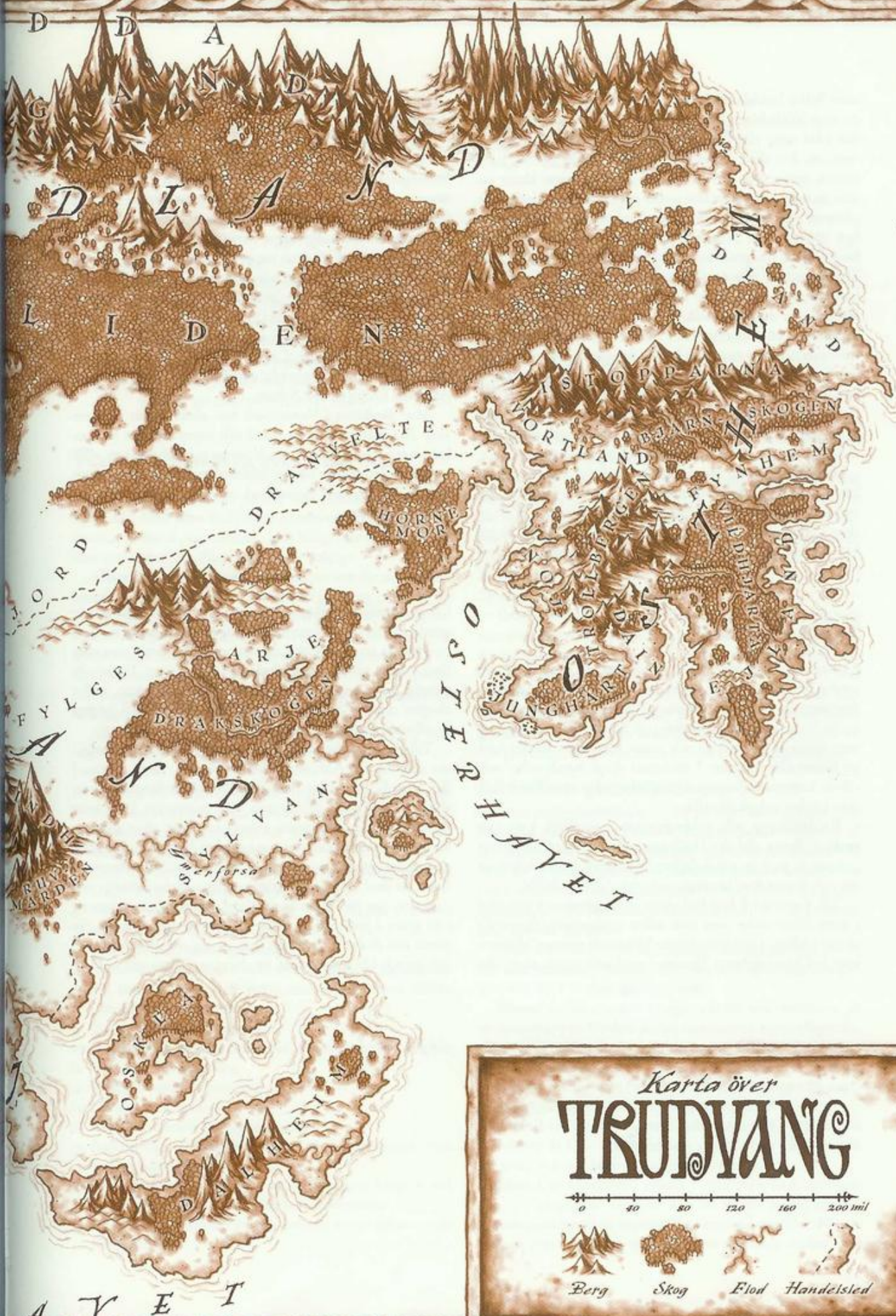


Mittländsk ryttare

J. Macdougall

VILORRE - DE OÄNDLIGA YAGORAS HAY





R I M H A V E T

Karta över
TRUDVANG

0 40 80 120 160 200 mil

Berg Skog Flod Handelsled

norr. Själva Isvidda med sitt kalla och bistra klimat får även de mest hårdade att duka under i snöstormar och iskalla vindar. Här uppe ylar vinden som ulvar och driver runt snön som om den skall piskas till underkastelse. I Isvidda lever varken människor, alver eller dvärgar. Här uppe klarar endast frostjättarna av att leva under några längre perioder. De gömmer sig i detta gudsförgätna land och lever i sina ofantliga isborgar. Till Nhoordland räknas också den mäktiga bergskedjan Jarngand som inhyser dvärgarnas största rike Thrilheim. Ett rike som formades i forntiden och som inhyser skatter så stora att om de alla samlades på samma ställe skulle de täcka hela Osthem. Här finns guld, silver, ädelstenar och konstföremål i alla storlekar och varianter. I tusentals och åter tusentals år har dvärgarna grävt ut berget och samlat på sig dess skönhet. I all sin prakt är detta ett av Trudvangs storverk och trots att få har sett dess fulla omfattning talar man om dvärgriket som om det vore en vacker dröm av glittrande stenar, juvelprydda troner och rådshallar så höga att valven försvinner upp i all oändlighet.

Till Nhoordland hör också den mäktiga skogen Svartliden som sträcker ut sin mörka kappa från västerns vita stränder ända bort till Vildlands obyggd i öster. Det är en skog så djup och förtrollande att få vågar sig in i dess sköte. Här frodas troll, drakar, skatter och hemligheter i alla dess former.

Vastermark

I Vastermark har nidendomen brett ut sig med kraft och styrka. Få är de länder i denna del av Trudvang som inte underkastat sig den heliga skriften Rortan och Ovus stränga makt. Vastermark är en vacker och bördig del av Trudvang men likväl är det mer än allt annat mest känt för att vara ett lärdomens centrum. I städernas djupa katakomber och välvda kammare slingrar sig ändlösa rader av hyllor fyllda med böcker och skriftrullar.

Riddarskapet och riddermännen har alltid haft stor makt i denna del av Trudvang och trots att ländernas gränser är mer än väl definierade sträcker ridderskapet ut sin vida kappa över länderna och styr i det fördolda.

Till Vastermark hör Fjal, detta undergångens karga rike i norr; Silvtrunder med sina stolta riddersmän; Bysente i all sin vildhet; Carlonne, denna Mittlands granne; Viranne som är Ovus högborg; Tronland med sina gamla anor; Vis-

tergalp med sin fagra flora; och Thoorkaal det mörka landet i sydväst.

Samlade under den Enda tron lever många av länderna i Vastermark i samförstånd och trots att furstar, vasaller och konungar ständigt bråkar om gränserna och försvarar sina högresta borgar samlas de fort under nidendomens fanor så fort ett yttre hot visar sig. Speciellt Bysente och Silvtrunder är två länder som ständigt ligger i krig med sina grannar i norr. Bysente lever med arkernas oupphörliga härjningståg som en del av vardagen och Silvtrunder har så länge någon kan minnas fått utstå attacker från de vilda amurerna som lever i Fjal.

De beryktade rortväktarna och pilgrimiterna, nidendomens heliga krigare ligger i ständig beredskap att försvara sin tro och sina länder. De har uppfört sina egna borgar och lärocenter med inhyrda svärdsmästare från Mittland och vilda kulturer från Sylvan.

Men länderna i Vastermark har alltid ansett att kunskap har större makt än svärd och brynja och av den anledningen kan länder såsom Viranne och Silvtrunder stoltsera med Trudvangs största bibliotek och lärdomscentrum. Ervidden, Virannes huvudstad och Ovus högsäte är ett sådant centrum.

Soj

I Sojs dimhöljda riken gömmer sig många sagor och legender. Dolt i den förtrollade skogen Valtoris ligger alvernas största stad. Här står varken uppförda torn i sten eller järnsmidda portar men likväl är detta en av Trudvangs största och mest mytomspunna städer. Alverna håller skogen utanför människornas affärer och lever i högsta samförstånd med naturen.

Till Soj hör Visentia, Syk, Dalheim och de andra öarna i det skummande Althishavet. Alla beskyddas de av alverna. I Syk lever få människor men desto fler av halvlängsmännens släkte; i Visentia, detta platta och vidsträckt land lever visserligen människor men många har tagit efter alvernas kärlek till naturen och dessa människor lämnar jorden ifred så gott det går. För många tusentals år sedan, i Drömmarnas tidsålder stod ett av de mäktigaste slagen mellan alverna och drakarna ute på Visentias slättland och somliga menar att »att gräva i jorden är som att gräva i det förgångna«. Sagorna om drakar som väckt upp ur sin uråldriga sömn är många och här lyssnar man på alvernas visdom och råd.

ROLLPERSONEN

»En man som är frejdad i fejder och kan få hjältefloken att växa. Av jarlars ätt skall han vara och högt under hornröset skall han strö sina ringar. En gautla eller bronja, spelar ingen roll, men varken besvärjaresmåg eller tjuvpatrask står i den största av hallar. Härdad i framgång och en brynja som glimmar. Härds mitt huggvärn och han skall få tottra med undersköna Vigga.«

SAGT AV FYLKJARLEN VULFGART SKJODROT AV SAAGA

Rollpersonen steg för steg

En rollperson är en fiktiv person som gestaltar en spelares hjälte eller antihjälte. Rollpersonen kan vara stor, liten, intelligent, vis, lömsk, egocentrisk, kärvänlig, dum, hjältemodig eller varför inte feg. Kort sagt allt är möjligt.

Alla rollpersoner har olika egenskaper och förmågor som beskriver hur han eller hon ser ut eller beter sig i olika situationer. Egenskaperna bestäms till viss del av tärningar men främst hur spelaren väljer att forma sin rollperson. Spelledaren bör dock alltid vara med när spelaren skapar sin rollperson eftersom det är han som har sista ordet i om rollpersonen fungerar eller inte i det äventyr eller de kampanjer som han har tänkt att rollpersonen skall figurera i.

Alla spelare behöver ha en rollperson för att kunna vara med och spela. För att skapa en rollperson, gör så här:

1. Ta fram ett rollformulär eller något du kan skriva ner din rollperson på (du kan kopiera formuläret på s. 223).
2. Slå fram grundegenskaper för rollpersonen.
3. Bestäm vilken ras rollpersonen har.
4. Lägg till eller dra ifrån eventuella rasmodifikationer som rollpersonen får på sina grundegenskaper.
5. Bestäm ålder för rollpersonen, lägg till och dra bort modifikationer på grundegenskaperna.
6. Räkna ut sekundära egenskaper.
7. Slå fram vilken hand som blir rollpersonens vapenhand.
8. Slå fram vilket socialt stånd som rollpersonen tillhör och slå fram startkapital.
9. Bestäm yrke för rollpersonen.
10. Bestäm rollpersonens bakgrund, historia och personlighet.
11. Räkna ut kroppspoäng.
12. Räkna ut stridskapaciteten.
13. Placera ut sk-grund.
14. Räkna ut antalet färdighetspoäng.
15. Bestäm färdigheter med tanke på rollpersonens yrke, bakgrund och historia.
16. Om rollpersonen är besvärjare eller präst, se *Magi* (s. 70) respektive *Religion* (s. 116) för mer information.
17. Placera ut eventuella fV genererade av de olika stridsfärdigheterna.

18. Utrusta rollpersonen genom att köpa utrustning för startkapitalet.

19. Äventyra.

Grundegenskaper

Grundegenskaper beskriver en rollpersons fysiska och mentala kapacitet eller duglighet. Det är på dessa en spelare sedan formar sin rollperson.

Alla rollpersoner har totalt sett nio grundegenskaper där varje grundegenskap symboliseras av ett värde. Värdet visar hur pass utvecklad grundegenskapen är. Ju lägre värde desto sämre egenskap och tvärtom. De nio grundegenskaperna är: Styrka (STY), Fysik (FYS), Smidighet (SMI), Storlek (STO), Intelligens (INT), Perception (PER), Psyke (PSY), Spiritus (SPI), och Karisma (KAR).

Beroende på vilken ras spelaren väljer erhåller rollpersonen modifikationer 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 STO). Modifikationerna som reglerar de nio grundegenskaperna finns i tabellen *Grundegenskaper*.

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 $3T6 \pm$ eventuella rasmodifikationer medan värdet för grundegenskapen STO fastställs genom summan av $2T6 \pm$ 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

Tabell 3-1: Grundegenskaper

Grundegenskap	Människa	Alv	Dvärg	Halvlängdsman	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

två poäng. För att till exempel höja STY från 16 till 17 måste en av de andra grundegenskaperna sänkas med två steg.

Styrka (STY)

Grundegenskapen är ett mått på rollpersonens råstyrka. En person med hög STY är stark och muskulös och kan utnyttja muskelstyrkan på bästa sätt. STY är en viktig grundegenskap för rollpersoner som vill kunna slåss bra eftersom hög STY ger modifieringar på skadan som tillfogas motståndaren. STY avgör också hur mycket en person klarar av att bära.

Fysik (FYS)

Grundegenskapen är ett mått på personens hälsa, uthållighet och motståndskraft. FYS mäter även en persons förmåga att hålla ut i pressade situationer. Dels under extremt korta och intensiva påfrestningar och dels under långa utdragna förhållanden då påfrestningarna är stora och långvariga. FYS används tillsammans med STO och PSY för att visa hur mycket skador en person tål innan han dör.

Smidighet (SMI)

Grundegenskapen avgör hur snabb och rörlig en person är. Ett lågt värde i SMI innebär att personen är stel och ovig, ett högt värde att personen har lätt för att röra sig vigt och spänstigt. Reaktionsförmåga är en viktig del av grundegenskapen som bland annat används för att bestämma hur fort personen handlar i vissa situationer.

Storlek (STO)

STO är den grundegenskap som sammanfattar personens längd och vikt. En person med hög STO har en stor (men inte nödvändigtvis lång, eller muskulös) kroppsmassa. I spelet används STO först och främst för att beräkna fram hur mycket skada personen tål (tillsammans med FYS och PSY).

Intelligens (INT)

Grundegenskapen är ett mått på hur klok och förständig en person är. En person med hög INT har lätt för att lära sig nya saker och att lösa problem som kräver noggrann eftertänksamhet. INT är en viktig grundegenskap för både besvärjare och lärda män.

Perception (PER)

Grundegenskapen beskriver en persons förmåga att uppfatta detaljer i sin omgivning genom att använda sina sinnen: syn, lukt, smak, hörsel och känsel. Perception är helt enkelt

en persons uppfattningsförmåga. PER är viktig för den som vill upptäcka saker och detaljer som är dolda för andra.

Psyke (PSY)

En person kan vara både stor och stark men ändå sakna den mentala styrkan som krävs för att möta ett stort hot. PSY är grundegenskapen som mäter hur stark personen är rent mentalt liksom förmågan att behålla lugnet i pressade situationer. PSY är även en viktig egenskap för att se hur mycket skada en person tål. Hög PSY betyder hög smärttröskel, låg PSY det motsatta. PSY används tillsammans med FYS och STO för att räkna ut rollpersonens kropps-poäng.

Spiritus (SPI)

Grundegenskapen mäter förmågan att ta till sig övernaturliga saker och samtidigt förstå dem. En person med hög SPI är mer mottaglig för saker som inte har en logisk förklaring och tror oftast på högre makter eller magins kraft. Personer med hög SPI väljer oftast att bli besvärjare eller präster.

Karisma (KAR)

Grundegenskapen beskriver en persons utstrålning, charm och i viss mån utseende. En person med låg KAR uppfattas sällan som en ledargestalt och omgivningen har svårt att ta till sig personens goda sidor. Hög KAR medför ofta att personen har lätt att få med sig omgivningen på de saker som han vill göra eller driva igenom.

Sekundära egenskaper

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

Vikt och längd

En rollpersons längd och vikt bestäms av grundegenskapen STO. I tabellen *Vikt och längd* ser du enkelt hur lång en person är och hur mycket han väger. För att få ett lite större spann att välja mellan står det spelaren fritt att välja sin vikt från de två intelligande STO-värdena på tabellen (STO ± 1).

Chans att lära sig en besvärjelse (CLB)

En person som har SPI 13 eller högre kan lära sig känna och se energierna, vitner, som flödar i världen. Dessa spirituel-

Tabell 3-2: Vikt och längd

STO	Vikt	Människa	Alv	Dvärg	Halvlängdsman	Halvalv	Halvtroll
1	15 kg	—	—	—	—	—	—
2	20 kg	—	—	—	79–97 cm	—	—
3	25 kg	—	—	95–121 cm	85–104 cm	—	—
4	30 kg	—	—	101–129 cm	91–111 cm	—	—
5	35 kg	—	—	106–136 cm	96–117 cm	—	—
6	40 kg	—	127–165 cm	111–142 cm	100–122 cm	—	—
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	—
9	55 kg	138–180 cm	141–183 cm	123–158 cm	111–136 cm	140–181 cm	136–177 cm
10	60 kg	142–185 cm	145–188 cm	127–162 cm	114–140 cm	144–187 cm	140–182 cm
11	65 kg	146–190 cm	149–193 cm	130–167 cm	117–143 cm	148–192 cm	144–187 cm
12	70 kg	150–195 cm	153–198 cm	134–171 cm	120–147 cm	151–197 cm	147–191 cm
13	75 kg	153–199 cm	156–203 cm	137–175 cm	—	155–201 cm	151–196 cm
14	80 kg	157–204 cm	160–207 cm	—	—	158–206 cm	154–200 cm
15	85 kg	160–208 cm	163–212 cm	—	—	161–210 cm	157–204 cm
16	90 kg	163–212 cm	166–216 cm	—	—	165–214 cm	160–208 cm
17	95 kg	166–216 cm	—	—	—	167–218 cm	163–212 cm
18	100 kg	169–219 cm	—	—	—	—	166–216 cm
19	105 kg	—	—	—	—	—	169–219 cm
20	110 kg	—	—	—	—	—	—

la personer kan därför lära sig hantera magins krafter och får då ett grundvärde i chansen att lära sig en besvärjelse – CLB. Grundvärdet för CLB 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 besvärjaren har i färdigheten Besvärjelsekonst samt besvärjelsens svårighetsgrad (se *Chans att lära sig en besvärjelse*, s. 71).

Initiativmodifikation (IM)

Initiativmodifikationen förbättrar rollpersonens initiativ och beror på hur hög SMI rollpersonen har. En person med låg SMI är lite klumpig och har en dålig eller sen reaktion. En person med hög SMI är spänstig och snabb till handling. Modifikationen läggs till eller dras bort från det framslagna initiativet (se *Stridsrundan*, s. 174, för mer information om initiativ).

Kroppspoängmodifikation

Kroppspoängmodifikationen ger en person extra mycket kroppspoäng då han genom höjning av FV i färdigheten Kroppbyggnad ökar sin KP. Beroende av hur mycket perso-

nen har i FYS, STO och PSY kan han få extra KP vid varje ny KP-ökning. För varje värde i de tre grundegenskaperna som överstiger 15 erhåller personen 1 KP extra. En person som har FYS 16, STO 12 och PSY 13 erhåller således 1 KP extra vid varje ökning, och en person med FYS 14, STO 17 och PSY 16 erhåller 2 KP extra och så vidare.

Skräckmodifikation

Skräckmodifikation används då en person ska försöka att kontrollera sin skräck, ofta i samband med ett slag på skräcktabellen. Modifikationen baseras på rollpersonens PSY. Ett lågt värde i grundegenskapen PSY medför att rollpersonen är lättskrämd, ett högt värde att rollpersonen har lättare att kontrollera sin rädsla.

Skadebonus (SB)

En person som har särskilt hög STY och/eller STO tillfogar sin motståndare extra mycket i skada i strid. STO och STY ger mer kraft i anfallen och förmågan att tillfoga extra skada kallas skadebonus (SB). För att få reda på rollpersonens SB, addera värdena för STY och STO. Läs av i tabellen *Skadebonus*.

Tabell 3-3: Initiativmod.

SMI	IM
3–5	+3
6–8	+2
9–10	+1
11–12	±0
13–14	-1
15	-2
16	-3
17	-4
18	-5
+1	-1

Tabell 3-4: KP-mod.

GE	KP-mod.
1–15	±0
>15	+1

Tabell 3-5: Skräckmod.

PSY	Skräckmod.
3–5	+3
6–8	+2
9–10	+1
11–12	±0
13–14	-1
15	-2
16	-3
17	-4
18	-5
+1	-1

Tabell 3-6: Skadebonus

STY + STO	SB
0–25	—
26–30	1T3
31–40	1T6
41–50	2T6
51–60	3T6
61–70	4T6
71–80	5T6
81–90	6T6
>90	7T6

Bärförmåga

Bärförmågan visar hur mycket en person eller varelse kan bära utan att bli nämnvärt uttröttad och är lika med STY kg. Ett föremål behöver dock inte väga mycket för att det ska vara otympligt och därmed vara hindrande för förflyttningen, en stege eller en tom kista till exempel behöver inte väga mycket men ändå vara mycket hindrande. SI får avgöra i liknande situationer.

Bär en rollperson mer än sin bärförmåga minskar förflyttningsförmågan, SMI samt FV i SMI-baserade färdigheter enligt tabellen *Bärförmåga*. Kläder räknas inte in vid beräkning av bördan. För rustningar som bärs på kroppen räknas endast halva vikten.

I situationer där FYS används för att avgöra hur långt (inte hur fort) en RP orkar springa, klättra eller simma dras hälften av det antal kilon rollpersonen bär med sig av från FYS.

Tabell 3-7: Bärförmåga

Börda (kg)	Mod. ¹	Övrigt
<STY × 1	×1	—
STY × 1–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 ²	Ej simma, springa, sprinta
STY × 5–STY × 6	×0,1 ²	Ej simma, springa, sprinta

1. Modifikationen gäller förflyttningsförmågan, SMI samt FV på alla SMI-baserade färdigheter.

2. Inga SMI-baserade färdigheter kan användas.

Förflyttning

En person förflyttar sig $(SMI + STO) \div 2$ meter/SR. Det vill säga, en person som har SMI 18 och STO 10 förflyttar sig 14 meter varje stridsrunda.



Syn

Beroende på 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 (se tabellen *Syn*).

De naturliga synförmågorna ger en person olika möjligheter att se i mörker. Nattsyn är något sämre än mörkersyn och är beroende av en ljuskälla. Ljuskällan måste dock belysa en persons hela synfält för att han ska kunna se utan några besvär. Mörkersyn fungerar däremot bra även utan en ljuskälla.

Båda förmågorna kan närmast likna det hos ett karttdjur där skillnaden dem mellan är hur långt och bra det går att se under olika ljusförhållanden. Båda förmågorna ger en gråskalig bild där färgerna matas ut i olika starka gråsvarta nyanser. Dessa nyanser kan sedan personen tolka som olika färger, även om han inte ser dem.

Skulle en person med natt- eller mörkersyn ut-sättas för en bländande besvärjelse bländas han eller hon dubbelt så lång tid som den tid som anges i besvärjelsens beskrivning.

Tabell 3-8: Syn

Ras	Normalsyn	Nattsyn	Mörkersyn
Människor	✓		
Alver		✓	
Dvärgar			✓
Halvlängdsmän	✓		
Halvblod		✓	

Tabell 3-9: Syn i mörker

Syn	Med ljuskälla	Kompakt mörker
Normalsyn	PER × 2 m	—
Nattsyn	PER × 6 m	—
Mörkersyn	PER × 8 m	PER × 4 m
Magisk syn	PER × 10 m	PER × 6 m

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. 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 lysas upp av ljuskällan, om än svagt. Ett bra ljusförhållande är en stjärnklar natt. 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 utan några större problem. 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. Dimma, rök och liknande nedsättande

förhållande ser den besvärjde rakt igenom och gör därmed besvärjelsen verkbar även under ljusa förhållanden.

Tabellen *Syn i mörker* visar hur långt en person ser under olika mörkerförhållanden.

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.

Människor

Historien om hur människorna kom till Trudvang är många och varierande. Somliga menar att de kom i brinnande skepp från havet, andra att de föddes när världen skapades men att de låg i dvala i många tusen år, eller att de kavrades ut i den bördiga jorden och så småningom växte fram ur myllan som skaparens barn att bruka densamma. Alverna menar att de skapades då en stor gud satte sitt spjut i marken. Spjutet blev till ett träd som fick frukt och snart omgärdades det av en tjock dimma. En dag i Järndrakens tidsålder steg de första människorna ut ur dimman. Ättlingar till dessa människor blev så småningom, kulturer, viranner, tronländare, stormländare och många andra människofolk som idag lever i Trudvang. Människorna själva har lika många skapelseberättelser som det finns stammar.

Trots sin relativt korta livslängd jämfört med till exempel alver och dvärgar och förmågan att genom krig och ofred förstöra det som byggs upp har människorna störst utbredning i Trudvang. Av alla länder som finns kontrollerar människosläktet merparten. Människorna är den ras som bäst lyckats anpassa sig efter omgivningens förutsättningar. Få andra raser slår människosläktet i sin mångsidighet och förmågan att snabbt ta till sig och lära sig nya saker.

Människorna lever i små eller stora riken eller kungadömen runt om i världen. De besitter inte ett lika högt stående kulturarv som alver eller dvärgar men en del välmående länder såsom Majnjord och Silvtrunder kan i viss mån tävla med de mäktiga dvärgrikerna eller alvstäderna i sin skönhet och rikedom.

I Osthem lever i huvudsak ett folkslag som från början var flera olika. Allmänt kallar man dom för stormländare, i ovanliga fall för gerbaner.



Människa

Alv

I Mittland lever flera olika folkslag samlade under den gemensamma ostroseden. Här finns både viranner, hanirs, och tronländare. Allmänt kallar man mittländare för osttroner och dom anses vara en blandning av viranner eller tronländska ättlingar, eller helt enkelt inflyttade viranner som tagit till sig ostroseden.

I väster lever virannerna i stort överflöd. Virannerna och nidendomen är starkt sammanlänkade med varandra.

Den som spelar människa bör välja att komma från någon av följande delar av Trudvang: Osthem, Mittland eller Vastermark.

Vanliga namn på människor som kommer från Osthem är: Gunnalug, Njal, Sveiborn och Sigurd för män; Torra, Gudrun och Vigdis för kvinnor.

Vanliga namn på människor som kommer från Mittland är: Svenha, Brande, Majne och Eowolff för män; Guldiwa, Siwa, Anjan och Lowra för kvinnor.

Vanliga namn på människor som kommer från Vastermark är Merkhán, Bran, Gwydrin och Halwhan för män; Branwen, Gwydion, Elohna och Vironna för kvinnor.

Alver

Alverna tillhör ett av Trudvangs äldsta folkslag. Det sägs att alverna valdes ut av gudarna för att vakta Trudvang mot ondskefulla krafter när de själva under stor mystik och uppståndelse valde att överge världen för att istället ta plats som tindrande stjärnor på himlavalvet.

Enligt sångerna och dikterna kom Wellithel, den förste konungen, till Trudvang med sitt folk. Alverna steg i land i tusental och åter tusental och byggde sina vackra spiralstäder och dess himlabroar runt om i världen. Städerna, praktfulla och med sagolika trädgårdar och örter fick till och med dvärgarna att häpna. Än idag stoltserar de med några av de mest storslagna och praktfulla städerna i Trudvang. Valkalainen – Stjärnporten – är en av dessa.

Sedan urminnes tider har alverna levt ett undanskynt och tillbakadraget liv bland trädens skuggor. Många menar att de aldrig hämtade sig från kriget med drakarna. Ett krig som benämndes Falekala – Den långa stormen och som tog plats i forntiden, lång innan både människor och dvärgar sett solens ljus.

Så länge någon kan minnas har odödlighetens blod runnit i alvernas ådror. Det fanns en tid då alla



alver levde för evigt och då tiden inte hade någon verkan på deras kroppar men väl på deras sinnen som utvecklades långt utöver vad någon annan varelse kunde utveckla. Men så kom det stora avskedet och alvernas själar trassades sönder när gudarna lämnade dom, livskraften började att sina och livet blev en meningslös gåva utan innehåll. Från den dagen föddes det alver som visserligen kunde uppnå en anseelig ålder men som inte längre var odödliga. I takt med att gudarnas avsked blev mer och mer uppenbart föddes allt fler alver av det dödliga släktet. Visserligen finns det ännu idag alver som föds med odödligheten i sitt blod men dessa blir allt färre och ovanligare. En spelare som väljer att spela alv bör endast i undantagsfall få möjligheten att spela en sådan rollperson utan bör istället tillhöra den gren som visserligen lever längre än människorna men som inte är odödliga.

Alverna lever i en skyddad miljö och bebländar sig så lite som möjligt med världen utanför deras gömda vackra städer. Många alver ser sig själva som en del av historien där framtiden är en lång väntan på det totala avskedet.

De anses bära på stor visdom och kunskap.

De vårdar sina traditioner och sina sedvänjor som intet annat folk i hela Trudvang.

Alverna som lever i söder är något längre än normalmänniskan, de från norr något kortare. De är båda mer finlemmade än människorna.

Vanliga namn på alver är: Vajnamoj, Juhkalla och Kalivirta för män; Yllviaan, Maari, Saagi och Pilviha för kvinnor.

Alver har nattsyn.

Dvärgar

Enligt de första runorna skapades dvärgarna av guden Bojorn – Formaren – när han med sin kraftiga hammare smidde jordens skelett – de stora bergskedjorna. Varje gång Bojorn smällde sin hammare i berget slog det gnistor och den store Formaren bestämde sig för att dessa gnistor skulle bli ett folk.

Han gav dem namnet Kuzzadir – järnskäggen, av människor och alver kallade dvärgar. Dvärgarna blev således bergets söner och beskyddare och under deras storhet formades de första storrikena. I årtusenden byggdes och grävdes dessa riken fram likt mäktiga försvarsanläggningar och ofantliga städer under jord. Dvärgar är utmärkta grävare och tunnelbyggare, förmodligen de bästa i världen. De bryter metaller i alla dess former varav mithraka, (även kallad mithril) – vacker



Dvärg

och mäktig – är den kanske mest eftertraktade. Dvärgar är överlägsna smeder och så skickliga i sin konstfärdighet att inga andra varelser kan mäta sig med dem.

Dvärgarna lever under jord i de mäktiga dvärgrikerna där de bryter metall, ädelstenar och kol från gruvor. De som inte jobbar i gruvorna eller vid smedjorna ägnar sig åt svampodling eller på att jaga de storväxta tunnelsevnen.

Dvärgar är ytterst vidskepliga och skrockfulla. Speciellt ormar och dess avföda ingjuter stor respekt och rädsla hos de flesta dvärgar. De håller hårt i sina metaller och ädelstenar. Så hårt att många andra raser har anklagat dvärgarna för att vara snåla och giriga. Dvärgarna själva bemöter argumenten med att stänga sina portar och gräva sig djupare ner i berget.

Dvärgar mäter normalt mellan 110 och 150 centimeter mellan täspetsarna och huvudet. De är korta och satta. Normaldvärgar väger mellan 40 och 60 kilo, har ett yvigt skägg som skiftar i svart, brunt eller grått.

Vanliga namn på dvärgar är; Saukka, Bodorvun, och Volgir för män; Hrakla, Molkva och Stalka för kvinnor. Det är dock vanligt att dvärgar även tar sig ett namn som påminner om människornas. Sådana namn kan till exempel vara Sveiborn, Boje och Hunrur. Detta har till stor del att göra med att dvärgarna sällan vill avslöja sitt riktiga namn för andra.

Dvärgar har mörkersyn.

Halvlängdsmän

Till skillnad från andra raser så hade gudarna ingenting med halvlängdsmännens 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. Alla halvlängdsmän, såväl manliga som kvinnliga, har vissa kännetecken gemensamt. De mäter normalt mellan 90 och 130 centimeter från huvud till täspetsarna. De har ofta långt brunt, mörkrött eller korpsvart hår och långa spetsiga öron. Till sin natur är halvlängdsmännen ett fredsälskande och måttfullt släkte som sällan ligger i fejd eller krig med någon annan. Halvlängdsmännen lever ett stillsamt och fridsamt liv och bedömer sina likar efter sin överensstämmelse med det anspråkslösa livet. De har två stora passioner i livet: tobaksrökandet och trädgårdskrattandet.

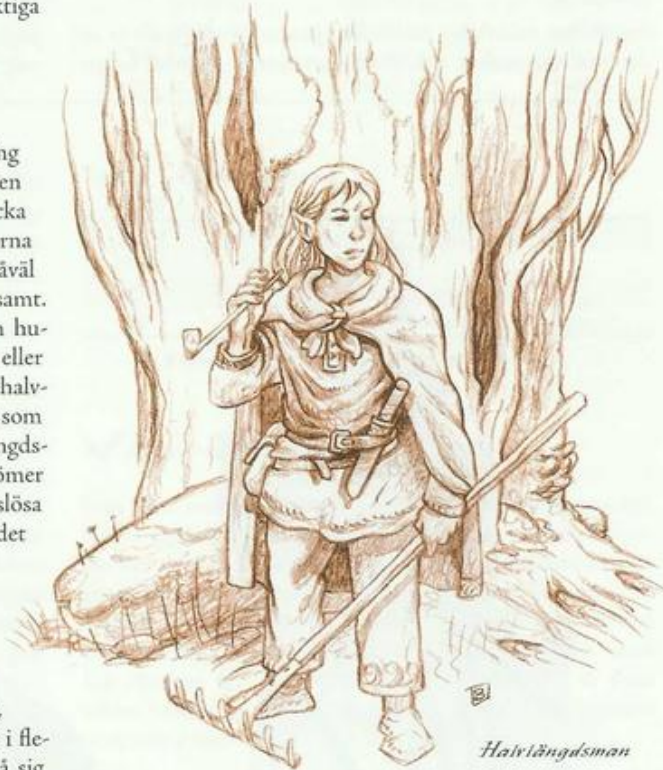
När en halvlängdsman när senare ungdomen infaller en slags vandringslust, och de beger sig på en kortare eller längre resa ut i världen. Världen är för övrigt oftast till landsgränsen eller till den stora skogen i närheten. Oftast blir de borta en månad eller två, men ibland händer det att vandringslusten håller i sig i flera år och att de för en kortare tidsperiod väljer att slå sig ner i någon av människornas eller alvernas städer. Dessa halvlängdsmän kallas av sina egna Ayringar – blomplockare – från den kända sagan om Wessi Gulfoot som en dag bestämde sig för att plocka blommor och aldrig kom tillbaka därför att det fanns så många blommor att plocka.

När en halvlängdsmans vandringslust avtar slår han sig till slut ner i en jordhåla och lever ett stillsamt liv i tron om att världen är upptäckt och att det inte finns mer att se.

Mycket få, eller rättare sagt endast en handfull halvlängds-

män tillber någon gud eller tillhör en religion. Eftersom de lever ett jordnära liv anser de sig inte behöva några gudar som stöttar och hjälper dem i det rätt så all dagliga livet. Under en period i järndrakens tidsålder blomnade en religion bland halvlängdsmännen. Spår av denna religion står fortfarande att finna i några av de oändligt antal hemliga ordnar och sällskap som omger deras vardag. Sekter som kräver lojala medlemmar och med avancerade initieringsriter som är omgärdade med stor hemlighet. Det rör sig om sekter som: »Den förvildade smörblommans sommarländska kraftsällskap« som ägnar sig åt att lära ut hemliga tekniker i hur man sår vildblommor i sin trädgård; »De grå ringarnas doftfulla sällskap«, där de ytterst hemliga medlemmarna lär varandra att göra rökringar i de mest komplicerade former; för att inte nämna den största av alla ordnar, »Rosenbusksorden«. Kort sagt, halvlängdsmännen sätter sin tillit till det lugna livet, krattan och det goda sällskapet, och tillber därför inga gudar. Ibland händer det dock att en halvlängdsman föds med samma förmågor som alvernas Utvalda har.

Vanliga namn på halvlängdare (som de själva kallar sig) är: Wessi, Flowhe och Tistli för män; Viva, Solvind och Sommarslöja för kvinnor.



Halvlängdsman

Halvblod

Halvblod är den förlovade, eller påtvingade, frukten av människor, alver eller trollfolk som fått avkomma tillsammans. Inga berättelser talar om halvbloden som gudagåvor eller att de skulle vara en skapelse av någon högre makt.

Många halvblod lever i en splittrad tillvaro. Inte bara för hur andra ser på dem eller hur de behandlas, utan även de inre kriser och frågeställningar som varje halvblod går

igenom. Oavsett ras behandlas de allra flesta halvblod med misstänksamhet, varvid de själva naturligt har tagit en avaktande inställning till andra raser. I *Drakar och Demoner* finns det två typer av halvblod som en spelare kan välja mellan: halvalver och halvtroll.

Halvblod har nattsyn.

Halvalver

En del halvalver ser mer ut som alver än människor och kan lätt misstas för sådana. Andra har en blandning av båda raserna i en och samma person och ytterligare andra liknar helt och hållet människor. Vanligast är dock att halvalverna bär en människas kropp och utseende (med undantag från alvernas spetsiga öron), men alvens oroliga själ och långa livslängd. Halvalver lever betydligt längre än människor och det är inte ovanligt att de lever så länge som 200 år.

Inte sällan lever halvalver i splittrade familjer eftersom det hos alverna anses som onaturligt med människoblod i stammen och hos människorna som konstigt och annorlunda med samröre mellan raserna. Personligheten präglas därför oftast mer av den ena eller den andra rasen.

Halvtroll

Sedan den mänskliga rasens antågande för tusentals år sedan har människor och stora stammar av gråtroll krigat

mot varandra. Ibland för marcken, andra gånger för att de två raserna helt enkelt hatar varandra. Många gånger har det slutat med att människor fött halvblod i form av halvtroll. En del halvtroll bär knappt synbara spår av sitt trollursprung, andra kan lätt ras för att vara fullblodstroll. Oftast är halvtrollen storväxta och muskulösa och har kraftigt svart eller mörkbrunt hår. Ibland får halvtrollen den gula ögonfärg som är så kraftigt förknippad med gråtrollen.

Halvtroll hör inte till vanligheten och ofta lever de ett utstött liv. Hos gråtrollen anses de för smarta och »mänskliga« för att passa in; hos människorna för barbariska och trollika. Inte sällan sänts nyfödda halvtroll ut i skogen för att dö, men de få som överlever tar ofta rollen som kraftfulla krigare eller kringstrykande stråtrövare.

Vanligtvis finner man halvtrollen i regioner där ett stort antal gråtroll och människor lever i samhällen tätt intill varandra som till exempel Osthem.

Ålder

En rollpersons grundegenskaper modifieras beroende på ålder, eftersom det är föga troligt att en människa som till exempel är runt åttio år har den styrka han hade i sina yngre dagar. När en rollperson skapas är den normalt sett ung och spelaren får välja en ålder åt sin rollperson inom



Halvalv



Halvtroll

Tabell 3-10: Åldersmodifikationer

	Ung	Mogen	Vuxen	Medelålders	Gammal	Maxålder
Människa	13-18 år	19-25 år	26-40 år	41-60 år	>60 år	100 år
Alv	13-60 år	61-100 år	101-150 år	151-210 år	>210 år	300 år
Dvärg	13-50 år	51-80 år	81-125 år	126-175 år	>175 år	250 år
Halvlängsman	13-18 år	19-24 år	25-35 år	36-55 år	>55 år	80 år
Halvalv	13-40 år	41-60 år	61-100 år	101-140 år	>140 år	200 år
Halvtroll	10-16 år	17-22 år	23-30 år	31-36 år	>36 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	
Spiritus	±0	±0	±0	±0	±0	
Karisma	-1	±0	±0	±0	±0	

Tabell 3-11: Ålder för erfarna rollpersoner

Ras	Amatör	Lärling	Utövare	Mästare	Legend
Människa	<20 år	17-30 år	25-38 år	35-65 år	>60 år
Alv	<65 år	55-110 år	85-165 år	140-230 år	>210 år
Dvärg	<54 år	42-90 år	75-130 år	120-185 år	>165 år
Halvlängsman	<22 år	16-28 år	24-37 år	34-50 år	>45 år
Halvalv	<42 år	35-65 år	55-110 år	90-145 år	>130 år
Halvtroll	<19 år	16-25 år	20-36 år	30-45 år	>40 år

intervallet ung (se tabellen *Åldersmodifikationer*). Men det förekommer ibland att man skapar en rollperson som ska vara en mer erfaren äventyrare och därmed redan levtt ett liv som äventyrare. Den mer erfarna rollpersonens ålder bestäms då av den yrkesnivå som han skapas på, se tabellen *Ålder för erfarna rollpersoner* (för mer om erfarna rollpersoner, se *Färdighetspoäng för erfarna rollpersoner*, s. 32).

När rollpersonen skapas vid en viss ålder erhålls de modifikationer som åldersintervallet uppger. För åldersgruppen ung minskar grundegenskaperna något, vilket beror på att personen inte har hunnit växa till sig, varken psykiskt eller fysiskt. Minskningen av grundegenskaperna återställs dock när personen blir mogen, det vill säga de minus rollpersonens 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.

Åldras en rollperson 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 styr: -2 (medelålders -2 - vuxen ±0). Åldras han sedan från medelålders till gammal erhåller han följande negativa modifikation i styr: -3 (gammal -5 - medelålders -2). Han har då totalt erhållit modifikationen -5 i styr. Skulle rollpersonen däremot vara gammal då han skapas erhåller han den negativa modifikationen -5 i styr.

Tabell 3-12: Vapenhand

1T20	Vapenhand
1-14	Höger
15-18	Vänster
19	Dubbelhänt, dock ej samtidigt
20	Dubbelhänt, båda samtidigt: ambidexter ¹

1. En ambidexter RP får +5 i färdigheten Två vapen.

Vapenhand

Den hand som en rollperson föredrar att använda mest kallas för vapenhand (högerhanden för en högerhänt person), medan den andra kallas för sköldhand. Sköldhanden är genomgående lite sämre än vapenhanden. När en rollperson kan använda något i vapenhanden och av någon anledning försöker att göra samma sak med sköldhanden minskar chansen att lyckas till en tredjedel. För att få fram vilken hand som är rollpersonens vapenhand slår spelaren 1T20 och avläser tabellen *Vapenhand*.

Socialt stånd och startkapital

Alla rollpersoner har ett ursprung som bestämmer deras bakgrund och startkapital. Klargör inte bakgrundshistorien vilket socialt stånd rollpersonen är uppväxt eller lever i slår spelaren 2T20 för att se vilket socialt stånd rollpersonen tillhör. Ibland kan det vara vettigt att slå detta slag innan bakgrundshistorien är påhittad. De sociala stånden som

Tabell 3-13: Socialt stånd och startkapital

2T20	Socialt stånd	Startkapital
2	Egendomslös	50 sm (50)
3-7	Lägre underklass	1T3 × 50 sm (50-150)
8-15	Högre underklass	1T3 × 100 sm (100-300)
16-20	Lägre medelklass	2T3 × 100 sm (200-600)
21-27	Högre medelklass	3T3 × 100 sm (300-900)
28-32	Lägre överklass	3T3 × 200 sm (600-1.800)
33-36	Högre överklass	3T3 × 300 sm (900-2.700)
37-39	Lågadel	3T3 × 600 sm (1.800-5.400)
40	Högadel	SL bestämmer

presenteras i tabellen *Socialt stånd och startkapital* består av stånd som vi i vår värld kan relatera till. Vad det sociala ståndet sedan betyder i Trudvang varierar från kultur till kultur och det är helt upp till spelledaren att bestämma vad en rollpersons sociala stånd har för effekter.

Hur mycket mynt en rollperson startar med beror dels på vilket socialt stånd som han tillhör och hur gammal han är. Antalet silvermynt (sm) bestäms genom ett tärningsslag för respektive klass.

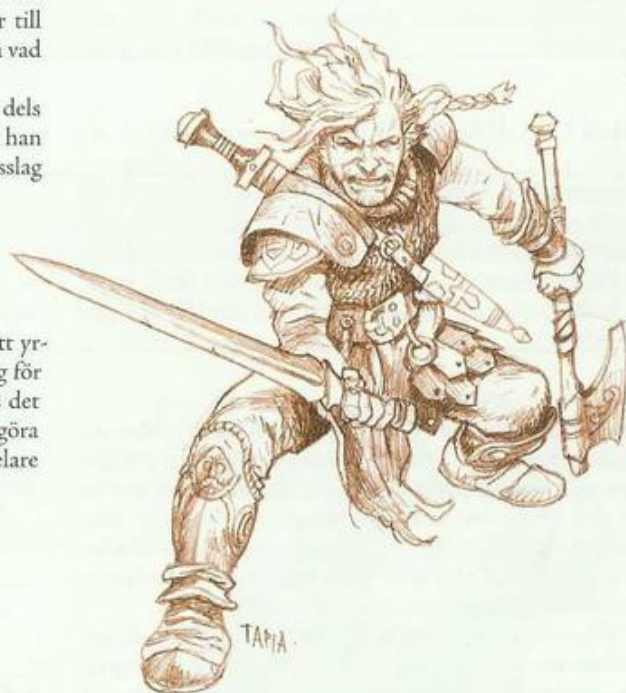
Yrken

Alla rollpersoner i *Drakar och Demoner* har ett yrke. Ett yrke är en bana man slår in på och som man sedan lär sig för att försörja sig och kanske sin familj. I Trudvang finns det oändligt många yrken och det står spelledaren fritt att göra nya yrken som han tycker passar i hans äventyr. En spelare kan välja mellan följande yrken:

- Krigare
- Besvärjare
- Präst
- Helig krigare
- Tjuv
- Jägare
- Hantverkare
- Handelsman
- Lärd
- Underhållare.

Att välja yrke hänger väl ihop med vilka färdigheter en spelare vill att hans rollperson skall ha. Alla rollpersoner kan välja mellan alla färdigheter, men för vissa yrken är vissa färdigheter lättare att skaffa sig och bli duktig på.

Varje yrke har ett antal färdigheter som kallas kärnfärdigheter, vilka 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.



Krigare

Hjälmbullersbroder, bärsärk, hirdman, spjutsven och riddersman, namnen på krigarna i Trudvang är många men innebörden är densamma. Gemensamt för alla krigare är att vapen och strid är vägen de har valt för att uppnå sina mål. Som krigare måste man räkna med att döden är ständigt närvarande och att vännernas kraft blomstrar kort och fullt. För en krigare gäller det att döda eller dödas. Duktiga krigare överlever, mindre duktiga blir föda åt korparna.

Kärnfärdigheter: Kroppsbyggnad, Rustningsteknik (upp till rv 6), Vapenteknik (avståndsvapen) (en vapengrupp), Vapenteknik (närstridsvapen) (en vapengrupp), Sköldteknik (en sköldtyp).

Yrkesfärdigheter: Avväpna, Dra vapen, Läkevetenskap (upp till rv 7), Rida, Rustningsteknik (över rv 6), Slagsmål, Vapenteknik (avståndsvapen) (resterande vapengrupper), Vapenteknik (närstridsvapen) (resterande vapengrupper), Överlevnad (en terräng), Sköldteknik (en sköldtyp).



Besvärjare

I Trudvang är besvärjare fruktade och respekterade för sin kraft att bemästra besvärjelser som skapar eld och vatten, som kan tygla tiden och förändra dagen. De lär sig att väva samman en viss sorts energi som kallas för vitner och som är den urkraft på vilken hela Trudvang vilar.

Besvärjare är utan omsvep ett av Trudvangs mäktigaste yrken. De skolas i besvärjelsekonsten, det vill säga konsten att forma de mäktiga energiflödena. De är hängivna all sorts kunskap såväl historia som naturvetenskap, botanik och uråldriga språk.

Kärnfärdigheter: Besvärjelsekonst, Kunskap om magi (kunskapsfärdighet), Läsa/Skriva magisk skrift.

Yrkesfärdigheter: Botanik, Extraktkunskap, Historia, Läsa/Skriva främmande språk, Läsa/Skriva modersmål, Tala främmande språk, Tala modersmål, Zoologi.

Präst

Präster är gudarnas budbärare och förkunnare. Religionerna är många och varierande, så också prästerna. De har dock en sak gemensamt, de har vigtt sitt liv åt sina gudar. En präst lever för att föra ut religionens budskap, omvända de otrogna och att frälsa världen med gudarnas hjälp. I huvudsak finns det två religioner och dess präster som dominerar bland människorna; nidendomen och gerbanis. Nidendomens präster kallas för gavlianer och gerbanis präster för stormikjalter. Alvernas motsvarighet till prästerna kallas för Utvalda och dvärgarnas för Thular.

Präster begåvas med gudomliga förmågor som förknippas med deras specifika religion (se Religion, s. 116).

Kärnfärdigheter: Kunskap om religion (den egna religionen) (kunskapsfärdighet), Religionsfärdigheter (den egna religionen), Retorik.

Yrkesfärdigheter: Administration, Historia, Läsa/Skriva främmande språk, Läsa/Skriva modersmål, Räkna, Sjunga, Tala främmande språk, Tala modersmål.



Helig krigare

Pilgrimit, Rortväktare, Jaarnbrotir och Lottilikja är benämningar på några av religionernas olika heliga krigare. De män och kvinnor som ingår i dessa förbund har alla en sak gemensamt vid sidan av sin tro, de har alla svurit sina liv åt att vara sina gudars förlängda vapenarm. De heliga krigarna lever för att med vapen och gudomlighetens kraft tillintetgöra de hot som uppstår mot deras präster eller religion.

En helig krigare begåvas med gudomliga förmågor som förknippas med deras specifika religion (se *Religion*, s. 116).

Kärnfärdigheter: Kunskap om religion (den egna religionen) (kunskapsfärdighet), Rustningsteknik (upp till rv 6), Vapenteknik (valfri) (en vapengrupp).

Yrkesfärdigheter: Kroppsbyggnad, Heraldik, Läkevetenskap, Läsa/Skriva modersmål, Religionsfärdigheter (den egna religionen), Rida, Sjunga, Sköldteknik (en sköldtyp), Taktik, Vapenteknik (avståndsvapen) (en vapengrupp), Vapenteknik (närstridsvapen) (en vapengrupp).



Tjuv

Tjuvarna finns över hela Trudvang. Överallt där klirrande guldmynt och dyrbart gods byter ägare samlas de förtappade. Ödemarkens otillgängliga platser eller städernas dunkla kvarter fungerar som både gömställe och tillflyktsort. Ensamma eller i gillen drivs de av en önskan att bli förmögna på lättast möjliga sätt, eller lever som tjuvar för att klara dagen. Tjuvarna använder natten som sköld och tystnaden som vapen. En lyckad tjuv blir aldrig avslöjad, en misslyckad får sin skalle spräckt eller straffas under otäcka former.

Kärnfärdigheter: Finna dolda ting, Smyga/Dold förflyttning, Stjåla föremål.

Yrkesfärdigheter: Administration, Buktala, Dramatik, Dyrka läs, Förfalska, Gömma sig/Kamouflage, Hantera fallor, Hoppa, Klättra, Retorik, Undre världen, Teckenspråk, Vapenteknik (avståndsvapen) (en vapengrupp), Vapenteknik (närstridsvapen) (en vapengrupp), Värdera.



Lärd

En lärd ägnar sitt liv åt studier och att skaffa sig kunskap inom ett eller flera områden. En del skaffas sig kunskap om alkemi, språk eller geografi, andra fördjupar sig inom zoologi, läran demoner, ett speciellt folkslag, botanik, eller något annat som de kan tjäna pengar på att vara insatta i.

Det finns gott om folk i världen som betalar bra för deras tjänster. Det kan gälla exempelvis handelsresande som behöver kartor, köpmän som behöver översättningar av kontrakt, militära härförare som behöver konstruera krigsmaskiner, och så vidare.

Kärnfärdigheter: Kunskapsfärdigheter (två valfria), Läsa/Skriva främmande språk, Läsa/Skriva modersmål, Tala främmande språk, Tala modersmål.

Yrkesfärdigheter: Administration, Botanik, Extraktkunskap, Geografi/Geologi, Heraldik, Historia, Kulturkännedom, Kunskapsfärdigheter (tre valfria), Läkevetenskap, Räkna, Teckenspråk, Värdera, Zoologi.



Jägare

Att jaga tillhör ett av världens äldsta och mest mytomspunna yrken. Jägaren känner igen spår från otaliga djur och varelser och hittar stigar som inga andra känner till. Han vet hur man bäst tar sig fram i terräng och hur man fångar olika djur och varelser på bästa sätt. Jägaren är ett av de yrken som vid sidan om bonden föder samhället med mat och förser stadens invånare med skinn och pälsar. Jägaren är också det yrke som värnar om naturen och dess balans. Varelser som förstör naturen och dess balans blir jägarens naturliga fiender. De finns jägare som har specialiserat sig på att jaga specifika varelser såsom huvudjägare och demonjägare. Andra arbetar som prisjägare eller spårare. De allra flesta jägare försörjer sig dock på att jaga vilda djur i Trudvangs enorma skogar och vildmark.

Kärnfärdigheter: Jakt/Fiske, Hantera fallor, Smyga/Dold förflyttning.

Yrkesfärdigheter: Djurträning, Geografi/Geologi, Gömma sig/Kamouflage, Hoppa, Kanot, Klättra, Orientera/Navigera, Simma, Spå väder, Vapenteknik (avståndsvapen) (en vapengrupp), Vapenteknik (närstridsvapen) (en vapengrupp), Zoologi, Överlevnad (en terräng).



Hantverkare

Som hantverkare förädlar man råmaterial till finare och mer användbart material eller använder sin kunskap till att ta fram redskap och verktyg. En hantverkare kan till exempel vara repslagare, skräddare, juvelsnidare, hovslagare, svärdsfejare, skomakare, hattmäster, snickare eller något annat hantverk som omgivningen har behov av.

Kärnfärdigheter: Hantverk (tre valfria), Kunskapsfärdighet (inom det egna hantverket), Värdera.

Yrkesfärdigheter: Administration, Förfalska, Hantverk (tre valfria), Köra vagn, Läsa/Skriva modersmål, Navigera/Orientera, Repkonst, Retorik, Räkna.



Handelsman

Till skillnad från hantverkarna förädlar inte handelsmannen något. Allt handlar om att köpa till ett lågt pris och sedan sälja vid rätt tillfälle eller plats för att få ut ett så högt pris som möjligt. Oavsett vad man handlar med; pälsar, guld, juveler, magiska pergament, salt, fartyg, bröd, hästar, korv, viner, vapen eller småspik så gäller det att mellanskillnaden blir så stor som möjligt. Det är på den som den som handelsmannen lever.

Kärnfärdigheter: Kunskapsfärdighet (inom det egna handelsområdet), Retorik, Värdera.

Yrkesfärdigheter: Administration, Förfalska, Geografi/Geologi, Kulturkännedom (inom det egna handelsområdet), Köra vagn, Läsa/Skriva modersmål, Navigera/Orientera, Räkna, Tala främmande språk, Tala modersmål, Vapenteknik (valfri) (en vapengrupp).

Bakgrund och personlighet

Okvig spottade på elden så det fräste och luktade illa. Sedan reste han sig och såg på de andra med en djup genomträngande blick. Alla visste de att han fått för mycket i skallen redan när han offrat sin bästa träl på morgonen. Okvig var en stor och reslig man och när han ville tala höll de andra tyst.

Han sade: »Alla vet att jag har farit längre än de flesta och med Storme vid min sida har jag sett mer än någon annan. Från västens länder har jag kommit med mynt som har deras jarl inpräntat på ena sidan. På min väg i norr har jag sett djur och bestar med näsor långa som rep och tänder tjocka som syllstockar. I söder har jag sett alver i månens sken och människor som trots att dom är fullvuxna inte ens når mig till midjan. I Majnjord som ligger längre bort än någon av er ens kan drömma blev jag rik på saker jag bytt till mig från dvärgar. Men märk väl att jag ändå är en enkel man med ett enkelt sinne. Nog har mjödet fastnat i min kropp som kroken i fiskens mun, det nekar jag inte till, men döm mig inte för detta, min härflock, utan drick istället tillsammans med mig de dagar då galtevären närmar sig.«

Därvid tog han en pinne från en av de andra männen och petade i elden samtidigt som han satte sig igen.

Männen runt elden nickade instämmande och jakande ty de visste att Okvig trots sin stora förmögenhet och kunskap om världen bortom deras egen var en enkel och rättvis man som kommit på kant och hade något otalt med stånkan, eller som man allmänt sa i Osthem – »den som ligger med vidöppen mun vid havet får en buk full av skum och en arm som är seg och slö«. Alla visste de att Okvigs buk var sådan, men hans arm var fortfarande stark och snabb och därför lyssnade de fortfarande.

Bakgrund

Att bestämma rollpersonens bakgrund är inte alls så komplicerat som det kanske låter. Låt fantasin flöda, det är bara den (och ibland spelledaren) som sätter gränserna för vad en rollperson har för bakgrund.

Först bör man veta vart rollpersonen kommer ifrån. Kommer han från Osthem, Mittrland, Vastermark, Soj eller någon annan del av Trudvang. När rollpersonen fått ett hemland är det bra att bestämma om han kommer från landet, bergen, staden eller kanske rent av från skogen.

En viktig fråga är hur rollpersonen har levt på denna plats? Är han son eller dotter till en bonde eller kanske till en gammal präst eller har rollpersonen blivit bortrövad av troll och uppfostrad som slav?

När själva ursprungshistorien är avklarad, alltså vem rollpersonen är och var han/hon kommer ifrån, är det dags att börja tänka på vad som har hänt under uppväxtåren. Händer det något speciellt som starkt påverkade rollpersonen? Ju mer detaljerad denna historia är desto verkligare och intressantare blir rollpersonen för alla i spelsällskapet.

Rollpersonens bakgrund är en viktig faktor för själva rollspelandet av rollpersonen. Den bestämmer hur han som person handlar i olika situationer. En bondson, som för första gången kommer till en storstad kommer förmodligen att dra till sig oönskade personer då han med hakan på bröstet och med ögon stora som sköldar stirrar aktningfullt på allt i sin omgivning. En adelsman som för första



Underhållare

Underhållaren är något av en mångsysslare, men kärnan i yrket är att underhålla personer på något vis. Underhållningen kan bestå i att spela instrument, sjunga, vara akrobat eller jonglör, spela teater eller berätta historier, allt för att fångla åhörarna.

Kärnfärdigheter: Dramatik, Gyckelkonster, Retorik

Yrkesfärdigheter: Buktala, Dans, Djurträning, Heraldik, Historia, Hoppa, Klättra, Lyssna, Läppläsning, Repkonst, Spela brädspel, Sjunga, Smyga/Dold förflyttning, Spela instrument, Sejåla föremål, Teckenspråk, Undre världen, Vapentechnik (valfri) (en vapengrupp).

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 väldigt viktig för varje rollperson, dels då det gäller särskilda situationer i själva rollspelet men också för att den hjälper till att höja stämningen i spelsällskapet. Spelar alla sina rollpersoner efter hur de växt upp och efter deras tidigare erfarenheter kommer spelandet inte bara att bli mycket mer personligt och verkligt utan framför allt roligare.

Rollpersonens grundegenskaper bör kunna speglas i bakgrunden. Kanske inte helt i detalj för varje grundegenskap, men den ska kunna förtydliga saker som varför rollpersonen är så ofantligt stark, svag, smart, dum, smidig eller något annat som utmärker rollpersonens grundegenskaper.

När spelaren lite senare i skapandet av rollpersonen ska välja färdigheter bör bakgrundshistorien lämna sina spår även där. Vad kan han ha lärt sig under sin uppväxt, vilket yrke ville hans föräldrar att han skulle lära sig. En annan sak som ska inverka på rollpersonens första färdigheter är landskapet där han växte upp. Det bör finnas någon slags konsekvens mellan vad som har hänt och det som rollpersonen lärt sig under sin uppväxt. Hur skulle till exempel en dvärg kunnat lära sig färdigheten (annat än på ett teoretiskt plan) Sjökunnsighet om han inte har sett havet eller ens en båt tidigare? Om bakgrundshistorien däremot säger att bergsdvärgen som liten blev omhändertagen av en människofamilj som bodde vid havet är det ju fullt möjligt. *Så gott som varje färdighet som rollpersonen startar spelet med bör hänga ihop med rollpersonens uppväxt och omgivning.*

Personlighet

En rollpersons personlighet är också en viktig detalj som ska beskrivas när rollpersonen skapas. Personligheten är nämligen något som ska genomsyra hela hans framtida karriär som hjälte. Spelar alla deltagare sin rollperson efter dennes personlighet kommer många trevliga och otrevliga incidenter att inträffa. Är rollpersonen feg och egoistisk ska han spelas feg och egoistisk. Är han modig och pratsam bör spelaren spela sin rollperson som en modig och pratsam karaktär.

Börja med att skriva ner fem stödord som ska beskriva din rollperson. Det kan vara ord som; bestämd, feg, orolig, lycklig och egoistisk för att nämna några. Sätt därefter ihop orden till meningar för att beskriva hur rollpersonens personlighet är. Försök vara så detaljrik som möjligt för att göra det lättare att rollspela din rollperson.

Ett tips för den som har idéer är att försöka komma på en person från en film, bok, teater, eller varför inte verkligheten, och forma sin rollperson efter den personen.

Kroppspoäng

Rollpersonen har något som kallas för kroppspoäng (KP). Kroppspoängen visar hur mycket skada kroppen tål i form av fysiska skador och blodförluster, men också hur mycket kroppen tål i form av skador som inte har att göra med fy-

siskt våld, till exempel sjukdomar och förgiftningar. Varje gång rollpersonen blir skadad eller på annat sätt försämrar sin hälsa, minskas hans kroppspoäng med ett visst antal skadepoäng beroende på skadans omfattning.

Det finns två olika system att välja mellan för att redogöra en rollpersons skador. Det ena systemet – TKP-Sys – har bara ett värde som visar kroppens kroppspoäng (Total KP). Det andra systemet delar upp kroppen i olika kroppsdelar, där varje kroppsdel får sin egen kroppspoäng (KP) vid sidan av kroppens hela kroppspoäng (Total KP). Beroende på vilket skadesystem som spelledaren väljer att använda sig av räknas kroppspoängen fram enligt följande:

TKP: Används skadesystemet med kroppsdelar är rollpersonens Totala KP lika med FYS + STO + PSY.

TKP-Sys: Används skadesystemet utan kroppsdelar är rollpersonens Totala KP lika med FYS + STO + PSY delat med två ($(FYS + STO + PSY) \div 2$).

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 skadesystemet med kroppsdelar delas rollpersonens kropp in i ett antal kroppsdelar. Varje kroppsdel har ett visst antal kroppspoäng som baseras på det totala antalet KP. Kroppsdelen KP visar hur mycket skada den enskilda kroppsdelens tål innan den är obrukbar eller helt enkelt avhuggen (se *Kritiska skador*, s. 185). Varje kroppsdelens kroppspoäng räknas fram genom att dela personens Totala KP med värdet för kroppsdelens, enligt tabellen *Kroppspoäng/kroppsdel* (resultatet avrundas uppåt).

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



Tabell 3-14: Kroppspoäng/kroppsdela

Kroppsdela	KP/kroppsdela
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

Att öka kroppspoängen

Tekniken som genom träning ger en person extra kroppspoäng är färdigheten Kroppssbyggnad (s. 51). Varje FV i färdigheten ger rollpersonen 1T4 extra KP till sin Totala kroppspoäng. Alla som har färdigheten kan höja sin kroppspoäng. De som inte har färdigheten stannar kvar på samma KP.

En person som dessutom har en plusmodifikation i den sekundära egenskapen Kroppspoängmodifikation erhåller, utöver de KP som färdigheten Kroppssbyggnad genererar, extra KP beroende på FYS, STO och PSY (s. 15).

Att öka med TKP: Används skadesystemet med kroppsdela läggs de nya kroppspoängen från färdigheten Kroppssbyggnad till rollpersonens redan befintliga Totala KP. Därefter räknas respektive kroppsdels KP fram på nytt enligt samma sätt som ovan.

Att öka med TKP-Sys: Används skadesystemet utan kroppsdela läggs de nya kroppspoängen från färdigheten Kroppssbyggnad till rollpersonens redan befintliga Totala KP. Därefter räknar man ut den Totala kroppspoängen enligt reglerna för TKP-Sys.

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

Efter att ha tränat upp sin kropp genom färdigheten Kroppssbyggnad har personen erhållit ytterligare 6 KP. Används systemet med kroppsdela har han nu istället fått den Totala kroppspoängen 42 KP (36 + 6) och har nu 14 kroppspoäng i benen och i magen (42 ÷ 3); bröstet får 21 (42 ÷ 2); huvud och armar får 11 (42 ÷ 4).

Används däremot systemet utan kroppsdela har han nu istället fått den Totala kroppspoängen 24 ((36 ÷ 2) + 6).

Stridskapacitet (SK)

Stridskapaciteten är ett mått på hur kompetent en person eller varelse är i strid och förekommer i två olika former. Dels SK-grund som är en persons grundstridskapacitet som baserar sig på de tre grundegenskaperna STY, FYS och SMI vilka adderas samman och delas med tre ((STY + FYS + SMI) ÷ 3) och dels stridskapacitet från vapenfärdigheter, vilket är en persons förmåga att hantera ett visst stridsföremål i strid.

SK omvandlas sedan till FV för personens attacker och pareringar med ett vapen eller sköld. Varje FV som sätts ut på en attack eller parering kostar 1 SK för FV 1-14, därefter (FV 15 och över) kostar 1 FV det dubbla, det vill säga 2 SK.

Först omvandlas SK-grund till FV för personens olika stridsgrunder. Därefter omvandlas SK till FV för personens stridstekniker. De FV som fördelades ut på personens tre stridsgrunder ligger som en bas för stridsteknikerna vilka sedan ökas med hjälp av FV genererade av färdigheterna.

Grundstridskapacitet (SK-grund)

När SK-grund räknats samman ska den omvandlas till FV och fördelas ut på tre olika stridsgrunder. Grunderna visar hur en person använder ett visst stridsföremål då han befinner sig i strid. Den första grunden visar hur en person hanterar ett vapen av något slag (både närstridsvapen och avståndsvapen), den andra grunden visar hur personen hanterar en sköld då han enbart är utrustad med denna i strid och den tredje grunden visar hur personen hanterar ett närstridsvapen tillsammans med en sköld. Nedanstående tabell visar vilka vapen som innefattas av de olika stridsgrunderna:

Stridsgrund	Vapen
Vapen	Avstånds- och närstridsvapen
Sköld	Sköldar
Närstridsvapen & sköld	Enhandsfattade närstridsvapen och sköldar

Varje stridsgrund tilldelas hela beloppet av SK-grund, vilket medför att de tre stridsgrundernas SK-grund är lika stora. Det finns dock några regler som måste följas då man placerar ut sin SK-grund på de tre stridsgrunderna:

- 1 FV kostar 1 SK.
- Ingen attack eller parering kan vara högre än FV 7.
- Rollpersonen kan inte ha fler än fyra attacker, fyra vapenpareringar och fyra sköldpareringar.
- För att ge rollpersonen en ny attack eller parering måste den föregående attacken eller pareringen minst ha FV 5.
- Nya attacker eller pareringar kan inte ha högre FV än föregående attacker eller pareringar.
- FV som placerats på en attack eller parering får inte senare flyttas.

En spelare får alltså inte sätta ut ett FV som överstiger FV 7 på en attack eller parering. Han får heller inte sätta ut ett FV för attack 2 eller parering 2 om inte attack 1 eller parering 1 har ett FV som är lika med eller är högre än FV 5. Han får heller inte flytta ett FV från en position till en annan då det väl har omvandlats från SK till FV för en attack eller parering.

För att kunna bruka SK-grund i strid måste dock rollpersonen först och främst vara bekant med ett vapen och/eller en sköld, vilket han blir genom att lära sig någon eller alla av de tre stridsfärdigheterna: Vapenteknik (avståndsvapen) (s. 67), Vapenteknik (närstridsvapen) (s. 67) och Sköldteknik, (s. 62).

Exempel: En spelares rollperson har grundegenskaperna STY 15, FYS 11 och SMI 17, erhåller på grund av dessa 11 SK-grund ((15 + 11 + 17) ÷ 3). För den första stridsgrunden, Vapen, väljer han att fördela ut rollpersonens 14 SK på

två attacker och en parering. En attack får FV 6 och den andra får FV 3 (detta är möjligt då den första attackens FV överstiger FV 5) samt en parering med FV 5.

Därefter ska han bestämma hur han vill att rollpersonen ska agera om han av någon anledning bara är utrustad med en sköld i strid och ger då rollperson två pareringar, båda med FV 7.

Till sist ska han bestämma hur rollpersonens SK-grund ska fördelas då rollpersonen är utrustad med både vapen och sköld i strid. Han bestämmer sig för att ge rollpersonen en attack med FV 5 samt två pareringar med skölden, en med FV 5 och en med FV 4.

När spelaren är klar ser hans rollpersons SK-grund omvandlas till FV ut som följer:

Vapen: två attacker, FV 6/FV 3; en parering, FV 5.

Sköld: två pareringar, FV 7/FV 7.

Närstridsvapen & sköld: en vapenattack, FV 5; två sköldpareringar, FV 5/FV 4.

Stridskapacitet från stridsfärdigheter

För att kunna utnyttja sin SK-grund till fullo måste en person först och främst lära sig använda ett stridsföremål (vapen eller sköld). För att bli bekant med ett stridsföremål måste personen lära sig färdigheten som innefattar stridsföremålet ifråga. Der finns tre stridsfärdigheter som en rollperson kan lära sig och därigenom lära sig bruka ett stridsföremål. Färdigheten Sköldteknik (s. 62) ger en person förmågan att hantera olika sköldar. Färdigheten Vapentechnik (närstridsvapen) (s. 67) ger en person förmågan att hantera olika vapen som används i närstrid och färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) (s. 67) ger en person förmågan att bruka de olika avståndsvapen som finns.

Varje FV som placeras i en av stridsfärdigheterna omvandlas till FV i en av fyra stridstekniker: Avståndsvapen; Närstridsvapen; Sköld; samt Närstridsvapen & sköld. Ett FV i en färdighet är bunden till en stridsteknik enligt tabellen nedan:

Färdighet	Stridsteknik
Vapentechnik (avståndsvapen)	Avståndsvapen
Vapentechnik (närstridsvapen)	Närstridsvapen, Närstridsvapen & sköld
Sköldteknik	Sköld, Närstridsvapen & sköld

Eftersom en del närstridsvapen kan användas både tillsammans med en sköld och ensamt måste FV från färdigheten Vapentechnik (närstridsvapen) användas både till stridstekniken Närstridsvapen och stridstekniken Närstridsvapen & sköld (FV i färdigheten Vapentechnik [närstridsvapen] får dock endast användas till attacker och vapenpareringar). Båda stridsteknikerna får använda färdighetens hela FV.

Precis som med vissa vapen kan även sköld brukas både ensamt och tillsammans med ett vapen. FV från färdigheten Sköldteknik används både till stridstekniken Sköld och stridstekniken Närstridsvapen & sköld (FV i färdigheten Sköldteknik får dock endast användas till sköldpareringar). Båda stridsteknikerna får använda färdighetens hela FV.

FV i färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) får en-

dast användas till attacker utförda med stridstekniken Avståndsvapen.

FV i en färdighet omvandlas till FV för rollpersonens olika attacker och pareringar på samma sätt som SK-grund utplaceras och följer nedanstående regler:

- 1 FV (attack eller parering) kostar 1 FV (stridsfärdighet) för FV 1-14.
- 1 FV (attack eller parering) kostar 2 FV (stridsfärdighet) för FV >14.
- FV i en stridsfärdighet är bunden till färdighetens stridsföremål.
- FV i färdigheten Sköldteknik får endast användas till pareringar utförda med sköld (dels stridstekniken Sköld, dels stridstekniken Närstridsvapen & sköld).
- FV i färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) får endast användas till attacker med avståndsvapen.
- FV i färdigheten Vapentechnik (närstridsvapen) får endast användas till attacker och pareringar utförda med närstridsvapen (dels stridstekniken Närstridsvapen, dels stridstekniken Närstridsvapen & sköld).
- Ingen attack eller parering kan vara högre än FV 5 + FV från SK-grund.
- För att ge rollpersonen en ny attack eller parering måste den föregående attacken eller pareringen minst ha FV 5.
- Nya attacker eller pareringar kan inte ha högre FV än föregående attacker eller pareringar.
- FV som placerats på en attack eller parering får inte senare flyttas.

Exempel: Spelarens rollperson som i föregående exempel fick sina SK-grund utplacerade har nu fått följande FV i de tre stridsfärdigheterna, Vapentechnik (avståndsvapen) FV 2, Vapentechnik (närstridsvapen) FV 3 och Sköldteknik FV 1.

Han börjar med att placera ut FV från färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) och väljer att öka sin rollpersons båda attacker (från SK-grund) med 1 vardera.

Sedan går han vidare med FV från färdigheten Vapentechnik (närstridsvapen). I stridstekniken Närstridsvapen ökar han rollpersonens båda attacker och enda parering med 1 vardera. I stridstekniken Närstridsvapen & sköld lägger han alla FV på en ny vapenparering.

Till sist placerar han ut FV från färdigheten Sköldteknik. I stridstekniken Sköld ökar han sin rollpersons första parering med 1. I stridstekniken Närstridsvapen & sköld ökar han rollpersonens första sköldparering med 1.

Efter att ha placerat ut alla FV från de olika stridsfärdigheterna ser rollpersonens stridstekniker ut som följer (FV från SK-grund inom parentes):

Avståndsvapen: två attacker, FV 7 (6)/FV 4 (3).

Närstridsvapen: två attacker, FV 7 (6)/FV 4 (3); en parering, FV 6 (5).

Sköld: två pareringar, FV 8 (7)/FV 7 (7).

Närstridsvapen & sköld: en vapenattack, FV 5 (5); en vapenparering FV 3 (—); två sköldpareringar, FV 6 (5)/FV 4 (4).

Att hantera obekanta vapen eller sköldar

En person som inte bemästrar ett visst stridsföremål genom den aktuella färdigheten är därmed oförmögen att

använda FV för attacker och pareringar för aktuell stridsteknik och han får heller inte utnyttja sin SK-grund för stridsgrunden till fullt. Hamnar en person i en situation där han använder ett för honom helt obekant stridsföremål får han därför endast halva sin SK-grund (avrundas uppåt) för aktuell stridsgrund som FV för attacker eller pareringar.

Exempel: Spelaren har valt att rollpersonen i föregående exempel ska kunna bemästra vapengruppen Enhandsfattade svärd. Rollpersonen hamnar sedan dessvärre i en situation då han befinner sig i strid endast beväpnad med en enhandsfattad yxa. Eftersom rollpersonen inte bemästrar denna vapengrupp ännu kan han bara utnyttja halva sin SK-grund från stridsgrunden Vapen för attacker och pareringar med detta vapen. Hans FV för attacker och pareringar ser således ut som följer:

Vapen: två attacker, FV 3 (6 ÷ 2)/FV 2 (3 ÷ 2); en parering, FV 3 (5 ÷ 2).

Skulle samme rollperson även ha varit utrustad med en sköld (som han bemästrar genom färdigheten Sköldteknik) kommer han bara kunna attackera och parera med yxan med halverat SK-grund från stridsgrunden Närstridsvapen & sköld. Hans FV för sköldpareringar är dock normalt eftersom han bemästrar skölden. Hans FV för attacker med den obekanta yxan samt pareringar med skölden ser därför ut som följer:

Närstridsvapen & sköld: en vapenattack, FV 3 (5 ÷ 2); två sköldpareringar, FV 6/FV 4.

Att hantera besläktade vapen

En person som använder ett stridsföremål hämtat ur en närliggande vapen- eller sköldgrupp kan göra så med ett halverat FV för attacker och pareringar. En person som till exempel är skolad i vapen gruppen Enhandsfattade svärd kan bruka tvåhandsfattade svärd med halverat FV för attacker och pareringar ur stridstekniken Närstridsvapen.

Närliggande vapengrupper

Enhandsfattade krossvapen	-	Tvåhandsfattade krossvapen
Enhandsfattade svärd	-	Stickvapen
Enhandsfattade svärd	-	Tvåhandsfattade svärd
Enhandsfattade yxor	-	Tvåhandsfattade yxor
Handvapen	-	Ingen
Stångvapen	-	Ingen
Armborst	-	Ingen
Blåsrör	-	Ingen
Kastvapen	-	Ingen
Pilbågar	-	Ingen
Slungor	-	Ingen

Exempel: Rollpersonen i föregående exempel (bemästrar vapengruppen Enhandsfattade svärd) hamnar i en situation då han befinner sig i strid endast beväpnad med ett tvåhandsfattat svärd. Eftersom detta vapen är besläktat med Enhandsfattade svärd kan han använda vapnet med halverat FV:

Närstridsvapen: två attacker, FV 4 (7 ÷ 2)/FV 2 (4 ÷ 2); en parering, FV 3 (6 ÷ 2).



FÄRDIGHETER

Tordurn berättade om en man som var flink både med yxa och sköld. Han kunde hoppa längre än de flesta och var stark som två ulvbestar. Under kriget med de ruskiga bulturerna i söder hade han utmärkt sig som en god spårare och vägvisare, men likväl blev han mest känd som stenbuggare. Den som har vägarna förbi kan alltid se hans »tolvmannasten« med både runor och silverinlägg.

ALLA PERSONER I spelet förfogar och har tillgång till olika typer av färdigheter. En färdighet är en slags kunskap som en person besitter och är skolad i. Att kunna klättra är en sådan färdighet, att kunna slåss med ett svärd och att kunna läsa och skriva är ytterligare några exempel på färdigheter som en person kan ha.

Vilka färdigheter en rollperson har och är duktig på beror helt på hur du som spelare vill att din hjälte ska fungera. När rollpersonen skapas och tilldelas ett yrke ligger yrket till stor grund för en rollpersons färdigheter, eftersom yrkerna speglas av ett antal kärn- och yrkesfärdigheter. Möjligheten finns dock för en rollperson att lära sig andra färdigheter som inte direkt kan kopplas till hans yrke.

Att skaffa färdigheter

När rollpersonens yrke är bestämt är nästa steg i skapelsen i att skaffa färdigheter åt sin rollperson. Detta görs i flera steg där det första är att räkna ut rollpersonens färdighetspoäng för vilka han kan köpa färdigheter och färdighetsvärden för. Därefter bör spelaren teckna ned på rollformuläret vilka färdigheter som är rollpersonens kärn- och yrkesfärdigheter, eftersom dessa kostar mindre FP än de allmänna färdigheterna. Han kan också teckna ned vilka allmänna färdigheter han är intresserad av i hopp om att rollpersonens FP ska räcka även för dessa. När dessa steg är avklarade är det dags att köpa FP i färdigheterna för rollpersonens FP.

Färdighetspoäng (FP)

Det första en spelare måste göra när hans rollperson ska tilldelas färdigheter är att räkna ut hur många färdighetspoäng (FP) rollpersonen får vid starten. Hur duktig en person kan bli på en färdighet baseras till stor del på fysiska, mentala och andra egenskaper som personen besitter. Av naturliga skäl har därför grundegenskaperna en avgörande betydelse för hur många färdighetspoäng rollpersonen får. Varje grundegenskapsvärde genererar ett visst antal FP enligt tabellen nedan. Ju högre värden i respektive grundegenskap desto fler poäng får man fördela på färdigheterna. Dessa FP används enbart då rollpersonen skapas.

För att räkna ut din rollpersons FP, gör så här:

- Läs av värdet på rollpersonens första grundegenskap.
- Se i tabellen FP/grundegenskap hur många FP han får för just den grundegenskapen.
- Gör likadant för alla grundegenskaper.
- Lägg sedan ihop talen för att få fram antalet färdighetspoäng som rollpersonen får.

Färdighetspoäng för erfarna rollpersoner

I den första utgåvan av *Drakar och Demoner 6* användes yrkesnivåer (YN) som en viktig funktion för att mäta när och hur en rollperson blev bättre. I den här reviderade utgåvan har YN ändrats och fungerar mer som en mekanism att bestämma antalet färdighetspoäng som en rollperson får när den skapas.

Det finns situationer då en spelare behöver skapa en rollperson som är mer utvecklad och har mer erfarenhet än en nybörjare. En spelledare kan till exempel ha skapat ett äventyr som inte lämpar sig för nybörjare, eller så har en spelares rollperson just dött, eller försvunnit mitt i en stor kampanj där alla andra rollpersoner har kommit långt i sitt yrkesutövande och har höga färdighetsvärden på sina färdigheter. I dessa fall används yrkesnivåer. Det finns följande yrkesnivåer: Amatör, Lärling, Utövare, Mästare och Legend. Normalt sett skapas alla rollpersoner som Amatörer och ytterst bör det vara spelledaren som avgör om en person skall skapas med en annan yrkesnivå. Varje YN ger spelaren ytterligare färdighetspoäng att fördela ut på sina färdigheter när rollpersonen skapas; enligt tabellen FP/yrkesnivå.

En rollperson som är Amatör får således exakt det antal FP som grundegenskaperna ger. En Utövare får samma summa multiplicerat med tre; en Legend multiplicerat med fem.

FP-multipeln hänger också ihop med en rollpersons ålder. Det är inte speciellt troligt att en rollperson som ska-

Tabell 4-1: FP/grundegenskap Tabell 4-2: FP/yrkesnivå

Grundegenskap	FP	Yrkesnivå	FP
<3	2	Amatör	×1
3-5	3	Lärling	×2
6-8	4	Utövare	×3
9-10	5	Mästare	×4
11-12	6	Legend	×5
13-14	7		
15-16	8		
17	9		
18	11		
19	13		
>19	15		

pas på YN Legend endast är femton år gammal. Spelaren får själv välja exakt ålder för sin rollperson inom det intervall som anges i tabellen *Ålder för erfarna rollpersoner* (s. 21).

Färdighetsvärde (FV)

Färdighetsvärdet är ett mått på hur skicklig en person är i en viss färdighet och graderas från 0-20+. En rollperson med FV 0 kan inte färdigheten. En rollperson med FV 10 har kommit en bra bit på vägen i sitt kunnande och en rollperson med FV 20 kan endast misslyckas vid ett träningsutfall på 20, som alltid innebär att man fumlar. Det finns dock fall där en rollperson har nått ett FV i en färdighet som överstiger 20, även om det är mycket ovanligt.

Färdigheters bas

Alla färdigheter baseras på en eller flera grundegenskaper, vilka 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 vilka fungerar som färdighetens bas kan personen normalt endast lära sig färdigheten 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 höja FV över basens grundegenskap*, s. 38).

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 sin profession. Billigast att lära sig är kärnfärdigheterna, därefter kommer yrkesfärdigheterna. Dyrast att lära sig är de allmänna färdigheterna. Beroende av vilken kunskapsnivå en person har nått i en färdighet kostar den olika många FP per FV.

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:

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

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

Utmärkta kunskaper (FV 13-15): Den tredje nivån kallas utmärkta kunskaper. Den rollperson som når denna

nivå känner sig säker när han använder färdigheten. Rollpersonen är så pass skicklig att han klarar av de flesta situationer.

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

Legendariska kunskaper (FV >17): Den femte och sista nivån är Legendariska kunskaper. Med legendariska kunskaper 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.

Att köpa 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. Ju mindre kunskap (det vill säga 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. En rollperson kan inte höja eller skaffa mer än FV 5 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.

Tabellen *FP-kostnad/FV* visar hur mycket en färdighet kostar i FP för varje FV beroende av FP-multipel.

Exempel: En spelares rollperson är krigare och för honom kostar färdigheten Vapenteknik (närstridsvapen) 2 FP. Varje FV mellan 1 och 7 kostar därför 2 FP styck. När rollpersonen sedan når kunskapsnivån Goda kunskaper kostar varje FV dubbelt så mycket. Varje steg från FV 8 till och med FV 12 kostar därför 4 FP i stället.

Hade däremot rollpersonen tillhört ett yrke som inte har färdigheten Vapenteknik (närstridsvapen) som en yrkesfärdighet kostar varje FV mellan 1 och 7, som allmän färdighet, 4 FP.

Att köpa färdigheter för erfarna rollpersoner

En spelare vars rollperson ska skapas på en högre nivå än YN Amatör måste följa vissa riktlinjer då han placerar ut sina FV på färdigheterna. För det första måste spelaren gå igenom varje YN successivt eftersom det högst går att ge en rollperson 5 FV åt gången i en och samma färdighet. Spelaren fördelar först ut FV på rollpersonens färdigheter

Tabell 4-3: FP-kostnad/FV

Kunskapsnivå	FV	FP-kostnad
Begynnande kunskaper	1-7	×1
Goda kunskaper	8-12	×2
Utmärkta kunskaper	13-15	×3
Expertkunskaper	16-17	×4
Legendariska kunskaper	>17	×5

för nivån Amatör. När detta är gjort går han vidare med nästa YN och fördelar ut nya FV på rollpersonens färdigheter. Eftersom en rollperson av högre nivå än YN amatör förmodligen har lärt sig några allmänna färdigheter vid sidan av kärn- och yrkesfärdigheterna är det helt upp till spelaren att välja vilka dessa är. Helst bör han förklara varför rollpersonen har lärt sig dessa allmänna färdigheter då han skriver sin rollpersons bakgrundshistoria. På detta sätt fortsätter han sedan YN för YN tills han har nått den yrkesnivå spelledaren har godkänt.

Att använda färdigheter

När en färdighet ska användas har personen en viss chans att lyckas med handlingen. Chansen att lyckas med sin färdighet är lika med rollpersonens FV för färdigheten.

FV kan dock komma att modifieras beroende av hur spelledaren bedömer svårighetsgraden på det som ska utföras, men även beroende av hur situationen miljön ser ut där handlingen utförs.

För att se om rollpersonen lyckas med en färdighet slår spelaren 1r20 och utfallet av tärningsslaget bestämmer om han har lyckats eller misslyckats.

Exempel: Kalles rollperson Njal Sotgrimm har FV 11 på färdigheten Spåra. Kalle vill att Njal ska se om spåren på marken tillhör en häst eller en ko och måste därmed slå 11 eller lägre med 1r20 för att lyckas.

Lyckade och misslyckade försök

Det finns fyra olika bedömningar beroende på hur tärningsresultatet ser ut: perfekta slag, lyckade slag, misslyckade slag och att fumla.

Ett perfekt slag får spelaren då han slår en 1 med den tjugosidiga tärningen. Detta medför att rollpersonen har lyckats mästertligt med det han hade tänkt göra.

Ett lyckat slag får han om tärningsslaget visar lägre eller lika med det FV rollpersonen har för att klara färdigheten/handlingen.

Ett misslyckat slag får han om tärningen visar ett högre tal än det FV rollpersonen har.

Att fumla inträffar om spelaren slår 20 med tärningen. När rollpersonen fumlar betyder det att han misslyckas så fatalt att han kan utsätta sig själv eller andra för fara, om han simmar drunknar han (om ingen hjälp finns), om han försöker gömma sig gör han det motsatta, om han hoppar snubblar han, om han försöker hela skadar han, och så vidare. Vad som händer när man fumlar är alltid upp till spelledaren att avgöra.

Grundegenskapslag (GE-slag)

I vissa situationer kan det vara bra att veta hur väl rollpersonen lyckas med en så kallad alldaglig färdighet. Det kan till exempel vara då en rollperson måste skjuta undan ett stort stenblock eller då han snabbt måste kasta sig undan en skenande häst. Vid dessa tillfällen används rollpersonens grundegenskaper, eftersom det inte finns några specifika färdigheter för dessa situationer. Spelledaren bedömer

att sty har den största betydelsen i det första fallet och smi i det andra fallet.

För att se om rollpersonen lyckas eller inte använder spelaren helt enkelt dennes grundegenskapsvärde som färdighetsvärde för handlingen. Precis som för färdighetsslag kan FV för handlingen komma att modifieras beroende av svårighetsgrad, situation och miljö.

Har spelledaren bedömt att det är en kombination av flera grundegenskaper som ska användas läggs dessa ihop och delas sedan med antalet grundegenskaper som kombineras. Därefter kan spelledaren bedöma om det behövs några modifieringar för svårighetsgrader på slaget precis som vanligt.

När används färdigheter?

Det är helt och hållet upp till spelledaren att bestämma när och om det ska användas färdigheter. Det är också han som bedömer den svårighetsgrad som ska övervinnas för att lyckas.

Ibland behövs det inga slag för att lyckas. Vid dessa tillfällen rör det sig om en svårighetsgrad som knappt höjer sig utöver det alldagliga.

Exempel: Vid ett tillfälle har en spelare bestämt att hans krigare Herfoir ska hoppa över en bäck för att han inte vill bli blöt om fötterna. Bäckens är en meter bred.

Spelledaren bedömer att alla personer under normala förutsättningar skulle klara av detta och därför behövs det inget färdighetsslag. Herfoir hoppar över bäcken och slipper därmed att bli blöt om fötterna.

Förhållandena ändras till att Herfoir bär på en ryggsäck fylld med guld som han har stulit från ett sovande troll.

Spelledaren ställer sig ett antal frågor för att bedöma situationens svårighetsgrad. Hur mycket väger ryggsäcken? Har Herfoir det rasande trollet efter sig? Är han skadad?

Det visar sig att ryggsäcken väger tio kilo, trollet befinner sig bara några hundra meter bakom honom och Herfoir är inte skadad. Spelledaren beslutar nu att trots att guldet väger tio kilo klarar Herfoir att bära det utan problem eftersom Herfoir är väldigt stark. Trollet som ständigt närmar sig stressar upp Herfoir något men inte alltför mycket då han mött troll förr. Resultatet av denna överläggning blir därför att ett lyckat färdighetsslag utan någon modifiering skulle behövas för att Herfoir ska klara av hoppet.

Beroende på omständigheterna vid varje tillfälle en färdighet ska användas bestämmer spelledaren om det är en rutsituation eller om det krävs en extra ansträngning för att lyckas, och därmed ett färdighetsslag.

Visar det sig att det behövs ett färdighetsslag måste spelledaren sätta en svårighetsgrad för att se hur modifieringen på färdighetsslaget blir.

Svårighetsgrader

Det är inte alla situationer som kräver att en person måste lyckas fullt ut med ett färdighetsslag, det vill säga lyckas slå under sitt färdighetsvärde med tärningen. Vissa situationer är så enkla att en person som har ett färdighetsvärde i en färdighet utan problem skulle klara av handlingen.

Tabell 4-4: Svårighetsmod.

Svårighetsgrad	Mod.
Rutin	Lyckas alltid
Oerhört lätt	+10
Mycket lätt	+5
Lätt	+3
Hyfsat lätt	+1
Normalt	±0
Något svårt	-1
Svårt	-2
Mycket svårt	-3
Väldigt svårt	-5
Extremt svårt	-10

Tabell 4-5: Differensvärde

Diff.	Resultat
<0	Uruselt, lyckas ej
0-1	Mindre bra
2-4	Hyfsat
5-8	Bra
9-12	Väldigt bra
13-15	Otroligt bra
16-17	Fantastiskt bra
>17	Mästerligt

För att spegla hur lätt respektive svårt det är att lyckas med en handling delar spelledaren ut modifieringar på färdighetsslaget (FV ± modifiering) som spelaren måste lyckas slå under för att hans rollperson ska klara av handlingen. Ju lättare det är desto högre plusmodifiering och ju svårare det är desto högre minusmodifiering, se tabellen *Svårighetsmodifieringar*.

Exempel: En stor och stark krigare har råkat ut för en situation där han måste flytta ett stort stenblock som blockerar tunneln han befinner sig i för att kunna fly undan en ilsken draug. Spelledaren bedömer att om krigaren ska kunna skjuta undan blocket måste han lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen STY. Krigaren har STY 17 och behöver då slå 14 eller lägre för att lyckas flytta stenblocket så att han kan passera detta.

Differensvärde

Ibland kan det vara av intresse att se hur väl en rollperson lyckas med en handling. För att göra detta räknar man fram differensvärdet av färdighetsslaget. Differensvärdet är det värde som fås då man tar personens FV (± modifiering) för handlingen som utförs och subtraherar med det framslagna träningsresultatet ((FV ± modifiering) - träningsresultat). Differensvärdet speglar sedan hur väl personen lyckas, se tabellen *Differensvärde*.

Exempel: När en spelare vars rollperson ska försöka övertala en annan person kan det vara bra att veta hur väl han lyckades med övertalningen. Rollpersonen har FV 10 i färdigheten Retorik och då spelaren slog sin träning visade den resultatet 3. Differensvärdet för handlingen räknas då fram genom att ta rollpersonens FV för handlingen (10) modifierat med svårighetsgraden (±0) minus träningsutfallet (3) vilket då resulterar i 7 ((10 ± 0) - 3 = 7). Differensvärdestabellen visar då att rollpersonen lyckades bra med sin övertalning och spelledaren får avgöra konsekvensen för handlingen med detta som grund.

Dolda färdighetsslag

Det finns situationer under ett äventyr då spelledaren kan eller ska använda sig av dolda färdighetsslag för att spelaren inte ska veta om hans rollperson har lyckats eller inte, detta gäller färdigheter som till exempel Finna dolda ting eller Gömma sig/Kamouflage. Även vissa GE-slag bör ibland slås dolt av spelledaren, som till exempel vid GE-slag för grundegenskapen PER som berättar om en person ser, luktar eller uppfattar något i hans närhet. Därför bör en spelledare alltid teckna ned spelarnas viktigaste grundegenskaper så han slipper fråga efter dem då ett GE-slag behövs. Frågar spelledaren hur mycket en rollperson har i grundegenskapen PER till exempel vet spelarna att det någonstans i närheten med stor sannolikhet finns något av intresse.

Ibland kan det även vara bra att slå några tränningar dolt för att höja stämningen. En spelledare som börjar slå en massa tränningar utan att förklara varför kan få den mest rutinerade av spelare att fundera på vad som väntar kring hörnet.



Ett rasande troll

Motståndstabellen

Der finns tillfällen då två värden ska ställas mot varandra för att de tillsammans ska generera ett FV (chans att lyckas) som beror på mellanskillnaden av de båda värdena. Der kan röra sig om situationer där en person ställs inför något som inte enbart kräver ett GE-slag eller färdighetsslag eller då en besvärjare måste slå ett slag på motståndstabellen för att lyckas med sin magi.

Ett exempel på detta kan vara en rollperson som vill lyfta ett stenblock. För att få fram rollpersonens FV för att lyfta stenblocket ställs rollpersonens STY mot blockets vikt på motståndstabellen, vilka tillsammans genererar ett FV för att lyckas lyfta blocket, detta FV kan dock komma att modifieras något med plus- eller minusmodifikationer beroende av situation och miljö. Ett annat exempel på när motståndstabellen används är när en besvärjare ska övervinna en annan besvärjares magi. De båda besvärjarnas SPI-poäng ställs då mot varandra på motståndstabellen och värdet där det två möts blir besvärjarens FV för att lyckas övervinna den andres magi.

Det är alltid den som är aktiv, den som utför handlingen, som slår tärningen. Den aktives värde förs in i den aktives

kolumn, medan värdet som ska övervinnas förs in på raden för motstånd.

Exempel: En person ska försöka slå in en dörr. Dörren har fått hållbarhetsvärdet 17 av spelledaren som anser att det krävs ett slag på motståndstabellen där rollpersonens STY möter dörrens hållbarhetsvärde. Eftersom det är rollpersonen som utför handlingen förs dennes STY 15 in i den aktives kolumn och dörrens hållbarhetsvärde 17 förs in på raden för motstånd. Sedan följer man den aktives kolumn nedåt tills den korsar motståndets rad. Där de båda värdenas kolumn och rad möts visas FV för handlingen, som i detta fall blev 8.

Att förbättra färdigheter

Der finns flera sätt att öka sina kunskaper inom en färdighet, dels genom aktivt utövande, dels genom undervisning och dels med hjälp av äventyrs-poäng. 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).

Tabell 4-6: Motståndstabellen

	Aktiv															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	*	*	*	*	*	*
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	*	*	*	*	*
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	*	*	*	*
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	*	*	*
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	*	*
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	*
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
11	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
12	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
13	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
16	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6
21-22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5
23-24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4
25-26	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3
27-28	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2
29-30	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
31-33	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
34-36	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
37-39	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
40-43	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
44-47	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
48-51	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
52-55	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
+5																

* Automatisk framgång. — Automatiskt misslyckande.

med dennes SMI minus FV erhåller personen +1 FV i färdigheten. Det går dock inte att höja färdigheterna Sköld- eller Vapenteknik 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 sin färdighet med ett FV går det till enligt följande:

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 rollpersonens FV för färdigheten.

Perfekta slag (Sköld- och Vapenteknik): För färdigheterna Sköld- och Vapenteknik gäller det att personen lyckas med fyra perfekta slag (behöver dock inte vara i en och samma strid) följt av ett GE-slag för grundegenskapen SMI 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 ÷ 3). Detta gäller ej för färdigheten Vapenteknik.

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 fungerar som bas för färdigheten delat med två (GE ÷ 2). Detta gäller ej för färdigheten Vapenteknik.

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, som 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, som 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 FSV-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!

Förbättring 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 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 *Att köpa färdigheter*, s. 33). 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. Först därefter kan han på nytt söka sig till en lärare för fortsatta studier.

För att en student ska bli bättre krävs det att studenten 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 studenten får slå ett visst antal GE-slag för varje avslutad månad (se *Kunskapsnivåer*, s. 33). För att en student ska lyckas erhålla FP måste studenten förstå och ta till sig det som lärs ut. Detta gör han genom att lyckas med ett GE-slag i den grundegenskap som fungerar som färdighetens bas. Lyckas han med GE-slaget erhåller han 1 FP och misslyckas han är den FP förverkad. Beroende av lärarens kunskapsnivå i att lära ut ämnet ifråga (yrket lärare finns bara som spelledarpersoner) får studenten slå olika antal GE-slag för varje avslutad månad, enligt tabellen nedan.

Lärarens kunskapsnivå	GE-slag/månad
Begynnande	2
God	3
Utmärkt	4
Expert	5
Legendarisk	6

Att höja FV över basens grundegenskap

Det finns endast ett sätt för en person att höja ett färdighetsvärde i en färdighet så att det överstiger basens grundegenskapsvärde – nämligen att uppsöka en lärare. Denna lärare måste dock ha uppnått YN Mästare eller högre 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.

Exempel: En rollperson med SMI 13 och FV 13 i färdigheten Rida som vill höja sitt FV i färdigheten till kunskapsnivån FV 14, det vill säga ett steg över basens grundegenskapsvärde (SMI 13), måste uppsöka en lärare som är villig att undervisa honom till att nå denna nivå. Normalt kostar färdigheten Rida honom 3 FP/FV (då den inte utgör en yrkesfärdighet), men eftersom han befinner sig på kunskapsnivån Utmärkta 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 studietid 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 högre 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, som till exempel färdigheten Simma på ett ställe där vatten saknas eller färdigheten 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 det 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 GE-slag i den grundegenskap som fungerar som färdighetens bas. När personen erhållit samma antal FP som färdigheten kostar har han fått FV 1 i färdigheten.

Färdigheterna

Tabell 4-7: Färdighetskostnad

Färdigheter	Bas	Kärn-	Yrkes-	Allmän
Administration	INT	1	2	4
Avväpna	SMI	2	3	6
Besvärjelsekonst	INT	2	3	6
Botanik	INT	1	2	4
Buktala	FYS	1	2	3
Dans	SMI	1	2	3
Djurträning	INT	1	2	4
Dra vapen	SMI	1	2	4
Dramatik	INT	1	2	4
Dyrka läs	(INT + SMI) ÷ 2	2	3	5
Extraktkunskap	(INT + PER) ÷ 2	2	3	6
Finna dolda ting	(INT + PER) ÷ 2	2	3	5
Förfälska	INT	2	3	5
Förhöra	INT	2	3	5
Geografi/Geologi	INT	1	2	4
Grottorientering	INT	1	2	4
Gyckelkonster	SMI	1	2	3

Färdigheter (forts.)	Bas	Kärn-	Yrkes-	Allmän
Gömma sig/Kamouflage	INT	2	3	4
Hantera fällor	INT	2	3	4
Hantverk	Var.	1	2	4
Hasardspel	PSY	1	2	3
Heraldik	INT	1	3	4
Historia	INT	1	3	4
Hoppa	SMI	1	2	3
Jakt/Fiske	INT	2	3	4
Kanotera	SMI	1	2	3
Klättra	SMI	1	2	4
Kroppbyggnad	FYS	2	3	4
Kulturkännedom	INT	1	2	4
Kunskapsfärdigheter	Var.	Spec.	Spec.	Spec.
Köra vagn	SMI	1	2	3
Läkevetenskap	INT	2	3	5
Läppläsning	(INT + PER) ÷ 2	1	2	3
L/S främmande språk	INT	2	3	5
L/S magisk skrift	INT	2	3	6
L/S modersmål	INT	1	2	4
Navigera/Orientera	INT	1	2	4
Religionsfärdigheter	SPI	2	3	—
Repkonst	(INT + SMI) ÷ 2	1	2	3
Retorik	(INT + KAR) ÷ 2	2	3	5
Rida	SMI	1	2	4
Rustningsteknik	(STY + SMI) ÷ 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) ÷ 2	1	2	3
Smyga/Dold förf.	(INT + SMI) ÷ 2	2	3	4
Spela brädspel	INT	1	2	3
Spela instrument	SMI	1	2	3
Spå väder	(INT + PER) ÷ 2	1	2	3
Stjåla 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
Två vapen	SMI	2	3	5
Undre världen	INT	2	3	5
Vapentechnik (avståndsv.)	SMI	3	4	5
Vapentechnik (närstridsv.)	SMI	2	3	4
Vinterfärdigheter	INT	1	2	4
Värdera	(INT + PER) ÷ 2	2	3	4
Zoologi	INT	1	2	3
Överlevnad	INT	2	3	4

Administration

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

Färdigheten ger en inblick i hur samhället styrs, vem som sköter vad, vilka kunskaper och uppgifter ett visst ämbete ska kunna sköta, hur landets lagar fungerar, hur maktfördelningen ser ut, vilka olika grupperingar som finns inom landet, vem som tillhör vilken stam och så vidare. Färdig-

heten omfattar också en inblick i hur försvarsmakten ser ut för det land som färdigheten gäller. Personen kan benämningar på landets olika befäl, från nedersta fotsoldaten till översta befälsheten och förstår deras uppgifter.

En person med denna färdighet vet hur han ska handskas med myndigheter och ämbetsmän och vart han ska vända sig i olika frågor. Han har dessutom kunnandet att själv lösa de problem som myndigheter ofta ställs inför. Personen har därmed förmågan att kunna tilldela folk uppgifter så att det som ska göras görs på snabbaste och smidigaste sättet.

För tjuvar är detta en användbar färdighet eftersom de med hjälp av administrationen kan veta vilka ämbeten och auktoriteter han bör muta för att klara sig undan.

Separata färdigheter måste utvecklas för varje land. Kan en person färdigheten Administration för ett land kan han lära sig de intilliggande ländernas administration för halva FP -kostnaden, dock aldrig högre än hans första val.

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 motståndaren 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 enbart i att denne blir avväpnad och kanske lite förvirrad.

För att lyckas avväpna någon krävs det att den som utför avväpningen har ett lämpligt redskap i handen/händerna, som till exempel ett svärd, en piska eller en stav.

Eftersom avväpning är en ganska komplicerad procedur är den också tidskrävande och tar hela två SR att utföra.

I den första stridsrundan manövrerar avväpnaren in sin motståndare i en fälla, vilket uppnås genom ett lyckat färdighetsslag för färdigheten Avväpna. Lyckas personen med sitt färdighetsslag hamnar offret för avväpningen i en besvärlig position och kan därför inte utföra några attacker eller pareringar under resten av stridsrundan samt i den kommande. Misslyckas däremot avväpnaren med sitt färdighetsslag har han förbrukat alla sina handlingar under denna och efterföljande stridsrunda. Offret för avväpningen är då fri att utföra vilka handlingar han vill.

I den andra stridsrundan (om avväpnaren lyckades med sitt färdighetsslag) får avväpnaren sedan chansen att avväpna sin fiende. Detta gör han genom att lyckas med en välriktad attack som träffar sin fiendes vapenhand (avväpnaren har på grund av avväpningen en attack denna SR). På grund av den lyckade manövreringen i föregående SR erhåller avväpnaren vid en lyckad attack ± 5 på träfftabellen. Träffas vapenhanden faller vapnet ur offrets händer och flyger 176 meter bort från denne. Träffas inte vapenhanden tillfogas offret ingen skada och är nästkommande SR fri att handla som vanligt.

Besvärjelsekonst

Bas: INT ; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 6

Färdigheten Besvärjelsekonst består av tre olika kunskaper. Den första är kunskapen om vitner (Vitnerlära), den andra

kunskapen är förmågan att uttala och gestikulera de ord och rörelser som frambringar magin (Vitnermål) och den tredje är förmågan att hålla en besvärjelse färskt i minnet under en dag (Vitnermemorering).

Denna färdighet behöver aldrig några färdighetsslag, utan är enbart ett mått på hur kraftiga besvärjelser besvärjaren kan uttala och hur stora energimängder han kan forma och styra med sina gester, samt hur många besvärjelser han kan hålla i minnet under en dag.

Vitnerläran är läran om de energisprakande gagntrådar 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. Vitnerläran är förståelsen kring dessa energier och kunskapen om hur det 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. Varje insikt ger personen kunskap om än mer starkare energier. I takt med att färdighetsvärdet ökar i färdigheten besvärjelsekonst ökar personens SPI -poäng. Varje FV i denna färdighet ger rollpersonen 174 SPI -poäng. En person som genom denna färdighet har höjt sin SPI -poäng kan endast använda den för att forma vitner och inte vid GE -slag för grundegenskapen SPI då det är besvärjarens ursprungliga värde som gäller.

Vitnermål är läran om det komplicerade språk och tungomålsrytm, Vitnermål, som besvärjare använder för att frambringa sina mäktiga trollformler. Språket tillsammans med de fonetiska tonerna frambringar krafter, energier, som besvärjaren sedan bemästrar genom precisa rörelsemönster. Allt eftersom besvärjelsekonst 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 färdigheten Besvärjelsekonst, 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 besvärjelser, som till exempel besvärjelserna *Iskast* och *Frostsfär*, ger mer effekt enligt kunskapsnivåerna.

Vitnermemorering är förmågan att kunna memorera en besvärjelse. Färdigheten besvärjelsekonst visar därmed även 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 . 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.

Tabellen nedan visar vilket färdighetsvärde en besvärjare 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. Tabellen visar hur mycket lättare en besvärjare får för att lära sig en ny besvärjelse (CLB).

FV	CLB
1-4	±0
5-8	+1
9-12	+2
13-14	+3
15-16	+4
17	+5
18	+6
+1	+1

Exempel: En besvärjare med FV 9 i Besvärjelsekonst har under sina studier erhållit 9T4 SPI-poäng och kan memorera besvärjelser till det totala SPI kostnadsvärdet av 45 SPI-poäng (FV 9 x 5 SPI-poäng), samt han har fått en ökad förståelse kring vitner som gör att han erhåller plusmodifikationen +2 på sin CLB.

Botanik

Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkeshärdighet: 2;

Allmän färdighet: 4.

Botanik är läran om växtriket. Med hjälp av färdigheten Botanik kan en person få svar på en mängd frågor. Han kan till exempel avgöra vilken sorts växt han har inför sig, känna till en växts speciella egenskaper, veta om en växt är giftig eller ätlig, varifrån den härstammar, hur gammal och hur stor den kan bli med mera.

Beroende av hur ovanlig eller vanlig en växt är kan personen som undersöker den få reda på en olika stor mängd information kring den. Är det en mycket vanlig växt vet botanikern så gott som allt kring växten. Är växten däremot sällsynt är det inte säkert att han ens kan namnet på den. För de mer all dagliga växterna behövs sällan något färdighetsslag, utan det räcker att personen har ett FV i färdigheten Botanik. För de mer sällsynta växterna behövs dock ett färdighetsslag för att avgöra om personen i fråga känner till växten eller inte. Tabellen nedan ger en indikation på hur ovanliga växter en person känner till vid ett visst FV i färdigheten Botanik. Tänk på att en växt kan vara vanlig i en landsdel och mycket ovanlig i en annan, vilket medför att vad som är en all daglig växt för en botaniker kan mycket väl vara sällsynt för en annan. Det är därför viktigt att personen tecknar ner alla växter han träffar på under sitt äventyrande för att undvika onödiga färdighetsslag då han stöter på samma växt vid ett senare tillfälle.

Vanlighet	FV
Mycket vanligt	1-3
Vanligt	4-7
Sällsynt	8-11
Mycket sällsynt	12-15
Ytterst sällsynt	>15

Färdigheten används också för att finna växtbaserade ingredienser som behövs för att framställa ett extrakt. För att

finna en ingrediens krävs det att personen tillbringar en hel dag med att söka efter den speciella råvaran. Först och främst krävs det dock att personen vet vart han ska söka, vilket medför att han måste lyckas med ett färdighetsslag (om inte växten är så pass vanlig att han utan problem vet vart han ska söka). Färdighetsslaget modifieras av spelledaren beroende av hur pass vanlig eller ovanlig växten personen söker efter är. Lyckas färdighetsslaget känner han till växtens hemvist. Hittar han sedan till växtens hemvist slår han ett nytt modifierat färdighetsslag. Lyckas också detta slag finner han 1T4 doser av växten. Ett perfekt slag ger honom 3T4 doser. Fumlar han tror han att han har hittat 1T4 doser, men som i själva verket har helt motsatt effekt än den växt han sökte.

Buktala

Bas: FYS; Kärnfärdighet: 1; Yrkeshärdighet: 2;

Allmän färdighet: 3.

Buktala är färdigheten att få sin röst och läten att låta som om de kom från en annan plats än från buktalaren själv. Ett lyckat färdighetsslag i denna färdighet innebär att personen får sin röst eller läte att låta som om det kom från en plats inom tre meter från buktalaren. Den som vill försöka genomskåda en buktalare och hitta den verkliga källan till ljudet eller rösten måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen INT där buktalarens FV dras ifrån som en minusmodifikation. Det krävs ett nytt färdighetsslag för färdigheten Bukkala för varje minut som passerar.

Dans

Bas: SMI; Kärnfärdighet: 1; Yrkeshärdighet: 2;

Allmän färdighet: 3.

Danser har sedan begynnelsen varit förenade med både religion och betydelsefulla sociala evenemang men är kanske främst förenat med nöjen. Denna färdighet omfattar kunskap om hovdanser, ceremoniella danser förekommande i religiösa riter samt vanliga folkdanser. Personen 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 vilka eventuella plus- eller minusmodifikationer slaget bör få.

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 färdighetsslaget 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 återstoden av kvällen. 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 (att fumla gör det däremot).

Djurträning

Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 4.

Djurträning är förmågan att träna upp ett djur till att utföra konster, trick och olika aktiviteter. Färdigheten används även för att få ett redan tränat djur att utföra de färdigheter det har lärt sig. 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 de 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.

För att träna ett djur så att det får en färdighet eller egenskap krävs ett antal lyckade färdighetsslag i färdigheten Djurträning. Djurtränaren måste tillbringa minst två timmar per dag med djuret vilket resulterar i ett visst antal färdighetsslag (se 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 när personen fumlar däremot går inläringen tillbaka fem steg.

Separata färdigheter måste utvecklas för träning av varje djurart. 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.

Läs mer om djurens duglighetsnivåer och olika färdigheter under *Tränade djur* (s. 218).

Begynnande 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.

Goda 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.

Utmärkta 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.

Expertkunskaper (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.

Legendariska kunskaper (FV >17): 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 12 i färdigheten Djurträning och FV 10 i färdigheten Spåra äger en hund vars tränade

duglighetsnivå är 2 för ändamålet Spåra. Personen erhåller när han ska följa ett spår och samtidigt tar hjälp av sin hund följande plusmodifikation på att lyckas. Eftersom personen har FV 12 förstärks hundens förmåga med +1 och hunden har duglighetsnivå 2 och genererar därför +8. Allt som allt erhåller personen +9 vid sitt försöka att lyckas spåra.

Dra vapen

Bas: SMT; 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/sköld. 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 sin sköld. Han kan då varken attackera eller parera, utan får vänta tills nästa stridsrunda för att kunna agera i striden.

Att fuma medför att personen tappar sitt vapen som flyger 116 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.

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 personen som utsätts för skådespelaren tar denne för den han utger sig för att vara. Färdigheten ger inte bara förmågan att skådespela en roll utan även kunskapen att klä ut sig

i olika skepnader och förklädnader som passar ihop med karaktären personen valt att gestalta.

Vid bedömningen av eventuella modifieringar bör spelledaren ta hänsyn till hur skild den falska personligheten är från den äkta, om till exempel en ung flicka skulle klä ut sig till en rese bör hennes chanser att lyckas vara synnerligen små. Spelledaren bör även ha i åtanke om den som utsätts för skådespelaren känner den person skådespelaren försöker gestalta eller inte. Skådespelaren måste slå ett nytt färdighetsslag varannan timme för att se om han framgångsrikt håller rollen. Dessutom måste han slå ett lyckat färdighetsslag varje gång han träffar på en ny person. Det är helt upp till spelledaren att avgöra om en person som utsätts för skådespelaren ska slå ett GE-slag för grundegenskapen INT, för att se om denne genomskådar skådespelaren eller inte. De personer som skådespelaren stöter på får alla även slå ett färdighetsslag för färdigheten Finna dolda ting för att se om de genomskådar förklädnaden eller inte (slås dolt av spelledaren).

Skådespeleri är kunskapen att spela en roll, vare sig det är teater eller verklighet. I kunskapen ingår också hur man skriver pjäser. För att bedöma kvaliteten hos en skådespelare eller ett skådespel slår spelaren ett färdighetsslag för färdigheten Dramatik och räknar sedan ut differensvärdet (FV – tärningsresultat). Lågt värde är mindre bra medan högt värde är väldigt bra. Ett differensvärde på till exempel 18 och över skulle motsvara en pjäs skriven av Shakespeare eller vara en skådespelarinsats av världsklass. Att fumla betyder att personen helt kommer av sig i en pjäs eller avslöjar sin rätta identitet om det gäller att utge sig för att vara någon annan.

Förklädnad är kunskapen att anlägga en kostym som gör att en person kan utge sig för att vara någon annan än den han i själva verket är. Denna kunskap kan beroende av hur väl personen lyckas generera både plus- och minusmodifieringar för personen då han ska försöka spela sin roll.

Mötet	Mod.
Hur väl personen lyckades med sin förklädnad	± diff.
En person som känner den gestaltade personen väl	-3
En person som känner till den gestaltade	+2
En person som endast hört talas om den gestaltade	+5
En person som aldrig sett den gestaltade	+10

Differensvärde	Resultat
<0	Uruselt
0-1	Mindre bra
2-4	Hyfsat
5-8	Bra
9-12	Väldigt bra
13-15	Otroligt bra
16-17	Fantastiskt bra
>17	Mästerligt

Dyrka läs

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

Dyrka läs är den fingerfärdiga konsten att låsa eller öppna ett lås utan att ha den rätta nyckeln. För att kunna få upp ett lås eller låsa det krävs det att man använder olika dyrkar beroende på låsets komplexitet. Ju mer komplicerat och

avancerat låset är desto större minusmodifiering erhåller personen som försöker dyrka låset. Är det å andra sidan ett gammalt lås med mindre komplicerad mekanik kan personen få en plusmodifiering istället.

Varje låsanordning har en komplexitet som måste överträffas av den som försöker dyrka låset. Ju mer avancerad låsanordning 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 nedan 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 GE-slag för grundegenskapen PSY för att se om han fortfarande tror att låset går att dyrkas. För varje nytt misslyckande erhåller personen -2 på GE-slaget, fyra misslyckande resulterar därmed i ett GE-slag modifierat med -6 (eftersom det första slaget sker utan modifiering). Skulle ett GE-slag misslyckas ger rollpersonen upp och erkänner sig besegrad av låsets mekanik.

1T10	Fummelresultat
1-3	Dyrken går av men fastnar inte i låset.
4-5	Låset kärvar och kräver ett extra lyckat färdighetsslag för att dyrkas.
6	Dyrken går av men fastnar inte. Låset kärvar och kräver två extra lyckade färdighetsslag för att dyrkas.
7	Låset kärvar och kräver tre extra lyckade färdighetsslag för att dyrkas.
8	Dyrken går sönder och fastnar i låset. Låset måste monteras isär av en låsmed 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.

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 läs 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 GE-slag för grundegenskapen PSY 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 GE-slag för att se om de psykiska påfrestningarna är för stora, denna gång är slaget modifierat med -2. Han misslyckas med GE-slaget och faller för motgångarna och springer därifrån med dyrkarna flygande åt alla håll besviken på sig själv för 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 eller flera andra ämnen. Färdigheten omfattar fyra olika kunskapsområden, Drogkunskap, Giftkunskap, Läkeörtkunskap och Upptäcka extrakt. Dessa områden är alla tätt sammankopplade i förståelsen kring ämnen, den balans av ämnen som råder i kroppen och för framställning av olika preparat.

Personen har lärt sig hur man framställer droger, gifter, motgifter och helande elixir. Han är insatt i vilka örter och andra ämnen som ensamma eller i kombination med andra ingredienser ger olika effekter då de reagerar med de ämnen som finns i kroppen. Personen vet efter hur lång tid ett extrakts verkan träder i kraft, hur länge den tilltänkta effekten varar, samt hur mycket han behöver av extraktet för att effekten ska vara en viss tid (se *Extrakt*, s. 202, för mer ingående information)

Drogkunskap är kunskapen om att förändra balansen i kroppen genom att tillföra olika ämnen. Kunskapen 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.

Giftkunskap är kunskapen om att stjälpa och försämbra balansen i kroppen genom att tillföra olika ämnen. Kunskapen 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 att på ett eller annat sätt försöka hämma giftets effekt.

Läkeörtkunskap är kunskapen om att hjälpa och förbättra balansen i kroppen genom att tillföra olika ämnen. Kunskapen 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.

Upptäcka extrakt är kunskapen som ibland kan vara livsnödvändig för personer som handskas med extrakt av alla de slag. Kunskapen 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 det. 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 motgift för att med den kunna neutralisera effekten.

Finna dolda ting

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

Färdigheten Finna dolda ting 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 lägger märke till något som är av naturen dolt eller något som är menat att inte vara synligt som till exempel fallor, dolda dörrar, gömda personer eller ting.

En person som har ett färdighetsvärde i denna färdighet vet vart och hur han ska söka. Det som är helt dolt för den otränade kan vara mycket uppenbart för den tränade. Den som letar efter något dolt måste först förklara för spelledaren vart han söker för någonstans. Därefter slår spelledaren ett dolt färdighetsslag för att se om denne hittar något speciellt. För att personen inte ska förstå att det inte finns något att leta efter bör spelledaren slå detta färdighetsslag även om det inte finns något att leta efter. Ett lyckat färdighetsslag innebär att något upptäcks, förutsatt att det finns något att finna. Att fumla 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 kreneleringar 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 modifieringar på den undersökandes färdighetsslag. En dold dörr gjord av en mästarelig hantverkare är betydligt svårare att finna än den som är gjord av en amatör, se modifieringstabell nedan.

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

Förfalska

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

Förfalska är färdigheten som gör att en person kan förfalska ett objekt, som till exempel en målning, ett svärd, en kista, 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 någon kunskap i hantverket kan naturligtvis inte förfalska ett hantverk på egen hand. Färdigheten Förfalska ger dessa personer enbart kunskapen att förfalska dokument av olika slag.

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. Därefter slår han ett nytt färdighetsslag, denna gång i färdigheten Förfalska. Detta färdighetsslag modifieras sedan beroende av resultatet vid

själva tillverkningen av föremålet. Beroende av hur många gånger förfalskaren har sett originalet tidigare eller hur känt originalet är erhålles ytterligare modifieringar. Dessa modifieringar är helt upp till spelledaren att bestämma. Nedan följer några förslag på modifieringar.

Övriga omständigheter	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 sedan förfalskaren såg originalet	-5
Originalet är en nationalsymbol	-5

När sedan alla modifieringar är bestämda slår förfalskaren sitt färdighetsslag för färdigheten Förfalska. Differensen

vid detta slag (FV - tärningsresultat) visar hur lik förfalskningen är originalet eller hur bra gjord den är.

Differensvärde	Resultat
<0	Urusekt
0-1	Mindre bra
2-4	Hyfsat
5-8	Bra
9-12	Väldigt bra
13-15	Otroligt bra
16-17	Fantastiskt bra
>17	Mästerligt

Beroende av hur bra ett föremål är förfalskat erhålles en modifiering 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 listan nedan. När en person ska försöka genomskåda ett förfalskat föremål kan han förutom modifieringen från hur bra föremålet är förfalskat erhålla en modifiering på sitt färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting som till exempel beror på hur länge eller hur många gånger han har sett originalet. Dessa modifieringar är det helt upp till spelledaren att bestämma, nedan följer några förslag på modifieringar:

Förfalskningsresultat	Mod.
Urusekt	+10
Mindre bra	+6
Hyfsat	+2
Bra	±0
Väldigt bra	-2
Otroligt bra	-4
Fantastiskt bra	-6
Ett mästerverk	-10

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

Förhöra

Bas: INT; Kärnfärdighet: 2;
Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 5.

Förhöra 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



Ett »förhör«

de mest viljestarka härdar ut en förhörare smärtfyllda 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 uthärdat behandlingen. Beroende av differensvärdet av förhörarens färdighetsslag (FV - tärningsresultat) erhåller offret en plus eller minus-modifikation på sitt GE-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 eventuella 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 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 1-3 om han lyckas med ett färdighetsslag (ger inte någon skada och offret behöver inte slå något PSY-slag). Vid ett perfekt slag sjunker offrets PSY genast till 3, om inte den förhörde lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. När personen fumlar tycker förhöraren att offret inte har någon som helst information att delge och slutar genast förhöret.

Differensvärde	PSY-slagsmod.	Skada
>9	-5	0
9-5	-2	0
4-0	±0	0
(-1)	+2	1T4
(-2)-(-5)	+3	2T4
(-6)-(-9)	+5	3T4
<(-10)	+10	3T6

Geografi/Geologi

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

Att kunna ett lands geografi och geologi är en fördel då man som guldsökande äventyrare eller pengatörstig handelsresande reser land och rike runt. Färdigheten ger den kunnige en geografisk och geologisk översikt över det land han har färdighet för. Varje land utgör därför en egen färdighet, men vill man utöka sitt geografiska och geologiska kunnande till de angränsande länderna får man lära sig färdigheten för det angränsande landet för halva FV-kostnaden (upp till och med det FV som den första färdigheten har).

Genom sin kunskap om landets geografi känner personen först till de största lederna som trafikeras, till exempel handelsleder och karavanleder (lågt FV). 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 personen FV stiger i färdigheten börjar han även känna till de mindre kända och ovanliga lederna inom landet. Personen känner även till mindre byar och gårdar, små bäckar och sjöar, grottor och passager, landmärken och ruiner med mera.

Genom sin kunskap om landets geologi kan en person med denna färdighet, 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.

Färdigheten Grottorientering ger en person förmågan att kunna finna grova riktningar med hjälp av den växtlighet som lever i grottorna. 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. Personen kan genom att undersöka omgivningen få en känsla för vilket ungefärligt djup de befinner sig på och i vilken riktning han färdas i.

Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren. Varje dag en resa under jord varar, krävs ett lyckat färdighetsslag för att inte avvika från kursen. Ett misslyckande innebär att man avviker med 20 % från den rätta kursen. För att sedan återvända till den rätta kursen behövs ett lyckat färdighetsslag efterföljande dag. Skulle även detta slag resultera i ett nytt misslyckande avviker man ytterligare 20 % från den rätta kursen. Ett perfekt slag innebär att en extra dagsresa är vunnen och att fumla innebär en försening på 1T4 dagar.

Gyckelkonster

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

Färdigheten Gyckelkonster ger en person färdigheten och koordinationen att utföra de många trick och konster som en gycklare av klass bör klara av.

En gycklares första trick är enkla och inte särskilt avancerade. Till en början består de mest av enkla jonglerings-trick och mindre balansakter, men med tiden blir de både avancerade och betydligt mer fängslande för publiken att se på som till exempel genom att spruta eld, jonglera med brinnande facklor eller sylvassa knivar.



Det behövs normalt inte något färdighetsslag för att lyckas utföra en kost. En lycklare 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.

Gömma sig/Kamouflage

Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Gömma sig/Kamouflage används då en person inte vill bli sedd eller då han vill gömma eller dölja ett objekt han inte vill ska bli sett av andra. Färdigheten används ofta ute i naturen då personen kan dra fördel av omgivningen, såsom högt gräs, buskage och träd, men går även att använda i andra miljöer som till exempel i grottor och rum. För att lyckas gömma sig eller kamouflera något (gömma något) krävs det dock någon form av material att använda sig av som till exempel gräs, buskage, stenar, stubbar, skuggor, plankor, eller andra ting som det finns mycket av i omgivningen.

För att se om en person lyckas med att gömma sig eller ett föremål ger spelledaren personen en modifikation på färdighetsslaget beroende av situationen och miljön där han försöker gömma sig eller föremålet, från mycket lätt (+5) till extremt svårt (-10). Tänk på att ju större ett föremål är som ska gömmas, desto svårare blir det att kamouflera det och desto mer material måste det finnas för att täcka föremålet med. Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren och ett lyckat resultat medför att den som försöker gömma sig eller ett objekt har lyckats med detta.

En person som söker efter den gömde eller det kamouflerade objektet (gömda föremålet) kan antingen slå ett gleslag för grundegenskapen PER modifierat med en plus- eller minusmodifikation beroende av situation och miljö. Han kan dessutom få en modifikation som beror på hur väl den som gömde sig lyckades eller hur väl han lyckades kamouflera objektet, (FV-tärningsresultat, vilket är lika med modifikationen). Personen kan även upptäcka den som har gömt sig eller det gömda objektet med hjälp av ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting.

Hantera fällor

Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 4.

Detta är färdigheten att gillra och oskadliggöra fällor. Färdighetsslaget slås alltid dolt, om det misslyckas kommer spelaren att tro att fällan är lyckad eller oskadliggjord. Ett misslyckat slag under desarmering av en fälla innebär en risk att den utlöses, detta avgör st. från fall till fall om det inte finns beskrivet. Att fumla innebär alltid att fällan utlöses. Ju högre FV en person har i färdigheten, desto mer avancerade fällor kan han bygga och desarmera.

Färdigheten Hantera fällor ger personer förmågan att gillra och oskadliggöra olika sorters fällor. Det kan röra sig om enkla små viltfällor såsom en rättfälla, eller stora byggkonstruktioner såsom en trappa som plötsligt ger vika då man trampar på ett visst trappsteg.

Allt eftersom fällmakaren får ett högre FV kan han gillra eller desarmera mer avancerade fällor. I början kan det röra sig om ett hål i marken som täcks av lite sly med ett spjut

placerat på botten och vid ett högre FV kan det röra sig om en avancerad anordning där den olycklige råkar trampa på ett visst trappsteg, vilket 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.

Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren så att inte spelaren som låter sin rollperson hantera en fälla (gillra eller desarmera) får 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. När någon fumlar bör utgången dock bli betydligt värre än vid ett vanligt misslyckande.

Hantverk

Bas: Var; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Hantverk 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, som till exempel Smide, Snickeri, Rustningsmakeri, Snideri med flera fått en egen färdighet.

Beroende av vilken sorts hantverk det rör sig om har färdigheten Hantverk olika grundegenskaper som bas. Här följer några vanliga hantverk och deras grundegenskaper: Smide (SMI), Fällmakeri (INT), Garvning (INT), Gjutning (INT), Måla (SMI), Rustningsmakeri (SMI), Skrivkonst (INT), Snickeri (SMI), Snideri (SMI), Sömnad (SMI).

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 eller rustningsmakeri för att kunna reparera trasiga vapen och rustningsdetaljer.

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.

Begynnande 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 kreaturer klassas som godtagbara. Ingen skulle köpa ett ting eller ett verk som är tillverkat av hantverkare med Begynnande 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.

Goda 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 normal 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.

Utmärkta 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.

Expertkunskaper (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 ökar med 20%. En rustning får sin vikt minskad med 10% men behåller sin normala rv.

Legendariska kunskaper (FV >17): 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 (rustningsmodifikationer är dock hämtade från rustningsdetaljens normala rv).

Hasardspel

Bas: PSY; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Hasardspel 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 fusk-tärningarna, fuskstenarna eller de märkta korten är gjorda.

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). Används fusk av någon av spelarna läggs modifikationen från de attiraljer som används i spelet till på fuskarens FV (FV + fuskmodifikation).

Heraldik

Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Heraldik eller häroldslära tillåter en person att identifiera ett lands heraldiska vapen och symboler och härleda dem till en viss grupp, sekt, ätt, klan eller släkt. Färdigheten kan användas för att identifiera en person, en ätt, klan, politisk fraktion eller gille. Symbolerna finner man bland annat på en persons kläder eller rustning, på flaggor,

hjälmars och sköldars och beroende av vart och hur de bärs visar de också av vilken rang personen som bär den är av.

Ju högre FV 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 som behärskar färdigheten Heraldik för ett land kan lära sig de intilliggande ländernas Heraldik, upp till och med det FV som den första färdigheten har, för halva FV-kostnaden.

Historia

Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Historia ger en person förmågan att minnas viktiga händelser som har hänt i ett lands historia. Färdigheten centreras till ett specifikt land som spelaren får välja. Rollpersonen har genom efterforskningar 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 ländernas 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 FV-kostnaden.

Vid ett lyckat färdighetsslag känner personen inte bara till informationen han söker utan även varför något hände och vilka följder det fick. När någon fumlar 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 personen att veta om just den informationen. Handlar det däremot om ett makt-skifte eller kungamord är det betydligt större chans att personen vet vad som hände. Det är helt upp till spelledaren att sätta en modifikation på en persons färdighetsslag som speglar hur svårtillgänglig informationen är. Nedan följer några exempel på modifikationer:

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 modifikationer	Mod.
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

Hoppa

Bas: SM1; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 3.

Färdigheten Hoppa gör att en person kan prestera ett hopp som sträcker 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 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 (under samma förutsättningar) klara av ett längdhopp på $180 + 25 \times 5 = 430$ cm samt ett höjdhopp på $(180 \div 2) + 7 \times 5 = 160$ cm.

Om en person vid något tillfälle önskar hoppa längre eller högre än vad han under normala förutsättningar klarar av, eller kanske hoppa med en stor last som sänker hans prestation, erhålles en minusmodifikation enligt nedanstående tabell. En person som önskar hoppa lite kortare eller inte så högt som han normalt klarar, 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 minusmodifikation som beror på belastningen).

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

Längdhopp: Personens längd i cm ± mod. för hopplängd.

Höjdhopp: (Personens längd i cm ÷ 2) ± mod. för hopp höjd.

1. Utöver 50 kg.

Exempel: En person som är 180 cm lång och 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 50 cm längre kräver detta en modifikation på -3 för att lyckas, och så vidare.

Jaga/Fiska

Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3;

Allmän färdighet: 4.

Jaga/Fiska är en livsnödvändig färdighet för folk som till större delen tillbringar sitt liv i vildmarken. Endast den som är skolad i konsten att jaga vet hur man söker upp

ett villebråd för att sedan fånga eller nedlägga bytet på det mest framgångsrika sätt.

Den jaktkunnige kan mycket om de olika bytesdjuren och har lärt sig tyda dess spår, vanor och beteende. Han vet därför vart han ska söka för att med hjälp av sina kunskaper spåra upp bytet, för att sedan fånga eller nedlägga det.

Jaga/Fiska omfattar tre olika kunskapsområden som alla är kopplade till vildmarkslivet och överlevnad däri. De tre kunskapsområdena är Spåra, Jaga och Fiska, se nedan för mer ingående beskrivningar.

Spåra ger en person förmågan att finna spår, se vilken varelse som avlagt spåret samt förmågan att följa spåret. Beroende av hur högt FV en person har i färdigheten Jaga/Fiska erhålles 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 halvtimme ute i vildmarken eller minut inne i en befolkad stad (dessa tidsangivelser kan modifieras av SL). Varje försök (leta efter ett spår, kolla om det är rätt och se vart det leder) tar cirka 30 sekunder (ca 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 Jaga/Fiska. Fumlar den som spårar hittar han ett annat spår som han följer i 1T3 timmar (minuter i stad).

Jaga ger personen vetskap om hur det går till för att på bästa sätt fånga eller nedlägga vilda djur. Beroende av vilket djur det är som jägaren jagar är tillvägagångssätten olika. Mindre djur (småvilt) fångas eller faller oftast med hjälp av olika sorters fallor och ibland med hjälp av tränade ramdjur, såsom jakthundar eller jaktfalkar. Större djur (vilt och storvilt) fångas sällan i fallor, utan jägaren smyger sig i stället på bytet för att antingen falla det med hjälp av projektilvapen eller genom att gå i närstrid med det. I närstrid är det vapen såsom spjut och klubbor som är vanligast och man arbetar ofta i jaktlag. Beroende av vad det är som jagas erhålles olika modifikationer för färdighetsslaget och mängden mat som kan frambringas av det fällda villebrådet skiftar likaså. För att få reda på hur en jägare lyckas med sin jakt se *Jakt*, s. 195, för mer information.

Fiska ger personen vetskap om vart man finner en viss sorts fisk och hur man går tillväga för att fånga den. För att fiska krävs det dock tillgång till redskap såsom metrev, krok, nät eller ljuster. Spelledaren bedömer olika modifikationer 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.

Spårets ålder	Mod.
Upp till 1 timme	±0
Upp till 3 timmar	-1
Upp till 6 timmar	-2
Upp till 12 timmar	-4
Upp till 24 timmar	-6
Upp till 2 dagar	-8
Upp till 3 dagar	-10
+1 dag	-2

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 timme)	-2
Snöfall (per halvtimme)	-4

Kanotera

Bas: SMI; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;
Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Kanotera ger en person förmågan att styra och kontrollera en kanot i svåra situationer. Eftersom lugna vatten inte vällar några som helst svårigheter för att hantera och styra en kanot kan vem som helst klara av detta. Däremot krävs det ett färdighetsslag och därmed ett FV i färdigheten då en person försöker ta sig nedför ett strömmande vattendrag eller ger sig ut i hård vind på öppna vatten. 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 ändra dessa modifikationer beroende av hur situationen ser ut samt att lägga till egna).

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

Även kanotens Storlek och antalet kanotister generera en viss minusmodifikation. För varje person utöver det nedan angivna antalet 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.

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

Beroende av situationen bedömer spelledaren resultatet av ett misslyckat färdighetsslag. När någon fumlar går kanoten i regel sönder, till exempel mot en vass sten eller en utskjutande gren eller rot.

Klättra

Bas: SMI; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;
Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Klättra 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, vilket därför heller inte kräver något 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 (+5) till extremt svårt (-10) 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 form av utrustning till hjälp. Vid mycket svåra klättringar kan spelledaren därför kräva att personen har tillgång till klätterutrustning som till exempel rep, hacka, hammare, hakar och dylikt.

För varje lyckat färdighetsslag klättrar en person 3 m i någon riktning. Vid ett misslyckande avbryter personen genast klättringen och börjar klättra tillbaka till ursprungspunkten, vilket kräver nya färdighetsslag. Misslyckas även nästkommande färdighetsslag tappar personen fästet och faller. Att fumla resulterar omedelbart i att personen faller. Ett perfekt slag innebär att personen klättrar dubbelt så långt, det vill säga 6 m.

De tre första metrarna 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 således 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.

Kroppbyggnad

Bas: FYS; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3;
Allmän färdighet: 4.

Färdigheten Kroppbyggnad 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 IT4 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-poängen från färdigheten Kroppsbyggnad till personens befintliga. Används systemet med kroppsdelar läggs de nya kropps-poängen från färdigheten Kroppsbyggnad till personens Totala KP, varefter kroppsdelarnas KP räknas fram på nytt (se Kroppsdelar, s. 28).

Kulturkännedom

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

Färdigheten Kulturkännedom omfattar det mesta som rör en geografisk 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. 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 (Junghart).

Kunskapsfärdigheter

Bas: Var; Kärnfärdighet: Spec; Yrkesfärdighet: Spec;
Allmän färdighet: Spec.

Denna grupp omfattar ett oändligt antal färdigheter. En kunskapsfärdighet kan vara allt från kokkonst till kunskap om dvärgars olika vapen. Oftast heter just färdigheten »Kunskap om« vilken 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 FP 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 (demoner)

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

Kunskap om demoner innefattar läran om demoner, deras ursprung, krafter, namn, uppkomst, svagheter och styrkor. Färdigheten ger endast teoretiska kunskaper. För var femte FV rollpersonen har i kunskap om demoner får han -1 på sitt slag på skräcktabellen när han stöter på en demon.

Kunskap om (etikett)

Bas: INT; 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)

Bas: INT; 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)

Bas: INT; 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 matlagingskonster dryga ut en dagsranson med en halv dag för varje fyra FV personen har i färdigheten Kunskap om (kokkonst).

Kunskap om (litteratur)

Bas: INT; 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 högt FV kan jämföras med levande uppslagsverk.

Kunskap om (magi)

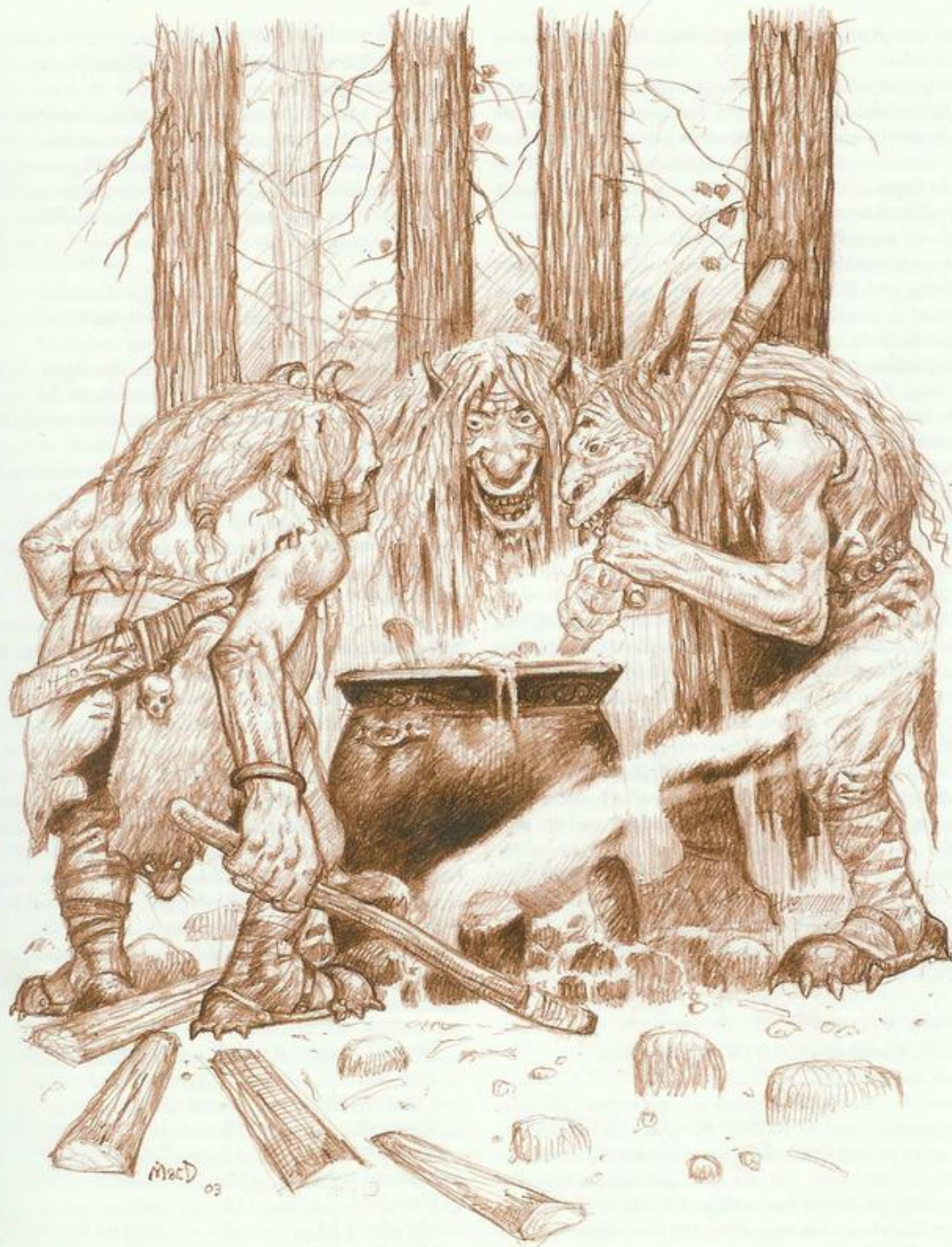
Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3;
Allmän färdighet: 5.

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. Besvärjare har automatiskt denna färdighet med ett FV som är lika med deras INT.

Kunskap om (metaller)

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

Personen äger stor kunskap om de olika metaller 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 (odöda)

Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 4.

Kunskap om (odöda) omfattar läran om de odöda var-
elserna, deras ursprung, krafter, namn och uppkomst.
Färdigheten ger endast teoretiska kunskaper. För var fjärde

fv rollpersonen har i kunskap om odöda får han -1 på sitt
slag på skräcktabellen när han stöter på en odöd varelse.

Kunskap om (religion)

Bas: INT; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2;

Allmän färdighet: 3.

Detta är kunskapen om de olika rasernas religioner. Färd-
igheten innefattar endast läran kring en separat ras och
religion. 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.

En person som är av yrket präst inom en viss religion erhåller automatiskt $SP1 \div 2$ FV i färdigheten Kunskap om (<prästens 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 viktiga re uppgifter har personen att sköta inom sin religion.

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 Utmärkta kunskaper (FV 13-15) skulle 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 krigare för rasen har.

Kunskap om (språk)

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

Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson identifiera ett främmande språk när han hör det talas. Vid ett högre FV kan han även bestämma från vilken del av ett land en person kommer ifrån genom att identifiera dennes dialekt.

Kunskap om (svärd)

Bas: INT; 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 hålla svärdet i sin hand kan han känna om det är bra eller dåligt.

Kunskap om (vapen)

Bas: INT; 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 vapens vikt ska vara fördelad för att ge så goda stridsegenskaper som möjligt. Får han hålla vapnet i sin hand kan han känna om det är bra eller dåligt.

Kunskap om (yxor)

Bas: INT; 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 hålla yxan i sin hand kan han känna om den är bra eller dålig.

Kunskap om (ädelstenar)

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

Personen äger stor kunskap om de olika ädelstenar som finns i världen. Han kan känna igen en ädelsten utifrån dess färg, vikt och klarhet. Färdigheten är bra att ha då en person försöker värdera en ädelsten eller ett föremål med ädelstenar i. Kunskap om (ädelstenar) ger modifikationen +2 per kunskapsnivå när en person ska värdera en ädelsten.

Köra vagn

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

Färdigheten Köra vagn ger en person förmågan att med säkerhet kunna köra och styra vagnar av alla de slag. En person med denna kunskap kan köra vagn med ett eller flera hjulpar och även slädar.

Vem som helst klarar av att ta sig fram i ett makligt tempo på vägar och marker som är någorlunda jämna med en vagn av något slag. Vill en person öka farten eller om vägen eller marken blir ojämn eller lerig krävs ett färdighetsslag för att han med säkerhet ska 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 har välvt 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.

Nedan följer några exempel på modifikationer 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. Modifikationerna för terräng gäller vid normal hastighet, ökas hastigheten eller en manöver ska utföras läggs modifikationerna samman. En person som till exempel ska svänga tvärt på en viss terräng i en viss hastighet erhåller modifikationer från terräng, hastighet och manöver.

Terräng/hastighet	Mod.	Färdighetsslag
Jämn väg	+5	Inget
Lätt ojämn väg	+2	Inget
Ojämn väg	±0	1 slag varannan timme
Mycket ojämn väg	-2	1 slag per timme
Väldsam ojämn väg	-5	1 slag per halvtimme
Hastighet × 1	±0	Inget
Hastighet × 1,5	-2	1 slag per timme
Hastighet × 2	-4	1 slag per halvtimme
Hastighet × 3	-6	1 slag per minut

Förhållande/manöver	Mod.
Torrt	±0
Lera	-2
Is (vagn)	-5
Is (släde)	-2
Lätt sväng	±0
Medelsvår sväng	-2
Svår sväng	-4

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 vilka modifikationer som gäller för detta. Hamnar vagnen i strid måste vagnföraren slå ett färdighetsslag för färdigheten Köra vagn varje SR för att kunna hålla dragdjuren under kontroll. Här tillämpas samma regler som för ridning och beriden strid (se *Rida*, s. 58).

Läkevetenskap

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

Denna färdighet ger kunskap om hur man på bästa möjliga sätt hanterar och behandlar uppkomna skador eller sjukdomar. Färdigheten består av tre olika kunskaper 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, läkekonst, 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.

Begynnande kunskaper (FV 1–7): Personen har lärt sig den enklaste formen av läkevetenskap, första hjälpen. Ett lyckat färdighetsslag, direkt i samband med det att skadan uppstod, stoppar blodflödet och helar 1 KP i den skadade kroppsdel.

God 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. Han kan hjärt- och lungmassage samt mun-mot-mun-metoden. 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 1T3 KP extra per skadad kroppsdel.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15): Personen har nu lärt sig den sista nivån av läkevetenskap, 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 1T4 KP extra per skadad kroppsdel.

Expertkunskaper (FV 16–17): Personen har nu lärt sig de tre nivåerna av läkevetenskap. 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 1T4 + 1 KP extra per skadad kroppsdel.

Legendariska kunskaper (FV >17): Personen har nu lärt sig de tre nivåerna av läkevetenskap 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 1T4 + 2 KP extra per skadad kroppsdel.

Läppläsning

Bas: (INT + PER) ÷ 2; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 3.

Färdigheten Läppläsning 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 (om annat än sitt eget) för att ha en chans att förstå enklare meningar. En person kan se vad någon säger utan modifikationer 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 tyda vad personen 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 differensvärdet räknas fram. Resultatet, differensvärdet, förs sedan in i tabellen nedan där en indikation om hur mycket som läppläsaren fångar upp ges.

Diff.	Resultat
<0	Personen fångar upp cirka 1 % av vad som sägs
0–1	Personen fångar upp cirka 10 % av vad som sägs
2–4	Personen fångar upp cirka 20 % av vad som sägs
5–8	Personen fångar upp cirka 40 % av vad som sägs
9–12	Personen fångar upp cirka 60 % av vad som sägs
13–15	Personen fångar upp cirka 80 % av vad som sägs
16–17	Personen fångar upp cirka 90 % av vad som sägs
>17	Personen fångar upp allt vad som sägs

Läsa/Skriva främmande språk

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

För att kunna läsa och skriva ett främmande språk måste personen 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 symboler.

liska bilder och människorna har tre helt olika teckenuppsättningar, en som härstammar från sydväst (väströna) en från norr och öst (nordvrok) samt de lärdas språk (estiatika). 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.

Begynnande 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.

Goda 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.

Utmärkta 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 åldersstigna skrifterna blir till bekymmer för honom.

Expertkunskaper (FV 16-17): Personen kan nu formulera sig både vackert och väl i skrift, även högtidligt och formellt. Personen har förmågan att formulera sig helt korrekt i alla sorters sammanhang. Personen kan även utan bekymmer tyda de mest gammalmodiga och åldersstigna skrifter.

Legendariska kunskaper (FV >17): 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 magisk skrift

Bas: INT; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 6.

Färdigheten Läsa/Skriva magisk skrift ger en person 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.

Färdighetsvärdet visar hur pass avancerade och kraftfulla besvärjelser besvärjaren kan läsa och skriva. En person kan aldrig läsa, skriva eller lära sig en besvärjelse som överstiger den besvärjelsekostnad som hans FV i denna färdighet motsvarar. Färdigheten kräver dock inga färdighetsslag utan visar enbart hur pass avancerade texter besvärjaren kan läsa och skriva.

FV	Besvärjelsekostnad
1-4	0-4
5-8	5-10
9-12	11-16
13-14	17-22
15-16	23-26
17	27-28
>17	>28

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. 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 de lärdas språk (estiatika). 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.

Begynnande kunskaper (FV 1-7): Personen har begränsade läs- och skrivkunskaper. Han kan pussla ihop en mycket enkel text 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.

Goda 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.

Utmärkta 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 åldersstigna skrifterna blir till bekymmer för honom.

Expertkunskaper (FV 16-17): Personen kan nu formulera sig både vackert och väl i skrift, även högtidligt och formellt. Personen har förmågan att formulera sig helt korrekt i alla sorters sammanhang. Personen kan även utan bekymmer tyda de mest gammalmodiga och åldersstigna skrifter.

Legendariska kunskaper (FV >17): 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.

Navigera/Orientera

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

Navigera/Orientera är färdigheten som både ger kunskap om hur man navigerar till sjöss och hur man orienterar på

land. 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 +5 på sitt färdighetsslag.

Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren. För 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 färdighetsslag följande dag. Skulle även detta slag 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 helt vilse, även om det händer då och då. Effekten av flera misslyckanden kan till exempel bli att man successivt kommer längre och längre bort från den lagda kursen, vilket i sin tur kan betyda att man går på grund eller hamnar på en plats där man inte vill vara.

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 att fumla innebär en försening på 1T4 dagar.

Religionsfärdigheter

Bas: SPI; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3.

Detta är ett samlingsnamn för de färdigheter som aktiverar en andlig persons böner, förmågor eller runor. Har en person ett FV i sin ras religionsfärdighet så kan han därmed aktivera sin gudomliga förmåga genom ett GE-slag i grundegenskapen SPI (för aktivering av dvärgarnas runor samt alvernas och halvlängdsmännens förmågor förekommer även modifikationer på dessa slag).

Bönekonst är färdigheten som ger en präst kunskapen att frambringa kraften ur en maktbön (färdigheten kan endast användas av människor och halvblod). Varannan FV i färdigheten Bönekonst ger prästen förmågan att be en maktbön. Eftersom maktbönerna 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 kunskapsnivåerna).

Thulsmide är färdigheten som ger en thul kunskapen att bruka och aktivera de runor som skänks till dem. Varje FV i färdigheten Thulsmide ger thulen förmågan och förståelsen att aktivera ett visst antal runor, enligt tabellen nedan. Dvärgarnas runor har inga effektgrader eller tillträdesnivåer vilka styrs av prästens FV i färdigheten Thulsmide. Det finns inga direkta begränsningar för vilka runor en thul får lära sig. Däremot måste thulen ha vissa runor innan han kan lära sig andra, kraftfullare inom samma område. Vilka dessa runor är står angivet vid respektive runa.

Totemism 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 och vissa halvlängdsmän). Varje FV i färdigheten Totemism ger den Utvalde en förmåga samt kunskapen att aktivera denne, enligt tabellen nedan. Eftersom de utvaldas förmågor är olika kraftfulla styr den Utvaldes FV i färdigheten Totemism hur kraftfulla förmågor denne kan aktivera. Ju högre FV desto kraftfullare förmåga kan han lära sig aktivera (enligt kunskapsnivåerna).

FV	Antal runor/förmågor
1	1T4 runor/förmågor
2-7	1 runa/förmåga per FV
8	1T4 runor/förmågor
9-12	1 runa/förmåga per FV
13	1T4 runor/förmågor
14-15	1 runa/förmåga per FV
16	1T4 runor/förmågor
17	1 runa/förmåga
18	1T4 runa/förmågor
+1	+1 förmåga

Repkonst

Bas: (INT + SMI) ÷ 2; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3.

Färdigheten Repkonst 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 flåta ett rep så att det blir hållbart. Spelledaren bör ge plusmodifikationer 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 modifikationen från differensvärdet en minusmodifikation på -7 då hans rörlighet är 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 modifikationen för varje misslyckande ihop).

Retorik

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

Retorik är färdigheten som kan ge personer ett stort förspång då de i trängda situationer behöver komma fram med ett snabbt och trovärdigt påstående eller svar. Retorik

omfattar fyra kunskaper som alla är närbesläktade med att just kunna tala på ett trovärdigt och övertalande sätt. De fyra kunskaperna är Bluffa, Köpslå, Muta och Övertala. Denna färdighet bör dock spelas genom att spelare själva hittar på ett argument som spelledaren sedan godkänner eller förkastar. Saknas idéer går det att slå ett färdighetsslag som berättar hur bra argument personen kommer på. Detta ser man genom att ta fram differensvärdet mellan FV och tärningsresultat (FV – tärningsresultat). Ett högt och positivt värde symboliserar en oerhört bra lögn eller argument medan ett lågt och negativt värde symboliserar en urusel lögn eller argument. För att se om personen går på lögnen eller godtar ett argument slås ett GE-slag för grundegenskapen INT modifierat med differensvärdet från färdighetsslaget (plus för den dåliga och minus för den bra). När en person försöker köpslå räcker det dock med ett enkelt färdighetsslag för att lyckas sänka eller höja priset ett snäpp.

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 han är en alv när han i själva verket är en dvärg och dessutom få det att låta trovärdigt. En lyckad bluff får den som råkar ut för bluffmakaren att tro på vad denna säger och påstår. Men en lyckad bluff kan dock komma att genomskådas efter en stund, om ett lyckat GE-slag görs vid ett senare tillfälle. När detta slag ska göras är det upp till SI att avgöra.

Övertala är konsten att få någon att göra något som han egentligen inte vill. Färdigheten förutsätter att personen inte använder några tvångsmetoder eller utpressning. Det är svårt att övertala någon till att tro helhjärtat på ett argument med en knivspets riktad mot hjärtat. Är förslaget farligt eller otillåtet föreslås en modifikation på färdighetsslaget, exempelvis -5. En lyckad övertalning medför att personen blir övertalad och därmed får samma värdering och tro för ämnet som den som övertalar har.

Muta är konsten att tillförfärdiga sig tjänster, information eller föremål genom att donera en viss mängd pengar till vissa personer. En ordentligt utförd muta kan öppna dörrar eller ordna fram undanlagda handlingar som i vanliga fall hade varit omöjliga att nå. Det är viktigt att mutförsöket sköts på ett finkänsligt sätt så att ingen blir förolämpad. Storleken som krävs på 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. Skulle det dessutom innebära en riskabel handling för mottagaren kan priset höjas och dubblas åtskilliga gånger. Även om ett mutförsök lyckas kan den som mutades bära så stor ånger att han vid ett senare tillfälle rapporterar vad som hänt till berörda parter. Skulle ett mutförsök misslyckas finns det alltid en chans att den som mutar genast blir rapporterad eller arresterad.

Köpslå är förmågan att köpa billigt och sälja dyrt. Man kan i princip pruta hur mycket som helst men för varje ny prutning på samma vara som utförs erhåller den prutande personen modifikationen -3 på sitt FV. Varje lyckat färdighetsslag sjunker eller stiger priset med en tiondel, beroende på om personen är den som köper eller den som säljer. Misslyckas personen med sitt färdighetsslag höjs eller sänks (till den prutandes nackdel) varans pris en tion-

del 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.

Rida

Bas: SM1; 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 snarig 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.

Misslyckas färdighetsslaget måste personen lägga all sin kraft under stridsrundan att kontrollera djuret. Misslyckas färdighetsslaget även nästkommande runda måste personen lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SM1 för att sitta kvar. Skulle även GE-slaget misslyckas faller personen av riddjuret och tar skada enligt de vanliga reglerna för fall. Att fumlä på GE-slaget medför att personen faller illa och tar dubbel skada. Skadan reduceras inte av färdigheten Hoppa.

En person med färdigheten Rida kan vid ett lyckat färdighetsslag bland annat utföra följande manövrar:

- 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 skydd överstiger RV 7 eller för blandrustningar Total RV 49 (se *Rustningars skydd*, s. 160).
- Hoppa över stockar, häckar eller andra hinder som är lägre än en halv meter utan att behöva slå ett färdighetsslag. För ett hinder vars höjd är mellan 50 och 100 cm krävs ett omodifierat färdighetsslag i färdigheten Rida.
- Rida flygande djur.

Tabellerna nedan visar hur högt och långt en person kan hoppa med en viss sorts häst. Den första hästen, (normal), är en häst helt utan hoppträning, den andra har duglighetsnivå duglig, nästa har duglighetsnivå utmärkt och den sista har duglighetsnivå mäterlig. Läs mer om duglighetsnivåer under *Tränade djur* (s. 218).

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 GE-slag 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 GE-slag för grundegenskapen SM1 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 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.

Höjdhop (cm)

Normal	Duglig	Utmärkt	Mästerlig	Mod.
50	60	70	80	+2
100	110	120	130	±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

Längdhopp (cm)

Normal	Duglig	Utmärkt	Mästerlig	Mod.
300	350	400	450	±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

Nedanstående tabell visar förflyttningen för en häst av olika duglighetsnivåer.

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

Rustningsteknik

Bas: $(STY + SM1) \div 2$; 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 $\div 7$ för blandrustningar) (se tabell nedan).

FV	RV (helrustning)	Total RV (blandrust.)
1	—	1-6
2	2 (tjockt tyg)	7-12
3	3 (läder)	13-21
4	4 (nitat 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	—	71-77
12	12 (plåtrüstning)	78-84

För att se vilka de olika rustningarnas modifieringar är se *Rustningsmodifieringar*, s. 160, för mer information.

En person kan dock använda en rustning vars RV eller totala RV 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 heltäckande 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 (personen erhåller även -2 på alla SMI-, FYS-, STY- och STO-baserade färdigheter). 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 visar dessa modifikationer.

RV - FV	BM (FV)	FM (m)	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
>7	+5	+8	+5	-5

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 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 inte kan räkna fram på sina händers fingrar. Han kan köpa tre ölstänkor utan att bli skinnad.

Begynnande 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 $16 + 16 + 16 + 16$.

Goda 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 hela tal.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15): Personen klarar nu även av procenträkning.

Expertkunskaper (FV 16-17): Ekvationer, geometri och derivata ställer inte längre till några problem för personen.

Legendariska kunskaper (FV >17): Algebra, logaritmer och abstrakta primtangenser 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. En person simmar under de gynnsammaste omständigheterna (STY + SMI) ÷ 4 meter per stridsrunda. Vill en person simma under vatten gör han det med samma hastighet som för att simma vid ytan ((STY + FYS) ÷ 4) och klarar av att hålla andan under (FYS + PSY) ÷ 2 SR. Varje modifikation som kan uppstå modifierar simmarens hastighet antingen till det bättre (medströms och i vågorans riktning) eller till det sämre (motströms och övriga omständigheter).

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. När denna tid har passerat måste personen lyckas med ett färdighetsslag för att kunna ta sig vidare fram genom vattnet. Ju längre tid som passerar efter de första FYS × 2 minuterna, desto oftare behöver han slå ett nytt färdighetsslag. Varje nytt färdighetsslag som personen slår bör modifieras negativt eftersom det hela tiden blir jobbigare och jobbigare att simma och därmed svårare och svårare att hålla sig flytande.

För personer som försöker att simma under andra förutsättningar som till exempel i strömmande vatten, kyla eller kraftig sjögång erhålles en modifikation enligt nedanstående tabell. En person orkar inte längre simma om han bär på mer än STY kg, utan sjunker direkt och börjar drunkna.

Omständighet	Mod
Lugnt och stilla vatten	±0
Minimalt strömmande eller vågfyllt vatten	-1
Lätt strömt eller vågfyllt vatten	-2
Strömt eller vågfyllt vatten	-3
Mycket strömt eller vågfyllt vatten	-4
Extremt strömmande eller vågfyllt vatten	-6
För varje 2 kg en person bär på sig upp till 57V kg	-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

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 rustning vars RV är högre än 3 (för blandrustningar Total RV 21) på sig.

När en person inte orkar längre (upp till SL att avgöra beroende av situationen) eller då personen misslyckas med ett färdighetsslag kan han inte hålla sig flytande längre. Nästa stridruna får han göra ett nytt färdighetsslag (alla slag som följer görs med samma modifierationer 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 stridruna. 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 följd måste man alltså lyckas tre gånger i följd för att ta sig upp till ytan igen. Totalt orkar en person med att försöka ta sig upp mot ytan i $(FVS + PSY) \div 4$ 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 Läkevetenskap, FV >7).

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.

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 minusmodifierationer på grund av utmattning, besvärjelser eller liknande situationer. Sångaren måste sjunga i minst 6 SR för att modifierationerna ska kunna erhållas. För att se hur mycket en person höjer sin KAR, samt hur mycket som kan dras bort från en minusmo-

difikation på grund av till exempel trötthet slås ett färdighetsslag för vilket differensen (FV - träningsresultat) räknas fram. Resultatet, differensvärdet, förs sedan in i tabellen nedan.

Diff.	Resultat
<1	—
1	Personen höjer sin KAR med +1 under FV antal SR.
2-4	Personen höjer sin KAR med +1 under FV antal SR. Alla minusmodifierationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och nedstämdhet reduceras med +1 under FV antal SR.
5-8	Personen höjer sin KAR med +2 under FV timmar. Alla minusmodifierationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och nedstämdhet reduceras med +1 under FV antal timmar.
9-12	Personen höjer sin KAR med +2 under FV × 2 timmar. Alla minusmodifierationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och nedstämdhet reduceras med +1.
13-15	Personen höjer sin KAR med +3 under resten av dygnet. Alla minusmodifierationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och nedstämdhet reduceras med +2.
16-17	Personen höjer sin KAR med +3 under resten av dygnet. Alla minusmodifierationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och nedstämdhet reduceras med +4.
>17	Personen höjer sin KAR med +5 under resten av dygnet. Alla minusmodifierationer erhållna från till exempel hunger, trötthet och nedstämdhet reduceras med +5.

Sjökunnighet

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

För att känna sig hemma på havet 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 GE-slag i grundfärdigheten FVS 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 GE-slag erhåller personen ytterligare -2 på allt han gör. Varje lyckat GE-slag ger sedan personen +2 tills det att denne befinner sig på ±0. Alla GE-slag modifieras beroende av väder. Är det lugnt väder och inga vågor genererar detta en plusmodifieration medan ett oväder genererar en minusmodifieration. Hur dessa modifierationer ser ut är det helt och hållet upp till spelledaren att avgöra med avseende på bland annat väder och båtens Storlek. En person som har tillbringat stor tid till sjöss och därmed blivit van kan dock undgå GE-slagen.

Det färdighetsvärde som en person har i färdigheten Sjökunnighet används som en plusmodifieration vid GE-slagen och när FVS + FV överstiger 20 behöver han inte längre göra några GE-slag under bra förhållanden. Skulle spelledaren däremot tycka att situationen är sådan att en minusmodifieration är nödvändig måste personen dock slå ett GE-slag.

Färdigheten ger inte bara förmågan att må bra till sjöss utan även kunskapen att kunna arbeta ombord och vetska-



pen 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 stugar 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 sköldgrupp utgör en egen färdighet, det vill säga Sköldteknik (små sköldar) och Sköldteknik (stora sköldar).

Varje FV i färdigheten Sköldteknik (<sköldgrupp>) får omvandlas till FV för dennes sköldpareringar med de båda stridsteknikerna Sköld och Närstridsvapen & sköld. Pareringarna måste dock vara utförda med sköldar ur den sköldgrupp färdigheten gäller. Fv från denna färdighet får naturligtvis inte omvandlas till FV för personens attacker och/eller pareringar med vapen i stridstekniken Närstridsvapen & sköld.

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 det FV som färdigheten genererar (FV ÷ 2 för gällande parering), då han inte behärskar tekniken för den nya skölden fullt ut. 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.

Den som är skolad i den ena sköldgruppen kan lära sig den andra till halva FP-kostnaden, så länge den inte överstiger den första gruppens FV. Om FV för den senare sköldgruppen vid ett senare tillfälle skulle överstiga det FV han har i den första får han på liknande sätt köpa FV till den första sköldgruppen för halva FP-kostnaden.

Sköldgrupp	Sköldar
Små sköldar	Liten sköld, Medelstor sköld
Stora sköldar	Stor sköld, Kroppssköld

Slagsmål

Bas: (SMI + PSY) ÷ 2; Kärnfärdighet: 1; Yrkesfärdighet: 2; Allmän färdighet: 3

Slagsmål är kunskapen att slåss obehäpnad 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 personens SK-grund delat med två (SK-grund ÷ 2). 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. Färdigheten tar en handling (SR) att utföra. En person eller varelse kan alltid försöka undvika ett slag från en näve eller en spark genom att lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Slagsmål. Undvikahandlingen kan utföras även om han har utdelat slag eller sparkar, dock inte efter en fällning eller fasthållning. Läs mer under *Obehäpnad strid* (s. 180).

Nävar: En person kan maximalt utdela två knytnävslag per stridsrunda och skadan som en attack ger är 1T4 plus personens skadebonus.

Sparkar: En person kan endast utdela en spark per stridsrunda och skadan som en attack ger är 1T8 plus personens skadebonus. Missar personen med sin spark måste han lyckas med ett GE-slag 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 GE-slag för grundegenskapen SMI. Lyckas personen med sitt GE-slag 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 personen först lyckas med ett färdighetsslag i färdigheten Slagsmål, för vilket differensvärdet räknas fram (FV – träningsresultat) 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 + 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 utmattad 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 (plus 1 om personen ifråga inte har någon 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/Dold förflyttning

Bas: (INT + SMI) ÷ 2; Kärnfärdighet: 2; Yrkesfärdighet: 3; Allmän färdighet: 4

Färdigheten Smyga/Dold förflyttning ger en person förmågan att ta sig fram utan att ge ifrån sig några ljud samt att förflytta sig på ett sätt som inte uppkallar någon uppmärksamhet.

Personen 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/Dold förflyttning 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.

Personen har även genom den långa träningen lärt sig att förflytta sig så gott som osynligt i olika miljöer. 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. Det går att förflytta sig dolt i de flesta miljöer, som till exempel i skuggorna, i buskage, i skogen, intill en vägg, i en folkmassa eller någon annanstans där det finns mycket störande objekt som på något sätt försämrar sikten. Förflyttningen sker då genom att personen smidigt förflyttar sig från en säker (dold) plats till en annan. Dold förflyttning av detta slag är tidskrävande (först tar man sig till ett skydd, tittar sig omkring innan man fortsätter till nästa).

En person som nyttjar denna färdighet 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 långsammare och försiktigare framåt erhåller han istället +2 på att lyckas för varje meter saktare per SR.

För varje lyckat färdighetsslag lyckas personen med att förflytta sig under sex stridsrundor. Vill en person förflytta sig 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, ta sig ljudlöst förbi en vaktpost, förflytta sig genom en folkmassa utan att bli upptäckt av stadsvakten med mera.

Ett misslyckande behöver inte resultera i att personen blir upptäckt (upp till spelledaren att avgöra, ett GE-slag för grundegenskapen PER kan vara lämpligt för att se om en person hör eller ser) men han får en minusmodifikation på -5 på att lyckas om han försöker att förflytta sig på nytt i anslutning till misslyckandet. Att fumla däremot resulterar i att personen blir upptäckt.

Beroende av situation och miljö kan personen som försöker förflytta sig genom denna färdighet erhålla en plus- eller minusmodifikation. Är det en livlig miljö där enskilda ljud och rörelser är svåra att särskilja erhålles en plusmodifikation och är det en ljudlös miljö utan några större

hinderande faktorer erhålls en minusmodifikation (från mycket lätt [+5] till extremt svårt [-10]).

Personer kan upptäcka den som förflyttar sig med denna färdighet, genom att lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PER modifierat med differensvärdet från den förflyttandes färdighetsslag ((FV ± modifieringar) - tärningsresultat). Precis som för den som förflyttar sig erhåller även den som håller utkik eller lyssnar efter någon en modifikation som beror på situationen och miljön (tänk dock på att en livlig miljö ger en minusmodifikation och en lugn miljö ger en plusmodifikation).

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 följande modifieringar beroende av sin INT.

INT	Mod.
1-7	-1
8-12	+0
13-15	+1
16-17	+2
>17	+3

Ett parti avgörs genom att en person vinner ett antal omgångar. Hur 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.

Följande tabell visar hur många färdighetsslag som de båda personerna måste slå under ett parti.

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	

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.

Färdigheten Spela instrument 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 instrumenttyp. En person som har lärt sig spela en sorts instrument har lärt sig grunderna för hur musik skapas och framförs och kan på grund av de stora gemensamma grunderna lära sig spela andra instrument för endast halva FP-kostnaden (FP ÷ 2).

För att se hur pass bra ett komponerat stycke är eller hur bra ett framförande är används differensvärdet.

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. Att fumla 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 maktböner och förmågor. Alla färdighetsslag slås dolt av spelledaren.

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, som till exempel att knycka något ur en persons ficka, en 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 för som till exempel att 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 stjälas enligt tabellen nedan. 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 uppträcka övergreppet ökar markant.

Det finns dock en liten chans att offret uppträcker stölden även om tjuvens färdighetsslag var framgångsrikt. Genom att lyckas med ett GE-slag i grundegenskapen PER modifierat med tjuvens FV i färdigheten Själa föremål (PER - FV) kan offret uppträcka stölden. För att uppträcka en misslyckad stöld behöver offret endast lyckas med ett GE-slag i grundegenskapen PER. Fumlar tjuven uppträcks hans försök automatiskt. Finns det dessutom folk i närheten är det alltid 5% (1 på 1T20) chans att någon uppträcker en lyckad stöld och 25% (1-5 på 1T0) chans att någon uppträcker en misslyckad.

Föremål	Mod.
Börs	±0
Hårspänne, hårnål	±0
Huvudbonad	-6
Örhänge	-10
Brosch, nål, medalj	-5
Halsband, medaljong	-8
Armband	-8
Ring	-10
Bältesspänne	-15
Sak hängande i bälte	±0
Föremålet ligger i byxficka	-3
Föremålet ligger i jackficka	-1
Föremål i ryggsäck eller väska	-4

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 hitta på efter eget tycke.

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

Taktik

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

För att snabbt kunna ändra från offensiv till defensiv och tvärtom under en strid måste en person kunna tänka ut stri-

dens 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 de vapen han använder och vad han räcker 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 har till exempel 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 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.

Begynnande 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.

Goda 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.

Utmärkta 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.

Expertkunskaper (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.

Legendariska kunskaper (FV >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 fulländning.

Tala modersmål

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

Alla intelligenta varelser har förmågan att tala sin egen ras tungomål och erhåller på grund av detta ett FV i färdigheten Tala modersmål vilket är lika med personens INT. Beroende av ras (och om människa även hemland) bestäms personens modersmål.

De olika rasernas tungomål skiljer sig markant från varandra tack vare stora olikheter mellan deras fonetiska och grammatiska uppbyggnader. Alverna har till exempel 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 främst används av de lärda. Av de tre människospråken är nordvrok det som är mest utbrett.

Begynnande 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.

Goda kunskaper (FV 8–12): Personen talar språket utmärkt. Slang och ordspråk utgör inga som helst problem, men högtidliga och ceremoniella uttalanden ligger utanför personens förmåga.

Utmärkta 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.

Expertkunskaper (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.

Legendariska kunskaper (FV >17): 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.

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. Teckenspråket 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 del av världen). 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.

Begynnande 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.

Goda 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.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15): Personen tecknar språket utmärkt med endast små fel på vissa rörelser.

Expertkunskaper (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.

Legendariska kunskaper (FV >17): Personen behärskar teckenspråket som en infödd talar sitt egna språk och han behärskar även formell, artigt och högtidlig stil till fulländning.

Två vapen

Bas: SM; 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 Stridsteknik för respektive vapen som han använder sig av. Det går alltså inte att utöva färdigheten Två vapen med ett vapen som man inte har kunskap om.

Såvida inte personen är väldigt stor och stark (STO 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. 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 FV i andra vapnets (parerhandens vapen) attacker och pareringar. En person kan dock högst göra två handlingar med sitt andra vapen 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 erhåller en minusmodifikation på -5 i FV för alla attacker och pareringar. En person som är dubbelhänt erhåller +2 FV för handlingar med sitt andravapen och personer som är ambidextra erhåller +4 FV för handlingar med sitt andravapen.

Exempel: En person med FV 12 i färdigheten Två vapen (kroksabel + dolk) där dolken är dennes andravapen, kan i strid (förutom sina vanliga attacker och pareringar med kroksabeln) även använda dolken för att parera eller attackera med. Eftersom han har ett FV som är över 10 kan han välja att antingen använda alla sina 12 FV för en parering eller en attack, han kan också välja att istället dela ut sina 12 FV 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.

Färdigheten Undre världen ger en person 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.

Eftersom de flesta städers undre värld liknar varandra kan personen som behärskar färdigheten Undre världen för en stad lära sig andra städers undre värld, upp till och med det FV som den första färdigheten har, för halva FP-kostnaden.

Vapenteknik (avståndsvapen)

Bas: SM1; 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 vapengrupp utgör en egen färdighet som en person måste lära sig för att kunna bemästra de vapen som vapengruppen innehåller.

Varje FV som placeras på färdigheten Vapenteknik (avståndsvapen) får omvandlas till FV för dennes attacker med stridstekniken Avståndsvapen utförda med vapen ur gällande vapengrupp.

Vapengrupp	Vapen
Armborst	Arbalest, lätt armborst, tungt armborst
Blåsrör	Blåsrör
Kastvapen	Kastkniv, kastspjut, kastyxa
Pilbågar	Kortbåge, långbåge, sammansatt båge
Slungor	Slunga, stavslunga

Vapenteknik (närstridsvapen)

Bas: SM1; 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. Varje vapengrupp utgör en egen färdighet som en person måste lära sig för att kunna bemästra de vapen som vapengruppen innehåller.

Varje FV som placeras på färdigheten Vapenteknik (närstridsvapen) får omvandlas till FV för dennes attacker och pareringar med stridsteknikerna Närstridsvapen samt Närstridsvapen & sköld (FV från denna färdighet får dock inte omvandlas till FV för personens pareringar med sköld i stridstekniken Närstridsvapen & sköld).

På grund av de stora likheterna mellan vissa vapen 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 (FV ÷ 2 för gällande attack eller parering), eftersom han inte behärskar tekniken för det nya vapnet fullt ut. För att kunna använda en sköld tillsammans med ett vapen måste personen minst ha FV 1 i den vapengrupp vapnet tillhör eller ett FV 2 i en närbesläktad vapengrupp till vapnet samt FV 1 i den sköldgrupp skölden tillhör eller FV 2 i den närbesläktade sköldgruppen.

Den som är skolad i den en vapengrupp kan lära sig den närliggande vapengruppen till halva FP-kostnaden, så länge den inte överstiger den första gruppens FV. Om FV för den senare vapengruppen vid ett senare tillfälle skulle överstiga det FV han har i den första får han på liknande sätt köpa FV till den första vapengruppen för halva FP-kostnaden.



Vapengrupp	Vapen
Enhandsfattade krossvapen	Klubba, morgonstjärna, spikkklubba, stridsgissel, stridshammare, stridsklubba, stridsslaga
Enhandsfattade svärd	Bredsvärd, kroksabel, långsvärd, slagsvärd
Enhandsfattade yxor	Handyx, stridshacka, stridsyx
Handvapen	Piska
Stickvapen	Dolk, kortsvärd,
Stångvapen	Kortspjut, lans, långspjut, pik, trästav, treudd
Tvåhandsfattade krossvapen	Stridsslagga, tvåhandshammare, tvåhandsklubba, tvåhandsslaga
Tvåhandsfattade svärd	Tvåhandssvärd, (slagsvärd om tvåhandsfattat)
Tvåhandsfattade yxor	Hillebard, tvåhandshacka, tvåhandsyx
Närliggande vapengrupper	
Enhandsfattade krossvapen –	Tvåhandsfattade krossvapen
Enhandsfattade svärd –	Stickvapen
Enhandsfattade svärd –	Tvåhandsfattade svärd
Enhandsfattade yxor –	Tvåhandsfattade yxor
Handvapen –	Ingen
Stångvapen –	Ingen

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 djup snö med snöskor utan några större problem.

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 minusmodifikationerna 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.

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 kunskap kring ett föremål (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 (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 (modifikation ±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 besvärjare 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. Besvärjaren värderar svärdet som ett dussinsvärd (modifikation ±0) och säljer det som ett sådant. Hade däremot besvärjaren 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 besvärjaren 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 (modifikation ±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 är 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. Fumlar personen 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 färdighetslag behövs ska spelaren först bestämma vilken fråga han vill ha svar på. Därefter slår spelledaren ett dolt färdighetsslag. Om slaget lyckas talar spelledaren om det sanna svaret, misslyckas slaget vet inte rollpersonen svaret. Fumlar personen 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.

Färdigheten användas också för att finna animaliska ingredienser som behövs för att framställa ett extrakt. För att finna en ingrediens 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 färdighetsslag (om inte djuret är så pass vanligt att han utan problem vet vart han ska söka). Färdighetsslaget modifieras av spelledaren beroende av hur pass vanlig eller ovanlig djuret personen söker efter är. Lyckas färdighetsslaget känner han till djurets hemvist. Hittar han sedan till djurets hemvist slår han ett nytt modifierat färdighetsslag. Lyckas också detta slag finner han 1T4 doser av ingrediensen. Ett perfekt slag ger honom 3T4 doser. Fumlar personen tror han att han har hittat 1T4 doser som i själva verket har helt motsatt effekt än den egenskap han sökte. Tänk på att personen först och främst måste nedlägga djuret, då det inte är särskilt troligt att det frivilligt ger upp sitt öra eller sina klor.

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 lav, 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 specifika, 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. Nedanstående tabell kan användas för att ge riktlinjer över hur mycket ätbar växtlighet personen finner för respektive terräng.

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

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.

Färdigheten Överlevnad lär dock inte bara ut hur man finner mat och skydd ute i vildmarken utan även hur man orkar med en lång vistelse i vildmarkens våld. Läs mer om detta under *Vildmarksliv* (s. 193).

MAGI

DE KOM INNAN ens alverna kan minnas och kanske var det ett tecken om den mänskliga rasens antågande tusentals år senare. De kallade sig själva för Serguronter vilket på alviska betyder »ursprung«. Men de flesta talade om dem som besvärjare. Med hjälp av svåruttalade och komplexa formler kunde de kontrollera vitner och dess energier på ett sätt som skapade mäktiga reaktioner. Det sägs att serguronterna var så mäktiga att de kunde styra planeter och stjärnor med sina besvärjelser.

Årtusenden gick och Serguronterna överförde en del av sin kunskap till dem som hade förmågan och var mottagliga för att lära sig magi. Ingen har dock kommit i närheten av de krafter som serguronterna kunde bemästra. Idag är det endast de skygga folktrollen som behärskar en liten del av den kraft serguronterna kontrollerade och i magiskolorna runt om i Trudvang benämns kraften som »den dolda magin«.

Magi är en sprakande energi, en levande substans, en vital och underbar naturkraft som genomsyrar hela vår tillvaro. Över hela världen löper magiska kraftlinjer, s.k. gagntrådar som likt jättelika pulsådor av magisk energi låter vitner omsluta allt och alla. Många jämför därför gagntrådarna med en varelses blodomlopp där vitner flödar och ger energi åt världen likt blod åt en varelse. Där gagntrådar korsar varandra uppstår nörver, starka magiska knytpunkter och kraftcentra. De mer kända nörverna är Drömmarnas torn och Uskirs spricka, där två mäktiga centrum för världens trollkarlar har byggts upp. Vissa talar även om den legendariska Klaffratjärn som sägs ligga någonstans i trollbergen, men vars existens förkunnas av de kunniga som myt och skröna. Gagntrådar kan inte ses med blotta ögat, utom av besvärjare och varelser med särskilda egenskaper. De skådar det magiska kraftflödet som ett blåskimrande ljus då de koncentrerar sig på det. De som har gåvan kan lära sig att känna, se och kontrollera de energier som genomsyrar allt och alla. Genom att bemästra vitner kan de förändra världen och sättet på vilket detta görs kallas magi. Rätt använd kan magin skapa materia ur tomma intet, dela hav, flytta berg, omkullkasta dynastier, vrida tillbaka tiden och öppna portar till andra världar.

HAVITNER OCH RIMVITNER

Vitner delas in i två typer av energier: den yttre och den inre.

Den yttre energin, havitner, är den energi som finns runt omkring allt levande och icke levande. Havitner är en ren energi som vilar likt en aura och flyter stilla kring allt och alla. Vissa talar om havitner som det som håller samman både levande varelser och döda ting och utan denna energi skulle inget kunna existera, utan allt skulle lösas upp i en väldig hop av energi.

Den inre energin, rimvitner, är den osynliga energin som finns inuti allt och alla och som flödar fritt genom världens alla gagntrådar. Om havitner är höljet som håller samman saker och ting så är rimvitner det som allt och alla är uppbyggda av. Ju mer energi, rimvitner, ett ting består av desto mer levande är den. En sten består således av lite energi medan en levande varelse består av mycket energi. Rimvitner kretsar även runt omkring världen och likt havitner tycks hålla den samman och på plats. Den inre energin sägs därför utgöra hela världen och den dimension som kallas för de levandes värld och som även kontrollerar de kraftlinjer vilka kopplar samman de levandes värld med andra dimensioner och världar.

Att skolas i vitner

Besvärjare har lärt sig dra energi både ur sitt eget inre och ur sin omgivnings inre och yttre. Liksom de första världsliga besvärjarna fick studera hos serguronterna måste den som vill bli besvärjare bege sig till en lärare för att studera. Ofta sluter sig ett antal skickliga besvärjare samman och formar en akademi, medan andra lever ett liv i ensamhet eller kanske med ett par lärlingar.

Den blivande besvärjaren måste vid akademin genomgå ett svårt intagningsprov för att magimästarna ska avgöra om han är tillräckligt värdig och duglig för att invigas i energiernas och magiernas mysterier. Endast en liten del av dem som väljs ut i tidig barndom klarar detta prov. En spelare som väljer att bli besvärjare behöver inte slå något speciellt slag utan behöver bara ha en Spiritus som är lika med 12 eller högre. Däremot måste alla genomgå proven som sätter tydliga spår i en besvärjares sinne och mentalitet. Inget prov är det andra likt och därför är det upp till st. och spelaren att bestämma vilken typ av prov som rollpersonen har genomgått och vilka spår som detta har satt hos rollpersonen och som denne måste leva med för resten av sitt liv.

Besvärjarens två kunskaps spelare

För en besvärjare finns det två viktiga och grundläggande färdigheter som han måste behärska mer eller mindre. Dessa två färdigheter går hand i hand genom hela besvärjarens karriär. För att besvärjaren ska kunna lära sig en besvärjelse krävs det att han har kunskap om de energier som han handskas med. Genom färdigheten Besvärjelsekonst får besvärjaren de kunskaper som krävs för att förstå, forma och förädla vitner, samt uttala och gestikulera besvärjelserna på rätt sätt men även förmågan att memorera besvärjelser. För varje FV en person har i färdigheten Besvärjelsekonst erhåller han 174 sp.-poäng, samt 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. Färdigheten ger även besvärjaren mer förståelse för de olika energierna vilket leder till att han får lättare att lära sig besvärjelser enligt tabellen nedan.

FV	CLB
1-4	±0
5-8	+1
9-12	+2
13-14	+3
15-16	+4
17	+5
18	+6
+1	+1

Den andra färdigheten är Läsa/Skriva magisk skrift som ger besvärjaren förmågan att teckna ner de komplicerade tungomålsrytmer och rörelser som används för att forma energierna till olika besvärjelser. Beroende av vilket FV besvärjaren har i denna färdighet kan han läsa och skriva olika kraftfulla besvärjelser enligt tabellen nedan.

FV	Besvärjelsekostnad
1-4	0-4
5-8	5-10
9-12	11-16
13-14	17-22
15-16	23-26
17	27-28
>17	>28

Besvärjelsenivåer

Alla besvärjelser har en svårighetsgrad, besvärjelsenivå, som beror på besvärjelsekostnaden. Besvärjelsenivåerna används som modifiering när besvärjare ska lära sig nya besvärjelser.

Varje besvärjelsenivå 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. Totalt sett så finns det femton olika besvärjelsenivåer. De åtta första nivåerna (besvärjelsekostnad 2-16 SPI-poäng) benämns havitnerbesvärjelser och de sista sju nivåerna, (besvärjelsekostnad 18-30 SPI-poäng) kallas för rimvitnerbesvärjelser.

Det är endast besvärjare med FV >13 i färdigheten Besvärjelsekonst som kan frammana den inre energin, rimvitner.

Chans att lära sig en besvärjelse

Alla personer med SPI 13 eller högre kan lära sig att känna och se energierna, vitnerna, som flödar runtomkring dem. Dessa personer kan alla lära sig att hantera magins krafter och får ett grundvärde för CLB. Grundvärdet för

CLB utgörs av grundegenskaperna INT och SPI vilka adderas samman och delas med två ($CLB = (INT + SPI) \div 2$). Detta grundvärde modifieras sedan med en plusmodifiering beroende av det färdighetsvärde besvärjaren har i Besvärjelsekonst (se tabell ovan) och en minusmodifiering som beror på besvärjelsen som ska läras in. Färdigheten Besvärjelsekonst är därmed väldigt viktig för personer som vill bruka magin då den genom ökad förståelse för energierna genererar både en plusmodifiering vid inläring av nya besvärjelser och en ökad spirituellt källa. Beroende av svårighetsgraden på den besvärjelse en besvärjare ska lära sig erhålles en minusmodifiering som visar hur svår och avancerad besvärjelsen är. Minusmodifieringen är lika med besvärjelsens besvärjelsenivå (besvärjelsekostnad $\div 2$). Resultatet av grundvärdet för CLB modifierat med eventuella plus- och minusmodifieringar ger ett värde som visar chansen besvärjaren har för att lära sig en viss trollformel.

Att studera magi

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. Båda nedanstående sätt slutförs av att besvärjaren slår ett CLB-slag modifierat med eventuella modifieringar för att se om besvärjaren har lärt sig besvärjelsen efter studietiden.

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. 76) måste han först och främst se om han kan tyda och förstå skriften. Besvärjarens FV i Läsa/Skriva magisk skrift måste då motsvara det FV som krävs för att läsa och skriva besvärjelsen.

Kan besvärjaren tyda vad som står, kan han utifrån detta lära sig besvärjelsen. För att lyckas lära sig en besvärjelse på detta sätt måste besvärjaren slå under eller lika med sin CLB modifierat negativt med besvärjelsens besvärjelsenivå. Misslyckas den studerande besvärjaren med att lära sig besvärjelsen måste han uppsöka en lärare som har kunskapen att lära ut besvärjelsen för att kunna försöka igen.

Exempel: En besvärjare (med SPI 17, INT 15, 31 SPI-poäng och FV i följande viktiga färdigheter: Besvärjelsekonst FV 9 samt Läsa/Skriva magisk skrift FV 8) ska försöka lära sig besvärjelsen *Mörkersyn* (s. 92) som har en kostnad på 10 SPI-poäng (besvärjelsenivå 5). Färdighetsvärdet i Läsa/Skriva magisk skrift ger honom förmågan att läsa och skriva besvärjelsen och FV 9 i färdigheten Besvärjelsekonst ger honom en CLB-modifiering på +2. Personens CLB är 16 ($(17 + 15) \div 2 = 16$) tillsammans med CLB-modifieringen +2 hamnar hans CLB på 18. Besvärjelsen har dock minusmodifieringen -5 som beror på besvärjelsens svårighetsgrad (besvärjelsenivå 5, ger -5. Räknas detta samman blir den totala modifieringen för be-



svärjaren att lära sig besvärjelsen *Mörkersyn* -3 (2-5). Han behöver därför slå lika med eller under sin CLB modifierat med -3, vilket betyder att han måste slå lika med eller under 14 (16-2) för att lyckas lära sig besvärjelsen.

Att studera med lärare

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 CLB-slag i slutet av studieperioden. Är resultatet av CLB-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).

Misslyckas den studerande besvärjaren med att lära sig besvärjelsen måste han genomgå en ny inlärningsperiod för att kunna försöka igen. Att fumla vid inläringen medför att besvärjaren aldrig kommer att kunna lära sig besvärjelsen ifråga. Ett perfekt slag gör att besvärjaren lärt sig besvärjelsen på endast halva studietiden. Tabellen nedan visar vilka modifierationer en adept får på sitt CLB-slag beroende av lärarens kunskapsnivå i Besvärjelsekonst (yrket lärare finns bara som spelleddarpersoner).

Lärarens FV	1-7	8-12	13-15	16-17	>17
CLB-modifikation	+1	+2	+3	+4	+5

Exempel: Besvärjaren i föregående exempel går till en lärare för att studera besvärjelsen *Mörkersyn* istället för att på

egen hand försöka lära sig den. Läraren som har nått YN Utövare ger sin adept en plusmodifikation på sitt CLB-slag på +3. När besvärjaren själv studerade magin blev hans CLB 14 (se föregående exempel). När han istället gick till en lärare som dessutom hade Utmärkta kunskaper för att lära sig besvärjelsen, fick han på grund av detta en plusmodifikation på +3. Besvärjarens nya CLB för att lära sig magin *Mörkersyn* blev då lika med 16 (13+3). För att lyckas lära sig besvärjelsen måste därmed besvärjaren slå under eller lika med 16, vilket är betydligt säkrare än att själv försöka lära sig magin och därmed vara tvungen att slå under eller lika med 13.

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 vars SPI-kostnad är 2 tar därmed tre dagar att lära sig medan en besvärjelse vars SPI-kostnad är 16 tar 24 dagar att lära sig.

För varje vecka extra utöver de som krävs som besvärjaren väljer att studera hos läraren genererar studietiden +1 till CLB och för varje tre dagar extra som besvärjaren väljer att studera skriften genererar också +1 till CLB (se tabell nedan).

Lärare	Skrift	CLB-mod.
1 vecka	3 dagar	+1
2 veckor	6 dagar	+2
3 veckor	9 dagar	+3
+1 vecka	+3 dagar	+1

När sedan studietiden är över slås ett CLB-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 FV i färdigheten Besvärjelsekonst kan besvärjaren memorera ett visst antal SPI-kostnads-poäng. För varje FV han har i färdigheten kan besvärjaren memorera 5 SPI-kostnads-poäng. 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 vida-

re. 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 besvärjelsenivå 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 övernaturligt. 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 Besvärjelsekonst, 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 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 besvärjarens maximala SPI-poäng 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 besvärjelsens kostnad av från dennes SPI-poäng. Han bör dock se upp så att inte SPI-poängen hamnar på noll eller lägre.

SPI-poäng under 0

Skulle en besvärjares SPI-poäng sjunka under 0 dör han (detta gäller alla varelser oavsett yrke eller ras) och hamnar SPI-poängen på 0 blir besvärjaren medvetslös under 4R6 timmar.

En besvärjare som bara har några få SPI-poäng kvar kan (om han kan besvärjelsen ifråga) lägga hur stora och komplicerade besvärjelser som helst, han får dock betala med sitt liv då besvärjelsens SPI-kostnad sänker hans SPI under 0.

I en verkligt extrem situation kan en besvärjare på så sätt rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv, då han genom den kraftfulla besvärjelsen säkrar vännernas överlevnad men samtidigt tar död på sig själv eftersom SPI-poängen sjunker under 0.

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 Besvärjelsekonst (se tabell nedan). Spelledaren kan ge en positiv eller negativ modifiering på tärningsslaget 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 trädhush, 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/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 Besvärjelsekonst.

Innan varje initiativ 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 den maximala, 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 besvärjaren 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 uppåda 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 fumla förbrukas all den energi,

SPI-kostnadspoäng, som han samlat för att frammana besvärjelsen på en gång. Besvärjaren har då snedtänt vitner och med ödesdigra konsekvenser till följd måste han slå ett slag på tabellen *Snedtändning*.

Exempel: En besvärjare (med SPI 17, INT 15, 31 SPI-poäng och FV i följande viktiga färdigheter: Besvärjelsekonst FV 9 och Läsa/Skriva magisk skrift FV 8), ska vid ett tillfälle lägga besvärjelsen *Avbild* för att förvillna några illasinnade tjuvar. För att få fram besvärjelseslagets FV tar han sin SPI-poäng och minskar den med kostnaden för besvärjelsen vilket ger FV 23 (31 - 8 = 23). Besvärjaren kan därmed endast misslyckas med denna besvärjelse om han fumlar.

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 maximala SPI-poäng på samma sätt som ovan, vilket ger FV 15 (31 - 16 = 15). Besvärjaren måste alltså slå lika med eller under FV 15 för att lyckas mana fram besvärjelsen. Totalt har nu besvärjaren nu gjort av med 24 SPI-poäng.

Att bli störd under frammanandet

Skulle en besvärjare bli störd på något sätt, till exempel genom att utsättas för en attack eller att något plötsligt händer i hans omgivning, innan eller under själva frammaningen av en besvärjelse riskerar han att förlora koncentrationen och därmed bli tvungen att avbryta hela besvärjandet. För att se om en besvärjare lyckas hålla koncentrationen på sin besvärjelse vid liv slås ett GE-slag för grundegenskapen PSY. Lyckas han med GE-slaget klarar besvärjaren att bevara sin koncentration trots det att han blivit störd och kan fortsätta frammanandet av besvärjelsen. Misslyckas han däremot med GE-slaget avbryts hela besvärjandet och en tredjedel av besvärjelsens SPI-kostnad förbrukas.

Magi och initiativ

En besvärjare som ska mana fram en besvärjelse måste precis som alla andra som ska utföra en handlig 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 besvärjelsens beskrivning. Då en besvärjare ska mana fram en ritualbesvärjelse krävs det att hela hans koncentration är vigd åt ritualen under hela den angivna tidsperioden.

Exempel: En besvärjare har vid ett möte med några ilskna skogstroll valt att mana fram besvärjelsen *Eldkast*. Han slår sitt initiativ och modifierar detta med sina plus- och minus-modifieringar 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.

Snedtändning och fummel

Det finns stunder då en besvärjare önskar att hans levnads-kall vore något helt annat än magins hemlighetsfulla energier. Stunder då frammanandet av en besvärjelse går så fel att hela besvärjarens existens hotas. Då de samlade energierna inte får den verkan som önskats utan med förödande konsekvenser slår ner på den som försöker styra dem. När dessa stunder uppstår kallas det att besvärjaren har snedtönt och är resultatet av att fumla, det vill säga då tärnings-utfallet visar 20.

Beroende av hur kraftfull besvärjelsen är som ska frammanas är effekten av en snedtändning olika kraftig. En mindre besvärjelse som inte har att göra med så mycket energi (låg SP1-kostnad) har betydligt snällare effekt än de besvärjelser som kräver stora mängder av vitner.

För att se vad som händer då en besvärjare snedtänder slås 1R20 till vilket SP1-kostnaden för besvärjelsen läggs till (1R20 + SP1-kostnad), där resultatet av detta förs in i tabellen *Snedtändning*.

Tabell 5-1: Snedtändning

Slag	Effekt
1-9	Inget speciellt händer.
10-13	Besvärjarens händer förvandlas till klumpar i 2R6 SR. Vilket medför att besvärjelseläggning är omöjligt att utföra.
14-15	Besvärjaren blir statisk av energin som frambringas under 2R6 minuter. Alla som kommer inom en meter från besvärjaren får en urladdning av vitner skickad mot sig, vilket åsamkar 1 KP i skada i slumpvis vald kroppsdel. Urladdningen är synlig och påminner om en blix, om än en väldigt liten blix.
16-17	Besvärjarens händer förvandlas till klumpar och läpparna växer ihop i 3R6 minuter, vilket medför att besvärjelseläggning och tal är omöjligt att utföra.
18-19	Vitner samlas i ett hölje kring besvärjaren under 1R6 timmar. Alla som kommer inom tre meter från besvärjaren får en urladdning av vitner skickad mot sig. Laddningen åsamkar 1 KP i skada i slumpvis vald kroppsdel. Urladdningen är synlig och påminner om en blix, om än en väldigt liten blix.
20-21	Besvärjaren blir stum och blind i 1R6 timmar, vilket medför att besvärjelseläggning är omöjlig att utföra.
22-23	Besvärjarens händer förvandlas till klumpar och läpparna växer ihop i 2R6 timmar, vilket medför att besvärjelseläggning och tal är omöjligt att utföra.
24-25	Besvärjaren får temporär minnesförlust och förlorar förmågan att memorera 1R4 slumpvis valda besvärjelser ur sin besvärjelsesamling under 1R6 dagar.
26-27	Besvärjaren blir omedelbart stum under 1R4 dagar, vilket omöjliggör besvärjelseläggning.

Slag Effekt (forts.)

28-29	Besvärjaren blir blind för vitner och kan därför inte frammana några besvärjelser under 1R6 dagar.
30-31	Besvärjaren öppnar en portal till Blotheim som framkallar en demonisk tjänare, vilken kommer att göra de närmaste 1R4 timmarna otrevliga för den olyckliga besvärjaren. Som fummel med besvärjelsen <i>Frammana/Skicka bort demonisk tjänare</i> (s. 83).
32-33	Besvärjaren suger energi från sin omgivning, men istället för att ta vitner som flödar genom naturen tar han den ifrån sina vänner (om inga vänner finns inom SP1 meter, slå igen). Alla besvärjarens vänner som befinner sig inom området förlorar temporärt 2R4 SP1-poäng.
34-35	Besvärjaren skadas av den magiska energi som ska kanaliseras och förlorar lika många KP som besvärjelsen kostar på den Totala KP och blir dessutom blind i 1R8 minuter.
36-37	Besvärjelsen öppnar en kanal mellan besvärjaren och Dimhall, vilket kan resultera i att besvärjaren besätts av en ande (1-2 på 1R10). Skulle besvärjaren bli besatt slås varje morgon 1R10 vid resultatet 1 att det är andens personlighet som vaknar istället för besvärjarens. Anden försvinner sedan på natten, nästa morgon slås dock ett nytt slag för att se vem som vaknar. Detta pågår tills anden blivit bortkörd från kroppen. Vilken personlighet/ande det rör sig om är upp till spelledaren att avgöra (detta bör hållas hemligt för övriga spelgruppen).
38-39	Besvärjaren suger energi från sin omgivning, men istället för att ta vitner som flödar genom naturen tar han den ifrån sina vänner (om inga vänner finns inom SP1 meter, slå igen). Alla besvärjarens vänner som befinner sig inom området förlorar temporärt 2R6 SP1-poäng.
40	Besvärjaren suger energi som från sin omgivning, men istället för att ta vitner som flödar genom naturen tar han den ifrån sina vänner. Besvärjaren samt alla hans vänner som befinner sig inom området förlorar permanent 2R6 SP1-poäng. (Om inga vänner finns inom SP1 meter, gäller snedtändningen bara för besvärjaren själv)
41	Besvärjaren skadas av den magiska energi som ska kanaliseras och förlorar lika många KP som besvärjelsen kostar och blir medvetlös i 1R8 minuter.
42	Besvärjelsen öppnar en kanal mellan en slumpvis vald vän i besvärjarens närhet och Dimhall, vilket kan resultera i att vännen besätts av en ande (1-2 på 1R10). Skulle personen bli besatt slås varje morgon 1R10 vid resultatet 1 att det är andens personlighet som vaknar istället för besvärjarens. Anden försvinner sedan på natten, nästa morgon slås dock ett nytt slag för att se vem som vaknar. Detta pågår tills anden blivit bortkörd från kroppen. Vilken personlighet/ande det rör sig om är upp till spelledaren att avgöra (detta bör hållas hemligt för övriga spelgruppen).
43	Besvärjaren öppnar en spirituell länk mellan sig själv och Blotheim, vilket resulterar i att en demon

Fort. på nästa sida

Slag Effekt (forts.)

- besätter besvärjaren. Varje morgon är det stor chans (1-3 på 1T10) att det är demonen som vaknar i stället för besvärjaren. Vilken demon det rör sig om, samt dennes krafter, mål och vilja är upp till spelledaren att avgöra. (Detta bör hållas hemligt för övriga spelgruppen)
- 44 Besvärjaren öppnar en dimensionsportal som slukar besvärjaren och hans vänner som befinner sig inom SP1 meter. Till vilken dimension, plats eller värld sällskapet hamna är upp till spelledaren att avgöra.
- 45 Besvärjaren förlorar minnet, vilket resulterar i att han inte kan memorera 1T6 slumpvis valda besvärjelser ur sin besvärjelsesamling. Besvärjaren kan dock lära sig de förlorade besvärjelserna på nytt men måste då studera hos en lärare för att göra detta.
- 46 Besvärjaren får en mindre hjärnblödning på grund av den snedtända kraftansamlingen, vilket resulterar i 1T4 i skada i huvudet som försätter honom i koma under 2T4 dagar.
- 47 Besvärjaren får en svår hjärnblödning på grund av den snedtända kraftansamlingen, vilket resulterar i 2T4 i skada i huvudet samt 1NT och alla 1NT-baserade färdigheter minskas med 1T4 permanent. Besvärjaren faller omedelbart i medvetslöshet under 2T6 dagar.
- 48 Vitner sugts enbart från besvärjaren istället för hans omgivning. Kraften besvärjaren samlar genom besvärjelsen förlorar han permanent. Besvärjaren förlorar därmed lika många SP1-poäng som besvärjelsens SP1-kostnad som han tänkte frammana. Den stora kraftuttömningen gör att besvärjaren förvandlas till ett kולי utan några som helst möjligheter till egna tankar eller handlingar under lika många dagar som besvärjelsens SP1-kostnad.
- 49 Besvärjaren förförs av energin och kan inte sluta samla på sig vitner. Till slut har han samlat på sig så mycket vitner att han helt uppslukas av energin och för några ögonblick förvandlas han till ett litet klot av ren och strålände energi. Klotet bländar alla inom 30 m som blir blinda i 2T6 timmar. Efter några ögonblick brinner dock klotet av energi upp och besvärjaren är spårlost försvunnen.
- 50 Besvärjaren förförs av energin och kan inte sluta samla på sig energin. Till slut har han samlat på sig så mycket vitner att han helt uppslukas av den och förvandlas till ett klot av svart energi. Efter 4T6 SR exploderar klotet och alla inom en tvåhundra meter tar 10T10 i skada

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 besvärjelse fäst dem i pergamentet (se besvärjelsen *Gestlås*, s. 107). 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 färdighetslag i färdigheten Läs/Skriva magisk skrift. Detta betyder att vem som helst som kan Läs/skriva magisk skrift 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 färdighetslag för färdigheten. Lyckas han med sitt färdighetslag uttalar han de magiska orden på ett korrekt sätt och den magiska skriften brinner upp samtidigt som besvärjelsen träder i kraft. Efter som 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 Läs/skriva magisk skrift). Besvärjaren utelämnar då alla mönster och geometriska former i skriften som annars krävs för att beskriva en komplett besvärjelse. Därefter lägger han besvärjelsen *Gestlås* (s. 107) varefter han själv tecknar de aktuella gesterna som annars krävs för att mana fram besvärjelsen och på så sätt läser dem till pergamentet. Besvärjaren måste dra SP1-poäng för både besvärjelsen *Gestlås* och besvärjelsen som han tänker binda till den magiska skriften. Lyckas han med dessa två saker har han lyckats skapa en magisk skrift.

Motståndsslag

Många av besvärjelserna har en effekt som går att undvika genom ett enkelt GE-slag. Om en besvärjelse har ett motståndsslag står detta i faktatabellen under besvärjelsens namn intill rubriken Speciellt. Här står det vilken grundegenskap som gäller för motståndsslaget samt hur slaget ska modifieras, som till exempel STY, FYS ÷ 2 eller PSY ÷ 4. Andra besvärjelser har ett motståndsslag som avgörs genom ett slag på motståndstabellen, också detta står att läsa intill rubriken Speciellt. Vid dessa fall står det intill rubriken vilka två faktorer som ska mötas på tabellen, som till exempel SP1 mot SP1, SP1 mot giftdets STY eller SP1 mot STY.

Besvärjelser och utrustning

Många besvärjelser har en effekt som inte bara påverkar den besvärjade utan även utrustning som personen bär, till exempel besvärjelserna Pyssling, Gravitationssfär och Jordväg. Som spelledare är det viktigt att inte låta spelarna ha för mycket utrustning och föremål med sig. En stor skattkista, en stege eller något annat stort som inte direkt tillhör rollpersonens personliga utrustning borde inte affekteras av besvärjelserna. Ett lätt sätt att förhindra detta är att låta spelarna bära med sig stora föremål eller något annat som inte direkt kan kallas utrustning då han besvärjs för att plörsligt låta besvärjelsen upphöra på grund av överbelastning av de energier som är i spel. En spelare som låtit sin rollperson vandra genom en jordvägg med en stor skattkista på ryggen kommer nog inte låta sina nästkommande rollpersoner vandra genom väggar på detta sätt igen. Självklart kan spelledaren vara snäll vid dessa tillfällen och låta besvärjelsen fortsätta ha sin effekt på rollpersonen som får gå vidare genom väggen, men skattkistan blir han tvungen att lämna bakom sig.

Havitnerbesvärjelser

Tabell 5-2: Kostnad för havitnerbesvärjelser

Besvärjelse	Kostnad	Besvärjelse	Kostnad
Andning (luft/vatten)	6	Färglöshet	6
Astralkropp	8	Fäste	8
Astralvapen	10	Förbanna vapen	8
Avbild	8	Försegla	4
Avlyssning	14	Försköna/Förfula	8
Avläsa magi	12	Förstumma	4
Besätta djur	10	Förstärka föremål	12
Blindhet	8	Förtrolla vapen	10
Blända	12	Förälskelse	4
Chock	10	Förändra föremål	14
Dans	4	Glädje	8
Dela vattensamling	8	Gravitationssfär	2
Dimma	6	Hörsel	2
Distraction	4	Illusionsflimmer	6
Driva bort lägre odöd	12	Illusionskopia	12
Driva bort odöd	14	Impregnera	6
Dunkel	8	Iskast	12
Dödshand	14	Jordstöt	12
Dövöra	6	Jordväg	14
Eldkast	10	Järnhud	8
Eld	8	Kamouflage	6
Eldskydd	10	Kamplust	12
Elementaraura	8	Karta	6
Energistråle	6	Knackning	2
Finna vatten	2	Kontrollera djur	10
Fjärrsyn	8	Kontrollera lägre odöd	14
Flammande hand	10	Kontrollera odöd	16
Forma sten	12	Kontrollera varelse	14
F/SB demonisk tjänare	10	Kroppsvärme	6
F/SB elementarvarelse	16	Kyla	8
Frost	10	Känna fiendskap	4
Fruktan	8	Känna material	2

Besvärjelse	Kostnad	Besvärjelse	Kostnad
Köldskydd	8	Skräck	6
Köldstråle	6	Skuggång	16
Laddning	16	Snabbhet	14
Larm	8	Snabbväx	6
Ljus	6	Snubbla	2
Luftfärd	16	Splittra	4
Luftsköld	14	Språng	2
Luftstråle	2	Spår	12
Lungfilter	4	Spärlös	8
Lyft	14	Spökröst	2
Låga	2	Stenväg	16
Längsamhet	8	Stenvägg	16
Läderhud	6	Stilte	14
Magisk syn	8	Stridsrop	12
Maktaura	8	Stålslag	6
Markering	12	Tala med djur	6
Minne	4	Tankeläsning	12
Minska	16	Tankeöverföring	8
Mod	6	Tillkalla djur	2
Molnkontroll	8	Tryckväg	12
Mörker	6	Trädblixtar	16
Mörkerskydd	6	Träeld	2
Mörkersyn	10	Tvivel	4
Nedkalla åskvigg	16	Tystnad	10
Neutralisera gift	14	Vaka	16
Obemärkt	12	Varsebli demon	14
Orientering	4	Varsebli föremål	10
Orädd	12	Varsebli person	12
Orörlighet	16	Vattengång	10
Paralysera	8	Vattenstråle	4
Pyssling	16	Vattensyn	4
Raseri	6	Vila	10
Rena	6	Virvelsköld	6
Reptrick	6	Virvelvind	4
Repväx	4	Vitnernet	12
Rost	10	Väderförutsägelse	6
Röra sig ljudlöst	6	Väg	6
Sammetsröst	8	Värme	8
Sannsyn	12	Återfinna	16
Sigill	12	Öka	16
Sigillskingsritual	14	Öppna	12
Skenpest	8	Överrösta	2
Skingra havitner	16		

Andning (luft/vatten)

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI × 2 minuter; Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjelsen gör det möjligt för en eller flera personer/varelser att andas i något av de båda elementen luft och vatten. Varelser som normalt andas luft kan genom att besvärjas tillbringa en längre tid under vatten och varelser som normalt andas genom vatten kan andas luft. Den besvärjade varelsen utsätts inte för några fysiska förändringar då han besvärjs utan fortsätter att andas som tidigare, bara i ett nytt element.

Besvärjaren kan sammanlagt besvärja två varelser, sig själv inräknad.

Astralkropp

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SP1-poäng minuter; Räckvidd: personlig; Initiativ: 4.

Genom att lämna det materiella planet av existens kan besvärjaren låta sin ande röra sig fritt genom omgivningen med en hastighet av SP1-poäng $\times 2$ m/SR. Efter att anden lämnat den fysiska kroppen försätts kroppen i dvala. En besvärjare som befinner sig i det astrala tillståndet kan både se och höra som om han vore i sin fysiska form. Han kan däremot inte ingripa eller kommunicera med sin omgivning.

Astralkroppen är helt genomskinlig och utgörs i själva verket endast av besvärjarens medvetande. Den kan inte utsättas för, eller påverkas av fysiska attacker. Besvärjaren känner dock om sin fysiska kropp utsätts för skada.

Skulle besvärjaren inte hinna tillbaka till sin fysiska kropp innan varaktigheten för besvärjelsen är över utsätts han för en extrem chock. Chocken kommer från att han med en ofattbar hastighet slits tillbaka till sin kropp. Sinnespåfrestelsen är så kraftig att besvärjaren förlorar 1 poäng permanent i grundegenskapen SP1 samtidigt som han försätter sig själv i djup dvala som varar i 1R6 timmar.

En astralkropp kan endast upptäckas med hjälp av besvärjelsens *Magisk syn*. Skulle en besvärjare eller präst upptäcka astralkroppen kan han lägga alla besvärjelser eller böner mot denne som rör grundegenskaperna INT eller SP1. En besvärjare som upptäckt astralkroppen kan förvisa den tillbaka till sin fysiska kropp genom besvärjelsen *Skingra havitner*.

Astralvapen

Typ: havitner; Kostnad: 10; Varaktighet: SP1-poäng SR; Räckvidd: beröring; Initiativ: 5.

Besvärjaren kan frammana tre närstridsvapen av valfri typ. De astrala vapnen räknas som magiska vapen och ger alla 3T6, oavsett vapen och storlek. Varje person som besvärjaren skänker ett astralvapen får själv välja vilket vapen han vill ha. Vem som helst som kan hantera ett vapen genom färdigheten Vapenteknik (närstrid) kan därmed hantera ett frambesvärjt astralvapen.

Vapnet som frambringas ser ut som ett verkligt vapen till formen och är uppbyggd av en svagt blåskimrande magisk energi som stelnat till en hård form. Förutom att det strålar svagt om vapnet ser det ut att vara smitt av en mörkblå metall. Eftersom astralvapnet endast består av förstelnad energi och därmed inte väger något nämnvärt har vapnet ingen 1M eller vikt, oavsett vilken vapentyp den avbildar.

Avbild

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SP1-poäng minuter; Räckvidd: SP1-poäng meter; Initiativ: 4.

Genom att koncentrera sig på ett föremål, en varelse eller en person kan besvärjaren frammana ett exakt duplikat av det som han koncentrerar sig på. För att få fram en perfekt avbild av något måste besvärjaren vara i kontakt med det som han vill göra en avbild av (besvärjaren behöver dock endast vara i kontakt med originalet under själva frammandet av besvärjelsen). En besvärjare som inte är i kontakt med originalet kan frammana en mindre perfekt avbild utifrån sitt eget minne eller sin fantasi. Dessa mindre

perfekta avbilder får en slags suddighet kring sig, vilket gör det lättare att avslöja dess falskhet.

Besvärjaren kan applicera avbilden var som helst inom en radie av SP1 meter. Han måste dock se avbilden hela tiden, så fort den (hela avbilden) försvinner ur besvärjarens synfält upplöses den. Besvärjaren har full kontroll över det han har avbildat. Han kan till exempel få en varelse att gå eller springa och samtidigt få den att ge ifrån sig olika kroppsliga och utseendemässiga uttryck som till exempel ilska, ursinne, kärlek, aggressivitet med mera. Han kan få ett föremål att förflytta sig eller flyga runt i luften (förflyttning 1 eller F 6 m/SR). En avbild (perfekt eller inte) som kommer i kontakt med en levande varelse upplöses genast, skulde den däremot komma i kontakt med ett dött föremål så glider detta rakt igenom avbilden utan att upplösas.

För att avslöja en perfekt avbild måste man lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PER delat med tre (PER $\div 3$). Det är däremot lättare att avslöja en mindre perfekt avbild, alltså en kopia vars original besvärjaren inte är i kontakt med. Alla som ser den mindre perfekta avbilden kan genom att lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PER $\div 2$ upptäcka att avbilden faktiskt är en avbild och inte verklig.

En avbild kan aldrig ge ifrån sig ljud eller lukt, vilket medför att det blir betydligt lättare att avslöja något som normalt ger ljud ifrån sig eller luktar mycket. Detta drabbar även de perfekta avbilderna, vilka då kan avslöjas genom ett lyckat GE-slag för grundegenskapen PER delat med 2 (PER $\div 2$). De mindre perfekta avbilderna avslöjas genom ett lyckat GE-slag för grundegenskapen PER. GE-slagen kan dock modifieras beroende av hur mycket ljud eller lukt originalet normalt ger ifrån sig, samt hur nära åskådaren står avbilden.

Avlyssning

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: SP1 $\div 4$ dygn; Räckvidd: SP1 $\div 2$ meter; Tid: 30 minuter.

Genom att ta i ett föremål och samtidigt besvärja det kan besvärjaren använda föremålet som ett instrument för att uppfatta vad som händer runt omkring föremålet vid ett senare tillfälle. Han kan på så sätt uppleva det som just nu händer i föremålets omgivning oavsett vart han själv befinner sig. Han kan när som helst välja att se vad som händer runt föremålet, så länge varaktigheten för besvärjelsen fortfarande är aktiv. När en besvärjare väl har lagt besvärjelsen över föremålet spelar det ingen roll hur långt bort från föremålet han befinner sig.

Förutom att se vad som händer just nu kring föremålet kan besvärjaren välja att vid ett senare tillfälle se allt det som utspelat sig i föremålets omgivning under besvärjelsens varaktighet. Detta måste han dock göra inom SP1 dygn efter det att varaktigheten för besvärjelsen och därmed registreringen av händelser gått ut. Besvärjaren måste dock röra vid föremålet som han besvärjat. Han kan om han vill »snabbspola« till det händer något av intresse.

Avläsa magi

Typ: havitner; Kostnad: 12; Räckvidd: beröring; Initiativ: 6. Besvärjelsen synliggör de ändringar i vitner som ett föremål eller varelse blivit utsatt för. Han kan på så sätt tyda om ett

föremål eller varelse är förtrollad eller om en varelse är av magisk natur. Besvärjaren måste dock vara i kontakt med föremålet eller varelsen under ritualen för att kunna uppfatta magin. För att lyckas avläsa ett föremål eller en varelse måste han övervinna objektets SPI med sin egen SPI-poäng på motståndstabellen. Besvärjaren får dock lägga till sin dubbla CLB-modifikation som han får genom färdigheten Besvärjelsekonst (s. 40) till sin egen SPI (SPI + CLB-modifikation $\times 2$). Objektets SPI är lika med den av besvärjerserna som är lagd på föremålet vars SPI-kostnad är högst och om det rör sig om naturlig magi är varelsens SPI-värde lika med dess SPI.

Framgång vid slaget på motståndstabellen innebär att besvärjaren har lyckats identifiera alla besvärjelser som är lagda på föremålet eller varelsen eller se om en varelse är magisk av naturen. När en besvärjare vet vilka besvärjelser som finns i ett objekt kan han försöka lära sig vad som utlöser magin eller hur han ska hantera föremålet för att kunna utnyttja dess magiska egenskaper (det går inte att lära sig kanalisera en varelses magiska naturliga egenskaper). För att lyckas läsa av de utlösande faktorerna måste besvärjaren meditera över föremålet i tre timmar, till en kostnad av 8 SPI-poäng. Efter dessa tre timmar slår han ett CLB-slag (minusmodifikationen på detta slag är lika med den besvärjelsens besvärjelsenivå som är högst av dem som är lagda på objektet), lyckas slaget vet han allt om föremålet och kan använda alla dess effekter. Besvärjaren kan om han vill, efter att först ha identifierat alla besvärjelser på föremålet (ett lyckat slag på motståndstabellen) välja att meditera över objektet vid ett senare tillfälle (dock inom 24 timmar), också detta till en kostnad av 8 SPI-poäng.

Vid ett misslyckande av CLB-slaget kan besvärjaren försöka igen, detta inom 24 timmar, men efter att minst 3 timmar har passerat sedan han försökte sist. Precis som innan sätter han sig då och mediterar över föremålet i tre timmar och försöker på nytt lära sig hantera magin som är bunden till objektet genom ett nytt CLB-slag som denna gång är modifierat till hälften (CLB $\div 2$). Kostnaden för detta nya försök görs till en kostnad av ytterligare 6 SPI-poäng. Misslyckas han med slaget även denna gång är hans försök förbrukade och han kan aldrig själv utgöra vilka de utlösande faktorerna är och hur man ska hantera föremålet för att utnyttja dess magiska egenskaper.

Besvärjaren kan sedan välja att lära ut ett totalt identifierat föremål (både vilka besvärjelser som är lagda på föremålet och hur de kanaliseras) till vem som helst. Personen måste dock lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen INT för att förstå hur han ska använda det.

Besätta djur

Typ: havitner; Kostnad: 10;

Varaktighet: SPI-poäng $\times 2$ minuter;

Räckvidd: SPI-poäng $\times 10$ meter; Initiativ: 5.

Besvärjelsen *Besätta djur* gör det möjligt för en besvärjare att förflytta sitt eget medvetande till ett ointelligent ryggradsdjur. För att lyckas med detta måste dock besvärjaren ha sitt offer inom SPI-poäng $\times 10$ meters radie och dessutom ha det inom synhåll. Det går alltså inte att besätta ett

djur som man av olika anledningar inte ser. Lyckas besvärjelsen förflyttas besvärjarens medvetande till djuret som då förlorar all kontroll över sin kropp. Besvärjaren kan utan några problem anamma djurets egenskaper som om det vore hans egna. När han lämnar sin kropp för att ta djuret i kontroll lämnar han sin egen kropp i djup koma. Väl inne i djuret kan besvärjaren förflytta sig hur långt som helst från sin egen kropp. Han måste dock vara noggrann med att hinna återvända inom den gräns som utgör räckvidden (SPI-poäng $\times 10$ meter) för besvärjelsen innan varaktigheten (SPI-poäng $\times 2$ minuter) är över.

Skulle djuret som besvärjaren har tagit kontroll över bli dödat medan besvärjelsen fortfarande är aktiv, eller om varaktigheten tar slut innan han hinner inom SPI-poäng $\times 10$ meter från sin egen kropp, återvänder besvärjarens medvetande automatiskt till sin fysiska kropp.

Upplevelsen är dock så traumatisk att han utsätts för en extrem chock. Chocken kommer från att han med en ofattbar hastighet slits tillbaka till sin kropp. Sinnespåfrestelsen är så kraftig att besvärjaren förlorar 1 poäng permanent i grundegenskapen SPI samtidigt som han försätter sig själv i djup dvala, vilken varar i 1T6 timmar.

Blindhet

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: 1T6 SR;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Speciellt: PSY - 2; Initiativ: 4.

Genom att peka på ett offer inom räckvidden kan besvärjaren få denne att förlora synförmågan under besvärjelsens varaktighet. Offret kan dock försöka stå emot detta genom att lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY. Varelses som inte lyckas med sitt GE-slag erhåller -10 på alla sina handlingar under besvärjelsens varaktighet.

Blända

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: 2T6 SR;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Speciellt: PER - 5; Initiativ: 6.

Besvärjaren sänder ut en puls av renaste ljus som träffar alla varelser som för tillfället tittar på honom. Varelses som inte tittar på besvärjaren för tillfället uppfattar inte något av vad som händer. Besvärjelsens effekt är därmed endast uppenbar för de varelser som riktar sina blickar direkt på besvärjaren.

Alla affekterade varelser måste lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PER för att inte bli bländade under 2T8 SR. Varelses som inte lyckas med sitt GE-slag erhåller -10 på alla sina handlingar under besvärjelsens varaktighet.

Chock

Typ: havitner; Kostnad: 10; Varaktighet: 2T4 SR;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Speciellt: PSY - 2; Initiativ: 5.

Besvärjaren skickar iväg en impuls av magi som sköljer över ett utvalt offer inom räckvidden. Det förhäxade offret blir genast förstelnad och förstummad över de syner som hans hjärna projicerar runt omkring honom. Den förhäxade förlorar kontrollen över sig själv på grund av de syner han ser och kan därför inte utföra några direkta handlingar under varaktigheten. Offret kan dock parera en attack per SR med halverad SK-grund. En bieffekt som uppstår hos offret

som utsätts för chocken är att han har +1 på alla slag på skräcktabellen under de nästkommande 24 timmarna.

Offret kan dock försöka stå emot besvärjelsen genom att lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Dans

Typ: havitner; Kostnad: 4; Varaktighet: 2T4 SR;
Räckvidd: SP1-poäng meter; Speciellt: PSY; Initiativ: 2.
Besvärjaren kan få två personer att sluta upp till dans. Besvärjaren kan styra magin till vilka två personer han vill som befinner sig inom räckvidden för besvärjelsen. De förhåxade glömmet genast allt de håller på med och börjar dansa med varandra. Detta gör de oavsett vilka kön de tillhör eller hur deras tidigare relationer sett ut. Besvärjelsens effekt bryts efter 2T4 SR eller om offret utsätts för 1 KP i skada. Offren kan dock försöka stå emot besvärjelsen genom att lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY.

Dela vattensamling

Typ: havitner; Kostnad: 8;
Varaktighet: SP1-poäng SR; Initiativ: 4.
Besvärjaren kan få en vattensamling att dela på sig, så att en korridor uppstår genom vattnet. Genom att kontrollera viter som flyter genom vattnet kan besvärjaren skapa en linje som löper genom vattendraget, vilken sedan vattnet pressas undan ifrån. Besvärjelsen skapar en torr korridor genom det undanpressade vattnet. Totalt pressas SP1-poäng m³ vatten bort från den linje besvärjaren väljer och det står besvärjaren fritt att modulera den som han vill.

Exempel: En besvärjare med 40 SP1-poäng kan forma en korridor genom en 2 meter djup vattensamling enligt följande: 10 m lång, 2 m bred och 2 m djup ($10 \times 2 \times 2 = 40$); eller 5 m lång, 4 m bred och 2 m djup ($5 \times 4 \times 2 = 40$) och så vidare.

Dimma

Typ: havitner; Kostnad: 6;
Varaktighet: SP1-poäng ÷ 2 minuter;
Räckvidd: SP1-poäng × 100 meter; Initiativ: 3.
Besvärjaren framkallar en dimbank som under loppet av tre SR reser sig upp från marken eller vattnet på en av besvärjaren utvald plats inom räckvidden. Dimman utgörs av SP1-poäng × 4 m³ och besvärjaren kan grovt forma ytan som ska läggas under dimma. Formen på dimbanken kan i princip se ut hur som helst men för att förenkla uträkningen av Storlek så är det att föredra att man använder de tre baserna, längd, bredd och höjd. Besvärjaren kan även förflytta dimbanken med en hastighet av 5 m/SR.

Sikten inom dimman är mycket dålig och sänker en var-elses sikt till PER delat med två (PER ÷ 2) meter.

Exempel: En besvärjare med 40 SP1-poäng kan besvärja fram en dimbank på totalt 200 m³ (40×5) dimma. Detta medför bland annat att han kan utforma dimbanken så att den blir 20 m lång, 5 m bred och 2 m hög ($20 \times 5 \times 2 = 200$) eller 10 m bred, 5 m lång och 4 m hög ($10 \times 5 \times 4 = 200$) och så vidare. När han väl har bestämt vilken form dimbanken har kan han sedan förflytta den med en hastighet av 5 m ÷ SR i vilken riktning som helst (norr, söder, väster eller öster).

Distraction

Typ: havitner; Kostnad: 4; Varaktighet: 3 sekunder;
Räckvidd: SP1-poäng × 2 meter; Speciellt: INT; Initiativ: 2.
Besvärjelsen frambringar ett plötsligt ljud inom räckvidden. Ljudet består av ett låte av något slag som för tillfället passar in i miljön och i situationen. Ljudet kan till exempel bestå av steg, en bruten kvist, en morring, ett gläfsande eller något annat naturtroget ljud.

Varelser som befinner sig inom räckvidden riktar automatiskt all sin uppmärksamhet för att lokalisera ljudet under återstoden av stridsrundan och blir därmed av med alla sina resterande handlingar. För att stå emot lusten att rikta uppmärksamheten mot ljudet måste varelsen lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen INT.

Driva bort lägre odöd

Typ: havitner; Kostnad: 12; Räckvidd: SP1-poäng meter;
Speciellt: SP1 mot SP1-poäng; Initiativ: 6.
Genom att kapa bandet mellan den odöde och de dödas rike lyckas besvärjaren driva bort en eller flera lägre odöda varelser (KP < 30), som till exempel skelett och lyktgubbar (inga demoner). För att kunna driva bort en lägre odöd måste han dock lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den odödes SP1 med sin egen SP1-poäng.

Besvärjaren kan fördriva hur många lägre odöda som helst inom besvärjelsens räckvidd men får en minusmodifikation på -2 för varje extra odöd utöver den första som ska fördrivas. Är slaget på motståndstabellen lyckat fördrivs den odöde tillbaka till de dödas rike för evigt. Så fort besvärjaren misslyckas med att driva bort en odöd kan han inte fortsätta att försöka fördriva andra odöda.

Exempel: En besvärjare som vill fördriva fyra skelett måste för att lyckas med detta övervinna det första skelettets SP1 med sin egna SP1-poäng på motståndstabellen, nästa skelett får han en minusmodifikation på -2, nästa -4 och det sista -6. Besvärjaren har 26 SP1-poäng och skeletten har SP1 21. För att fördriva det första skelettet måste besvärjaren därmed slå under eller lika med 12, under eller lika med 10 för det andra, under eller lika med 8 för det tredje och under eller lika med 6 för det fjärde. Det visar sig att besvärjaren lyckas med att fördriva de två första skeletten men misslyckas med det tredje. Eftersom han misslyckade med det tredje får han inte heller försöka med det fjärde utan får nöja sig med att ha fördrivit två skelett.

Driva bort odöd

Typ: havitner; Kostnad: 14; Räckvidd: SP1-poäng meter;
Speciellt: SP1 mot SP1-poäng; Initiativ: 8.
Genom att kapa bandet mellan den odöde och de dödas rike lyckas besvärjaren driva bort en eller flera odöda varelser (KP < 50), som till exempel diser och draugar (inga demoner). För att kunna driva bort en odöd måste han dock lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den odödes SP1 med sin egen SP1-poäng.
Besvärjaren kan fördriva hur många odöda som helst inom besvärjelsens räckvidd men får en minusmodifikation på -4 för varje extra odöd utöver den första som ska fördrivas. Är slaget på motståndstabellen lyckat fördrivs



den odöde tillbaka till de dödas rike för evigt. Så fort besvärjaren misslyckas med att driva bort en odöd kan han inte fortsätta att försöka fördriva andra odöda.

En besvärjare som lägger besvärjelsen på en lägre odöd ($KP < 30$) får minusmodifikation -1 på sina slag på motståndstabellen istället för -2 .

Exempel: En besvärjare som vill driva bort 2 draugar måste för att lyckas med detta övervinna den första draugens $SP1$ med sin egen $SP1$ -poäng på motståndstabellen. För nästa draug erhåller han -4 på sitt slag. Besvärjaren har 30 $SP1$ -poäng och draugarna har $SP1$ 33. För att driva bort den första draugen måste besvärjaren därmed slå under eller lika med 9 och för den andra draugen under eller lika med 5.

Dunkel

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: $SP1$ -poäng $\div 2$ SR; Räckvidd: $SP1$ -poäng meter; Initiativ: 4.

Besvärjelsen frammanar en optisk illusion kring sig själv eller någon annan utvald person eller varelse. Den utvalde blir då suddig och diffus och tycks smälta in i bakgrunden för den som befinner sig inom räckvidden för besvärjelsen. Den som letar efter den besvärjde måste lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PER eller med ett färdighetsslag för färdigheten Finna dolda ting för att upptäcka

den. Är den besvärjde ingripen i strid erhåller alla eventuella angripare under besvärjelsens varaktighet -3 på att träffa den förhågade med närstridsvapen och -5 med avståndsvapen. Då den besvärjde befinner sig i strid eller förflyttning räcker det med ett lyckat GE-slag för grundegenskapen PER eller ett mycket lätt ($+5$) färdighetsslag för färdigheten Finna dolda ting för att upptäcka denne.

Personer eller varelser utanför besvärjelsens räckvidd ser den besvärjde som normalt.

Dödshand

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: 1T4 SR;

Räckvidd: $SP1$ -poäng $\div 3$ meter;

Speciellt: PSY -5 ; Initiativ: 7.

Besvärjelsen frambringar en osynlig hand som han kan styra med hastigheten 40 m/SR hur han vill inom räckvidden under 1T4 antal SR (kan attackera efter halv förflyttning). Genom att på avstånd försöka greppa tag i ett offers hjärta med den osynliga handen kan han tillfoga offret skada 2T6/SR i bröstet. Attackslaget utgörs av ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen SP1, och bestämmer om attacken träffar eller inte. Lyckas en attack behåller besvärjaren greppet om offrets hjärta. På så sätt fortsätter han att tillfoga offret skada under kommande SR vars attackslag utgörs av ett omodifierat GE-slag för grundegenskapen SP1.

Ett misslyckat GE-slag av besvärjaren medför att besvärjaren missar eller tappar greppet kring hjärtat och måste göra ett nytt anfall för att försöka få ett nytt grepp. All skada som uppkommer av besvärjelsen dras från offrets bröstskorg.

Offret får dock slå ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY varje gång en attack lyckas för att stå emot smärtan något och därmed reducera skadan till hälften. Rustningar skyddar ej.

Dövöra

Typ: havitner; Kostnad: 6;

Räckvidd: SPI-poäng + 2 meter; Initiativ: 3

Besvärjelsen frambringar ett oerhört skärande ljud. Ljudet, som endast ljuder under ett segment, är så högt att alla som befinner sig inom räckvidden tappar hörseln för en tid. När effekten av besvärjelsen väl är över återfår offret sin normala hörsel. Besvärjaren själv är helt immun mot besvärjelsen så länge han själv har frambesvärjt den.

Alla som hör och som befinner sig inom räckvidden för besvärjelsen får slå 1R4 för att se hur många timmar de blir utan hörsel. Det förskräckliga ljudet gör även så att offret förlorar sina handlingar under nästkommande 1R3 SR. Offret kan dock undvika att bli döv under så lång tid, om han skyddar sina öron genom att till exempel stoppa vax eller sina fingrar i öronen. Effekten av besvärjelsen varar då endast 1R20 minuter och offret förlorar heller inte sina handlingar (offret måste dock ha skyddat sina öron innan det skärande ljudet sätter igång).

Eldkast

Typ: havitner; Kostnad: 10;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 5.

Besvärjelsen skapar en mängd små kulor av eld i besvärjarens bägge händer som han sedan kan kasta mot ett utvalt område inom räckvidden. På sin väg fram mot det utvalda området växer eldkulorna i både storlek och intensitet. Eldkulorna ger 5R6 i skada på den Totala kroppspoängen men fördelas ut på alla av varelsens kroppsdelar (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar skyddar som vanligt, vissa kan dock börja brinna (upp till spelledaren att bestämma vilka och om de gör det eller ej). Offer som står till hälften innanför och till hälften utanför det affekterade området erhåller halverad skada på den Totala KP samt i berörda kroppsdelar.

Eld

Typ: havitner; Kostnad: 8;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 4.

Besvärjelsen åstadkommer en plötslig eldsvåda som flammnar upp inom ett område av SPI-poäng meter från besvärjaren. Det besvärjade området har formen av en cylinder och inom detta är det inte bara elden som skadar utan även luften, vilken har värmts upp till flera hundra grader. Detta medför att inga rustningar skyddar mot elden och hettan. Elden tillsammans med den uppvärmda luften ger 4R6 i skada på den Totala KP, men sprids också ut på varelsens alla kroppsdelar (se *Skador av eld*, s. 187). Elden tillsammans med den upphettade luften åstadkommer tillräckligt med energi för att sätta eld på lättantändliga föremål och mate-

rial som till exempel trä, papper och tyger (se *Skador av eld*, s. 187). Cylindern av eld försvinner dock lika fort som den uppstod. Lättantändliga föremål löper därför bara risk att antändas under 1 SR.

Offer som står till hälften innanför och till hälften utanför det affekterade området erhåller halverad skada på den Totala KP samt i berörda kroppsdelar.

Eldskydd

Typ: havitner; Kostnad: 10;

Varaktighet: SPI-poäng minuter;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 5.

Besvärjelsen skapar en hinna av energi kring en person eller varelses kropp och utrustning. Den skyddande energin gör att den besvärjade och all dennes utrustning är skyddad mot eld och värme. Besvärjaren kan lägga eldskyddet på sig själv samt en av honom utvalda personer eller varelser.

Besvärjelsen gäller enbart naturlig eld, (drakeld och annan magisk eld har besvärjelsen ingen effekt mot).

Elementaraura

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SPI-poäng × 2 SR;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 4.

Besvärjelsen frambringar ett hölje av ren elementarkraft kring en varelse eller föremål. Auran ger skyddet av 2. Vilket av de fyra elementen vatten, eld, jord eller luft det rör sig om är det upp till besvärjaren att bestämma.

Förutom att besvärjelsen medför ett fysiskt skydd ger den även en visuell effekt, avsedd att förskräcka fienden. En eldaura sveper in målet i vilda flammor, luftauran i en virvelvind, jordauran i sten och vattenauran täcker den besvärjade helt i vatten. Detta är endast en visuell effekt och kan varken skada fienden eller målet. En eldaura antänder sålunda vare sig målet eller något annat.

Energistråle

Typ: havitner; Kostnad: 6;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 3.

Besvärjaren koncentrerar vitner kring sig och skickar i väg den koncisa energin i en ljustråle. Genom att peka på något väljer han sitt mål. Energistrålens färg skiftar från besvärjare till besvärjare och kan därför visa dennes karaktär. Energistrålen är tjock som ett finger och tillfogar offret 3R6 i skada i en kroppsdel (använd träfftabellen). Rustningar skyddar som normalt.

Finna vatten

Typ: havitner; Kostnad: 2; Varaktighet: SPI-poäng minuter;

Räckvidd: SPI-poäng × 10 meter; Initiativ: 1.

Genom att koncentrera sig på vitners olika flöden kan besvärjaren ta reda på alla drickbara källor och vattensamlingar inom besvärjarens räckvidd. Har han väl fått upp vittringen på en källa känner han denna under hela varaktigheten och kan därför inte tappa bort riktningen. Han kan när som helst avbryta vittringen han har fått upp för att försöka hitta en ny. Besvärjaren får förutom den korrekta riktningen även en uppfattning om hur långt bort källan befinner sig.

Tänk på att drickbart vatten både kan vara smutsigt och motbjudande och även kan befinna sig i underjordiska

källor. Besvärjelsen fungerar inte då det regnar, då regndropparna stör magin alldeles för mycket.

Fjärrsyn

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SPI-poäng SR;

Räckvidd: SPI-poäng \times 10 m; Initiativ: 4.

Besvärjaren koncentrerar sig på luften och energierna framför ögon på den besvärjde så att de bildar en slags lins av komprimerad luft och energi. När den besvärjde tittar genom linserna, som hela tiden ligger på rätt avstånd från ögonen för att ge perfekt skärpa, fungerar dessa som ett teleskop.

Linserna gör det möjligt för den besvärjde att se saker som befinner sig väldigt långt bort, som om det endast vore någon meter dem emellan. Den besvärjde kan välja att fokusera blicken på vad som helst inom räckvidden utan att förlora skärpa.

Besvärjaren kan välja att besvärja sig själv eller en person eller varelse.

Flammande hand

Typ: havitner; Kostnad: 10; Varaktighet: 2T4 SR;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjelsen skapar en blåaktig flamma runt ena handen som vid beröring ger 5T6 i skada. För att lyckas lägga handen på en varelse under strid måste besvärjaren lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SMI. För att undvika attacken tillämpas samma regler som för närstrid det vill säga parera eller undvika attacken genom färdigheten Slagsmål. Förutom att tillfoga skada antänder handen genast alla brännbara föremål som vidrörs av den. Rustningar absorberar på vanligt sätt, men antänds genast om de utgörs av brännbart material (se *Skador av eld*, s. 187). Så länge besvärjaren inte håller sin hand på sitt offer löper lättantändliga material bara risk att antändas under 1 SR.

Forma sten

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: SPI-poäng minuter; Räckvidd: SPI-poäng \div 2 meter; Tid: 5 minuter.

Besvärjelsen omvandlar all form av sten så att den blir mjuk och medgörlig som tjock lera. Besvärjaren formar sedan stenleran (3 m³) med hjälp av vitner så att den erhåller önskad form. Besvärjaren har 16 SR på sig att forma stenleran, dessa första 16 SR räknas därför inte till varaktigheten.

När de första 16 SR har passerat får stenleran återigen en stens karaktär och hårdhet, fast denna gång i den form besvärjaren har gett den. Han kan till exempel forma ett hål i en stenvägg genom att förflytta stenleran ut ur väggen och lägga den vid sidan av hålet eller på väggen kring hålets mynning, täppa igen ett hål genom att förflytta stenleran från väggen för att täppa igen hålet med, eller forma en trappa av leran och så vidare.

Varaktigheten för besvärjelsen (SPI-poäng minuter) säger hur länge stenen befinner sig i den form som besvärjaren har gett den. Efter att varaktigheten för besvärjelsen har gått ut återgår stenen till sin ursprungliga form. Skulle någon eller något befinna sig på eller i stenen då den återgår till sin ursprungliga form är det upp till spelledaren att avgöra vad utgången av detta blir. Befinner sig en person i ett skapat hål/gång så är chansen stor att han stängs in i

stenmassan, befinner han sig på en forad trappa är risken stor att han sugts fast i stenleran då den förflyttar sig till sin ursprungliga plats (GE-slag för grundegenskapen SMI kan avgöra om personerna lyckas undvika dessa öden).

Frammana/Skicka bort demonisk tjänare

Typ: havitner; Kostnad: 12;

Varaktighet: SPI-poäng timmar; Räckvidd: SPI-poäng meter;

Speciellt: SPI mot SPI-poäng; Tid: 1 timme.

Besvärjelsen tänjer på de skydd som ligger mellan Trudvang och demonernas rike. Besvärjaren kan på så sätt frammana en liten demon som kan sköta världsliga göromål. Demonen är under varaktigheten bunden till besvärjaren och en radie kring denne på SPI-poäng meter. När tjänardemonen har frammanats måste besvärjaren lyckas med att binda denna till sin tjänst genom att övervinna demonens SPI med sin SPI-poäng på motståndstabellen. Lyckas han binda demonen till sig blir den genast besvärjarens lydige tjänare under hela besvärjelsens varaktighet. Misslyckas besvärjaren återvänder demonen genast till demonernas rike. Ett perfekt slag på motståndstabellen medför att demonen stannar som tjänare i besvärjarens tjänst under 1T4 år. Ett fummel på samma tabell däremot, medför att demonen binds till besvärjaren och ett område kring denne lika stort som besvärjelsens räckvidd, under 1T4 veckor. En illsint tjänardemon kan fördrivas av besvärjaren själv genom någon av besvärjelseerna *Kontrollera demon* eller *Skicka bort demon*. Den kan även förvisas av en annan besvärjare genom besvärjelsen *Frammana/Skicka bort demonisk tjänare*. Demonen kan inte skada besvärjaren med våld, men kan mycket väl skada honom indirekt genom att till exempel välta ner ett föremål från en hylla på sin ofrivilliga husbonde.

Tjänardemon

Grundegenskaper: Styrka (besvärjarens SPI \div 3), Fysik (besvärjarens SPI \div 2), Smidighet 1T6 + 6, Storlek (besvärjarens SPI \div 4), Intelligens 2T4, Perception 2T6, Psyke 1T6, Spiritus 3T10, Karisma 1T6.

Förflyttning: 1 (SMI + STO) \div 2 m.

TKP-Sys: (STO + FYS + PSY) \div 2. TKP: STO + FYS + PSY.

Vapen (naturliga): 1 Bett/huvud, FV (STY + FYS + SMI) \div 5, 2T4; 1 Klösning/armpar, FV (STY + FYS + SMI) \div 5, 1T4; 1 Spark/benpar, FV (STY + FYS + SMI) \div 5, 1T4 + 2.

Övrigt: Tjänardemonen har 1T3 par armar, 1T3 par ben 1T2 huvuden och vid utfallet 1-2 på 1T10 så har den även vingar (förflyttning F [SMI + STO] \div 2 m). Den kan inte anfalla besvärjare. Den är osynlig för alla utom för besvärjaren (vid fummel kan den om den vill vara osynlig även för besvärjaren). Den har inga speciella färdigheter och heller inga demoniska färdigheter. Dess utseende bestäms av spelledaren.

Frammana/Skicka bort elementarvarelse

Typ: havitner; Kostnad: 16;

Varaktighet: SPI-poäng minuter;

Räckvidd: SPI-poäng \times 2 meter; Initiativ: 8.

Besvärjelsen ger liv åt en elementarvarelse. Elementarvarelsen är en andlig inkarnation av ett av de fyra elementen luft,

vatten, jord och eld. Besvärjaren måste bestämma vilken sorts elementarvarelse han lär sig frammana (därmed finns det fyra olika besvärjelser).

Elementarvarelserna saknar FYS, INT, PSY, SPI och KAR och måste styras med besvärjarens fulla uppmärksamhet. Tappar besvärjaren koncentrationen på sin elementarvarelse stannar den upp tills besvärjaren på nytt koncentrerar sig på den. Har mer än 5 minuter passerat utan att elementarvarelsen fått några direktiv från sin mästare försvinner den helt. Besvärjaren kan när som helst välja att skicka bort elementarvarelsen.

Elementarvarelser kan påverkas av magi men är helt immuna mot gifter. I övrigt har de olika elementarvarelserna skilda egenskaper, vilka beskrivs nedan.

Den som kan besvärjelsen för en sorts elementarvarelse kan också skicka bort en elementarvarelse av samma art. För att lyckas skicka bort en varelse måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den besvärjares SPI-poäng som frammanade elementarvarelsen med sin egen SPI-poäng. En lyckad *Skicka bort elementar* gör att varelsen ögonblickligen försvinner.

I strid deltar elementarvarelsen precis som vilken varelse som helst. Besvärjaren slår dess initiativ och bestämmer vad den ska göra.

Luft – sylf

Sylfen är luftens elementarvarelse som när den frammanas ser ut som en transparent, vagt människoliknande skepnad. Den svävar genom att gå på luften som om den vore fast mark.

Grundegenskaper: Styrka 3T6, Smidighet 4T6, Storlek 3T6, Perception 3T6.

Förflyttning: F 30, L (SMI + STO) ÷ 2.

TKP-Sys: (STO × 3) ÷ 2.

Vapen (naturliga): Kvävning, FV 8, se nedan; Omkullblåsning, se nedan.

Förmågor: Kan styra ett avståndsvapen var tredje SR. Attacken får ±5 på träfftabellen och skadan ökar med 2T4.

Kan blåsa omkull något genom att övervinna dess STO med sin egen STO på motståndstabellen.

Kan förstöra en eldsalamander med färre KP än sylfen. Skadas inte av materiella vapen.

Övrigt: När sylfen kväver någon sveper den sig kring huvudet på den angräpnade och kväver denne långsamt genom att ta bort luften, slå 2T6 för att se hur många SR den lyckas hålla sig kvar. När en sylf lyckas med detta finns det inget att göra för att få bort den. Offret tillfogas 1T4 i skada på sin Totala KP för varje SR som passerar. En person klarar av att hålla andan under (FYS + PSY) ÷ 2 SR, varefter han blir medvetlös i 1T3 minuter. Sylfen kan endast göra detta en gång per tillfälle den är frammanad.

Sylfen kan bära högst 5 kg när den flyger och för varje kg den bär minskar dess förflyttningsförmåga med 5 m/SR. När den rör sig på marken kan den bära 5T7 kg.

Eld – salamander

En salamander ser ut som en orm av eld. Även om den hålls kvar på samma ställe av besvärjaren är dess form aldrig helt stilla.

Grundegenskaper: Styrka 3T6, Smidighet 4T6, Storlek 3T6, Perception 3T6.

Förflyttning: L 20.

TKP-Sys: (STO × 3) ÷ 2. TKP: STO × 3.

Kroppsdelar: Huvud (1-4) KP ÷ 4; Framkropp (5-10) KP ÷ 2; Mittkropp (11-15) KP ÷ 2; Bakkropp (16-19) KP ÷ 2; Svans (20) KP ÷ 6.

Vapen (naturliga): 2 Bett, FV 8/6, 1T6 + SB; 1 Eldomfamning/3 SR, FV 6, se nedan.

Förmågor: Kan tända eld på brännbara material den vidrör (se *Skador av eld*, s. 187).

Läker sig själv genom att absorbera kraft från en eld. För varje minut som salamandern befinner sig i elden helar den 1T8 KP.

Kan förstöra en sylf med färre KP än salamandern.

Övrigt: Salamanderns eldomfamning sveper in ett mål i flammor vilket orsakar 1T4 + 2 i skada per kroppsdel (se *Skador av eld*, s. 187). Rustningar skyddar mot skadan, men kan antändas om de består av brännbara material (upp till SL att avgöra om så är fallet).

Salamandern kan skadas av materiella vapen men åstadkommer samtidigt 1T4 + 3 i skada (på vapnets BV) på alla brännbara, icke-magiska vapen som träffar.

Jord – gnom

Gnomen formar sig alltid till en människoliknande skepnad och ser ut att vara gjord av gråbrun sand eller lera.

Grundegenskaper: Styrka 3T6, Smidighet 4T6, Storlek 3T6, Perception 3T6.

Förflyttning: L (SMI + STO) ÷ 2.

TKP-Sys: (STO × 3) ÷ 2. TKP: STO × 3.

Kroppsdelar: Huvud (1-2) KP ÷ 4; H.arm (3-4) KP ÷ 4; V.arm (5-6) KP ÷ 4; Bröstkorg (7-11) KP ÷ 2; Mage (12-14) KP ÷ 3; H.ben (3-4) KP ÷ 3; V.ben (5-6) KP ÷ 3.

Vapen (naturliga): 2 Nävar, FV 12/12, 1T4 + SB; eller Spark, FV 12, 1T8 + SB.

Förmågor: Kan bära ett föremål genom jord med förflyttning 3 m/SR. Den kan bära upp till 60 kg.

Kan stoppa ett vattenflöde genom att forma sig till en vall, eller fylla igen ett hål och förvandla sig till kalksten.

Kan förstöra en undin med färre KP än gnomen.

Kan ömsesidigt förinta KP hos sig själv och en salamander tills en av dem är upplöst.

Övrigt: Gnomen kan skadas av materiella vapen.

Vatten – undin

En undin uppträder som en pelare av vatten, ibland kan den även forma sig till en vacker kvinnogestalt av vatten.

Grundegenskaper: Styrka 3T6, Smidighet 4T6, Storlek 3T6, Perception 3T6.

Förflyttning: S (SMI + STO) × 2, L (SMI + STO) ÷ 2.

TKP-Sys: (STO × 3) ÷ 2.

Vapen (naturliga): Vattenomfamning, FV 5, se nedan.

Förmågor: Kan hjälpa ett vapen att fungera lika bra under vatten som det gör på land.

Kan bära ett föremål (utan att det blir blött) genom vatten med förflyttning 10 m/SR. Den kan bära 50 kg.

Kan förstöra en gnom med färre KP än undinen.

Kan ömsesidigt förintra KP hos sig själv och en salamander tills en av dem är upplöst.

Tar halv skada av materiella vapen.

Övrigt: Undinens vattenomfamning sveper in ett mål i vatten för att dränka och krossa det. Slå 2T6 för att se hur många SR den lyckas hålla sig kvar. När en undin lyckas med detta finns det inget att göra för att få bort den. Offret tillfogas 1T4 i skada på sin Totala KP för varje SR som passerar. En person klarar av att hålla andan under $(EYS + PSY) \div 2$ SR, varefter han blir medvetlös i 1T3 minuter. Undinen kan endast göra detta en gång per tillfälle den är frammanad.

Undinen kan hålla en person flytande i vatten.

Frost

Typ: havitner; **Kostnad:** 10;

Räckvidd: SPI-poäng meter; **Initiativ:** 5.

Besvärjelsen åstadkommer en plötslig rimfrost som kyler ned ett område inom SPI-poäng meter från besvärjaren. Det besvärjade området har formen av en cylinder. Inom cylindern är det inte bara frosten som skadar utan även luften, vilken har kylts ned till långt under minus. Frosten och kylan medför att inga normala rustningar skyddar, däremot skyddas kroppsdelar beklädda med mastomantskinn helt från skada. Frosten tillsammans med den nedkylda luften ger 5T6 i skada på den Totala KP, men sprids också ut på varelsens alla kroppsdelar (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Offer som står till hälften inne i det affekterade området erhåller halverad skada på den Totala KP samt i berörda kroppsdelar.

Fruktan

Typ: havitner; **Kostnad:** 8;

Varaktighet: 1T4 SR; **Räckvidd:** SPI-poäng $\div 2$ meter;

Speciellt: PSY - 2; **Initiativ:** 4.

Besvärjelsen formar energierna kring besvärjaren och skapar en ohygglig förklädning som bara besvärjarens fiender kan se. Besvärjaren kan därför välja vilka inom räckvidden som ska undgå besvärjelsen och vilka som ska affekteras. Illusionen som offren ser är deras värsta och mest fruktade varelse, vilket betyder att alla inte ser samma sak. Fiender som befinner sig inom räckvidden och tittar i riktning mot besvärjaren måste lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY för att undvika den oerhörda fruktan som ingjuts i dem. De som misslyckas med motståndslaget måste genast slå ett slag på skräcktabellen med +3 på tärningslaget för att se hur dennes reaktion blir.

Färglöshet

Typ: havitner; **Kostnad:** 6; **Varaktighet:** SPI-poäng timmar;

Räckvidd: SPI-poäng meter; **Speciellt:** INT; **Initiativ:** 3.

Besvärjelsen får allt inom räckvidden att förlora sin färg, för att i stället upplevas i olika nyanser av grått. Detta medför att intelligenta varelser genast blir överrumplade och konfunderade om de inte lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen INT. Misslyckas GE-slaget erhåller de -4 på allt de företar sig under 2T6 SR. Ett lyckat GE-slag medför att varelsen inte blir förvirrad och undgår på så sätt minusmodifikation, men de ser dock allt i gråa nyanser.

Besvärjaren själv påverkas inte av besvärjelsen utan ser allt i sina rätta färger. Personer som är förvarnade om den plötsliga färglösheten erhåller inte någon minusmodifikation men de förlorar ändå färgseendet.

Fäste

Typ: havitner; **Kostnad:** 8; **Varaktighet:** SPI-poäng SR;

Räckvidd: beröring; **Initiativ:** 4.

Besvärjelsen skapar en hinna av energi kring händer och fötter vilken fungerar som en sugpropp.

Den besvärjade har full kontroll över energin och kan därmed bestämma när den ska släppa och när den ska lossna. Den besvärjade får fäste överallt med sina händer och fötter, till och med på lodrätta väggar, tak och skrovliga klippväggar. Tänk på att gravitationen fortfarande fungerar och löst åsittande föremål som den besvärjade bär på kan lätt trilla av om han befinner sig upp och ner i ett tak.

En hand som har lästs fast med energin på en plats kan inte rubbas. Vill man flytta på en person som sitter fast på detta sätt måste man helt resolut amputera personens hand. Han måste dock vara avklädd på både händer och fötter för att besvärjelsen ska kunna fungera fullt ut.

Besvärjaren kan lägga besvärjelsen på sig själv eller en av honom utvald person eller varelse.

Förbanna vapen

Typ: havitner; **Kostnad:** 8; **Varaktighet:** SPI-poäng SR;

Räckvidd: SPI-poäng $\div 3$ meter; **Initiativ:** 4.

Besvärjelsen läggs på 1T3 vapen inom räckvidden för besvärjelsen. En tyngande och hindrande energi vävs kring vapnet vilket minskar alla FV för attacker och pareringar utförda med vapnet med -2, minskar vapnets skada med -2. Besvärjelsen går även att lägga på sköldar vilket då sänker FV för att parera med skölden med -3.

För att vapen- eller sköldbäraren som utsätts för förbannelsen ska förstå vad som hänt måste han lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen INT delat med fyra ($INT \div 4$). Lyckas GE-slaget förstår han att vapnet eller skölden blivit förbannat och kan byta om han vill eller kan.

Förseгла

Typ: havitner; **Kostnad:** 4; **Varaktighet:** SPI-poäng minuter;

Räckvidd: beröring; **Initiativ:** 2.

Besvärjelsen väver samman två föremåls vitner, vilket kan jämföras med att de fogats samman med ett oerhört kraftfullt lim. Objekten måste dock passa väl ihop, inte vara i rörelse och heller inte utgöras av levande material. Detta medför att man till exempel inte kan foga samman en dörr med en olycklig person som vid ett tillfälle råkar passera genom denna.

Här följer några exempel på föremål och ting som är lämpliga mål för besvärjelsen: dörr och dörrkarm, lock och låda, svärd och svärdsslida, stenblock och grottöppning, skåpkarm och lucka, kork och flaska.

De två föremålen blir under besvärjelsens varaktighet ett och kan inte delas på ett normalt sätt. Det går naturligtvis att bruka våld på till exempel en dörr för att forcera denna, men det går inte att skilja den från dörrkarmen. Besvärjaren kan dock sära på föremålen när han vill.

Försköna/Förfula

Typ: havitner; Kostnad: 8;
 Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 minuter;
 Räckvidd: beröring; Initiativ: 4.

Besvärjelsen bygger en väv av illusion som visuellt förskönar eller förfular ett föremål eller varelse. Besvärjaren har helt fria tyglar att ändra utseendet hur han vill. Han kan där-
 emot inte ändra föremålets funktion eller form, en vas för-
 blir en vas, ett svärd förblir ett svärd och ett ansikte förblir
 ett ansikte om än mycket fult eller vackert. Personer som
 får ett förskönat ansikte höjer sin KAR med +4 och perso-
 ner som får ett vanställt utseende minskar sin KAR med -4.

Förstumma

Typ: havitner; Kostnad: 4;
 Varaktighet: SPI-poäng ÷ 3 minuter;
 Räckvidd: SPI-poäng meter; Speciellt: PSY; Initiativ: 2.

Besvärjaren lägger en väv av vitner kring ett offers tunga,
 mun och stämband vilket gör att personen förlorar talförmå-
 gan. Offret kan dock försöka stå emot besvärjelsen genom att
 lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Förstärka föremål

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: 3T6 SR;
 Räckvidd: beröring; Initiativ: 6.

Besvärjelsen skapar ett lager av vävd energi kring ett eller
 flera föremål vilket gör att dess BV eller RV temporärt
 förstärks. Besvärjaren kan till exempel förstärka en eller fle-
 ra rustningsdetaljer, ett vapens eller sköldens BV, en dörrs eller
 stolls hållbarhet (BV) med mera. Besvärjaren erhåller SPI-
 poäng ÷ 2 antal poäng som han kan fördela ut hur han vill
 på ett eller flera föremål, dock aldrig högre än SPI antal
 poäng på ett och samma föremål.

Exempel: En besvärjare vars SPI är 15 och som har 30 SPI-
 poäng kan välja att förstärka en rustningsdetalj med RV 15
 eftersom han totalt har 15 poäng att dela ut (SPI-poäng ÷ 2).
 Han kan också välja att förstärka tre föremål med RV 5 eller
 fem föremål med RV 3 och så vidare.

Förtrolla vapen

Typ: havitner; Kostnad: 10; Varaktighet: SPI-poäng SR;
 Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 5.

Besvärjelsen läggs på 1T4 vapen inom räckvidden för be-
 svärjelsen. En hjälpande energi vävs kring vapnet vilket
 ökar alla FV för attacker och pareringar utförda med vapnet
 med +2, ökar vapnets skada med +2. Besvärjelsen går även
 att lägga på sköldar vilket då ökar FV för att parera med
 skölden med +2.

Förälskelse

Typ: havitner; Kostnad: 4;
 Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 dagar; Räckvidd: beröring;
 Speciellt: PSY; Initiativ: 2.

Besvärjaren skickar en våg av manipulativ energi genom en ut-
 vald person som är av neutral natur (inte fientlig mot besvärj-
 aren vid tillfället) genom att beröra denne. Den som förhäxas
 utav besvärjelsen blir genast attraherad eller rentav förälskad
 i en av besvärjaren utvalda personer. Offret kan dock försöka

stå emot detta genom att lyckas med ett GE-slag för grund-
 egenskapen PSY. Utsätts två offer av samma kön för besvärjel-
 sen slås ett GE-slag modifierat med +5 för att undvika.

Förändra föremål

Typ: havitner; Kostnad: 14;
 Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 timmar;
 Räckvidd: beröring; Initiativ: 7.

Besvärjelsen förvandlar ett icke levande föremål vars storlek
 är lika med eller mindre än besvärjarens SPI i dm³ till valfri
 form och material. Föremålet formas helt efter besvärjarens
 tankar och stannar i detta läge lika många timmar som be-
 svärjaren har SPI-poäng delat med 2 (SPI-poäng ÷ 2). Enda
 sättet för någon att se att föremålet inte har sin rätta form
 är genom någon av besvärjelserna *Avläsa magi* och *Syn*. När
 varaktigheten för besvärjelsen passerat återfår föremålet sin
 ursprungliga form.

Glädje

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: 2T6 SR;
 Räckvidd: SPI-poäng meter; Speciellt: PSY - 2; Initiativ: 4.
 Besvärjaren riktar besvärjelsens energier åt två valfria per-
 soner inom räckvidden. De förhäxade glömmar genast alla
 aggressiva tankar och känner sig istället glada och upprym-
 da och blir både skojfriska och skämtsamma med varan-
 dra. Besvärjelsens effekt bryts efter 2T6 SR eller om ett offer
 utsätts för 1 KP i skada. Offren kan dock försöka stå emot
 besvärjelsen genom att lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för
 grundegenskapen PSY.

Gravitationsfär

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: SPI-poäng SR;
 Räckvidd: beröring; Initiativ: 7.

Besvärjelsen skapar en sfär av energi kring en person eller va-
 relse. Varelse som besvärjs får dock högst ha en ST0 som är
 lika med eller lägre än besvärjarens värde i grundegenskapen
 SPI. Sfären gör så att tyngdkraften alltid är densamma för per-
 sonen, oavsett om denne går upp för en vägg eller går uppe i
 ett tak. Tyngdkraften inom sfären pekar alltid nedåt från den
 besvärjdes sett att se det, det vill säga pekar alltid ned mot
 personens fötter. En person kan därför enkelt kliva upp på
 en vägg som om det vore ett golv och sedan fortsätta lika
 lätt ut på taket. Skulle den besvärjde tappa ett föremål inom
 sfären faller den genast till marken, som utgörs av det som
 personen för tillfället har sina fötter förankrade vid. Kastar
 den besvärjde ifrån sig ett föremål så att den kommer utanför
 sfären påverkas föremålet av den normala tyngdkraften.

Hörsel

Typ: havitner; Kostnad: 2; Varaktighet: SPI-poäng SR;
 Räckvidd: beröring; Initiativ: 1.

Besvärjelsen ökar temporärt hörseln hos den förhäxade un-
 der varaktigheten. För att skydda öronen mot oönskade
 ljud fungerar besvärjelsen även som ett filter, vilket dämpar
 alla höga och starka ljud som annars skulle orsaka den med
 förstärkt hörsel skada. Besvärjelsen fungerar därmed även
 för att skydda öronen från plågsamma ljud.

Den besvärjde erhåller +10 på alla GE-slag i grundegen-
 skapen PER för att utröna om han hör något eller inte.

Illusionsflimmer

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 SR; Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 3.

Besvärjaren lägger en mask av energi runt sig själv eller en utvald person eller varelse. Energin gör att den besvärjde för ett ögonblick ser ut att bli osynlig för att lika fort bli synlig igen. Detta gör att personen eller varelsen ser ut att flimra och blir därför mycket svår att fokusera på. Det är näst intill omöjligt att komma ihåg hur den besvärjde såg ut om man bara har sett denne då han flimrar på detta sätt. Möjligtvis kommer man ihåg saker som hårfärg, färg på klädsel och andra attribut som att personen bar på ett svärd, en yxa eller en sköld.

Personer som försöker anfalla den besvärjde erhåller minusmodifikationen -3 på sina attacker genom närstrid och slagsmål och för attacker gjorda med avståndsvapen erhålls minusmodifikationen -5.

Illusionskopia

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 3 SR; Räckvidd: beröring; Initiativ: 6.

Besvärjelsen skapar 1R4 + 1 exakta kopior av den besvärjde som kan vara besvärjaren själv eller en av honom utvald person eller varelse. Det måste dock finnas plats för varje kopia för att den ska kunna skapas. Varje kopia kräver lika mycket utrymme som den besvärjde behöver för att röra sig fritt (1 m² för en normalstor person). För att producera tre kopior måste det således finnas tre fria utrymmen kring den besvärjde. Ett fritt utrymme kan som längst ligga 5 meter från den besvärjde för att kopian ska kunna skapas. Saknas utrymme kan kopian inte skapas. Det står den besvärjde fritt att välja hur många av det framslagna antalet kopior som skapas.

Det är helt omöjligt att utrona vem av kopiorna som är den verkliga personen. Alla kopior rör sig exakt likadant som den besvärjde. Vid attacker utförda av den besvärjde träffar alla kopiorna på samma ställe så det blir omöjligt för den attackerade att förstå vem som utdelade den fysiska attacken. Illusionskopiorna är just illusioner och kan därför inte tillfoga någon skada utan enbart förvirring. En kopia försvinner omedelbart om någon på något sätt tillfogar 1 KP i skada.

Varje SR skiftar original och kopior plats med varandra. Detta sker genom en blixtnabb teleportering av den besvärjde, som inte på något sätt tar skada av förflyttningen utan kan ostört fortsätta med vad han har för sig. Detta gör att eventuella motståndare inte kan avgöra vem som är vem och måste hela tiden chansa på vem som är originalet, även om de precis har lyckats med att träffa den besvärjde.

Impregnera

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI-poäng timmar; Räckvidd: beröring; Initiativ: 1.

Besvärjelsen skapar ett vattentätt skydd på organiska material som till exempel tyg, papper och läder samt täta springor mellan ihopsatta plankor. Den besvärjda ytan blir fullständigt vattentätt, men får inga andra egenskaper, till exempel papperet och tyget är fortfarande lika lätta att riva sönder och skulle förmodligen inte passa bra som tätning av en temporär kanot. Besvärjaren kan impregnera ytor bestående av totalt SPI-poäng ÷ 10 m² genom att röra vid materialen.

Iskast

Typ: havitner; Kostnad: 12; Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 6.

Besvärjelsen skapar en mängd små kulor av hårdaste is i besvärjarens bågiga händer som han sedan kan kasta mot ett utvalt område inom räckvidden. På sin väg mot det utvalda området växer isen i Storlek och ökar samtidigt hastigheten så att de bildar ett regn av knytnävstora isklott vilka närmar sig målet med en hiskelig hastighet. Isklotten ger 5T6+6 i skada på den Totala KP men fördelas ut på alla av varelsens kroppsdelar (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar skyddar som vanligt, vissa kan dock börja brinna (upp till spelledaren att bestämma vilka och om de gör eller ej). Offer som står till hälften innanför och till hälften utanför det affekterade området erhåller halverad skada på den Totala KP samt i berörda kroppsdelar.

Jordstöt

Typ: havitner; Kostnad: 12; Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 6.

Med besvärjelsen *Jordstöt* får besvärjaren ett område inom räckvidden att skaka till mycket häftigt en gång. Det drabbade området är 1R6+6 meter i diameter. Alla föremål som inte är fast förankrade i marken välter eller rasar. Varelser vars STO är mindre än 20 faller omedelbart omkull. Varelser med STO mindre än 40 men högre än 20 måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SMI delat med två (SMI ÷ 2) för att inte falla omkull. Skulle besvärjelsen användas i underjorden är det 20% risk (1-5 på 1R20) att ett ras förorsakas. Effekterna av detta ras får spelledaren själv bedöma men generellt sett kan man säga att ju mer negativt differensvärdet är (5 - tärningsresultatet), desto värre blir raset. Fast förankrade föremål såsom träd och byggnader påverkas inte i någon större utsträckning av skallet.

Jordväg

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 minuter; Räckvidd: beröring; Initiativ: 8.

Besvärjelsen skapar en hinna av energi kring besvärjaren eller en av honom utvald person eller varelse. Energin som vävs gör det möjligt för den förhåxade att röra sig genom alla former av jord. Den förhåxade rör sig genom jorden med en hastighet som är lika med sin förflyttningsförmåga delat på fyra (förflyttningsförmåga ÷ 4). Eftersom hinnan av energi omgärdar den förhåxades kropp medför detta att han kan ta med sig utrustning och föremål som han bär in till kroppen (dock inte en stor ryggsäck).

Varje SR bestämmer den förhåxade i vilken riktning han vill röra sig åt genom att koncentrera sig på detta. Skulle hans koncentration av någon anledning störas eller avbrytas börjar han sakta sjunka genom jorden med en hastighet av en meter per stridsrunda.

Järnhud

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 4 SR; Räckvidd: beröring; Initiativ: 4.

Besvärjelsen förändrar huden hos en varelse så att den får samma hållfasthet som om den vore smidd i järn. Huden

blir, förutom hård, både blank och slät och skulle lätt kunna tas för att vara ren metall. Järnhuden ger den förhåxade ett naturligt sv på 6 vilket adderas till dennes redan befintliga skydd. Trots den hårda huden så kan den besvärjde röra sig som normalt och väger fortfarande lika mycket som innan och lider därför inte något av besvärjelsen.

Kamouflage

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI-poäng minuter; Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjelsen skapar ett naturligt kamouflage runt omkring den besvärjde. Den som letar efter den besvärjde måste lyckas med ett mycket svårt (-3) färdighetsslag för färdigheten Finna dolda ting för att uppträcka denne. Magin får personen eller varelsen samt dennes utrustning att helt smälta in i omgivningen. Beroende av vilken omgivning det rör sig om ser kamouflaget olika ut från plats till plats. Står den besvärjde till exempel intill en mur kan han se ut att vara en buske eller kanske en utformning av själva muren, står han i en skogsglänta kan han få utseendet av ett träd, en sten eller en buske. Självklart ändras inte personens fysiska utseende utan det är vitner kring den besvärjde som får utseendet av kamouflaget. Den besvärjde måste stå helt stilla för att besvärjelsen ska fungera och om han står helt stilla kan han inte upptäckas av andra på något naturligt sätt. Besvärjelsen bryts och upphör så fort personen gör något annat än att stå still och vara tyst, eller då någon helt enkelt stöter mot den besvärjde.

Kamplust

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: Varierar; Räckvidd: SPI-poäng meter; Speciellt: PSY - 3; Initiativ: 6. Besvärjaren har två val vad det gäller besvärjelsen *Kamplust*. Antingen lägger han den på en person som inte är villig att ta emot besvärjelsen eller så lägger han den på en som är villig. Den som ofrivilligt utsätts för besvärjelsen kan undvika effekten av den genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas motståndslaget uppfylls den förhåxade av en oerhörd stridslust och hat mot en av besvärjaren utvald person eller varelse. Den förhåxades raseri och ilska varar i 2T6 SR och upphör tvärt när dessa är över.

Den som frivilligt utsätts för besvärjelsen eldar upp sig så mycket inför en strid att han försätts i ett rent ursinne, bärsärk, där bara de primitiva instinkterna styr hans handlingar. Kamplusten är aktiv i 4T6 SR eller tills alla fiender är döda. Att träda ur kamplusten medan den fortfarande är aktiv kräver ett lyckat svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY. Är kamplusten fortfarande aktiv då inga fiender längre finns i närheten riskerar han att anfälla vänner eller allierade. För att undvika att attackera sina allierade måste den besvärjde lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas GE-slaget attackerar han ett slumpvis valt offer.

Övriga effekter av besvärjelsen *Kamplust* hos den som frivilligt utsätts för den beskrivs nedan:

- Den besvärjde behöver inte slå på skräcktabellen.
- Den besvärjde får en extra attack där FV för attacken är lika med värdet på besvärjarens grundegenskap SPI.
- Den besvärjde förlorar i sin frenesi alla sina pareringar.
- Den besvärjde utdelar 1T6 i extra skadebonus.

Karta

Typ: havitner; Kostnad: 6;
Varaktighet: SPI-poäng ÷ 4 minuter;
Räckvidd: SPI-poäng ÷ 4 meter; Initiativ: 3.

Besvärjelsen gör att besvärjaren kan sträcka ut sitt medvetande och omedelbart få en bild av hur den närmaste omgivningen ser ut. Besvärjelsen ger inte besvärjaren några knivskarpa bilder utan ger endast en liten känsla av hur omgivningen ser ut. Han kan inte se några detaljer som till exempel dörrar eller möbler utan får olika känslor som till exempel beskriver ett vattendrag, en sjö, en passage, ett öppet område, en bebyggelse, håligheter, rum, stora växtsamlingar som buskage eller skog.

Exempel: En besvärjare med 30 SPI-poäng som står i en skog kan upptäcka en stig eller en byggnad som ligger inom radien 7,5 m, han kan även känna hur många rum huset har och hur det är planerat om han koncentrerar sig på det (om det står inom radien). Han vet däremot inte vad som finns i huset eller om det befinner sig någon på stigen. Skulle han befinna sig i ett grottsystem så skulle han kunna känna av håligheter, passager, klyftor eller gångar inom området men inte vad som finns i dessa. Han kan känna av att det ligger en stor grotta på andra sidan grottväggen, bara några meter bort. Men eftersom räckvidden inte räcker så långt så känner han inte av var ingången till grottan ligger, utan känner bara av 7,5 meter åt vardera hållet i den gång han befinner sig.

Knackning

Typ: havitner; Kostnad: 2;
Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 1.

Besvärjaren kan skapa en plötslig knackning som tycks härstamma från en dörr, port eller något liknande i omgivningen. Besvärjaren själv kan bestämma hur knackningen ska låta, vilken takt och hur många slag den ska innehålla (typ fyra-fem knackningar i olika takter och tempo). Han får även avgöra hur hårt knackningen ska låta, från en liten frökenknackning till en jättes bankande eller så kan han låta dörren återskapa den senaste knackningen som gjordes på dörren.

Kontrollera djur

Typ: havitner; Kostnad: 10;
Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 minuter;
Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 5.

Besvärjaren kan genom besvärjelsen kontrollera och styra ointelligenta djur av olika slag till en sammanlagd Storlek av 35. Besvärjaren kan styra djuren fullständigt, även in i strid. Han kan själv inte göra något annat än att koncentrera sig på djuren. Kontrollen bryts så fort en varelse kommer utanför besvärjelsens räckvidd, förlorar 1 KP eller om besvärjaren tappar koncentrationen.

Kontrollera lägre odöd

Typ: havitner; Kostnad: 14;
Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 minuter;
Räckvidd: SPI-poäng meter;
Speciellt: SPI mot SPI-poäng; Initiativ: 7.

Besvärjelsen gör det möjligt för besvärjaren att ta kontroll över en eller flera odöda (KP < 30) som till exempel skelett och lykt-

gubbar (inga demoner). För att ta kontrollen över en odöd måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den odödes *SP1* med sin egen *SP1*-poäng.

Besvärjaren kan ta kontroll över hur många lägre odöda som helst inom räckvidden för besvärjelsen men får en minusmodifikation på -3 för varje extra odöd utöver den första som ska kontrolleras. Så fort besvärjaren misslyckas med att ta kontrollen över en odöd kan han inte fortsätta att försöka fånga andra odöda. De han redan fångat med besvärjelsen är dock fortfarande under hans kontroll. Besvärjelsen varar så länge besvärjaren koncentrerar sig på den eller tills det att varaktigheten gått ut.

Exempel: En besvärjare som vill kontrollera fyra skelett måste för att lyckas med detta övervinna det första skelettets *SP1* med sin egna *SP1*-poäng på motståndstabellen, nästa skelett får han en minusmodifikation på -3, nästa -6 och det sista -9. Besvärjaren har 26 *SP1*-poäng och skeletten har *SP1* 21. För att ta kontrollen över det första skelettet måste besvärjaren därmed slå under eller lika med 12, under eller lika med 9 för det andra, under eller lika med 6 för det tredje och under eller lika med 3 för det fjärde. Det visar sig att besvärjaren lyckas med de två första skeletten och misslyckas med det tredje. Detta medför att han inte kan försöka ta kontrollen över det fjärde utan får nöja sig med de två han redan kontrollerar.

Kontrollera odöd

Typ: havitner; Kostnad: 16;

Varaktighet: *SP1*-poäng ÷ 2 minuter;

Räckvidd: *SP1*-poäng ÷ 2 m;

Speciellt: *SP1* mot *SP1*-poäng; Initiativ: 9.

Besvärjelsen gör det möjligt för besvärjaren att ta kontroll över en eller flera odöda (*KP* < 50) som till exempel diser och draugar (inga demoner). För att ta kontrollen över en odöd måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den odödes *SP1* med sin egen *SP1*-poäng.

Besvärjaren kan ta kontroll över hur många odöda som helst inom räckvidden för besvärjelsen men får en minusmodifikation på -5 för varje extra odöd utöver den första som ska kontrolleras. Så fort besvärjaren misslyckas med att ta kontrollen över en odöd kan han inte fortsätta att försöka fånga andra odöda. De han redan fångat med besvärjelsen är dock fortfarande under hans kontroll. Besvärjelsen varar så länge besvärjaren koncentrerar sig på den eller tills det att varaktigheten gått ut.

Exempel: En besvärjare som vill kontrollera två draugar måste för att lyckas med detta övervinna den första draugens *SP1* med sin egna *SP1*-poäng på motståndstabellen och för den nästa draugen får han en minusmodifikation på -5. Besvärjaren har 35 *SP1*-poäng och draugarna har *SP1* 33. För att ta kontrollen över den första draugen måste besvärjaren därmed slå under eller lika med 10 och för den andra under eller lika med 5.

En besvärjare som lägger besvärjelsen *Kontrollera odöd* på lägre odöda (*KP* < 30) har minusmodifikationen -1 på sina motståndsslag istället för -3 och varaktigheten ökad till *SP1*-poäng minuter.

Kontrollera varelse

Typ: havitner; Kostnad: 14;

Varaktighet: *SP1*-poäng ÷ 2 minuter;

Räckvidd: *SP1*-poäng ÷ 2 meter;

Speciellt: *PSY* - 5; Initiativ: 7.

Besvärjaren kan genom magin som vävs kontrollera och styra en intelligent hominid varelse (inte djur). Offret kan dock försöka stå emot besvärjelsen genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) *GE*-slag för grundegenskapen *PSY*.

En förhäxad varelse lyder blint allt som besvärjaren uppmanar honom till att göra. Offret kan utföra alla tänkbara handlingar som det normalt kan göra, till exempel ligga, springa, blunda, skrika, gå, öppna dörrar och så vidare. Det går dock inte att styra offret till att begå handlingar som ligger extremt långt bort från vad dennes karaktär skulle kunna tänka sig att göra. Det går till exempel inte få en person att mörda någon oskyldig om inte personen tidigare i sitt liv varit kapabel till att göra just detta. Det går heller inte att få en person att utföra självständiga handlingar där varelsen tänker själv och det går heller inte att få personen att begå självmord. Räckvidden gäller endast vid själva besvärjandet vilket medför att besvärjaren kan sända i väg sitt offer långt utanför räckvidden och fortfarande ha kontroll över denne.

Kroppsvärme

Typ: havitner; Kostnad: 6;

Varaktighet: *SP1*-poäng ÷ 3 timmar;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjaren väver ett lager av vitner kring sig själv eller en kring en utvald person eller varelse. Den förhäxade har alltid rätt kroppstemperatur under besvärjelsens varaktighet. Detta helt oberoende av den yttre temperaturen eller vad han har för kläder på sig. Besvärjelsen skyddar inte mot magiskt förorsakade temperaturer, heller inte mot effekterna som uppstår om den förhäxade till exempel skulle stå mitt i en eldsvåda, eller intill en hrimturse.

Kyla

Typ: havitner; Kostnad: 8;

Varaktighet: *SP1*-poäng ÷ 3 timmar;

Räckvidd: *SP1*-poäng ÷ 4 meter; Initiativ: 4.

Besvärjaren får temperaturen inom räckvidden att omedelbart sjunka med minus trettio grader (-30°C). Besvärjaren får själv välja till vilken temperatur han ska ändra omgivningen. Beroende av var besvärjelsen frammanas kan varaktigheten för besvärjelsen vara lite olika, som lägst dock *SP1*-poäng delat med tre timmar (*SP1*-poäng ÷ 3). Läggs den till exempel i ett någorlunda isolerat rum dubblas varaktigheten.

Känna fiendskap

Typ: havitner; Kostnad: 4;

Räckvidd: *SP1*-poäng ÷ 2 meter; Initiativ: 2.

Besvärjelsen gör att besvärjaren kan känna av samtliga personer och varelser som befinner sig inom räckvidden för att undersöka om någon av dem är fientligt inställd mot honom. Besvärjaren känner dock inte vilka avsikter dessa har eller vem det är (om det inte bara rör sig om en person eller varelse inom området) utan kan bara känna att det är någon inom räckvidden som vill honom ont.

Känna material

Typ: havitner; Kostnad: 2; Räckvidd: beröring; Initiativ: 1. Besvärjaren kan identifiera alla döda (ej organiska) material, till exempel metaller och ädelstenar. Han kan däremot inte värdera materialet eller finna magiska egenskaper hos det. En besvärjare som finner ett föremål och lägger besvärjelsen på det får veta vilka ämnen det är gjort av och vilka mängder som finns av varje ämne i föremålet.

Köldskydd

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SP1-poäng ÷ 2 timmar; Räckvidd: beröring; Initiativ: 4. Besvärjelsen skyddar tre varelser eller personer mot naturlig kyla. Den förhågade påverkas inte av naturlig kyla på något sätt. All utrustning han bär på kroppen är också skyddad.

Köldstråle

Typ: havitner; Kostnad: 6; Räckvidd: SP1-poäng meter; Speciellt: FYS; Initiativ: 3. Besvärjaren avfyrar en köldstråle från sin hand som kan riktas mot en varelse inom räckvidden. Varelsen som träffas av den enorma kylan måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen FYS för att stå emot något av den köldchock som uppstår. Tärningsslaget modifieras till varelsens fördel av absorberingen hos dess naturliga skydd som till exempel päls eller späck, samt vilka kläder den bär. Vid ett lyckat GE-slag erhåller offret endast modifikation -3 på allt denne företar sig under 2T4 SR. Vid ett misslyckande däremot blir offret paralyserad av köldchocken och kommer inte att kunna göra något annat än att stå och skaka i 2T4 SR. Varelser som kommer från ett extremt kallt klimat, till exempel istroll och hrimtursar är immuna mot besvärjelsen.

Laddning

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: SP1-poäng ÷ 2 dagar; Räckvidd: beröring; Tid: 5 minuter/5 SP1-poäng. Ritualen gör det möjligt för besvärjaren att lagra sina SP1-poäng i ett magiskt föremål, ungefär på samma sätt som man förvarar vatten i en hink. Besvärjaren tar vitner från sin egna spirituella källa och överför dessa till föremålet. Han kan välja att överföra hur många SP1-poäng som helst. Besvärjaren återvinner sedan sin SP1-poäng på vanligt sätt, precis som om han kastar en besvärjelse. När ett föremål är laddat kan besvärjaren använda föremålet som kraftkälla. Vill en besvärjare till exempel lagra 50 SP1-poäng kostar det honom också 50 SP1-poäng.

Den temporära SP1-poängen som besvärjaren överför till ett föremål stannar i föremålet i SP1-poäng ÷ 2 dagar och det är endast han som kan använda dem vid kanalisering av olika besvärjelser. Det går bara att ladda ett föremål med ett visst antal SP1-poäng åt gången (bestäms vid tillfället då besvärjaren lägger besvärjelsen). Det går därför inte att fylla på föremålet med ytterligare SP1-poäng då det redan är laddat, utan alla SP1-poängen måste förbrukas innan föremålet fylls på igen. Föremålet är slutkört när alla SP1-poängen är förbrukade eller att varaktigheten har gått ur och en

ny laddning måste läggas för att kunna använda föremålet som kraftkälla igen.

Besvärjaren kan välja att dra SP1-poäng från antingen sig själv, från laddningen eller från båda samtidigt.

Larm

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SP1-poäng ÷ 4 dygn; Räckvidd: beröring; Initiativ: 4. Besvärjaren väver en delikat väv av vitner kring ett föremål. Störs väven på något sätt utlöses ett larm som besvärjaren har byggt in i väven. Besvärjelsen läggs på ett föremål tillsammans med ett villkor. När sedan detta villkor uppfylls känner besvärjaren av detta. Villkoret som besvärjaren lägger på föremålet måste vara exakt definierat och baserat på fysiska händelser som inträffar inom SP1-poäng ÷ 4 meter från det föremål som besvärjelsen lades på. När villkoret uppfylls får besvärjaren omedelbart veta detta, oavsett hur långt bort han befinner sig. Besvärjaren kan välja mellan att låta ett väldigt högt, skrämigt missljud ljuda från den besvärjade punkten, vilket får alla inom räckvidden (SP1-poäng meter) att få -5 i två dygn på alla GE-slag för grundegenskapen PER då de ska lyssna efter något. Besvärjaren kan även låta larmet vara obemärkt för dem som uppfyllde villkoret som utlöste det.

Exempel på tillåtna villkor: om en varelse av viss art kommer inom räckvidden, om en viss person kommer inom räckvidden, om någon flyttar eller rör föremålet.

Ljus

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SP1-poäng minuter; Räckvidd: SP1-poäng ÷ 4 meter; Initiativ: 3. Besvärjelsen får en punkt att bli självlysande och utstråla ljus. Allt inom besvärjelsens räckvidd, med den besvärjade punkten som mittpunkt, lyser upp som om det vore dag. Ljuset som bildas är starkt som dagsljus men bländar inte, även om man tittar direkt på den besvärjade punkten. Flyttas föremålet eller personen på vilken den besvärjade punkten finns, flyttas även sfären av dagsljus. Besvärjaren kan när som helst välja att bryta varaktigheten för besvärjelsen som då släcker ljuset.

Skulle besvärjelsen Mörker läggas på ett område som besvärjats av besvärjelsen Ljus neutraliserar besvärjelserna varandra där deras effekter överlappar. Annars krävs en *Skingra havitner* för att ta bort ljuset.

Luftfärd

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: SP1-poäng ÷ 2 minuter; Räckvidd: beröring; Initiativ: 8. Den besvärjade skapar en väv av energi som upphäver tyngdkraften omkring sig själv eller en utvald person eller varelse. Den besvärjade kan därför förflytta sig fritt genom luften med en förflyttning på 3 m/sr. Magin orkar lyfta en person eller varelse vars vikt är under eller lika med besvärjarens SP1-poäng × 2 kg. En person som väger under den gräns som besvärjaren klarar av att besvärja kan därför bära med sig differensen mellan sin egen vikt och besvärjarens gräns, som extra vikt.

Luftsköld

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 2 SR; Räckvidd: beröring; Initiativ: 7.

Besvärjaren formar vitner som finns i luften och pressar samman den till en sköld av komprimerad luft kring den besvärjde. Luftskölden som bildas fungerar som en rustning med RV 5. Skölden ligger som en hinna kring den besvärjde och innesluter även föremål som bärs av den besvärjde som till exempel ryggsäck eller väska, så länge de sitter tätt mot kroppen. Den komprimerade luften stöter bort allt som inte är en del av personen eller som personen håller i. Mindre lösa föremål som kommer i kontakt med luftskölden stöts därför bort om den besvärjde kommer för nära.

Luftstråle

Typ: havitner; Kostnad: 2; Varaktighet: FYS \div 2 SR; Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 4 meter; Initiativ: 1.

Besvärjaren blåser iväg en kraftig luftstråle med munnen. Luftstrålen blåser bort allt skräp, damm, insekter och små föremål eller varelser (upp till 1 kg) som ligger i dess väg. Besvärjaren kan blåsa i FYS \div 2 SR och på så sätt rengöra ett mindre område från skräp. Det går även att släcka mindre eldar, typ facklor och små eldstäder, inom räckvidden.

Lungfilter

Typ: havitner; Kostnad: 4; Varaktighet: $SP1$ -poäng minuter; Räckvidd: beröring; Initiativ: 2.

Besvärjelsen skapar ett filter kring besvärjarens eller en av honom utvald persons mun och näsa, vilket filtrerar luften han andas. Den besvärjde kan med hjälp av ett lungfilter andas i alla miljöer som innehåller tillräckligt med syre i luften för att hålla honom vid liv, oavsett vilka gaser, sporer eller partiklar som finns i luften.

Lyft

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: $SP1$ -poäng SR; Räckvidd: $SP1$ -poäng meter; Speciellt: PSY - 5; Initiativ: 7. Besvärjaren skapar en väv av energi omkring ett föremål eller varelse som gör denne eller det viktlos. Besvärjaren kan sedan förflytta det besvärjda föremålet eller varelsen med sin vilja fritt genom luften med en förflyttning på 1 m/SR. Magin orkar lyfta en person, varelse eller föremål vars vikt är under eller lika med besvärjarens $SP1$ -poäng \times 2 kg. Personer eller varelser med INT högre än 8 kan stå emot besvärjelsen (om de vill) genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY .

Låga

Typ: havitner; Kostnad: 2; Varaktighet: $SP1$ -poäng minuter; Räckvidd: personlig; Initiativ: 1.

Besvärjaren får en liten låga att slå upp i sin hand vars styrka motsvarar skenet från ett större ljus. Lågan kan antända brännbara material, precis som vilken eldslåga som helst, men skadar inte besvärjaren.

Besvärjaren kan om han vill lägga ifrån sig lågan försiktigt, till exempel lägga ner den i en vedstapel för att antända den, han kan däremot inte kasta eller slänga iväg lågan. En låga som besvärjaren har lagt ifrån sig lever en-

dast i $SP1$ \div 2 SR varefter den försvinner. Besvärjaren kan dock välja att plocka upp lågan igen, då den fortsätter att leva den tid av varaktigheten som är kvar. Det finns ingen gräns för hur många gånger han kan lägga ifrån sig lågan utan eldslågan lever i $SP1$ -poäng minuter om den inte dör då den befinner sig ifrån besvärjaren.

Långsamhet

Typ: havitner; Kostnad: 8;

Varaktighet: $SP1$ -poäng SR; Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 2 meter; Speciellt: PSY - 2; Initiativ: 4.

Besvärjelsen skapar en hindrande energi som lägger sig kring en av besvärjaren utvalda offer. Den hindrande energin gör att offret förlorar sin rörlighet, vilket medför att alla $SM1$ -baserade färdigheter (inklusive FV för attacker och pareringar) och förflyttningsförmågan sänks till hälften under varaktigheten (FV \div 2, samt förflyttning \div 2). Offret kan dock försöka stå emot besvärjelsen genom att lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY .

Läderhud

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 4 SR; Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjelsen förändrar huden hos en varelse så att den får samma hårdhet som om den vore av härdat läder. Huden blir, förutom hårdare, både läderartad och antar en brunaktig färg och skulle lätt kunna tas för att vara läder. Läderhuden ger den förhåxade ett naturligt RV på 3 vilket adderas till dennes redan befintliga skydd. Trots den hårda huden så kan den besvärjde röra sig som normalt och väger fortfarande lika mycket som innan och lider därför inte något av besvärjelsen.

Magisk syn

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: $SP1$ -poäng SR; Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 3 meter; Initiativ: 4.

Besvärjelsen gör så att den besvärjde får förmågan att se föremål och varelser som naturligt har förmågan att vara osynliga. Även föremål eller varelser som har blivit osynliga på grund av besvärjelser framträder inför den besvärjde som om de inte blivit besvärjda.

Besvärjelsen ger samtidigt den besvärjde immunitet under varaktigheten mot de besvärjelser som försämrar synförmågan som till exempel effekten från besvärjelserna *Blindhet* och *Blända*. Besvärjelsen går även att använda för att ta bort effekten från sådana besvärjelser hos personer eller varelser som blivit utsatta för dem.

Maktaura

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: $SP1$ -poäng minuter; Räckvidd: beröring; Speciellt: INT - 2; Initiativ: 4.

Besvärjelsen skapar en kraftaura av vitner som utstrålar makt, auktoritet och härlighet, vilken den besvärjde kan väva runt sig själv eller någon annan utvald person eller varelse. Personer eller varelser som ser på den besvärjde måste genast slå ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen INT . Misslyckas GE-slaget tycker personen eller varelsen genast att den besvärjde verkar imponerande och mäktig och lyder dennes ord och önskingar. Ett lyckat GE-slag medför att

personen eller varelsen ser igenom maktauran och ser den besvärjde som den han är.

När varaktigheten för besvärjelsen är över ser alla som blivit förhäxade av besvärjelsen personen som den han är.

Markering

Typ: havitner; Kostnad: 12;

Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 dagar;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 6.

Besvärjelsen skapar ett litet svart moln som ständigt svävar på himlen ovanför den utvalda varelsen. Besvärjaren måste vara inom räckvidden och se offret tydligt för att kunna lägga besvärjelsen. Molnet är klart urskiljbart på upp till en mils avstånd i klart väder. På så sätt kan besvärjaren eller andra med en exakthet på några hundra meter avgöra var den markerade befinner sig. Lägg märke till att räckvidden i besvärjelsen *Markering* endast visar inom vilket område besvärjelsen kan kastas. Själva molnet följer sedan den markerade till världens ände om så skulle behövas.

Minne

Typ: havitner; Kostnad: 4;

Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 minuter;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 2.

Den besvärjde får med hjälp av besvärjelsen förmågan att minnas allt som har hänt under honom under de senaste dagarna (besvärjarens SPI-poäng) in i minsta detalj. Besvärjelsen återställer även alla minnesförluster som skett de senaste SPI (besvärjarens SPI) antal dagarna, men inverkar inte på den besvärjdes inlärningsförmåga.

Minska

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 4 SR;

Räckvidd: SPI-poäng ÷ 4 meter; Speciellt: PSY - 5; Initiativ: 8.

Besvärjelsen minskar en av grundegenskaperna STV, FYS, KAR eller SMI hos den besvärjde med 2T4 poäng under varaktigheten. Besvärjaren kan själv välja vilken grundegenskap som offret tvingas sänka. Tänk på att minskningen affekterar saker som berörs av att grundegenskaperna ändras, som till exempel KP och färdigheter baserade på grundegenskapen.

Offret kan dock undvika grundegenskapsminskningen genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Mod

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI-poäng minuter;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjelsen ingjuter mod hos den besvärjde som på grund av sitt stora mod slipper slå några slag på skräcktabellen eller misströsta under besvärjelsens varaktighet. Besvärjelsen neutraliserar all tvivel och fruktan eller andra humör som hindrar personen negativt.

Besvärjaren kan besvärja två varelser, sig själv inräknad.

Molnkontroll

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SPI-poäng timmar;

Räckvidd: SPI-poäng × 10 m; Initiativ: 3.

Besvärjaren kan genom att styra energierna i ett moln att ge ifrån sig ett tätt regn under besvärjelsens varaktighet. Han

kan också få ett redan regnande moln att sluta regna. Skulle besvärjaren och molnet som han förhäxat befinna sig i kallare delar börjar det istället snöa eller upphör med att snöa. Besvärjaren kan styra molnet så att det rör sig i en viss riktning eller få det att stå helt stilla. Skulle besvärjaren försöka påverka ett moln som redan är förhäxat med besvärjelsen *Molnkontroll* måste han utkämpa en SPI-poängstrid på motståndstabellen mot den besvärjare som manade fram den första besvärjelsen.

Mörker

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI-poäng minuter;

Räckvidd: SPI-poäng ÷ 4 meter; Initiativ: 3.

Besvärjelsen får en punkt att bli svart och svälja allt ljus. Allt inom besvärjelsens räckvidd, med den besvärjda punkten som mittpunkt, blir genast kolsvart. Inom detta område kan ingen se något, inte ens varelser som naturligt har mörker- eller nattsyn, däremot kan en person eller varelse som är besvärjd med besvärjelsen *Mörkersyn* se som normalt. Eventuella ljuskällors ljus sväljs av mörkret och kan därför inte bidra med något ljus. Facklor och liknande ljuskällor som brinner slutar dock inte att brinna utan det är bara det alstrade ljuset som kvävs.

Flyttas föremålet eller personen på vilken den besvärjda punkten finns flyttas även sfären av mörker. Besvärjaren kan när som helst välja att bryta varaktigheten för besvärjelsen, då mörkret omedelbart försvinner.

Skulle besvärjelsen *Ljus* läggas på ett område som besvärjts av besvärjelsen *Mörker* neutraliserar besvärjelseerna varandra där deras effekter överlappar. Annars krävs en *Skingra havitner* för att ta bort mörkret.

Mörkerskydd

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI-poäng SR;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Den besvärjde smälter samman med mörkret och kan röra sig osedd i detta. Inte ens en varelse med mörkersyn kan se honom, däremot kan en person som är besvärjd med besvärjelsen *Magisk syn* se honom. Effekten bryts genast om den besvärjde kommer inom tre meter från en ljuskälla.

Mörkersyn

Typ: havitner; Kostnad: 10;

Varaktighet: SPI-poäng minuter;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 5.

Besvärjelsen gör det möjligt för den besvärjde att se som om det vore dag, oavsett hur mörkt det är. Den besvärjde ser rakt igenom dimma, rök och liknande nedsättande förhållande och gör därmed besvärjelsen verkbar även under ljusa förhållanden.

Besvärjaren kan besvärja två varelser, sig själv inräknad.

Nedkalla åskvigg

Typ: havitner; Kostnad: 16;

Räckvidd: SPI-poäng × 3 meter; Initiativ: 8.

Besvärjelsen samlar den elektriska energin kring och i ett regnmoln (från vilket det regnar) och skapar på så sätt ett åskmoln av regnmolnet. Från det besvärjda molnet kan besvärjaren sedan nedkalla en åskvigg som vållar 6T6 i skada



och rikta den mot ett valfritt mål inom räckvidden. Skadan fördelas ut på alla av varelsens kroppsdelar (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar av tyg, läder eller andra icke strömförande material skyddar som vanligt, medan övriga rustningar inte skyddar något alls.

Neutralisera gift

Typ: havitner; **Kostnad:** 14; **Räckvidd:** beröring; **Initiativ:** 7. Besvärjelsen filtrerar bort alla farliga och ohälsosamma ämnen som en varelse av någon anledning fått i sig och återställer den knivskarpa balans som råder i kroppen. Besvärjelsen läker dock inga skador som giftet redan har tillfogat varelsen.

Obemärkt

Typ: havitner; **Kostnad:** 12; **Varaktighet:** SPI-poäng ÷ 2 minuter; **Räckvidd:** SPI-poäng meter; **Speciellt:** PER - 3; **Initiativ:** 4. Besvärjelsen skapar en stor sfär av energi med den besvärjade som centrum. Energin gör att alla varelser som befinner sig inom sfären och som misslyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PER inte kan uppfatta den besvärjade med hjälp av syn, hörsel eller luktsinne. En varelse kan däremot uppfatta den besvärjade med hjälp av känselsinnet, och om så är fallet bryts förhållningen och den besvärjade blir med ens synlig för varelsen som kom i kontakt med den besvärjade. Övriga varelser inom sfären är dock fortfarande helt ovetande om den besvärjade. Den besvärjade går även att uppträcka genom besvärjelsen *Magisk syn*.

Skulle en varelse som vid ett tillfälle befinner sig utanför sfären, och som då har sett den besvärjade, plötsligt hamna innanför påverkas även den av besvärjelsen. Varelsen behöver dock bara lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PER för att avslöja magin. Misslyckas han däremot med sitt GE-slag försvinner den besvärjade plötsligt ur dennes syn-, hörsel- och luktfält.

Orientering

Typ: havitner; **Kostnad:** 4; **Varaktighet:** SPI-poäng timmar; **Räckvidd:** beröring; **Initiativ:** 2. Besvärjelsen gör att den besvärjade inte kan förlora orienteringen under varaktigheten. Den besvärjade har helt klart för sig i vilka riktningar de fyra vädersträcken finns. Han känner även vilket djup eller vilken höjd som han befinner sig på.

Orädd

Typ: havitner; **Kostnad:** 12; **Varaktighet:** SPI-poäng minuter; **Räckvidd:** beröring; **Initiativ:** 6. Besvärjelsen gör att den besvärjade helt saknar rädsla och slipper på grund av detta slå några slag på skräcktabellen eller misströsta under besvärjelsens varaktighet. Den orädda erhåller tack vare att han inte räds att misslyckas även +2 på alla sina färdighetsslag. En person som blivit skrämde eller besvärjad av havitnerbesvärjelser eller böner med lägre nivå än Utövare och som på något sätt medför rädsla blir genast normal igen. Besvärjaren kan besvärja två personer eller varelser med magin.

Orörlighet

Typ: havitner; **Kostnad:** 16; **Varaktighet:** 376 SR; **Räckvidd:** SPI-poäng meter; **Speciellt:** PSY - 3; **Initiativ:** 8. Besvärjelsen skapar en hindrande energi som lägger sig likt en hinna kring en av besvärjaren utvalda offer. Den hindrande energin försätter offret i en form av dvala, vilket medför att det inte kan röra sig. Besvärjelsen kan bara brytas om besvärjaren vill släppa offret ur hans våld, om varelsen utsätts för våld (1 KP i skada) eller då varaktigheten går ut. Offret kan dock försöka stå emot besvärjelsen genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Ett offer som befinner sig i detta tillstånd kan dock fortfarande göra motstånd mot besvärjelser (GE-slag och slag på motståndstabellen).

Paralysera

Typ: havitner; **Kostnad:** 8; **Varaktighet:** SPI-poäng SR; **Räckvidd:** SPI-poäng meter; **Speciellt:** PSY - 2; **Initiativ:** 4. Besvärjaren kan rikta magin mot en varelse inom räckvidden. Den som förhäxas av besvärjelsen blir helt paralyserad. Paralyseringen kan bara brytas om besvärjaren vill släppa offret ur hans våld, om varelsen utsätts för våld (1 KP i skada) eller då varaktigheten går ut. Offret kan undvika att bli förhäxad genom att lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Pyssling

Typ: havitner; **Kostnad:** 16; **Varaktighet:** SPI-poäng SR; **Räckvidd:** personlig; **Tid:** 10 minuter. Besvärjelsen skapar ett hölje av energi som gör att den besvärjade för några få ögonblick kan krympa ihop till en tiondel av sin riktiga längd. Även föremål och utrustning som besvärjaren bär med sig intill kroppen vid tillfället för ritualen affekteras av besvärjelsen. Den besvärjade kan när som helst välja att återgå till sin riktiga storlek. När varaktigheten tagit slut förvandlas den besvärjade automatiskt tillbaka till sin forna storlek, oavsett var han befinner sig för tillfället.

Raseri

Typ: havitner; **Kostnad:** 6; **Varaktighet:** 176 SR; **Räckvidd:** SPI-poäng meter; **Speciellt:** PSY; **Initiativ:** 3. Besvärjaren riktar energier fyllda av hat och aggression mot en valfri person inom räckvidden. Den förhäxade fylls omedelbart av ett våldsamt raseri och går bärsärk. Bäsärken anfaller genast den närmaste person eller varelse som den ser, dock inte besvärjaren. Finns det inte någon att anfalla i närheten går han lös på föremål eller något annat. Besvärjelsens effekt bryts efter 176 SR. Offret kan dock försöka stå emot raseriet genom att lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY.

Rena

Typ: havitner; **Kostnad:** 6; **Räckvidd:** beröring; **Initiativ:** 3. Besvärjelsen filtrerar bort alla farliga och ohälsosamma ämnen som finns i en vätska, luft eller mat. Besvärjelsen renar SPI-poäng ÷ 4 liter (luft eller vätska) eller kilon (mat) från alla farliga ämnen, vilket medför att luften går att andas, vätskan att dricka och maten att äta.

Reptrick

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: $SP1$ -poäng \times 2 SR;
Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 2 meter; Initiativ: 3.

Besvärjaren får ett rep (eller en del av ett rep), vilken kan vara som längst $SP1$ -poäng \div 2 meter, att resa sig lodrätt från marken, detta med en hastighet av en m/SR. Han kan även besvärja en repstege vars längd som längst kan vara $SP1$ -poäng \div 4 meter eftersom han då måste besvärja två rep eller delar på ett rep. Repet som besvärjs står helt stabilt utan att behöva något stöd och blir lika hård och styv som hårdaste järnek och blir därmed ett utmärkt klätterredskap.

Repvax

Typ: havitner; Kostnad: 4; Varaktighet: $SP1$ -poäng SR;
Räckvidd: beröring; Initiativ: 2.

Besvärjelsen förlänger ett rep, utan att det för den delen blir tunnare eller på annat sätt försvagat. Besvärjelsen ökar repets längd med 276 meter och kan läggas flera gånger på ett och samma rep för att förlänga det ytterliggare. Efter $SP1$ -poäng SR börjar repet sakta att krympa med hastigheten 1 meter/SR för att tillslut återgå till sin forna längd.

Rost

Typ: havitner; Kostnad: 12; Räckvidd: beröring; Initiativ: 6.
Besvärjelsen frambringar en punkt av tärande energi på ett föremål av järn (magiska föremål är dock immuna). Den tärande energin gör så att järnet sakta men säkert förgås av rost. Rosten sprider sig med en hastighet av 1 cm³ per SR ut från den punkt där besvärjaren vidrörde metallen och sprider sig därifrån i en cirkel. Rostangreppet blir som en slags sjukdom för metallen och kan därför smitta vidare till annan metall som den sjuka delen kommer i kontakt med. För varje kontakt mellan en metall och den sjuka metallen är det 25% (1-5 på 1R20) risk att rostangreppet sprider sig över till nästa föremål. Enda sättet att hindra ett fortsatt rostangrepp är genom besvärjelsen *Skingra havitner*. Ytor som redan blivit angräpnade kan besvärjelsen dock inte göra något åt. Totalt kan besvärjelsen förtära lika många cm³ som besvärjaren har $SP1$ -poäng.

Röra sig ljudlöst

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: $SP1$ -poäng SR;
Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjelsen skapar en sfär av energi kring den besvärjde som absorberar allt ljud kring denne, dock inte rösten. Den besvärjde kan därmed röra sig helt ljudlöst, oavsett vad han gör, men kan fortfarande göra sig hörd då han vill prata med någon.

Sammetsröst

Typ: havitner; Kostnad: 8;
Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 4 minuter; Räckvidd: beröring;
Speciellt: *PSY* - 2; Initiativ: 3.

Orden som den besvärjde uttalar är alla fyllda av magi vilket medför att alla som lyssnar till dem finner dem både kloka och förnuftiga. De som förhåxas av den besvärjades ord lyder genast dennes minsta vink, så länge det inte utsätter personen för fara eller går emot deras personliga kodex. Den förhåxade kan dock undvika magin i i den

besvärjades förtrollade ord genom att lyckas med ett svårt (-2) *GE*-slag för grundegenskapen *PSY*.

Den besvärjades ord är försjunkna hos den förhåxade i 1R4 timmar. Detta medför att en order som den besvärjdet gett till ett offer sitter i även då den besvärjde har tappat sin förtrollade röst. När däremot varaktigheten hos offret har gått ut ser han genast klart igen och kan upphöra med det som den besvärjde fått honom att göra.

Sannsyn

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: $SP1$ -poäng SR;
Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 2 meter; Initiativ: 6.

Genom att besvärja sina ögon genomskådar besvärjaren alla illusioner och avbilder som är skapade genom magi eller genom hantverk. För att genomskåda en magisk illusion måste dock besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den besvärjades $SP1$ -poäng som har skapat illusionen med sin egen $SP1$ -poäng.

Besvärjelsen fungerar för illusioner skapade genom olika hantverk på samma sätt som färdigheten Finna dolda ring. *FV* för att genomskåda illusionen är lika med besvärjarens $SP1$. Besvärjaren genomskådar vid ett lyckat *GE*-slag för grundegenskapen $SP1$ till exempel förfalskningar av alla de slag, dörrar som är byggda för att vara dolda eller fallor som är inbyggda i ett golv.

Sigill

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: tills aktiverad;
Räckvidd: beröring; Tid: 30 minuter.

Magin i besvärjelsen *Sigill* binder en besvärjelse till sig och placeras sedan på ett objekt. Besvärjaren måste därför först frammana besvärjelsen *Sigill* därefter den besvärjelse som ska bindas till sigillet som då sugts upp av sigillet och ligger därefter latent tills aktiverad. Sigillet placeras vid en bestämd punkt genom att besvärjaren tecknar besvärjelsens mönster med fingrarna över objektet. Därefter fastställs det krav som ska bryta sigillet och utlösa den bundna magin, som till exempel utlöses då någon vidrör föremålet, då någon eller något passerar föremålet eller då någon försöker besvärja föremålet. Området kring sigillet som kan innehålla en aktiverande funktion är lika med besvärjarens $SP1$ meter och kallas helt enkelt för sigillets räckvidd. Besvärjaren kan även välja att lägga en tidsinställning på sigillet vilket medför att sigillet utlöses efter en viss tid har förflutit. Tidsrymden får dock högst omfatta två gånger besvärjarens $SP1$ -poäng i timmar ($SP1$ -poäng \times 2 timmar).

Besvärjaren kan om han vill bestämma hur det ska gå till för att avaktivera sigillet utan att magin som det innehåller utlöses, som till exempel ett tryck med tre fingrar på mitten av objektet eller en vissling. Ett sigills magi utlöses genast då dess aktiveringskrav uppfylls. Ett sigill som har lösts ut upphör genast att existera (se dock besvärjelsen *Permanens*).

Det går inte att upptäcka en sigillformel med blotta ögat (om inte besvärjaren har gjort sigillet så att det ska synas). Sigillet kan dock upptäckas med hjälp av besvärjelser såsom *Sannsyn* och *Syn*. Det finns två besvärjelser som har kraften att bryta ett sigills magi. Den ena besvärjelsen he-

ter *Sigillskingringsritual* och är den man helst ska använda för att vara säker på en positiv utgång. Den andra besvärjelsen heter *Skingra havitner* och är lite svårare att lyckas med. Oavsett vilken besvärjelse man använder för att skingra magin i sigillet så är utgången densamma om besvärjaren misslyckas det vill säga magin i sigillet utlöses.

Sigillskingringsritual

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: permanent;

Räckvidd: SPI-poäng ÷ 2 meter;

Speciellt: SPI-poäng mot SPI-poäng; Tid: 1 timme.

Energin som besvärjelsen manar fram tränger in genom de spärrar som ligger i besvärjelsen *Sigill* och förstör den magi som binder en annan besvärjelse till ett objekt. Eftersom besvärjelsen *Sigillskingringsritual* är skapt för att skingra magin i ett icke permanent sigill (för att skingra ett permanent sigill krävs besvärjelsen *Skingra rimvitner*) blir det betydligt lättare för besvärjaren att lyckas med detta än om han hade försökt med besvärjelsen *Skingra havitner*.

För att skingra ett sigill måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter sigillens skapares SPI-poäng med sina egna SPI-poäng. Skingringsritualen gör att besvärjaren erhåller plusmodifikationen +3 på detta slag. Ett misslyckande av besvärjaren medför att sigillet bryts och dess effekter släpps loss.

Skenpest

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 3 dygn;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 4.

Besvärjaren kan förhäxa ett offer så att denne alstrar alla tänkbara symptom för en sjukdom som han fruktar. Besvärjelsen frambringar dock bara de synbara symptomen av en sjukdom och offret inbillar sig bara att han mår dåligt och får feber och värk men hans verkliga hälsa påverkas inte, även om han själv tycker så. Offrets symptom är så verkliga att det krävs en läkarkunnig med färdigheten Läkekonst (Goda kunskaper) för att avslöja hypokondriern. Offret kan dock själv genomskåda sin uppkomna sjukdom genom att slå ett lyckat GE-slag för grundegenskapen INT delat på fyra (INT ÷ 4). Offret får slå ett slag för varje ny dag under besvärjelsens varaktighet för att försöka genomskåda den. Skulle en icke medicinskt kunnig undersöka offret krävs det ett lyckat GE-slag för grundegenskapen INT delat på tre (INT ÷ 3) för att avslöja symptomen.

Skingra havitner

Typ: havitner; Kostnad: 16; Räckvidd: SPI-poäng ÷ 2 meter;

Speciellt: SPI-poäng mot SPI-poäng; Initiativ: 8.

Energin som besvärjaren väver fram upphäver en besvärjelse som är lagd på ett föremål eller en varelse. Besvärjelsen klarar dock bara av att återställa sådan magi vars egenskaper har frambringats genom en havitnerbesvärjelse och som har fått en tidsbegränsad varaktighet. Magiska egenskaper som har fått en permanent varaktighet kan därför inte upplösas genom besvärjelsen.

För att klara av en skingring måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen. Där möter besvärjaren den besvärjares SPI-poäng som har frammanat magin med sin egen SPI-poäng. Tack vare energin som besvärjelsen

Skingra havitner frambringar för att förstöra en annan besvärjelse erhåller besvärjaren +4 på motståndsslaget. Är slaget lyckat återställs vitner till sitt ursprungliga skick och flöde och besvärjelsen är därmed upplöst.

Skräck

Typ: havitner; Kostnad: 6; Räckvidd: SPI-poäng meter;

Speciellt: PSY; Initiativ: 3.

Besvärjaren ingjuter skräck hos ett utvalt offer inom räckvidden som dock måste vara en intelligent varelse och inget djur. Energin som besvärjaren släpper lös mot offret gör att han omedelbart upplever sådan skräck att han måste slå ett slag på skräcktabellen med modifikationen +3.

Offret kan dock undvika skräcken genom att lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY. Lyckas offret med GE-slaget upplever han ingen som helst skräck inför besvärjaren.

Skuggång

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: SPI-poäng SR;

Räckvidd: beröring; Tid: 10 minuter.

Besvärjelsen ger den besvärjde förmågan att förflytta sig från en skugga till en annan skugga som ligger inom radien 10 meter från den första skuggan. Den besvärjde väljer vilken skugga han vill förflytta sig till och smälter samman med den han befinner sig i och materialiseras sedan i den utvalda skuggan. Varje förflyttning tar 2 SR att genomföra, vilket medför att den besvärjde kan förflytta sig med skuggången var tredje SR. Den första SR bestämmer den besvärjde till vilken skugga han ska förflytta sig och smälter samman med skuggan han står i. Den andra SR materialiseras personen i den nya skuggan och kan inte göra något förrän i nästa SR. Skulle en skugga försvinna innan den besvärjde hinner materialisera sig kommer han att förlora ett poäng permanent i grundegenskapen FYS på grund av den avbrutna förvandlingen. Han kommer dock fortfarande att förflyttas till den utvalda platsen.

Den besvärjde kan röra sig fullt normalt och använda alla sina egenskaper under besvärjelsens varaktighet, men kan om han vill så länge varaktigheten tillåter förflytta sig från skugga till skugga.

Snabbhet

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 SR;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 7.

Magin som frambesvärjs gör att den besvärjde blir oerhört snabb. Snabbheten gör att den besvärjde ökar sin förflyttningsförmåga med det dubbla samt erhåller förmågan att utföra två extra handlingar per SR, så länge besvärjelsen är aktiv. Fv för eventuella extra attacker eller pareringar utförda med vapen är lika med besvärjarens SPI-poäng.

Snabbväx

Typ: havitner; Kostnad: 6; Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjaren kan få en växt att utvecklas till sin fulla prakt och sin maximala storlek på ett dygn. För att kunna lyckas med detta krävs dock att växten kan växa fritt åt alla håll. Det går till exempel inte att trolla fram en ek i en blomkruka. Eken kommer helt enkelt att sluta växa när den har fyllt krukans med sina rötter.

Snubbla

Typ: havitner; Kostnad: 2; Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 4 meter; Speciellt: $SM1$; Initiativ: 1.

Besvärjaren skapar en osynlig ranka av vitner som han kan placera ut kring en utvald person eller varelses ben. Offret för besvärelsen måste genast slå ett GE -slag för grundegenskapen $SM1$ för att inte falla omkull.

Splittra

Typ: havitner; Kostnad: 4; Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 4 meter; Initiativ: 2.

Besvärjelsen skapar ett högfrekvent skärande ljud som omedelbart splittrar alla ting bestående av glas, lergods eller porslin (magiska föremål påverkas dock inte av besvärjelsen). Ljudet är så högfrekvent att varelser knappt lägger märke till det, och i deras öron inte låter annat mer än ett svagt pipande.

Språng

Typ: havitner; Kostnad: 2; Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 4 SR ; Räckvidd: beröring; Initiativ: 1.

Besvärjelsen skapar en sfär av energi kring en person. Sfären minskar temporärt tyngdkraften då den besvärjde försöker hoppa. Tyngdkraften är normal så länge den besvärjde håller en fot i marken, men så fort han tar ett språng sänks den.

Den besvärjde kan göra ett språng var tredje SR under besvärjelsens varaktighet. Personen kan utföra $SM1$ meter långa eller $SM1$ delat med två meter ($SM1 \div 2$) höga språng. Varje gång den besvärjde landar efter ett språng måste han lyckas med ett GE -slag för grundegenskapen $SM1$ för att inte falla. Ett eventuellt fall orsakar dock ingen skada.

Spår

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 4 timmar; Räckvidd: beröring; Initiativ: 6.

Besvärjelsen gör att den besvärjde kan se en varelses fotavtryck i marken där han gått. Spåren lyser upp med ett rödaktigt sken som bara den besvärjde kan se och följa. För att få fram spåret måste dock besvärjaren ha ett hårstrå, droppe blod, nagel eller något liknande från den som han förföljer i sin ägo. Spåren lyser lika många timmar som besvärjaren har i $SP1$ -poäng delat med fyra ($SP1$ -poäng \div 4) och slocknar därefter direkt. Efter att varaktigheten dött ut kan besvärjaren inte upprepa besvärjelsen med det föremål han nyss använt för att besvärja fram spåren. Skulle varelse som den besvärjde förföljer vid något tillfälle korsa vatten eller på något annat sätt inte kunnat göra spår i marken, som till exempel vid ett hopp över en ravin, då han simmar eller då han rider, lyser små punkter upp på vattenytan eller i luften som på så sätt indikerar den spårades väg.

Den besvärjde kan även finna spår efter en varelse som besvärjts med besvärjelsen *Spårlös*.

Spårlös

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 2 timmar; Räckvidd: beröring; Initiativ: 4.

Besvärjelsen skapar en energi som ligger i den besvärjdes släptåg. Energin gör att alla eventuella spår den besvärjde

orsakar i sin framfart sopas igen och lämnar marken som den var innan personen passerade, inte ens lukten av den besvärjde ligger kvar.

Spökröst

Typ: havitner; Kostnad: 2; Varaktighet: $SP1$ -poäng SR ; Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 4 meter; Initiativ: 1.

Besvärjelsen gör att den besvärjdes röst förändras efter besvärjarens tycke och smak. Rösten kan låta stark, våldsam och kraftig men den kan också låta mjuk, snäll eller barnslig. Besvärjaren kan också förvränga rösten hos den besvärjde så att det blir helt omöjligt att avgöra vad personen försöker säga.

Stenväg

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 2 minuter; Räckvidd: beröring; Initiativ: 7.

Besvärjelsen skapar en hinna av energi kring besvärjaren eller en av honom utvald person eller varelse. Energin gör det möjligt för den förhäxade att röra sig genom alla former av sten. Den förhäxade rör sig genom stenen med en hastighet som är lika med han förflyttning delar på fyra (förflyttning \div 4). Eftersom hinnan av energi omgärdar den förhäxades kropp medför detta att han kan ta med sig utrustning och föremål som han bär intill kroppen (dock inte en stor ryggsäck).

Varje SR bestämmer den förhäxade i vilken riktning han vill röra sig genom att koncentrera sig på detta. Skulle hans koncentration störas eller avbrytas börjar han sakta sjunka genom stenen med en hastighet av en meter per SR .

Stenvägg

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: $SP1$ -poäng minuter; Räckvidd: $SP1$ -poäng meter; Initiativ: 8.

Besvärjaren framkallar en vägg av sten som under loppet av en SR reser sig upp ur marken på en utvald plats inom räckvidden. Väggen utgörs av $6 m^3$ sten som besvärjaren kan forma i princip hur som helst, men för att förenkla uträkningen av storlek så är det att föredra att man använder de tre baserna, längd, bredd och höjd, det vill säga hur lång, tjock och hög väggen blir. Besvärjaren kan dock välja att frammana en vägg som är mindre än $6 m^3$.

När varaktigheten för besvärjelsen gått ut sjunker väggen återigen ner i marken utan att lämna ett spår efter sig.

Exempel: En besvärjare vill besvärja fram en stenvägg på totalt $6 m^3$. Han kan då utforma stenväggen så att den blir 1 m hög, 6 m lång och 1 m bred eller 4 m hög, 3 m lång och 0,5 m bred eller 2 m hög, 3 m lång och 1 m bred och så vidare.

Stiltje

Typ: havitner; Kostnad: 14; Varaktighet: $SP1$ -poäng \div 2 timmar; Räckvidd: $SP1$ -poäng \div 2 meter; Tid: 10 minuter.

Besvärjelsens energi verkar dämpande på väder och vind. Alla slags väder inom ett utvalt område ($SP1$ -poäng \div 2 meter stor sfär) dämpas och blir genast milda att vistas i. Blixtar kan inte slå ner inom räckvidden, vinden mojar betydligt inom räckvidden (beroende på hur pass våldsam

stormen som ska dämpas är), all nederbörd upphör, kraftig sjö blir lugnad och kyla eller värme dämpas till en oskadlig och human nivå etc. Besvärjelsen har dock bara verkan på naturliga väderförhållanden, inte magiskt framkomna.

Stridsrop

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: SP1-poäng ÷ 3 SR; Räckvidd: SP1-poäng meter; Initiativ: 6.

Besvärjaren utstöter ett stridsrop som fyller 1/6 av hans bundsförvanter inom räckvidden med mod och stridslust. De besvärjade kommer inte att svikta i sin tro om att striden är vunnit även om oddsen för vinst är osannolika. Stridslustnaden som de besvärjade fylls av ger en extra stridshandling. Den besvärjade kan välja om han vill använda sin extra stridshandling till att attackera eller parera med ett vapen eller genom färdigheten Slagsmål. Fv för den extra attacken eller pareringen är lika med besvärjarens grundegenskap SP1.

Stålslag

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SP1-poäng ÷ 4 SR; Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjarens energi ökar effektiviteten hos ett naturligt vapen vilket resulterar i att attacker med exempelvis händer och fötter, brett eller stångning resulterar i ett extra hårt nedslag på offret. Den besvärjade erhåller genom besvärjelsen 1/6 i extra skadebonus. Förutom att öka skadan hos naturliga vapen, skyddas de också av energin vilket medför att de inte tar skada då de träffas hårda mål som till exempel rustningar.

Tala med djur

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SP1-poäng SR; Räckvidd: SP1-poäng meter; Initiativ: 3.

Besvärjelsen skapar en spirituellt länk mellan ett utvalt djur och besvärjaren. Länken gör att besvärjaren kan göra sig förstådd hos djuret som i bästa mån försöker svara på besvärjarens frågor. Tänk på att de flesta djur är synnerligen ointelligenta och kan för det mesta inte ge raka besked. På grund av deras låga intelligens är den information besvärjaren får fram ofta otillförlitlig. Djuren försöker dock alltid besvara besvärjarens frågor, men dessa måste vara mycket enkelt ställda och svaren som alstras är lika enkla. Nedan följer några typiska frågor och svar:

Fråga	Svar
Har det passerat någon tvåfoting?	Ja/nej
Vilket håll gick de?	Ditåt
Var de många?	Ja/nej (beror på om djuret är ett flockdjur och känner till mängder av individer)
Hade någon på sig en vit mantel?	?
Förde de med sig några fångar?	?
När passerade tvåfotingen?	Fyra vakentider (dagar) sedan
För hur många veckor sedan brann det här?	Flera vakentider sedan (tidsrymder kan vara svårt att förklara)

Tankeläsning

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: SP1-poäng SR; Räckvidd: SP1-poäng meter; Speciellt: PSY - 5; Initiativ: 6. Besvärjelsen skapar en spirituellt länk mellan ett utvalt offer och besvärjaren. Den spirituella länken gör att besvärjaren kan tyda offrets tankar och minnen. Besvärjaren kan tvinga sitt offer att minnas saker som sträcker sig SP1 månader (besvärjarens SP1) tillbaka i tiden. För att göra detta måste dock besvärjaren veta vad han söker efter, till exempel vad offret hade för sig under förra fullmånen, vad han sade till stadens borgmästare då de möttes i smyg eller vad han fick reda på då han förhörde fången. Besvärjaren kan också få reda på var offret tänker på för tillfället, till exempel är han rädd för någon, vad han ska säga till borgmästaren då de träffas, vad han ska göra med skatten eller hur många pengar föremålet verkligen är värt. Offret kan omedvetet försöka mota besvärjaren och därmed undgå att lämna ut sina tankar genom att lyckas med ettvåldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Ett offer som misslyckas med motståndslaget besvarar helt overandes om det alla besvärjarens frågor. En besvärjare som läser ett offers tankar får reda på ett svar för varje 5 SR som passerar, en besvärjare med 20 SP1-poäng kan därmed få som mest fyra svar på de frågor han söker.

För varje fråga som ställs till ett offer slås ettvåldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas GE-slaget får besvärjaren reda på vad han söker efter hos offret, men är däremot GE-slaget lyckat får besvärjaren inte reda på svaret till frågan.

Tankeöverföring

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: SP1-poäng SR; Räckvidd: SP1-poäng × 5 meter; Initiativ: 4.

Besvärjelsen skapar en spirituellt länk mellan besvärjaren och en utvald person inom räckvidden. Den spirituella länken möjliggör en kommunikation mellan de båda besvärjare som därmed kan tala med varandra i tankarna. Tankeöverföringen fungerar som om de talade högt till varandra och endast det man vill säga överförs via länken, andra tankar stannar hos den som tänkte dem. Besvärjaren kan därmed inte försöka läsa av den andra personens tankar.

Tillkalla djur

Typ: havitner; Kostnad: 2; Räckvidd: SP1-poäng ÷ 4 km; Initiativ: 1.

Besvärjaren kan genom besvärjelsen kalla till sig ointelligenta djur av olika slag till en sammanlagd Storlek av STO 35. Besvärjaren kan precisera vilken art han är ute efter om han vill. Han kan också låta de djur som befinner sig närmast lockas till honom.

Djuren är dock mycket vaksamma mot besvärjaren. Minsta lilla rörelse från besvärjaren eller någon i hans sällskap kan få djuren att rusa iväg.

Tryckvåg

Typ: havitner; Kostnad: 12; Räckvidd: SP1-poäng meter; Initiativ: 6.

Besvärjelsen skapar en tryckvåg av energi som rör sig med förskräcklig hastighet mot ett utsett mål. Tryckvågen utgörs

av en yta som är en meter bred och två meter hög vilken tillfogar $5r6 + 6$ i skada då den träffar det utsedda målet. Skadan som ett offer tillfogas sprids ut på varje kroppsdel (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar skyddar som vanligt. Offer som står till hälften innanför och till hälften utanför det affekterade området erhåller endast skada i berörda kroppsdelar. Tryckvägen fungerar också bra för att slå in dörrar eller slå omkull föremål.

Trådblixtar

Typ: havitner; Kostnad: 14;

Räckvidd: $SP1$ -poäng meter; Initiativ: 7.

Besvärjaren samlar vitner kring sig och leder energin genom kroppen och vidare ut genom sina händer och fingrar. En mängd trådmala blixtar slår ut från besvärjarens fingrar och träffar ett offer som besvärjaren siktar på. Skadan som blixterna tillfogar offret är $5r6 + 12$ och sprids ut på varje kroppsdel (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar av tyg, läder och andra icke strömförande material skyddar som vanligt, övriga rustningar skyddar till hälften ($rv \div 2$).

Träeld

Typ: havitner; Kostnad: 2; Räckvidd: beröring; Initiativ: 1.

Besvärjelsen upphettar ett litet stycke torrt, dött trä så till den grad att den antänder. När trästycket väl har börjat brinna fortsätter det brinna av egen förmåga. Besvärjelsen har ingen annan effekt.

Tvivel

Typ: havitner; Kostnad: 4; Varaktighet: 178 SR;

Räckvidd: $SP1$ -poäng meter; Speciellt: PSV ; Initiativ: 2.

Besvärjelsen skapar tvivel hos den som utsätts för magin. Den besvärjde börjar genast tvivla på beslut han tagit eller på handlingar som ska utföras. Alla beslut han eller någon annan har fattat blir medens tvivelaktiga. Den besvärjde får svårt att koncentrera sig och förlorar handlingskraft vilket resulterar i minusmodifikationen -3 på alla handlingar som personen utför under varaktigheten. Den besvärjde kan dock undvika tvivlet genom att lyckas med ett GE -slag för grundegenskapen PSV .

Tystnad

Typ: havitner; Kostnad: 10; Varaktighet: $SP1$ -poäng SR;

Räckvidd: $SP1$ -poäng $\div 2$ meter; Initiativ: 5.

Besvärjelsen skapar en sfär av energi kring en utvald punkt. Alla ljud inom besvärjelsens räckvidd, med den besvärjda punkten som mittpunkt försvinner genast och det blir helt tyst. Flyttas föremålet eller personen på vilken den besvärjda punkten finns flyttas även sfären av tystnad. Besvärjaren kan när som helst välja att bryta varaktigheten för besvärjelsen som då tar bort sfären av tystnad.

Vaka

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: $SP1$ -poäng timmar;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 8.

Besvärjelsen fyller den besvärjde med energi som gör att personen inte behöver sova. Den besvärjde återhämtar alla eventuella $SP1$ -poäng, kropps-poäng och andra modifikationer som om han skulle ha sovit 8 timmar under normala

förutsättningar. Personen slipper också alla trötthetsmodifikationer som annars uppstår vid sömnlöshet. När besvärjelsens varaktighet löper ut faller den besvärjde omedelbart i djup sömn under 8 timmar. Efter sömnen är personen helt återställd och dygnsrytmen återgår till den normala.

Besvärjaren kan besvärja upp till tre personer eller varelser åt gången.

Varsebli demon

Typ: havitner; Kostnad: 14;

Varaktighet: $SP1$ -poäng timmar; Räckvidd: $SP1$ -poäng km;

Speciellt: $SP1$ mot $SP1$ -poäng; Tid: 30 minuter.

Besvärjelsen gör det möjligt för besvärjaren att känna av en demons närvaro som befinner sig inom räckvidden. Besvärjaren måste dock veta namnet på den eftersom alla demoner bär ett specifikt namn.

För att varsebli demonen slås ett slag på motståndstabellen där besvärjaren möter demonens $SP1$ med sin egen $SP1$ -poäng. Beroende av hur resultatet, differensvärdet (FV för varseblivningen - tärningsresultat), av motståndsslaget blir erhåller besvärjaren olika mycket information om var demonen befinner sig enligt tabellen nedan.

Har väl besvärjaren fått en känsla (se tabell nedan) om var demonen befinner sig så varar den lika länge som besvärjelsens varaktighet. Flyttar sig demonen känner besvärjaren detta och riktningen modifieras efter den nya positionen.

Diff.	Resultat
0	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck demonen befinner sig, med noggrannheten $\pm 30^\circ$
1-2	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck demonen befinner sig, med noggrannheten $\pm 20^\circ$
3-4	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck demonen befinner sig, med noggrannheten $\pm 10^\circ$
5-6	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck demonen befinner sig.
7-8	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck demonen befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till den, med noggrannheten ± 1 km
9-12	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck demonen befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till den, med noggrannheten ± 500 m
13-18	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck demonen befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till den, med noggrannheten ± 100 m.
>18	Besvärjaren vet exakt var demonen befinner sig.

Varsebli föremål

Typ: havitner; Kostnad: 10;

Varaktighet: $SP1$ -poäng timmar; Räckvidd: $SP1$ -poäng km;

Speciellt: värde mot $SP1$ -poäng; Initiativ: 3.

Besvärjelsen gör det möjligt för besvärjaren att känna av var ett föremål befinner sig inom räckvidden. Besvärjaren måste dock först specificera föremålet han letar efter. Först bestämmer st. hur pass värdefullt föremålet är och värderar det med en siffra mellan 1 och 100, där 1 kan vara något så alldagligt som en träslev och där 100 kan vara en magisk kungakrona.

För att sedan varsebli föremålet slås ett slag på motståndstabellen där besvärjaren möter föremålets värde med

sin egen SPI-poäng. Beroende av hur resultatet, differensvärdet (FV för varseblivningen – tärningsresultat), av motståndsslaget blir erhåller besvärjaren olika mycket information om var föremålet befinner sig enligt tabellen nedan:

Diff.	Resultat
0	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck föremålet befinner sig, med noggrannheten $\pm 30^\circ$
1-2	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck föremålet befinner sig, med noggrannheten $\pm 20^\circ$
3-4	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck föremålet befinner sig, med noggrannheten $\pm 10^\circ$
5-6	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck föremålet befinner sig.
7-8	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck föremålet befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till det, med noggrannheten ± 1 km
9-12	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck föremålet befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till det, med noggrannheten ± 500 m
13-18	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck föremålet befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till det, med noggrannheten ± 100 m.
>18	Besvärjaren vet exakt var föremålet befinner sig.

Varsebli person

Typ: havitner; Kostnad: 12;

Varaktighet: SPI-poäng timmar; Räckvidd: SPI-poäng km; Speciellt: SPI mot SPI-poäng; Tid: 15 minuter.

Besvärjelsen gör det möjligt för besvärjaren att känna av var en persons befinner sig inom räckvidden. Besvärjaren måste dock veta namnet på personen han letar efter samt bära på ett föremål som någon gång tillhört den han söker.

För att varsebli personen slås ett slag på motståndstabellen där besvärjaren möter personens SPI med sin egen SPI-poäng. Beroende av hur resultatet, differensvärdet (FV för varseblivningen – tärningsresultat), av motståndsslaget blir erhåller besvärjaren olika mycket information om var personen befinner sig enligt tabellen nedan:

Diff.	Resultat
0	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck personen befinner sig, med noggrannheten $\pm 30^\circ$
1-2	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck personen befinner sig, med noggrannheten $\pm 20^\circ$
3-4	Besvärjaren vet ungefär i vilket väderstreck personen befinner sig, med noggrannheten $\pm 10^\circ$
5-6	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck personen befinner sig.
7-8	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck personen befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till den, med noggrannheten ± 1 km
9-12	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck personen befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till den, med noggrannheten ± 500 m
13-18	Besvärjaren vet exakt i vilket väderstreck personen befinner sig. Han vet också det ungefärliga avståndet till den, med noggrannheten ± 100 m.
>18	Besvärjaren vet exakt var personen befinner sig.

Vattengång

Typ: havitner; Kostnad: 10;

Varaktighet: SPI-poäng minuter; Initiativ: 5.

Besvärjaren styr energierna i vattnet så att de formar en platta av hårt vatten som ständigt ligger under den besvärjades fötter. Den besvärjde kan gå på vattenytan som om det vore stabil mark. Plattan som skapas är 3 m² och kan bära besvärjarens SPI-poäng gånger två kilo (SPI-poäng $\times 2$ kg).

Vattenstråle

Typ: havitner; Kostnad: 4;

Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 2.

Besvärjaren skapar en vattenstråle som sprutar ut ur hans ena handflata. Sammanlagt sprutas hundra liter vatten ut från handen med sådan kraft att det spolar bort mindre föremål och varelser vars STO är mindre än eller lika med 6 (cirka 40 kg). Vattnet är rent som källvattnet och om besvärjaren har något att samla det i behöver han aldrig gå törstig.

Vattensyn

Typ: havitner; Kostnad: 4; Varaktighet: SPI-poäng minuter; Räckvidd: beröring; Initiativ: 2.

Besvärjaren skapar en hinna över ögonen på sig själv eller en utvald person, vilket gör det möjligt för den besvärjde att se under vattnet utan att irritera eller skada ögonen. Besvärjelsen går även att använda som ögonskydd i rökfyllda utrymmen, gasmoln eller liknande miljöer. Hinnan fungerar dock bara som ett skydd, den förbättrar inte den besvärjades syn.

Vila

Typ: havitner; Kostnad: 10;

Räckvidd: SPI-poäng $\div 4$ meter; Tid: 2 timmar.

Besvärjaren frammanar en liten, nästan genomskinlig, varelse från det astrala planet. Varelsen sjunger på ett underbart språk vars melodi och ton skänker alla koncentrerade åhörare inom räckvidden lugn och harmoni. Åhörare som under två timmar har varit uppmärksamma på varelsens sång erhåller en vila som motsvarar en natts sömn.

Virvelsköld

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: SPI-poäng $\div 2$ SR; Räckvidd: personlig; Initiativ: 3.

Energien som besvärjaren sätter i rörelse skapar en kraftig luftvirvel som roterar kring besvärjaren med hög hastighet. Den genomskinliga virvelvinden har en diameter på runt en meter med besvärjaren som centrum. Virveln stöter bort alla projektiler, till exempel pilar, lod, kastknivar och stenar, som normalt skulle ha träffat besvärjaren. Besvärjaren kan själv inte avfira några projektiler medan besvärjelsen är verksam. Står besvärjaren på en dammig, sandig eller snötäckt yta virvlar skölden upp stoft och gör det svårt för honom att se. Besvärjelsen har ingen verkan på vanliga vapen förutom piska och liknande vapen som påverkas på samma sätt som projektiler.

Virvelvind

Typ: havitner; Kostnad: 4; Varaktighet: 1T6 SR;

Räckvidd: SPI-poäng $\div 4$ meter; Initiativ: 2.

Besvärjaren skapar en kraftig virvelvind som roterar snabbt runt honom. Vinden är så kraftig att den sveper bort lösa

föremål inom räckvidden. Varelsers vars *STO* är mindre än eller lika med 5 (cirka 35 kg) riskerar också att falla omkull. Beroende på varelens vikt är det olika stor risk att de faller omkull. Varelsers som är mindre än *STO* 3 (cirka 25 kg) faller genast omkull. Övriga varelsers vars *STO* understiger 6 (men är större än 2) måste lyckas med ett *GE*-slag för grundegenskapen *SMI* delat med två ($SMI \div 2$) för att inte falla omkull.

Vitnernät

Typ: havitner; Kostnad: 12; Varaktighet: *SPI*-poäng *SR*;
Räckvidd: *SPI*-poäng meter;
Speciellt: *STY* mot *STY*; Initiativ: 6.

Besvärjelsen frambringar ett nät av ren vitner som besvärjaren kan kasta över ett valfritt område inom räckvidden. Nätet som är aningens suddigt att se på är vitt till färgen och utgörs av fingertjocka klibbiga trådar. När besvärjaren frammanar besvärjelsen skapas den i dennes ena hand och är inte större än ett litet garnnystan som han slungar iväg. Precis innan nystanet har nått målet för besvärjelsen vecklas det ut över det område besvärjaren har tänkt sig. Nätet är runt till formen och har en radie på 2 m. Alla som hamnar under nätet fastnar genast mot dess klibbiga trådar och kan därför inte utföra några andra handlingar än att försöka bryta sig ut, vilket de gör genom att lyckas med ett slag på motståndstabellen där de möter nätets *STY* med sin egen *STY*. Ett vitnernäts *STY* är lika med besvärjarens *SPI*-poäng delat med två ($SPI\text{-poäng} \div 2$). Två offer som befinner sig under nätet kan inte hjälpas åt att övervinna nätets *STY*. Däremot kan en eller högst tre personer hjälpa ett offer som hamnat under nätet, vilket medför att dessa personers sammanlagda *STY* möter nätets *STY* på motståndstabellen.

Väderförutsägelse

Typ: havitner; Kostnad: 6;
Räckvidd: *SPI*-poäng km; Tid: 10 minuter.

Besvärjaren kan genom att känna av vitner i sin omgivning förutsäga vädret inom räckvidden under de tre kommande dagarna. Besvärjaren kan dock endast förutse naturliga väderutvecklingar kan därför inte förutspå några förändringar som orsakas av magi.

Väg

Typ: havitner; Kostnad: 6; Varaktighet: *SPI*-poäng timmar;
Räckvidd: beröring; Initiativ: 3.

Besvärjelsen gör att den besvärjde kan se sina egna fotavtryck i marken där han gått. Spåren lyser upp med ett rödaktigt sken som bara den besvärjde kan se och följa. Spåren lyser lika många timmar som besvärjaren har i *SPI* därefter slocknar de direkt. Skulle den besvärjde vid något tillfälle korsa vatten eller på något annat sätt inte kunnat göra spår i marken, som till exempel vid ett hopp över en ravin, då han simmar eller då han rider, lyser små punkter upp på vattenytan eller i luften som indikerar hans väg.

Värme

Typ: havitner; Kostnad: 8; Varaktighet: *SPI*-poäng \div 3 timmar;
Räckvidd: *SPI*-poäng \div 4 meter; Initiativ: 4.
Besvärjaren får temperaturen inom räckvidden att omedelbart stiga med upp till fyrtio grader (+40 °C). Besvärjaren

får själv välja till vilken temperatur han ska ändra omgivningen, men kan som högst öka temperaturen med fyrtio grader (+40 °C). Beroende av var besvärjelsen läggs kan varaktigheten för besvärjelsen vara lite olika, som lägst dock *SPI*-poäng delat med tre timmar ($SPI\text{-poäng} \div 3$). Lägg den till exempel i ett någorlunda isolerat rum dubblas varaktigheten.

Återfinna

Typ: havitner; Kostnad: 16;
Varaktighet: *SPI*-poäng \div 2 timmar;
Räckvidd: *SPI*-poäng km; Tid: 10 minuter.

Besvärjelsen sänder ut en våg av energi som sprider sig ut från besvärjaren i en stor cirkel. Vågen av energi går genom allt och söker efter det föremål som besvärjaren vill finna. Under hela ritualen (10 minuter) måste besvärjaren meditera och koncentrera sig på föremålet, som varit i hans ägo under minst ett dygn. Även under besvärjelsens varaktighet måste han koncentrera sig på föremålet och kan därför inte utföra några krävande handlingar under varaktigheten.

Finns föremålet inom räckvidden känner besvärjaren genast av detta. Han får då reda på riktningen och det ungefärliga avståndet till föremålet. Förnimmelsen ligger kvar tills besvärjaren antingen hittar föremålet, kopplar bort förnimmelsen, utför en krävande handling eller tills det att besvärjelsen dör ut, vilket den gör efter *SPI*-poäng delat med två minuter ($SPI\text{-poäng} \div 2$).

Öka

Typ: havitner; Kostnad: 16; Varaktighet: *SPI*-poäng \div 4 *SR*;
Räckvidd: beröring; Initiativ: 8.

Besvärjelsen ökar en av grundegenskaperna *STY*, *FYS*, *KAR* eller *SMI* hos den besvärjde med 2T4 poäng under varaktigheten. Besvärjaren kan själv välja vilken grundegenskap som den besvärjde ska öka. Tänk på att ökning affekterar saker som berörs av att grundegenskaperna ändras, som till exempel kroppspoäng och färdigheter baserade på grundegenskapen. Tänk också på om en person erhåller så mycket skada att den överstiger den verkliga kroppspoängen är det stor risk att han dör när varaktigheten för besvärjelsen upphör.

Öppna

Typ: havitner; Kostnad: 12; Räckvidd: beröring; Initiativ: 6.
Besvärjelsen fungerar som en universalnyckel som öppnar låsta dörrar, lådor, kistor med mera. Genom att ta på dörren eller det låsbelagda föremålet och besvärja det, öppnas låset. Besvärjelsen läser dock inte upp några magiska lås.

Överrösta

Typ: havitner; Kostnad: 2;
Varaktighet: *SPI*-poäng \div 4 minuter;
Räckvidd: *SPI*-poäng \times 2 meter; Initiativ: 1.

Besvärjaren kan lägga besvärjelsen *Överrösta* på sig själv eller någon annan villig person. Den besvärjde överröstas då alla ljud och oljud inom räckvidden så att han hörs klart och tydligt. Även en viss resonans förekommer på rösten som ger den en extra myndig stämma och som kan leda till att personer blir extra uppmärksamma på vad den förhållande har att säga.

Rimvitnerbesvärjelser

Tabell 5-3: Kostnad för rimvitnerbesvärjelser

Besvärjelse	Kostnad	Besvärjelse	Kostnad
Animera skelett	20	Livsuttömning	22
Antimagi	20	Ljusväg	20
Astralt spår	18	Luftnäve	18
Bro	24	Missväxt	24
Deformera	22	N/S förbannelse	26
Dimensionsvandring	28	Nexus	30
Driva bort demon	24	Normalsyn	18
Driva bort högre odöd	20	Osynlighet	20
Elchock	26	Permanens	30
Elementarkontroll	28	Permanent forma sten	24
Explosion	24	Permanent stenvägg	20
Frammana demon	26	Psykometri	18
Frammana gast	24	Restitution	26
Fängsla	22	Skingra rimvitner	22
Fängsla demon	30	Smärta	20
Förstena	28	Spirituell länk	24
Förändra varelse	26	Syn	24
Gestlås	22	Tankeförvaring	22
Glömska	22	Telepati	18
Häva förstening	20	Teleportera	24
Illusion	24	Terror	18
Inbilla tanke	18	Tillkalla föremål	20
Jätte stark	18	Trädförbannelse	26
Jättevåg	24	Utseendeförändring	20
Kontrollera demon	28	Yngra	30
Kontrollera högre odöd	24	Äldra	28
Kraftsröld	24	Återvändo	26
Kurera varbest	20		

Animera skelett

Typ: rimvitner; Kostnad: 20; Varaktighet: SPI-poäng dagar; Räckvidd: beröring; Tid: 3 timmar.

Besvärjelsen skapar ett band mellan dimhall och den besvärjda skelettrupsättningen, vilket resulterar i att besvärjaren frambringar en odöd slav. Det räcker med att besvärjaren har tillgång till en något sänär komplett skelettrupsättning, vilken inte saknar några väsentliga delar. Småsaker som fingrar eller händer är dock inte väsentliga. Besvärjaren som skapar den odöde kontrollerar alla dess aktiviteter fullständigt. Order kan endast delas ut när den odöde befinner sig inom syn- och hörhåll. I andra situationer utför den sin senaste order. När en order är given fortsätter den tills den blir beordrad något nytt.

Besvärjaren kan animera upp till tre skelettrupsättningar med denna besvärjelse åt gången (se *Odöda*, s. 213, för skeletrets olika värden).

Antimagi

Typ: rimvitner; Kostnad: 20; Varaktighet: SPI-poäng SR; Räckvidd: beröring; Speciellt: SPI-poäng mot SPI-poäng; Initiativ: 10.

Besvärjelsen skapar en hinna av skyddande vitner kring målet för besvärjelsen. Hinnan skyddar den besvärjda mot magi och kan placeras på både varelser och föremål. All ma-

gi som riktas mot den besvärjda måste klara av att tränga genom hinnan av vitner för att kunna affektera denne. För att penetrera den skyddande hinnan måste besvärjaren som lägger den inkommande besvärjelsen övervinna besvärjarens SPI-poäng som lade antimagin med sin egen SPI-poäng på motståndstabellen. Lyckas besvärjaren med slaget affekterar magin den utsatte som vanligt och misslyckas slaget stöts den bort utan någon vidare effekt.

Besvärjaren kan totalt besvärja tre varelser eller föremål, sig själv inräknad.

Astralt spår

Typ: rimvitner; Kostnad: 18; Varaktighet: SPI-poäng dagar; Räckvidd: SPI-poäng mil; Initiativ: 9.

Besvärjaren kan lokalisera en specifik intelligent varelse inom räckvidden genom att identifiera det spår denne lämnar efter sig på det astrala planet. Magikern måste dock ha träffat eller sett varelsen en gång tidigare. Lyckas besvärjelsen och varelsen är inom räckvidden vet besvärjaren exakt var den befinner sig. Besvärjaren kan om han vill kommunicera med varelsen.

Bro

Typ: rimvitner; Kostnad: 24; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 minuter; Räckvidd: SPI-poäng ÷ 2 meter; Initiativ: 12.

Besvärjelsen skapar en bro av skimrande vitner. Bron reser sig från besvärjarens fötter och fäster vid en av besvärjaren utvalda punkter. Den magiska bron är tunn som en nagel och svagt genomskinlig och ses endast om man tittar rakt ner på den, vilket medför att bron inte syns om man tittar från sidan eller snett ned på den. Bron är två meter bred och lika många meter lång som besvärjaren har SPI-poäng delat med två (SPI-poäng ÷ 2 meter lång). Den kan bära upp till två ton och kan som mest luta upp till 65° från dess fästpunkt.

Deformera

Typ: rimvitner; Kostnad: 22; Varaktighet: SPI-poäng ÷ 2 dygn; Räckvidd: SPI-poäng ÷ 4 meter; Speciellt: PSY - 7; Initiativ: 11.

Besvärjelsen vanställer ett offer inom räckvidden vilket resulterar i denne utsätts för en temporär minskning i en av grundegenskaperna STY, FYS, STO, KAR eller SMI. Offrets grundegenskap minskar med 2T4 poäng under varaktigheten. Besvärjaren kan själv välja vilken grundegenskap som offret tvingas sänka. Offret kan dock undvika en deformation genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Tänk på att minskningen affekterar saker som berörs av att grundegenskaperna ändras, som till exempel kropps-poäng.

Dimensionsvandring

Typ: rimvitner; Kostnad: 28; Tid: 1 timme.

Den besvärjda kastas genom tid och rum till en helt annan dimension. Besvärjaren kan, genom att nämna dimensionens namn, bestämma vilken dimension som är målet. Han

kan även, utöver sig själv, förflytta varelser eller föremål till en sammanlagd vikt av besvärjarens *SP1*-poäng gånger åtta kilo (*SP1*-poäng \times 8 kg) till en annan dimension. Alla varelser som ska förflyttas måste vara i kroppskontakt med besvärjaren i överföringsögonblicket och stå inom det uppritade pentagrammet under hela ritualen. En person som inte håller kroppskontakten med besvärjaren men befinner sig inom pentagrammet kommer att skickas till en annan obestämd dimension. Personer som befinner sig delvis eller helt utanför pentagrammet, men fortfarande håller kroppskontakten kommer att förlora alla kroppsdelar som befinner sig utanför det uppritade pentagrammets gränser.

För att sedan lämna dimensionen krävs en ny dimensionsvandring eller en dimensionsportal. Misslyckas ritualen sker ingen dimensionsvandring. Fumlar besvärjaren kommer resenärerna till helt fel dimension, vilken spelledaren väljer.

Driva bort demon

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;

Räckvidd: *SP1*-poäng \times 2 meter;

Speciellt: *SP1* mot *SP1*-poäng; Initiativ: 12.

Magin kapar den dimensionsvirvel som sträcker sig mellan de båda världarna Trudvang och Blotheim där demonerna har sin hemvist. Dimensionsvirveln kan jämföras med en uppochnervänd tornado som ligger som en länk mellan demonen i Trudvang och Blotheim och har en radie mot Trudvangs mark som är lika med demonens *SP1*. Demonen kontrollerar normalt själv virveln vilket medför att han kan förflytta sig var han vill i Trudvang och ständigt vara i kontakt med sitt Blotheim.

För att besvärjelsen ska kunna frammanas måste besvärjaren först ha lyckats med att kontrollera demonen genom besvärjelsens *Kontrollera demon*. Har han väl klarat av detta förstör han dimensionsvirveln genom att lyckas med ett slag på motståndstabell där han möter demonens *SP1* med sin egen *SP1*-poäng (om demonen är villig till detta behövs inget slag). Magin som besvärjaren frammanat genom besvärjelsen *Kontrollera demon* ger honom en plusmodifikation på +5 på sitt slag. Klarar besvärjaren av motståndslaget kapas dimensionsvirveln och demonen sänds tillbaka till Blotheim.

Driva bort högre odöd

Typ: rimvitner; Kostnad: 20; Räckvidd: *SP1*-poäng meter;

Speciellt: *SP1* mot *SP1*-poäng; Initiativ: 10.

Genom att kapa bandet mellan den odöde och de dödas rike lyckas besvärjaren driva bort en eller flera högre odöda varelser ($KP > 50$ men max 100, dock ej demoner). För att kunna driva bort en odöd måste han dock lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den odödes *SP1* med sin egen *SP1*-poäng.

Besvärjaren kan fördriva hur många högre odöda som helst inom besvärjelsens räckvidd men får en minusmodifikation på -6 för varje extra odöd utöver den första som ska fördrivas. Är slaget på motståndstabellen lyckat fördrivs den odöde tillbaka till de dödas rike för evigt. Så fort besvärjaren misslyckas med att driva bort en odöd kan han inte fortsätta att försöka fördriva andra odöda.

En besvärjare som lägger besvärjelsen på en odöd ($KP < 50$) har minusmodifikationen -2 på sina slag på motståndstabellen istället för -4. Lägger han besvärjelsen på lägre odöda ($KP < 30$) räcker det med ett lyckat slag på motståndstabellen (mot en samlad medel-*SP1* för alla odöda inom räckvidden) för att alla inom räckvidden ska fördrivas.

Exempel: En besvärjare som vill driva bort 2 döds-gastar måste för att lyckas med detta övervinna den första döds-gastens *SP1* med sin egen *SP1*-poäng på motståndstabellen. För nästa döds-gast erhåller han en modifikation på -6 på sitt slag. Besvärjaren har 49 *SP1*-poäng och döds-gastarna har *SP1* 62. För att driva bort den första döds-gasten måste besvärjaren därmed slå under eller lika med 7 och för att fördriva den andra döds-gasten måste han slå 1.

Elchock

Typ: rimvitner; Kostnad: 26;

Räckvidd: *SP1*-poäng meter; Initiativ: 13.

Besvärjaren pekar på ett område inom räckvidden som då genomträngs av en elektrisk urladdning. Alla som befinner sig inom det affekterade området erhåller $476 + 20$ i skada. Området utgörs av en radie på 4 m med elchockens centrum som mitt och bildar på så sätt en cirkel. Den totala skadan som offren tillfogas sprids ut på varje kroppsdel (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar av tyg, läder och andra icke strömförande material skyddar som vanligt, övriga rustningar skyddar till hälften ($RV \div 2$). Offer som står till hälften inne i det affekterade området erhåller endast skada i berörda kroppsdelar.

Elementarkontroll

Typ: rimvitner; Kostnad: 28; Varaktighet: *SP1*-poäng SR;

Räckvidd: beröring; Initiativ: 14.

Besvärjelsen skapar en skyddande sfär av vitner kring den besvärjde som medför att han inte tar någon skada av extrem köld eller värme och eld. Den besvärjde kan därmed inte få några som helst brännskador eller frosts-kador under varaktigheten som är orsakade av naturliga element.

Besvärjelsen gör det även möjligt för den besvärjde att gå på vatten och eld som om det vore solid mark, andas under vatten (luft om det är en vattenlevande varelse) och gå genom luften.

När den besvärjde vill gå på vatten eller eld skapas en liten plattform under dennes fötter av hårt sammanpressad vitner. Eftersom plattformen ständigt flyttar på sig så att den alltid ligger precis under personen kan den besvärjde styra plattformen i vilken riktning han vill genom att helt enkelt vända sig åt de håll han vill gå och sedan traska på. Den besvärjde kan dock inte förflytta sig med sin fulla förflyttning utan måste anpassa sig till plattformens förflyttning vilken är lika med besvärjarens grundegenskap *SP1*-poäng delat med fem ($SP1\text{-poäng} \div 5$).

Vill den besvärjde bege sig ner under vatten skapas en sfär av luft kring den besvärjde som medför att han kan andas luft. Han förflyttar sig genom att gå på den framkalade plattformen precis som då han gick på vatten eller eld enligt ovan. Vill han stiga mot ytan eller sjunka mot botten räcker det med att tänka på det och plattformen börjar luta

i den lutning (upp eller ner) som den besvärjde vill gå. På samma sätt som den besvärjde förflyttar sig under vatten kan han gå på plattformen genom luften.

Allt detta gäller bara naturliga element, inga element framkallade på magisk väg.

Explosion

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;

Räckvidd: $SP1$ -poäng meter; Initiativ: 12.

Besvärjaren framkallar en öronbedövande explosion av eld på valfri plats inom räckvidden. Alla som befinner sig inom det affekterade området erhåller som minst $4T6+18$ i skada. Explosionen är så omfattande att det finns två områden som ger olika mycket i skada. Varje område bestäms av en radie utifrån besvärjelsens centrum. Det första området har radien 4 meter och orsakar mest förödelse ($4T6+18$ i skada) då den utgörs av själva explosionen. Det andra området utgörs av den eld och tryckvåg som ska-

pas av explosionen ($2T6+9$ i skada) och har radien 2 meter (området från radien 4 meter upp till 6 meter).

Eftersom explosionen följs av en kraftig smäll är rörelsemönstret för besvärjelsen gjord så att den sista rörelsen, vilken utlöser explosionen är när besvärjaren stoppar ett pekfinger i vardera öra. Alla som befinner sig inom 30 meter från explosionens centrum och som inte följer besvärjarens exempel och skyddar sina öron erhåller minusmodifikationen -3 på alla sina GE -slag med grundegenskapen PER , gjorda för att se om personen ifråga hör något speciellt.

Den totala skadan som offren tillfogas sprids ut på varje kroppsdel (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar skyddar som vanligt. Offer som står på gränsen mellan de båda affekterade områdena erhåller en kombination av de båda skadorna ($3T6+14$ i skada). Offer som står till hälften innanför och till hälften utanför det yttersta området erhåller endast skada i berörda kroppsdelar.

Frammana demon

Typ: rimvitner; Kostnad: 26;

Varaktighet: $SP1$ -poäng minuter;

Räckvidd: radien $SP1$ -poäng $\div 2$ m;

Speciellt: $SP1$ mot $SP1$ -poäng;

Antal: 1; Tid: 5 timmar.

Magin skapar en dimensionsvirvel som sträcker sig mellan de båda världarna Trudvang och Blotheim där demonerna har sin hemvist. Dimensionsvirveln kan jämföras med en uppochnervänd tornado som fungerar som länk mellan demonen i Trudvang och Blotheim. Den uppochnervända tornadon har en radie mot Trudvangs mark som är lika med demonens $SP1$ meter. Demonen kontrollerar normalt själv virveln vilket medför att han kan förflytta sig var han vill i Trudvang och ständigt vara i kontakt med sitt Blotheim.

Eftersom det finns en mängd av olika sorters demoner finns det en mängd olika sätt att kalla på dem. Varje art av demoner har därför sin egen besvärjelse. Det finns inga demoner (med undantag för några få) som frivilligt låter sig föras till Trudvang på en besvärjares begäran.

Därför krävs det ett slag på motståndstabellen där besvärjaren möter demonens $SP1$ med sin egen $SP1$ -poäng för att lyckas tvinga över demonen. Besvärjaren har dock $+5$ på detta tärningslag, då magin i besvärjelsen försvarar demonen temporärt. En demon stannar i Trudvang tills den har klarat av att stå emot besvärjaren ($SP1$ -poäng mot $SP1$ -poäng på motståndstabellen) eller till dess att varaktigheten tar slut. Demonen som framkallas kan endast finna sig inom ett bestämt område (oftast inom någon form av pentagram, men också ibland inuti ett föremål),



vilket binder dimensionsvirveln till sig. Besvärjaren har ingen som helst kontroll över demonen, annat än det att den måste stanna inom det bestämda området eller föremålet.

Demonen försöker att ta sig ur besvärjarens grepp efter en minut, lyckas den inte gör den ett nytt försök för varje minut som passerar, till dess att den antingen motstår besvärjelsen eller att besvärjarens varaktighet har gått ut. Eftersom det är mycket jobbigt för besvärjaren att hela tiden mäta sina spirituella krafter med demonen sänks modifikationen med -2 för varje nytt utbrytningsförsök demonen gör. Detta medför att när demonen efter en minut ska försöka koppla sig fri från besvärjarens magi erhåller besvärjaren endast +3 på motståndslaget (besvärjaren startar med +5 då han tvingar hit demonen). Vid nästa utbrytningsförsök (efter två minuter) erhåller besvärjaren +1 och vid nästa igen -1, vid nästa -3 och så vidare (detta kan skilja från demon till demon). Demonen kan, om den lyckas ta sig ur besvärjarens grepp, förflytta dimensionsvirveln och på så sätt stiga ut ur pentagrammet under 2 SR innan den sugts tillbaka till Blotheim.

Besvärjaren kan när som helst välja att skicka tillbaka demonen till Blotheim, dock inte då demonen lyckats ta sig ur besvärjarens spirituella grepp.

Demonbesvärjelser beskrivs på följande sätt:

- Namn
- Typ av demon
- Modifikation på utbrytningsförsök
- Hemvist (om känd)
- Besvärjelseritual (beskrivning)
- St-information (ska till en början vara okänd för besvärjaren)
- Grundegenskaper
- Färdigheter
- Vapen
- Demoniska färdigheter
- Magiska förmågor
- Övrig information

Skulle besvärjaren lyckas perfekt med besvärjelsen kommer demonen aldrig att på eget bevåg kunna bryta sig loss ur sin kallarers våld (inget slag på motståndstabellen behövs under besvärjarens varaktighet). Besvärjaren kan dessutom återkalla just den demonen hur många gånger som helst (behöver dock lyckas med besvärjelsen), utan att behöva slå några slag på motståndstabellen. Ett misslyckande betyder att ingen demon kommer till besvärjarens plan. Vid fumel kommer demonen till besvärjarens plan men den kan då röra sig utanför det av magikern bestämda området i 176 timmar.

Frammana gast

Typ: rimvitner; Kostnad: 24; Varaktighet: permanent; Räckvidd: beröring; Tid: 10 timmar.

Besvärjelsen skapar ett tjockt band mellan Trudvang och dödens rike, Dimhall, vilket gör det möjligt för besvärjaren att kalla på en död persons ande och själ. Ritualen utförs alltid på natten eftersom bandet världarna emellan är som starkast då. När ritualen är färdigställd dröjer det

tills nästkommande natt innan dödsgasten vaknar till liv ur sin sömn. Det är endast människors själar och andar som kan bli erbjudna att bli gästar. Är själen sedan villig till att återigen bosätta sig i de levandes rike är han dömd att för evigt att vandra på Trudvangs marker. Är själen däremot inte intresserad av att vandra som levande död och bunden till en plats, återvänder den genast till dödsriket. Gastens ande utgörs i nästan alla fall av en själ som en gång levde i de levandes värld som en stor och maktberikad person. De har alltid ett hatiskt förfluret eller bär på stor hämnd eller sorg vilken de ser en chans att göra något åt då de får chansen att återvända.

En gast är inte bunden till någon speciell plats. Ofta väljer de dock en plats inte långt från den plats där han eller hon en gång levde. Det finns inget som binder gästen till besvärjaren som därför inte har någon kontroll över honom. Besvärjaren kan däremot försöka med besvärjelsen *Kontrollera högre odöd* för att få kontrollen över denne (se *Odöda*, s. 213, för gästens olika värden).

Fängsla

Typ: rimvitner; Kostnad: 22; Varaktighet: SPI-poäng dagar; Räckvidd: beröring; Speciellt: PSY - 7; Initiativ: 11.

Besvärjelsen *Fängsla* är en utbyggnad av havitnerbesvärjelsen *Orörlighet*, vilket betyder att besvärjaren först måste lyckas med att försätta sitt offer i dvala för att sedan kunna frammana besvärjelsen. Har besvärjaren väl lyckats med den förstnämnda besvärjelsen kan han genom att ta på den besvärjade och frammana magin fängsla sitt offer. Storleken på fängelsets område får besvärjaren välja efter behag, men måste som minst utgöras av 10 m² och som störst av besvärjarens SPI-poäng gånger två kvadratmeter (SPI-poäng × 2 m²). Fängelsets väggar och tak är helt osynliga för alla utom den fängslade och besvärjaren som ser en svagt genomskinlig vägg och tak bestående av turbulent vitner. Varje gång den fängslade nuddar vid fängelsets väggar utlöses en elektrisk laddning, som även den som inte är fängslad kan se. Den elektriska laddningen tillfogar den fängslade 3T6 i skada i den kroppsdel som kom i kontakt med väggen. För den som inte är fängslad av besvärjelsen är det fullt möjligt att gå in och ut genom energiväggen utan att ta skada.

Har en person väl fängslats av besvärjelsen finns det framför allt fyra sätt att ta sig ut på om den fängslade inte har tid nog att vänta ut besvärjarens varaktighet. Det första sättet är att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY. Detta kan han försöka hur många gånger som helst, men då det är mycket påfrestande att utföra dessa spirituella kamper orkar den fängslade bara utföra FYS delar med tre (FYS ÷ 3) försök per dag. Det andra och minst våldsamma av sätten är om besvärjaren är vänlig nog att släppa ut den fängslade eller om varaktigheten för besvärjelsen går ut (skulle besvärjelsen *Permanens* läggas på fängelset blir dock varelsen för evigt fängslad till platsen).

Det tredje sättet är att besvärjelsen hävs av en annan besvärjare genom besvärjelsen *Skingra rimvitner*. Det fjärde och mest våldsamma sättet är att personen blir utdragen genom fängelsets väggar. Det krävs sammanlagt STY 100 för att kunna dra ut den fängslade genom väggen av vitner som då erhåller 3T6 i skada i varje kroppsdel.

Fängsla demon

Typ: rimvitner; Kostnad: 30; Varaktighet: SP_1 -poäng dagar; Räckvidd: SP_1 -poäng \times 2 m²; Initiativ: 15.

Besvärjelsen *Fängsla demon* är en utbyggnad av rimvitnerbesvärjelsen *Kontrollera demon*, vilket betyder att besvärjaren först måste lyckas med att kontrollera en demon för att sedan kunna frammana besvärjelsen. Har besvärjaren väl lyckats med den först nämnda besvärjelsen kan han genom att frammana magin fängsla demonen. Storleken på fångelsets område får besvärjaren helt välja efter behag. Eftersom många demoner saknar fysisk form kan fångelset utgöras av ett litet föremål, det kan också utgöras av en plats som är lika stor som besvärjarens SP_1 -poäng gånger två kvadratmeter (SP_1 -poäng \times 2 m²). Fångelsets väggar och tak är helt osynliga för alla utom demonen och besvärjaren som ser en svagt genomskinlig vägg och tak bestående av turbulent vitner. Den frammanade magin klämmer åt och kontrollerar den dimensionsvirvel som demonen är länkad till, vilket medför att demonen inte kan vara i kontakt med sitt Blotheim och därmed förlorar sin frihet.

Varje gång demonen nuddar vid fångelsets väggar utlöses en elektrisk laddning, vilken även den som inte är fångslad kan se. Laddningen ger dock ingen skada. Det är fullt möjligt för andra varelser och demoner att gå in och ut genom energiväggen utan att ta skada.

Så länge besvärjelsen är aktiv fortsätter besvärjaren att ha kontrollen över demonen genom besvärjelsen *Kontrollera demon*. Skulle besvärjelsen *Permanens* läggas på besvärjelsen blir demonen för evigt bunden till föremålet eller platsen.

Har en demon väl fångslats av besvärjelsen finns det framför allt tre sätt för den att ta sig ut på om den fångslade inte har tid nog att vänta ut besvärjelsens varaktighet. Det första sättet är att lyckas med ett motståndslag på motståndstabellen där demonen möter besvärjarens SP_1 -poäng med sin egen SP_1 , dock med en minusmodifikation på slaget med -10 på grund av kontrollen besvärjaren har över dimensionsvirveln. Det andra och minst våldsamma av sätten är om besvärjaren är vänlig nog och förvisar demonen tillbaka till Blotheim. Det tredje sättet är att besvärjelsen hävs av en annan besvärjare eller demon genom besvärjelsen *Skingra rimvitner*.

Förstena

Typ: rimvitner; Kostnad: 28; Varaktighet: SP_1 -poäng dagar; Räckvidd: beröring; Speciellt: SP_1 - 10; Initiativ: 14.

Besvärjelsens energi är så stark att den förvandlar ett offers kropp till sten. Även offrets utrustning och kläder drabbas av denna besvärjelse och förstenas även de, dock inga magiska föremål. En besvärjare kan förstena en varelse och dess utrustning vars sammanlagda vikt i kg understiger besvärjarens SP_1 -poäng gånger tre kilo (SP_1 -poäng \times 3 kg). Stenen som offret och dennes utrustning förstenas till är mycket hård och är näst intill oförstörbar, de värsta skador som den kan åsamkas är små, små flisor. Medan varelsen är förstenaad befinner den sig i fullständig dvala och kan inte uppfatta tiden som passerar eller vad som händer i dess närvaro. Den kan därför inte påverka

något som sker runt omkring i dess omgivning. När besvärjelsens varaktighet löper ut återgår varelsen till sitt vanliga skick.

Det går att befria en förstenaad varelse genom besvärjelserna *Häva förstening* eller *Skingra rimvitner*. En varelse som på ett eller annat sätt släpps fri från sin förstening kommer till en början att vara mycket stel och det tre första dagarna har varelsen halverad SM_1 och även halverad FV för sina SM_1 -baserade färdigheter. De tre nästkommande dagarna ökas SM_1 och SM_1 -baserade färdigheter till två tredjedelar ($[SM_1$ eller $FV] \times 0,67$) av sin normala kapacitet. Efter sex dagar är varelsen helt återställd från sin förstening. Tiden för återställningen kan dock ändras beroende på hur kort tid varelsen varit förstenaad. Har det gått mindre än en vecka är det upp till SI att avgöra hur många dagar (eller timmar vid väldigt korta tider) som ska passera med ovan nämnda modifikationer. En förstenaad varelse fastnar inte i marken på något sätt utan är fullt möjlig att flytta runt (om nu styrkan finns). Den förstenaade väger nu ungefär tio gånger sin normala vikt.

Offret kan försöka att motstå försteningen genom att lyckas med ett extremt svårt (-10) GE -slag för grundegen-skapen SP_1 .

Förändra varelse

Typ: rimvitner; Kostnad: 26; Varaktighet: SP_1 -poäng timmar; Räckvidd: beröring; Speciellt: SP_1 - 10; Initiativ: 13.

Magin som besvärjelsen frambringar är kraftig nog att förvandla en levande varelse till en annan varelse. Besvärjelsen förvandlar den besvärjade, vars vikt är mindre än eller lika med besvärjarens SP_1 -poäng gånger tre kilo (SP_1 -poäng \times 3 kg) till en önskad varelses form. Den besvärjade erhåller antagna varelses form samt dess fysiska egenskaper såsom kropp, utseende, styrka (STR), storlek (STO), smidighet (SM_1) och följderna av dessa såsom skadebonus och naturliga attacker (inga magiska). Den besvärjade behåller samtidigt sin eget Intelligens (INT), Fysik (FYS), Psyke (PSY), Spiritus (SP_1) och naturliga magiska förmågor.

Den besvärjade får dock inte den antagna varelsens magiska, psykiska eller spirituella egenskaper, förmågor och krafter, han får heller inte den antagna varelsens KP utan behåller sin egen Totala KP (som fördelas ut på varelsens kroppsdelar) under besvärjelsens varaktighet.

En person som till exempel förvandlas till en häst kommer att ha hästens alla kroppsliga egenskaper (dock inte KP) men inte hästens Intelligens eller Psyke; förvandlas han till en drake kommer han inte att få drakens Intelligens eller magi men kommer att kunna flyga; förvandlas han till ett fjolttroll kommer han att se ut som ett sådant men inte kunna använda deras magi. Den besvärjade kan inte tala till någon om inte varelsen han blivit förvandlad till har förmågan att tala.

Den som frivilligt besvärjs av magin *Förändra varelse* kan när som helst förvandla sig tillbaka till sin naturliga form, vilket någon som är ofrivilligt utsatt inte kan göra. Offret kan dock försöka motstå förändringen genom att lyckas med ett extremt svårt (-10) GE -slag för grundegen-skapen SP_1 .

Gestlås

Typ: rimvitner; Kostnad: 22; Varaktighet: tills förbrukad; Räckvidd: beröring; Tid: 1 timme.

Besvärjelsen läser en annan besvärjelses gester till ett ting, dock oftast pergament, där besvärjelsens utlösande ord finns nedtecknade. Besvärjelsen är nödvändig då en besvärjare 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 även som små ljuspunkter, runt omkring besvärjaren (den som uttalar orden på den magiska skriften).

Glömska

Typ: rimvitner; Kostnad: 22; Varaktighet: Permanent; Räckvidd: beröring; Speciellt: SPI - 7; Initiativ: 11
Besvärjelsen skapar en störande energi i offrets huvud vilket resulterar i att denne förlorar sitt minne permanent. Han kommer inte ihåg vem han är eller vad han tidigare har sysslat med i sitt liv. För varje vecka som går får offret slå ett GE-slag för grundegenskapen INT. Lyckas han med GE-slaget kommer han ihåg en viktig detalj av sitt tidigare liv, detta kan vara ett minne om sin familj, en färdighet eller någon annan egenskap.

Färdigheter och andra egenskaper sitter dock kvar som en slags reflex och det är upp till SI att avgöra när dessa reflexer sätter in, som till exempel när en person som ska fly ut genom en by reflexmässigt hoppar upp på en häst och sätter av i full fart (färdigheten Rida), eller när en person som står öga mot öga med byns slagskämpe och ser hur dennes väldiga näve närmar sig sitt ansikte med en oro-väckande kraft plötsligt undviker attacken och delar ut ett välriktat slag mot kämpens redan brutna näsa och sänker honom till det lortiga skänkrumsgolvet (färdigheten Slagsmål). Ju högre värde en person har i en färdighet desto lättare kommer dessa reflexmässiga handlingar fram.

Offret kan försöka motstå minnesförlusten genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen SPI.

Häva förstening

Typ: rimvitner; Kostnad: 20; Räckvidd: beröring; Speciellt: SPI-poäng mot SPI-poäng; Initiativ: 10.
Magin återställer den varelses kropp som på något sätt förstened, till exempel genom besvärjelsen Förstena eller av braskeltuppens förstening, till det normala. Besvärjelsen återställer även den utrustning som har förstened. För att lyckas häva en förstening måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den besvärjares SPI-poäng, som förstenede varelsens, med sin egen SPI-poäng (braskeltuppens förstening har SPI-värdet 45). Eftersom besvärjelsen Häva förstening är gjord för att just häva olika sorters försteningar erhåller besvärjaren +5 på motståndslaget.

Med en lyckad Häva förstening vaknar varelsen inom loppet av en SR. Varelsen förstår då inte vad som hänt utan tror att det är ögonblicket efter den förstenedes, den har därför inga som helst minnen av vad som hänt under tiden han har varit sten eller hur lång tid som gått. Till en början är varelsen mycket stel och det tre första dagarna har var-

elsen halverad SM1 och även halverad FV för sina SM1-baserade färdigheter. De tre nästkommande dagarna ökas SM1 och SM1-baserade färdigheter till två tredjedelar ($(SM1 \text{ eller } FV) \times 0,67$) av sin normala kapacitet. Efter sex dagar är varelsen helt återställd från sin förstening. Tiden för återställningen kan dock ändras beroende hur kort tid varelsen varit förstened. Har det gått mindre än en vecka är det upp till SI att avgöra hur många dagar (eller timmar vid väldigt korta tider) som ska passera med ovan nämnda modifieringar.

Illusion

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;
Varaktighet: SPI-poäng minuter;
Räckvidd: SPI-poäng meter; Initiativ: 12

Genom att koncentrera sig på ett föremål, en varelse eller en person kan besvärjaren frammana ett exakt duplikat av det han koncentrerar sig på. För att få fram en perfekt illusion av något måste besvärjaren vara i kontakt med det som han vill göra en illusion av (besvärjaren behöver dock endast vara i kontakt med originalet under själva frammandet av besvärjelsen). En besvärjare som inte är i kontakt med originalet kan frammana en mindre perfekt avbild utifrån sitt eget minne eller fantasi. Dessa mindre perfekta avbilder får en slags suddighet kring sig, vilket gör det lättare att avslöja dess falskhet.

Besvärjaren kan applicera illusionen var som helst inom en radie av SPI meter. Han måste dock se illusionen hela tiden, så fort den (hela illusionen) försvinner ur besvärjarens synfält upplöses den. Besvärjaren har full kontroll över det han har skapat. Han kan till exempel få en varelse att gå eller springa och samtidigt få den att ge ifrån sig olika kroppsliga och utseendemässiga uttryck som till exempel ilska, ursinne, kärlek, aggressivitet, med mera. Han kan få ett föremål att förflytta sig eller flyga runt i luften (förflyttning L eller F 6 M/SR).

Till skillnad från den mindre avancerade havitnerbesvärjelsen *Avbild* blir en illusion frammanad genom besvärjelsen *Illusion* helt solid. Dessutom kan illusionen tillfoga skada. En illusion av en varelse har alla sina grundegenskaper, färdigheter samt kroppspoäng halverade. Magiska föremål eller varelsor som avbildas har inga som helst magiska egenskaper.

För att avslöja en perfekt illusion måste man lyckas med ett extremt svårt (-10) GE-slag för grundegenskapen PER. Det är däremot lättare att avslöja en mindre perfekt illusion, alltså en kopia vars original besvärjaren inte är i kontakt med. Alla som ser den mindre perfekta avbilden kan genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PER upptäcka att illusionen faktiskt är en illusion och inte verklig.

En illusion kan aldrig ge ifrån sig ljud eller lukt, vilket medför att det blir betydligt lättare att avslöja något som normalt ger ljud ifrån sig eller luktar mycket. Detta drabbar även de perfekta illusionerna, vilka då kan avslöjas genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PER. De mindre perfekta illusionerna avslöjas genom att lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen PER. GE-slagen kan dock modifieras beroende av hur mycket ljud eller lukt originalet normalt ger ifrån sig, samt hur nära åskådaren står avbilden.

Inbilla tanke

Typ: rimvitner; Kostnad: 18;
Räckvidd: SPI-poäng \times 2 meter;
Speciellt: INT - 7; Initiativ: 9.

Besvärjelsen skapar en tanke som besvärjaren kan plantera i en annan intelligent varelse. Varelsen tror själv att den har tänkt tanken och reflekterar inte över vad den säger. Hur sedan tanken påverkar mottagaren avgör spelledaren. Mottagaren för tanken kan dock motstå den genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen SPI.

Den påtvingade tanken kan inte övervinna en varelses sunda förnuft, om till exempel tanken är »nu hoppar jag ut för stupet« skulle det förmodligen inte fungera om varelsen inte är så oerhört dum och oerhört impulsiv att den handlar efter det första den tänker. En något sänkt intelligent varelse skulle förmodligen skjuta undan en dylik tanke som något toktigt infall och inte bry sig mer om det. Däremot kan en tanke som: »undrar om inte min bästa vän försöker mörda mig, det är nog bäst att hinna före honom«; eller »kanske borde jag ge alla mina pengar till den där fattiga tiggaren med den lustiga hatten som verkar behöva dem bättre än jag« fungera.

Jättestark

Typ: rimvitner; Kostnad: 18; Varaktighet: SPI-poäng SR;
Räckvidd: beröring; Initiativ: 9.

Besvärjelsen förändrar genast den besvärjdes muskler, som växer i både storlek och styrka. Den besvärjdes STY ökar omedelbart med 3T4 poäng vilket leder till ökad skadebonus. Alla egenskaper och färdigheter som baseras på grundegenskapen erhåller dessutom en plusmodifikation på hälften av den erhållna STY-poängen ($3T4 \div 2$). Plötsligt kan den besvärjade svinga jättelika stammar omkring sig som om de vore små grenar eller kasta stenbumlingar som om de vore småsten.

Jättevåg

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;
Räckvidd: Speciell; Initiativ: 12.

Besvärjelsen sätter igång en kraftig rörelse under vattnet, vilket åstadkommer en hög och kraftig våg. Besvärjaren, som måste befinna sig ute på öppet vatten, kan välja i vilken riktning vågen ska breda ut sig. Vågen som bildas är SPI-poäng meter bred, SPI-poäng delat på sex meter hög ($SPI\text{-poäng} \div 6$ meter) och har en räckvidd på SPI-poäng gånger hundra meter ($SPI\text{-poäng} \times 100$ meter).

Beroende av vad vågen träffar är det upp till spelledaren att avgöra vad som händer. En 10 m hög våg skulle till exempel kunna svepa omkull en mindre by som ligger alldeles intill en strand eller valta ett mindre fartyg.

Beroende av hur stort skepp som utsätts för vågen och hur det möter vågen ser utgången för olyckan lite olika ut. Det är helt upp till spelledaren att avgöra vad som verkar rimligt i dessa fall. Är vågen tillräckligt hög för att spola över ett skeppsdäck kan den, förutom orsaka skada, även svepa bort lösa föremål. Alla lösa föremål vars STO är under eller lika med vågens STY delat på två ($STY \div 2$) riskerar då att svepas bort av vågen. Hur långt de lösa föremålen sveps bort eller vad som händer dem är det upp till spelledaren att avgöra.

En vågs STY är olika från gång till gång. En hel våg som ostört sveper fram har en STY som är lika med besvärjarens

SPI-poäng. En våg som sköljer upp över ett fartygsdäck har en STY som är lika med storleken på vågen som sveper fram över däck. Storleken räknas fram genom att ta vågens STY multiplicerat med den höjd på vågen som sveper över däck delat på vågens totala höjd ($STY \times \text{nybildad våg} \div \text{vågens höjd}$).

För att se om en varelse som inte är fastsurrad i något när vågen sveper fram slås ett slag på motståndstabellen där den möter vågens STY med sin SMI plus STY delat med två ($(SMI + STY) \div 2$). Är slaget lyckat ur varelsens synvinkel lyckas den stå emot vågen utan att ramla omkull och därmed svepas med. En varelse som håller sig fast i något adderar sin STY till sin SMI utan att dela summan med två ($STY + SMI$) då den möter vågens STY på motståndstabellen.

Exempel: En besvärjare med 46 SPI-poäng frammanar en jättevåg och skickar iväg den mot ett annalkande fartyg. Vågen som bildas då är 46 meter bred, 8 meter hög, har räckvidden 460 meter och STY 46. Skeppet är så pass stort (enligt spelledaren) att det klarar vågen, men det finns risk att lösa föremål och varor sveps bort av vattnet som slår över däck. Skeppets däck ligger 5 meter från vattenytan, vilket medför att en 3 meter hög vattenmassa slår ner över däck ($8 - 5 = 3$). Den nybildade vågens STY är då lika med besvärjarens SPI-poäng gånger den nybildade vågens höjd delat med vågens ursprungliga höjd vilket medför att den nybildade vågen har STY 17 ($46 \times 3 \div 8 = 17$). Alla lösa föremål och varor vars STO är under eller lika med 17 (cirka 95 kg) riskerar att svepas bort av vågen.

Kontrollera demon

Typ: rimvitner; Kostnad: 28;
Varaktighet: SPI-poäng SR; Räckvidd: SPI-poäng meter;
Speciellt: SPI mot SPI-poäng; Initiativ: 14.

Besvärjelsen kontrollerar den dimensionsvirvel som demonen kom till Trudvang genom. På så sätt erhåller besvärjaren stor hjälp då han ska försöka ta kontrollen över en demon. Genom att övervinna en demons SPI med sin egen SPI-poäng på motståndstabellen tar besvärjaren kontrollen över demonen. Magin som besvärjaren frammanat ger honom en plusmodifikation på +4 på sitt slag. Vid ett ur besvärjarens ögon sett lyckat slag på motståndstabellen känner sig demonen tvingad att lyda besvärjaren och följa dennes instruktioner. Under varaktigheten kontrolleras sedan demonens speciella förmågor av besvärjaren.

Medan demonen är under besvärjarens kontroll håller den sig helt passiv mot besvärjaren, utför hans instruktioner och försöker inte rymma från besvärjaren. När varaktigheten för besvärjelsen gått ut förpassas demonen automatiskt till Blotheim, om inga andra besvärjelser ligger aktiva, som till exempel *Frammana demon* eller *Fängsla demon*.

Kontrollera högre odöd

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;
Varaktighet: SPI-poäng \div 2 minuter;
Räckvidd: SPI-poäng meter;
Speciellt: SPI mot SPI-poäng; Initiativ: 12.

Besvärjelsen gör det möjligt för besvärjaren att ta kontroll över en eller flera högre odöda ($KP > 50$) som till exempel helhästar och dödsghostar (inga demoner). För att ta kon-

trollen över en högre odöd måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter den odödes *SP1* med sin egen *SP1*-poäng.

Besvärjaren kan ta kontroll över hur många odöda som helst inom besvärjelsens räckvidd men får en minusmodifikation på -7 för varje extra odöd utöver den första som ska kontrolleras. Så fort besvärjaren misslyckas med att ta kontrollen över en odöd kan han inte fortsätta att försöka fånga andra odöda. De han redan fångat med besvärjelsen är dock fortfarande under hans kontroll. Besvärjelsen varar så länge besvärjaren koncentrerar sig eller tills varaktigheten gått ut.

En besvärjare som lägger besvärjelsen på en odöd ($KP < 50$) har minusmodifikationen -3 på sina slag på motståndstabellen istället för -5 och varaktigheten ökad till *SP1* minuter. Lägger han besvärjelsen på lägre odöda ($KP < 30$) räcker det med ett lyckat slag på motståndstabellen (mot en samlad medel-*SP1* för alla odöda inom räckvidden) för att ta kontrollen över samtliga lägre odöda inom räckvidden, samt att varaktigheten ökas till *SP1*-poäng timmar, ska fördrivas.

Exempel: En besvärjare som vill kontrollera två dödsghostar måste för att lyckas med detta övervinna den första dödsghostens *SP1* med sin egna *SP1*-poäng på motståndstabellen och för nästa dödsghost erhåller han en minusmodifikation på -7 för att lyckas. Besvärjaren har 50 *SP1*-poäng och dödsghosten har *SP1* 62. För att ta kontrollen över den första dödsghosten måste besvärjaren därmed slå under eller lika med 7. Den andra dödsghosten kan han inte klara av att kontrollera, då minusmodifikationen för denne är för stor.

Kraftstöld

Typ: rimvitner; **Kostnad:** 24; **Varaktighet:** 3T6 SR;
Räckvidd: *SP1*-poäng meter; **Speciellt:** *SP1* - 7; **Initiativ:** 12.
Besvärjelsen skapar ett spirituellt band mellan besvärjaren och ett utvalt offer. Genom detta band kan besvärjaren sedan suga i sig offrets spirituella källa. För varje SR som går förlorar offret 1T3 *SP1*-poäng (inte grundegenskapen *SP1*) vilka besvärjaren omvandlar till sin egen *SP1*-poäng. En besvärjare kan dock inte erhålla fler *SP1*-poäng än vad han i normala fall kan ha som max. Skulle besvärjarens *SP1*-poäng nå sitt maximum under besvärjelsens varaktighet får han inga fler, utan dessa försvinner samtidigt som de lämnar offret. Besvärjaren kan när som helst avbryta besvärjelsen.

Offret kan försöka motstå kraftstölden genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen *SP1*. Lyckas slaget kapas det spirituella bandet genast. Misslyckas det däremot, erhåller besvärjaren de 1T3 *SP1*-poäng som offret förlorar. Offret får upprepa motståndslaget inför varje ny SR, så länge besvärjelsen varar.

Offrets temporära *SP1*-poäng kan inte reduceras till lägre än 0 då det dör. Skulle offret överleva kraftstölden återhämtar han *SP1*-poängen på sedvanligt sätt.

Kurera varbest

Typ: rimvitner; **Kostnad:** 20; **Varaktighet:** Permanent;
Räckvidd: beröring; **Initiativ:** 10.
Besvärjelsen kurerar en varelse som blivit utsatt för sjukdomen lykantropi (varbest), en sjukdom som främst sprids av ulvbestar, men även andra djur kan bära på viruset.

Besvärjelsen kan endast läggas över en manulv eller liknande varelse (däremot inte över en metamorf som skapats genom besvärjelsen *Förändra varelse* eller liknande), när den befinner sig i sin sjukdomsform (till exempel manulvens vargform). Den sjuke förvandlas omedelbart tillbaka till sin rätta skepnad, samtidigt som sjukdomen är kurerad permanent.

Livsuttömning

Typ: rimvitner; **Kostnad:** 22; **Varaktighet:** 3T6 SR;
Räckvidd: *SP1*-poäng meter; **Speciellt:** *PSY* - 7; **Initiativ:** 11.
Besvärjelsen skapar ett spirituellt band mellan besvärjaren och ett utvalt offer. Genom detta band kan han sedan suga i sig offrets livskraft (dras från den Totala *KP*). För varje SR som går förlorar offret 1T4 *KP* vilka besvärjaren omvandlar till sin egen *KP*. En besvärjare kan dock inte erhålla fler *KP* än vad han i normala fall kan ha som max. Skulle besvärjarens *KP* nå sitt maximum under besvärjelsens varaktighet får han inga fler, utan dessa försvinner samtidigt som de lämnar offret. Besvärjaren kan när som helst avbryta besvärjelsen.

Offret kan försöka motstå livsuttömningen genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen *PSY*. Lyckas slaget kapas det spirituella bandet genast. Misslyckas det däremot, erhåller besvärjaren de 1T4 *KP* som offret förlorar. Motståndslaget får offret upprepa inför varje ny SR, så länge besvärjelsen är i kraft. Offret får upprepa motståndslaget inför varje ny SR, så länge besvärjelsen varar.

Offrets Totala *KP* kan inte reduceras till lägre än 0 då det dör. Skulle offret överleva livsuttömningen återhämtar han *KP* på sedvanligt sätt.

Ljusväg

Typ: rimvitner; **Kostnad:** 20;
Varaktighet: *SP1*-poäng minuter;
Räckvidd: beröring; **Initiativ:** 10.

Den förhäxade förvandlas till en liten kula av vitt ljus som färdas med en hastighet av 200 meter per stridsrunda. Kulan kan färdas genom alla material som släpper igenom ljus (även de material där endast lite ljus släpps igenom) som till exempel vatten, tyg, gas och glas.

Ljuskulan studsar mot material som skapar en reflektion som till exempel en spegel eller en metallyta. Skulle ljuskulan däremot stöta på en matt yta stannar den omedelbart och den förhäxade transformeras tillbaka till sin naturliga kropp. Eftersom hastigheten är så oerhört hög måste den besvärjade lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen 1NT för att lyckas styra sin färd. Detta GE-slag upprepas efter varje minut som går och lyckas slaget kan den besvärjade styra sin färd utan kollisioner (slaget är dock onödigt på platser utan hinder).

Har en person en gång färdats från en punkt till en annan kan han göra samma färd i fortsättningen utan att behöva slå några GE-slag.

Skulle en besvärjare lägga besvärjelsens *Mörker* på ljuskulan återfår den förhäxade omedelbart sin egna skepnad och på grund av den oerhörda chocken som då uppstår erhåller han ett permanent avdrag på sin *PSY* med -1 .

Luftnäve

Typ: rimvitner; Kostnad: 18; Varaktighet: 1T4 SR;
Räckvidd: SP1-poäng meter; Initiativ: 9.

Besvärjaren skapar en jättelik knytnäve av komprimerad luft som hålls samman av en tunn hinna vitner. Den frambesvärjda knytnäven kan han sedan skicka mot ett utvalt offer per SR som befinner sig inom räckvidden. Knytnäven slår ner uppifrån mot offret som därmed inte kan ta skydd bakom en mur eller liknande skydd. Offret kan däremot krypa in under något för att skydda sig. Knytnäven som är svagt synlig slår ner på den utvalde med en ofantlig kraft. Offret får en krosskada på 4T6+6 som täcker hela kroppen. Skadan som offren tillfogas sprids ut på varje kroppsdel (se *Skador som påverkar Totala KP*, s. 189). Rustningar skyddar som vanligt. Offer som till hälften befinner sig i skydd erhåller endast skada i berörda kroppsdelar.

Missväxt

Typ: rimvitner; Kostnad: 24; Varaktighet: en årstid;
Räckvidd: SP1-poäng \times 100 m²; Tid: ett dygn.

Besvärjelsen skapar en dimma av vitner som besvärjaren kan lägga över ett sädesfält, en skog eller annan växtlighet. Dimman ligger endast över området under några få minuter och förgiftar växtligheten. Balansen av ämnen som råder i växterna störs så till den grad att de långsamt börjar dö. En av denna besvärjelse döende växtlighet kan inte räddas, varken av naturliga eller magiska åtgärder utan är dömd till döden.

Nedkalla/Skingra förbannelse

Typ: rimvitner; Kostnad: 26; Varaktighet: permanent;
Räckvidd: 10 mil; Tid: 5 timmar.

För att kunna nedkalla en förbannelse måste besvärjaren känna offret vid sitt riktiga namn och varsebli honom genom något sinne (syn, hörsel, magi, varseblivning eller astralt spår). Genom ritualen förvrider besvärjaren sammansättningen av energier i, eller snarare runt omkring den förbannade. Förändringen kan inte uppfattas med hjälp av vanliga sinnen men den uppfattas intuitivt. Det rör sig om en disharmoni som är svår att beskriva i ord, ungefär som om ett högt, skärande, envetet och enerverande ljud ständigt utgår från den förbannade. Ett ljud som ständigt ligger och gnager på gränsen till vårt medvetande. Alla levande varelser slås av den obehagliga känslan inför den förbannade, en intensiv olust, en känsla av något övernaturligt och fel. Allt liv kommer att sky den förbannade och undvika honom i möjligaste mån. Intelligent varelser fylls av skräck och skylar på att det där, vad det nu är den förhäxade har, kan vara smittsamt. Även den förbannades vänner och folk som brukar umgås med honom, känner olust och orkar inte stanna i hans närhet hur gärna de än skulle vilja. Månglare avbryter transaktioner med den förbannade. Mödrar rycker undan sina barn från honom. Folk undviker honom på gatorna och i vårdshuset. Äventyrarkollegor kan inte sova i hans närhet, de vaknar aldrig utvilade. Kort sagt folk flyr den förbannade som om han vore spetälsk. Den förbannades KAR sänks under förbannelsen till 3, dock inte utseendemässigt.

Det kusliga med förbannelsen är det att den förbannade är totalt omedveten om den och förstär åtminstone till en

början inte alls omgivningens reaktioner. Har han inga kunskap om magi och besvärjelser kanske han aldrig kommer att göra det. Mot sin vilja blir han allt mer isolerad och utstött. Han drabbas av tvivel och ångest, med tiden riskerar han att bli galen.

En förbannelse bryts om den besvärjare som lagt förbannelsen dör. Den kan också skingras med en återställande ritual, dock inte genom besvärjelsen *Skingra rimvitner*. Effekterna som uppkommer av besvärjelsen *Nedkalla förbannelse* kräver gott rollspelande av såväl spelare som spelledare.

Nexus

Typ: rimvitner; Kostnad: 30; Varaktighet: permanent;
Räckvidd: beröring; Tid: 1 dag.

Ritualen skapar ett fokus för naturens magiska flöden och gör det möjligt för det besvärjda föremålet att bli självförsörjande med energi utan att gå omvägarna förbi användarens SP1-poäng. Nexus används tillsammans med besvärjelsen *Permanens* som gör det möjligt att bädda in en besvärjelse i ett föremål. Ett nexus kostar besvärjaren 1T4 SP1-poäng permanent och leder 2T4 + 6 SP1-poäng in i föremålet som alltid laddas upp efter användande. Dessa SP1-poäng används sedan för att aktivera en besvärjelse som är inbakad i föremålet. Skulle besvärjelsen som ska berikas med nexus kosta mer än frammana än det antal SP1-poäng som nexuset genererade måste en ny Nexus läggas för att förse besvärjelsen med vitner.

Ett föremål kan innehålla flera besvärjelser och nexus. Ett nexus är dock alltid bundet till en speciell besvärjelse även om till exempel besvärjelsen som ska förse med nexus kostar 4 SP1-poäng att frammana och nexusbesvärjelsen genererade 12 SP1-poäng. Skulle ett föremål innehålla flera besvärjelser måste således varje besvärjelse vara bunden till ett eget nexus.

Normalsyn

Typ: rimvitner; Kostnad: 18;
Varaktighet: SP1-poäng minuter;
Räckvidd: beröring; Initiativ: 9.

Besvärjelsen skapar en hinna av vitner kring den besvärjdes ögon. Den besvärjde erhåller genast normal synförmåga, oavsett vilka ljusförhållanden han befinner sig i. Hans synförmåga påverkas alltså inte av mörker, dimma, rök eller besvärjelser som försämrar synförmågan. Den besvärjde kan dock inte se sådant han normalt inte kan se under normala förhållanden.

Energien som frambringas genom besvärjelsen räcker för att besvärja två personer eller varelser.

Osynlighet

Typ: rimvitner; Kostnad: 20;
Varaktighet: SP1-poäng minuter;
Räckvidd: beröring; Initiativ: 10.

Besvärjelsen skapar en hinna av energi omkring ett föremål eller varelse. Energin gör att det besvärjda föremålet eller varelsen omedelbart försvinner ur det synbara fältet. En varelse kan endast prata eller gå under varaktigheten för att besvärjelsen inte ska avbrytas. Besvärjelsen bryts genast då den besvärjde utför en krävande handling som till exempel

springer, slåss, använder magi. Den bryts även då han kommer i kontakt med något levande.

Permanens

Typ: rimvitner; Kostnad: 30; Varaktighet: permanent; Räckvidd: beröring; Tid: 10 timmar.

Besvärjaren kan lägga besvärjelsen *Permanens* över ett föremål för att binda en annan besvärjelses effekt till föremålet för evigt. Effekten av den lagda besvärjelsen binds till föremålet i stället för att utlösas som en normal besvärjelse. Den lagda besvärjelsen har därför ingen synbar effekt men kostar besvärjaren som normalt. När en besvärjelse är bunden till ett föremål kommer den att aktiveras genom ett utlösande ord eller rörelse som besvärjaren bestämmer under ritualen. Varje gång den bundna besvärjelsen aktiveras dras *SP1*-poäng enligt den aktiverade besvärjelsens *SP1*-kostnad från den person som utlöste besvärjelsen, vilka sedan återvinnas normalt.

Permanens kostar besvärjaren 174 *SP1*-poäng permanent. Ett föremål kan innehålla flera besvärjelser och permanenser. En permanens är alltid bunden till en speciell besvärjelse och skulle ett föremål innehålla flera besvärjelser måste således varje besvärjelse vara bunden till en egen permanens. Ett föremål som en gång besvärjats med en besvärjelse och *Permanens* kan vid ett senare tillfälle byggas på med ytterligare besvärjelser och permanenser för dessa.

Permanent forma sten

Typ: havitner; Kostnad: 24; Varaktighet: permanent; Räckvidd: *SP1*-poäng meter; Tid: 5 minuter.

Besvärjelsen omvandlar all form av sten så att den blir mjuk och medgörlig som tjock lera. Besvärjaren formar sedan stenleran (6 m³) med hjälp av vitner så att den erhåller önskad form. Besvärjaren har 16 *SR* på sig att forma stenleran, dessa första 16 *SR* räknas därför inte till varaktigheten.

När de första 16 *SR* har passerat får stenleran återigen en stens karaktär och hårdhet, fast denna gång i den form besvärjaren har gett den. Han kan till exempel forma ett hål i en stenvägg genom att förflytta stenleran ut ur väggen och lägga den vid sidan av hålet eller på väggen kring hålets mynning, täppa igen ett hål genom att förflytta stenleran från väggen för att täppa igen hålet med, eller forma en trappa av leran och så vidare.

Till skillnad från havitnerbesvärjelsen *Forma sten* har den nyformade stenens nya utseende blivit permanent och kan endast återfå sin ursprungliga form genom att en besvärjare lägger en ny *Permanent forma sten* över den.

Genom att kombinera denna besvärjelse med färdighet-*en* Hantverk kan besvärjaren forma mycket vackra ting.

Permanent stenvägg

Typ: havitner; Kostnad: 20; Varaktighet: permanent; Räckvidd: *SP1*-poäng meter; Initiativ: 10.

Besvärjaren framkallar en vägg av sten som under loppet av en *SR* reser sig upp ur marken på en utvald plats inom räckvidden. Väggens utgörs av 6 m³ sten som besvärjaren kan forma i princip hur som helst, men för att förenkla uträkningen av storlek så är det att föredra att man använder längd, bredd och höjd, det vill säga hur lång, tjock och hög väggen blir. Besvärjaren kan välja att frammana en mindre vägg än 6 m³.

Till skillnad från havitnerbesvärjelsen *Stenvägg* har väggen av sten blivit permanent förankrad.

Exempel: En besvärjare vill besvärja fram en stenvägg på totalt 6 m³. Han kan då utforma stenväggen så att den blir 1 m hög, 6 m lång och 1 m bred eller 4 m hög, 3 m lång och 0,5 m bred eller 3 m hög, 2 m lång och 1 m bred, och så vidare.

Psykometri

Typ: rimvitner; Kostnad: 18; Varaktighet: *SP1*-poäng *SR*; Räckvidd: beröring; Speciellt: *PSY* -7; Initiativ: 9.

Besvärjaren kan genom att ta i en varelse känna vad som har hänt den tidigare. Besvärjaren får en sekvens av bilder som i stora drag berättar varelsens historia. Besvärjaren kan uppfatta händelser som sträcker sig lika många år bakåt i tiden som han har i *SP1*.

För varje 5 *SR* som går under besvärjelsen kan besvärjaren få fram en stor hemlighet som offret försöker dölja. Varelse kan dock dölja en hemlighet från besvärjaren genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) *GE*-slag för grundegenskapen *PSV*. Lyckas *GE*-slaget krävs det att besvärjaren lägger en ny *Psykometri* över varelsen för att kunna ta reda på det som offret lyckades hålla för sig själv. Trots att besvärjaren misslyckas med att ta reda på en hemlighet kan han fortsätta leta fram andra hemligheter ända tills besvärjelsens varaktighet är slut.

Restitution

Typ: rimvitner; Kostnad: 26; Räckvidd: beröring; Tid: 2 timmar.

Genom vitners kraft kan besvärjaren återställa balansen i en kropp så att en varelse som tidigare förlorat ett grundegenskapspoäng återfår denna. Skulle varelsen ha förlorat flera poäng i en och samma grundegenskap krävs lika många besvärjelser som förlorade poäng för att varelsen ska återfå alla sina poäng. Besvärjelsen återställer även poäng som förlorats på grund av åldrande. En varelse som förlorat grundegenskapspoäng i flera grundegenskaper får välja vilken grundegenskap besvärjelsen gäller. Det går inte att höja en grundegenskap över det värde som varelsen en gång hade.

Skingra rimvitner

Typ: rimvitner; Kostnad: 22; Räckvidd: *SP1*-poäng ÷ 2 meter; Speciellt: *SP1*-poäng mot *SP1*-poäng; Initiativ: 11.

Magin som besvärjaren väver genom besvärjelsen *Skingra rimvitner* upphäver besvärjelser som är lagda på ett föremål eller en varelse. Besvärjelsen klarar dock bara av att återställa sådan magi vars egenskaper vars varaktighet är tidsbegränsad. Magiska egenskaper som har fått en permanent varaktighet kan därför inte upplösas genom besvärjelsen.

För att klara av en skingring måste besvärjaren lyckas med ett slag på motståndstabellen. Där möter besvärjaren den besvärjares *SP1*-poäng som har frammanat magin med sin egen *SP1*-poäng. Tack vare energin som besvärjelsen *Skingra rimvitner* frambringar för att förstöra en annan besvärjelse erhåller besvärjaren +4 på motståndsslaget. Är slaget lyckat återställs vitner till sitt ursprungliga skick och flöde och besvärjelsen är därmed upplöst.

Smärta

Typ: rimvitner; Kostnad: 20; Varaktighet: 116 SR;
Räckvidd: SPI-poäng meter;
Speciellt: PSY - 7; Initiativ: 10.

Besvärjelsen skapar en våldsamt smärta i ett utvalt offers kropp, vilken förorsakar 114 i skada per kroppsdel (inga rustningar eller skydd hjälper). Smärtan och skadan upprepas varje SR så länge besvärjelsens varaktighet ligger i kraft. Inför varje SR (inklusive den första) får offret slå ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY. Lyckas han med GE-slaget halveras skadan. Ett offer som däremot misslyckas med sitt GE-slag erhåller skada plus att alla handlingar utförda under den aktuella stridsrundan halveras (EV ÷ 2) på grund av den oerhörda smärtan han känner. Ett offer som lyckats med ett GE-slag får inga modifieringar på sina handlingar utförda under den aktuella stridsrundan.

Spirituell länk

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;
Varaktighet: SPI-poäng minuter;
Räckvidd: SPI-poäng ÷ 3 meter; Initiativ: 12.

Besvärjelsen skapar ett spirituellt band mellan två eller flera frivilliga personer som befinner sig inom en radié av SPI-poäng delat med tre meter (SPI-poäng ÷ 3) från den besvärjare som frammanade den spirituella länken. Effekten av det spirituella bandet gör att alla personer inom området räknas som en, spirituellt sett. Alla som befinner sig inom området får då en gemensam SPI-poäng, från vilken en besvärjare kan dra SPI-poäng då han lägger sina besvärjelser. Besvärjelsen behöver därför inte utnyttjas av den besvärjare som frammanade den spirituella länken, utan kan användas av en annan besvärjare som blivit länkad till gruppen. Alla personer inom räckvidden kan kommunicera och agera som normalt (strida inkluderat). En person kan när som helst välja att stänga av den spirituella länken, så att ingen blir totalt uttömd. Så fort någon kommer utanför besvärjelsens räckvidd tillhör personen inte längre den spirituella länken. Gränsen för hur många personer som kan länkas samman är lika med besvärjarens grundegenskap SPI.

För varje besvärjelse som läggs av en besvärjare i gruppen dras SPI-kostnaden från någon eller några inom den spirituella länken som sedan återvinner SPI-poäng på sedvanligt sätt. Gruppen får tillsammans bestämma hur de ska dra SPI-kostnaden. För en besvärjelse som kostar 8 SPI-poäng kan till exempel en person dra 5 SPI-poäng medan en annan bara drar 3 eller åtta personer avvarar 1 SPI-poäng var.

Syn

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;
Varaktighet: SPI-poäng minuter; Initiativ: 12.

Besvärjelsen synliggör alla förändringar av vitner som ett föremål eller varelse blivit utsatt för. Besvärjaren kan på så sätt se om ett föremål eller varelse bär på magiska egenskaper eller är av magisk natur. För att lyckas avläsa ett föremål eller en varelse måste han övervinna objektets SPI med sin egen SPI-poäng på motståndstabellen. Besvärjaren får dock lägga till sin tredubbla CLB-modifikation som han får genom färdigheten Besvärjelsekonst (s. 40) till sin egen SPI-poäng (SPI-poäng + CLB-modifikation × 3). Objektets SPI är

lika med den av besvärjelserna som är lagd på föremålet vars SPI-kostnad är högst och om det rör sig om naturlig magi är varelsens SPI-värde lika med dess SPI.

Framgång vid slaget på motståndstabellen innebär att besvärjaren har lyckats identifiera alla besvärjelser som är lagda på föremålet eller varelsen eller se om en varelse är magisk av naturen. När en besvärjare vet vilka besvärjelser som finns i ett objekt kan han försöka lära sig vad som utlöser magin eller hur han ska hantera föremålet för att kunna utnyttja dess magiska egenskaper (det går inte att lära sig kanalisera en varelses magiska naturliga egenskaper). För att lyckas läsa av de utlösande faktorerna måste besvärjaren meditera över föremålet i tre timmar, till en kostnad av 8 SPI-poäng. Efter dessa tre timmar slår han ett CLB-slag (minusmodifikationen på detta slag är lika med den besvärjelsens besvärjelsenivå som är högst av dem som är lagda på objektet), lyckas slaget vet han allt om föremålet och kan använda alla dess effekter. Besvärjaren kan om han vill, efter att först ha identifierat alla besvärjelser på föremålet (ett lyckat slag på motståndstabellen) välja att meditera över objektet vid ett senare tillfälle (dock inom 24 timmar), också detta till en kostnad av 8 SPI-poäng.

Vid ett misslyckande av CLB-slaget kan besvärjaren försöka igen, detta inom 24 timmar, men efter att minst 3 timmar har passerat sedan han försökte sist. Precis som innan sätter han sig då och mediterar över föremålet i tre timmar och försöker på nytt lära sig hantera magin som är bunden till objektet genom ett nytt CLB-slag som denna gång är modifierat till hälften (CLB ÷ 2). Kostanden för detta nya försök görs till en kostnad av ytterligare 6 SPI-poäng. Misslyckas han med slaget även denna gång är hans försök förbrukade och han kan aldrig själv utgöra vilka de utlösande faktorerna är och hur man ska hantera föremålet för att utnyttja dess magiska egenskaper.

Syn kan läggas på upp till tre föremål eller varelser åt gången. Besvärjaren kan sedan välja att lära ut ett totalt identifierat föremål (både vilka besvärjelser som är lagda på föremålet och hur de kanaliseras) till vem som helst. Personen måste dock lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen INT för att förstå hur han ska använda det.

Tankeförvaring

Typ: rimvitner; Kostnad: 22; Varaktighet: SPI-poäng dagar;
Räckvidd: beröring; Tid: 10 minuter.

Besvärjelsen transformerar ett eller flera föremål så att det slutar existera i materiell form och förvandlas i stället till en tanke som besvärjaren bär i sitt medvetande. När besvärjaren så önskar kan han välja vilket eller vilka föremål han vill plocka fram, då det materialiseras i besvärjarens hand eller vid dennes fötter. En besvärjare kan förvara lika många föremål i sitt medvetande som han har i grundegenskapen INT. Föremålet får inte väga mer än vad besvärjaren har i grundegenskapen SPI delat med två kilo (SPI ÷ 2 kg), det kan däremot vara hur stort som helst. Att förvara föremål i medvetandet kräver en viss koncentration hela tiden. Besvärjaren kan därför, under tiden som besvärjelsen är aktiv, inte mana fram besvärjelser som kostar över 16 SPI-poäng.

Så länge besvärjelsen är aktiv för ett föremål kan besvärjaren plocka fram och ställa tillbaks detta ur och till sitt med-

vetande hur många gånger han vill. När varaktigheten går ut eller om besvärjaren blir medvetlös, materialiseras föremålet/föremålen på högst en armlängds avstånd från den medvetlöse.

Telepati

Typ: rimvitner; Kostnad: 18;

Varaktighet: SP1-poäng minuter; Initiativ: 9.

Besvärjelsen skapar en spirituellt länk mellan besvärjaren och upp till fyra utvalda personer som besvärjaren känner. Det spelar ingen roll var personen befinner sig. Den spirituella länken möjliggör en kommunikation mellan de båda besvärjarna som därmed kan tala med varandra i tankarna. Tankeöverföringen fungerar som om de talade högt till varandra och endast det man vill säga överförs via länken, andra tankar stannar hos den som tänkte dem. Besvärjaren kan därmed inte försöka läsa av den andra partens tankar. Alla personer som är länkade till besvärjaren genom besvärjelsen kan tala med varandra genom telepatin.

Teleportera

Typ: rimvitner; Kostnad: 24;

Räckvidd: beröring; Tid: 5 minuter.

Besvärjelsen öppnar en astralport kring besvärjaren. Den astrala porten leder till en annan plats inom SP1 kilometer som besvärjaren känner till och har varit på tidigare. Besvärjaren kan teleportera sig själv och ytterligare ett antal varelser vars sammanlagda vikt är under eller lika med besvärjarens SP1-poäng gånger fem kilo (SP1-poäng \times 5 kg).

En varelse som inte är villig till teleporteringen kan slita sig loss från besvärjaren genom att lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter besvärjarens STY med sin egen STY (om besvärjaren håller i varelsen). Besvärjaren kan välja att skicka iväg frivilliga resenärer utan att själv följa med. Han kan dock inte skicka iväg en ofrivillig resenär utan att själv följa med på resan.

Terror

Typ: rimvitner; Kostnad: 18; Räckvidd: SP1-poäng meter;

Speciellt: PSY - 7; Initiativ: 9.

Besvärjelsen formar energierna kring besvärjaren och skapar en ohygglig förklädning som bara besvärjarens fiender kan se (endast intelligenta varelser, ej djur). Besvärjaren kan därför välja vilka inom räckvidden som ska undgå besvärjelsen. Energin som besvärjaren släpper lös mot sina offer gör att de omedelbart upplever sådan skräck att de måste slå ett slag på skräcktabellen med modifieringen +5 på tärningslaget.

Offret kan dock undvika terrorn genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY för att stå mot den oerhörda fruktan som gjuts i dem. Lyckas offret med slaget blir det bara smått skakigt av upplevelsen och erhåller -2 på alla sin handlingar under 1R20 SR.

Tillkalla föremål

Typ: rimvitner; Kostnad: 20; Räckvidd: beröring;

Initiativ: 10; Tid: 10 minuter.

Besvärjelsen skapar ett astralt band mellan besvärjaren och ett föremål, vilket gör det möjligt för besvärjaren att kalla till sig ett besvärjt föremål var han än befinner sig. Ritualen

som gör tillkallningen möjlig tar tio minuter att utföra och kan endast läggas på ett föremål åt gången (föremålet kan högst väga lika mycket som besvärjarens SP1-poäng delat med två (SP1-poäng \div 2)). När en ritual väl är genomförd ligger besvärjelsen latent i föremålet, vilket medför att besvärjaren när som helst kan välja att tillkalla sig det (detta till en kostnad av 10 SP1-poäng).

När besvärjaren tillkallar sig ett besvärjt föremål skapas en astralport kring föremålet som genast uppslukar det. Efter 2 SR öppnas en ny astralport, denna gång intill eller i besvärjarens ena hand, där föremålet dyker upp. Efter en tillkallelse försvinner magin ur föremålet och besvärjaren måste lägga en ny ritual över föremålet för att kunna tillkalla det igen.

Trädförbannelse

Typ: rimvitner; Kostnad: 26;

Varaktighet: SP1-poäng \div 2 dagar; Räckvidd: beröring;

Speciellt: PSY - 10; Initiativ: 13.

Besvärjelsen ändrar balansen i kroppen hos ett utvalt offer så till den grad att det sakta men säkert börjar förvandlas till ett träd och slår rot. Besvärjelsen kan endast kastas på en levande varelse som står på jord med sådan tjockhet och bördighet att ett träd normalt kan växa där. Offret kan dock stå emot den största effekten av förbannelsen genom att lyckas med ett extremt svårt (-10) GE-slag för grundegenskapen PSY. Lyckas offret med GE-slaget förvandlas enbart hans hud till näver eller bark och han undviker därmed att förvandlas till ett träd helt. Nävern eller barken har inga andra effekter för offret än att de syns och att han förlorar sin rörlighet något, vilket medför en minusmodifiering på -3 på eventuella GE-slag för grundegenskapen SMI och för alla SMI-baserade färdigheter samt dennes förflyttning. Misslyckas offret däremot med GE-slaget slår han genast rot och blir oförmögen att röra sig från platsen. Sakta men säkert (under cirka 3 timmar) förvandlas han till ett träd, vars art besvärjaren bestämmer (trädet måste dock vara av sådan art att det kan överleva i trakten). Trädet har samma STO och KP som offret hade i sin normala form och behåller vissa anletsdrag kvar av varelsen såsom armar, ben och huvud. Medan varelsen befinner sig i trädform har den fortfarande samma uppfattningsförmåga som den hade innan förbannelsen trädde ikraft. Varelsen ser allt i den riktning huvudet är riktat och hör ljud som normalt. Alla skador som varelsen får medan den befinner sig i trädform kommer att vara kvar när den återgår till sitt naturliga ursprung. Ägodelar, kläder och utrustning förvandlas även de till att bli en del av trädet.

Besvärjaren kan när som helst välja att varelsen ska återgå till sin ursprungliga form. När besvärjelsens varaktighet är över eller då besvärjaren väljer att avaktivera den förvandlas varelsen sakta men säkert tillbaka till sin ursprungliga form (under cirka 3 timmar). Till en början är varelsen mycket stel och de tre första dagarna har den halverad SMI och även halverad FV för sina SMI-baserade färdigheter. De tre nästkommande dagarna ökas SMI och SMI-baserade färdigheter till två tredjedelar ($(SMI \text{ eller } FV) \times 0,67$) av sin normala kapacitet. Efter sex dagar är varelsen helt återställd från trädförbannelsen. Tiden för återställning kan dock ändras

beroende av hur kort tid varelsen varit i trädform. Har det gått mindre än en vecka är det upp till SL att avgöra hur många dagar (eller timmar vid väldigt korta tider) som ska passera med ovan nämnda modifikationer.

Utseendeförändring

Typ: rimvitner; Kostnad: 20; Varaktighet: permanent; Räckvidd: beröring; Speciellt: PSY - 7; Initiativ: 10. Besvärjelsens energi skapar en obalans den besvärjde kropp, vilket resulterar i att dennes fysiska utseende ändras. Det som förändras är hårfärg, hudfärg, ögonfärg, anletsdrag och röst. Besvärjaren kan själv bestämma vad som ska ändras och hur det ska se ut efter förändringen. Han kan dock inte förändra några av grundegenskaperna och inte heller kroppsformen.

En person som motvilligt råkar ut för besvärjelsen *Utseendeförändring* kan undvika förändringen genom att lyckas med ett oerhört svårt (-10) GE-slag för grundegenskapen PSY. Offret måste dock vara medveten om att han besvärjs för att få chansen till detta slag. Skulle besvärjaren lägga besvärjelsen på en person som sover eller av någon anledning inte vet vad som händer runtomkring honom vaknar offret sedan upp helt ovetande om förändringen.

Besvärjaren kan när som helst välja att ta bort utseendeförändringen på sig själv eller på en annan varelse. Den besvärjde får då sitt ursprungliga utseende tillbaka efter en transformation som tar 20 SR.

Yngra

Typ: rimvitner; Kostnad: 30; Varaktighet: permanent; Räckvidd: beröring; Speciellt: PSY - 10; Tid: 3 timmar. Besvärjelsen ändrar den balans i kroppen som styr en persons åldrande. Besvärjelsen gör därför att en person på bara några få ögonblick föryngras markant. Ett offer eller någon frivillig varelse som utsätts för besvärjelsen *Yngra*, föryngras ett snäpp på ålderstabellen. För att avgöra hur många år gammal personen blir efter den nya åldersgruppen slås en lämplig tärning som stämmer någorlunda med intervallet för åldersgruppen. Den föryngrade ändrar inte några värden för sina grundegenskaper som tidigare ägt rum genom naturligt åldrande. En person som till exempel blivit gammal och erhållit modifikationerna som följs av ålder har därmed samma grundegenskapsvärden efter den eventuella föryngringen som han hade innan besvärjelsen.

En ofrivillig varelse har dock en liten chans att klara sig undan detta plötsliga föryngrande genom att lyckas med ett extremt svårt (-10) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Exempel: En sorgsen halvlängdsman som nått sin ålders höst och högaktningssfulla 74 år uppsöker en besvärjare i hopp om att denne skulle kunna föryngra honom. Besvärjaren som faktiskt kan besvärjelsen ställer upp efter en längre diskussion kring betalning. När halvlängds mannen glad i hågen sedan lämnar besvärjaren är han inte längre gammal utan tillhör åldersgruppen medelålders. För att fastställa vilken ålder halvlängds mannen nu har slår spelledaren 278-1 efter-

som intervallet är 46-55 år (15 år). Utfallet blev 5 vilket betyder att halvlängds mannens nya ålder är 50 år (resultatet 1 skulle medföra 46 år). Han vet att han har många år kvar att leva men uppträcker till sin besvikelse att de ålderskrämpor han erhållit genom livet fortfarande finns kvar.

Åldra

Typ: rimvitner; Kostnad: 28; Varaktighet: permanent; Räckvidd: beröring; Speciellt: PSY - 10; Tid: 1 timme. Besvärjelsen ändrar den balans i kroppen som styr en persons åldrande. Besvärjelsen gör därför att en person på bara några få ögonblick åldras. Ett offer som utsätts för besvärjelsen *Åldra*, åldras ett snäpp på ålderstabellen. För att avgöra hur många år personen blir enligt den nya åldersgruppen slås en lämplig tärning som stämmer någorlunda med intervallet för åldersgruppen. Eventuella åldersmodifikationer som uppstår på grund av åldrande görs på samma sätt som om personen åldrats under normala förutsättningar. En ofrivillig varelse har dock en liten chans att klara sig undan detta plötsliga föryngrande genom att lyckas med ett extremt svårt (-10) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Besvärjelsen gör att eventuella tidsbegränsade besvärjelser som offret är förhått av slutar verka.

Exempel: En människa på 35 år och som därmed tillhör åldersgruppen vuxen utsätts för besvärjelsen då han blivit fångad av en elak trollpacka. Efter den timplånga ritualen känner människan hur han åldras snabbt och han tillhör plötsligt åldersgruppen medelålders. För att avgöra vilken hans nya ålder är slås en lämplig tärning, 1120 i detta fall eftersom intervallet för åldersgruppen är mellan 41-60 år (20 år), slaget slås antingen av spelledaren eller av besvärjaren. När människan efter några timmar väl fick lov att lämna packan var han 58 år och mycket sorgsen.

Återvändo

Typ: rimvitner; Kostnad: 26; Räckvidd: beröring; Initiativ: 13. Besvärjaren skapar genom den dagslånga ritualen en astralport på den plats där han utför som besvärjelsen utgör. Porten ligger sedan kvar där tills besvärjaren väljer att ta bort den. Det är endast besvärjaren som kan se och utnyttja porten.

Besvärjaren kan sedan frambesvärja en ny temporär astralport (vilket tar 13 SR att göra) var han än befinner sig i Trudvang, genom vilken han kan kliva in i för att sedan kliva ut på den plats han tidigare vigt under ritualen. Besvärjaren kan som mest hålla 4 platser i sitt minne.

Besvärjaren kan återvända hur många gånger han vill till en plats som vigts genom den dagslånga ritualen. Han kan även välja att låta ett antal personer följa med honom på den astrala resan mellan platser enligt tabellen nedan, dessa personer måste dock vara i kroppskontakt med besvärjaren för att kunna resa.

Besvärjaren kan när som helst välja att förstöra en astralport för att kunna ersätta den med andra.



MacD

RELIGION

FRÄLSNING GENOM GUDOMLIG nåd och dyrkan av högre makter har funnits sedan tidernas begynnelse. I motsats till den starka magin finner de troende kraft och makt från ett högre väsen som härstammar från tiden då de mäktiga Skaparna vandrade över Trudvangs jord. För tusentals och åter tusentals år sedan övergav de allra flesta gudarna världen och sökte sig långt ut i mörkret. I deras spår lämnades små skimrande och tindrande ljuspunkter på den mörka natt-himmeln. Men några gudar släppte aldrig helt taget och det är dessa gudar som man idag dyrkar i olika former.

Det finns hundratals olika religioner och sekter som alla står i kontakt med gudomliga makter. Nedan beskrivs hur några av dessa religioner tar sig uttryck för de olika raserna. Det är givetvis upp till SL att själv skapa nya religioner.

Den heliges kunskapspelare

För personer inom de heliga yrkena finns det en väldigt viktig färdighet som den prästen måste behärska. Färdigheten är grunden till prästens karriär och visar hur många böner, förmågor eller runor som han kan, samt hur kraftfulla effekter han kan uppnå då han kallar på sin guds kraft. Färdigheten skiljer sig något åt beroende av vilken ras prästen tillhör och det är endast personer som har valt ett yrke där färdigheten finns representerad som en yrkesfärdighet som kan bruka dem. Färdigheten har därför fått samlingsnamnet Religionsfärdigheter, men beroende av vilken ras prästen tillhör kan man även ge färdigheten namnen Bönekonst (människor och halvblod), Thulsmide (Dvärgar) och Totemism (alver och halvlängdsmän).

Färdigheten visar hur stor kontakt prästen 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 visar hur många böner, förmågor eller runor som han har fått tillgång till eller har fått förståelse för samt hur kraftfulla dessa blir.

Ju högre FV en person har i färdigheten desto kraftfullare blir personens heliga kraft (gäller dock inte dvärgar vars runor saknar effektgrader eller tillträdesnivåer som beror på kunskapsnivåer). En människas böner blir kraftfullare och en alv eller halvlängdsman får tillgång till kraftigare och effektfullare förmågor.

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 gudomliga

krafter. De gudomliga krafterna aktiveras alla genom färdigheterna 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 GE-slag för grundegenskapen SPI (för aktivering av dvärgarnas runor samt alvernas och halvlängdsmannens förmågor förekommer även modifieringar på dessa slag).

Varje FV i denna färdighet, oavsett ras, visar hur stor kontakt den andlige har med sin gud. Beroende av färdighetsvärde och ras förlänas prästen, den Utvalde eller thulen visdomen att hantera ett visst antal böner, förmågor eller runor av sin gud.

Tabellen nedan visar hur många förmågor eller runor en alv, halvlängdsman eller dvärg erhåller av sina gudar beroende av FV i färdigheten Religionsfärdighet. Människor och halvblod vars tro är bunden till gerbanis eller nidendomen erhåller för varje 2 FV i färdigheten Bönekonst förmågan att förstå samt aktivera en bön ($FV \div 2 =$ antalet böner).

Religionsfärdigheten är även de troendes och invigdas lära om gudomligheten och de gudomliga ting som kretsar kring tron, såsom kyrkomakten, administration och andra världsliga rutiner. Färdigheten ger därför prästen automatiskt ett FV som är lika med personens SPI delat med två ($SPI \div 2$), i färdigheten Kunskap om (religion) rörande sin tro.

FV	Antal runor/förmågor
1	1T4 runor/förmågor
2-7	1 runa/förmåga per FV
8	1T4 runor/förmågor
9-12	1 runa/förmåga per FV
13	1T4 runor/förmågor
14-15	1 runa/förmåga per FV
16	1T4 runor/förmågor
17	1 runa/förmåga
18	1T4 runa/förmågor
+1	+1 förmåga

Att få gudomliga förmågor

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 sin religionsfärdighet) skänks han visdomen att förstå den gudomliga kraften bakom och kring ett visst antal nya maktböner, förmågor eller runor. Beroende av vilken ras prästen tillhör skiljer sig tillvägagångssätten något åt för hur man tar reda på vilken eller vilka maktböner, förmågor eller runor som prästen tilldelas.

Alver, halvlängdsmän, människor och halvblod

För präster tillhörande raserna alver, halvlängdsmän, människor och halvblod går det till på ett av tre sätt för att bestämma vilken eller vilka förmågor eller maktböner prästen erhåller av sin gud. Oavsett vilket alternativ som används då prästen får sin nya gudomliga förmåga eller maktbön 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 tärningslag 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 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 själ. 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.

Att förstå gudomliga förmågor

För att lära sig bruka och aktivera en ny maktbön, förmåga eller runa 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 den Utvalde av till en avskild plats där han i lugn och ro kan meditera. Beroende på vilken tillträdesnivå förmågan som den Utvalde 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 nedan), under vilka den Utvalde 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 den Utvalde ett GE-slag i grundegenskapen SPI för att se om han har lärt sig förstå och bruka förmågan. Är resultatet av GE-slaget lyckat medför det att den Utvalde har lärt sig hur han aktiverar förmågan samt hur han kontrollerar den. Skulle GE-slaget däremot vara misslyckat måste den Utvalde meditera 174 dagar extra per

förmågans tillträdesnivå varefter prästen på nytt får försöka med ett GE-slag. Ökar den Utvalde sin meditation med det angivna antalet extra dagar erhåller han +3 på GE-slaget.

Tillträde	Dagar	Extra dagar
Begynnande kunskaper (FV 1)	3	2
Goda kunskaper (FV 8)	6	4
Utmärkta kunskaper (FV 13)	9	6
Expertkunskaper (FV 16)	12	8
Legendariska kunskaper (FV 18)	15	9

Dvärgar

När en dvärgthul 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 (Expertkunskaper [FV 16-17]) i religionsfärdigheten Thulsmide. 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 själ. Tillverkningen av detta mycket speciella brännjärn är en lång procedur och Runmästaren tillåter inte något annat än att brännjärnet är perfekt format (färdighetsslag för färdigheten Thulsmide med minst »Väldigt bra« resultat på differensvärdestabellen). Tack vare Runmästarens stora kunskaper erhåller dvärgen +5 på sitt FV.

Under tiden som thulen och Runmästaren tar fram och förädlar materialet och tillverkar redskapen för framställningen av brännjärnet undervisar thulen i runans hemligheter. 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 kunskap om runans krafter.

Det tar runt 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« resultat) 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 GE-slag 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 GE-slaget 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

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 Religionsfärdigheter (Bönekonst). 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 lär ut bönen till prästen. För att se om en präst lyckas lära sig bönen hemligheter krävs ett lyckat INT-slag. 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 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.

Extra studietid	Mod.
1 vecka	+1
2 veckor	+2
3 veckor	+3
+1 vecka	+1

Att aktivera gudomliga förmågor

Även om sätten för hur en gudomlig kraft släpps lös varierar måste prästen, oavsett ras och religion, lyckas med ett GE-slag 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 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 Utvald ska aktivera en förmåga räcker det med att han koncentrerar sig på förmågan. För de medfödda förmågorna behövs det inga färdighetsslag men för de övriga förmågorna har prästen ett färdighetsvärde som är lika med hans SPI. Lyckas GE-slaget aktiveras förmågan enligt beskrivningen. Misslyckas slaget anses effekten förbrukad tills dess att den Utvalde har rätt att utnyttja den igen. Vissa förmågor har en modifikation (se respektive förmåga) på GE-slaget. Den angivna siffran är det plus eller minus som den Utvalde får lägga till eller dra bort från sin SPI vid tid för användning.

En Utvald 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 den Utvalde ett vanligt initiativslag för att bestämma när förmågan aktiveras. Den Utvalde 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 måste han lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SPI. Lyckas slaget aktiveras runan enligt beskrivningen. Misslyckas slaget anses runan förbrukad tills thulen har rätt att utnyttja den igen.

Vissa runor har en modifikation (se respektive runa) på GE-slaget. Den angivna siffran är det plus eller minus som thulen får lägga till eller dra bort från sin SPI 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 (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 GE-slag för grundegenskapen SPI. 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 (Begynnande kunskaper +1, Goda kunskaper +2 och så vidare) som bönen läggs på. Lyckas böneläggaren med GE-slaget ger bönen önskad effekt. Misslyckas prästen med GE-slaget kommer böneläggaren inte i kontakt med sin gud, vilket medför att bönen är förbrukad.

Fummel med gudomliga förmågor

Resultatet av att fumla är detsamma oavsett ras eller religion. När en präst fumlar förlorar han temporärt kontak-

Tabell 6-1: Fummel med gudomliga förmågor

2T20	Effekt
1-5	Inget händer
6-10	Prästen förlorar kontakten med sin spirituella kraft under 1T6 minuter.
11-15	Prästen förlorar kontakten med sin spirituella kraft under 1T6 timmar.
16-20	Prästen förlorar kunskapen att aktivera 1T4 slumpvis valda böner/förmågor/runor under 1T6 dagar.
21-25	Prästen förlorar kunskapen att aktivera bönen/förmågan/runan han just försökte sig på under 2T6 dagar.
26-31	Prästen förlorar kunskapen att aktivera 1T6 slumpvis valda böner/förmågor/runor under 2T6 dagar.
32-33	Prästen förlorar kontakten med sin spirituella kraft i 1T6 dagar under vilka han inte kan aktivera sin kraft.
34-35	Gudarna straffar prästen genom att aldrig mer bevilja honom bönen/förmågan/runan som prästen just försökte aktivera.
36-37	Gudarna straffar prästen genom att aldrig mer bevilja 1T4 böner/förmågor/runor som han har tillgång till.
38	Prästen drar till sig sin guds vrede som därefter aldrig kommer bevilja en bön/förmåga/runa som prästen försöker aktivera. Dags att byta yrke.
40	Gudarna ser prästen som ett hän och väljer att upphäva hädarens existen som misslyckas så i deras namn.

ten med sina gudar och vill det sig riktigt illa tillkallar han sig även deras vrede. Slår prästen 20 när han ska slå sitt sP1-slag betyder det att han fumlar (se tabellen *Fummel med godliga förmågor*).

Gerbanis

Gerbanis är den hårda och rättvisa vägens religion. Dess anhängare tror på ett liv där den starkes rätt gäller. Inte för att förtrycka de svaga utan för att hjälpa de som inte är lika starka. Gerbanis står för frihet utan förtryck. Men för att kunna bli fri måste man slå sig fri och det kan endast den som är stark göra. Gerbanis har sin utbredning främst i de norra och östra delarna av världen. Framförallt i Osthem har den slagit rot och de flesta invånarna där är ivriga anhängare till gerbanis. Gerbanis är en religion med många gudar varav den största är Storme. Storme är också skapare och formaren av världen och vid sin sida har han Enken och Jorn.

Prästerskapet

Gerbanis prästerskap är strikt hierarkiskt. Överst på toppen står Pater, en handfast och erfaren präst med järnvilja att styra de otaliga förgreningarna av gerbanis. Pater väljs var tjugonde år efter det att minst tre och högst tio överstepräster, silverbryckar, ställt upp i ett stålbad och vansinne som få egentligen vet något om. Det slutar dock alltid med att övriga silverbryckar genom slutna omröstning väljer Pater. Pater anses efter stålbadet stå i direkt förbindelse med guden Stormes budbärare Jorn. Pater blir därmed den heligaste mannen i världen enligt gerbanis anhängare. Han dyrkas och älskas, fruktas och hatas men förblir alltid ikonens kring vilken de troende samlas.

Under Pater sitter det tjuogoätta silverbryckar, en för varje apokryf, vars främsta uppgift är att tolka Stormes tecken och signaler och samtidigt föra dem vidare till den stora massan av anhängare och undersåtar.

Under silverbryckarna står de vanliga prästerna, stormikjalterna. En stor skara män och kvinnor som vigt sina liv åt att föra gerbanis och Stormes budskap över världen. De offerar till Stormes ära och ägnar sig helt åt religionen.

Apokryferna

Gerbanis samlade böner och tolkningar kring guden Stormes ord finns samlade i de omfattande apokryferna. Det är tjuogoätta till antalet, skrifter som enligt de troende lämnades över till den första Pater, Hjoar Viteban, då världen fortfarande var ung. Apokryferna är en levnadsbeskrivning om tiden som Storme ska ha levt bland människorna i det karga Osthem. Apokryferna tolkas och utforskas av silverbryckarna dagligen och är den heliga skrift från vilken man hämtar kraft till de böner som gör att deras präster förlänas med heliga underverk.

Symboler

Gerbanis har två symboler. Den första symbolen är de fyra nävarna som slår mot varandra och som ska beskriva hur prästerna slår hårt mot hårt. Den andra beskriver det eviga livet vid Stormes sida och symboliseras av en slutna järnring.

Heliga krigare

Den beryktade och fruktade järnhandsorden är gerbanis heliga krigare. De lever ett liv med en oupphörlig beredskap mot det onda som världen ständigt utsätts för. Gerbanis heliga krigare rider på stora stridshästar och är klädda i svarta ringbrynjor eller helrustningar. I fint utsmickade ornament på bröstplåtar och på vimplar finns den röda järnhanden som håller i en järnring. Ofta bär de stora enhandssvärd och tunga sköldar. En helig krigare ur järnhandsorden är känd för sitt enorma mod och sin oerhörda järnvilja.

Gerbanis böner

Tabell 6-2: Gerbanis böner

Maktbön	Maktbön
Brännmärkt	Renande eld
Den svarta handen	Rädsla
Förgöra odöd	Skydd mot odöd
Giv mig styrka	Slag
Guds öga	Stormrustning
Helbräddagörelse	Stormvägg
Järnring	Stridsrop
Kraft och mod	Stridstrans
Känna sinne	Svar springare
Lydnad	Vindas hand
Portalbön	Vårkraft
Rena sår	Åskvigg

Brännmärkt

»I såren skall sanningen göra sig påmind.«

Prästen åkallar Stormes vrede och riktar bönen mot sin fiende. Offret för bönen erhåller då svåra brännskador vilka uppträder på kroppen. Rustningar har ingen verkan mot denna bön. Slå på träfftabellen för att se på vilka kroppsdelar brännskadorna träder fram på.

Begyynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: sP1 ÷ 2 meter.

Prästen riktar bönen mot en fiende inom räckvidden som erhåller 1T4 kraftiga brännskador på sin kropp. Varje brännskada vållar offret 1T4 i skada.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: sP1 meter.

Prästen riktar bönen mot en fiende inom räckvidden som erhåller 1T6 kraftiga brännskador på sin kropp. Varje brännskada vållar offret 1T4 + 1 i skada.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: sP1 meter.

Prästen riktar bönen mot en fiende inom räckvidden som erhåller 2T4 kraftiga brännskador på sin kropp. Varje brännskada vållar offret 1T4 + 2 i skada.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: sP1 meter.

Genom att peka på två fiender (en med vardera handen) inom räckvidden får prästen 2T4 kraftiga brännskador att träda fram på varje offers kropp. Varje brännskada vållar offret 2T4 i skada.

Legendariska kunskaper (FV >17):
 Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter
 Genom att peka på två fiender (en med vardera handen) inom räckvidden träder 2T4 brännskador fram på varje offer kropp. Varje brännskada vållar offret 2T6 i skada.

Den svarta handen

»Mörk och kall, men stark och kraftig, stråla nu ur min svarta hand.«
 När en präst ber denna bön till sin gud och den beviljas dämpas alla ljuskällor inom 5P1 meter (även dagsljus) under bråkdelen av en sekund. Ur prästens ena hand skjuts en becks svart stråle av gudomlig energi mot ett utvalt, eller flera utvalda offer. Strålen av svart kraft är olika formad beroende på vilken kunskapsnivå prästen har nått i färdigheten Religionsfärdighet. Rustningar har normal effekt. Offer som befinner sig till hälften i och till hälften utanför en kon av gudomlig kraft erhåller endast skada i berörda kroppsdelar.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):
 Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter.
 Prästen frambringar en svart stråle av gudomlig energi som ger ett offer 2T6 i skada i en kroppsdel.

Goda kunskaper (FV 8-12):
 Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter.
 Prästen frambringar en svart stråle av gudomlig energi som ger ett offer 3T6 i skada i en kroppsdel.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):
 Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter.
 Prästen frambringar en svart kon av gudomlig energi som ger alla som befinner sig inom konen 4T6 i skada på den Totala KP. Konen sprider sig 5P1 meter ut från prästens händer med en vinkel på 30°, vilket resulterar i att konens bas blir ungefär 5P1 delat med två (5P1 ÷ 2).

Expertkunskaper (FV 16-17):
 Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter.
 Prästen frambringar en svart kon av gudomlig energi som ger alla som befinner sig inom konen 5T6 i skada på den Totala KP. Konen sprider sig 5P1 meter ut från prästens händer med en vinkel på 30°, vilket resulterar i att konens bas blir ungefär 5P1 delat med två (5P1 ÷ 2).

Legendariska kunskaper (FV >17):
 Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter.
 Prästen frambringar en svart kon av gudomlig energi som ger alla som befinner sig inom konen 6T6 i skada på den Totala KP. Konen sprider sig 5P1 meter ut från prästens händer med en vinkel på 30°, vilket resulterar i att konens bas blir ungefär 5P1 delat med två (5P1 ÷ 2).

Förgöra odöda

»En gång död, nu levande död. Förgörs du hädangångne.«
 Den gudomliga kraften som Storme slungar ut genom prästens hopslagna knytnävar tillintetgör ett visst antal odöda varelser av varierande typ (draugar, skelett, diser och liknande varelser, inga demoner affekteras av bönen). Energin syns svagt som en pulserande våg, vilken med hög hastighet söker sig mot den odöde.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):
 Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter
 Den gudomliga energin som uppkommer då prästen med

kraft slår ihop knytnävarna tillintetgör 1T4 lägre odöda varelser (KP < 30), vilka befinner sig inom räckvidden.

Goda kunskaper (FV 8-12):
 Antal: 1 ggr/vecka; Räckvidd: 5P1 meter
 Den gudomliga energin som uppkommer då prästen med kraft slår ihop knytnävarna tillintetgör 1T4 + 2 lägre odöda varelser (KP < 30), vilka befinner sig inom räckvidden.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):
 Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: 5P1 meter
 Den gudomliga energin som uppkommer då prästen med kraft slår ihop knytnävarna tillintetgör 1T4 odöda varelser (KP 30 - 50), vilka befinner sig inom räckvidden.

Expertkunskaper (FV 16-17):
 Antal: 1 ggr ÷ 2 dagar; Räckvidd: 5P1 meter
 Den gudomliga energin som uppkommer då prästen med kraft slår ihop knytnävarna tillintetgör 1T2 högre odöda varelser (KP > 50), eller 1T4 + 2 odöda varelser (KP 30 - 50) eller 2T6 lägre odöda varelser inom räckvidden.

Legendariska kunskaper (FV >17):
 Antal: 1 ggr/vecka; Räckvidd: 5P1 meter
 Kraften tillintetgör 1T4 högre odöda varelser (KP > 50), eller 1T6 + 2 odöda varelser (KP 30 - 50) eller alla lägre odöda varelser (KP < 30) inom räckvidden.

Giv mig styrka

»Kraft, min Gud. Giv mig kraft från din källa.«
 Prästen ber Storme visa de otrogna fienderna prov på sin styrka genom att förläna sina undersåtar en del av hans otroliga styrka. Bönens effekt gäller bara för personer som tillhör gerbanis tro.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):
 Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 1T6 SR; Räckvidd: beröring.
 Storme hör prästens önskan och skänker styrka som manifesterar sig i den utvaldes skadebonus. Personen (prästen själv eller den av honom utvalda) höjer därmed sin SB med 1T3 under 1T6 SR (beröring).

Goda kunskaper (FV 8-12):
 Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: beröring.
 Storme hör prästens önskan och skänker styrka som manifesterar sig i den utvaldes skadebonus. Personen (prästen själv eller den av honom utvalda) höjer därmed sin SB med 1T6 under 2T6 SR (beröring).

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):
 Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: 5P1 meter.
 Storme hör prästens önskan och skänker styrka som manifesterar sig i den utvaldes skadebonus. Personen (prästen själv eller den av honom utvalda) höjer därmed sin SB med 1T6 + 2 under 2T6 SR. Även prästens övriga vänner som befinner sig inom 5P1 meter från prästen förlänas med de krafter som frambringas av kunskapsnivån Goda kunskaper (1T4 till antalet, vilka prästen själv väljer).

Expertkunskaper (FV 16-17):
 Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: 5P1 meter.
 Storme hör den heliges önskan och skänker styrka som manifesterar sig i den utvaldes skadebonus. Personen (prästen själv eller den av honom utvalda) höjer därmed sin SB med 1T6 + 4 under 2T6 SR. Även prästens övriga vänner som befinner sig inom 5P1 meter från prästen förlänas med de krafter som frambringas av kunskapsnivån Utmärkta kun-

skaper (174 till antalet, vilka prästen själv väljer). Storme skänker även prästen en sådan styrka att han utan några problem klarar av ett styrkeprov på motståndstabellen oavsett värden (dock inom rimliga gränser).

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg ÷ 2 dagar; Varaktighet: SPI timmar;

Räckvidd: SPI meter.

Storme hör den heliges önskan och skänker styrka som manifesterar sig i den utvaldes skadebonus. Personen (prästen själv eller den av honom utvalda) höjer därmed sin sv med 176 + 6 under 276 SR. Även prästens övriga vänner som befinner sig inom SPI meter från prästen förlänas med de krafter som frambringas av kunskapsnivån Utmärkta kunskaper (176 till antalet, vilka prästen själv väljer). Storme skänker även prästen en sådan styrka att han utan några problem klarar av alla styrkeprov på motståndstabellen oavsett värden under resten av dagen (dock inom rimliga gränser).

Guds öga

»O härskare, du som ser. Se för mig.«

Storme ger prästen förmåga att se under olika förhållanden. Förutom den heliga synen skapas ett öga, osynligt för alla utom gerbanis prästerskap, vilket materialiserar sig framför prästen utsträckta händer. Ögat, som prästen kan se genom, kan han styra hur han vill inom räckvidden med en hastighet av SPI meter per SR, dock inte genom solida material. Prästen kan när som helst under varaktigheten avbryta bönen.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SPI minuter;

Räckvidd: personlig.

Prästen förlänas med mörkersyn under SPI minuter.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/3 dagar; Varaktighet: SPI SR;

Räckvidd: SPI × 5 meter.

Prästen formar framför sig ett osynligt öga som han kan sända iväg och styra hur han vill inom SPI × 5 meter under SPI SR. Han styr det mentalt och kan se det ögat ser.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg ÷ 2 dagar; Varaktighet: SPI × 2 SR;

Räckvidd: SPI × 10 meter.

Prästen formar framför sig ett osynligt öga som är förlänat med mörkersyn, vilket han kan sända iväg och styra hur han vill inom SPI × 10 meter under SPI × 2 SR. Han styr det mentalt och kan utan problem se det som ögat ser.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/4 dagar; Varaktighet: SPI × 3 SR;

Räckvidd: SPI × 50 meter.

Prästen formar framför sig ett osynligt öga som han kan sända iväg och styra hur han vill inom SPI × 50 meter under SPI × 3 SR. Han styr det mentalt och kan utan problem se det som ögat ser. Ögat kan med ett FV som motsvarar prästens SPI delat med två (SPI ÷ 2) Finna dolda ting som till exempel dolda dörrar eller fällor. Ögat ser även allt som är under magiskt inflytande, till exempel osynlighet och illusioner.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/3 dagar; Varaktighet: SPI × 4 SR;

Räckvidd: SPI × 100 meter.

Prästen formar framför sig ett osynligt öga som är förlänat med mörkersyn, vilket han kan sända iväg och styra hur

han vill inom SPI × 100 meter under SPI × 4 SR. Han styr det mentalt och kan utan problem se det som ögat ser. Ögat kan med ett FV som motsvarar prästens SPI Finna dolda ting som till exempel dolda dörrar eller fällor. Ögat ser även allt som är under magiskt inflytande, till exempel osynlighet och illusioner.

Helbräddagörelse

»Sår skall slutas, smärta fördrivas – Storme, se till min vän.«

När stridens hetta lagt sig, och det är dags att ta hand om slagets sårade kallas ofta gerbanis präster in för att ta hand om de skadade. Det är då inte ovanligt att *Helbräddagörelse* bedjes över de sårade och döende. Prästen lägger sina händer på de sårade kroppsdelarna och ett svagt, värmande ljus utgår från handflatorna. Bönen påskyndar kroppens naturliga läkningsprocess, och kan vid högre kunskapsnivåer även påverka gifter och sjukdomar.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1 dygn; Räckvidd: beröring.

Personens läketakt ökar till 2 KP per dag i varje skadad kroppsdel, så länge personen vilar. Om den skadade skulle ge sig på något annat än vila bryts böns kraft, och helandet återgår till normal takt (1 KP per dag).

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1 dygn; Räckvidd: beröring.

Personens läketakt ökar till 3 KP per dag i varje skadad kroppsdel, så länge denne bara vilar. Gör den skadade något annat än att vila bryts böns kraft, och helandet återgår till normal takt (1 KP per dag).

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2 dygn; Räckvidd: beröring.

Personens läketakt ökar till 4 KP per dag i varje skadad kroppsdel, så länge denne bara vilar. Gör den skadade något annat än att vila bryts böns kraft, och helandet återgår till normal takt (1 KP per dag). Prästen kan också försöka bota sjukdomar hos den skadade, och måste då övervinna sjukdomens STY mot sin SPI + 1 på motståndstabellen.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2 dygn; Räckvidd: beröring.

Personens läketakt ökar till 5 KP per dag i varje skadad kroppsdel, så länge denne bara vilar. Gör den skadade något annat än att vila bryts böns kraft, och helandet återgår till normal takt (1 KP per dag). Prästen kan också försöka bota sjukdomar hos den skadade, och måste då övervinna sjukdomens STY mot sin SPI + 3 på motståndstabellen.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 3 dygn; Räckvidd: beröring.

Personens läketakt ökar till 6 KP per dag, så länge denne bara vilar. Gör den skadade något annat än att vila bryts böns kraft, och helandet återgår till normal takt (1 KP per dag). Prästen kan också försöka neutralisera förgiftningar hos den skadade, och måste då övervinna giftets STY mot sin SPI + 5 på motståndstabellen.

Järnring

»O du starke gud, slut din ring runt mig.«

Prästen ber Storme om skydd. I gengäld skickar guden heliga krigare som numera inte finns i livet som vålnader till sin undersåtes skydd. Vålnaderna som träder fram ur en

plötslig dimma runt prästen har inga speciella egenskaper utan fungerar som normala krigare (ett tips är att sl. skapar fyra stycken heliga krigare som sedan används varje gång prästen kallar på dem). Efter att varaktigheten gått ut framträder dimman igen och krigarna måste inom prästens $SP1 SR$ återvända till sin värld genom dimman. Misslyckas de eller någon av dem med detta kan prästen aldrig mer kalla på denna krigare igen. När alla fyra krigarna blivit förverkade på detta sätt är bönen förlorad för all framtid och prästen måste lära sig den på nytt. Skulle en krigare däremot dö av en eller annan anledning innan varaktigheten gått ut kan prästen återigen kalla på krigaren nästa månad.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/månad; Varaktighet: $SP1 SR$.

Prästen frammanar $1R2$ heliga krigare som skyddar prästen med sina liv. De heliga krigarna skyddar prästen så länge striden pågår och prästen befinner sig i omedelbar fara. De rör sig aldrig längre bort än 5 meter från prästen och kan inte utföra några andra uppgifter än att skydda prästen genom att slåss mot de fiender som anfaller denne. Det är upp till spelledaren att slå fram de heliga krigarnas egenskaper.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/månad; Varaktighet: $SP1 \times 2 SR$.

Prästen frammanar $1R4$ heliga krigare som skyddar prästen med sina liv. De heliga krigarna skyddar prästen så länge striden pågår och prästen befinner sig i omedelbar fara. De rör sig aldrig längre bort än 5 meter från prästen och kan inte utföra några andra uppgifter än att skydda prästen genom att slåss mot de fiender som anfaller denne. Det är upp till spelledaren att slå fram de heliga krigarnas egenskaper.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/månad; Varaktighet: $SP1 \times 2$ minuter.

Prästen frammanar $1R4$ heliga krigare som skyddar prästen med sina liv. De heliga krigarna skyddar prästen så länge striden pågår och prästen befinner sig i omedelbar fara. De rör sig aldrig längre bort än 5 meter från prästen och kan inte utföra några andra uppgifter än att skydda prästen genom att slåss mot de fiender som anfaller denne. Det är upp till spelledaren att slå fram de heliga krigarnas egenskaper.

Kraft och mod

*»Förrvirrade sinnen och oroliga själar,
ta oss till härskarens famn.«*

Prästen framkallar en sfär som är fylld av gudomlig lugn och harmoni. Sfären återställer den som blivit skrämmd och ingjuter mod och kraft hos den som tappat hoppet.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: personlig.

Prästen blir helt lugn och återfår sina fulla sinnen. Alla eventuella effekter som prästen råkat ut för vid slag på skräcktabellen upphör att verka. Prästen måste dock vara så pass klar att han har förstånd att lägga denna bön (upp till sl. att avgöra).

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: beröring.

Prästen får en person som blivit skrämmd att återfå sina sinnen. Alla eventuella effekter som personen råkat ut för vid slag på skräcktabellen upphör att verka.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: $SP1$ meter.

Prästen får $1R6$ personer som blivit skrämmda att återfå sina sinnen. Alla eventuella effekter som personerna råkat ut för vid slag på skräcktabellen upphör att verka.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg ÷ 2 dagar; Räckvidd: $SP1$ meter.

Bönen ingjuter mod och kraft åt $1R6+2$ av prästen utvalda personer. Varken prästen eller de affekterade behöver därför inte slå några slag på skräcktabellen under återstoden av dagen. Personer som redan lider av skräck och effekter från skräcktabellen blir genast återställda, de slipper dock inte undan några skräcktabellslag under resten av dagen.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: $SP1$ meter.

Bönen ingjuter mod och kraft åt $1R6+3$ av prästen utvalda personer. Varken prästen eller de affekterade behöver därför inte slå några slag på skräcktabellen under återstoden av dagen. Personer som redan lider av skräck och effekter från skräcktabellen blir genast återställda, och slipper även de undan alla skräcktabellslag under resten av dagen.

Känna sinne

»Storme, rättvisans furste, visa mig sanning.«

Prästen ber Storme om urskilningsförmåga att se in i en persons sinne och hjärta. Denna bön används inte sällan vid förhör och rättegångar. Bönen kan ha olika effekt beroende på prästens kunskapsnivå.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: ögonkontakt.

Prästen riktar bönen mot en person inom räckvidden och kan med bönens hjälp bedöma om personen är fientligt eller vänligt inställd till prästen.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: ögonkontakt.

Prästen riktar bönen mot en person inom räckvidden och kan med bönens hjälp avläsa personens känslor, som hat, kärlek, nervositet, vrede, hämndbegär och så vidare.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: $SP1$ minuter;

Räckvidd: hörhåll.

Prästen riktar bönen mot en person inom räckvidden och kan med bönens hjälp veta om personen ljuger eller talar sanning. Urskilningsförmågan varar i $SP1$ minuter.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: $SP1$ minuter;

Räckvidd: ögonkontakt.

Genom att spanna ögonen i en person kan prästen med Stormes hjälp läsa personens sinne. Det betyder inte att han kan höra alla tankar och söka igenom personens minnen, men han kan däremot gripa tag i flyktiga tankar och tolka hans rädsla, hat, nervositet och så vidare. Det är upp till spelledaren att bedöma vilken information prästen får tag i. Denna förmåga varar i $SP1$ minuter och kräver prästens fulla uppmärksamhet.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: $SP1$ minuter;

Räckvidd: ögonkontakt.

Prästen kan läsa en persons tankar under varaktigheten. För

att lyckas hålla kontakten måste prästen dock lyckas övervinna offrets psy med sin egen SPI på motståndstabellen varje minut. Misslyckas slaget bryts kontakten.

Lydnad

»Hör och lyd, Stormes ord skall icke betvivlas!«

Prästen ber Storme med stark och myndig röst att välsigna dennes ord med kraft. Bönen ger prästen en ovanligt övertygande och auktoritär stämma som får lyssnare att ge akt till det som sägs.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SPI minuter; Räckvidd: SPI meter.

Prästens röst låter mäktig och sanningsenlig, och drabbar IT4 personen som prästen själv utser. Effekten blir densamma som ett lyckat slag med färdigheten Retorik (s. 57). Är personens INT högre än 13 får denne dock en chans att klara sig genom att möta prästens SPI med sin INT på motståndstabellen.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SPI SR; Räckvidd: SPI meter. Bönen makt berör en lyssnare som prästen själv utser. Lyckas prästen övervinna personens INT med sin egen SPI blir han lydig mot prästen under hela varaktigheten. Offret kommer dock aldrig att göra något som kommer skada honom själv (som att hoppa från en klippa) eller kräva egna initiativ (som att improvisera).

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SPI SR; Räckvidd: SPI meter. Som vid kunskapsnivån expertkunskaper, men bönen berör IT4 personer.

Portalbön

»Den dolda vägen, öppna den för mig.«

Storme ger prästen kunskap och förmågan att hantera olika sorters portaler mellan världar.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/3 dagar; Varaktighet: 1 SR; Räckvidd: SPI × 2 kilometer.

Prästen sonderar av ett område enligt räckvidden för bönen. Finns det en portal av något slag inom detta område känner prästen genast riktningen till denna. Han vet dock inte vilken typ av portal det är han stött på.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: SPI minuter; Räckvidd: SPI × 10 meter.

Prästen ser alla portaler klart och tydligt inom räckvidden. Han kan även identifiera och se vart den leder (kan vara till en annan plats i Trudvang eller till en annan värld).

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/vecka; Räckvidd: 100 meter.

Prästen kan stänga en portal som leder till en annan plats i Trudvang och som ligger inom hundra meters avstånd.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: 3 timmar.

Prästen kan öppna en portal som leder till en valfri plats i Trudvang där prästen har varit tidigare under minst ett dygn. Portalen existerar under tre timmar varefter den stängs. Prästen och hans vänner (endast i sällskap med prästen) kan

resa fram och tillbaka genom portalen hur många gånger de vill under varaktigheten. Prästen kan när som helst stänga en portal som han har öppnat. Portalen är osynlig för alla utom prästen. Prästen kan även stänga en portal som leder till en annan dimension eller värld och som ligger inom hundra meters avstånd.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/månad; Varaktighet: SPI × 2 timmar.

Prästen kan öppna en portal som leder till valfri dimension eller värld. Portalen existerar under SPI × 2 timmar varefter den stängs. Prästen (och vänner i sällskap med prästen) kan resa genom portalen hur många gånger han vill under varaktigheten och kan när som helst stänga en portal som han har öppnat. Portalen är osynlig för alla utom prästen.

Rena sår

»Låt elden bränna ut stålets skörd.«

Prästen sträcker armarna mot skyn och uttalar bönen. Händerna börjar då att glöda med en renande eld som prästen sedan sänker mot den skadades kropp. En grov ärrbildning uppträder genast på de ställen där elden har renat kroppen.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: beröring. Helar en kroppsdel skador med 2T4.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: beröring.

Helar en kropps (fysiska) skador med 2T6. Personen som erhåller den helande elden kan fritt fördela ut poängen på valfria skadade kroppsdelar.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: beröring.

Helar en kropps (fysiska) skador med 3T6. Personen som erhåller den helande elden kan fritt fördela ut poängen på valfria skadade kroppsdelar.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: beröring.

Helar en kropps (fysiska) skador med 4T8. Personen som erhåller den helande elden kan fritt fördela ut poängen på valfria skadade kroppsdelar.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: beröring.

Helar en kropps (fysiska) skador med 6T8. Personen som erhåller den helande elden kan fritt fördela ut poängen på valfria skadade kroppsdelar.

Renande eld

»Jag kallar dig nu, du heliga eld.«

En eld omfamnar den drabbade och renar hans kropp från ondska och påtvingade tankar. En präst kan med denna bön frigöra ett antal personer (beroende på prästens kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter) från påtvingade tankar och illusioner, som till exempel besvärjelserna *Kontrollera person*, *Frukta*, *Förälskelse* och *Förändra varelse* eller nidenomsbönen *Fiende till vän*. Prästen kan även rena kroppar som har blivit besatta av andra själar eller demoner.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: personlig.

Bönen driver bort alla främmande tankar hos prästen som blivit framkallade genom magi (havitnerbesvärjelser som

till exempel *Fruktan*, *Förälskelse*, *Kontrollera person* och *Raseri*). Prästen måste dock lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen *PSY* för att lyckas kontrollera sig så pass mycket att han kan kontakta sin gud.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** beröring.
Bönen driver bort alla främmande tankar och illusioner hos tre varelser som blivit framkallade genom magi (havitnerbesvärjelser).

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** $SP1$ meter.
Bönen driver bort alla främmande tankar, hos prästen eller en annan varelse, som blivit framkallade genom magi (rimvitnerbesvärjelser som till exempel *Glömska* och *Inbilla tanke*). Prästen måste dock lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen *PSY* för att lyckas kontrollera sig så pass mycket att han kan kontakta sin gud.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/vecka; **Räckvidd:** $SP1$ meter.
Bönen driver bort en själ eller ande som har bosatt sig i och kontrollerar en varelse.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/månad; **Räckvidd:** $SP1$ meter.
Bönen driver bort en demon som innehar en världslig kropp (fysisk) eller som har bosatt sig i en varelse och skickar tillbaka den till *Blotheim*.

Rädsla

»Hör du mig icke? Räds då min herre och härskare.«

Prästen slår ett slag över bröstet och uttalar bönen. Orden förvrängs till en otroligt myndig stämma och runt prästen syns en mörkt röd aura av gudomligt vrede. Prästens fiender som befinner sig inom räckvidden riskerar att skrämmas så till den grad att de måste slå ett slag på skräcktabellen. Bönen gäller alla varelser med *Intelligens* (hur hög får *SL* avgöra). Djur och andra varelser med lägre *INT* blir så pass skrämmda att de flyr och vågar inte komma tillbaka förrän en viss tid har passerat.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** $SP1$ meter.
Prästen skrämmer $1T3$ varelser inom räckvidden, så till den grad att de genast måste slå ett slag på skräcktabellen. De påverkade kan dock undvika skräcken genom att lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen *PSY*. Lyckas de med GE-slaget blir de inte påverkade av bönen. Djur och ointelligenta varelser flyr genast området och vågar sig inte tillbaka förrän $2T4$ SR har passerat.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** $SP1$ meter.
Prästen skrämmer $1T4$ varelser inom räckvidden, så till den grad att de genast måste slå ett slag på skräcktabellen med modifikationen +2 på slaget. De påverkade kan dock undvika skräcken genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen *PSY*. Lyckas de med GE-slaget blir de inte påverkade av bönen. Djur och ointelligenta varelser flyr genast området och vågar sig inte tillbaka förrän $2T6$ SR har passerat.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** $SP1 \times 2$ meter.

Prästen skrämmer $1T6$ varelser inom räckvidden, så till den grad att de genast måste slå ett slag på skräcktabellen med modifikationen +4 på slaget. De påverkade kan dock undvika skräcken genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen *PSY*. Lyckas de med GE-slaget blir de inte påverkade av bönen. Djur och ointelligenta varelser flyr genast området och vågar sig inte tillbaka förrän $2T6$ minuter har passerat.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** $SP1 \times 2$ meter.
Prästen skrämmer sex varelser inom räckvidden, så till den grad att de genast måste slå ett slag på skräcktabellen med modifikationen +6 på slaget. Djur och ointelligenta varelser flyr genast området och vågar sig inte tillbaka förrän ett dygn har passerat.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** $SP1 \times 2$ meter.
Prästen skrämmer sex varelser inom räckvidden, så till den grad att de genast måste slå ett slag på skräcktabellen med modifikationen +10 på slaget. Djur och ointelligenta varelser flyr genast området och vågar sig inte tillbaka förrän en vecka har passerat.

Skydd mot odöd

»Stormes vilja är stark. Skydda mig min gud!»

Prästen ber Storme ha ett vakande öga över sina undersåtar. Storme svarar med att försvaga odöda varelser som befinner sig i prästens närhet. Alla som befinner sig i närheten av prästen erhåller således samma effekter som prästen gör då de tampas med de odöda varelserna.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** $1T4$ timmar;
Räckvidd: $SP1 \div 2$ meter.
Alla lägre odöda ($KP < 30$) erhåller -2 på sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner inom räckvidden under bönen varaktighet.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 2 ggr/dag; **Varaktighet:** $1T4$ timmar;
Räckvidd: $SP1 \div 2$ meter.
Alla odöda ($KP 30 - 50$) erhåller -2 på sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner inom räckvidden under bönen varaktighet och lägre odöda ($KP < 30$) erhåller -3 på sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån begynnande kunskaper.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 2 ggr/dag; **Varaktighet:** $1T4$ timmar;
Räckvidd: $SP1 \div 2$ meter.
Alla odöda ($KP 30 - 50$) erhåller -3 på sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner inom räckvidden under bönen varaktighet och lägre odöda ($KP < 30$) erhåller -4 på sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån goda kunskaper.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 3 ggr/dag; **Varaktighet:** $1T4$ timmar;
Räckvidd: $SP1 \div 2$ meter.
Alla högre odöda varelser ($KP > 50$) erhåller -2 sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner inom

räckvidden under bönen varaktighet. Odöda varelser (KP 30-50) erhåller -4 och lägre odöda (KP < 30) erhåller -5 på sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner. Böneläggaren skyddas även mot alla högre odödas förmågor, dock ej besvärjelser. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån utmärkta kunskaper.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 4 ggr/dag; Varaktighet: 1T4 timmar;
Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Alla högre odöda varelser (KP > 50) erhåller -3 sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner inom räckvidden under bönen varaktighet. Odöda varelser (KP 30-50) erhåller -5 och lägre odöda (KP < 30) erhåller -6 på sina attacker och pareringar mot böneläggaren och hans vänner. Böneläggaren skyddas även mot alla högre odödas förmågor, dock ej besvärjelser. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån expertkunskaper.

Slag

»Slå ett slag, visa din kraft.«

Prästen ber till Storme att slå ett slag för honom. En svagt skimrande knytnäve gör sig synlig i luften ovanför ett utvalt mål och som med kraft slår ner på målet. Rustningar har normal funktion. Skadan som uppkommer varierar beroende av vilken kunskapsnivå prästen har uppnått i färdigheten Religionsfärdighet. Stormes näve går till exempel även att skicka mot döda ting och föremål såsom dörrar, kistor och bord (SI bestämmer om en dörr splittras eller om endast låsanordningen går sönder).

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Knytnäven som uppenbaras är stor som en mindre sköld och vållar skada i två närliggande kroppsdelar vilka erhåller 2T6 i skada vardera (för en normalstor varelse). Det är upp till spelledaren att avgöra hur många kroppsdelar som affekteras hos en liten respektive stor varelse. Knytnäven slår ner mot föremål med kraften STY 20.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Knytnäven som uppenbaras är stor som en mindre sköld och vållar skada i två närliggande kroppsdelar vilka erhåller 3T6 i skada vardera (för en normalstor varelse). Det är upp till spelledaren att avgöra hur många kroppsdelar som affekteras hos en liten respektive stor varelse. Knytnäven slår ner mot föremål med kraften STY 25.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Knytnäven som uppenbaras är stor som en mellanstor sköld och vållar skada i tre närliggande kroppsdelar vilka erhåller 3T6 i skada vardera (för en normalstor varelse). Det är upp till spelledaren att avgöra hur många kroppsdelar som affekteras hos en liten respektive stor varelse. Knytnäven slår ner mot föremål med kraften STY 35.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Knytnäven som uppenbaras är stor som en mellanstor sköld och vållar skada i fyra närliggande kroppsdelar vilka erhåller 3T6 i skada vardera (för en normalstor varelse). Det är upp till spelledaren att avgöra hur många kroppsde-

lar som affekteras hos en liten respektive stor varelse. Knytnäven slår ner mot föremål med kraften STY 45.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 ggr/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Knytnäven som uppenbaras är stor som en stor sköld och vållar skada i fem närliggande kroppsdelar vilka erhåller 3T6 i skada vardera (för en normalstor varelse). Det är upp till spelledaren att avgöra hur många kroppsdelar som affekteras hos en liten respektive stor varelse. Knytnäven slår ner mot föremål med kraften STY 55.

Stormrustning

»Vår ledstjärna, låna mig din rustning av storm.«

Prästen ber Storme om skydd och om beviljad omgärdas målet för bönen av stormvirvlar. De framkallade stormvirvlarna fungerar som en extra rustning av varierande storlek och skydd. Prästen kan själv välja att ta skyddet runt sig eller att placera det kring någon annan inom räckvidden.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Varaktighet: 2T4 SR;
Räckvidd: beröring.

Prästen framkallar en rustning av små stormvirvlar som skyddar RV +2 mot närstridsvapen och RV +4 mot projektilvapen. Virvelrustningen skyddar inte mot magiska vapen.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: beröring. Prästen framkallar en rustning av små stormvirvlar kring sig själv och kring en av honom valda varelser som skyddar RV +3 mot närstridsvapen och RV +5 mot projektilvapen, samt RV +1 mot magiska närstridsvapen och RV +2 mot magiska projektilvapen.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: beröring. Prästen framkallar en rustning av små stormvirvlar kring sig själv och kring 1T4 av honom valda varelser som skyddar RV +4 mot närstridsvapen och RV +6 mot projektilvapen, samt RV +2 mot magiska närstridsvapen och RV +4 mot magiska projektilvapen.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 3T6 SR; Räckvidd: beröring. Prästen framkallar en rustning av små stormvirvlar kring sig själv och kring 1T4 + 2 av honom valda varelser som skyddar RV +5 mot närstridsvapen och RV +6 mot projektilvapen, samt RV +3 mot magiska närstridsvapen och RV +4 mot magiska projektilvapen.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 ggr/dag; Varaktighet: 3T6 SR; Räckvidd: beröring. Prästen framkallar en rustning av små stormvirvlar kring sig själv och kring 1T4 + 2 av honom valda varelser som skyddar RV +6 mot närstridsvapen och RV +6 mot projektilvapen, samt RV +4 mot magiska närstridsvapen och RV +4 mot magiska projektilvapen.

Stormvägg

»Starka vindar som skydd mot de otrogna.«

Prästen kan genom denna bön sätta upp en solid vägg av stormvirvlar inom SP1 meter. Väggens är av varierande storlek och varar olika länge beroende av vilken kunskapsnivå prästen befinner sig på i färdigheten Religionsfärdigheter.

Prästen får ett antal kubikmeter att forma efter eget tycke. En präst som till exempel slår fram att han får 8 m³ kan därmed göra väggen 1 m hög, 1 m tjock och 8 m lång eller 2 m hög, 1 m tjock och 4 m lång och så vidare. Skulle en vägg sättas upp på ett område där det står en varelse riskerar denna att slungas ur och erhålla skada (endast mjuka rustningar hjälper). Samma skada gäller och fall för dem som försöker ta sig genom väggen men som misslyckas. Personen slungas alltid i motsatt riktning från det håll prästen står.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 2T6 SR; **Räckvidd:** SP1 meter. Prästen skapar en vägg av kraftiga vindar som innehåller 2T6 m³. Den som försöker att ta sig genom väggen måste lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter stormväggens STY 12 mot sin egen STY för varje meter han ska gå genom. Misslyckas han erhåller han 1T6 i skada i en kroppsdel (vilket blir den kroppsdel han faller på) och hamnar 1T3 meter bort från stormväggen. Samma skada och fall gäller även för de varelser som står på den plats där väggen sätts upp och som misslyckas med motståndslaget.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 3T6 SR; **Räckvidd:** SP1 meter. Prästen skapar en vägg av kraftiga vindar som innehåller 2T6 + 3 m³. Den som försöker att ta sig genom väggen måste lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter stormväggens STY 14 mot sin egen STY för varje meter han ska gå genom. Misslyckas han erhåller han 1T6 + 2 i skada i en kroppsdel (vilket blir den kroppsdel han faller på) och hamnar 1T6 meter bort från stormväggen. Samma skada och fall gäller även för de varelser som står på den plats där väggen sätts upp och som misslyckas med motståndslaget.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T6 minuter;
Räckvidd: SP1 × 2 meter.

Prästen skapar en vägg av kraftiga vindar som innehåller 2T6 + 4 m³. Den som försöker att ta sig genom väggen måste lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter stormväggens STY 16 mot sin egen STY för varje meter han ska gå genom. Misslyckas han erhåller han 1T6 + 2 i skada i två kroppsdelar (vilket blir de kroppsdelar han faller på) och hamnar 1T6 meter bort från stormväggen. Samma skada och fall gäller även för de varelser som står på den plats där väggen sätts upp och som misslyckas med motståndslaget.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T4 timmar;
Räckvidd: SP1 × 2 meter.

Prästen skapar en vägg av kraftiga vindar som innehåller 2T6 + 6 m³. Den som försöker att ta sig genom väggen måste lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter stormväggens STY 19 mot sin egen STY för varje meter han ska gå genom. Misslyckas han erhåller han 1T6 + 2 i skada i två kroppsdelar (vilket blir de kroppsdelar han faller på) och hamnar 1T6 meter bort från stormväggen. Samma skada gäller även för de varelser som står på den plats där väggen sätts upp och som misslyckas med motståndslaget.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T4 dygn;
Räckvidd: SP1 × 2 meter.

Prästen skapar en vägg av storm som innehåller 2T6 + 8 m³.

Den som försöker att ta sig genom väggen måste lyckas med ett slag på motståndstabellen där han möter stormväggens STY 22 med sin egen STY för varje meter han ska gå genom. Misslyckas han erhåller han 1T6 + 2 i skada i två kroppsdelar (vilket blir de kroppsdelar han faller på) och hamnar 1T6 meter bort från stormväggen. Samma skada gäller även för de varelser som står på den plats där väggen sätts upp och som misslyckas med motståndslaget.

Stridsrop

»Storme, Storme, stå vid vår sida.«

Prästen skriker ut sin bön och guden svarar med en åskknall.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 2T4 SR;
Räckvidd: SP1 meter.

Stridsropet skänker prästen och hans vänner som befinner sig inom räckvidden för bönen +1 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 2T4 SR.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 3T4 SR; **Räckvidd:** SP1 meter. Stridsropet skänker prästen och hans vänner som befinner sig inom räckvidden för bönen +2 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 3T4 SR.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 3T4 SR; **Räckvidd:** SP1 meter. Stridsropet skänker prästen och hans vänner som befinner sig inom räckvidden för bönen +2 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 3T4 SR. Alla prästens fiender som befinner sig inom räckvidden får -3 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 1T6 SR.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 3T6 SR; **Räckvidd:** SP1 meter. Stridsropet skänker prästen och hans vänner som befinner sig inom räckvidden för bönen +3 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 3T6 SR. Alla prästens fiender som befinner sig inom räckvidden får -4 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 2T4 SR.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 3T6 SR; **Räckvidd:** SP1 meter. Stridsropet skänker prästen och hans vänner som befinner sig inom räckvidden för bönen +4 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 3T6 SR. Alla prästens fiender som befinner sig inom räckvidden får -5 på alla slag som är sammanlänkade med striden under 3T4 SR.

Stridstrans

»Strid och blod, attack, attack, ingjuta mod.«

Prästen upprepar bönen gång på gång tills han faller i trans. Under varaktigheten av bönen erhåller prästen viss gudomlig hjälp beroende av hans kunskapsnivå i färdighet- eller Religionsfärdigheter.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T6 SR; **Räckvidd:** personlig. Ökar böneläggarens stridskapacitet med 1T6 (fördelas ut på attacker och/eller pareringar) under 1T6 SR.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 2T4 SR; **Räckvidd:** personlig. Ökar böneläggarens stridskapacitet med 2T4 (fördelas ut på attacker och/eller pareringar) under 2T4 SR.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 3T4 SR; Räckvidd: personlig.
Ökar böneläggarens stridskapacitet med 3T4 (fördelas ut på attacker och/eller pareringar) under 3T4 SR.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 timmar;
Räckvidd: personlig.

Ökar böneläggarens stridskapacitet med 2T4 (fördelas ut på attacker och/eller pareringar) under 1T4 timmar.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T4 timmar;
Räckvidd: personlig.

Ökar böneläggarens stridskapacitet med 3T4 (fördelas ut på attacker och/eller pareringar) under 2T4 timmar.

Svart springare

»Marken skakar av din vilja och min springare.«

Prästen ber Storme om snabbhet och en stridstränad häst (duglighetsnivå utmärkt), hämtad från Stormes rike dyker upp ur ett plötsligt dimmoln (ett tips är att spelaren tillsammans med SI skapar en stridstränad häst som sedan används varje gång prästen kallar på den). Efter det att varaktigheten gått ut framträder dimman igen och hästen måste inom SP1 SR återvända till sin värld. Misslyckas den med detta kan prästen aldrig mer kalla på hästen igen och bönen är förverkad för all framtid. Skulle hästen av någon anledning dö innan varaktigheten gått ut kan prästen fortsätta kalla på den.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/vecka; Varaktighet: SP1 ÷ 4 timmar;
Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan framkalla en svart stridshäst som blir dennes springare under varaktigheten. Hästen är en stor stridshäst utrustad med en ringbrynja som skydd på kropp och huvud. Hästen är en vanlig stridstränad häst och har inga andra förmågor än en sådan. Hästen låter endast den som uttalat bönen rida på dess rygg, alla andra försöker den genast att kasta av. Det tar 1T10 SR för hästen att uppenbara sig efter det att bönen är lagd.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 3 ggr/vecka; Varaktighet: SP1 ÷ 2 timmar;
Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan framkalla en svart stridshäst som blir dennes springare under varaktigheten. Hästen är en stor stridshäst utrustad med en ringbrynja som skydd på kropp och huvud. Hästen är en vanlig stridstränad häst och har inga andra förmågor än en sådan. Hästen låter endast den som uttalat bönen rida på dess rygg, alla andra försöker den genast att kasta av. Det tar 1T10 SR för hästen att uppenbara sig efter det att bönen är lagd. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån begynnande kunskaper.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 3 ggr/vecka; Varaktighet: SP1 timmar;
Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan framkalla en svart stridshäst som blir dennes springare under varaktigheten. Hästen är en stor stridshäst utrustad med en ringbrynja som skydd på kropp och huvud. Hästen är en vanlig stridstränad häst och har inga andra förmågor än en sådan. Hästen låter endast den som uttalat bönen rida på dess rygg, alla andra försöker den ge-

nast att kasta av. Det tar 1T10 SR för hästen att uppenbara sig efter det att bönen är lagd. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån goda kunskaper.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 3 ggr/vecka; Varaktighet: 1 dygn;
Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan framkalla en svart stridshäst som blir dennes springare under varaktigheten. Hästen är en stor stridshäst utrustad med en ringbrynja som skydd på kropp och huvud. Hästen är en vanlig stridstränad häst och har inga andra förmågor än en sådan. Hästen låter endast den som uttalat bönen rida på dess rygg, alla andra försöker den genast att kasta av. Det tar 1T10 SR för hästen att uppenbara sig efter det att bönen är lagd. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån utmärkta kunskaper.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: 4 dygn;
Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan framkalla en svart stridshäst som blir dennes springare under varaktigheten. Hästen är en stor stridshäst utrustad med en ringbrynja som skydd på kropp och huvud. Hästen är en vanlig stridstränad häst och har inga andra förmågor än en sådan. Hästen låter endast den som uttalat bönen rida på dess rygg, alla andra försöker den genast att kasta av. Det tar 1T10 SR för hästen att uppenbara sig efter det att bönen är lagd. Denna nivå ersätter effekterna som frambringas på kunskapsnivån expertkunskaper.

Vindas hand

»Vinda, Stormes moder, rör oss med din makt«

Med yviga gester och höga rop ber prästen Vinda att komma med sin kraft och välsigna alla Stormetrogna. När bönen är fullbordad uppstår en svag virvelvind med prästen som centrum. Vinden har en helande effekt som varierar beroende på prästens kunskapsnivå.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 SR;
Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Vinda hörsammar bönen och skapar en svag virvelvind som helar alla gerbanistrogna med 2 KP per SR. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 SR;
Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Vinda hörsammar bönen och skapar en svag virvelvind som helar alla gerbanistrogna med 3 KP per SR. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 + 2 SR;
Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Vinda hörsammar bönen och skapar en svag virvelvind som helar alla gerbanistrogna med 3 KP per SR. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 + 4 SR;
Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Vinda hörsammar bönen och skapar en svag virvelvind som

helar alla gerbanistrogna med 4 KP per SR. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 + 6 SR;

Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Vinda hörsammar bönen och skapar en svag virvelvind som helar alla gerbanistrogna med 4 KP per SR. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar.

Vårkraft

»Låt ditt ansikte, o Solvei, lysa över oss.«

I det kalla och nordöstliga Trudvang är det inte helt ovanligt att gerbanis präster och heliga krigare åkallar Solvei, solens gudinna, till att värma dem och hålla sin skyddande hand över dem.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Varaktighet: SP1 ÷ 4 timmar;

Räckvidd: SP1 meters radie.

Solvei ser till den bedjandes önskan och låter solens strålar titta fram. Under SP1 minuter skiner solen på prästen och en radie av SP1 meter runt honom. Detta förutsätter naturligtvis att han är utomhus och att det är dagtid. Solen värmer som solljus vid den gällande regionens sommar.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 ÷ 2 timmar;

Räckvidd: SP1 meters radie.

Snön smälter runt den bedjande och en värmande sfär omsluter prästen och hans sällskap. De som befinner sig inom sfären (som har en radie på SP1 meter) påverkas inte av naturlig köld, utan behåller en behaglig kroppstemperatur. Den heliga sfären kan inte flyttas.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 meter.

En brännande solstråle skjuter ut genom molnen eller från solen om molnfritt träffar en varelse som prästen utser. Solstrålen ger 3T6 i skada på en kroppsdel hos offret. Om solstrålen riktas mot en odöd med fysisk kropp ger den i stället 5T6 i skada på dennes Totala KP. Det krävs att bönen bedjes utomhus under dagtid för att denna effekt skall uppnås.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 ÷ 2 timmar;

Räckvidd: personlig.

En sfär av helig värme sluter sig kring prästen. Sfären sträcker sig ut med en radie av två meter kring prästen. Prästen och alla de som befinner sig inom två meter från honom kan vandra genom sträng kyla utan att över huvud taget påverkas. Stormar och hagelskurar biter inte på prästen eller de inom sfären, utan de kan färdas i normal takt utan att saktas ner på grund av väder och vind. Prästen skadas inte heller av magi som har att göra med kyla (som till exempel *Kalla handen* eller *Iskast*), eller av varelser med köldrelaterade förmågor. Övriga inom sfären har dock inte detta skydd. I prästens fotsteg smälter snön och vackra vårblommor växer upp.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter radie.

Alla prästens fiender inom SP1 ÷ 2 meter drabbas av effekten. Var och en tar 3T6 i skada från 1T3 - 1 (0-2) brännande

solstrålar som skjuter ner från himlen. Slå på träfftabellen för att se vilka specifika kroppsdelar solljuset träffar. Om det finns odöda med fysisk kropp inom räckvidden tar dessa 5T6 i skada från sina Totala KP. Det krävs att bönen bedjes utomhus för att denna effekt skall uppnås.

Åskvigg

»Härskarens spjut, visa oss i maktens vigg.«

Prästen reser armarna över huvudet och ber. Om beviljad slår en blixtned från himlen (eller taket om inomhus) på målet för bönen. Rustningar av andra material än metall funkar normalt medan rustningar gjorda av metall endast skyddar hälften.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Prästen nedkallar en åskvigg som ger ett mål 3T6 + 2 i skada.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Prästen nedkallar en åskvigg som ger ett mål 3T6 + 4 i skada.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 × 2 meter.

Prästen nedkallar en åskvigg som ger alla mål inom två meter från nedslaget 3T6 + 6 i skada.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 × 3 meter.

Prästen nedkallar en åskvigg som ger alla inom tre meter radie från nedslaget 4T6 + 6 i skada.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 × 4 meter.

Prästen nedkallar en åskvigg som ger alla inom 5 meter från nedslaget 5T6 + 6 i skada.

Nidendomen

I Rortan, nidendomens heliga skrift står det i första stycket, första kapitlet skrivet:

»Kom till mig, barn, ni fallna änglar. Lyss till mina ord och er skall vederfaras den största lycka och ett liv i evighet».

Just denna inledande text säger en hel del om nidendomen. Dess anhängare anser att vi alla är fallna änglar och att de som lever ett liv i bön och tillbedjan åter ska leva ett liv som odödlig. Nidendomen är den största religionen bland människor och dess anhängare finns utspridda i stort sett över hela världen. Anhängarna är många och mäktiga men det finns de som hävdar att dess största hor är de interna maktstrider, byråkrati och den politiska ineffektivitet som genomsyrar hela nidendomen. De troende tillber en enda gud, Gave, som enligt anhängarna är allsmäktig. Gave är renandets och helandets gud. Religionens huvudbudskap är att hjälpa andra till rening och bön för att de ska kunna ta en plats vid Gaves sida i ljusets rike. Enligt Rortan levde Gave sida vid sida med sina fallna änglar i världen tills dagen då han offrade sitt liv för att hans ängel Siro Werte inte skulle hamna i Blotheim. Gave hängdes upp på en svart ek av uråldriga demoner som lämnade honom att dö med ett stort sår i hans huvud. Gave lät hela sig själv men till priset av att han aldrig mer skulle kunna beträda Trudvangs värld igen.

Prästerskapet

Nidendomens prästerskap är format runt den största andliga ledaren; Ovus som kring sig har tre andliga rådgivare. Den första kallas Miger – Den hängivne och är ansvarig för alla tolkningar och texter från den heliga texten Rortan. Den andra kallas Ager – Den hjälpsamme och är ansvarig för administrationen och regelverket kring religionen. Den tredje är Tugher – Budbäraren, som vid sidan av Ovus är den som står i närmast kontakt med Gave. Tugher är den som leder bönerna. Under sig har dessa tre överstepräster en ofantlig inrättning av administratörer, präster och läromästare, inkvisitorer, informatörer, spåkare och asketer, munkar och skrivare, allt detta för att tillfredsställa de krav på en välfungerande organisation som ska leda de troende (och många andra) till Gaves rike.

Symboler

Nidendomen har liksom gerbanis två symboler. Huvudsymbolen är en röd blodsdroppe som symboliserar guden Gaves blod och liv som han offrade för sin ängel Siro Werte. Den bärs oftast i form av ett smycke som hänger runt halsen i form av en rödsten. För den som har råd en röd rubin. Den andra symbolen är den svarta eken. Denna ikon bärs främst vid sorgetid eller av krigare som ständigt ligger i beredskap, och då i form av en brodyr på en mantel eller något liknande. Eken är svart, bakgrunden är vit, ibland röd, och manteln är vanligtvis röd eller vit.

Heliga krigare

Nidendomen har två ordnar av heliga krigare, Pilgrimsorden och Rortvakten.

Grundad för att skydda pilgrimerna under sina långa vandringar till heliga platser, såsom Ovus tempel och Cervit-slätten, där den svarta eken enligt legenden stod, företar sig Pilgrimsordens heliga krigare långa och mödosamma resor. De lever ett liv i fält och varje helig krigare för sitt eget befäl. De hjälper inte endast till med att skydda pilgrimerna från rövare eller illasinnade varelser, de ser även till att organisera och administrera de mödosamma resorna. Pilgrimsordens heliga krigare ses oftast rida på vita hästar, de har lättare ringbrynjor, yxor eller klubbor och trekantiga sköldar. De bär vita mantlar med en röd blodsdroppe broderad på bröstet.

Där den mäktiga Rortvakten dundrar fram på sina tunga stridshästar maktar få sätta upp motstånd. Rortvakten är nidendomens väpnade styrkor. Skapade och tränade för ett enda ändamål, de beryktade blodstågen. Ett långvarigt krig som nidendomen utkämpar på olika platser i Trudvang som de anser heliga och därför bör renas från ondska. Längre slogs man till exempel om landet Dranvelte, och gör i viss mån så även idag. Det finns ytterligare en förgrening av Rortvakten, de så kallade Demonbröderna. De är mäktiga präster och heliga krigare som alla visat sitt yttersta mod och bevisat sin skicklighet. Därför har de upptagits i den inre cirkeln av Rortvakten. Dess enda syfte är att jaga och fördriva demoner som tagit sin tillflykt till vår värld. Demonbröderna svarar direkt under Ovus eller någon av hans notarier.

Vanligtvis bär Demonbröderna tunga rustningar, är beväpnade med yxor eller klubbor och bär en kaftan med till-

hörande kappa. Manteln är röd och som märke bär de den svarta eken eftersom de ständigt lever i dödens skugga.

Nidendomens böner

Tabell 6-3: Nidendomens böner

Maktbön	Maktbön
Antidemonbön	Läka
Dimensionsbön	Mörker till ljus
Fiende till vän	Osynlig för odöd
Gudomlig andedräkt	Sjålsfrost
Hela	Skada odöd
Helande hymn	Skydd från väder och vind
Helig mat och dryck	Strigmata
Heligt ljus	Trädets makt
Heligt ljus	Uppenbarelse
Heligt skydd	Välsignelse
Heligt vapen	Vördnad
Himmeltunga	Återuppliva
Kurera sjukdom	

Antidemonbön

»Dö demonvarelse. Dö.«

Med kraft från sin gud erhåller prästen hjälp till att förgöra demoner. Hjälpen och effekten varierar beroende av prästens kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T4 SR; Räckvidd: 5P1 meter. Prästens bön ger alla demoner eller demoninfluerade varelser inom räckvidden -2 på alla handlingar under 2T4 SR.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: 5P1 meter. Prästens bön skapar en helig aura runt prästen. Alla prästens vänner som befinner sig inom auran (bönens räckvidd) får sina vapen att verka som magiska +1 vapen under 2T6 SR.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

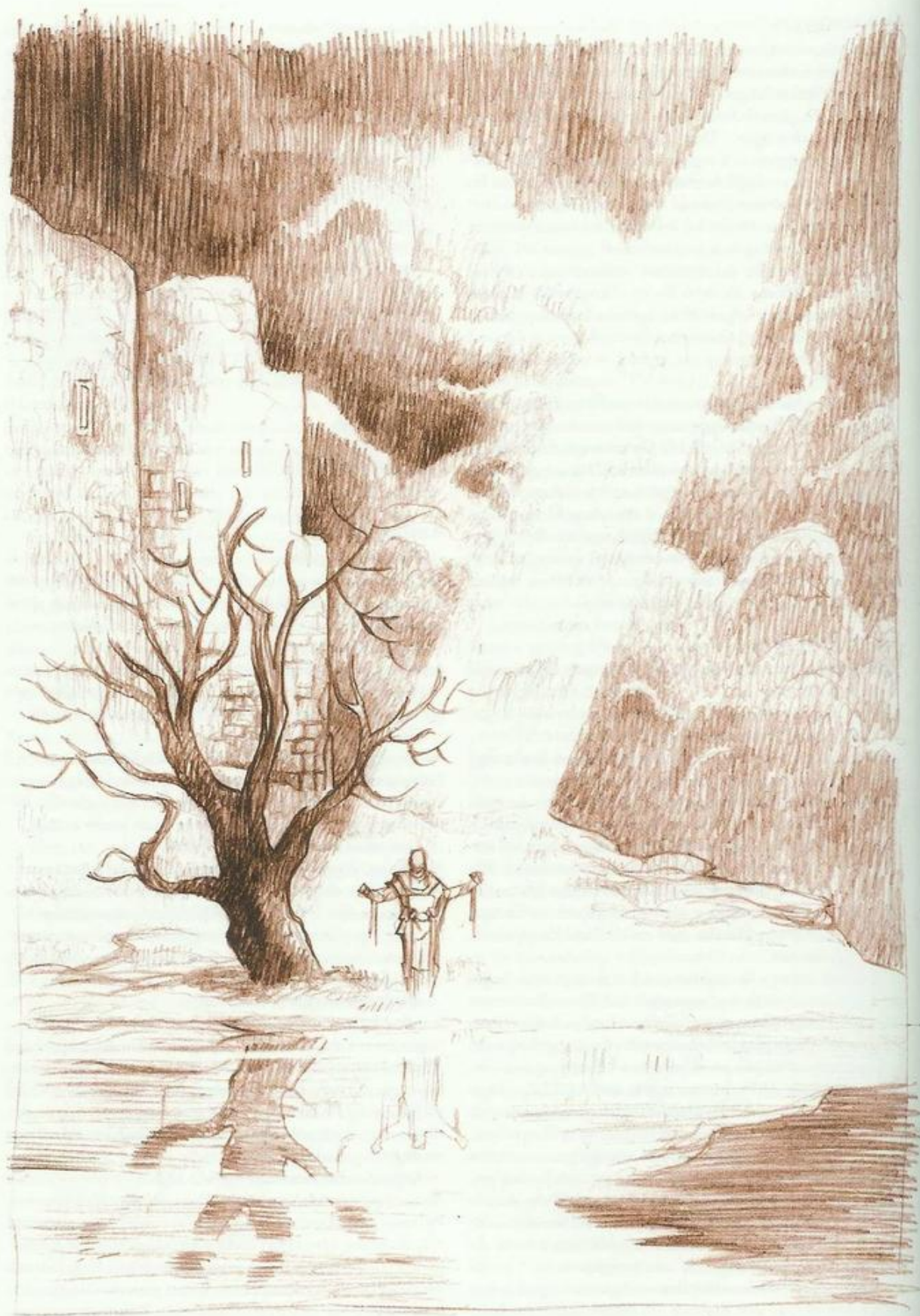
Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: 5P1 meter. Prästens bön skapar en helig aura runt prästen. Alla prästens vänner som befinner sig inom auran (bönens räckvidd) får sina vapen att verka som magiska +2 vapen, demoner och demoninfluerade varelser inom auran får -4 på alla sina handlingar under varaktigheten.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: 1 SR; Räckvidd: 5P1 meter. Prästens bön skapar en helig aura (5P1 meter) runt prästen. Alla demoner (5P1 < 120) inom räckvidden löper risk att försvagas så kraftigt att de måste fly och kan inte återvända till Trudvang förrän efter 2T6 dagar. För att förvisa en demon måste dock prästen lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen 5P1.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/månad; Varaktighet: 1 SR; Räckvidd: 5P1 meter. Prästens bön skapar en helig aura (5P1 meter) runt prästen. Alla demoner (5P1 < 120) inom räckvidden riskerar att förgöras av den massiva heliga energi som framkallas. För att förgöra demonen måste prästen lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen 5P1. För demoner med



högre SP_1 än 120 ges effekten som frambringas som frambringas på kunskapsnivån expertkunska-per.

Dimensionsbön

»Bøj dig du tid och rum.

Där Gave vandrar följer vi hans spår.»

Den gudomliga energin Gave förlänar sin undersåte ger prästen förmågan att känna, stänga eller öppna portaler till andra dimensioner eller platser inom räckvidden.

Begynnande kunska-per (FV 1-7):

Antal: 1 gg/3 dagar; Räckvidd: $SP_1 \times 2$ kilometer.

Prästen sonderar ett område enligt räckvidden för bönen. Finns det en portal av något slag inom detta område känner prästen genast riktningen till denna. Han kan även identifiera och känna var den leder (kan vara till en annan plats i Trudvang eller till en annan värld).

Goda kunska-per (FV 8-12):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: $2T_4$ SR.

Prästen kan öppna en portal som för honom till en för prästen känd och helig plats (det är endast prästen som kan resa genom portalen). Portalen är öppen under $2T_4$ SR men kan stängas tidigare om prästen så vill. Prästen kan även stänga en portal som leder till en annan plats i Trudvang och som ligger inom hundra meters avstånd.

Utmärkta kunska-per (FV 13-15):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: 3 timmar.

Prästen kan öppna en portal som leder till en valfri plats i Trudvang där prästen har varit tidigare under minst ett dygn. Portalen existerar under tre timmar varefter den stängs. Prästen och hans vänner (endast i sällskap med prästen) kan resa fram och tillbaka genom portalen hur många gånger de vill under varaktigheten. Prästen kan när som helst stänga en portal som han har öppnat. Portalen är osynlig för alla utom prästen. Prästen kan även stänga en portal som leder till en annan dimension eller värld och som ligger inom hundra meters avstånd.

Expertkunska-per (FV 16-17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: $SP_1 \times 2$ timmar.

Prästen kan öppna en portal som leder till valfri dimension eller värld. Portalen existerar under $SP_1 \times 2$ timmar varefter den stängs. Prästen och hans vänner (endast i sällskap med prästen) kan resa fram och tillbaka genom portalen hur många gånger han vill under varaktigheten och kan när som helst stänga en portal som han har öppnat. Portalen är osynlig för alla utom prästen.

Legendariska kunska-per (FV >17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: $SP_1 \times 4$ timmar.

Prästen kan öppna en portal som leder till valfri dimension eller värld. Portalen existerar under $SP_1 \times 4$ timmar varefter den stängs. Prästen och hans vänner (endast i sällskap med prästen) kan resa fram och tillbaka genom portalen hur många gånger han vill under varaktigheten och kan när som helst stänga en portal som han har öppnat.

Fiende till vän

»Hör mig! Du är min vän och inte min fiende.»

Bönen framkallar känslor hos dess offer som gör att alla fiendliga tankar byts ut mot vänliga. Hur kraftig känslan blir beror på prästens kunskapsnivå i färdigheten Religions-

färdigheter. Djur och ointelligenta varelser får inte chansen att motstå bönen effekt genom GE-slag utan blir genast manipulerade.

Begynnande kunska-per (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP_1 SR; Räckvidd: SP_1 meter. Prästen övertygar $1T_4$ fiender att bli hans vänner under varaktigheten. Offret kan motstå effekten genom att lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas GE-slaget avgör SL effekterna.

Goda kunska-per (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: $SP_1 + 1T_6$ SR;

Räckvidd: SP_1 meter.

Prästen övertygar $1T_4$ fiender att bli hans vänner under varaktigheten. Offret kan motstå effekten genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas GE-slaget avgör SL effekterna.

Utmärkta kunska-per (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: $SP_1 + 2T_6$ SR;

Räckvidd: $SP_1 \times 2$ meter.

Prästen övertygar $1T_6$ fiender att bli hans vänner under varaktigheten. Offret kan motstå effekten genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas GE-slaget avgör SL effekterna.

Expertkunska-per (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP_1 minuter;

Räckvidd: $SP_1 \times 2$ meter.

Prästen övertygar $2T_4$ fiender att bli hans vänner under varaktigheten. Offret kan motstå effekten genom att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas GE-slaget avgör SL effekterna.

Legendariska kunska-per (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP_1 timmar;

Räckvidd: $SP_1 \times 2$ meter.

Prästen övertygar $2T_4$ fiender att bli hans vänner under varaktigheten.

Gudomlig andedräkt

»Världens lungor är Gaves andedräkt.»

Prästen ber Gave om luft och om beviljad fylls en sfär med ren luft kring målets huvud. Prästen själv påverkas alltid, men från och med kunskapsnivån goda kunska-per (FV 8-12) kan han även skänka luftsfärer till andra. Luftsfärerna fylls hela tiden på med ny frisk luft och varar olika länge med olika effekter beroende av prästens kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter. En sfär går dock inte att dela på flera personer.

Begynnande kunska-per (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: $2T_4$ minuter;

Räckvidd: personlig.

Bönen gör det möjligt för prästen att andas i $2T_4$ minuter i miljöer där det normalt inte går att andas.

Goda kunska-per (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: $2T_4$ minuter;

Räckvidd: beröring.

Bönen gör det möjligt för prästen och $1T_4$ av prästen utvalda personer att andas i $2T_4$ minuter i miljöer där det normalt inte går att andas. Att andas den gudomliga luften som frambringas genom denna kunskapsnivå, under hela varaktigheten ersätter dessutom en hel natts sömn, vilket

betyder att en person som andas luften inte behöver sova nästkommande natt. En person som erhållit denna effekt kan inte få samma effekt av bönen under nästkommande fyra dagar, utan måste sova som normalt.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/3 dagar; **Räckvidd:** beröring.

Den heliga luften som frambringas genom denna kunskapsnivå renar en person från alla tänkbara gifter samt effekterna från dessa. Den utsatte måste dock lyckas med ett gelslag för grundegenskapen FYS för att effekten ska gälla.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/vecka; **Varaktighet:** 1T6 dygn;

Räckvidd: beröring.

Bönen gör det möjligt för prästen och 1T4 + 2 av prästen utvalda personer att ersätta 1T6 natters sömn med en timmes vila. Den som andas luften kan inte göra något annat än vila under timmen som går. Därefter slås 1T6 för att se hur många natters sömn som blivit ersatta. En person som erhållit denna effekt kan inte få samma effekt av bönen under nästkommande två veckor, utan måste sova som normalt. Den heliga luften som frambringas genom denna kunskapsnivå renar 1T4 personer från alla påverkade tankar uppkomna genom magi eller religionsutövande.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/månad; **Räckvidd:** beröring.

Prästen kan innesluta sig själv eller en person i den gudomliga andedräkten och på så sätt hela 2T6 per kroppsdel. Luften återställer även alla förändringar som skett en person genom magi eller religionsutövande. Personen kan inte göra något annat än vila under den timme som bönen är aktiv.

Hela

»Vår dödliga kropp är vår begränsning.

Gör oss mindre åtkomliga.»

Prästen ber Gave om helande krafter som han om beviljad kan använda på sig själv eller andra. Prästen kan i princip hela skador hur han vill. Prästen kan dock inte hela samma kroppsdel flera gånger vid samma tillfälle.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** beröring.

Prästen har tillgång till helande kraft som räcker för att hela 1T6 kroppsdelar med 2T4.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** beröring.

Prästen har tillgång till helande kraft som räcker för att hela 2T4 kroppsdelar med 2T4.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; **Räckvidd:** SP1 ÷ 3 meter.

Prästen har tillgång till helande kraft som räcker för att hela 3T4 kroppsdelar med 3T4.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg ÷ 2 dagar; **Räckvidd:** SP1 ÷ 2 meter.

Prästen har tillgång till helande kraft som räcker för att hela 1T3 kroppar med 3T6 i varje kroppsdel.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/3 dagar; **Räckvidd:** SP1 meter.

Prästen har tillgång till helande kraft som räcker för att hela 1T3 kroppar med 4T6 i varje kroppsdel.

Helande hymn

»Sång från urtid du lärde oss – Gave, vår helare»

Prästen tar ton och sjunger en vacker hymn från arla urtid. Hymnen, som det sägs att Gave själv lärde människor när han vandrade på Trudvangs jord, har helande kraft. De som lyssnar till den och samtidigt är vän till prästen känner sig stärkta och deras skador läks. Den helande effekten varierar beroende av prästens kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T6 SR; **Räckvidd:** hörhåll.

Bönen helar 1 KP per SR på en person som prästen utser. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar. Hymnen fortsätter att hela tills varaktigheten gått ut. Det krävs att personen som helas sitter eller ligger still, och har sin fulla uppmärksamhet på hymnen. Bryts koncentrationen på hymnen bryts även den helande effekten.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T6 + 4 SR;

Räckvidd: hörhåll.

Bönen helar 2 KP per SR på en person som prästen utser. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar. Hymnen fortsätter att hela tills varaktigheten gått ut. Det krävs att personen som helas sitter eller ligger still, och har sin fulla uppmärksamhet på hymnen. Bryts koncentrationen på hymnen bryts även den helande effekten.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T6 + 4 SR;

Räckvidd: hörhåll.

Bönen helar 2 KP per SR på en person som prästen utser. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar. Hymnen fortsätter att hela tills varaktigheten gått ut. Dessutom hävs alla negativa effekter som personen kan ha fått genom skräcktabellen, dock inte permanenta effekter. Det krävs att personen som helas sitter eller ligger still, och har sin fulla uppmärksamhet på hymnen. Bryts koncentrationen på hymnen bryts även den helande effekten.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T6 + 4 SR;

Räckvidd: hörhåll.

Bönen helar 2 KP per SR på alla som lyssnar till sången. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar. Hymnen fortsätter att hela tills varaktigheten gått ut. Dessutom hävs alla negativa effekter som lyssnarna kan ha fått genom skräcktabellen, dock inte permanenta effekter. Det krävs att lyssnarna sitter eller ligger still, och har sin fulla uppmärksamhet på hymnen. Bryts koncentrationen på hymnen bryts även den helande effekten.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 2T6 + 4 SR (minuter);

Räckvidd: hörhåll.

Bönen helar 2 KP per SR på alla som lyssnar till sången. Spelarna väljer själva hur de vill fördela dessa KP på skadade kroppsdelar. Hymnen fortsätter att hela tills varaktigheten gått ut. Dessutom hävs alla negativa effekter som lyssnarna kan ha fått genom skräcktabellen, dock inte permanenta ef-

fekter. De som aktivt lyssnar på hela hymnen får även +2 i sk under lika många minuter som hymnen varade i stridsrundor. Det krävs att lyssnarna sitter eller ligger still, och har sin fulla uppmärksamhet på hymnen. Bryts koncentrationen på hymnen bryts även bönen effekt.

Helig mat och dryck

»Gud min Gud, giv mig bröd, giv mig vatten.«

Prästen ber Gave om mat och dryck och om besvarad erhåller han en viss mängd mat och dryck som är näringsrik under varaktigheten för bönen. Efter att varaktigheten gått ut förmultnar maten och drycken förtorkas.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 timmar;

Räckvidd: beröring.

Prästen erhåller 1T3 dagsransoner mat och dryck.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 timmar;

Räckvidd: beröring.

Prästen erhåller 1T6 dagsransoner mat och dryck.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T4 timmar;

Räckvidd: beröring.

Prästen erhåller 1T6 × 2 dagsransoner mat och dryck.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T6 timmar;

Räckvidd: beröring.

Prästen erhåller 1T6 × 4 dagsransoner mat och dryck.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T8 timmar;

Räckvidd: beröring.

Prästen erhåller 1T6 × 10 dagsransoner mat och dryck.

Heligt ljus

»Härlighetens ljus styrker och betvingar!«

Den bedjande sluter ögonen och lyfter sitt anlete mot himlen. Prästens ansikte lysas upp av Gaves eget ljus, som strålar i alla riktningar. Detta ljus skadar odöda och demoner, men kan också ha en positiv verkan på dem som är Gave trogna. Effekten varierar lite beroende på prästens FV i färdigheten Religionsfärdigheter.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 2 gg/dag; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Alla demoner och kroppsligt odöda (till exempel skelett, draugar och dödsghostar) inom räckvidden tar omedelbart 2T6 i skada. Skadan dras från deras Totala KP.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Alla demoner och kroppsligt odöda (till exempel skelett, draugar och dödsghostar) inom räckvidden tar omedelbart 3T6 i skada. Skadan dras från deras Totala KP.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T8 SR;

Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Alla demoner och kroppsligt odöda (till exempel skelett, draugar och dödsghostar) inom räckvidden tar omedelbart 4T6 i skada. Skadan dras från deras Totala KP. Dessutom får alla nidendomsanhängare inom räckvidden +2 på allt de företar sig under varaktigheten.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T10 SR;

Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Alla demoner och kroppsligt odöda (till exempel skelett, draugar och dödsghostar) inom räckvidden tar omedelbart 5T6 i skada. Skadan dras från deras Totala KP. Dessutom får alla nidendomsanhängare inom räckvidden +3 på allt de företar sig under varaktigheten.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T6 SR;

Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Alla demoner och kroppsligt odöda (till exempel skelett, draugar och dödsghostar) inom räckvidden tar omedelbart 6T6 i skada. Skadan dras från deras Totala KP. Dessutom får alla nidendomsanhängare inom räckvidden +4 på allt de företar sig under varaktigheten. De är även helt immuna mot all fruktan, och behöver inte slå på skräcktabellen under bönen varaktighet.

Heligt skydd

»Gave, låt din undersäte få vila

vid din barm i stridens hetta.«

Bönen skapar en skimrande personlig skyddsaura kring böneläggaren som skyddar denne från fysisk skada. Skyddet är olika starkt beroende av prästens kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter och adderas till tidigare RV.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T4 SR; Räckvidd: personlig.

En helig skyddsaura skapas kring böneläggaren och ger skyddet RV +6. Skyddet räknas som naturligt och kan därför adderas till redan befintligt skydd. Auran skyddar dock inte mot magiska vapen eller effekterna från olika besvärjelser.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: personlig.

En helig skyddsaura skapas kring böneläggaren och ger skyddet RV +8. Skyddet räknas som naturligt och kan därför adderas till redan befintligt skydd. Auran skyddar dock inte mot magiska vapen eller effekterna från olika besvärjelser.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: personlig.

En helig skyddsaura skapas kring böneläggaren och ger skyddet RV +10. Auran skyddar nu också mot magiska vapen eller effekterna från olika besvärjelser med RV +3. Skyddet räknas som naturligt och kan därför adderas till redan befintligt skydd.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 3T6 SR; Räckvidd: personlig.

En helig skyddsaura skapas kring böneläggaren och ger skyddet RV +12. Auran skyddar nu också mot magiska vapen eller effekterna från olika besvärjelser med RV +5. Skyddet räknas som naturligt och kan därför adderas till redan befintligt skydd.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 4T6 SR; Räckvidd: personlig.

En helig skyddsaura skapas kring böneläggaren och ger skyddet RV +14. Auran skyddar nu också mot magiska vapen eller effekterna från olika besvärjelser med RV +7. Skyddet räknas som naturligt och kan därför adderas till redan befintligt skydd.

Heligt vapen

»Kraft och makt, ingjut i detta vapen.«

En helig aura omgärdar den helgades vapen och fyller det med en kraft vars effekt liknar ett magiskt vapen. Förutom effekten som beskrivs nedan ger den alltid +2 (+4 mot odöda och demoner). Ett vapen måste dock vara fritt från magi för att kunna helgas.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T4 SR; Räckvidd: beröring. Bönen helgar ett vapen och ger det +2 (+4 mot odöda och demoner) i skada under 2T4 SR.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 2T4 minuter;

Räckvidd: beröring.

Bönen helgar 1T4 vapen och ger dessa +3 (+5 mot odöda och demoner) i skada under 2T4 minuter.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg ÷ 2 dagar; Varaktighet: 1T6 timmar;

Räckvidd: beröring.

Bönen helgar 1T6 vapen och ger dessa +4 (+6 mot odöda och demoner) i skada under 1T6 timmar.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T6 månader;

Räckvidd: beröring.

Bönen helgar 1T6 vapen och ger dessa +3 (+5 mot odöda och demoner) i skada under 1T6 månader. Vapnet döps och ingjuts av gudasympolier som försvinner efter att varaktigheten gått ut.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/år; Varaktighet: 1T4 år; Räckvidd: beröring.

Bönen helgar ett vapen och ger det 1T4+4 (1T4+6 mot odöda och demoner) i skada under 1T4 år. Vapnet döps och ingjuts av gudasympolier som försvinner efter att varaktigheten gått ut.

Himmeltunga

»Språkens gåva, min gud, giv mig nu.«

Under sina resor över Trudvangs karga mark händer det ofta att nidendomens präster ställs inför språkliga svårigheter. Vissa präster har därför lärt sig denna bön, som för ett ögonblick ger gåvan att kunna förstå eller till och med tala ett språk som prästen inte naturligt kan. Bönen ger inte kunskap i att läsa eller skriva, utan bara i att förstå och tala språket i fråga. Prästen måste innan bönen bedjes specificera vilket språk han vill få kunskap i.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Varaktighet: 1T4 minuter.

Prästen får gåvan att temporärt förstå språket till kunskapsnivån goda kunskaper. Prästen kan dock inte tala språket.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T6 minuter.

Prästen får gåvan att temporärt kunna förstå och tala språket till kunskapsnivån goda kunskaper.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T10 minuter.

Prästen får gåvan att temporärt kunna förstå och tala språket till kunskapsnivån utmärkta kunskaper.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T10 minuter.

Prästen får gåvan att temporärt kunna förstå och tala språket till kunskapsnivån expertkunskaper.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: 1T6 timmar.

Prästen får gåvan att temporärt kunna förstå och tala språket till kunskapsnivån legendariska kunskaper.

Kurera sjukdom

»Håll din kraft och ta emot boten.«

Prästen för sina helande händer över den sjuke. Med Gaves heliga kraft söker han igenom kroppen efter källan till sjukdomen och tillintetgör den.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: beröring.

Prästen kan kurera en person från lindrigare sjukdomar som feber, förkylningar och barnsjukdomar (både naturligt och icke naturligt uppkomna).

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: beröring.

Prästen kan kurera max 4 personer från sjukdomar som lunginflammation och blodförgiftning (både naturligt och icke naturligt uppkomna).

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: beröring.

Prästen kan kurera max 6 personer från sjukdomar som pest och smittkoppor (både naturligt och icke naturligt uppkomna).

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/vecka; Räckvidd: beröring.

Prästen kan bota sjukdomar som blindhet, stumhet och dövhet (medfödda som nya, naturligt eller icke naturligt uppkomna). Max 3 personer/bön.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/månad; Räckvidd: beröring.

Prästen kan bota magiska åkommor såsom varbestar i alla de former och förbannelser. Max 6 personer/bön.

Läka

»Ta emot Gaves kraft och läk dina sår.«

Prästen skapar ett heligt kraftfält mellan sina två händer som han sedan lägger på den skadades huvud. Denne fylls då av gudomlig kraft som helar. Benbrott, invärtes skador och sårskador helas så fint att det inte ens kvarstår något ärr. Mottagaren kan själv styra kraften och på så sätt själv bestämmer var han helas. Är mottagaren medvetlös vid tillfället kan prästen styra den helande kraften till de skadade kroppsdelarna. Prästen kan även lägga denna bön på sig själv.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: beröring.

Den heliga kraften helar 2T6 skadepoäng.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: beröring.

Den heliga kraften helar 4T6 skadepoäng.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: beröring.

Den heliga kraften helar 6T6 skadepoäng.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg ÷ 2 dagar; Räckvidd: beröring.

Den heliga kraften helar 40 skadepoäng.

Legendariska kunskaper (FV >17):
 Antal: 1 gg/3 dagar; Räckvidd: beröring.
 Den heliga kraften helar 75 skadepoäng.

Mörker till ljus

»Med värme och ljus tänder vi lampan i mörkret.«
 Prästen ber sin gud om värme och ljus och om beviljad börjar en punkt, likt en liten stjärna strax ovan prästens huvud sakta att skina och sprida ett gudomligt ljus som skänker alla inom ljussfären lugn och ro (endast prästens vänner). Flyttar sig prästen flyttar sig ljuskällan. Prästen kan när som helst välja att avaktivera bönen eller minska räckvidden.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 minuter;
 Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.
 Bönen skapar en helig ljuskälla som breder ut sig kring prästen.

Goda kunskaper (FV 8-12):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 × 2 minuter;
 Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.
 Bönen skapar en helig ljuskälla som breder ut sig kring prästen. Ljuset skänker alla inom sfären trygghet och lugn, vilket resulterar i att alla minusmodifikationer från skräckupplevelser försvinner permanent.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 ÷ 2 timmar;
 Räckvidd: SP1 meter.
 Bönen skapar en helig ljuskälla som breder ut sig kring prästen. Ljuset skänker alla inom sfären trygghet och lugn. Förutom att alla minusmodifikationer från skräckupplevelser försvinner, erhåller även prästens vänner +2 på sina handlingar så länge de befinner sig inom räckvidden.

Expertkunskaper (FV 16-17):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 timmar;
 Räckvidd: SP1 × 2 meter.
 Bönen skapar en helig ljuskälla som breder ut sig kring prästen. Ljuset skänker alla inom sfären trygghet och lugn. Förutom att alla minusmodifikationer från skräckupplevelser försvinner, erhåller även prästens vänner +3 på sina handlingar så länge de befinner sig inom räckvidden.

Legendariska kunskaper (FV >17):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 timmar;
 Räckvidd: SP1 × 2 meter.
 Bönen skapar en helig ljuskälla som breder ut sig kring prästen. Ljuset skänker alla inom sfären trygghet och lugn. Förutom att alla minusmodifikationer från skräckupplevelser försvinner, erhåller även prästens vänner +4 på sina handlingar så länge de befinner sig inom räckvidden.

Osynlig för odöd

»O du helige. Dölj oss från de döda.«
 En beviljad bön gör att prästen eller målet för bönen kan undvika att bli sedd av odöda. De odöda ser dem då istället som en av sina och kan inte skilja prästen eller målet för bönen från andra odöda. Bönen verkan upphör, både för prästen och de av honom välsignade personerna, så fort prästen attackerar en odöd varelse som han inte kan attackera utan att bönen upphör enligt kunskapsnivåerna. Skulle en av de personer som

blivit välsignade av bönen attackera en odöd varelse som han enligt prästens kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter inte kan attackera utan att bönen upphör, slutar bönen att verka endast för personen.

Det är upp till sl. att avgöra hur en odöd varelse handlar som blivit attackerad av en välsignad person. Den odöde kan mycket väl försvara sig och attackera tillbaka. Däremot ser inte de andra odöda varelserna (om flera) någon skillnad på den odöde och de välsignade som strider och lägger sig därför inte i.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 × 2 SR;
 Räckvidd: personlig.
 Prästen blir osynlig för de lägre odödas blickar (KP < 30). Bönen verkan upphör så fort han attackerar en odöd varelse.

Goda kunskaper (FV 8-12):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 minuter;
 Räckvidd: beröring.
 Prästen och en av honom utvald vän blir osynliga för de odödas blickar (KP 30-50). Prästen kan nu attackera en lägre odöd varelse (KP < 30) utan att effekten av bönen upphör. Attackerar han däremot en odöd varelse (KP 30-50) upphör bönen att verka, för honom själv och alla andra. Skulle den av prästen utvalda personen attackera en odöd varelse upphör bönen att fungera för personen ifråga.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 × 2 minuter;
 Räckvidd: beröring.
 Prästen och 1T6 av honom utvalda vänner blir osynliga för de dödas blickar (KP 30-50). Prästen och hans vänner kan nu attackera en lägre odöd varelse (KP < 30) utan att effekten av bönen upphör. Effekten upphör dock för personen ifråga som attackerar en odöd varelse.

Expertkunskaper (FV 16-17):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 ÷ 2 timmar;
 Räckvidd: beröring.
 Prästen och 2T4 av honom utvalda vänner blir osynliga för högre odödas blickar (KP > 50). Prästen och hans vänner kan nu attackera en odöd varelse (KP 30-50) utan att effekten av bönen upphör.

Legendariska kunskaper (FV >17):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 timmar;
 Räckvidd: beröring.
 Prästen och 2T6 av honom utvalda vänner blir osynliga för högre odödas blickar (KP > 50). Prästen och hans vänner kan nu attackera en högre odöd varelse (KP > 50) utan att effekten av bönen upphör.

Sjålsfrost

»Frys i Gaves ljus, ni som ej tidigare skådat dess värme.«
 Bönen skadar de ofrälsta (ej nidendomen trogna) som prästen pekar på. En gudomlig köld omsluter offret och skadar den spirituella källan (SP1). Misslyckas offret med ett GE-slag för grundegenskapen PSY blir det dessutom oförmodet att utföra några som helst handlingar under ett visst antal SR.

Goda kunskaper (FV 8-12):
 Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T4 SR; Räckvidd: SP1 meter.
 Ett offer som prästen pekar på omgöts av gudomlig köld

och blir oförmöget att utföra några som helst handlingar under 1T4 SR. Offren kan dock undvika detta genom att lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T4 SR; **Räckvidd:** SP1 meter
Ett offer som prästen pekar på omgjuts av gudomlig köld och blir oförmöget att utföra några som helst handlingar under 1T4 SR. Ett offer kan dock försöka motstå handlingsförlamningen genom att lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen PSY. Offret erhåller dessutom 1T6 i spirituellt skada, SP1 (SP1-poängen återvinns med 1 poäng/dag).

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T4 SR; **Räckvidd:** SP1 meter.
Två offer som prästen pekar på omgjuts av gudomlig köld och blir oförmöget att utföra några som helst handlingar under 1T4 SR. Ett offer kan dock försöka motstå handlingsförlamningen genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Offret erhåller dessutom 2T4 i spirituellt skada, SP1 (SP1-poängen återvinns med 1 poäng/dag).

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 1T4 SR; **Räckvidd:** SP1 meter.
Alla prästens fiender inom räckvidden omgjuts av gudomlig köld och blir oförmögna att utföra några som helst handlingar under 1T4 SR. Offren kan dock undvika detta genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Skada odöd

»Låt livet dig passera, du odöde själ, såsom livet dig tidigare sviket.«

Böneläggaren skapar ett spirituellt fält runt omkring sig som skadar ett visst antal odöda varelser inom bönens räckvidd.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 2 ggr/dag; **Varaktighet:** 2T6 SR; **Räckvidd:** 2 meter.
Det spirituella fältet skadar 1T2 av prästen valda odöda varelser inom räckvidden med 1T4 i skada i 1T4 kroppsdelar per odöd varelse.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 2 ggr/dag; **Varaktighet:** 2T6 SR; **Räckvidd:** 3 meter.
Det spirituella fältet skadar 1T4 av prästen valda odöda varelser inom räckvidden med 2T4 i skada i 1T4 kroppsdelar per odöd varelse.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 2 ggr/dag; **Varaktighet:** 2T6 SR; **Räckvidd:** 5 meter.
Det spirituella fältet skadar 1T6 av prästen valda odöda varelser inom räckvidden med 2T6 i skada i 1T6 kroppsdelar per odöd varelse.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 2 ggr/dag; **Varaktighet:** 2T6 SR; **Räckvidd:** 7 meter.
Det spirituella fältet skadar 1T6 av prästen valda odöda varelser inom räckvidden med 2T8 i skada i 1T6 kroppsdelar per odöd varelse.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** 2T6 SR; **Räckvidd:** 10 meter.
Det spirituella fältet skadar 1T6 av prästen valda odöda varelser inom räckvidden med 3T8 i skada i 1T6 kroppsdelar per odöd varelse.

Skydd från väder och vind

»Din makt över oss är stor.

Hav dock förbarmande över oss i väder och vind.«

Prästen ber Gave om lugn i stormen. En beviljad bön skapar en sfär kring prästen som skyddar mot väder och vind i olika former.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** SP1 ÷ 2 timmar;
Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Prästen skapar en helig sfär som skyddar mot lättare regn, snö och vind, dock inte mot magiska väderförhållanden. Sfären är bunden till den plats där bönen läggs. Temperaturen i sfären höjs eller sänks med upp till 15 °C.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** SP1 ÷ 2 timmar;
Räckvidd: SP1 meter.

Prästen skapar en helig aura som skyddar mot all sorts nederbörd och stormvindar, dock inte mot magiska väderförhållanden. Temperaturen i sfären höjs eller sänks med upp till 20 °C. Sfären är bunden till prästen vilket betyder att om prästen flyttar på sig, flyttas även sfären.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** SP1 timmar;
Räckvidd: SP1 meter.

Böneläggaren skapar en helig aura som skyddar mot naturlig kyla och värme. Temperaturen i sfären höjs eller sänks med upp till 30 °C. Sfären skyddar även mot alla magiska väderförhållanden. Sfären är bunden till den plats där bönen läggs.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** SP1 timmar;
Räckvidd: SP1 meter.

Böneläggaren skapar en helig aura som skyddar mot naturlig kyla och värme. Temperaturen i sfären höjs eller sänks med upp till 40 °C. Sfären skyddar även mot alla magiska väderförhållanden. Sfären är bunden till prästen vilket betyder att om prästen flyttar på sig, flyttas även sfären.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; **Varaktighet:** SP1 ÷ 4 timmar;
Räckvidd: SP1 meter.

Böneläggaren skapar en helig aura som förutom skyddar mot naturlig kyla och värme enligt föregående nivå även skyddar mot magiska attacker, fysiska som psykiska. Auran fungerar som ett skydd och för att penetrera skyddet med magi krävs ett lyckat slag på motståndstabellen där den besvärjande möter sfärens SP1 50 med sin egna SP1. Skulle besvärjaren lyckas fungerar besvärjelsen som vanligt och den heliga sfären försvinner.

Stigmata

»Så som du led, vår Gud, på eken. Så som du led.«

Prästen ber till Gave att visa sina fiender hur han led på eken. Offren för bönen börjar genast blöda från öppna sår, vilka ger mer psykisk smärta än fysisk. Rustningar eller naturliga skydd har därför ingen verkan. Slå på träfftabellen för att se på vilka kroppsdelar sären träder fram på.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 2 ggr/dag; **Räckvidd:** SP1 meter.

Prästen får 1T3 fiender att blöda ymnigt från 1T3 sår vardera. Varje sår vållar offret 1T6 i skada.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 2 ggr/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Prästen får 1T4 fiender att blöda ymnigt från 1T3 sår vardera. Varje sår vållar offret 1T6 i skada. Offret måste för att motstå den psykiska smärtan som uppstår lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas slaget erhåller offret -2 på alla sina handlingar under resten av dagen.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Prästen får 1T6 fiender att blöda ymnigt från 1T4 sår vardera. Varje sår vållar offret 2T4 i skada. Offret måste för att motstå den psykiska smärtan lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas slaget erhåller offret -3 på alla sina handlingar under resten av dagen.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Alla prästens fiender inom räckvidden börjar blöda ymnigt från 2T4 sår vardera. Varje sår vållar offret 2T4 i skada. Offret måste för att motstå den psykiska smärtan lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas slaget erhåller offret -3 på alla sina handlingar under resten av dagen.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/dag; Räckvidd: SP1 meter.

Alla prästens fiender inom räckvidden börjar blöda ymnigt från 2T4 sår vardera. Varje sår vållar offret 2T6 i skada. Offret måste för att motstå den psykiska smärtan lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas slaget faller han omedelbart medvetslös till marken under 1T6 timmar.

Trädets makt

»På dig hängde hans liv. Gave ge liv.«

Prästen ber Gave om skydd och håller upp ett ekollon. Gave förlänar prästen olika gärningar beroende av vilken kunskapsnivå prästen har nått i färdigheten Religionsfärdigheter. När bönen är färdigciterad lägger prästen ekollonet vid sina fötter och låter Gaves makt ta form ur ekollonet. När varaktigheten för bönen är över förvandlas det som växte fram ur ekollonet åter till ett ekollon igen.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 ÷ 2 minuter.

Böneläggaren skapar ett taggigt grenverk som innehåller 4T8 m³ som han sedan kan forma efter eget tycke. Har en präst till exempel 20 m³ till sitt förfogande kan han forma grenverket antingen 20 m långt och 1 m högt och 1 m brett, 10 m långt, 2 m högt och 1 m brett, och så vidare. Att gå genom det taggiga grenverket utan att hugga ner det ger 2T6 i skada för varje passerad m³ och tar 3 SR/m. Varje m³ har ett grenverk som motsvarar 20 KP, vilka man måste röja för att kunna ta sig fram utan skada.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 SR; Räckvidd: personlig.

Böneläggaren skapar en rustning av järnek kring sin kropp. Järnekrustningen skyddar RV +6, vilket kan adderas till de skydd han redan bär.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: SP1 timmar;

Räckvidd: SP1 × 2 meter.

Böneläggaren skapar ett levande, rörligt träd som han kan styra under SP1 timmar. Trädet har STO 20; (4T10 + 30) KP; tre attacker med FV 9/7/5, skada 2T6; RV 6; förflyttning 1.5.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: SP1 SR;

Räckvidd: SP1 × 2 meter.

Böneläggaren skapar ett levande, rörligt träd som han kan styra under SP1 timmar. Trädet har STO 25; (6T10 + 30) KP; tre attacker med FV 11/9/6, skada 3T6; RV 6; förflyttning 1.12.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/månad; Varaktighet: SP1 timmar;

Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan förvandla sig till en stor svart ek under SP1 timmar. Det måste dock finnas utrymme och jord för ekens rot och grenverk. För varje timme i detta tillstånd helar prästen 1T6 KP. Prästen kan när som helst förvandla sig tillbaka till sin sanna form.

Uppenbarelse

»Dimmornas barn. Drömmarnas slöjor.

Visa mig vägen till framtidens rike.«

Prästen ber sin gud att visa honom framtiden och guden svarar genom att skänka honom en vision. Denna bön kan vara väldigt svårhanterlig eftersom de förutsägelser prästen får alltid kan tolkas på flera olika sätt. Det är upp till spelledaren att bestämma hur utförligt beskriven den närmaste framtiden kommer att vara.

Goda kunskaper (FV 8–12):

Antal: 1 gg/vecka; Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan få se en bild av vad som kommer att ske inom SP1 ÷ 2 dagar.

Utmärkta kunskaper (FV 13–15):

Antal: 1 gg/vecka; Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan få en serie bilder av vad som kommer att ske inom SP1 dagar.

Expertkunskaper (FV 16–17):

Antal: 1 gg ÷ 2 veckor; Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan få en serie bilder av vad som kommer att ske inom SP1 × 2 dagar.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg ÷ 2 veckor; Räckvidd: personlig.

Böneläggaren kan få en serie bilder av vad som kommer att ske inom SP1 veckor.

Välsignelse

»Se Gave i ljuset. Dina synder är förlåtna.«

Prästen fyller målet för bönen med tro, hopp och beslutsamhet inför en viss uppgift. Målet för välsignelsen erhåller då en plusmodifikation för den eller de speciella handlingarna som ska utföras.

Begynnande kunskaper (FV 1–7):

Antal: 2 ggr/dag; Varaktighet: 2T6 SR;

Räckvidd: beröring.

Prästen kan välsigna sig själv eller en person som ska utföra en handling med +3. Handlingen måste dock utföras inom bönen varaktighet.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 2 gg/dag; Varaktighet: 3T6 SR; Räckvidd: beröring. Prästen kan välsigna sig själv eller en person som ska utföra en handling med +4. Handlingen måste dock utföras inom bönen varaktighet.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: SP1 minuter; Räckvidd: beröring. Prästen kan välsigna sig själv eller en person som därefter har +3 på alla sina handlingar inom varaktigheten

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/3 dagar; Varaktighet: SP1 timmar; Räckvidd: beröring. Prästen kan välsigna sig själv och ytterligare en person som därefter har +4 på alla sina handlingar inom varaktigheten

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/3dagar; Varaktighet: SP1 timmar; Räckvidd: beröring. Prästen kan välsigna sig själv och ytterligare 1T4 personer som därefter har +3 på alla sina handlingar inom varaktigheten.

Vörndnad

»Låt din helighet bli synlig, herre.«

Denna bön åkallar Gaves helighet. Prästen lyfter sina händer, utropar bönen, och sänker sedan händerna långsamt. Luf-ten blir tung och gudens närhet känns påtagligt. Detta har olika effekt på omgivningen beroende på prästens kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 2 gg/dag; Varaktighet: 1T6 SR; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter. Alla prästens fiender inom räckvidden tvekar i den gudomliga närvaron. De får -2 på alla sina stridshandlingar under varaktigheten om de misslyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Bönen har endast verkan på varelser med lägre INT än 10.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T6 SR; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter. Alla prästens fiender inom räckvidden blir förstummade och vågar inte öppna munnen under varaktigheten. De kan dock undgå att bli drabbade om de lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Bönen har endast verkan på varelser med lägre INT än 10.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T8 SR; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter. Den gudomliga närvaron blir så påtaglig att alla prästens fiender inom räckvidden måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY eller fly i panik så länge varaktigheten varar. De som lyckas med GE-slaget får -2 på allt de företar sig tills varaktigheten löpt ut. Bönen har endast verkan på varelser med lägre INT än 12.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/dag; Varaktighet: 1T10 SR; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter. Prästens fiender blir oerhört nervösa av den gudomliga närvaron och får -5 på allt de företar sig tills varaktigheten löpt

ut. Dessutom blir de inom räckvidden som är Gave trogna så uppmuntrade av den store gudens kraft att de får +3 på sina stridshandlingar så länge effekten varar. Bönen har endast verkan på varelser med lägre INT än 14.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/vecka; Varaktighet: 2T6 SR; Räckvidd: SP1 ÷ 2 meter.

Gudens närvaro blir så överväldigande att de som står inom räckvidden måste knäfalla i vörndnad. Enda sättet att undkomma är att lyckas med ett oerhört svårt (-7) GE-slag för grundegenskapen PSY. Om slaget lyckas måste personen slå ett slag på skräcktabellen, men behåller i övrigt fattningen. Den som misslyckas med GE-slagen faller ner inför Gaves härlighet och kan inte göra något annat tills varaktigheten löpt ut. Om personen däremot blir attackerad bryts vörndnaden, och denne får försvara sig som vanligt. Bönen har endast verkan på varelser med lägre INT än 16.

Återuppliva

»Res dig upp ur dimmornas rike.

Ty Gave har givit dig livet åter.«

Prästen kan be sin gud om den största gåvan av dem alla, att skänka en varelse livet åter.

Begynnande kunskaper (FV 1-7):

Antal: 1 gg/vecka; Räckvidd: beröring. Prästen kan återuppliva djur av alla de slag.

Goda kunskaper (FV 8-12):

Antal: 1 gg/månad; Räckvidd: beröring. Prästen kan återuppliva en varelse eller person vars Totala KP understiger 20. Den som ska återupplivas måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SP1 och får inte ha varit död mer än dess SP1 antal timmar.

Utmärkta kunskaper (FV 13-15):

Antal: 1 gg/6 månader; Räckvidd: beröring. Prästen kan återuppliva en varelse eller person vars Totala KP understiger 30. Den som ska återupplivas måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SP1 och får inte ha varit död mer än dess SP1 antal timmar. Prästen har även förmågan (FV = SP1 ÷ 2) att regenerera en kroppsdel på sig själv eller någon annan, dock inte huvudet, som växer ut med en hastighet av 1 dm per dygn.

Expertkunskaper (FV 16-17):

Antal: 1 gg/6 månader; Räckvidd: beröring. Prästen kan återuppliva en varelse eller person vars Totala KP understiger 40. Den som ska återupplivas måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SP1 och får inte ha varit död mer än dess SP1 antal timmar. Prästen har även förmågan (FV = SP1) att regenerera en kroppsdel på sig själv eller någon annan, dock inte huvudet, som växer ut med en hastighet av 1 dm per dygn.

Legendariska kunskaper (FV >17):

Antal: 1 gg/6 månader; Räckvidd: beröring. Prästen kan återuppliva en varelse eller person. Den som ska återupplivas måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SP1 och får inte ha varit död mer än dess SP1 antal timmar. Prästen har även förmågan att regenerera en kroppsdel på sig själv eller någon annan, dock inte huvudet, som växer ut med en hastighet av 1 dm per dygn.

Dvärgar och thuldom

I sin strävan efter mer visdom om hur det flytande berget skulle formas begav sig dvärgthulen Isgjard Enhand djupare ner än någon annan hade vågat, i bergets mörker. Enligt sägnen hittade han där maktens runor som vaktades av den stora slukaren Yukk. Yukk var bergets mörka sida, lika fruktad som respekterad, men också väktaren till de runor som enligt dvärgarnas skapelsemyt hade lämnats kvar av gudarna när de på sina eldgnistor försvann mot den stora natthimlen. För att finna hemligheten och den dolda kunskap som gömde sig bakom runornas ursprung lät Isgjard bränna sig själv med Yukks brännjärn över hela kroppen. Först då lät den stora ormen Isgjard förstå gudarnas gömda runor. När Isgjard sedan återvände till de sina lät han några få utnämnda ta del av den kunskap som låg gömd i runorna. Han visade dem hur de skulle bränna in runorna i sina kroppar för att förstå dess sanna innebörd.

De som bär dessa runtecken kallas för thular. Själva runkonsten (eller religionen om man så vill) kallas för thuldom, eller thulkraft. Thular får speciella förmågor beroende på vilken runa de har insikt i. Det ska påpekas att runor är mer än bara skrivtecken. Varje unik runa är förknippad med en specifik kunskap eller hemlighet som bara kan erhållas genom aktiva studier och ökade färdigheter. Själva brännmärket är bara en sista bekräftelse på att de kan utlösa förmågan och har egentligen ingen annan funktion. Dvärgisk tradition säger dock att en thul måste bränna in runan i sin kropp för att få använda den. I annat fall riskerar han att väcka den store Yukk som vred och hungrig då kommer att sluka världen.

Runan besitter häpnadsväckande krafter som dess bärare kan välja att aktivera på olika sätt (se respektive runa).

Heliga krigare

Det finns inga naturliga heliga krigare hos dvärgarna eftersom runorna är så starkt knuta till olika förmågor och inte till gudarna själva. Dock finns det vissa krigare som belönas med runor och på så sätt blir heliga krigare. Reglerna fungerar på samma sätt som om de väljer att bli en helig krigare.

Dvärgarnas runor

Tabell 6-4: Dvärgarnas runor

Runa	Runa
Bergets andedräkt	Hjälpare
Bergets röst	Hjältarnas stig
Bergets son	Jordstöt
Bergsande	Järnfot
Borkks märke	Krigarens själ
Demonens ansikte	Labyrintblod
Eldormens skinn	Lothars bila
Fjällhud	Lothars märke
Flytande eld	Lothars vapen
Fortidshjälpare	Läkande kött
Getfot	Mithrilblod
Glödgat vapen	Ormens tunga
Hamarnävar	Runhorn

Runa	Runa
Runsköld	Svartfiskens gälar
Rus	Urbergets kraft
Salarnas horn	Vandtraren
Salarnas röst	Vapenruna
Segerviss	Vattenkälla
Silvermun	Vredens käftar
Smedens hjärta	Väktare
Smedens städ	Yukks bett
Spindelns styrka	Zodans näve
Stenhud	Zodans päls
Stenskugga	Zodans välsignelse
Stridslarm	

Bergets andedräkt

Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Bergets son*.

Bäraren kan genom att aktivera runan skapa en vindtunnel som är full av småsten. Tunneln är 3 meter bred och 376 meter lång. Alla i tunneln måste slå ett slag på motståndstabellen där de möter vindtunnelns STY 20 med sin egen STY för att undvika blåsa omkull. Stenblåsten ger dessutom 176 i skada i 176 kroppsdelar. Rustningar skyddar som vanligt. Kräver att bäraren har runan *Bergets son*.

Bergets röst

Antal: 3 ggr/dag.

Thulen får genom denna runa kraft att kontakta bergets själ. När bäraren har kroppskontakt med berget kan han fråga detta enkla frågor, som till exempel: »har någon gått i den här gången nyligen?«; eller »finns det guldfyndigheter i närheten?«. Det finns dock vissa saker som bergssjälen inte känner till. Man kan till exempel inte fråga om personen som gick genom gången såg ut som en besvärjare, då bergets själ inte vet hur en besvärjare borde se ut. Kontakten med bergets själ varar i 174 SR.

Bergets son

Modifikation: -3; Antal: 3 ggr/dag.

Under 1710 SR låter runan bäraren bli ett med bakgrunden. Om bakgrunden utgörs av någon form av bergart krävs ett perfekt slag mot färdigheten Finna dolda ting för att upptäcka runbäraren; i övriga fall ett normalt slag med en minusmodifikation på -4.

Bergsande

Modifikation: -5; Antal: 1 ggr/dag.

Runbäraren kan framkalla en bergsande. Anden är lynnig och det är inte säkert att den lyder bärarens kommandon (slå 176 och se i tabell nedan). Bergsanden försvinner efter 2720 SR. Anden har två attacker med FV 15/15; (30 x thulens kunskapsnivå) KP; RV 10 och 12 i alla grundegenskaper.

1T6	Effekt
1-2	Anden gör allt den kan för att lyda bäraren.
3-4	Anden är vresig och sur och kräver en god förklaring till varför man stört dess sömn.
5-6	Anden blir vred och attackerar bäraren under en SR varefter den drar sig tillbaka till sin sömn.

Borkks märke

Antal: permanent; Krav: *Läkande kött*.

Runan gör att bärarens kropp läker mycket snabbare än normalt. I stället för att läka 1 KP per dygn läker thulen under normala omständigheter 6 KP per dygn. Kräver att bäraren har runan *Läkande kött*.

Demonens ansikte

Modifikation: -3; Antal: 1 gg/dag

Ett demonansikte träder fram istället för bärarens. Thulens motståndare måste då omedelbart slå ett GE-slag för grundegenskapen PSY för att undvika ett slag på skräcktabellen. Påverkar endast varelser under 50 KP.

Eldormens skinn

Antal: 1 gg/dag; Krav: *Zodans päls*.

Bäraren av runan motstår all eld/hetta (även magisk) under 173 timmar. Kräver att bäraren har runan *Zodans päls*.

Fjällhud

Antal: 2 ggr/dag.

Runan sprider sig likt ett ormskinn över prästens kropp. På mindre än en SR täcker den hela bärarens kropp och ger RV +174 +1 under 1710 SR. Skyddet räknas som naturligt.

Flytande eld

Modifikation: -3; Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Vattenkälla*.

Bäraren av runan kan på en valfri plats inom 50 meter skapa en 1 m djup lavagrop som är 3 m i diameter. Alla som befinner sig på platsen där lavagropen skapas får 476 i skada för varje SR de befinner sig i gropen. Varelser som befinner sig inom en meter från gropens kant får 276 i skada för varje SR de befinner sig i gropens närhet på grund av dess flammor. Efter 174 SR försvinner lavan och elden och lämnar kvar en utbränd grop. Kräver att bäraren har runan *Vattenkälla*.

Fortidshjälpare

Antal: permanent; Krav: *Hjälpare*.

Bäraren av runan får automatisk FV 10 (eller +10) i valfri färdighet. Dock ej attacker, pareringar eller någon av stridsfärdigheterna. Kräver att bäraren har runan *Hjälpare*.

Getfot

Antal: 3 ggr/dag.

Den som förstär runan kan färdas i oländig terräng (sl avgör) i samma hastighet som på plan mark. Detta gäller såväl i berg som i skog. Varaktigheten är 176 timmar.

Glödgat vapen

Modifikation: +1; Antal: 1 gg/dag.

Bäraren av runan kan leda kraften till ett valfritt metallvapen. Vapnet börjar då att glöda kraftigt och ger +5 i skada under 176 timmar. Bäraren måste dock använda handskar för att undvika brännskadade händer.

Hamrnävar

Antal: 3 ggr/dag.

Runan skänker bäraren extra styrka i närstrid. Under 274 SR vållar attacker gjorda med knytnävarna 176 i extra skada.

Hjälpare

Antal: 2 ggr/dag.

Runan ökar bärarens FV med +176 på allt han företar sig under 176 SR.

Hjältarnas stig

Modifikation: -8; Antal: 1 gg/mån; Krav: *Läkande kött*.

Hjältarnas stig är en runa som väcker de döda. Genom att temporärt offra en poäng i grundegenskapen SPI (återkommer efter en månad) kan bäraren prata med en död person eller varelse som inte varit död i mer än ett år. Genom att bäraren permanent offerar 1 poäng i FYS kan han återuppliva en död varelse som inte har mer än 50 SR. Runan tar kraft från bäraren som sedan överför denna för att återuppliva personen. Den återupplivade måste slå ett lyckat GE-slag för grundegenskapen SPI. Om han lyckas är han återupplivad och har *Hjältarnas stig* inbränd i huden (dock utan någon funktion). Misslyckas återupplivningen kan thulen inte försöka igen. Kräver att bäraren har runan *Läkande kött*.

Jordstöt

Modifikation: -2; Antal: 2 ggr/dag.

Bäraren framkallar en rejäl jordstöt som skakar marken. Jordstöten har en radie på 176 meter och utgår från thulen. Alla varelser med mindre än 50 SR måste lyckas med ett väldigt svårt GE-slag för grundegenskapen SMI för att inte tappa balansen och förlora alla sina handlingar under resten av rundan. Varelser med 50-100 SR måste lyckas med ett normalt GE-slag för grundegenskapen SMI för att inte drabbas. Större varelser påverkas över huvud taget inte. Thulen själv drabbas inte av jordstöten utan står stabilt förankrad vid marken.

Järnfot

Antal: 3 ggr/dag.

Runan skapar ett städ av bärarens fötter som gör att denne omöjligt kan rubbas annat än av egen fri vilja.

Krigarens själ

Antal: 1 gg/dag.

Bäraren kan genom att påkalla sina vänners uppmärksamhet höja stridsmoralen och stridskapaciteten under 176 SR. Alla som ser eller hör bäraren erhåller +5 i PSY och en extra attack med FV 10 under dessa rundor.

Labyrintblod

Modifikation: -2; Antal: 1 gg/dag.

Runbäraren kommer ihåg exakt hur och i vilken riktning som han har gått under de senaste timmarna bakåt i tiden. Lyckas bäraren använda runan vet han precis i vilka gånger eller riktningar han har gått och hittar med lätthet tillbaka till samma punkt som han befann sig på tre timmar tidigare.

Lothars bila

Modifikation: -5; Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Hamrnävar*.

Lothars bila är en fruktansvärd runa. Den tillåter bäraren att utdela ett perfekt slag med sitt vapen (slå som vanligt för perfekta slag). Thulen kan dock inte göra några andra

attacker under samma SR som han använder denna kraft. *Lothars bila* kan endast pareras med ett perfekt slag. Kräver att bäraren har runan *Hamarnävar*.

Lothars märke

Modifikation: +3; Antal: 3 ggr/dag.

Runan tillåter bäraren att automatiskt arbeta upp ett raseri inför en strid. Effekten av runan är att thulen erhåller modifieringerna +3 för attackslag och -3 för pareringar under de kommande 1T6 SR.

Lothars vapen

Antal: permanent.

Bäraren har automatiskt +10 i färdigheten Två vapen.

Läkande kött

Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Zodans välsignelse*.

Runan tillåter bäraren att hela valfri person 1T6 för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter, genom att placera sina tatuerade händer på den skadades sår (en kroppsdel). Kräver att bäraren har runan *Zodans välsignelse*.

Mithrilblod

Antal: 2 ggr/dag.

Runan får blodet att stelna och läker samtidigt thulens sår på kroppen med 3 KP/kroppsdel.

Ormens tunga

Modifikation: -5; Antal: 1 gg/dag; Krav: *Silvermun*.

Bäraren av Ormens tunga är en mäktig talare som kan kontrollera 1T3 varelser vars INT är mindre än 13 till att göra i stort sett vad bäraren vill. Skulle bäraren vilja att personen slåss för honom eller göra andra saker som kan orsaka skada, kommer den kontrollerade att vakna upp ur sin trans efter 1T4 rundor. Fram till dess gör han som bäraren vill. Det går dock aldrig att få någon att ta sitt eget liv. Offret kan undvika kraften genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Kräver att bäraren har runan *Silvermun*.

Runhorn

Modifikation: -2; Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Salarnas horn*.

Runan framkallar ett dånande ljud som av en stridslur. Thulens vänner får under stridens hetta +3 på sina stridshandlingar, medan bärarens fiender får -3 på sina stridshandlingar. Detta gäller dock bara fiender som inte har mer än 50 SR. Effekten varar i 1T10 SR. Kräver att bäraren har runan *Salarnas horn*.

Runsköld

Modifikation: -2; Antal: 2 ggr/dag.

Runan gör det möjligt att framkalla en sköld av sten framför bäraren som skyddar alla attacker framifrån som om det vore pareringar med FV 12. Skölden gäller oavsett om bäraren redan har en fysisk sköld och parerar med denna. Bäraren kan dessutom först se om runskölden lyckas med pareringen för att sedan välja om han själv vill parera med sin sköld eller sitt vapen. Runskölden varar i 2T6 SR.

Rus

Modifikation: -3; Antal: 3 ggr/dag.

Rus tillåter bäraren att stälsätta sig och låta sig fyllas av stridens hetta. Thulen kan i och med stridsruset sluka smärtan, utan att den tillfogar någon egentlig skada. Kraften halverar den skada som åsamkas bäraren under 1T4 SR.

Salarnas horn

Modifikation: +1; Antal: 2 ggr/dag.

Salarnas horn är en runa som ger ifrån sig ett öronbedövande dån. Alla, förutom bäraren, som inte håller för öronen när hornet ljuder måste slå ett lyckat GE-slag för grundegenskapen PSY modifierat med -1 för varje kunskapsnivå thulen har nått i färdigheten Religionsfärdigheter för att inte behöva slå ett slag på skräcktabellen med modifieringen +2 på tärningsslaget.

Salarnas röst

Modifikation: -3; Antal: 1 gg/dag; Krav: *Salarnas horn*.

Salarnas röst är en runa som ger dess bärare en kraftfull och myndig röst. Den som hör rösten och dess befallning måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY för att inte omedelbart lyda uppmaningen som rösten befäller. Dvärgar som hör rösten och som är fiende till thulen måste lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY för att undvika effekten. Varelser eller personer med PSY 16 eller högre påverkas inte av runan och behöver därför inte slå ett GE-slag. Effekten på rösten varar i 1T10 SR och under hela tiden måste runbäraren koncentrera sig på denna. Kräver att bäraren har runan *Salarnas horn*.

Segerviss

Modifikation: -5; Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Rus*, *Hjälpare*.

Runan tillåter bäraren att stå emot all skada under 1T8 SR. Kräver att bäraren har runorna *Rus* och *Hjälpare*.

Silvermun

Modifikation: -3; Antal: 1 gg/dag.

Silvermunnens runa gör det möjligt för bäraren att övertyga en person eller varelse som inte har INT över 8 att gå med på enklare saker, såsom släppa förbi någon i stadsporten, ett gratis mål mat på tavernan eller att övertala vakten så att bäraren kan fly från fångelschålan med sina vänner. Personen som bäraren försöker övertyga måste förstå språket och gör aldrig något som kan skada sig själv eller någon annan eller göra något annat som avsevärt sätt förändrar hans liv. Offret för kraften kan dock undvika effekten genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY.

Smedens hjärta

Modifikation: +3; Antal: 1 gg/dag.

Tillåter bäraren att automatisk lyckas med en valfri färdighet (ej attacker eller pareringar).

Smedens städ

Modifikation: -2; Antal: 1 gg/månad.

Bäraren kan med omedelbar verkan framkalla alla de verktyg och föremål som behövs för att kunna smida. Detta

inkluderar såväl en eld som rinnande vatten, städ och olika redskap. Smedjan försvinner först när bäraren lämnar platsen.

Spindelns Styrka

Modifikation: -5; Antal: 1 gg/dag.

Runan gör det möjligt för bäraren att klättra uppför lodräta väggar med en hastighet av 2 m/sr. Förmågan har en varaktighet på 5 SR, varefter förmågan släpper. Den som befinner sig på en lodrät vägg när förmågan släpper trillar ner om han inte fått ett ordentligt fäste med händer och fötter.

Stenhud

Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Runsköld*.

Bärarens hud förvandlas till ett material som närmast liknar flintsten. På mindre än en stridsrunda sprider den sig över thulens kropp och skyddar rv 1T6 + 2 under 2T6 SR. Huden räknas som naturligt skydd och kan därför läggas till eventuell redan befintliga rustningars rv. Kräver att bäraren har runan *Runsköld*.

Stenskugga

Antal: 2 ggr/dag.

Runan gör det möjligt för bäraren att förvandla 1T6 kubikmeter sten för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter till lättbearbetad lera. Leran kan formas som vilken lera som helst och stelnar i dess nya form och blir till sten igen efter 1T6 timmar.

Stridslarm

Modifikation: +5; Antal: 1 gg/dag.

Runan framkallar ett ljud, vilket låter som om det vore en stor strid på gång, eller en armé på frammarsch. Ljudet har mest en avskräckande effekt men i speciella situationer kan sl bestämma att de som hör den måste slå ett GE-slag för grundegenskapen PSY för att inte gripas av panik (effekten av paniken bestäms av sl).

Svartfiskens gålar

Modifikation: +5; Antal: 2 ggr/dag.

Runan gör det möjligt för bäraren att andas under vatten i FYS × 3 minuter.

Urbergets kraft

Antal: 1 gg/dag; Krav: *Järnfot*.

Runan gör det möjligt för bäraren att låta urbergets makt sakta ner hans fiender. Alla thulens fiender inom 1T8 meter får sin förflyttning och stridskapacitet halverad under 1T4 SR. Denna runa påverkar bara varelser med mindre än 25. Kräver att bäraren har runan *Järnfot*.

Vandraren

Modifikation: +2; Antal: permanent.

Runan gör det möjligt för bäraren att gå dubbelt så långt varje dag än vad som normalt är tillåtet, dessutom med en hastighet som kan liknas vid snabb gång. Thulens förflyttningsförmåga multipliceras därför med faktorn 1,5 (förflyttning × 1,5).

Vapenruna

Modifikation: -4; Antal: 1 gg/dag.

Thulen rör vid ett vapen som under 1T6 minuter blir förstärkt av bergets kraft. Vapnets brytvärde tredubblas och dess skada och FV ökar med 3.

Vattenkälla

Modifikation: +5; Antal: 3 ggr/dag.

Bäraren kan skapa en vattenkälla ur jorden som sinar först när bäraren lämnar platsen.

Vredens käftar

Modifikation: -5; Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Yukks bett*.

Bäraren kallar till sig en jätteorm som slåss för denne i 1T10 SR, varefter den ger sig av igen. Jätteormen uppenbarar sig inom 1T6 SR och går därefter till attack mot ett av thulen valt offer. Ormens attack är ett bett med FV 12, skada 2T6; 30 KP; RV 5. Kräver att bäraren har runan *Yukks bett*.

Väktare

Modifikation: -6 (sl slår dolt); Antal: permanent.

Väktaren fungerar som ett slags alarm. Så fort fara hotar bränner tatueringen kraftigt. Den specificerar dock inte farans natur utan varnar bara om fara.

Yukks bett

Modifikation: -3; Antal: 2 ggr/dag.

Tillåter bäraren att alltid anfälla med initiativ 1 i varje SR under 1T8 SR.

Zodans näve

Antal: 2 ggr/dag; Krav: *Hammarnävar*.

Runan skänker bäraren extra styrka med närstridsvapen som om det vore en extra skadebonus. Thulen gör därför ytterligare 1T6 i skada under 1T4 SR. Kräver att bäraren har runan *Hammarnävar*.

Zodans päls

Modifikation: +5; Antal: 1 gg/dag.

Bäraren av *Zodans päls* motstår all magisk och ickemagisk kyla under 1T4 timmar per nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter.

Zodans välsignelse

Modifikation: +5; Antal: 2 ggr/dag.

Runan tillåter bäraren att hela sig själv eller någon annan. Kraften helar 1T6 på 1T4 kroppsdelar. Bäraren eller mottagaren kan själv styra vilken eller vilka kroppsdelar han vill att kraften ska hela.

Alver och totemism

I den stora visdomen berättas det att vissa alver fick gudarnas gåvor under det som kallas för Drömmarnas tidsålder. Detta var tiden då alver och gudar levde sida vid sida i den enda världen. När Drömmarnas tidsålder var förbi bestämde sig gudarna för att överge Trudvang av orsaker som är höljda i dunkel. Alverna stannade, dels för att de inte vis-

ste hur de skulle följa efter, dels för att vakta Trudvang mot den ondska som de såg skulle komma. Några av dem som stannade erhöill av gudarna vissa 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 på att de nu bar gudarnas välsignelse att vakta Trudvang. Gudarna kallade dessa alver för de Utvalda eller koivha som de själva kallade sig.

Koivha – de Utvalda

De Utvalda är alvernas motsvarighet till prästerskapet. De Utvalda får genom sin tillhörighet med gudarna olika förmågor som de kan nyttja. Förmågorna är länken mellan gudarna och alverna och är gåvor som vissa personer hos alverna utvecklar vid mycket tidig ålder och som anses vara ett arv från tiden då gudarna och alverna var ett och samma väsen. Den alv som väljer prästyrket anses ha fått dessa förmågor som ung och bör väva in det i sin personlighetsbeskrivning och bakgrundshistoria.

Lotiilikja – heliga krigare

Alver i allmänhet är ett fridfullt släkte, därför finns det inte så många krigare bland dem. Liksom hos alla andra folkslag finns det dock vissa individer som svurit att skydda sitt folk och sin tradition. Hos alverna kallas dessa heliga krigare för lotiilikja eller lothiller som det heter på estiatika. De tillhör en orden som svurit att skydda och bevara alvernas skogar och städer från ondska. Det är en relativt liten ordern jämfört med människornas heliga ordnar. De lever sitt liv i skogen men ibland tvingas de ut i »den andra världen« som de kallar landet utanför skogarna för. De heliga krigarna är nästan alltid klädda i grönfärgade kläder, rustningar och mantlar. De beväpnar sig med pilbågar och kortsvärd och endast i undantagsfall tyngre vapen och en sköld. När de anses mogna nog att fullt ut fungera som väktare av traditionen får de ta emot en magisk mantel som gör att de får +10 på färdigheten Gömma sig och Kamouflage.

De Utvaldas förmågor

Tabell 6-5: De Utvaldas förmågor

Förmåga	Förmåga
Animera träd/buske	Förvirring
Björnande	Gräsets väg
Bota sjukdom	Hela
Djurskepnad	Helande sång
Djurspår	Hörsel
Djurvän	Jord till lera
Eldvän	Jordvägg
Ett med naturen	Kameleont
Forma buskage	Kattsprång
Forma lera	Känna fiende
Forma träd	Ljudlös
Forma trädstam	Ljus/Mörker
Fågelsång	Ljusenergi
Förbarka	Lugnande sång
Förvandla sig till träd	Låkedom

Förmåga	Förmåga
Läsa väder	Sömnssång
Modsång	Sövande sång
Orientering	Tala med djur
Osynlig för djur	Telekinesi
Osynligt spår	Telepati
Projektilvän	Trädgång
Regenera	Trädpil
Rena vatten	Trädvägg
Rida djur	Tämja djur
Sikte	Vattenkälla
Skapa växt	Vattnets gåva
Skogsmage	Växtkännedom
Spåra	Växtvarelse
Stigfinnare	Återuppliva
Svärm	Överlevnad (skog)

Animera träd/buske

Tillträde: FV 8; Modifikation: -5;

Varaktighet: SPI ÷ 2 SR; Antal: 2 ggr/dag

Den Utvalde kan få ett träd eller en buske, inom SPI meter, att med sina grenar greppa efter en varelse. Den Utvaldes SPI blir då FV för handlingen. Ett lyckat slag medför att offret sitter fast och kan bara ta sig loss med hjälp av ett lyckat slag på motståndstabellen där det möter grenens STY 10 med sin egen STY. För varje SR som går får den Utvalde ett nytt försök att med en ny gren snärja offret. Varje gren snärjer offret i 1T4 SR.

Björnande

Tillträde: FV 8; Modifikation: -4;

Varaktighet: SPI minuter; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde formar en persons ande till reflektionen av en björns och ger honom en del av björnens egenskaper och färdigheter. För varje kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter ökar STY, FYS och STO med en poäng. För varje kunskapsnivå ger förmågan även +1 FV i färdigheterna Slagsmål, Klättra, Orientering, Kroppsbyggnad och Spåra. Inga mänskliga förmågor eller färdigheter försämras av björnanden. Alla björnar ser honom som en frände under varaktigheten, och kommer under inga omständigheter attackera honom.

Bota sjukdom

Tillträde: FV 13; Modifikation: -3; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde botar omedelbart alla sjukdomar och infektioner som en person har. Förmågan tar inte bort eventuella permanenta skador som sjukdomen kan ha åsamkat den sjukas kropp eller själ. Den Utvalde måste övervinna sjukdomens eventuella STY med sin SPI på motståndstabellen. Denna förmåga påverkar inte lykantropi.

Djurskepnad

Tillträde: FV 13; Modifikation: -3;

Varaktighet: SPI × KN minuter; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde kan förvandla sig till ett ointelligent djur. Varje alv har sitt speciella djur som han kan förvandla sig till (SI väljer med önskemål från spelaren). Den Utvalde antar

då djurets alla egenskaper och kan inte själv använda sina egna. Vid förvandlingsstillfället kan den Utvalde ha en sak i varje hand plus sina kläder på sig, dessa blir då ett med djuret och när han väljer att förvandla sig tillbaka finns det han hade i händerna och på sig kvar.

Djurspår

Tillträde: medfödd.

Den Utvalde kan när han vill lämna ett valfritt djurs spår i stället för sina egna. För att upptäcka att spåren är en bluff krävs ett perfekt slag i färdigheten Finna dolda ting.

Djurvän

Tillträde: medfödd.

Skogsdjur (som inte är under magisk kontroll eller sjuka) anfaller aldrig den Utvalde utan går respektfullt ifrån honom. Djuren kan däremot anfalla någon av den Utvaldes vänner, de kan också anfalla den Utvalde om denne anfäller eller urgör ett hot för djuret.

Eldvän

Tillträde: medfödd;

Varaktighet: $SP1 \times KN$ minuter; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde kan kontrollera elden till viss mån (cirkeldiametern 1 m). Han kan släcka och starta eldar inom $SP1 \div 4$ meter, styra en eld i en viss riktning, stärka eller försvaga elden och till sist forma elden till en valfri form och storlek (1 m³ stor). Den Utvalde är även immun mot naturliga eldar och tar därför ingen skada av dessa under varaktigheten.

Ett med naturen

Tillträde: FV 13; Modifikation: -2;

Varaktighet: 5 minuter; Antal: 1 ggr/dag.

En utvald som befinner sig ute i naturen (ej i städer, grottor med mera) kan om han koncentrerar sig i fem minuter känna närvaron av alla levande varelser inom $SP1 \times KN$ meter. Den Utvalde känner då till antalet, riktningen och ungefärlig storlek till de djur och varelser som befinner sig inom räckvidden.

Forma buskage

Tillträde: FV 8; Modifikation: -3; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde har förmågan att skapa ett ihåligt rum i ett buskage, med grenar och löv som dess väggar och tak. Grenarna och löven tvinnas ihop och ger skydd mot både regn och vind. Utifrån ser det ut som ett vanligt buskage och det krävs ett lyckat färdighetsslag för färdigheten Finna dolda ting, för att se att det är något onormalt med buskaget. Skyddet kan i princip vara upp till $SP1$ m³, bara buskaget räcker till.

Forma lera

Tillträde: FV 8; Modifikation: -2; Antal: 1 ggr/2 dagar.

Den Utvalde har förmågan att forma $1R6$ m³ lera för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter med tankens kraft. Leran stelnar dock efter några timmar men stannar i den form som den Utvalde valt, om inte förmågan Lera till jord används då den stelnar direkt.

Forma träd

Tillträde: FV 16; Modifikation: -6; Antal: 1 ggr/vecka.

Den Utvalde har förmågan att forma ett träd med tankens kraft. Trädet kan formas i princip hur som helst och fortsätter att leva som vanligt, dock i sin nuvarande form. Det är på detta sätt alvernas berömda trädstäder en gång byggdes upp.

Forma trädstam

Tillträde: FV 1; Modifikation: -3; Antal: 1 ggr/3 dag.

Den Utvalde får ett träds stam att bli ihåligt så att en eller flera personer får plats inuti denna (beroende av trädets storlek). Utifrån syns inget onormalt eftersom trädet sluter sig king den gömde. Förbipasserande har därför ingen chans att upptäcka rummet. Rummet förblir permanent och om den Utvalde eller någon annan person som vet om hemligheten aktiverar en särskild punkt på trädet (finns även på insidan) öppnas en liten dörr som sedan sluts bakom den Utvalde/personen. När ett rum väl har gjorts behövs det inga färdighetsslag för att öppna dörren. Rummet går att använda hur många gånger som helst.

Fågelsång

Tillträde: FV 1; Modifikation: +5; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde kan prata med andra utvalda välsignade med samma förmåga på ett speciellt språk som låter likt fågelsång. Den som inte har förmågan tror att det är fåglar som kvittrar bland träden när fågelspråket används.

Förbarka

Tillträde: FV 16; Modifikation: -5;

Räckvidd: beröring; Antal: 1 ggr/dag.

Den Utvalde kan genom att vidröra en person eller varelse förbarka dennes hud/skinn. Detta går att göra på alla tänkbara varelser som inte har ett högre naturligt skydd än RV 4. Offret kan dock undvika förbarkningen genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas offret med GE-slaget förvandlas dess hud sakta till bark och blir stelt och orörligt. En varelse som är förbarkad erhåller -8 i grundegenskapen SM1 och alla SM1-baserade färdigheter, attacker och pareringar. Förbarkningen varar i 2T10 dagar.

Förvandla sig till träd

Tillträde: FV 13; Modifikation: -5;

Varaktighet: $SP1 \times KN$ minuter; Antal: 1 ggr/4 dag.

Den Utvalde kan förvandla sig och sin utrustning så att han ser ut som träd av valfri art. Den Utvalde kan när som helst förvandla sig tillbaka till sin normala form. Skulle trädet utsättas för våld erhåller den Utvalde skada på sin Totala KP så länge han befinner sig i detta tillstånd.

Förvirring

Tillträde: FV 8; Modifikation: -3; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde kan få ett offer per nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter att inte kunna besluta sig. Offret kan dock värja sig genom att lyckas med ett slag på motståndstabellen där det möter den Utvaldes $SP1$ med sin egen PSY. Misslyckas slaget kan offret inte besluta sig för att utföra några handlingar under 1T4 SR.

Gräsets väg

Tillträde: FV 1.

Den Utvalde kan gå eller springa med dubbla hastigheten om han befinner sig i gräs som är högre än 10 cm.

Hela

Tillträde: medfödd; Modifikation: -1; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde har förmågan att hela 1T3 kroppsdelar (sina egna eller andras) med naturkraft som då helar 1T6 KP per kroppsdel. För varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter som den Utvalde når utöver den första, ökar antalet kroppsdelar att hela med 1T3 och verkan på dessa med 1T6 per kroppsdel.

Helande sång

Tillträde: FV 8; Modifikation: -3; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde kan genom sin sång hela (inom $SP1 \div 2$ meter) sina vänners skadade kroppsdelar med 1T4. För varje kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter som den Utvalde når utöver den första, ökar den helande verkan med 1T4.

Hörsel

Tillträde: medfödd; Modifikation: -2;

Varaktighet: $SP1$ SR; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde kan om han koncentrerar sig på en synlig punkt inom $100 \times KN$ meter höra allt inom $SP1$ meter, med punkten som centrum.

Jord till lera

Tillträde: FV 8; Modifikation: -; Antal: 1 gg/dag

Den Utvalde kan omvandla $1T6 m^3$ jord till lera eller tvärtom för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter. Den Utvalde kan själv välja hur han ska omvandla jorden/leran, en Utvald med $SP1 16$ kan till exempel omvandla jorden så att den bildar ett dike som är 2 m brett, 2 m djup och 4 m långt, eller en kulle som är 1 m bred, 2 m hög och 8 m lång, och så vidare.

Jordvägg

Tillträde: FV 1; Modifikation: -4; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde kan frambringa en vägg ur jorden som är $1T6 m^3$ stor för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter. Den Utvalde kan själv modulera hur väggen ska se ut, en Utvald med $SP1 16$ kan till exempel omvandla jorden så att den bildar en vägg som är 2 m bred, 2 m hög och 4 m lång, eller 1 m bred, 2 m hög och 8 m lång, och så vidare.

Kameleont

Tillträde: medfödd; Modifikation: -3;

Varaktighet: $SP1 \times KN$ SR; Antal: 3 ggr/dag.

Den Utvalde kan smälta in och bli ett med bakgrunden. Skulle den Utvalde befinna sig i skog krävs ett perfekt slag i färdigheten Finna dolda ting för att upptäcka den gömde. I övriga fall erhålls en minusmodifikation på -4 på färdighetsslaget.

Kattsprång

Tillträde: FV 1; Varaktighet: $SP1$ SR; Antal: 3 ggr/dag.

Den Utvalde har förmågan att hoppa på samma spänstiga sätt som ett kattdjur. Den Utvalde kan hoppa i längdled

$SM1 \div 2 + 2T4$ m långt och i höjddled $SM1 \div 3$ m. Den Utvalde kan dock bara utföra ett hopp per 10 SR beroende på den stora kraftansträngningen.

Känna fiende

Tillträde: FV 8; Antal: 3 ggr/dag.

Den Utvalde har en inbyggd känsla som avslöjar om en person eller varelse som han träffar är fientligt inställd till honom. Krävs dock ett lyckat slag på motståndstabellen där han möter offrets PSY med sin SPI.

Ljudlös

Tillträde: medfödd.

Den Utvalde kan röra sig ljudlöst om han befinner sig i skog och mark. Förmågan fungerar som färdigheten Smyga/Dold förflyttning, med undantag för att den Utvalde kan förflytta sig i normal takt utan några minusmodifikationer. För de som försöker höra eller upptäcka den Utvalde gäller reglerna för färdigheten Smyga/Dold förflyttning (s. 63).

Ljus/Mörker

Tillträde: FV 1; Modifikation: -2;

Varaktighet: $SP1 \times KN$ minuter; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde kan skapa en sfär, $SP1$ meter runt sig av ljus eller mörker. Ljuset eller mörkret kan dock inte slå ut en magiskt framställd ljus-/mörkersfär.

Ljusenergi

Tillträde: FV 1; Modifikation: -4;

Räckvidd: $SP1 \times 2$ meter; Antal: 2 ggr/ KN och dag.

Den Utvalde kan skicka en kraftstråle av gudomligt ljus mot ett offer inom $SP1 \times 2$ meter. Ljusstrålen vållar $2T6$ i skada i en kroppsdel för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter. Rustningar skyddar som vanligt.

Lugnande sång

Tillträde: FV 1; Modifikation: -3; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde kan med sin sång lugna den som blivit skrämde så att dennes eventuella modifikationer från skräcktabellen försvinner.

Läkedom

Tillträde: FV 1; Modifikation: -3;

Varaktighet: 1 dygn/ KN ; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde lägger sina händer på en sårad och höjer med denna förmåga den skadades läkningstakt. För varje kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter läker den sårade ytterligare ett KP per dygn. Kunskapsnivån begynnande kunskaper låter med andra ord en skadad att läka 2 KP per dygn, medan kunskapsnivån expertkunskaper får kroppen att läka 5 KP per dygn.

Läsa väder

Tillträde: medfödd.

Den Utvalde kan med 95 % säkerhet avgöra hur vädret kommer att se ut dagen efter och med 75 % säkerhet hur vädret kommer att bli om två dagar. Den Utvalde kan dock inte förutse några magiskt orsakade väderförändringar, han kan däremot känna om det ligger magi bakom vädret eller inte.

Modsång

Tillträde: FV 8; Modifikation: -3;

Varaktighet: $(SP1 \div 2) \times KN$ SR; Antal: 3 ggr/dag.

Den Utvalde kan genom sin sång skänka mod och koncentration till sina vänner inom $SP1$ meter. De som påverkas erhåller därför +1 på sina handlingar under varaktigheten, för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter hos den Utvalde.

Orientering

Tillträde: medfödd.

Den Utvalde vet alltid (oavsett sikt, mörker, etc.) åt vilka håll väderstrecken pekar då han befinner sig i skog.

Osynlig för djur

Tillträde: FV 8; Modifikation: -3; Antal: 3 ggr/dag.

Den Utvalde kan om han vill vara osynlig för ointelligenta djur. Djuren kan varken se eller lukta den Utvalde.

Osynligt spår

Tillträde: FV 8.

Den Utvalde har förmågan att ta sig fram helt utan att avge några som helst synliga spår, lukten försvinner dock ej.

Projektilvän

Tillträde: FV 13; Modifikation: -3; Antal: permanent.

Den Utvalde kan fånga, alternativt slå undan projektiler som skjuts mot honom (inom rimliga gränser). Den Utvalde kan maximalt göra detta på fyra projektiler/SR. För att plocka en pil ur luften krävs det att den Utvalde inte har sin svärdshand upptagen. Vill den Utvalde slå undan en projektil kan han göra det med antingen något tillhygge eller med sina händer. Förmågan kräver fullständig koncentration från den Utvalde som inte kan utföra några andra handlingar under samma SR.

Regenera

Tillträde: FV 16; Modifikation: -6; Antal: 1 gg/månad.

Den Utvalde kan få en kroppsdel att växa ut igen på en annan person eller på sig själv med en hastighet av 10 cm/vecka.

Rena vatten

Tillträde: FV 8; Modifikation: -4; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde kan rena upp till $SP1 \div 2$ m³ vatten. För att rena en dryck som innehåller gifter eller magiska egenskaper måste den Utvalde övervinna dryckens STY eller $SP1$ med sin egen $SP1$ modifierat med +5 på motståndstabellen.

Rida djur

Tillträde: FV 1.

Den Utvalde kan om han koncentrerar sig öppna en psykisk länk till sitt riddjur. Länken medför att den Utvalde får ett FV eller FV-modifikation i färdigheten Rida som är lika med dennes grundegenskap $SP1$ delat med två ($SP1 \div 2$).

Sikte

Tillträde: FV 1.

Den Utvalde kan ta sikte på ett offer vilket medför att han får +2 på att träffa, ± 2 på träfftabellen samt +1 i skada (den Utvalde kan endast utföra en attack/SR). För att göra

detta måste han dock koncentrera sig, vilket resulterar i att han får lägga till 5 till sitt befintliga initiativ. För varje extra kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter ökar chansen att träffa med +1, ± 1 på träfftabellen samt skadan med +2, samtidigt som initiativmodifikationen minskar med ett. Förmågan Sikte gäller enbart för projektilvapen.

Skapa växt

Tillträde: FV 1; Modifikation: -4; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde får en växt att gro upp ur jorden och växa till full storlek med en hastighet av en meter per SR. Han väljer exakt vilken art växten skall tillhöra och var den skall växa upp, men det måste vara någon art han tidigare känner till eller har sett med egna ögon (ett lyckat slag för färdigheten Botanik med lämpliga modifikationer). Växten är i grunden upp till en meter hög, som en liten buske eller ett stort örtbestånd. Varje kunskapsnivå kan skapa en ovanligare art.

Kunskapsnivå	Vanlighet
Begynnande kunskaper (FV 1-7)	Mycket vanliga växter
Goda kunskaper (FV 8-12)	Vanliga växter
Utmärkta kunskaper (FV 13-15)	Sällsynta växter
Expertkunskaper (FV 16-17)	Mycket sällsynta växter
Legendariska kunskaper (FV >17)	Ytterst sällsynta växter

Den Utvalde måste ha en kunskapsnivå i färdigheten Botanik som motsvarar växtens vanlighet. Dessutom ökar växthöjden med upp till en meter eller minskas med en decimeter per kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter. Ett normalstort träd (till exempel ek) med sex meters höjd kräver kunskapsnivån legendariska kunskaper. Detsamma gäller om växten utvidgar sig i sidled, ett sex meter brett snår kräver också kunskapsnivån legendariska kunskaper.

Växten måste naturligtvis kunna bli så stor som den Utvalde önskar. Det går inte att skapa en sju meter hög blåbärsbuske. Växten kan inte skapas inuti en levande varelse, den måste växa upp ur marken. När den har växt färdigt finns den kvar tills den förstörs eller dör en naturlig död. Om man skapar en subtropisk växt på en kall tundra kommer den nog inte leva några veckor senare. Skapa växt används ofta av botaniska Utvalda som är i akut behov av någon läkeväxt, eller då han behöver ved till bränsle. Den kan också användas för att stänga en smal öppning med ett träd eller ett tätt buskage för att hejda förföljare. Växten måste ha naturlig grund att växa ur, om så bara en spricka i urberget. Den kan alltså inte växa upp ur ett golv.

Skogsmage

Tillträde: FV 8; Antal: se texten.

Den Utvalde kan leva helt och hållet på skogens växter. Han behöver inte äta kött eller vegetabilisk föda som normalt, utan kan leva på både kottar och blad från alla typer av växter. Den Utvalde kan leva med förmågan i en månad varefter han måste äta normal kost i minst en månad för att kunna använda förmågan igen.

Spåra

Tillträde: medfödd; Modifikation: -4; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde får en synlig bild av den person eller varelse



Sömnssång

Tillträde: FV 8; Modifikation: -3;

Antal: 1 gg/3 dagar.

Den Utvalde kan med sin sång få de vänner som lyssnar (inom SPI meter) att ersätta en natts sömn (8 timmar) med den Utvaldes sång. Söngen verkar bara en gång var tredje dag för den som redan blivit välsignad med den.

Sövande sång

Tillträde: FV 8;

Modifikation: -7;

Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde brister ut i sång och alla med fiendliga avsikter inom SPI meter faller i sömn. Offren kan dock värja sig genom att lyckas med ett väldigt svårt (-5) GE-slag för grundegenskapen PSY. Misslyckas slaget faller de

omedelbart i sömn och vaknar inte förrän efter 116 minuter. Skulle de därefter bli anfallna vaknar de omedelbart.

Tala med djur

Tillträde: medfödd.

Den Utvalde kan kommunicera med ett djur. Tänk dock på att de flesta djur är synnerligen ointelligenta och kan för det mesta inte ge raka besked. Till skillnad från besvärjelsen *Tala med djur* har den Utvalde lättare att förstå och kommunicera med djuret och får därmed ut mer information än en besvärjare skulle få fram.

Tankelänk

Tillträde: FV 13; Varaktighet: SPI × KN SR; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde kan kommunicera med en person per nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter genom telepati om de befinner sig inom SPI × KN meter. De personer som den Utvalde kommunicerar med kan inte tala till varandra utan han måste därför förmedla budskap mellan dessa.

Telekinesi

Tillträde: FV 8; Modifikation: -4;

Varaktighet: SPI × KN SR; Antal: 1 gg/2 dagar.

Den Utvalde kan om han koncentrerar sig förflytta ett föremål som högst väger fem kilo för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter under SPI SR. Föremålet förflyttas i luften med en hastighet av KN m/SR. En Utvald med kunskapsnivån utmärkta kunskaper (FV 13-15) kan därmed lyfta ett föremål som högst väger 15 kg med en förflyttningshastighet av 3 m/SR.

Trädgång

Tillträde: FV 1.

Den Utvalde kan ta sig fram i träd med en hastighet av SPI ÷ 2 m/SR. Om träden står så pass tätt att han når ett annatträds grenar kan han även klättra från träd till träd genom grenverket (upp till sl. att avgöra). Vid svårare par-

som gått på stigen och kan sedan följa ett specifikt spår utan problem. Den Utvalde får därmed ett FV eller FV-modifikation i färdigheten Spåra som är lika med dennes grundegenskap SPI delat med två (SPI ÷ 2).

Stigfinnare

Tillträde: FV 8.

Den Utvalde kan om han vill gå genom annars ogenomtränglig skog eller buskage. Skogen eller buskaget öppnar sig när den Utvalde närmar sig och sluter sig sedan igen när den Utvalde har passerat. Stigen som för ögonblicket bildas lämnar inga som helst synliga spår efter sig. Stigen som bildas kring den Utvalde sträcker sig SPI delat med två meter (SPI ÷ 2 meter) framför och bakom denne och stigens bredd är lika bred som den Utvaldes längd.

Svärm

Tillträde: FV 1; Modifikation: -2;

Varaktighet: SPI ÷ 4 SR; Antal: 1 gg/dag.

En väldig svärm av giftiga, aggressiva flygande insekter skapas ur tomma luften när denna förmåga används. För varje kunskapsnivå gör de 112 i skada per kroppsdel mot alla varelser som befinner sig inom ett område med tre meters radie, utsett av den Utvalde. Vanliga rustningar skyddar inte mot anfallet, men naturligt skydd och besvärjelser som *Virvelsköld* gör det. Svärmen styrs mot det område den Utvalde utser när han använder förmågan och angriper sedan detta område en gång varje SR under varaktigheten. Den rör sig med en hastighet av 15 meter per SR i den riktning den Utvalde önskar, så om någon är riktigt snabb kan han ta sig undan. När förmågan slutar verka upplöses svärmen och insekterna skingras.

tier kan han dock få slå ett färdighetsslag, där FV för handlingen är lika med grundegenskapen SM1.

Trädpil

Tillträde: FV 1.

Den Utvalde kan ta en gren av valfri sort och längd och forma den till en pil. Pilen är lika funktionsduglig som en vanlig pil. Med början på kunskapsnivå utmärkta kunskaper räknas dessutom pilen som magisk (+1 i skada) varefter skadan ökar med +1 för varje ny kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter som den Utvalde når.

Trädvägg

Tillträde: FV 8; Modifikation: -3; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde kan frambringa en vägg av träd som är 1R6 m³ stor, för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter. Trädarten utgörs alltid av den art som det finns mest av och som trivs bäst i jorden där förmågan används. Väggens bildas består av armstjocka strammar och en myriad av fingertjocka flätade grenar. Den Utvalde kan själv modulera hur väggen av träd och grenar ska se ut, en Utvald med SP1 16 kan till exempel forma träden så att den bildar en vägg som är 2 m bred, 2 m hög och 4 m lång, eller 1 m bred, 2 m hög och 8 m lång och så vidare. En m³ av väggen har 50 i KP där endast eggvapen har full effekt (upp till SL att avgöra). Väggens fortsätter sedan att växa som normala träd och måste därför ansas och flätas för att hålla formen.

Tämja djur

Tillträde: FV 8; Modifikation: -4;

Varaktighet: SP1 ÷ 2 minuter; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde kan få ett vilt djur att uppträda som en tam bondkatt. Djuret blir inte automatiskt dresserat och kan inte lyda några befallningar, men det ser den Utvalde som en flockmedlem eller husbonde. Den vildaste ulven kommer fram för att bli kliad bakom öronen av den Utvalde, och ormar ringlar sig vänskapligt om tämjarens ben. Tämja djur förutsätter en viss grundläggande intelligens hos djuret som skall påverkas. Det fungerar inte på djur som är dummare än råttor. Ekoxar och fiskstim kan inte påverkas, men grävlingar och korpar går bra. Den Utvalde måste dock övervinna djurets PSY med sin egen SP1 på motståndstabellen för att förmågan ska få önskad effekt. Förmågan fungerar inte på djur med mer än STO 25.

Vattenkälla

Tillträde: medfödd; Antal: 1 gg/dag.

Den Utvalde kan få en källa av kallt och friskt vatten att komma upp ur marken (upp till SL att bestämma när förhållanden är extrema). Källan sinar när den Utvalde lämnar platsen.

Vattnets gåva

Tillträde: medfödd; Modifikation: -4;

Varaktighet: SP1 × KN minuter; Antal: 1 gg/2 dagar.

Den Utvalde kan utan problem se och andas normalt under vatten i SP1 × KN minuter.

Växtkännedom

Tillträde: medfödd; Antal: 2 ggr/dag.

Den Utvalde får omedelbart all möjlig kännedom om den växt han vidrör – vad den är för växt, vad som händer om den förtärs, hur vanlig den är, etc. Han vet dock inte hur den används som ingrediens för att framställa extrakt. För det krävs färdigheten Extraktkunskap.

Växtvarelse

Tillträde: FV 8; Antal: 1 gg/vecka.

Den Utvalde kan framkalla en växtvarelse som har (30 × KN) KP, 2 attacker med FV 10/6, skada (gren) 1R8 + 3. Från och med kunskapsnivå utmärkta kunskaper ökar FV för attackerna med 2 och skadan med 1R6 för varje nådd kunskapsnivå i färdigheten Religionsfärdigheter. Växtvarelse lever kvar på platsen eller följer den Utvalde tills den blir dödad eller upplöst av den Utvalde.

Återuppliva

Tillträde: FV 17; Modifikation: -6; Antal: 1 gg/år.

Den Utvalde kan återuppliva en person som varit död i högst SP1 timmar om han offerar 6 SP1 temporärt. Poängen återvänder med en hastighet av 2 SP1/månad. Den som ska återupplivas måste dock lyckas med ett SP1-slag för att vakna ur dödens grepp.

Överlevnad (skog)

Tillträde: medfödd.

Den Utvalde har SP1 som FV eller plusmodifikation i färdigheten Överlevnad (skog). Till skillnad mot övriga med FV i färdigheten hittar den Utvalde alltid trippel ranson och kan på så sätt livnära tre personer.

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 att 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 äventyr.

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 rygsäck eller på vagnen kan vara olika ljuskällor som till exempel facklor, elddon 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 några av de ting som bör finnas med på en äventyrares 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 ifrån de har sitt ursprung, men myntens värde skiljer sig inte något åt.

Vapen och rustningar

Det rasslar om ringarna i våra brynjor | Vi stolta härklädda hjältar | Dimmornas ättlingar | Våra spjut väcker fasa och fruktan | Vräker våra vackra välprydda klingor | Kotor knäckas | Stöpta ställegg går igenom dödsmärkta bullet | I strider hårdade | Vi män av Majnjord

BERÖMT MAJNJORDSKT STRIDSKVÄDE

Trudvang är på många sätt en trevlig och spännande värld att leva i. Men så fort man lämnar tryggheten i byn och beger sig utanför dess skyddande murar, ut i vildmarken som endast hägrar någon dagsmarsch bort, ändras Trudvangs

mildhet. Faror av alla de slag lurar bakom kullar och snår. Ibland i formen av ett mytomspunnet vilddjur eller best, ibland i formen av illsinta stråtrövare och ibland (eller kanske snarare mycket ofta) i formen av trollpack som verkar finnas så gott som överallt. Självfallet är det alltid bäst att fly från dessa eller att inte komma i närheten av faran, men vid tillfällen då detta inte är möjligt bör man vara så utrustad för strid som det går.

Ett bra sätt att skydda sin rollperson är att ge honom en rustning att skydda sig med och ett vapen att försvara sig med. Rustningar är olika former av skydd som en person eller varelse kan bära, som till exempel ringbrynja eller läderharnesk. Skydd kan också bestå av naturliga skydd som till exempel tjock hud eller päls vilket är vanligt bland Trudvangs många bestar och varelser, men är däremot inte så vanligt bland rollpersoner.

Det finns en mängd olika rustningar och vapen. Vilken typ av skydd och vilket vapen som passar en rollperson bäst skiljer sig mycket åt från person till person. Vissa väljer att skydda sin rollperson med tunga rustningar, medan andra väljer att ge sin rollperson lätta rustningar. Variationen är lika stor vid valet av vapen. Vissa vill ha stora och orympliga vapen som ger mer i skada medan andra föredra lätta och smidiga vapen som inte utdelar fullt så mycket skada. Hur man än väljer rustning och vapen åt sin rollperson bör man göra det utefter rollpersonens förutsättningar att bemästra utrustningen, vilket han gör genom färdigheten Rustningsteknik och de tre stridsfärdigheterna Vapenteknik (avståndsvapen), Vapenteknik (närstridsvapen) samt Sköldteknik.

Vapen

De olika vapnen som finns beskrivna här delas in i en av tre olika grupper; närstridsvapen, projektilvapen eller kastvapen. För att kunna bemästra respektive vapen utan några större komplikationer bör personen ha ett FV i någon av färdigheterna Vapenteknik (närstridsvapen) eller Vapenteknik (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.

Klass

Visar vilken storlek och tyngd vapnet har och förekommer i Lätt, Medeltungt och Tungt.

Initiativmodifikation (IM)

Visar hur smidigt eller klumpigt vapnet är att hantera och läggs till personens initiativslag.

Brytvärde (BV)

Vapnets brytvärde (bv) visar hur mycket skada ett vapen tål innan det går sönder, som till exempel vid en parering.

Styrkekrav

STY-kravet visar vilken styrka en person måste ha föra att kunna använda vapnet. 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 1/3 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 BV 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 tabellen *Närstridsvapen*, 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 räknas dubbelt när du använder två händer och det är därför projektilvapen har så höga STY-krav. De flesta projektilvapen, utom blåsörret, slungan och det lätta armborstet, 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 presenterar vi ett urval av 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.

Tabell 7-1: Närstridsvapen

Vapen	Klass	IM	Vikt (kg)	BV	STY-krav	Skada	Pris (sm)
Dolk	Lätr	+2	0,5	10	2	1T6+2 (3-8)	15
Handyxa	Lätr	+2	1,5	15	5	1T8+2 (3-10)	60
Klubba	Lätr	+2	1	10	3	1T8+1 (2-9)	3
Kortspjut ¹	Lätr	+2	1,5	13	5	1T8+1 (2-9)	24
Kortsvärd	Lätr	+2	1,5	20	5	1T8+2 (3-10)	65
Kroksabel	Lätr	+2	2	18	6	2T6 (2-12)	85
Piska	Lätr	+2	2	—	3	1T3+1 (2-4)	8
Spikklubba	Lätr	+2	1,5	10	4	2T6 (2-12)	6
Trästäv	Lätr	+2	1	10	6†	1T6 (1-6)	7
Bredsvärd	Medeltungt	+4	2,5	20	10	2T6+2 (4-14)	126
Långspjut ¹	Medeltungt	+4	2,5	15	12†	3T6 (3-18)	55
Långsvärd	Medeltungt	+4	3	18	11	2T8 (2-16)	182
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	12	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)	6
Stridssläga	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 ²	Tungt	+6	4	20	26†	2T8+4 (6-20)	102
Stridsslägga	Tungt	+6	4	18	26†	4T6 (4-20)	166
Tvåhandssläga	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)	10
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. Styrkekravet 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 styrkekravet. Gäller ej trästavar eller långspjut, för dessa kan man aldrig använda med en hand.



Dolk

Vapengrupp: stickvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 0,5 kg; Brytvärde: 10; Styrkekrav: 2; Skada: 1T6 + 2; Pris: 15 sm.



Kortsvärd

Vapengrupp: stickvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 1,5 kg; Brytvärde: 20; Styrkekrav: 5; Skada: 1T8 + 2; Pris: 65 sm.



Kroksabel

Vapengrupp: enhandsfattade svärd; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 2 kg; Brytvärde: 18; Styrkekrav: 6; Skada: 2T6; Pris: 85 sm.



Bredsvärd

Vapengrupp: enhandsfattade svärd; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2,5 kg; Brytvärde: 20; Styrkekrav: 10; Skada: 2T6 + 2; Pris: 126 sm.



Långsvärd

Vapengrupp: enhandsfattade svärd; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 3 kg; Brytvärde: 18; Styrkekrav: 11; Skada: 2T8; Pris: 182 sm.



Slagsvärd

Vapengrupp: enhandsfattade svärd/tvåhandsfattade svärd; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 3 kg; Brytvärde: 20; Styrkekrav: 12; Skada: 3T6; Pris: 204 sm.



Tvåhandssvärd

Vapengrupp: tvåhandsfattade svärd; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 4 kg; Brytvärde: 20; Styrkekrav: 26; Skada: 4T6 + 1; Pris: 264 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens sto är högre än styrkekravet.



Handyxa

Vapengrupp: enhandsfattade yxor; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 1,5 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 5; Skada: 1T8 + 2; Pris: 60 sm.



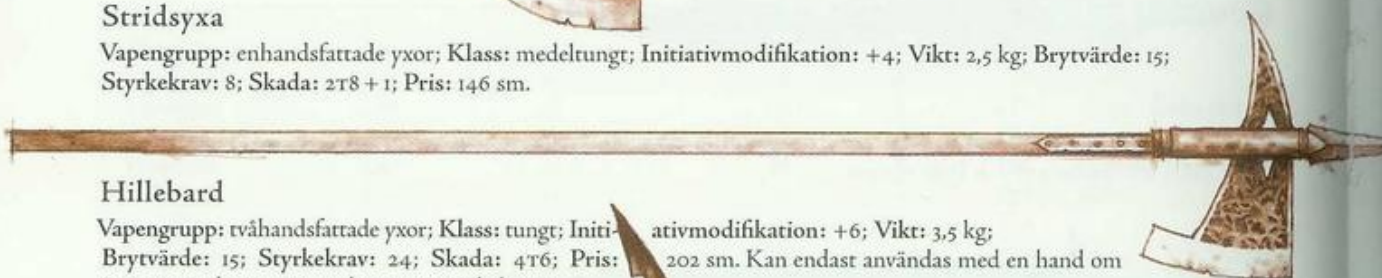
Stridshacka

Vapengrupp: enhandsfattade yxor; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2,5 kg; Brytvärde: 12; Styrkekrav: 8; Skada: 2T6 + 3; Pris: 102 sm.



Stridsyx

Vapengrupp: enhandsfattade yxor; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2,5 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 8; Skada: 2T8 + 1; Pris: 146 sm.



Hillebard

Vapengrupp: tvåhandsfattade yxor; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 3,5 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 24; Skada: 4T6; Pris: 202 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens sto är högre än styrkekravet.



Tvåhandshacka

Vapengrupp: tvåhandsfattade yxor; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 4 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 26; Skada: 3T6 + 3; Pris: 142 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens sto är högre än styrkekravet.



Tvåhandsyx

Vapengrupp: tvåhandsfattade yxor; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 4 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 26; Skada: 4T6 + 2; Pris: 239 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens sto är högre än styrkekravet.



Klubba

Vapengrupp: enhandsfattade krossvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 1 kg; Brytvärde: 10; Styrkekrav: 3; Skada: 1T8 + 1; Pris: 3 sm.



Spikklubba

Vapengrupp: enhandsfattade krossvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 1,5 kg; Brytvärde: 10; Styrkekrav: 4; Skada: 2T6; Pris: 6 sm.



Stridsslaga

Vapengrupp: enhandsfattade krossvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2,5 kg; Brytvärde: 14; Styrkekrav: 8; Skada: 2T6 + 2; Pris: 120 sm.



Morgonstjärna

Vapengrupp: enhandsfattade krossvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 3 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 9; Skada: 3T6; Pris: 95 sm.



Stridshammare

Vapengrupp: enhandsfattade krossvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 3 kg; Brytvärde: 20; Styrkekrav: 9; Skada: 2T6 + 1; Pris: 138 sm.



Stridsklubba

Vapengrupp: enhandsfattade krossvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 3 kg; Brytvärde: 16; Styrkekrav: 9; Skada: 2T8; Pris: 6 sm.



Stridsgissel

Vapengrupp: enhandsfattade krossvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 3 kg; Brytvärde: 14; Styrkekrav: 9; Skada: 2T8 + 1; Pris: 114 sm.



Tvåhandsslaga

Vapengrupp: tvåhandsfattade krossvapen; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 3,5 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 24; Skada: $3T6 + 2$; Pris: 193 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens *STO* är högre än styrkekravet.



Tvåhandsklubba

Vapengrupp: tvåhandsfattade krossvapen; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 3,5 kg; Brytvärde: 16; Styrkekrav: 24; Skada: $3T6 + 2$; Pris: 10 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens *STO* är högre än styrkekravet.



Stridsslägga

Vapengrupp: tvåhandsfattade krossvapen; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 4 kg; Brytvärde: 18; Styrkekrav: 26; Skada: $4T6$; Pris: 166 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens *STO* är högre än styrkekravet.



Tvåhandshammare

Vapengrupp: tvåhandsfattade krossvapen; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 4 kg; Brytvärde: 20; Styrkekrav: 26; Skada: $4T6$; Pris: 248 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens *STO* är högre än styrkekravet.



Piska

Vapengrupp: handvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 2 kg; Brytvärde: —; Styrkekrav: 3; Skada: $1T3 + 1$; Pris: 8 sm.

Kortspjut

Vapengrupp: stångvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 1,5 kg; Brytvärde: 13; Styrkekrav: 5; Skada: 1r8 + 1; Pris: 24 sm. Kan även användas som trästav. Styrkekravet ändras dock inte.

Trästav

Vapengrupp: stångvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 1 kg; Brytvärde: 10; Styrkekrav: 6; Skada: 1r6; Pris: 7 sm. Kan endast användas med tvåhandsfattning.

Långspjut

Vapengrupp: stångvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2,5 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 12; Skada: 3r6; Pris: 55 sm. Kan även användas som trästav. Styrkekravet ändras dock inte. Kan endast användas med tvåhandsfattning.

Treudd

Vapengrupp: stångvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 14; Skada: 2r8; Pris: 85 sm. Kan endast användas med en hand om även användarens styrke är högre än styrkekravet.

Pik

Vapengrupp: stångvapen; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2,5 kg; Brytvärde: 15; Styrkekrav: 16; Skada: 3r6 + 2; Pris: 65 sm.

Lans

Vapengrupp: stångvapen; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 4 kg; Brytvärde: 20; Styrkekrav: 26; Skada: 2r8 + 4; Pris: 102 sm. Kan användas som en tornerlans med en hand om personen är beriden och kilar fast lansens under armen. Kan endast användas med en hand om även användarens styrke är högre än styrkekravet.



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. Beroende på en persons fv i färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) för aktuell vapengrupp kan personen skjuta olika långt. Räckvidden visar hur långt det maximalt går att skjuta för att projektilen fortfarande ska kunna träffa målet med skadlig verkan. Här följer ett urval av de vanligaste projektilvapnen som används i Trudvang.

Tabell 7-2: Projektilvapen

Vapen	Klass	IM	Vikt (kg)	Räckvidd	STY-krav	Skada	Pris (sm)
Blåsrör	Lätt	+2	0,2	(FYS + FV) ÷ 2 m	1	1T2 (spec.) (1-2)	14
Kortbåge ¹	Lätt	+2	1	60 + FV × 4 m	18	1T8 + 4 (2-9)	68
Slunga	Lätt	+2	0,2	45 + FV × 2 m	5	1T6 + 1 (2-7)	9
Långbåge ¹	Medeltungt	+4	1,5	60 + FV × 6 m	20	1T8 + 5 (3-10)	112
Lätt armborst ¹	Medeltungt	+4	2,5	60 + FV × 5 m	18	2T6 + 4 (4-14)	184
Sammansatt båge ¹	Medeltungt	+4	2	60 + FV × 8 m	20	2T6 + 4 (3-12)	192
Stavslunga ¹	Medeltungt	+4	1,5	50 + FV × 4 m	16	1T8 + 1 (2-10)	45
Arbalest ¹	Tungt	+6	4	60 + FV × 11 m	26	2T10 + 10 (4-22)	298
Tungt armborst ¹	Tungt	+6	3	60 + FV × 9 m	24	2T8 + 8 (4-18)	264

1. Kan endast användas med tvåhandsfattning.



Kortbåge

Vapengrupp: pilbågar; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 1 kg; Räckvidd: 60 + FV × 4 m; Styrkekrav: 18; Skada: 1T8 + 4; Pris: 68 sm. Kan endast användas med tvåhandsfattning.



Långbåge

Vapengrupp: pilbågar; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 1,5 kg; Räckvidd: 60 + FV × 6 m; Styrkekrav: 20; Skada: 1T8 + 5; Pris: 112 sm. Kan endast användas med tvåhandsfattning.



Sammansatt båge

Vapengrupp: pilbågar; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2 kg; Räckvidd: 60 + FV × 8 m; Styrkekrav: 20; Skada: 2T6 + 4; Pris: 192 sm. Kan endast användas med tvåhandsfattning.



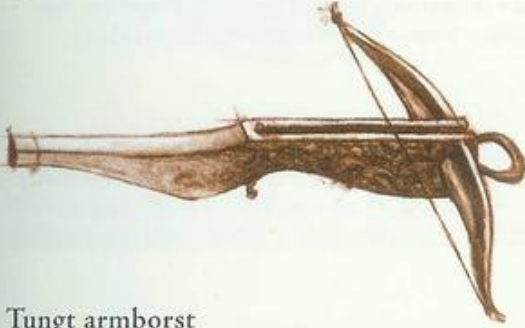
Blåsrör

Vapengrupp: blåsrör; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 0,2 kg; Räckvidd: (FYS + FV) ÷ 2 m; Styrkekrav: 1; Skada: 1T2 (spec.); Pris: 14 sm.



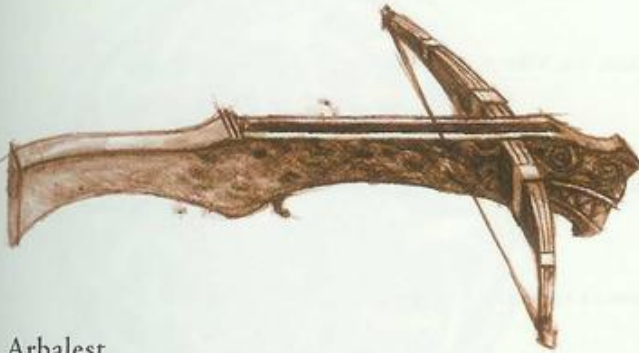
Lätt armborst

Vapengrupp: armborst; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 2,5 kg; Räckvidd: 60 + FV × 5 m; Styrkekrav: 18; Skada: 2T6 + 4; Pris: 184 sm.



Tungt armborst

Vapengrupp: armborst; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 3 kg; Räckvidd: 60 + FV × 9 m; Styrkekrav: 24; Skada: 2T8 + 8; Pris: 264 sm. Kan endast användas med tvåhandsfattning.



Arbalest

Vapengrupp: armborst; Klass: tungt; Initiativmodifikation: +6; Vikt: 4 kg; Räckvidd: 60 + FV × 11 m; Styrkekrav: 26; Skada: 2T10 + 10; Pris: 298 sm. Kan endast användas med tvåhandsfattning.



Slunga

Vapengrupp: slungor; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 0,2 kg; Räckvidd: 45 + FV × 2 m; Styrkekrav: 5; Skada: 1T6 + 1; Pris: 9 sm.



Stavslunga

Vapengrupp: slungor; Klass: medeltungt; Initiativmodifikation: +4; Vikt: 1,5 kg; Räckvidd: 50 + FV × 4 m; Styrkekrav: 16; Skada: 1T8 + 1; Pris: 45 sm. Kan endast användas med tvåhandsfattning.

Kastvapen

Alla som vill kasta ett kastvapen med skadlig avsikt måste ha ett färdighetsvärde i färdigheten Vapentechnik (avståndsvapen) för vapengruppen kastvapen. Personen kan då kasta ett kastvapen ett visst antal meter som beror på personens Styrka, färdighetsvärde i färdigheten Vapentechnik (kastvapen) samt vapnets vikt. Tabellen till höger visar hur långt en person kan kasta ett vapen av en viss vikt med skadlig verkan.

Vikt	Kastlängd
STY ÷ 30 kg	STY + FV m
STY ÷ 20 kg	(STY + FV) × 0,75 m
STY ÷ 10 kg	(STY + FV) × 0,5 m

Exempel: En person med STY 12 och FV 4 i Vapentechnik (kastvapen) kan kasta vapen som väger upp till 0,4 kg (12 ÷ 30) upp till 16 m (12 + 4), vapen som väger mellan 0,4 och 0,6 kg (12 ÷ 20) upp till 12 m ((12 + 4) × 0,75) och vapen som väger mellan 0,6 och 1,2 (12 ÷ 10) kg upp till 8 m ((12 + 4) ÷ 2).

Tabell 7-3: Kastvapen

Vapen	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



Kastkniv

Vapengrupp: kastvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 0,3 kg; Brytvärde: 10; Styrkekrav: 9; Skada: 1T6 + 1; Pris: 12 sm.



Kastspjut

Vapengrupp: kastvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 0,5 kg; Brytvärde: 11; Styrkekrav: 10; Skada: 1T8; Pris: 31 sm.



Kastyxa

Vapengrupp: kastvapen; Klass: lätt; Initiativmodifikation: +2; Vikt: 0,6 kg; Brytvärde: 12; Styrkekrav: 12; Skada: 1T8 + 1; Pris: 45 sm.

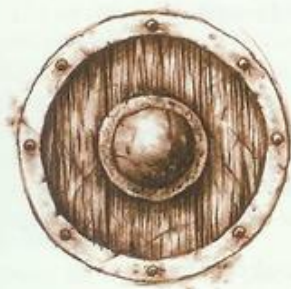
Sköldar

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, an-

vända 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. För att kunna hantera en sköld måste dock rollpersonen vara bekant med dessa genom färdigheten Sköldteknik.

Tabell 7-4: Sköldar

Sköld	Klass	Vikt (kg)	BV	STY-krav	Pris (sm)
Liten sköld	Lätt	2	20	5	31
Medelstor sköld	Medeltung	4	25	10	62
Stor sköld	Tung	6	30	14	85
Kroppssköld	Tung	8-12	30-40	16-18	150



Liten sköld

Sköldgrupp: små sköldar; Klass: lätt; Vikt: 2 kg;
Brytvärde: 20; Styrkekrav: 5; Pris: 31 sm.



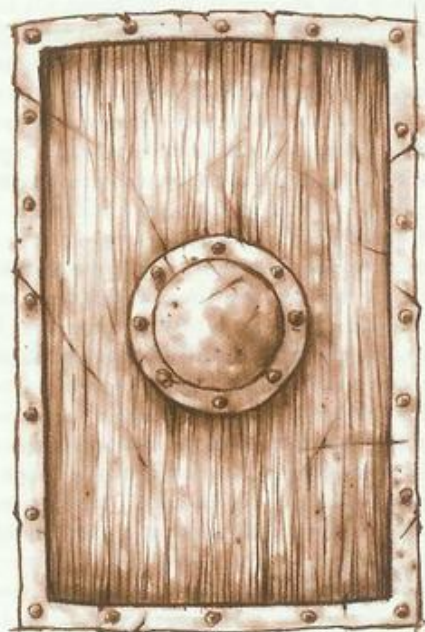
Medelstor sköld

Sköldgrupp: små sköldar; Klass: medeltung; Vikt: 4 kg;
Brytvärde: 25; Styrkekrav: 10; Pris: 62 sm.



Stor sköld

Sköldgrupp: stora sköldar; Klass: tung; Vikt: 6 kg;
Brytvärde: 30; Styrkekrav: 14; Pris: 85 sm.



Kroppssköld

Sköldgrupp: stora sköldar; Klass: tung; Vikt: 8–12 kg;
Brytvärde: 30–40; Styrkekrav: 16–18; Pris: 150 sm.

Rustningar

Det finns en mängd olika rustningssorter. Vissa skyddar lite, andra skyddar mer, vissa är svåra att bära och röra sig i medan andra är lätta. 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 röra sig i. Nedan följer exempel på ett antal olika rustningar i dess grundutförande och några specialrustningar.

Skulle det finnas en påhittig spelare som någon gång kommer 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 plåtrustning. 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 stoppade 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 undvika skavsår. 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 plåtröstning.

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 härdats i kokande olja. Den stora skillnaden är de hundratals metallnitar som blivit ditsatta. Nitarna sitter tätt samman och ger ett bättre skydd än en vanlig lädderrustning. Lädret i sig skyddar inget utan håller bara nitarna på plats. Ibland kan även spikar sättas dit.

Fjällförstärkt läder

Denna rustning är som en större variant av nitad lädderrustning. Den är av tjockare skinn, men är fortfarande mjuk eftersom den inte är kokad och härdad. Rustningen har metallbrickor systematiskt 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 ringförstärkte 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 täckt 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, cirka tio centimeter breda, fastsatta på en ringbrynja. Med laminerad menas att många tunna metallplåtar hamras samman till en tjock plåt som sedan formas och sätts ihop.

Plåtlamell

Plåtlamellrustningen är en kombination av ringbrynja och 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.

Plåtröstning

Plåtröstningen består av flera hopsatta delar av formade och anpassade plåtbitar som överlappar varandra. Vaddering under är ett måste. De perfekt formade metallbitarna är speciellt gjorda för att reflektera bort pilar och hugg och är alltid skapade efter den som ska bära rustningen.

Rustningars skydd

Rustningar och naturliga skydd absorberar automatiskt ett antal skadepoäng från den skada som till exempel 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 har både rustning och naturligt skydd adderas deras RV samman).

Tillämpas skadesystemet TKP-Sys får man räkna fram det genomsnittliga skyddet för en persons eller varelses rustning. Det genomsnittliga skyddet räknas fram genom att lägga samman samtliga RV för rustningsdelar som bärs vilket delas med personens antal kroppsdelar (genomsnittligt skydd = Total RV ÷ antal kroppsdelar). Skadan som går genom en rustning (skada = total skadepoäng - genomsnittligt RV) registreras enbart på personens Totala KP.

Tillämpas skadesystemet TKP kan varje kroppsdel bära ett eget skydd som kan absorbera olika mycket skada. Skadan som går genom rustningen (skada = total skadepoäng - RV) registreras både på kroppsdelens och på personens Totala KP.

Vem som helst kan bära en rustning men långt ifrån alla har lärt sig att strida eller utföra sina färdigheter i den. Färdigheten Rustningsteknik (s. 59) 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 RV i färdigheten Rustningsteknik som är lika med eller högre än det rustningsvärde RV som rustningen skyddar, se tabellen *Rustningsteknik*.

Rustningsmodifikationer

Som tidigare nämnts ger rustningar olika modifikationer beroende på hur tunga och otympliga de är (se tabellen *Rustningsmodifikationer för helrustningar*). Det som påverkas

Tabell 7-5: Rustningsteknik

FV	RV (helrustning)	Total RV (blandrust.)
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	—	71-77
12	12 (plåtröstning)	78-84

av en rustnings tyngd är förflyttningen, ju tyngre den är desto svårare blir det att röra och förflytta sig. Andra faktorer av vikt är skicket på rustningen och hur den är tillverkad. En plåtröstning som sitter ihop i lederna gör manövern mycket svårare än om man inte haft någon rustning på sig. De modifieringar som tas upp här är besvärjelsemodifiering (BM), förflyttningmodifiering (FM), stridskapacitetsmodifiering (SM), och initiativmodifiering (IM).

Besvärjelsemodifiering (BM)

BM visar hur svårt det är att göra de små och precisa rörelser i rustningen som krävs vid besvärjande. En lätt rustning som läderrustningen medför att rollpersonen kan göra små rörelser obehindrat, medan en tung rustning som till exempel plåtröstningen gör att rollpersonen har väldigt svårt att göra dessa rörelser, vilket resulterar i avdrag på rollpersonens FV för att lyckas mana fram en besvärjelse.

Förflyttningmodifiering (FM)

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. En person som till exempel går 12 meter/SR utan rustning kan då han bär en bandrustning (FM -5) endast röra sig 7 meter/SR.

Stridskapacitetsmodifiering (SM)

SM visar hur svårt det är att manövrera sig i rustningen. En lätt rustning som läderrustningen medför att rollpersonen kan göra små rörelser obehindrat, medan en tung rustning som till exempel plåtröstningen gör att rollpersonen har svårare att manövrera, vilket resulterar i avdrag på rollpersonens FV för attacker och pareringar. Modifieringen används även vid utövandet av alla SM-baserade färdigheter.

Initiativmodifiering (IM)

IM fungerar som en sammanslagning av de båda modifieringarna FM och SM. 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, initiativ.

RV högre än FV i färdigheten Rustningsteknik

En person kan dock använda en rustning vars RV eller totala RV överstiger personens FV i färdigheten Rustningsteknik men med den nackdelen att han då erhåller, utöver de rust-

ningsmodifieringar som rustningen normalt genererar, ytterligare en modifiering 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 (SM1-, FVS- och STY-baserade färdigheter) och ytterligare -1 på befintliga rustningsmodifieringar: besvärjelsemodifiering (BM), förflyttningmodifiering (FM), stridskapacitetsmodifiering (SM) och +1 på initiativmodifiering (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 rustningsmodifieringarna BM, FM och SM samt +2 på IM. Detta gör att rustningens modifieringar hamnar på BM -5 (-3-2), FM -4 (-2-2), SM -3 (-1-2) och IM +2 (±0+2) då han inte kan tekniken kring rustningen fullt ut.

RV lägre än FV i färdigheten Rustningsteknik

Använder en person en rustning vars RV eller Total RV ÷ 7 är lägre än personens FV i färdigheten Rustningsteknik erhåller han för varje steg som överstiger rustningens RV, eller Total RV ÷ 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 *Reducerade rustningsmodifieringar* 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 -10, FM -5, SM -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 -1 och IM ±0 erhåller han, eftersom hans FV överstiger skyddets RV med 2, i stället följande rustningsmodifieringar BM -3, FM ±0, SM ±0 och IM ±0.

Rustningsmodifieringar för blandrustningar

En spelare som väljer att blanda olika rustningsdelar går tillväga på följande sätt för att räkna ut sina modifieringar.

Tabell 7-6: Rustningsmodifieringar för helrustningar

RV	BM (FV)	FM (m)	SM (FV)	IM
2-3	±0	±0	±0	±0
4	±0	-1	±0	±0
5	-1	-2	±0	±0
6	-3	-2	-1	±0
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

Tabell 7-7: Reducerade rustningsmodifieringar

RV - FV	BM (FV)	FM (m)	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
>7	+5	+8	+5	-5

Tabell 7-8: Rustningsmodifikationer för blandrustningar

Total RV	BM (FV)	FM (m)	SM (FV)	IM
1-21	±0	±0	±0	±0
22-28	±0	-1	±0	±0
29-35	-1	-2	±0	±0
36-42	-3	-2	-1	±0
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

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 modifikationer har den. Läs av tabellen *Rustningsmodifikationer för blandrustningar* för att se vilka modifikationer det är som gäller för rustningen.

Att bära flera rustningar

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 rustningsmodifikationen 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 rustningsmodifikationer: rv 6 (3+3) och, baserat på Total rv 42 (7×6), BM -3, FM -2, SM -1 och IM ±0.

En person som bär en heltäckande ringbrynja vill skydda sin sköldarm med extra läder. Sköldarmen får därmed rv 9 (6+3), och eftersom personen nu har en blandrustning får han följande rustningsmodifikationer, baserat på Total rv 45 ((7×6)+3): BM -5, FM -3, SM -2 och IM +1.

Specialrustningar

Om en rustning är magisk, helig eller specialtillverkad kan den skydda ett visst rv men dess rustningsmodifikationer är något annat än det rv som normalt hör till rustningen. En magisk ringbrynja kan till exempel skydda rv 8 samtidigt som dess rustningsmodifikationer hämtas från rv 5. När en magisk, helig eller specialtillverkad rustningsdetalj används tillsammans med vanliga rustningsdetaljer blir det automatiskt en blandrustning. Rustningsmodifikationerna räknas då fram genom att lägga ihop alla rustningsdetaljers rv, där rv från den magiska, heliga eller specialtillverkade rustningsdetaljs lägre rv används, även om den i själva verket skyddar det dubbla.

Exempel: En person har ett magiskt fjällpansarharnesk som skyddar bröst och mage, på övriga kroppsdelar bär han ringbrynja. Det magiska harnesket skyddar rv 10 men tack vare dess magiska egenskaper hämtas rustningsmodifikationerna från rv 7. Personen får då följande rustningsmodifikationer, baserat på Total rv 44 ((bröstorg och mage: 2×7)+[övriga kroppsdelar: 5×6]): BM -5, FM -3, SM -2 och IM +1.

Tabell 7-9: Rustningar

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
Plätlamell	10	29	635
Plåtrrustning	12	32	893
Hjälm (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
Ringbrynjuhuvu	6	1,1	29
Fjällförstärkt ringbrynjuhuvu	7	1,4	34
Fjällhuva	8	1,7	37
Öppen metallhjälm	9	1,8	45
Öppen metallhjälm m. visir	10	2	62
Tunnhjälm ¹	12	3	83
Armskydd (armar)	RV	Vikt (kg) ²	Pris (sm) ²
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
Plätlamell	10	4,9	129
Plåtrrustning	12	5,4	180
Benskydd (ben)	RV	Vikt (kg) ²	Pris (sm) ²
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
Plätlamell	10	13,6	351
Plåtrrustning	12	14,8	493
Harnesk (bröstorg & 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
Plätlamell	10	6,8	179
Plåtrrustning	12	7,6	251

1. Den som bär tunnhjälm får -5 i grundegenskapen Perception och alla PER-baserade färdigheter.

2. Vikt och pris gäller per par.

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 modifikationer 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 rustningsmodifikationer 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 rustningsmodifikationer som de normala, väger endast 80% av det vanliga men skyddar med 1 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 normalt skulle väga. En rustning tillverkad i brotbestben skyddar lika bra som en plåtrüstning (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.

Draxskinn, -fjäll och -tänder

Drakens tänder är utmärkta spjutspetsar vilka ger +3 i skada. Sköldar och rustningar av draxfjäll eller draxskinn är bland de absolut bästa man kan få tag i. Föremål gjorda av draxmaterial är ovärderliga och förekommer inte på den vanliga marknaden.

När en person som utsätts för någon av de attacker som de olika draxfjällen och draxhuden skyddar mot och sätter upp sin sköld som skydd, skyddas de kroppsdelar som skölden täcker med följden att skadan som normalt skulle ges halveras där skölden täcker.

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. Rust-

ningsdelar 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 köldbrevärjelser, dock inte mot hrimkroppens 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 eldbesvärjelser.

Lodedrake: En sköld klädd med lodedrakefjäll ökar sitt bv med 20% och sin vikt med 5%. Rustningsdelar gjorda av lodedrakefjäll har rv 10, där rustningsmodifikationerna samt vikten hämtas från rv 5. Rustningsdelen skyddar (där den sitter) bäraren mot, normal eld samt mot eldbesvärjelser.

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 lodedrakens eldkvast samt mot eldbesvärjelser.

Linne

Halvlängdsmännen har genom århundraden av botanisk lära odlat fram ett speciellt slags lin ur vilket de kan tillverka ett hårt läderartat material. Genom att bearbeta linnen 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 läderrustningen gör. Rustningar tillverkade av linne kostar dubbelt så mycket som de en normal rustning gör.

Mithraka

Mithraka är det dvärgiska namnet på mithril, vilket är en legendarisk och sällsynt metall som dvärgarna upptäckte djupt ner i sina gruvor. Den är lätt, 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 mithraka. Vapen med skärande egg samt stickvapen gjorda i mithraka 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 mithraka 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 mithraka. Rustningsdelar gjorda i mithraka får sitt rv ökat med 4, rustningsmodifikationerna hämtas dock från rustningens normala modifikationer (en ringbrynja av mithraka har rv 10 men dess rustningsmodifikationer hämtas från rv 6 och den väger endast 10,2 kg [$17 \times 0,6 = 10,2$]).

Mithraka 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 mithraka har stannat hos dvärgarna och endast dvärgarnas mästare 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 1r3 för lätta vapen, 1r6 för medeltunga vapen och 1r6 + 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 modifieringerna hämtas från 2 rv över rustningens normala (en ringbrynja av rokjärn har rv 12 och dess rustningsmodifieringar hämtas från rv 8 och den väger 25,5 kg [17 × 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. Rustningsdelar tillverkade i silver får sitt rv minskat med 1, rustningsmodifieringerna hämtas dock från rustningens normala modifieringar (en ringbrynja av silver har rv 5 men dess rustningsmodifieringar hämtas från rv 6 och den väger 20,4 kg [17 × 1,2 = 20,4]).

Föremål tillverkade i silver kostar minst tio gånger så mycket som motsvarande järnföremål.

Sten

Sten är svårbehandlat 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.

ÖVRIG UTRUSTNING

Tabell 7-10: Kläder

Klädesplagg	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
Hatt		0,1	7
Halsduk	Tyg	—	4
	Ylle	—	5
Jacka	Tyg	1,5	22
	Ylle	2	28
	Skinn	2,5	37

Klädesplagg (forts.)	Spec.	Vikt (kg)	Pris (sm)	
Jacka	Päls	3,5	49	
	Kappa	Tyg	2	28
		Ylle	2,5	36
		Skinn	3	48
Kjol	Päls	5	68	
	Tyg	0,1	17	
	Ylle	0,2	20	
Klänning	Tyg	0,2	18	
	Ylle	0,3	22	
Kortbyxor	Tyg	0,3	16	
	Ylle	0,4	19	
Kåpa (besvärjare, 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	
Sandaler		0,3	18	
		0,2	16	
		0,2	16	
Skjorta		0,2	16	
		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	20	
Underkläder	Tyg	—	4	
	Ylle	—	5	
Vantar	Tyg	—	4	
	Ylle	—	5	
	Skinn	0,2	8	
	Päls	0,3	12	

Tabell 7-11: Behållare

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
	2 l	2	15
	20 l	8	20
Lerplunta	1 dos	—	1

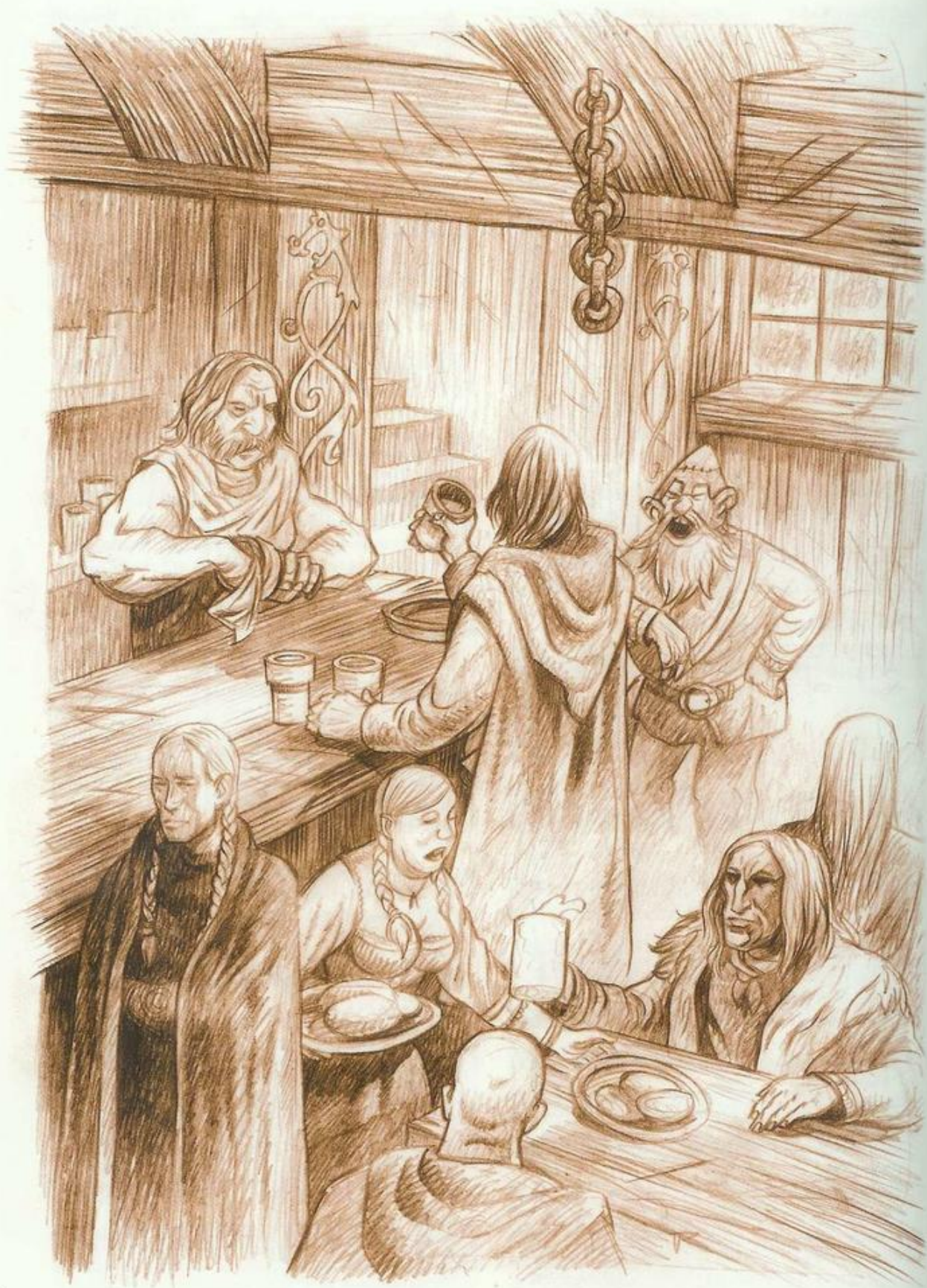
Behållare (forts.)	Spec.	Vikt (kg)	Pris (sm)
Lerplunta	5 doser	0,25	4
	10 doser	0,5	7
Läderpung	1 l	0,2	12
	2 l	0,4	14
Myntbälte	100 mynt	—	14
Penningpung	50 mynt	0,2	12
Ryggsäck	20 l	1	37
	40 l	1,5	43
Skinnlägel	2 l	0,5	13
Säck	50 l	0,5	12
	100 l	1	14
Tennplunta	1 dos	—	12
	5 doser	0,5	15
	10 doser	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
Vattenskinn	1 l	0,25	2
	2 l	0,5	3
	5 l	1,25	4
	10 l	2,5	8
	20 l	5	16

Tabell 7-12: Äventyrarutrustning

Äventyrarutrustning	Spec.	Vikt (kg)	Pris (sm)
Bandage (10 första hjälpen)		0,1	8
Bestick ¹	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
Dyrkar (10st)	Små lås	0,25	21
	Stora lås	0,5	28
Fackla	1 h	0,5	3
Filt	Tyg	1	17
	Ylle	1,5	22
Fiskekrok och lina		—	2
Fiskekrokar (10 st)		—	5
Fiskelina (10 m)		—	4
Fiskenät (5 × 5 m)		0,5	16
Flinta och stål		—	9
Fäll (päls)		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
	4 l	2,5	31

Äventyrarutrustning (forts.)	Spec.	Vikt (kg)	Pris (sm)
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.



Tabell 7-13: Hästar och dragdjur

Hästar och dragdjur	Spec.	Pris (sm)
Draghund		150
Dragele		20
Foder	Per dag	3
Häst	Liten	500
	Medel	600
	Stor	700
Mula		360
Sadel		70
Sadelväskor	20 liter	50
	30 liter	60
	40 liter	70
Seldon		65
Åsna		350
Tränat djur	Duglig	×1,5
	Utmärkt	×2
	Mästerlig	×3

Tabell 7-14: Fortskaffningsmedel

Fortscaffningsmedel	Spec.	Pris (sm)
Hundsläde	2 sittplatser	200
	4 sittplatser	250
Kanot	3 platser	125
	5 platser	185
Kärra (2 hjul), 2 sittplatser	2 m ² flak	220
	3 m ² flak	320
	4 m ² flak	410
Kärra (4 hjul), 2 sittplatser	3 m ² flak	410
	4 m ² flak	520
	6 m ² flak	630
Roddbat	Liten, 3 m ²	200
	Medel, 4 m ²	250
	Stor, 5 m ²	300
	4 sittplatser	350
Vagn (2 hjul)/liten släde, utan tak	2 sittplatser	250
	4 sittplatser	300
Vagn (4 hjul)/stor släde, utan tak	2 sittplatser	275
	4 sittplatser	325
	6 sittplatser	350
Vagn (2 hjul)/liten släde, med tak	2 sittplatser	300
	4 sittplatser	400
Vagn (4 hjul)/stor släde, med tak	2 sittplatser	350
	4 sittplatser	450
	6 sittplatser	550

Tabell 7-15: Mat och dryck

Mat och dryck	Spec.	Vikt (kg)	Pris (sm)
Sprit	1 l	1	14
Bröd, limpa		1	5
Cider	1 l	1	8
Köttstycke		0,5	30
Mjöd	1 l	1	7
Mjölk	1 l	1	4
Must	1 l	1	7
Ost		1	13
Plommon		1	7
Potatis		1	4
Päron		1	6
Skorpor		0,5	8
Svagdricka	1 l	1	7
Torkat kött		0,5	25
Torkad frukt		0,5	18
Paj	Kött	1	28
	Grönsaker	1	24
Vin	1 l	1	12
Äpplen		1	7
Öl	1 l	1	7
Skick på mat och dryck	Dåligt		×0,5
	Dugligt		×1
	Fint		×2

Tabell 7-16: Inkvartering

Inkvartering	Spec.	Pris (sm)
Dubbelrum		10
Enkelrum		7
Höskullen		3
Plats i vagn (per mil)		2
Skeppsresa (per mil)	Utan hytt	4
	Med hytt	7
	Inkl. mat	×3
Sovsal		5
Stallplats (per dag)		3
Skick på inkvartering	Dåligt	×0,75
	Normalt	×1
	Fint	×2
	Mycket fint	×3

SPELLEDARENS ROLL OCH UPPGIFT

SPELLEDARENS FUNKTION I ett rollspel är att vara den allsmäktige. När spelarna styr sina rollpersoner mot outforskade länder och mystiska platser är det spelledaren som bestämmer vad det är som rollpersonerna stöter på längs resan och när de väl kommer fram till målet. Det faller även på spelledarens roll att gestalta och rollspela de personer och varelser som rollpersonerna stöter på längs vägen. Dessa gestalter kan vara allt från en vilsen gammal man som önskar rollpersonernas hjälp till kungen av ett rike som just blivit bestulen på sitt magiska svärd. Det faller även på spelledaren att rollspela den tjuv som just stulit kungens magiska svärd eller den rövare som rövat bort den gamle och vilsne mannens mula. Det är dock inte bara personer som spelledaren måste rollspela. Han får även ge sig i kast med att rollspela drakar, magiska varelser och ondsinta troll, såväl som gudar och demoner.

En spelledare måste därför alltid vara beredd på att få gestalta en person eller varelse som rollpersonerna stöter på eller beskriva en plats som rollpersonerna just färdats till. Är man nybörjare på att vara spelledare är det att rekommendera att ta hjälp från redan skrivna äventyr, där de flesta situationerna, personerna och varelserna som rollpersonerna kan tänkas uppleva eller möta redan står skrivna. Allt eftersom man som spelledare lär sig bemästra de olika händelserna i ett äventyr kommer man snart på att det inte alls är så svårt att spelleda som det kan tyckas i början. Snart rollspelar man drakar, demoner och vilsna dvärgar utan några problem och beskriver de magiska platser som spelarnas rollpersoner stöter på med så stor fantasi och detaljrikedom att platsen nästan målas upp inför spelarnas ögon.

Färdigskrivna äventyr

De färdigskrivna äventyren innehåller för det mesta all väsentlig information som en spelledare behöver veta för att spelleda äventyret. Givetvis kan inte alla situationer som kan uppstå i ett rollspel stå med utan här gäller det för spelledaren att använda sig av sin egen fantasi och beskriva samt spelleda de händelser som rollpersonerna har sökt sig till. Förutom de äventyr som släppts till *Drakar och Demoner 6* i bokform av Riotminds så finns det en uppsjö av äventyr av varierande kvalitet att söka efter ute på Internet. På Riotminds hemsida, www.riotminds.com, finns det även några mindre äventyr att ladda hem, som kan vara bra för nybörjaren i rollspelsammanhang.

Det färdigskrivna äventyret kan ses som ett manus där en bakgrundshistoria ligger till grunden för ett äventyr. På något sätt förs spelarnas rollpersoner in i bilden som frivilliga eller ofrivilliga hjältar vilka ska lösa mysterier eller de problem som bakgrundshistorien tar upp. Ofta beskrivs ett äventyr i kronologisk ordning, det vill säga det som står

först i boken beskrivs och händer först i äventyret och det som står sist händer sist. Ibland kan det dock vara så att rollpersonerna väljer att gå till en plats som står beskriven lite längre bak i äventyret. Låt dem göra det, oavsett vad de missar genom att gå dit först. De kan ju trots allt välja att gå tillbaka till de händelser som står beskrivna innan detta, vid ett senare tillfälle.

Det tacksamma med de färdigskrivna äventyren är att alla händelser av vikt för äventyret står beskrivna mer eller mindre detaljerat. En beskriven händelse kan vara allt från beskrivningen av en plats som rollpersonerna besöker till en person eller varelse som rollpersonerna stöter på. De beskrivna händelserna berättar hur spelledaren ska bemöta rollpersonernas handlingar och vad som händer då de agerar på ett visst sätt. De stora händelserna ges mer utrymme och beskrivs mer detaljerat än vad som görs för mindre betydelsefulla händelser.

Hur man konstruerar ett eget äventyr står beskrivet lite längre bak i detta kapitel.

Att spelleda

Spelleadarens roll är som tidigare nämnt att rollspela en hel världss personligheter och varelser. Han ska också kunna beskriva alla de platser som finns runt om i världen. Som om detta inte vore nog bör spelledaren även kunna eller känna till de regler som finns med i regelboken. För att få spelet att fungera måste spelledaren snabbt kunna konstruera egna regler om det uppstår situationer som inte omnämns i regelboken. Spelleadaren får ibland fantisera ihop händelser och hinder som äventyret inte beskriver, därför att rollpersonerna gjort något oväntat eller något som inte står med i äventyret. I ett rollspel finns det ingenting som heter »så där kan du inte göra, det står varken i reglerna eller i äventyret!«. Har en spelare sagt vad hans rollperson ska göra, då gör rollpersonen det. Finns det inte någon regel för det han ska göra får spelledaren konstruera en regel för det med hjälp av fantasi, sunt förnuft och med utgångspunkt från det som redan finns skrivet i reglerna.

Spelets möjligheter begränsas bara av er fantasi. Vill rollpersonen söka upp en person som inte beskrivs någonstans i ett äventyr får spelledaren som tidigare nämnts helt enkelt hitta på personen. Tar sig rollpersonerna till en stad som inte beskrivs, ja, då får spelledaren konstruera staden, i sin fantasi. Spelets möjligheter begränsas, återigen, endast av er fantasi.

Det finns givetvis lika många olika sätt att agera spelledare som det finns spelledare. En del tycker att det är viktigt att rollpersonerna är vid liv och tillåter dem i stort sett att göra vad som helst utan att deras handlingar får några större

konsekvenser. Andra spelare tycker det är roligt med stora skatter och fullkomligt överöser rollpersonerna med magiska föremål och andra godbitar. Erfarna spelare burkar ofta tillämpa metoden »handling ger konsekvens« eller »orsak och verkan«, där rollpersonernas handlingar får en direkt eller indirekt konsekvens som antingen är förutbestämd eller som spelaren bedömer som mest trolig utifrån handlingen som genomförts. Balans är dock nyckelordet för alla spelare. Balans mellan faror och belöningar, mellan skatter och monster. Kort sagt, balans i hur hela äventyret är uppbyggt. Ett äventyr med enbart strider är sällan kul. Det är heller inte särskilt roligt att bara gå omkring i en skog utan att det händer något där. Det är därför viktigt att spelaren hittar rätt balans och svårighetsgrad på äventyren som han spelar. Dör rollpersonerna gång på gång är det inte säkert att det enbart beror på att dom har handlat fel och att döden är konsekvensen för detta. Det kan lika gärna bero på att äventyret var för svårt eller spelaren hade skapat en omöjlig uppgift för rollpersonerna att lösa. Återigen, balans bör vara nyckelordet för ett bra äventyr eller kampanj.

Tips till Spelaren

Du kan eller behöver inte lära dig alla regler på en gång. Använd regelboken om du känner dig osäker och om du tycker att det behövs. I situationer som inte är särskilt viktiga, kan du lika gärna improvisera. Var ärlig och eftersträva opartiskhet. Använd reglerna som ett hjälpmedel och inte för att straffa någon. Konstruera egna regler där grundreglerna inte räcker till.

Förbered äventyret

Läs igenom äventyret noga och se till att alla frågetecken rätas ut och att du har en uppfattning om de flesta situationerna som kan uppstå. Ett väl förberett spelmöte blir nästan automatiskt ett bra spelmöte.

Eftersträva spelbalans

Låt svårigheterna och spelarnas skicklighet väga jämt. Beskriv händelser snabbt och med inlevelse. Är rollpersonerna till exempel jagade av ett gäng troll som skjuter efter dem behöver du inte räkna ut modifikationer och slå en tärning för varje skott som trollen skjuter. Det skulle ta alldeles för lång tid och förstöra en del av stämningen. Du kan istället beskriva hur bågsträngarna smattrar bakom rollpersonerna, hur pilarna viner och gnistorna yr när de träffar grottgångens väggar. Du kan slå några dolda tärningar så att spelarna tror att du verkligen slog om trollen träffade eller inte.

Har spelarnas rollpersoner hemligheter för varandra. Hemligheter kan diskuteras i enrum med dig eller berörda spelare eller genom att skicka lappar till varandra.

Spela SLP efter vad de vet, inte efter vad du vet

När en rollperson sover, är medvetslös eller död kan du skicka ut den spelare vars rollperson för tillfället står utanför spelet från spelrummet om du vill. Detta för att undvika att spelaren säger saker eller får veta sådant som rollpersonen inte kan höra, se eller påverka. Samma sak kan du göra om spelarna delar upp sig i grupper. Då kan du spela en grupp

i taget. På så sätt vet inte det ena spelgänget vad de andra har gjort och vilka faror de mött.

Slå tärningarna dolt

Du bör innan ett äventyr sätter igång ta reda på och teckna ned vilka värden dina spelares rollpersoner har i de grundegenskaper som kan komma att ha betydelse för äventyrets fortgång. Detta gäller kanske framför allt grundegenskapen PER, vilken används för att se om en person upptäcker något med hjälp av smak, lukt, syn eller hörsel. Du bör även skriva ned rollpersonernas FV i de färdigheter vars användande inte alltid medför att en rollperson vet om han har lyckats eller inte. Detta gäller färdigheter som till exempel Gömma sig, Smyga/Dold förflyttning och Finna dolda ting. Du bör slå alla tärningsslag som har med dessa färdigheter och grundegenskaper att göra dolda. Spelarna vet inte om de lyckas med dessa förrän ett resultat uppstår. Slår du eller spelarna dessa färdighetsslag öppna får spelarna veta om de eller andra har lyckats eller misslyckats med färdighetsslaget. Du kan också slå tärningar när det heller inte behövs, till exempel om en rollperson genomsöker ett rum där det inte finns något (detta vet ju givetvis bara du om). Slår du ett färdighetsslag för Finna dolda ting trots att det inte finns något i rummet, vet inte spelaren om hans rollperson har missat något eller inte. Går spelarna genom en mörk korridor och förväntar sig ett bakhåll kan du jonglera lite med tärningarna eller låtsas kontrollera ett par tabeller. Detta kan få spelarna att tro att något håller på att hända. En annan orsak till att slå dolda tärningsslag är att du kan ändra resultatet om det inte passar in i din tänkta handling och händelse.

Undvik tärningsslag

I vissa situationer kan du undvika en INT-kontroll eller ett slag på färdigheten Retorik och låta spelarna själva lösa problemet genom att tala sig ur situationen. Spelarnas eget skarpsinne och egen snabbtänktighet ersätter då deras rollpersoners. Om du märker brister i spelarnas skarpsinne kan du slå ett färdighetsslag i alla fall. Rollpersonerna är ju faktiskt bättre än sina spelare i många avseenden, vilket ska kunna avspeglas i rollspelet, liksom motsatsen.

Tillåt spelarna att rita kartor

I krångliga situationer kan SL hjälpa till med att rita upp en svårbegriplig geometrisk figur eller några husplaceringar. Normalt bör du dock inte rita kartor åt spelarna. Ritar spelarna sina egna kartor stimulerar man också att kartor inte blir exakta, precis som i verkligheten. Kartritning är intressant när rollpersonerna befinner sig i ett slott eller i en labyrint. Med kartans hjälp kan de eventuellt hitta ut igen. Det kan också vara intressant med enkla utomhuskartor över städer och landskap.

Att rollspela en spelardperson (SLP)

En viktig del i världen är dess befolkning. Spelaren kontrollerar all befolkning förutom rollpersonerna. Det är viktigt att man ger liv åt sina personer genom förvrängda röster och ingående beskrivningar, åtminstone åt äventyrets nyckelfigurer. Detta ger en atmosfär åt spelet och uppmunt-



rar spelarna till att själva rollspela sina figurer. När du rollspelar dina SLP kan det likna en form av teater. Du både pratar och agerar som din SLP skulle ha gjort om han hade varit verklig. Låt personen bete sig som om han vore en verklig levande varelse. En SLP har också tankar, känslor och mål, precis som rollpersonerna. Genom att bara förvränga din röst och gestikulera med armar och händer förstärks känslan för spelarna av att de talar till en annan personlighet och inte till dig som spelledare.

Spelandan

I *Drakar och Demoner* råder en alldeles speciell stämning. Det är fantasy. Det är spelarna som är hjältar. Det är dom som har råkat ut för de mest fantastiska händelserna och tvingas konfrontera de allra hemskaste av motståndare. Börjar man gräva ner sig för djupt i det vardagliga och huruvida rollpersonerna blir förkylda när de vadat över en bäck blir det lätt tråkigt. Spelarna måste inte nödvändigtvis tala om exakt vilka tidpunkter de lämnar sitt världshus för att äta. Du behöver inte låta deras riddjur få sin förflyttningsförmåga minskad bara för att de glömt bort att tala om att de faktiskt lät hästen bli omskodd innan de lämnade världshuset. Sådana företeelser sköter ofta sig självt och behöver inte påminnas. Tänk stort och heroiskt, om detaljerna inte krävs för äventyrets lösning eller för rollpersonernas överlevnad behövs det heller inte alltid tas upp. Det vore ju till exempel både tråkigt och ganska ointressant att behöva beskriva en rollpersons toalettbesök. Men om toalettbesöket skulle visa sig viktigt på grund av att rollpersonen där hör eller uppträcker något som för äventyret vidare är det med ens mycket viktigt och intressant.

Kom framför allt ihåg att anpassa spelet efter alla deltagare. Det är ni tillsammans som ska ha kul och det gynnar ingen om alla trycker att det är tråkigt. När ni spelar rollspel gör ni det tillsammans och alla hjälps åt för att nå målen. När ni tillsammans låter er fantasi flöda kan ni skapa en berättelse som blir mycket spännande, därför att ingen vet i förväg vad som kommer att hända.

Att konstruera egna äventyr

Det är lätt att konstruera egna äventyr, bara man följer någon sorts mall. Många spelledare föredrar dock att konstruera sina äventyr på sitt eget sätt. Här är ett förslag.

Tänk dig själv en film eller en bok där början inleds med en kortare resumé om vad som har hänt, där man som åskådare övergripigt får känna både hjältar och skurkar. Allt eftersom tiden går i filmen eller ju längre in i boken man kommer fylls historien ut av flertalet händelser som alla för handlingen framåt. Hjälten i filmen eller boken möter ofta en mängd faror och mysterier som han måste lösa för att tillslut nå den sista och avgörande faran eller mysteriet. Farorna, hindren och mysterierna är alla till för att skapa en stämning som hela tiden ska stiga för att till slut explodera i en slutscen där hjälten ställs inför den slutgiltiga faran, hindret eller mysteriet som kommer att avsluta hela filmens eller bokens handling.

På samma sätt som en film eller en bok är uppbyggd ska ett äventyr vara. Först ska spelarna få en övergripande uppfattning om den vad som hänt, sedan ska de uppleva och genomföra ett antal händelser som för både handling och äventyr framåt för att till sist stå inför det huvudsakliga målet för hela äventyret.

Nedan följer ett antal punkter som man kan ha i åtanke då man konstruerar ett äventyr. Allt som hör till ett äventyr bör tecknas ned och eventuellt kompletteras med kartor. Man bör därför skriva några rader kring varje av dessa rubriker samt fylla ut med speltekniska fakta för spelledarepersoner med mera.

Idé

Först ska man ha en idé till ett äventyr. Äventyrsidén måste passa in i en miljö och bör hålla samma stil som den värld där rollspelet utspelar sig i, det vill säga Trudvang. Stilen i *Drakar och Demoner* och Trudvang har vissa hållpunkter som bör ingå i ett äventyr, det ska vara fantasifullt, djupa skogar, mycket heroiskt, mycket mystik kring monster och magi, spänning kring strider, förtvivlan när allt hopp är ute och motsvarande glädjeskutt när man finner den oväntade räddningen. Idéer till äventyr kan hämtas från filmer, böcker, serier, bilder, vår egen historia med mera. När spelledaren väl fått en idé kan han sätta igång att konstruera ett äventyr.

Intrigen – motsättningen

De grundläggande motsättningarna i äventyret beskrivs under rubriken intrigen. Det är intrigen som är orsaken till ett äventyr, och det är utgången av intrigen som rollpersonerna försöker påverka. Huruvida de kommer att lyckas får man se under spelets gång. En intrig består av ett antal faktorer som har hänt, till exempel tjuven som stulit det magiska svärdet eller gåtan om skogen som alltid hade vinter. Det är intrigen som för rollpersonerna fram till en höjdpunkt som i slutändan leder till att äventyrarna kan återgälda det magiska svärdet eller lösa gåtan om varför skogen ständigt hade vinter.

Höjdpunkt

När intrigen är fastställd kan sl. börja konstruera äventyrets höjdpunkt. En höjdpunkt är där det stora avgörandet för äventyret sker. Ofta brukar höjdpunkten vara i form av en slutstrid på den plats som rollpersonerna under äventyrets gång söker sig till genom ledrådar och mindre händelser. Det är bra att börja konstruera höjdpunkten direkt efter att ha fastställt intrigen, eftersom hela äventyret, ska bygga kring just höjdpunkten. Höjdpunkten kan till exempel vara då rollpersonerna lyckats fastställa vem det var som stal det magiska svärdet och nu konfronterar honom eller lyckats lösa gåtan om varför skogen ständigt var satt i vinter och nu kommit till den plats där de kan skingra förbannelsen som ligger över skogen.

Hinder

Höjdpunkten är det största hindret i ett äventyr. Men för att det ska bli ett intressant och varierande äventyr måste det finnas fler mer eller mindre olägenheter för rollperso-

nera att övervinna. Det är dessa hinder som kommer att ge rollpersonerna ledtrådar som tillslut kommer att föra dem till äventyrets höjdpunkt. Det kan till exempel röra sig om lönnmördare som tjuven med det stulna svärdet sänt ut för att oskadliggöra sina förföljare. När rollpersonerna stöter på dessa kan de få information om vem tjuven var och var han kan befinna sig. Hindret kan även leda till ett annat hinder som i sin tur leder till ytterligare ett. När spelarna till slut löst ett antal hinder har de genom dessa fått tillräckligt med information och förståelse för att ta sig an det slutgiltiga hindret och äventyrets höjdpunkt.

Slumpmässiga möten

Under en resa möter man normalt andra personer eller varelser och råkar ut för oväntade händelser. Dessa slumpmässiga möten har aldrig något med själva intrigen att göra utan används för att fylla ut äventyret. Vad dessa möten kan bestå av får *sl* själv avgöra. Kanske genom att på förhand skapa en tabell med olika möten och händelser. Givetvis måste *sl* anpassa sig efter miljön. I en stad möter man hela tiden personer, men det är bara de möten som är farliga eller intressanta för rollpersonerna som behöver noteras. Anmärkningsvärda möten i en stad kan till exempel vara en tjuv som vill åt rollpersonernas ägodelar, busar som vill klä upp dem eller hirdmän som ställer obekväma frågor och kräver att de lämnar sina vapen vid stadens portar.

Andra möten kan vara att rollpersonerna hamnar mitt i händelser som rån, mord eller liknande. I slump Tabellen kan gärna *sl* plocka med de *slp* som förekommer i äventyret. *sl* behöver knappast använda alla slumpmässiga möten och händelser i ett äventyr. Han kan använda dem som passar in med stämningen och händelseförloppet. Resten kan han strunta i och använda vid ett annat tillfälle.

Skapa SLP

De personer och varelser som ska uppträda i äventyret måste beskrivas. Beskrivningarna kan vara mer eller mindre utförliga beroende av hur framstående karaktärerna är. Man behöver inte göra några närmare beskrivningar av vakter, barägare, handelsmän och troll som ändå bara kommer att uppträda i betydelselösa händelser och möten under äventyrets gång. Däremot bör han ha en mer detaljerad beskrivning av äventyrets intrigmakare som till exempel en historia som berättar varför tjuven gjorde som han gjorde när han stal det magiska svärdet och även beskriva tjuvens speltekniska värden, det vill säga grundegenskaper, färdigheter och utrustning.

Många *sl* kan bli lite stötta när en *slp* som de jobbat med under tre månader huggs ihjäl av rollpersonerna så fort han visar sig. Det är därför bara viktiga *slp* som besitter intressant information eller kan tänkas slå följe med rollpersonerna som behöver beskrivas lika utförligt som en rollperson. Skulle en sådan person dödas så fort han visar sig för rollpersonerna kan det ofta bero på *sl* själv. *sl* kan dock alltid ta till vissa åtgärder för att motarbeta sådana situationer.

Kartor

Det behövs kartor över de områden där äventyret utspelar sig. Kartorna kan ritas på vanligt rutat papper, där varje

ruta på en inomhuskarta kan motsvara ett visst antal meter. Utomhuskartor kan vara mer omfattande, men ett större område än det som äventyret utspelar sig på är knappast intressant. Kartorna tillhör spelledarens hemliga papper och det är bara *sl* som har tillgång till dem.

Knyt ihop säcken

När äventyrets alla ingredienser är beskrivna och nedtecknade gäller det att finslipa alla detaljer och se om det är något som kan uppfattas på ett felaktigt sätt. Vad händer till exempel om lönnmördarna inte hinner säga vem det var som sände dem innan de dödas av rollpersonerna. Ha därför alltid en reservhändelse som ger samma information, till exempel genom att låta rollpersonerna hitta en lapp i en dold ficka på en av lönnmördarnas jacka. Gå sedan igenom äventyret så att du har alla bitar på plats och färskt i minnet. Knyt sedan ihop hela äventyrssäcken och låt dina spelare uppleva äventyret.

Kampanjer

Säger man att ett äventyr kan jämföras med en film eller en bok, kan man också säga att en kampanj utgörs av en trilogi av filmer eller böcker som alla utspelar sig i samma miljö och med samma bakgrund, med samma huvudpersoner och statister. En kampanj är en lång följd av mer eller mindre sammanhängande äventyr som utspelar sig i en och samma värld. Kampanjen kännetecknas ofta av ett genomgående tema och egentligen skulle man kunna kalla den för ett långt äventyr. Den stora finessen med en kampanj i motsats till enstaka lösryckta äventyr är att möjligheterna blir oändligt många fler. Framför allt ökar spelledarpersonernas roll och spelledaren får möjlighet att rollspela dessa *slp* i en större utsträckning. I och med att kampanjen utspelar sig under en lång tidsrymd, både i spelet och i verkligheten, har spelledarpersonerna större möjlighet att dyka upp flera gånger.

Liv efter döden

Dör en rollperson mitt under ett äventyr kan *sl* omedelbart låta honom skapa en ny rollperson. Under tiden fortsätter äventyret med de kvarvarande rollpersonerna. *sl* kan sedan lätt finna en lämplig situation där den nyskapta rollpersonen kan föras in i spelet och möta de andra äventyrarna. Det är givetvis inte tillåtet att testamentera sin rollpersons egendom till sin nästa rollperson. Föregångaren lär ju knappast känna sin efterträdare (däremot kan ju hans kamrater förvalta hans utrustning tills den får någon användning).

Regeltolkningar

Sl är spelets domare. Det är han som avgör vilka regler som ska användas. Spelarna får gärna framföra synpunkter under spelets gång, men de ska komma ihåg att det är *sl* som bestämmer. Dock är det att rekommendera att man gör upp i förhand om vilka regler som ska gälla och inte. *sl* är skyldig att vara konsekvent. Har han bestämt sig för att en regel ska användas måste han göra det till dess att han i samråd med spelarna väljer att ändra regel.

Äventyrspoäng

I ett rollspel bör rollpersonerna ha ett mål som motiverar dem att ge sig ut på hisnande äventyr där deras liv står på spel. Det enklaste motivet brukar vara att bli rik. Därför kan *sl* låta någon betala rollpersonerna för att utföra en uppgift. I längden blir det dock tråkigt för spelarna att bara äventyra för att få pengar, varför det kan vara roligare att rollspela med lite mer komplicerade målsättningar, vilken närmare kan beskrivas i rollpersonernas bakgrundsinformation. Finns det inte någon morot stannar äventyrandet lätt upp. *Sl* måste dock tänka på att belöningarna inte får vara för väl tilltagna. Äventyren ska absolut inte vimla av guldmynt och magiska föremål, men det får samtidigt inte vara för lite av det heller. Även här måste det råda en viss balans. En belöning behöver inte alltid vara pengar och magiska föremål, det kan lika gärna vara att rollpersonerna faktiskt kommer levande ut ur den där skogen som var så mörk och hemsk. Eller att de lär känna någon viktig person som ger dem ytterligare status. En annan belöning kan helt enkelt vara att rollpersonerna blir bättre på sina färdigheter. Detta blir dom genom att omvandla äventyrspoäng (ÅP) till färdighetsvärden. Äventyrspoängen får en rollperson efter varje äventyr eller uppdrag. ÅP delas ut av spelledaren och det är också han som ytterst bestämmer hur många ÅP varje rollperson ska få. Äventyrspoäng är således ett antal poäng som rollpersonerna får av spelledaren för att de har lyckats med en uppgift inom ramen för sitt yrke och sin personlighet. I *Drakar och Demoner* har alla äventyr ett visst antal äventyrspoäng som de är värda. Det är inte de små detaljerna som är avgörande, utan hur en grupp spelare löser uppgiften eller äventyret som helhet. När en *sl* skapar ett eget äventyr bör han sätta upp olika mål som han tycker att spelarna ska nå med äventyret. Dessa mål ska han sedan väga in i bedömningen när han bestämmer hur många äventyrspoäng som han tycker äventyret är värt. Först ef-

ter det att spelarna har uppnått dessa mål (efter äventyret slut) får de ta del av äventyrspoängen. Dessutom kan givetvis *sl* sätta upp ett grundvärde som han sedan adderar till eller drar bort ifrån, beroende på hur väl spelarna utfört äventyret.

Hur bra spelarna spelar sina olika rollpersoners personligheter och hur de utnyttjar sina färdigheter bör ha stor betydelse för hur många ÅP de slutligen får. Även om det är sällsynt (och *sl* bör vara restriktiv med det), kan *sl* välja att dela ut spontana äventyrspoäng. Dessa får enskilda spelare eller hela gruppen om de lyckas utföra något extra bra eller hittar på en lösning på ett problem som verkar helt omöjlig att klara av. Sådana poäng adderas till den slutliga äventyrspoängen efter äventyret slut eller vid en tidpunkt då rollpersonerna kan vila upp sig under en tid och reflektera över det som har hänt. Hos alla äventyr som är officiella står det klart och tydligt hur många ÅP varje äventyr är värt och hur en *sl* ska bedöma de olika spelarnas insatser. Men vad som är rimligt bestäms främst av *sl*. Tänk också på att antalet spelare som spelar äventyren både drar upp och ner svårighetsgraden på äventyret. Ett tips till *sl* är att i förväg bestämma ungefär hur många rollpersoner och vilka *fv* de bör ha på sina kärnfärdigheter för att spela äventyret. Ändras dessa drastiskt, till exempel rollpersonerna blir färre men klarar ändå äventyret, eller de blir fler och betydligt bättre bör spelledaren tänka på detta när han delar ut ÅP. Riktvärden för att dela ut äventyrspoäng ligger mellan 20–30 ÅP per person för de enklaste äventyren och upp till 100–300 ÅP per person för de svåraste. Ytterst är det dock upp till spelledaren att avgöra hur många ÅP han skall ge spelarna för sina insatser.

För varannan ÅP som rollpersonen erhåller får han 1 *fp* att fördela ut på sina färdigheter. Regler för kostnader fungerar som vanligt, men tänk på att ÅP även kan användas för andra saker än att bara höja sina färdigheter, till exempel att höja sina grundegenskaper (se ovan).

STRID

Han drog sitt dräpsvärd | stridsskarpt och bitande | det han bar på brynjan. | Dräpte sin fiende | fräcke folkplågarn | fjällig och hätsk | Föll för hans dädkraft | huggsvärdet satt | i huvudet på det långsmala vidundret | Blodshärdat vapen | det tarvades kallblodigt manvett | medfött hos honom

UR KVÄDET »PWYNND LÅNGORMSDRÄPE«
AV TORULF DÅDSJUNGAREN.

TRUDVANG ÄR I många avseenden en primitiv värld och farnorna är många. Ofta blir det nödvändigt för rollpersonerna att slåss för sina liv. I strid är det särskilt bra att använda sig av en golvplan och markörer eller tennfigurer. Dessa är inte nödvändiga, det går att utföra en strid utan några hjälpmedel, men det gör det lättare att se hur striden ser ut och man undviker missförstånd.

Strid med Totala KP

I en strid där spelledaren har många SLP att kontrollera är det ganska krävande att använda skadesystemet som innefattar KP för alla kroppsdelar (TKP). SL bör vid dessa tillfällen använda sig av skadesystemet där endast en varelses Totala KP används (TKP-Sys).

Stridsrundan

En strid är ett kaos av händelser som kan vara svåra att kontrollera. För att skapa ordning under en strid eller vid någon annan viktig händelse måste händelseförloppet regleras. Striden eller situationen delas därför upp i enheter, så kallade stridsrundor (SR) vilka varar cirka 10 sekunder. Stridsrundan är i sin tur uppdelad i ett antal segment, se *Initiativ och segment* nedan.

Under en SR kan de stridande utföra olika handlingar i en bestämd turordning. Stridsrundan inleds alltid med att alla inblandade slår ett initiativslag till vilket deras olika initiativmodifikationer läggs till eller dras bort, se *Initiativmodifikationer* nedan. Den som har bäst initiativ (lägst segment) börjar med att bestämma vad han vill göra. Väljer han att attackera har motståndaren rätt att parera attacken, detta kan han bestämma sig för först efter det att han vet om attacken träffar eller inte. När den med lägst initiativ är klar med alla sina handlingar går turordningen vidare till den som hade näst bäst initiativ. En stridsrunda är slut när alla inblandade gjort av med sina handlingar eller valt att avstå att göra något.

Initiativ och segment

Initiativet avgör i vilken turordning de som är inblandade i en strid eller annan situation utför sina handlingar. Varje stridsrunda börjar med att alla inblandade slår 1110 (ett så

kallade initiativslag). Därefter lägger man till eller drar ifrån modifikationer för vapen, rustningar eller andra föremål och omständigheter som har betydelse för initiativet. Resultatet av detta visar i vilket segment personen får utföra sin eller sina handlingar.

Den som får lägst resultat (segment) utför sin eller sina handlingar först. Därefter får den som har näst lägst segment utföra sin eller sina handlingar och så vidare till dess att alla har utfört sina handlingar. För två personer utföra sina handlingar på samma segment utför de dessa samtidigt. SL slår initiativ för spelledarpersoner.

Initiativmodifikation (IM)

Det är framförallt tre saker som modifierar initiativet: vilken SM1 en personen har, vilken rustning han bär och vilket vapen han attackerar med. Modifikationer för SM1 anges under *Initiativmodifikation* (s. 15) och modifikationer för vapen och rustningar i kapitlet *Utrustning* (s. 149 resp. 161).

Initiativmodifikation kan även erhållas som resultat av trötthet, stress, drogpåverkan, skador eller andra reaktionsnedsättande faktorer. Vilka dessa faktorer är och när de kan påverka ett initiativ är upp till SL att avgöra.

Att ändra sitt initiativ

En person eller varelse som av någon anledning vill tidigare lägga eller senarelägga sitt initiativ kan göra detta genom att erhålla en minusmodifikation på handlingen som han vill utföra. Det går dock högst att tidigare lägga sitt initiativ tre steg på grund av den svåra omställningen. Däremot går det att senarelägga initiativet i princip hur många steg som helst.

Eftersom det är betydligt svårare att göra något innan man är riktigt redo för själva handlingen erhåller en person eller varelse -5 på sina handlingars FV, för varje segment tidigare än det han hamnade 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 under händelseförloppet, en person eller varelse väljer att flytta sitt initiativ erhåller han -1 på sina handlingars FV.

Exempel: En person med SM1 12 vill tidigare lägga sitt initiativ, vilket hamnade på segment 9, med ett steg så att han i stället kan utföra sina handlingar i segment 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 segment 11 erhåller han en minusmodifikation på -2 då han ska utföra sina handlingar.

Gruppinitiativ

Det händer ibland att spelledaren behöver skicka fram en större mängd SLP för att möta rollpersonerna. För att för-

enkla för både spelledaren och för de som spelar finns alternativet att slå initiativ för en hel grupp. Spelledaren slår då ett initiativslag som gäller för hela sin grupp av SLP, vilka då handlar samtidigt under samma segment.

Gör så här

Först i stridsrundan ska alla som vill delta i situationen bestämma sitt initiativ. Slå 1T10 och lägg till eller dra bort eventuella initiativmodifikationer.

Ändra sitt initiativ: En person som vill tidigarelägga eller senarelägga sitt initiativ kan göra detta genom att erhålla en minusmodifikation på handlingen som han vill utföra. Det går högst att tidigarelägga sitt initiativ tre steg på grund av den svåra omställningen, däremot så går det att senarelägga initiativet i princip hur många steg som helst.

Handlingar under en stridsrunda

SI börjar räkna från ett och fortsätter uppåt till dess att alla har fått utföra sin eller sina handlingar. Den rollperson eller varelse med lägst segment börjar, den med näst lägst segment kommer sedan, och så vidare. Under en SR kan en rollperson eller varelse utföra någon eller några av de handlingar som beskrivs nedan. En rollperson eller varelse börjar utföra sin eller sina handlingar när dess segment i turordningen är nådd.

Reglerna kan inte täcka alla tänkbara händelser och SI måste därför vara beredd att själv fatta beslut om exakt vad som händer och hur väl och hur snabbt en person kan utföra en viss handling. SI bestämmer vad SLP ska göra, helst utan att låta sig påverkas av vad spelarna gör. Alla kan välja mellan att utföra någon av följande handlingar.

Lägga en besvärjelse: Under denna handling koncentrerar besvärjaren sig så mycket att han inte kan utföra någonting annat under hela stridsrundan. Besvärjaren börjar mana fram magin när dennes segment är nådd och utför sedan besvärjelsekonsten fram till dess att besvärjelsen är frammanad. Beroende av vilken besvärjelse det är som frammanas tar detta olika lång tid. Under varje besvärjelse finns en rubrik som heter »initiativ«, vilken berättar hur många segment besvärjelsen tar att mana fram. Vissa besvärjelser har en rubrik som heter »tid«, dessa besvärjelser är ritualer och kan inte frammanas under en SR.

Eftersom besvärjaren är fullt uppe i sitt besvärjande kan han inte utföra några andra handlingar. Skulle en besvärjare bli störd under sin frammaning finns det risk att besvärjelsen går förlorad (se *Att bli störd under frammanandet*, s. 74). Det finns dock vissa varelser som kan utnyttja både magi och naturliga attacker i en och samma stridsrunda. Detta står i sådana fall angivet under respektive varelse.

Aktivera en bön: Under denna handling koncentrerar sig böneläggaren sig så mycket att han inte kan utföra någonting annat under hela stridsrundan. Böneläggaren börjar kalla på sin gudomliga kraft när dennes segment är nådd och citerar sedan bönen fram till dess att bönens effekt träder i kraft. Beroende av hur mäktig bönen är tar det olika lång tid att citera en bön. Till initiativslaget adderas den effektgrad (kunskapsnivå) som bönen läggs på. För varje effektgrad läggs initiativmodifikationen +1 till böneläggarens segment. En första nivåns bön (kunskapsnivån begynnande kunskaper) har 1M +1 och tar därför 1 segment att utföra, den andra

nivån (kunskapsnivån goda kunskaper) har 1M +2 och tar därför 2 segment att utföra och så vidare.

Aktivera en runa eller förmåga: Under denna handling kan en runa eller förmåga aktiveras. Till skillnad från böner och besvärjelser aktiveras en runa eller förmåga under det segment som bäraren av runan eller förmågan hamnade på. Den som aktiverar en runa eller förmåga behöver inte avbryta sina planer på detta om han blir anfallen eller på annat sätt störd under stridsrundan.

Attackera: Under denna handling utför personen sina attacker. Oavsett hur många attacker en person kan utföra görs alla under ett och samma segment.

Parera: En person kan alltid välja att parera en attack, såvida han har några pareringar kvar att utföra. Han behöver dock inte parera en attack som missar.

Använda en färdighet: Innebär att en person använder en färdighet som kräver ett färdighetsslag. Färdigheterna kräver full koncentration och en person kan därför inte utföra någon annan handling under den SR som färdigheten utförs.

Full förflyttning: En person får förflytta sig så många meter som deras förflyttningsförmåga tillåter (plus eller minus modifikationer). Den som väljer att förflytta sig sin maximala förflyttning får inte göra något annat under stridsrundan.

Halv förflyttning och handling: En person kan förflytta sig upp till och med sin halva förflyttningsförmåga och fortfarande få chansen att genomföra sin eller sina handlingar utan att erhålla några minus på handlingen. En handling kan i dessa fall utgöras av en besvärjelse, bön eller en eller flera attacker, pareringar.

Utföra en handling: Under en strid finns det många saker en deltagare kan göra men som inte täcks upp av ovanstående alternativ. En person kanske vill byta vapen, resa sig upp efter ett fall, plocka upp en helande dryck eller rota igenom sin ryggsäck. SI måste då själv bestämma och avgöra hur lång tid detta tar och vilka konsekvenser det får. Kom ihåg att vissa handlingar tar längre tid än en SR att utföra.

Utföra en handling efter mer än halv förflyttning: En person som förflyttar sig längre än halva sin normala förflyttning kan fortfarande utföra en handling, dock med en kraftig minusmodifikation. För varje meter utöver sin halva normala förflyttning erhåller personen -3 på handlingen.

Att attackera

Alla rollpersoner och SLP har möjligheten att attackera någon, med eller utan vapen. För att en attack ska kunna utföras måste offret för attacken befinna sig inom en viss räckvidd från den anfallande. Beroende av vilken sorts vapen som används vid en attack är detta avstånd olika stort. Nedanstående tabell visar vilket det högsta avståndet är för att en attack ska kunna utföras beroende av hur en attack utförs.

Attack	Avstånd
Obeväpnad strid	1 m
Lätta närstridsvapen	1,5 m
Medeltunga närstridsvapen	2 m
Tunga närstridsvapen	2,5 m
Avståndsvapen	Vapnets räckvidd

Tabell 9-1: Träffområden (hominid)

1T20	Kroppsdel
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

Tabell 9-2: Träffområden (fyrfota djur)

1T20	Kroppsdel
1-3	Huvud
4-6	Höger framben
7-9	Vänster framben
10-14	Kropp
15-17	Höger bakben
18-20	Vänster bakben

Tabell 9-3: Träffområden (jätte)

1T20	Kroppsdel
1	Huvud
2-3	Höger arm
4-5	Vänster arm
6-8	Bröstkorg
9-12	Mage
13-16	Höger ben
17-20	Vänster ben

Tabell 9-4: Träffområden (orm)

1T20	Kroppsdel
1-4	Huvud
5-10	Framkropp
11-14	Mittkropp
15-18	Bakkropp
19-20	Svans

Tabell 9-5: Träffområden (drake)

1T20	Kroppsdel
1-2	Huvud
3	Höger vinge
4	Vänster vinge
5-6	Höger framben
7-8	Vänster framben
9-13	Kropp
14-16	Höger bakben
17-19	Vänster bakben
20	Svans

Att lyckas med en attack

För att se om en person lyckas med sin attack slås ett färdighetsslag för attacken, se *Stridskapacitet* (s. 29) för mer om FV för dessa attacker. Attackslaget slås med 1T20 där alla tärningsutfall som hamnar på eller under FV för attacken anses som lyckade attacker och där 1 resulterar i en perfekt attack och 20 resulterar i att man fumlar (se *Fummel och perfekta slag*, s. 181).

Först slås ett attackslag för att se om attacken träffar det tilltänka målet. Därefter (om möjlighet finns) har motståndaren rätt att utnyttja sin eller sina pareringar för att undvika attacken (dock aldrig mer än ett pareringsförsök per attack).

Om en attack lyckas och därmed tränger förbi försvararens parering träffar den en viss kroppsdelen på motståndaren. Vilken kroppsdelen attacken träffar avgörs slumpmässigt genom att slå 1T20 där resultatet söks upp på någon av tabellerna *Träffområden*.

Att sikta med en attack

För att försöka träffa en viss kroppsdelen hos sin motståndare kan en person göra detta genom att sikta på den. Spelarna eller spelledaren (för SLP) bestämmer först hur mycket han vill kunna lägga till eller dra bort från träfftabellen förutsatt att attacken lyckas. Samma värde ger personen ett minus på attacken. En person som till exempel väljer att kunna lägga till eller dra bort 8 på sitt slag på träfftabellen får -8 i sin attack. En som väljer ± 3 får -3 på sin attack.

Det går att sikta med alla vapen och naturliga vapen.

Att attackera flera mål

Det är möjligt att attackera upp till tre olika mål under en och samma SR. Hur många mål en person kan attackera beror på hur högt färdighetsvärde han har nått i den gällande stridsfärdigheten (färdigheterna Vapentechnik [avståndsvapen], Vapentechnik [närstridsvapen] samt färdigheten Slagsmål). För att kunna attackera ett nytt mål under en och samma SR måste dock det nya målet befinna sig inom räckvidden för attacken (se ovan). Det står anfallaren fritt att välja hur han vill fördela sina attacker på de olika målen. En person som till exempel har tre attacker och möjlighet att attackera två mål kan om han vill först utdela två attacker mot mål 1 och sedan en mot mål två eller tvärtom.

Tabellen nedan visar hur många mål en person kan attackera beroende av FV i stridsfärdigheten.

Kunskapsnivå	Mål
Begynnande kunskaper (FV 1-7)	1
Goda kunskaper (FV 8-12)	1
Utmärkta kunskaper (FV 13-15)	2
Expertkunskaper (FV 16-17)	3
Legendariska kunskaper (FV >17)	3

Att attackera varelser av olika storlek

Det är olika lätt att träffa en person med en attack beroende på hur stor eller liten personen är. En stor person är givetvis betydligt lättare att träffa än en liten. Därför erhåller en person en modifikation på sitt attackslag som beror på den attackerades STO, enligt tabellen nedan. Denna modifikation gäller såväl avståndsvapen som närstridsvapen.

Storlek	Modifikation
<4	-3
4-5	-2
6-7	-1
8-20	±0
21-25	+1
26-30	+2
31-40	+4
+10	+2

Att attackera från ett riddjur

Det finns två typer av beriden strid. Den första är när någon på riddjur möter någon på marken, det andra när två eller flera ryttare möter varandra. En ryttare måste först och främst lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Rida för att en attack ska vara möjlig att utföra. Lyckas ryttaren med sitt färdighetsslag kan han kontrollera riddjuret på ett sätt som möjliggör bruk av samtliga stridshandlingar, det vill säga attacker och pareringar. Misslyckas han däremot går all hans handlingskraft åt att kontrollera riddjuret och mister därför sina stridshandlingar (se *Rida*, s. 58).

En person som attackeras av en ryttare erhåller minusmodifikationen -3 på alla sina attacker och pa-

reringar mot ryttare, eftersom han befinner sig nedanför denne. Ryttaren erhåller själv inga modifikationer om riddjuret är ett icke tränat djur. Sitter han däremot på ett stridstränat djur erhåller han plusmodifikation +2 för varje duglighetsnivå djuret innehar (se *Tränade djur*, s. 218), samtidigt som fienden erhåller ytterligare -2 på sina attacker och pareringar. En ryttare som bär sköld kan endast använda den för att parera attacker som kommer rakt framifrån eller från den sida som han bär skölden på.

När en ryttare använder sig av ett vapen ur vapengruppen stångvapen vid sin attack används riddjurets skadebonus i stället för ryttarens, detta för att riddjurets rörelseenergi och styrka ökar skadan i anfallet. Se även förbibridningsattack under *Förflyttning i strid* nedan.

Attack från sidan eller bakifrån

En attack som utförs från sidan eller bakifrån ger anfallaren en stor fördel eftersom försvararen inte lika lätt kan parera anfallet eller på annat sätt försöka undvika det. Ett anfall som kommer från sidan ger anfallaren +1 på sina attacker. Sker anfallet istället rakt bakifrån erhåller anfallaren +5 på sina attacker. Försvararen erhåller samtidigt -1 respektive -5 på sina pareringar mot dessa två typer av attacker.



Attack mot oförberedda varelser

Ett anfall som utförs mot en person som är helt oförberedd på attacken erhåller +10 på sin första attack och +5 på sin andra attack (förutsatt att den som attackerar har mer än en attack/SK). Den som blir överraskad får inte parera någon av dessa attacker.

Attack mot liggande varelser

Vid ett anfall mot en liggande person erhåller angriparen +5 på sina attacker. Den liggande personen kan endast använda lätta vapen eller sköldar för att försvara sig, och detta med halva sitt normala FV.

Attack från liggande position

En person som av någon anledning ligger ner kan endast anfalla med lätta vapen. På grund av den liggande positionen erhåller han -5 på alla sina stridshandlingar.

Attack med avståndsvapen

Avståndsvapen är samlingsnamnet på kast- och projektilvapen. Deras gemensamma nämnare är som namnet uppger att de används på avstånd. En del når längre än andra, och en del måste avfyras eller kastas från ett minsta möjliga avstånd för att ha någon effekt. Exempel på projektilvapen är pilbåge och armborst och några exempel på kastvapnen är kastspjut och kastyxa. För den som vill hålla sig en bit utanför stridens centrum men ändå vara delaktig i den är avståndsvapnet helt överlägset. En välplacerad bågskytt kan vara ett effektivt vapen mot anstörmade fiender.

Beroende på en persons FV i färdigheten Vapenteknik (avståndsvapen) för aktuell vapengrupp kan personen skjuta olika långt. Räckvidden i tabellen nedan visar hur långt det maximalt går att skjuta för att projektilen fortfarande ska kunna träffa målet med skadlig verkan.

Projektilvapen	Räckvidd
Blåsrör	$(FYS + FV) \div 2$ m
Slunga	$45 + FV \times 2$ m
Stavslunga	$50 + FV \times 4$ m
Kortbåge	$60 + FV \times 4$ m
Lätt armborst	$60 + FV \times 5$ m
Långbåge	$60 + FV \times 6$ m
Sammansatt båge	$60 + FV \times 8$ m
Tungt armborst	$60 + FV \times 9$ m
Arbalest	$60 + FV \times 11$ m

En person kan kasta ett kastvapen ett visst antal meter beroende på personens STY, FV i färdigheten Vapenteknik (kastva-



pen) samt vapnets vikt. Tabellen nedan visar hur långt en person kan kasta ett vapen av en viss vikt med skadlig verkan.

Vikt	Kastlängd
$STY \div 30$ kg	$STY + FV$ m
$STY \div 20$ kg	$(STY + FV) \times 0,75$ m
$STY \div 10$ kg	$(STY + FV) \times 0,5$ m

Modifikationer för avståndsvapen

Beroende av vilket avstånd det tilltänkta målet befinner sig på, samt om det är i rörelse, modifieras skyttens FV för attackslaget. Först modifieras FV med avseende på avståndet och sedan för målets rörelse (avrundat nedåt).

Skador för pilbågar och armborst

Eftersom det finns en stor inneboende kraft i ett projektilvapen vållar dessa vapen en hög grundskada. Detta beror

på att den rörelseenergi som byggs upp då bågen eller arm-
borstet spänns alltid är näst intill konstant.

Miss av avsett mål

Skulle ett avståndsvapen missa sitt avsedda mål fortsätter projektilen eller kastvapnet i en rät linje 50 % längre än avståndet till det avsedda målet (dock ej mer än maximala räckvidden). Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål som befinner sig inom en meter från projektilbanan (mot det tilltänkta offret) för att se om projektilen råkar träffa något. Chansen är 1 % per sto-poäng.

Attack med stångvapen mot springande personer

En person som använder ett stångvapen mot en fiende som kommer springande kan försöka att sätta vapnets bakända i marken och därmed spetsa personen på spjutet. Detta fungerar som en vanlig attack under stridens första sr. Skulle attacken lyckas gör vapnet full skada plus att fiendens eventuella skadebonus tillkommer. Denna attack tar en hel sr att utföra. Från och med stridens andra runda fortsätter striden på vanligt vis.

Attack med piska

En piska kan förutom att åsamka skada även användas för att rycka ett enhandsvapen ur handen på motståndaren. Detta måste i så fall klargöras innan anfallsslaget. Om anfallet lyckas och träffar vapenarmen eller vapnet slås ett slag på motståndstabellen där anfallaren möter motståndarens styr med sin egen styr. Lyckas anfallaren med motståndstabellslaget tappar motståndaren sitt vapen vilket landar 1r6 meter bort från denne.

Att parera

En parering är inte bara att sätta upp skölden eller svärdet framför motståndarens attack. Det är att se var motståndaren tänker placera sin attack och positionera sig själv på ett sätt som gör att attacken blir både uddlös och svag och därför lätt kan pareras bort. För att se om en person lyckas med sin parering slås ett färdighetsslag för pareringen, se *Stridskapacitet* (s. 29) för mer om fv för dessa pareringar. Pareringsslaget slås med 1r20 där alla tärningsutfall som hamnar på eller under fv för pareringen anses som lyckade pareringar och där 1 resulterar i en perfekt parering och 20 kan resultera i att man fumlar (se *Fummel och perfekta slag*, s 181).

En parering behöver aldrig utföras förrän man vet om motståndaren träffat eller inte. För att ha möjligheten att parera måste en person ha något att parera med, som till exempel en sköld, ett svärd, en käpp eller parerdolk. En person får aldrig möjligheten att parera en attack om han är oförberedd på denna eller saknar lämpligt föremål att parera med. En person får aldrig göra mer än ett pareringsförsök per attack.

Beroende på hur ett anfall utförs kan försvararen erhålla olika modifikationer för att lyckas med sin parering, i vissa situationer kan det till och med vara så att han inte kan

Tabell 9-6: Avståndsmod. för avståndsvapen (FV <16)

Avstånd	Kastvapen	Projektilvapen
0-1 m	går ej	går ej
2-5 m	±0	±0
6-10 m	-1	±0
11-15 m	-2	±0
16-20 m	-3	-1
21-30 m	-4	-2
31-40 m	-5	-3
41-50 m	-6	-4
+10 m	-1	-1

Tabell 9-7: Avståndsmod. för avståndsvapen (FV >15)

Avstånd	Kastvapen	Projektilvapen
0-1 m	går ej	går ej
2-5 m	±0	±0
6-10 m	-1	±0
11-15 m	-2	±0
16-20 m	-3	-1
21-30 m	-4	-2
31-50 m	-5	-3
51-75 m	-6	-4
76-100 m	-7	-5
101-150 m	-8	-6
151-200 m	-9	-7
+50 m	-1	-1

Tabell 9-8: Modifikation för målets rörelse

Målets rörelse	Mod.
Springer/flyger bort från skytten/kastaren	-2
Springer/flyger mot skytten/kastaren	-3
Springer/flyger genom skyttens/kastarens synfält	-4

utföra några pareringar. Sådana tillfällen står beskrivna under respektive sätt att attackera ovan.

Brytvärde (BV)

I strid kan ett vapen eller sköld skadas så mycket att det till slut blir obrukbart eller går sönder. Detta representeras av att alla vapen och sköldar har ett brytvärde (bv). Även andra ting såsom dörrar och kistor har ett bv (se *Att slå sönder saker*, s. 197). Bv symboliserar därmed ett vapens eller en skölds nuvarande skick.

Varje gång en lyckad parering utförs där attacken gör mer skada än vad vapnet eller skölden har i bv förlorar vapnet eller skölden 1r3 av dess bv. När ett vapen eller sköld blivit så pass skadat att dess bv hamnat på ett värde som är lika med dess ursprungliga bv delat med två (bv ÷ 2) går det sönder.

Ett vapen med försämrat bv minskar även sin skada som det kan tillfoga en person vid en lyckad attack. För varannan bv som förloras reduceras skadan med 1.

Med hjälp av färdigheten Hantverk (smide) går det att laga skadade metallvapen och med hjälp av färdigheten Hantverk (sköldmakeri) går det att laga skadade sköldar. Vapnets eller sköldens nya bv blir dock inte högre än smedens fv i färdigheten och heller aldrig högre än sitt ursprungliga bv.

Parering av kastvapen

Sköldar kan användas för att parera kastvapen under förutsättning att sköldbäraren ser kastaren utföra kastet. Detta fungerar då som en normal parering. I situationer där han inte ser kastet utföras hinner inte försvararen förbereda sig för pareringen.

Projektiler och sköldar

Även om man inte har möjligheten att medvetet parera en projektil med sköld finns det dock en chans att projektilen träffar skölden. Detta förutsätter att projektilen träffar den kroppsdel där skölden är placerad. Sitter till exempel skölden fastspänd på en persons rygg och skytten skjuter mot denne bakifrån sätter sig pilen i skölden om slaget på träfftabellen visade resultatet bröstorg, vilket motsvaras av ryggen sett bakifrån. Skölden fungera då som ett skydd, se *Att ta skydd* nedan. Har en person skölden framför sig och projektilen är riktad mot hans rygg hjälper givetvis inte skölden.

Är en beskuten person upptagen i strid och bär sköld finns det en liten chans att pilen träffar skölden i stället för kroppen. Vid dessa tillfällen slås 1T20. Ligger tärningsresultatet inom de värden som anges i tabellen nedan har projektilen träffat skölden i stället för kroppen.

Sköldtyp	Sannolikhet (1T20)
Liten sköld	1-2
Medelstor sköld	1-4
Stor sköld	1-6
Kroppssköld	1-15

Att slå skada

Först när man vet om en person lyckas med sin attack bestäms den förorsakade skadan. I kolumnen »skada« för respektive vapen anges hur mycket skada ett visst vapen vållar sitt offer. Tabellen anger vilka skadetärningar som ska användas för varje vapen. I närstrid ska dessutom en persons skadebonus läggas till den eventuella skadan åsamkad av ett närstridsvapen. Personen som lyckats med sin attack slår skadan som då dras bort från motståndarens kroppsöäng (KP) minus eventuellt skydd som motståndaren har. Används skadesystemet TKP dras den uppkomna skadan bort från både den träffade kroppsdelens KP samt från personens Totala KP och enbart från den Totala KP då skadesystemet TKP-Sys används.

En attackskada ska även slås då motståndaren lyckats med sin parering för att se om vapnet eller skölden som används vid pareringen blir skadat eller går sönder (se *Brytvärde* ovan).

Att ta skydd

Befinner sig en person helt eller delvis i skydd är det upp till SI att avgöra vilken eller vilka kroppsdelar som är synliga och därmed riskerar att träffas av avståndsvapen. När en attack utförs mot en person som befinner sig i skydd

slås ett vanligt attackslag. Lyckas attacken slås ett slag på träfftabellen som kommer att avgöra om attacken verkligen träffar eller inte. Visar det sig att kroppsdel som träffas enligt träfftabellen befinner sig bakom skydd kommer attacken istället att träffa skyddet. Är skadan högre än skyddets BV tränger eventuell överskjutande skada igenom och träffar personen.

Strid i mörker

Beroende av hur ljusförhållanden ser ut på platsen kan en person som inte har mörkersyn eller nattsyn erhålla en negativ modifiering på sina stridshandlingar. Enligt *Syn* (s. 16), kan en person se olika långt då han befinner sig på en plats med en viss ljuskälla. För att en ljuskälla ska vara så pass stark att den inte orsakar några negativa modifieringar bör hela marken täckas av belysningen, om än svagt. Ett bra ljusförhållande är en stjärnklar natt med fullmåne eller ett rum svagt upplyst av några facklor. När ljuset blir svagare än dessa exempel börjar personen få minus på sina stridshandlingar. Den negativa modifieringen kan sträcka sig från -1 till -15, vilket är modifieringen en person erhåller då denne strider i kompakt mörker (en person kan inte få lägre än 1 oavsett modifiering). Hur stor en modifiering blir under ett visst ljusförhållande är det upp till SI att avgöra.

Obeväpnad strid

Vid obehäpnad strid används färdigheten Slagsmål. Färdigheten rymmer fyra olika stridsalternativ och det går endast att använda ett av följande alternativ per SR: nävar, spark, fällning, och fasthållning. För mer ingående beskrivningar kring dessa handlingar se *Slagsmål* (s. 63)

En person kan alltid försöka undvika ett slag från en näve eller en spark genom att lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Slagsmål. Handlingen att undvika kan utföras även om han har utdelat slag eller sparkar, dock inte efter en fällning eller fasthållning.

Förflyttning i strid

Förflyttningsförmåga anges i meter/SR. Förflyttningen är anpassad för stridsförhållanden där en person måste röra sig försiktigt och ha uppmärksamhet riktad åt alla håll, samtidigt som han är beredd på att både attackera och parera.

En person förflyttar sig normalt $(\{SMI + STO\} \div 2)$ meter/SR. En ostörd person kan på ett jämnt underlag springa dubbelt så fort men kan då inte göra något annat i stridsrundan. Var dock uppmärksam på att rustningar har en förflyttningsmodifiering (se *Förflyttningsmodifiering*, s. 161).

Beroende av hur underlaget ser ut modifieras en persons förflyttning negativt. Är det till exempel väldigt halt kan den normala förflyttningen halveras för att under en annan omständighet sjunka betydligt lägre än så. Läs mer om de olika förflyttningsmodifieringarna som kan uppstå under *Förflyttning* (s. 197).

Ibland kan det vara av stor vikt att se hur ett händelseförlopp verkligen förloper. Vid dessa tillfällen kan de vara bra att spela med avancerade regler för förflyttning i strid där en golvplan och markörer eller tennfigurer används, se *Avancerade regler för förflyttning i strid*, s. 198, för mer om detta.

Stridshandling och halv förflyttning

En person kan förflytta sig upp till och med halva sin normala förflyttning och fortfarande kunna bruka sina stridshandlingar, det vill säga attacker och pareringar, fullt ut. En person som till exempel har förflyttningsförmågan 12 kan därmed gå upp till 6 meter och fortfarande ha möjligheten att attackera eller parera.

Stridshandling och mer än halv förflyttning

En person som förflyttar sig längre än halva sin normala förflyttning kan fortfarande utnyttja sina stridshandlingar, dock med en kraftig minusmodifikation. För varje meter utöver sin halva normala förflyttning erhåller personen -3 på sina attacker eller pareringar.

Förbireningsattack

En ryttare kan välja att låta sitt riddjur förflytta sig hela sin normala förflyttning och någonstans på vägen attackera ett mål. När en ryttare har nått kunskapsnivån utmärkta kunskaper i färdigheten Rida kan han attackera två olika mål under en och samma förflyttning. Förbireningsattacken går till så att ryttaren styr sin häst förbi målet och utför sin attack. Ryttern måste dock lyckas med sitt färdighetsslag för färdigheten Rida för att kunna genomföra attacken. En ryttare som gör en förbireningsattack och har haft en ansats på minst 15 meter, får använda hälften av riddjurets skadebonus istället för sin egen vid en lyckad attack.

Oavsett när under stridsrundan attacken sker, får offret alltid chansen att antingen parera rytterns attack eller själv attackera ryttern (dock inte både och), detta förutsatt han har några stridshandlingar kvar i stridsrundan.

Att fly

I de fall en person väljer att fly hals över huvud ur en strid erhåller alla motståndare inbegripna i strid med den flyende modifikationen +10 på de attacker dom har kvar i stridsrundan.

Att retirera

När en person väljer att retirera rör han sig endast en fjärdedel av sin normala förflyttning samt kan bara använda sina pareringar under stridsrundan. Den som retirerar erhåller på grund av den stora försiktigheten modifikationen +2 på sina pareringar.

Fummel och perfekta slag

En strid utgörs i regel av en mängd utväxlingar av både attacker och pareringar, vilka alla kan vara mer eller mindre lyckade. Ett misslyckande sker då tärningsresultatet är högre än personens FV för handlingen och lyckat resultat uppnås då tärningsutfallet är lägre eller lika med personens FV.

Det finns två ytterligheter som kan uppstå vid en lyckad respektive misslyckad handling. Dessa båda ytterligheter kallas »fummel« och »perfekt slag«. Ett perfekt slag uppkommer då tärningsutfallet visar 1 och fummel uppstår då tärnningen visar 20.

Tabellerna *Perfekt slag* innehåller förslag till olika handlingar till följd av perfekta slag och att fumla för attacker och pareringar. Dessa förslag är just förslag och inget annat och kan därför bytas ut av spelledaren mot något som passar bättre för situationen. Vid vissa av dessa händelser står det att en person får utföra en extra attack eller en motattack. Den extra attacken får utföras även om personen inte har några handlingar kvar i stridsrundan. FV för bonusattacken är detsamma som personen hade i den attack eller parering som lyckades perfekt. Den som utsätts för en extra attack kan på grund av den olyckliga situationen som uppstått aldrig parera eller på annat sätt försvara sig mot attacken.

Personer som av någon anledning faller omkull till följd

Tabell 9-9: Perfekt slag med närstridsvapen

1T20	Effekt	Beskrivning
1-2	Dubbel skada i valfri kroppsdel, offret lamslås	Den anfallande lyckas helt perfekt med vad han tänkt sig. Attacken träffar precis där han önskat och träffar så rent och vådligt som möjligt. Attacken träffar med sådan kraft att offret lamslås av träffen och blir av med sina resterande handlingar i stridsrundan, samt i nästa.
3-5	Dubbel skada, en extra attack	Den anfallande lyckas helt perfekt med vad han tänkt sig. Attacken träffar så rent och vådligt som möjligt. Motståndaren avslöjar samtidigt en fatal öppning i sitt försvar, vilket resulterar i att den anfallande får utföra en extra attack.
6-10	Träff i valfri kroppsdel	Attacken träffar precis där den anfallande har tänkt sig.
11-15	Dubbel skada, ±5 på träfftabellen	Den anfallande lyckas i det närmaste perfekt med sin attack som träffar så rent och vådligt som möjligt. Attacken träffar nästan på önskat ställe vilket resulterar i att han får modulera resultatet av slaget på träfftabellen med ±5 för att bestämma var attacken träffar.
16-20	Enkel skada, en extra attack	Offret avslöjar en fatal öppning i sitt försvar samtidigt som han tar emot skadan av attacken, vilket resulterar i att anfallaren får en extra attack.

Tabell 9-10: Perfekt slag med avståndsvapen

1T20	Effekt	Beskrivning
1-2	Dubbel skada i valfri kroppsdel, offret lamslås	Projektilen träffar precis där den anfallande siktar och så rent och vådligt som möjligt. Projektilen träffar med sådan kraft att offret lamslås av träffen och blir av med sina resterande handlingar i stridsrundan, samt i nästa.
3-5	Dubbel skada, offret lamslås	Projektilen träffar så rent och vådligt som möjligt. Projektilen träffar med sådan kraft att offret lamslås av träffen och blir av med sina resterande handlingar i stridsrundan, samt i nästa.
6-10	Dubbel skada	Projektilen träffar så rent och vådligt som möjligt.
11-15	Enkel skada, offret lamslås	Projektilen träffar med sådan kraft att offret lamslås av träffen och blir av med sina resterande handlingar i stridsrundan, samt i nästa.
16-20	Enkel skada i valfri kroppsdel	Projektilen träffar exakt där anfallaren siktar.

av perfekta attacker eller fummel är alltid utan handlingar under resten av stridsrundan samt under nästa då han reser sig (om inget annat står). Skadorna som uppstår vid fall utgörs till exempel av stukningar, sträckningar och andra ledskador, och absorberas inte av eventuella skydd.

Perfekt slag

Den perfekta handlingen är något som alla, amatörer som legender, strävar efter och ständigt försöker uppnå. Den perfekta handlingen uppstår när en attack eller parering blir exakt så som man tänkt sig och kanske till och med lite till. Det är stunder då attacken inte bara träffar målet utan också letar sig in genom skyddet med extra skada till följd. Eller när attacken inte bara ger extra stor skada utan också får motståndaren ur balans, vilket resulterar i en oväntad öppning med en extra attack till följd. Eller då pareringen inte bara gör att den försvarande personen undviker skada utan resulterar i att den anfallande tappar sitt vapen eller öppnar sig för en snabb motattack.

Det finns två varianter av perfekta attacker som uppkom-

mer beroende av hur angreppet utförs, attacker i närstrid och attacker med avståndsvapen. Oavsett vilket vapen eller redskap som används vid en perfekt attack kan attacken endast avvärjas genom att försvararen parerar angreppet med en perfekt parering. När en perfekt attack pareras med en perfekt parering tar dessa båda handlingar ut varandra helt, vilket resulterar i att alla händelser uteblir. Tabellerna *Perfekt slag* beskriver vad som händer då ett perfekt slag uppkommer vid en attack eller parering.

Fummel

Att fumlra är den totala motsatsen till ett perfekt slag. När någon missar så fatalt att man fumlar händer det som inte får hända: den anfallande missar så grovt att han istället utsätter sig själv för ödesdigra situationer som motståndaren helt enkelt inte kan missa; den stackars parerande hjälten som ska undvika ett anfall tappar istället sitt vapen eller faller omkull. Vad som än händer den som misslyckas så fatalt är det alltid till dennes nackdel. Tabellerna *Fummel* vad som kan hända när man fumlar med sina attacker och pareringar.

Tabell 9-12: Fummel med närstridsvapen

1T20	Effekt	Beskrivning
1-4	Missar rejält och hamnar i obalans	Den anfallande missar rejält och kommer i obalans vilket medför att han erhåller -2 under resten av stridsrundan och i nästa.
5-9	Missar rejält och hamnar i underläge	Den anfallande missar så fatalt att han kommer i ett underläge, vilket resulterar i att motståndaren erhåller +2 på sina attacker mot den drabbade som själv erhåller -2 på sina handlingar under resten av stridsrundan och i nästa.
10-15	Snubblar till och öppnar en blotta i sitt försvar	Den anfallande stiger snett och öppnar en rejäl blotta i sitt försvar, vilket resulterar i att motståndaren erhåller en extra attack mot fummlaren.
16-18	Faller omkull och öppnar en blotta i sitt försvar	Den anfallande ramlar omkull under sin attack vilket resulterar i 1T4 i skada i en kroppsdel. Samtidigt som detta sker öppnar han en rejäl blotta i sitt försvar vilket resulterar i att motståndaren erhåller en extra attack mot den drabbade.
19-20	Faller omkull och öppnar en blotta i sitt försvar, bryter vapnet	Den anfallande ramlar omkull då han hugger rakt ner i marken vilket bryter sönder vapnet (är vapnet ett mästersmide eller magiskt, ignorera detta). Faller resulterar i 1T6 i skada i en kroppsdel. Samtidigt som detta sker öppnar han en rejäl blotta i sitt försvar vilket resulterar i att motståndaren erhåller en extra attack mot den drabbade.

Tabell 9-11: Perfekt slag vid parering (närstridsvapen eller sköld)

1T20	Effekt	Beskrivning
1-2	Den anfallande faller omkull och öppnar sig för en motattack, vapen bryts	Pareringen är så perfekt och ren att den anfallandes vapen brister av belastningen som uppstår (är vapnet ett mästersmide eller magiskt, ignorera detta). Samtidigt faller den parerande anfallaren som då öppnar sig för en motattack som försvararen får utföra.
3-5	Den anfallande tappar vapnet och öppnar sig för en motattack	Den parerande lyckas manövrera sin motståndare i ett läge där han tvingas släppa sitt vapen, vilket landar 176 meter bort från honom. Samtidigt öppnar anfallaren sig för en motattack som den parerande får utföra.
6-10	Den parerande får kontra med en motattack	Den parerande lyckas manövrera anfallaren in i en position där han kan kontra med en motattack.
11-15	Anfallaren fälls	Den parerande lyckas genom pareringen fälla anfallaren som i fallet tar 173 i skada i en kroppsdel.
16-20	Anfallaren tappar sitt vapen	Den parerande lyckas manövrera sin motståndare i ett läge där han tvingas släppa sitt vapen, vilket landar 174 meter bort från honom.

Kroppspoäng och skador

Alla levande, och i flera fall även döda, personer har något som kallas kroppspoäng, som visar hur mycket skada den 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 personen tål i form av sjukdomar och förgiftningar. Varje gång en person blir skadad eller på annat sätt förlorar hälsa dras ett visst antal skadepoäng bort från personens Totala KP, beroende av skadans omfattning.

TKP och TKP-Sys

För att göra strider där flera rollpersoner och spelledarpersoner är inblandade lättare att hantera för spelledaren finns det två olika stridssystem att välja mellan då det gäller hantering av kroppspoäng och hur mycket en person tål innan den dör. Dels finns TKP-Sys, det Totala KP-systemet där man inte använder värden för kroppsdelar och dels TKP, ett system där även personens 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 personen dör. Används detta system erhåller varje kroppsdel också ett antal kroppspoäng som i sin tur symboliserar hur mycket skada kroppsdelens tål. Varje gång en person blir skadad dras skadepoäng bort, både från den skadade kroppsdelens och från den Totala KP (se *Skador [TKP]*, s 185).

TKP-Sys

TKP-Sys beskriver det totala antalet kroppspoäng för den som använder stridssystemet utan kroppsdelar och symboliserar hur mycket skada personen tål innan den dör. För TKP-Sys dras eventuella skadepoäng enbart bort från personens Totala KP (se *Skador [TKP-Sys]*, s 185).

Exempel: En person tillfogas 5 skadepoäng. Används systemet utan kroppsdelar (TKP-Sys) dras endast skadepoängen bort från den Totala KP. Används däremot systemet med

Tabell 9-13: Fummel med avståndsvapen

1T20	Effekt	Beskrivning
1-4	Missar rejält	Den anfallande snubblar till och återfår inte balansen förrän stridsrundan är över och erhåller -2 på allt han företar sig under nästkommande stridsrunda på grund av obalans.
5-9	Tappar vapnet	Den anfallande tappar sitt vapen, vilket om det är ett kastvapen flyger 276 meter bort och om det är ett projektilvapen 173 meter.
10-15	Faller omkull	Den anfallande hamnar i obalans och ramlar omkull.
16-18	Faller omkull och tappar sitt vapen	Den anfallande tappar sitt vapen, vilket faller om kastvapen 276 meter bort och om projektilvapen 176 meter bort från honom. Samtidigt hamnar den anfallande i fruktansvärd obalans och ramlar omkull. Fallet resulterar i 174 i skada i en kroppsdel.
19-20	Faller omkull och tappar sitt vapen som går sönder	Den anfallande tappar sitt vapen, vilket om det är ett kastvapen flyger 276 meter bort och om det är ett projektilvapen 176 meter. Vapnet faller så olyckligt att det går sönder (är vapnet ett mästersmide eller magiskt, ignorera detta). Samtidigt hamnar den anfallande i fruktansvärd obalans och ramlar omkull. Fallet resulterar i 176 i skada i en kroppsdel.

Tabell 9-14: Fummel vid parering (närstridsvapen eller sköld)

1T20	Effekt	Beskrivning
1-4	Missar rejält och hamnar i obalans	Den parerande missar rejält med pareringen och kommer i obalans, vilket medför att han erhåller -2 på allt han företar sig under resten av stridsrundan och i nästa.
5-9	Missar fatalt och tappar vapnet/skölden	Den parerande missar rejält med pareringen och kommer i obalans, vilket medför att han erhåller -2 på allt han företar sig under resten av stridsrundan och i nästa. Motståndaren erhåller samtidigt +2 på sina utfall mot den drabbade. Samtidigt tappar den parerande sitt vapen/sköld, vilket landar 1r3 meter bort från honom.
10-15	Öppnar en blotta i sitt försvar	Den parerande misslyckas så fatalt med sin parering att motståndaren erhåller en extra attack då den misslyckade öppnar en ödesdiger blotta i sitt försvar.
16-18	Öppnar en blotta i sitt försvar och faller omkull	Den parerande misslyckas så fatalt med sin parering att motståndaren erhåller en extra attack då den misslyckade öppnar en ödesdiger blotta i sitt försvar. Samtidigt som detta händer faller den drabbade omkull på grund av obalans.
19-20	Öppnar en blotta i sitt försvar, faller omkull och tappar vapnet/skölden	I sitt försök att parera anfallet tappar den parerande sitt vapen/sköld, vilket landar 1r6 meter bort från honom. Samtidigt som detta händer ramlar den parerande omkull och öppnar sig för en extra attack, som motståndaren får genomföra.

kroppsdelar (TKP) måste man se var skadan träffar. Visar det sig att skadan till exempel inträffar i en arm dras 5 poäng bort från den skadade armens KP samt 5 från den Totala KP.

Båda stridssystemen går att använda tillsammans så länge man inte helt plötsligt byter system för en person. Har man väl använt ett system för en person 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 reglerna för det Totala kropps-poängssystemet för dessa.

Räkna fram Totala KP

Antalet kropps-poäng en person startar med beror främst på personens tre grundegenskaper FYS, STO och PSY. Beror på vilket stridssystem som ska användas skiljer sig uträkningen för en persons grundkropps-poäng något åt.

TKP: För stridssystemet med kroppsdelar är summan av FYS, STO och PSY personens Totala KP (FYS + STO + PSY).

TKP-Sys: Används stridssystemet utan kroppsdelar är summan av de tre grundegenskaperna FYS, STO och PSY delat med två personens Totala KP, ((FYS + STO + PSY) ÷ 2).

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

Kroppsdelar

Används stridssystemet med kroppsdelar delas en persons kropp in i ett antal kroppsdelar. Varje kroppsdel får ett visst antal kropps-poäng, KP, som baseras på personens 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 KP når noll eller lägre beskrivs i nästa kapitel). Varje kroppsdelens KP räknas fram genom att dela personens Totala KP med värdet för kroppsdelens, enligt tabellen Kropps-poäng/kroppsdel (avrunda uppåt).

Exempel: En person som har 36 i Total KP kommer att få 12 kropps-poäng i benen och i magen (36 ÷ 3); bröstet får 18 (36 ÷ 2); huvud och armar får 9 (36 ÷ 4).

Tabell 9-15: Kropps-poäng/kroppsdel

Kroppsdel	KP/kroppsdel
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
Svans	KP ÷ 3-5 ¹
Vinge	KP ÷ 5

1. Upp till SL att avgöra.

SKADOR OCH LÄKNING

VARJE GÅNG EN person av ett eller annat skäl blir skadad dras ett antal skadepoäng från personens Totala KP, beroende av skadans natur och omfattning. Beroende av vilket skadesystem som används dras skadan bort från personens KP på olika sätt.

Skador (TKP)

Används skadesystemet TKP visar den Totala KP hur mycket skada en person tål innan dess kropp har tagit så mycket skada att personen tillslut dör. Kroppsdelnas KP visar hur mycket skada en viss kroppsdel tål innan den är så pass skadad att den inte längre är funktionsduglig. Skadepoängen som uppstår dras enligt detta skadesystem bort både från Totala KP samt från de kroppsdelar som skadan uppstod i.

Exempel: En person som har Totala KP 60 och har följande KP i sina kroppsdelar: huvud 15, höger arm 15, vänster arm 15, bröstorg 30, mage 20, höger ben 20 och vänster ben 20, blir biten av en ulvbest vars bett tillfogar 5 skadepoäng. Bettet träffar i höger arm och eftersom personen inte bär någon rustning dras de 5 skadepoängen bort från dennes KP i armen samt Totala KP. Personen har efter skadan följande KP: Totala KP 55 (60 - 5 = 55), höger arm 10 (15 - 5 = 10).

Skador (TKP-Sys)

Används skadesystemet TKP-Sys visar Totala KP hur mycket skada en person tål innan dess kropp har tagit så mycket skada att han tillslut dör. Skadepoängen som uppstår dras enligt detta skadesystem enbart bort från den Totala KP.

Exempel: En person som har Totala KP 60 blir vid ett tillfälle biten av en ulvbest vars bett tillfogade 5 skadepoäng. Bettet träffade i höger arm och eftersom personen inte bär någon rustning dras de 5 skadepoängen bort från dennes Totala KP. Personen har efter skadan Totala KP 55 (60 - 5 = 55).

Massiva skador (TKP)

En kroppsdel blir massivt skadad då den uppkomna skadan från en och samma attack är högre än den utsatta kroppsdelens Totala KP delat med två (kroppsdelens KP ÷ 2). En person som råkat ut för en massiv skada riskerar att få en svår chock till följd av smärtan som uppstår. När en massiv skada uppkommit i en kroppsdel eller kropp slås ett GE-slag för individens grundegenskap PSY. Är resultatet av GE-

slaget under eller lika med PSY lyckas personen stå emot den oerhörda smärtan som uppstår och kan fortsätta som normalt. Misslyckas GE-slaget däremot är smärtan så stor att personen blir av med sina resterande handlingar under pågående SR. Skulle den chockade redan ha utfört alla sina handlingar för pågående SR förlorar han i stället sina handlingar under nästkommande SR.

Exempel: Riste Björnnacke och hans bror Turbjörn har råkat ut för ett rasande snösvin som med stor frenesi lösgjorde sig ur lössnön och anföll Riste med sina kraftiga betar. Det ilskna svinets utfall resulterade i att dess bete åsamkade en stor skada i Ristes högra ben. Riste har Totala KP 42 och därmed KP 14 i benen ($42 \div 3 = 14$) vilket i sin tur betyder att Riste kan ta emot en skada på upp till och med 7 KP ($14 \div 2 = 7$) i benet, utan att skadan ska klassas som massiv. Snösvinets bete gav dock 8 KP i skada vilket medför att Riste får en massiv skada. Eftersom följden av en massiv skada kan resultera i chock och handlingsförlamning slås nu ett GE-slag för grundegenskapen PSY. Riste har PSY 11 och tärningsutfallet visade 7, vilket betyder att Riste klarar stå emot smärtan som uppstår av den massiva skadan utan att bli handlingsförlamad. Snart har de båda bröderna fallit den otäcka besten vars kött blir till många mål mat framöver.

Vådliga och kritiska skador

Oavsett vilket stridssystem som används kan en persons kropp eller kroppsdelar befinna sig i fyra olika stadier, oskadd, skadad, vådligt skadad och kritiskt skadad. Oskadd är när en person inte mottagit någon skada. En kropp eller kroppsdel är skadad så fort den tillfogas ett skadepoäng. Den vådliga skadan tar vid då den Totala KP eller kroppsdelens KP hamnar på 1 och sträcker sig ner till det negativa värdet av personens FYS delat på två ($-[FYS \div 2]$). Den vådliga skadan genomgår tre faser innan den tillslut blir så allvarlig att den övergår till att bli kritisk. En person som erhåller en kritisk skada riskerar att dö eller få fysiska men för livet. Tabellen *Vådliga och kritiska skador* visar vad som händer med en vådligt eller kritiskt skadad kroppsdel eller kropp.

Kritiska skador

Kritiska skador uppkommer då en kroppsdelens KP hamnar på ett negativt värde som understiger personens grundegenskap FYS delat på två ($<[-[FYS \div 2]]$). En kritiskt skadad bröstorg, mage eller huvud resulterar i att personen dör av sina skador. En person överlever dock om dennes armar eller ben blir kritiskt skadade, såvida blödningen stoppas i tid. När en arm eller ett ben blir kritiskt skadat slås 1R20



Tabell 10-1: Vådliga och kritiska skador

Kroppsdel	1 KP	0 KP	(-1)-(-[FYS + 2]) KP	<(-[FYS+2]) KP
Total KP	Kan ej använda några färdigheter. Kan endast krypa undan och kalla på hjälp.	Medvetslös på grund av chock och blodförlust. Medvetslösheten varar i 1T4 timmar.	Förlorar 1 KP varje SR från Totala KP på grund av blödning. Blödningen fortsätter tills någon kunnig stoppat den.	Personen dör av sina skador.
Huvud	Svåra skador, alla FV halveras.	Medvetslös på grund av chock och blodförlust. Medvetslösheten varar i 1T4 timmar.	Förlorar 1 KP varje SR i huvudet och från Totala KP på grund av blödning. Blödningen fortsätter tills någon kunnig stoppat den.	Personen dör av sina skador, huvudet är krossat eller avhugget.
Armar	Svåra skador, alla FV som kräver bruk av armen halveras.	Kan ej använda några färdigheter som kräver bruk av armen.	Förlorar 1 KP varje SR i armen och från Totala KP på grund av blödning. Blödningen fortsätter tills någon kunnig stoppat den.	Kritisk skada, slå 1T20 och se resultat i tabellen <i>Kritiska skador</i> .
Bröstkorg	Svåra skador, all FV samt förflyttning halveras.	Kan ej använda några färdigheter. Kan endast krypa undan och kalla på hjälp.	Personen mister medvetandet i 1T4 timmar och förlorar 1 KP varje SR i bröstkorgen och från Totala KP på grund av blödning. Blödningen fortsätter tills någon kunnig stoppat den.	Personen dör av sina skador.
Mage	Svåra skador, all FV samt förflyttning halveras.	Kan ej använda några färdigheter. Kan endast krypa undan och kalla på hjälp.	Personen mister medvetandet i 1T4 timmar och förlorar 1 KP varje SR i magen och från Totala KP på grund av blödning. Blödningen fortsätter tills någon kunnig stoppat den.	Personen dör av sina skador.
Ben	Svåra skador, all FV som kräver bruk av benet samt förflyttning halveras.	Kan ej använda några färdigheter som kräver bruk av benet eller förflytta sig.	Förlorar 1 KP i varje SR i benet och från Totala KP på grund av blödning. Blödningen fortsätter tills någon kunnig stoppat den.	Kritisk skada, slå 1T20 och se resultat i tabellen <i>Kritiska skador</i> .

där resultatet av slaget berättar hur pass skadad kroppsdelen är, enligt tabellen *Kritiska skador* (s. 188).

Amputation

Efter en amputation är personen oförmögen att göra någonting aktivt under de fyra veckor det tar för såret att läka. Dennes FYS minskar permanent med 1T4, vilket också påverkar hans Totala KP.

Skador av luftbrist

En person eller landlevande varelse klarar av att vara utan luft i $(FYS + PSY) \div 2$ SR innan han blir medvetslös på grund av syrebrist. När $(FYS + PSY) \div 2$ SR passerat sjunker personens Totala KP direkt ner till 0. En person som blivit medvetslös på detta sätt dör efter 1T3 minuter om han inte hinner helas av en kunnig inom läkekonsten (färdigheten Läkevetenskap, kunskapsnivå goda kunskaper).

Hinner en läkekunnig hela den drabbade innan han dör återfår personen medvetandet. Det tar ett rehabiliteringsdygn för den drabbade att återfå sin fulla Totala KP. För att veta hur många KP en person återfår per timme delas hans Totala KP med 24 vilket ger antal helade KP per timme (Totala KP \div 24). Under detta dygn halveras personens alla FV. Tänk på att KP-förluster som uppkommer under detta dygn inte kommer att helas av rehabiliteringsdygnet.

Tidsangivelsen som angav hur många SR en person klarar av att vara utan luft kan dock modifieras om personen är ak-

tiv under dessa SR. Befinner sig den drabbade i en strid eller håller på med något annat påfrestande kan $(FYS + PSY) \div 4$ vara mer passande. Det är dock alltid upp till SL att avgöra hur länge en person klarar av att vara utan luft.

Skador av eld

En person som hamnar i en eld som täcker hela individen får 1T4 i skada per kroppsdel under den första SR, 2T4 den andra, 3T4 den tredje, och så vidare. En rustning skyddar mot elden fram till dess att eldskadan trängt igenom dess absorbering, kv. Tänk på att en rustning som består av olika metall detaljer kan bli så upphettade att en person erhåller brännskador trots att han lämnat elden. En upphettad rustningsdetalj kan ge bäraren upp till 1T4 i skada per kroppsdel för varje SR som den fortfarande bärs på kroppen. Det är upp till SL att modifiera skadan som uppstår samt avgöra vad som händer då en rustningsdetalj värmts upp så pass mycket att den ger skada.

Kläder, rustningar samt päls löper stor risk att fatta eld. Varje klädd eller pälsbeklädd kroppsdel som utsätts för eld under en SR riskerar att fatta eld. Nedanstående tabell visar hur stor risken är för att något av brännbart material ska fatta eld, tabellen innefattar även brännbara material som inte går att klä sig i. Beroende av vilket material det rör sig om samt hur länge personen befinner sig i elden ökar risken för att materialet ska fatta eld. Ett antänt plagg, rustningsdetalj eller päls ger 1T4 i skada per SR som det brin-

Tabell 10-2: Kritiska skador

IT20	Resultat
1-5	Benet i kroppsdelens är brutet. Det måste spjälkas men kommer att kunna användas i framtiden. Alla FV i färdigheter där bruk av kroppsdelens krävs modifieras med faktorn 0,9 (FV × 0,9). Är det ett ben som är skadat minskas även förflyttningen med faktorn 0,9 (förflyttning × 0,9).
6-10	Benet i kroppsdelens är brutet. Det måste spjälkas men kommer att kunna användas i framtiden. Alla FV i färdigheter där bruk av kroppsdelens krävs modifieras med faktorn 0,8 (FV × 0,8). Är det ett ben som är skadat minskas även förflyttningen med faktorn 0,8 (förflyttning × 0,8).
11-15	Leden i armen eller benet är skadad. Kroppsdelens kommer efter sju veckors vila läka så pass illa att leden aldrig kommer att kunna böjas normalt igen. Hand/fot fungerar dock som vanligt. Alla FV i färdigheter där bruk av kroppsdelens krävs modifieras med faktorn 0,7 (FV × 0,7). Är det ett ben som är skadat minskas även förflyttningen med faktorn 0,7 (förflyttning × 0,7).
16-17	Leden i armen eller benet är svårt skadad. Kroppsdelens kommer efter nio veckors vila läka så pass illa att leden aldrig kommer att kunna böjas normalt igen. Hand/fot fungerar dock som vanligt. Alla FV i färdigheter där bruk av kroppsdelens krävs modifieras med faktorn 0,6 (FV × 0,6). Är det ett ben som är skadat minskas även förflyttningen med faktorn 0,6 (förflyttning × 0,6).
18	Muskler och senor i kroppsdelens är av, men kommer så småningom att kunna läkas samman. Alla FV i färdigheter där bruk av kroppsdelens krävs modifieras med faktorn 0,5 (FV × 0,5). Är det ett ben som är skadat minskas även förflyttningen med faktorn 0,5 (förflyttning × 0,5).
19	Nervbanorna är av. Kroppsdelens kommer att vara näst intill förlamad resten av livet. Alla FV i färdigheter där bruk av kroppsdelens krävs modifieras med faktorn 0,4 (FV × 0,4). Är det ett ben som är skadat minskas även förflyttningen med faktorn 0,3 (förflyttning × 0,3).
20	Benet i kroppsdelens är krossat. Kroppsdelens måste amputeras.

ner. Det är dock upp till st. att i slutändan modifiera skadan som uppstår samt avgöra hur länge ett plagg, en rustning eller päls brinner.

Antändlighetsvärdet visar risken för att ett material ska börja brinna under den första SR som det är utsatt för eld. För varje SR som passerar, under vilka materialet fortfarande är utsatt för eld, ökar risken för att det ska börja brinna med samma värde. Ett material som till exempel har antändlighetsvärdet 3 under den första SR får värdet 6 under nästa och 9 under nästa, och så vidare. För att se om ett plagg, en rustningsdetalj eller päls börjar brinna slås IT20 för varje kroppsdel som är utsatt för eld. Är det framslagna resultatet lägre eller lika med antändlighetsvärdet för

det utsatta materialet fattar plagget, rustningsdetaljen eller pälsen eld i den kroppsdelens. Börjar plagget, rustningsdetaljen eller pälsen i en kroppsdel att brinna löper intilliggande kroppsdelar stor risk för att även de fattar eld. För varje SR som en kroppsdelens plagg, rustningsdetalj eller päls brinner slås ett slag för intilliggande kroppsdelens antändlighetsvärde, för att se om även detta fattar eld. För varje SR som passerar ökar risken för att den intilliggande kroppsdelens material börjar brinna på samma sätt som ovan.

Brinntiden visar hur länge ett plagg, en rustningsdetalj eller päls brinner per kroppsdel.

Material	Antändlighetsvärde (IT20)	Brinntid
Siden	8	1 SR
Ylle	3	4 SR
Linne	5	3 SR
Läder	2	7 SR
Bomull	5	4 SR
Skinn	3	3 SR
Päls	6	3 SR

Brinner det i kläder eller päls kan den drabbade försöka kväva elden genom att rulla runt på marken. Han ska då lyckas med ett mycket svårt (-3) GE-slag för grundegenskapen SMI. En annan person kan försöka hjälpa till genom att svepa in den drabbade i en filt eller liknande. För att den hjälpande ska lyckas med detta måste han lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen SMI.

Exempel: En person klädd i pälsjacka (antändlighetsvärde 6, brinntid 3 SR) råkar vid ett tillfälle stoppa in pälsärmen i lägerelden då han ska vända på en saftig köttbit som grillas över elden. För att se om ärmen fattar eld slås IT20. Resultatet av detta slag visade 12, vilket betyder att pälsen inte fattar eld. Tyvärr så uppfattar personen inte att han stoppat ärmen i elden utan fortsätter med hungriga ögon att se om sitt kött. Eftersom ärmen nu varit utsatt för elden under två SR ökar antändlighetsvärdet för pälsen till 12 (6 + 6 = 12). För att se om ärmen fattar eld under denna SR slås en ny IT20. Resultatet av tärningsslaget visar denna gång 10, vilket är under antändlighetsvärdet. Ärmen fattar därför eld och kommer att brinna under 3 SR. För varje SR som ärmen fortfarande brinner erhåller personen IT4 i skada i den drabbade armen.

Personen, som tyvärr druckit en och annan stänka innan eldincidenten, börjar febrilt att skaka på den brinnande armen i stället för att ta av sig jackan. För varje ny SR som startar och det fortfarande brinner slås en IT20 för att se om elden sprider sig till intilliggande kroppsdelar (en IT20 för magen och en IT20 för bröstkorgen). Under den första SR är antändlighetsvärdet för pälsen i magen och i bröstkorgen 6, precis som det var för ärmen under den första SR. Skulle ingen av dessa kroppsdelar fatta eld under denna SR, så ökar antändlighetsvärdet under nästa SR till 12. Skulle pälsen i dessa kroppsdelar även denna gång undvika att fatta eld är faran över för personen eftersom ärmen endast brinner under 3 SR. Skulle pälsen däremot fatta eld i en eller båda kroppsdelar görs processen om för att se om intilliggande kroppsdelars klädesplagg fattar eld.

Olja och andra brandfarliga ämnen

Ett material som är dränkt i olja eller någon annan brandfarlig vätska femdubblar både sitt antändningsvärde och sin brinntid. Pilar som är bestyckade med brinnande tygbitar är därför särskilt farliga, då de vid träff transporterar en del av den brandfarliga vätskan över till målet vilket då riskerar att fyrdubbla sitt antändningsvärde och brinntid. För att se hur mycket av den brandfarliga vätskan som transporteras från pilen till målet och vilken effekt detta får slås 1T4, där resultatet avläses i tabellen nedan.

1T4	Antändlighetsvärde/brinntid
1	×1
2	×2
3	×3
4	×4

Exempel: En person klädd i linne (antändlighetsvärde 5, brinntid 3 SR) blir träffad i armen av en pil bestyckad med en brinnande oljedränkt tygbit. För att se hur mycket av oljan som transporteras över till armen slås 1T4. Tärningen visade 3 vilket betyder att $\frac{3}{5}$ av oljan och det indränkta tygstycket transporterades över till armen vid kollisionen. Resultatet av detta blir att linnet löper tre gånger så stor risk att fatta eld (antändningsvärde $5 \times 3 = 15$), samt dess brinntid ökar med tre gånger (brinntid $3 \times 3 = 9$ SR). För att se om tyget i armen fattar eld slås 1T20. Är resultatet under eller lika med 15 fattar tyget eld i den nästkommande SR. Fattar den inte eld (tärningsresultatet visade över 15) kommer den att göra det under nästa SR eftersom antändlighetsvärdet då överstiger 20 ($15 + 15 = 30$). Tyget i armen kommer, när det väl börjar brinna, göra så under 9 SR. Under dessa SR tillfogas personen 1T4 i skada per SR så länge han fortfarande har det brinnande tyget på sig eller till dess någon lyckats släcka det.

Skador av fall

De tre första metrarna 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.

Beroende av vilken hastighet en person har då han inleder ett kortare fall (under tre meter) kan den uppkomna skadan bli olika stor. Det kan till exempel röra sig om fall från häst under galopp eller ett fall från en vagn som färdas i hög hastighet, en person som springer och faller erhåller dock ingen extra skada. Hur stor skadan blir i dessa fall är upp till spelledaren att avgöra.

Skador och rustningar

När en person blir träffad av en attack erhåller han en viss skadepoäng i den träffade kroppsdelens. Beroende på om personen bär på en rustning eller inte tillfogas han olika

mycket skadepoäng. En rustning som till exempel har RV 5 absorberar därmed 5 skadepoäng av den uppstådda skadan. De resterande skadepoängen som överstiger dessa 5 fortsätter genom rustningen och personen tar på så sätt skada i den aktuella kroppsdelens (skada = skadepoäng - RV).

Tillämpas skadesystemet TKP-Sys får man räkna fram det genomsnittliga skyddet för en persons rustning. Det genomsnittliga skyddet räknas fram genom att lägga samman samtliga RV för rustningsdetaljer som bärs och dela detta med personens antal kroppsdelar (genomsnittligt skydd = totala RV ÷ antal kroppsdelar). Skadan som går genom en rustning (skada = total skadepoäng - genomsnittligt RV) registreras enbart på personens Totala KP.

Tillämpas skadesystemet TKP kan varje kroppsdel bära ett eget skydd som kan absorbera olika mycket skada. Skadan som går genom en rustningsdetalj (skada = total skadepoäng - RV) registreras både på kroppsdelens och på personens Totala KP.

Skador som påverkar Totala KP

Vissa skador ger en skada som först och främst affekterar den Totala KP. För att se vilken effekt skadan har på personens kroppsdelar i skadesystemet TKP gör man enligt nedanstående steg:

Räkna ut total skada: För att räkna ut hur mycket skada som går igenom eventuella rustningar och skydd räknas först det totala rustningsvärdet samman. Detta värde delas sedan med personens antal kroppsdelar (7 för hominider). Skyddets genomsnittliga RV dras sedan bort från den skada som tillfogar kroppen. Den penetrerande skadan (skada - genomsnittligt RV) dras sedan bort från personens Totala KP.

Räkna ut skada per kroppsdel: För att ta reda på hur mycket skada varje kroppsdel tillfogades delas den totala skadan (som trängde genom skyddet) med personens antal kroppsdelar (7 för hominider). Resultatet som räknas fram är skadan som varje kroppsdel utsätts för (enligt Fall 1 i exemplet nedan).

Uträkning av skada vid bruk av speciella skydd: I de fall då en person 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 (enligt Fall 2 i exemplet nedan).

En del skydd och rustningar har genom magiska betingelser extra skydd (+1, +2, +3 och så vidare) mot vissa angrepp som till exempel mot havitnerbesvärjelsen *Iskast*. Dessa kroppsdelars skydd dras också bort från den totala skadan som tillfogade kroppen (enligt Fall 3 i exemplet nedan).

Exempel: Javel Tunglös har räkat ut för en illasinnad besvärjare och är mitt uppe i en strid med denne. Besvärjaren kastar havitnerbesvärjelsen *Iskast* på Javel som försvarslöst, endast kan stå och se på då de knytnävnsstora ishaglen närmar sig med dödlig hastighet.

Besvärjelsen ger 5T6+9 i skada och tärningarna visar att Javel tar 21 KP i skada från Totala KP.

Nedan beskrivs fyra fall för hur skadan av denna attack räknas ut beroende av vilken rustning Javel bär:

Fall ett: Javel bär en heltäckande ringbrynja med RV 6.

1. Först räknas det genomsnittliga skyddet fram enligt följande: (antal kroppsdelar [7] × RV [6]) ÷ antal kroppsdelar (7) = 6.
2. Skadan som personen fick på den Totala kropps-poängen är därmed: skada (21) - genomsnittligt skydd (6) = 15.
3. Skadan som tillfogades varje kroppsdel räknas sedan ut enligt följande: erhållen skada (15) ÷ antal kroppsdelar (7) = 2,14 som avrundas till 2.

Fall två: Javel bär samma typ av rustning som i fallet ovan men till den skillnad att bröstorg och mage är magiskt skyddade. De magiskt skyddade delarna är helt immuna mot skador vållade av magi.

1. 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 kropps-poängen: antal skyddade kroppsdelar (2) × skada per kroppsdel (2) = 4.
2. Därefter räknas den nya skadan ut för den Totala kropps-poängen enligt följande: erhållen skada (15) - bortfallen skada (4) = 11. Övriga kroppsdelar erhåller dock fortfarande 2 KP i skada.

Fall tre: Javel bär samma typ av rustning som i första fallet men till den skillnad att bröstorg och mage är magiskt skyddade. De magiskt skyddade delarna ger ett extra skydd +1 mot just besvärjelsen *Iskast*.

1. 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 kropps-poängen: antal kroppsdelar (2) × extra skydd (1) = 2.
2. Därefter räknas den nya skadan för Total kropps-poäng ut 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.

Fall 4: Javel bär en blandrustning med följande skydd: hjälm RV 4, armskydd RV 3, harnesk (bröst och mage) RV 6 och benskydd RV 2.

1. Först räknas Total RV för rustningen fram, vilket blir: $4 + 3 + 3 + 6 + 6 + 2 + 2 = 26$.
2. Det genomsnittliga skyddet räknas sedan fram till (Total RV [26]) ÷ antal kroppsdelar (7) = 3,71, vilket avrundas uppåt till 4.
3. Skadan som personen fick på den Totala kropps-poängen är därmed: skada (21) - genomsnittligt skydd (4) = 17.
4. Skadan som tillfogades varje kroppsdel räknas sedan ut enligt följande: erhållen skada (17) ÷ antal kroppsdelar (7) = 2,4 som avrundas till 2.

Helande

När något med helande inverkan läggs på en skada, antingen helande örter, böner eller om någon använder färdigheten Läkevetenskap, påverkar detta en viss kroppsdel. Den skadade läker då lika många poäng på Total KP som på den helade kroppsdel. En kritisk skadad kroppsdel kan endast helas med hjälp av heliga böner eller färdigheten Läkevetenskap. Färdigheten Läkevetenskap består av tre olika kunskaper 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, läkekonst, 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. Beroende av RV i färdigheten Läkevetenskap helas en kroppsdel olika mycket då läkevetenskapen utnyttjas, se färdigheten Läkevetenskap (s. 55) för mer information.

Naturlig läkning

Genom kroppens naturliga läkningsprocess återfår en person normalt 1 KP per dag i alla kroppsdelar som är skadade, samt summan av varje skadad kroppsdel i Total KP. För att läkningsprocessen ska kunna fungera måste personen sova under minst åtta timmar per dag. I annat fall läks skadorna hälften så fort, det vill säga 1 KP varannan dag och kroppsdel.

ALLMÄNNNA REGLER OCH TIPS

I **DETTA KAPITEL** presenteras regler som är relaterade till olika situationer under själva spelandet och sådant som inte riktigt hör hemma under tidigare kapitel. Vid sidan om regler kommer även tips och råd till spelledaren finnas.

Skräck

Ibland kan en äventyrare ställas inför det okända och fassansfulla, något som är så skräckinjagande att deras hår blir vitt av chocken. Det kan vara åsynen av ett monster som han ser för första gången, ett fassansfullt skelett, en gast, ett hiskeligt spöke, en drake eller en demon. Men det kan också vara skräck framkallad av en besvärjare eller en präst, som genom magi eller böner har manat fram någon ofattbar illusion. Skräck kan även uppenbara sig vid åsynen av en person som råkat ut för en hemsk och ovanlig sjukdom eller en fruktansvärd offerplats. Det är helt upp till **SL** att bestämma modifikationen för de händelser som han tycker är värda ett slag på skräcktabellen.

De varelser som inger en sådan skräck att ett slag på skräcktabellen är nödvändigt, har vid beskrivningen en speciell modifikation angiven som heter »skräckmodifikation«.

Tabell 11-2: Skräcktabellen

Slag	Effekt
<2	Offret är så pass oberört av skräckupplevelsen att han får -2 på eventuella slag på skräcktabellen för återstoden av dagen. Skulle skräckupplevelsen vara grundad i åsynen av ett monster som offret aldrig, eller bara vid enstaka tillfällen tidigare sett innebär upplevelsen att offret slipper alla framtida slag på skräcktabellen då han stöter på en varelse av samma sort.
2	Offret lyfter ena ögonbrynet och undrar vad som ska vara skrämmande med detta. Skulle skräckupplevelsen vara grundad i åsynen av ett monster som offret aldrig, eller bara vid enstaka tillfällen tidigare sett innebär upplevelsen att offret erhåller -5 på alla framtida slag på skräcktabellen då han stöter på en varelse av samma sort.
3	Offret är helt oberört av skräckupplevelsen. Skulle skräckupplevelsen vara grundad i åsynen av ett monster som offret aldrig, eller bara vid enstaka tillfällen tidigare sett innebär upplevelsen att offret erhåller -2 på alla framtida slag på skräcktabellen då han stöter på en varelse av samma sort.
4-8	Offret skakar till och rynkar lite på näsan inför skrällen men det är allt.

Skräckmodifikationen ska användas vid de tre första gångerna (vid olika tillfällen) som en rollperson ser en varelse som inger skräck (se tabellen *Skräckmodifikationer*). Efter dessa tre gånger behövs dock inga slag göras för arten i fråga.

När en spelare måste slå på skräcktabellen ska han slå **1R20** och dra ifrån sin skräckmodifikation och sedan lägga till varelsens, därefter letar han rätt på effekten han utsätts för i *Skräcktabellen*.

För varelser som **SL** själv har hittat på finns här nedan en tabell som kan ge förslag till olika modifikationer på skräcktabellslaget beroende på hur skräckingivande varelsen är. Tänk på att om man vet att en varelse är extra farlig, så kan skrällen förvärras. I dessa fall skall skräckmodifikationen ökas med +2.

Tabell 11-1: Skräckmodifikation

Varelse	Skräckmodifikation ¹
Skräckinjagande	+2/±0/-2
Mycket skräckinjagande	+4/+2/±0
Otroligt skräckinjagande	+6/+4/+2
Fruktansvärt skräckinjagande	+8/+6/+4

1. Första mötet/andra mötet/tredje mötet.

Slag	Effekt (forts.)
9	Offret får kalla kärar längs ryggen och känner sig något skakad av upplevelsen. Offret erhåller på grund av skakiga ben -1 på nästa handling som kräver ett färdighetsslag inom det kommande dygnet.
10	Offret kallsvettas och får kalla kärar längs ryggen. En oroskänsla väller upp inombords och offret erhåller på grund av olusten -1 på nästa 2 handlingar som kräver färdighetsslag inom det kommande dygnet.
11	Offret ryggar tillbaka av upplevelsen och får inte utföra några handlingar som kräver färdighetsslag inom 1R3 SR . Offret erhåller dessutom på grund av den oroskänsla som väller upp inombords -1 på nästa 3 handlingar som kräver färdighetsslag inom det kommande dygnet.
12	Offret ryggar tillbaka av upplevelsen och kan inte utföra några handlingar som kräver färdighetsslag inom 1R4 SR . Offret erhåller dessutom på grund av försiktighet -2 på nästa 3 handlingar som kräver färdighetsslag inom det kommande dygnet.
13	Offret blir försiktigt och kan inte utföra några handlingar som kräver färdighetsslag inom 1R6 SR . Offret erhåller dessutom på grund av försiktigheten -2 på nästa 3 handlingar som kräver färdighetsslag.

Fort. på nästa sida

Slag Effekt (forts.)

- 14 Offret blir paralyserat av skräck och kan inte utföra några som helst handlingar under 1T3 SR. Offret erhåller dessutom -3 på nästa 3 handlingar som kräver färdighetsslag inom det kommande dygnet.
- 15 Offret blir paralyserat av skräck och kan inte utföra några som helst handlingar under 1T3 + 2 SR. Offret erhåller dessutom -3 på nästa 3 handlingar som kräver färdighetsslag inom det kommande dygnet.
- 16 Offret mår så illa av åsynen att han får krampor i magen och kräks under nästkommande 1T4 + 1 SR. Medan offret kräks kan han inte göra något alls. Därefter erhåller han på grund av kramporna i magen -3 på nästa 4 handlingar som kräver färdighetsslag inom det kommande dygnet.
- 17 Offret mår så illa av åsynen att han på grund av krampor i magen faller omkull och kräks under nästkommande 1T4 + 2 SR. Medan offret kräks kan han inte göra något alls. Därefter erhåller han på grund av kramporna i magen -3 på nästa 4 handlingar som kräver färdighetsslag inom det kommande dygnet.
- 18 Offret svimmav av skräckupplevelsen och vaknar först efter 1T6 + 2 SR. Efter svimattacken erhåller han -2 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 19 Offret flyr skrikande från skräckupplevelsen. Offret springer under 1T6 + 3 SR så fort han kan i slumpvist vald riktning bort från skräckkällan. Efter paniken erhåller han -2 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 20 Offret faller skakande till marken helt okontrollerad tills skräckkällan försvinner. Därefter är han skakig i 1T4 timmar vilket innebär att alla handlingars som kräver ett färdighetsslag modifieras med -5. Efter att de skakiga timmarna har passerat erhåller han istället -1 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 21 Offret svimmav av skräckupplevelsen och vaknar först efter 1T6+2 SR. Efter svimattacken erhåller han -2 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 22 Offret flyr skrikande från skräckupplevelsen. Offret springer under 1T6+6 SR så fort han kan i slumpvist vald riktning bort från skräckkällan. Efter paniken erhåller han -2 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 23 Offret blir helt hysteriskt, sätter sig på marken pekande mot skräckkällan och skriker rakt ut tills det att hemskheten har försvunnit. Offret erhåller därefter +2 på alla kommande slag på skräcktabellen och -3 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 24 Offret blir helt hysteriskt, skriker rakt ut och klänger sig fast på närmaste vän tills skräckkällan är försvunnen. Offret erhåller därefter +4 på alla kommande slag på skräcktabellen och -4 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.

Slag Effekt (forts.)

- 25 Offret faller ihop på marken och förlorar medvetandet under 2T8 minuter på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret erhåller därefter +5 på alla kommande slag på skräcktabellen och -6 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 26 Offret drabbas av en mindre hjärnblödning på grund av de ofattbara hemskheter som hjärnan måste bearbeta. Blödningen resulterar i 1T4 i skada i huvudet. Offret erhåller dessutom +10 på alla kommande slag på skräcktabellen och -6 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 27 Offret drabbas av en svår hjärnblödning på grund av de ofattbara hemskheter som hjärnan måste bearbeta. Blödningen resulterar i 1T4 + 4 i skada i huvudet. Offret erhåller dessutom +10 på alla kommande slag på skräcktabellen och -6 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet. INT och alla INT-baserade färdigheter minskas permanent med 1T4 på grund av hjärnblödningen.
- 28 Offret drabbas av en lättare hjärtattack på grund av den oerhörda upplevelsen. Offret måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen FYS för att undvika att dö. Vid ett misslyckat GE-slag har alla personer med färdigheten Läkevetenskap FYS + 2 SR på sig att försöka att återuppliva personen (personen måste dock ha nått kunskapsnivån som ger förmågan hjärt- och lungmassage). Lyckas färdighetsslaget återupplivas offret men förblir dock medvetslös under 1T8 timmar. När offret vaknat erhåller han dessutom +10 på alla kommande slag på skräcktabellen och -6 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 29 Offret drabbas av en svår hjärtattack på grund av den oerhörda upplevelsen. Offret måste lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen FYS delat med två (FYS + 2) för att undvika att dö. Vid ett misslyckat GE-slag har alla personer med färdigheten Läkevetenskap FYS + 2 SR på sig att försöka att återuppliva personen (personen måste dock ha nått kunskapsnivån som ger förmågan hjärt- och lungmassage). Lyckas färdighetsslaget återupplivas offret men förblir dock medvetslös under 1T8 timmar. När offret vaknat erhåller han dessutom +10 på alla kommande slag på skräcktabellen och -6 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag under det nästkommande dygnet.
- 30 Offret hamnar i djup koma på grund av den enorma påfrestningen. Den djupa medvetslösheten varar under 1T8 månader och offret måste under denna tid ha någon som tar hand om honom. Följden av den långvariga koman blir att rollpersonens INT och alla INT-baserade färdigheter minskas med 1T6 permanent.
- +1 För varje siffra över läggs två månader till på tiden som koman varar och ytterligare -1 på INT-reduktionen för ovanstående skräckeffekt.

Att höja 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 *ÅP* att höja sin grundegenskap. Tabellen *Träning av grundegenskaper* visar hur mycket detta kostar en person 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 ($\text{ÅP} \times 3$) och tar dessutom dubbelt så lång tid (antalet månader $\times 2$).

Tänk på att ändra rollpersonens sekundära egenskaper efter grundegenskaphöjningen. Det är också viktigt att inte glömma bort att öka rollpersonens ålder, eftersom han får negativa modifieringar på grundegenskaperna vid vissa åldrar.

Vildmarksliv

Att leva längre perioder ute i vildmarken är inte något som man gör med lätthet. Hårt underlag, regn, blåst, köld och snöfall är bara några naturliga faktorer som påverkar en persons vistelse ute i vildmarken. Listan på förhållanden som försvårar vistelsen går sedan att göra längre genom att lägga till faktorer som till exempel brist på mat, dålig klädsel, dålig komfort, bristfällig hygien, blöta kläder och ensidig kost.

Under gynnsamma förhållanden klarar en person att vistas ute i vildmarken i *PSY* antal dagar. Antalet dagar kan dock förlängas genom att personen har ett *FV* i färdigheten *Överlevnad* (se nedan). Efter dessa dagar passerat måste personen lyckas med ett *GE*-slag för grundegenskapen *PSY* för att inte erhålla några minusmodifieringar på de handlingar som kräver ett färdighetsslag under den kommande dagen. Misslyckas *GE*-slaget erhåller personen -1 på allt han företar sig fram till dess att han fått en sådan vila och komfort (se nedan) att eventuella minus dragits bort. För varje dag som passerar utan att personen fått den vila och komfort som krävs för att återställa sig riskerar han att erhålla ännu större minusmodifieringar. Varje ny morgon slås därför ett nytt *GE*-slag för grundegenskapen *PSY* (tänk på att även detta slag affekteras av minusmodifieringarna). Lyckas slaget erhåller personen inga ytterligare minusmodifieringar den dagen. Misslyckas *GE*-slaget erhåller han ytterligare -1 till sina redan befintliga modifieringar.

I tabellen *Komplikationer i vildmarken* ges några exempel på faktorer som dels kan förkorta antalet dagar som en person klarar av ute i det vilda utan några komplikationer och dels ge ytterligare minus på personens handlingar. Under *Goda omständigheter* nedan finns även positiva förhållanden

Tabell 11-3: Träning av grundegenskaper

GE-värde	ÅP-kostnad	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

som kan förlänga en vistelse ute i vildmarken samt reducera befintliga minusmodifieringar.

Tänk dock på att vissa faktorer kan användas tillsammans, som till exempel kyla tillsammans med regn eller köld tillsammans med snöfall och storm. När flera faktorer används tillsammans adderas faktorernas modifieringar samman.

Goda omständigheter

Vissa omständigheter kan få en person att orka med betydligt längre ute i vildmarken än vad dennes *PSY* säger. Detta kan vara dagar av exceptionellt vackert väder, god mat eller en natts rejäl sömn med god komfort. Tabellen *Goda omständigheter i vildmarken* visar några prov på goda omständigheter som gör att en person orkar med fler dagar i vildmarken än vad dennes *PSY* säger samt reducerar uppkomna minusmodifieringar från lång vistelse ute i vildmarken.

Tabell 11-4: Komplikationer i vildmarken

Faktorer	Dagar	Mod.	Krav
Kyla 5-10°C	-1	-1	Varma kläder
Köld 0-5°C	-2	-1	Varma kläder och underställ
Frost 0-(-7)°C	-3	-2	Vinterkläder
Rimfrost (-7)-(-15)°C	-4	-4	Tjocka vinterkläder
Hrimfrost <(-15)°C	-5	-6	Dubbla uppsättningar tjocka vinterkläder
Regn	-1	-1	—
Ihårdigt regn	-1	-1	—
Piskande regn	-2	-2	—
Skyfall	-3	-3	—
Hagelregn	-4	-4	—
Lätt snöfall	-1	-1	—
Snöfall	-1	-1	—
Ihårdigt snöfall	-2	-2	—
Blåst	-1	-1	—
Storm	-1	-1	—
Kuling	-2	-2	—
Orkan	-3	-3	—
¼ dagsranson mat	-1	±0	—
½ dagsranson mat	-1	-1	—
¾ dagsranson mat	-1	-2	—
Ingen mat	-2	-2	—
¼ dagsranson vätska	-1	±0	—
½ dagsranson vätska	-1	-1	—
¾ dagsranson vätska	-1	-2	—
Ingen vätska	-2	-2	—
Dålig sömn	-1	-1	—
Ingen sömn	-2	-2	—

Tabell 11-5: Goda omständigheter i vildmarken

Faktorer	Dagar Mod.		Krav
Otroligt vackert väder	+1	+1	—
Lagad mat (full ranson)	+1	+1	Färdigheten Kunskap om (kokkonst), samt färsk mat och kokutrustning
Ny uppsättning kläder	+1	+1	Rena och torra kläder
Målet i sikte	+1	+1	Personerna ska veta att de endast har en dag kvar fram
God komfort	+1	+1	Vila med god komfort i över 8 timmar i sträck
God sömn	+1	+1	Sovit gott utan störande moment i över 8 timmar i sträck

Antal dagar

För varje dag som ett extremt väderförhållande håller i sig under större delen av dagen reduceras det antal dagar som en person orkar vara ute i fält. Regn eller storm minskar till exempel antalet dagar med -1 , medan en storm tillsammans med regn reducerar antalet dagar med -2 . Det finns dock vissa faktorer som påverkar till det positiva också, som till exempel god sömn, mat, värme och skinande väder.

Exempel: En person som gett sig ut på en resa genom vildmarken har otur redan den andra dagen. Personen har $\Psi Y 12$, vilket medför att han utan problem orkar med 12 dagar i fält. Efter dessa tolv dagar riskerar han dock få minus på sina handlingar. Dagen börjar med ett regn som håller i sig större delen av dagen, vilket reducerar antalet dagar personen orkar med vildmarkslivet med -1 . Nästa dag blåser det upp och han förlorar ytterligare ett dygn. På grund av dessa två dåliga dagars väder har han mist två dagar och orkar nu bara stanna ute i vildmarken i ytterligare 10 dagar utan att riskera minusmodifikationer.

Dagen efter skiner dock solen och det är ett otroligt vackert väder, vilket medför att hans moral stiger. Eftersom det vackra vädret lägger till en dag så kan man se det som en bonusdag ute i vildmarken. Även om dagen passerat kan han fortfarande vara ute i ytterligare 8 dagar (han har ju spenderat två dagar i vildmarken) utan att behöva slå ett GE -slag för grundegenskapen ΨY .

Modifikation

En person som varit ute i vildmarken fler dagar än vad dennes ΨY säger att han orkar med måste varje morgon slå ett GE -slag för grundegenskapen ΨY . Vid hyggliga förutsättningar erhåller han vid ett misslyckat slag endast -1 på allt han företar sig fram till dess han fått rejäl vila och komfort. Men om väderförhållanden dagen innan var dåliga erhålles istället för -1 den modifikation som väderfaktorn i tabellen. Komplikationer i det vilda säger. Varje nytt dygn inleds med ett GE -slag, detta slag modifieras med eventuella minusmodifikationer som redan kan ha uppstått. Misslyckas ett GE -slag adderas minusmodifikationen som väderfaktorn dagen innan säger till de redan befintliga minusmodifikationerna.

Exempel: Personen som i exemplet ovan begav sig ut i vildmarken har efter 10 dagar nått sin gräns för vad han orkar med och måste nu följande morgon slå ett GE -slag för grundegenskapen ΨY för att undvika minusmodifikationer. GE -slaget lyckas och han erhåller inga minus den dagen. Dagen visar sig dock bli en dålig dag med ett piskande regn (minus mod -2) som inte ger upp. Följande morgon slås ett nytt GE -slag, vilket denna gång misslyckas med följden att personen nu erhåller -2 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag fram till dess att han fått en rejäl vila med komfort. Dagen är dock fin och nästkommande morgon slås ytterligare ett GE -slag, denna gång modifierat med -2 eftersom han tidigare missat sitt GE -slag. Personen misslyckas på nytt med GE -slaget och erhåller ytterligare -1 (eftersom det inte var ett extremt väder) till sina redan befintliga minusmodifikationer. Personen har nu minusmodifikationen -3 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag fram till dess att han fått en rejäl vila med komfort.

Dagen visar sig dock bjuda på ett otroligt vackert väder, vilket medför att hans moral stiger. Eftersom det vackra vädret reducerar befintliga minusmodifikationer uppkomma av den långa vistelsen i vildmarken har personen nu bara -2 på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag fram till dess att han fått en rejäl vila med komfort.

Krav

Skulle en person inte vara klädd så som krävet för en väderfaktor säger kan antalet dagar reduceras, samt minusmodifikationerna ökas ytterligare. Beroende på hur långt ifrån klädkravet personer är klädd i erhåller han olika stora modifikationer. En person förlorar dels det antal dagar som väderfaktorn säger men även mellanskillnaden mellan det klädesplagg han bär och det klädeskrav som väderfaktorn egentligen kräver. En person som till exempel bär vinterkläder men kräver är tjocka vinterkläders förlorar dels det antal dagar som väderfaktorn säger men även mellanskillnaden mellan den väderfaktor som vinterkläder normalt är brukligt för upp till den väderfaktor som råder. Samma sak gäller för eventuella minusmodifikationer.

Exempel: En person som är ute en dag då det är -1°C men endast är klädd i varma kläder förlorar först och främst det antal dagar som väderfaktorn frost säger, det vill säga -3 dagar. Men han erhåller även mellanskillnaden mellan väderfaktorn kyla och den rådande väderfaktorn frost, det vill säga ytterligare -2 dagar ($-[3-1] = -2$). Totalt har personen på grund av dåligt klädval förlorat 5 dagar istället för bara 3.

Skulle personen redan ha varit ute så pass länge i vildmarken att han varje morgon måste slå ett GE -slag erhåller vid ett misslyckat GE -slag först och främst -2 (väderfaktorn frost) på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag fram till dess att han fått vila med komfort så att modifikationen tagits bort. Men han erhåller även mellanskillnaden från väderfaktorn kylas minusmodifikation och väderfaktorn frosts minusmodifikation, det vill säga ytterligare -1 . Totalt har personen på grund av dåligt klädval minusmodifikationen -3 istället för bara -2 på allt han företar sig fram till dess att han får ordentligt med vila och komfort.

Överlevnad och vildmarksliv

Färdigheten Överlevnad är en mycket bra färdighet att ha till hands då man färdas i vildmarken. Färdigheten lär inte bara ut hur man finner mat och skydd ute i vildmarken utan även hur man orkar med en lång vistelse i vildmarkens våld.

Beroende på vilken terräng en person befinner sig i och vilken terräng han har kunskap om genom färdigheten Överlevnad kan han dryga ut sitt PSY antal dagar som han orkar vistas ute i vildmarken. En person som har färdigheten Överlevnad och dessutom befinner sig i den terräng han bemästrar genom färdigheten kan lägga till det dubbla antalet dagar som han har i FV för färdigheten till sina PSY antal dagar, det vill säga $PSY + (FV \times 2)$ antal dagar. En person som har färdigheten Överlevnad men inte för den terräng som han för tillfället befinner sig i får endast lägga till det antal dagar som han har i FV för färdigheten överlevnad, det vill säga $PSY + FV$ antal dagar.

Utan mat och vatten i vildmarken

Ingen klarar sig särskilt länge utan mat eller vätska. En person som inte fått någon mat i sig under en hel dag erhåller nästkommande dag minusmodifikation -2 på allt han företar sig som kräver ett färdighets- eller grundegenskapsslag. Får han däremot tillfälle att äta sig mätt den nästkommande morgonen slipper han minusmodifikationen. För varje dag som passerar utan föda erhåller personen ytterliggare -2 i minusmodifikation. Efter FVS delat med två ($FVS \div 2$) antal dagar dör personen av svält.

En person som inte fått någon vätska i sig under en hel dag erhåller nästkommande dag minusmodifikation -2 på allt han företar sig som kräver ett färdighets- eller grundegenskapsslag. Får han däremot tillfälle att släcka sin törst den nästkommande morgonen slipper han minusmodifikationen. För varje dag som passerar utan vätska erhåller personen ytterliggare -2 i minusmodifikation. Efter FVS delat med tre ($FVS \div 3$) antal dagar dör personen av vätskebrist.

Med $\frac{3}{4}$ dagsransoner mat eller dryck erhåller personen -1 var tredje dag ny dag utan mat eller dryck. Med $\frac{1}{2}$ dagsransoner mat eller dryck erhåller personen -1 varannan dag ny dag utan mat eller dryck. Med $\frac{1}{4}$ dagsransoner mat eller dryck erhåller personen -1 varje dag ny dag utan mat eller dryck. Utan någon dagsranson mat eller dryck erhåller personen -2 varje ny dag utan mat eller dryck. För en person som varit utan både mat och dryck läggs modifieringarna ovan samman.

Tabellen *Utan mat och dryck* visar vilka modifieringar en person som inte äter eller dricker har att vänta sig.

Att återställa sig efter en tur i vildmarken

För att återställa sig efter en tur i vildmarken där minusmodifikationer uppkommit på grund av lång vistelse ute i vildmarken krävs att personen inte gör något annat än vilar med god komfort. Han måste sova i en skön säng under minst 8 timmar per natt och han måste även äta god och energirik mat med färska råvaror samt dricka mycket. En person som vilar upp sig på detta sätt reducerar sina minusmodifikationer med $+3$ per dygn med komfort och vila. Uppfylls inte alla kraven reduceras endast minusmodifikationen med $+1$ per dygn.

Tabell 11-6: Utan mat och vatten

Mat och dryck	Dag 2	Dag 3	Dag 4	Dag 5
$\frac{3}{4}$ dagsranson mat	± 0	± 0	-1	-1
$\frac{1}{2}$ dagsranson mat	± 0	-1	-1	-2
$\frac{1}{4}$ dagsranson mat	-1	-2	-3	-4
Ingen mat	-2	-4	-6	-8
$\frac{3}{4}$ dagsranson vätska	± 0	± 0	-1	-1
$\frac{1}{2}$ dagsranson vätska	± 0	-1	-1	-2
$\frac{1}{4}$ dagsranson vätska	-1	-2	-3	-4
Ingen vätska	-2	-4	-6	-8

En person behöver dock inte nödvändigtvis vila med komfort för att återställa sina minusmodifikationer. Han kan även återställa modifieringarna genom att besvärjas eller erhålla en välsignelse från någon av religionens olika prästerskap.

Jakt

Det finns tre faktorer som är av betydelse vid jakt; dels utgör jaktmarken en faktor, dels utgör tiden som jägaren vill lägga ner på att jaga en faktor och dels är jägaren själv en faktor. En jägare kan lägga ner hur mycket tid som helst och samtidigt vara väldigt duktig, men dessa båda faktorer saknar betydelse om jaktmarken är helt död. Likaså kan en duktig jägare som jagar i en rik jaktmiljö gå tomhänt därifrån bara för han inte lade ner tillräckligt med tid på att jaga. Nedan förklaras dessa tre faktorer närmare och resulterar i ett sammanhang där de tre faktorerna tillsammans berättar hur många ransoner mat en jägare erhåller vid olika former av jakt.

Jaktmarken

Beroende av hur rik jaktmarken är på vilt och vad jägaren har riktat in sig på att jaga erhåller jägaren en plus- eller minusmodifikation på sitt FV i färdigheten Jaga/Fiska. Tabellen nedan visar några prov på jaktmarker och deras plus- eller minusmodifikationer.

Terräng	Mod
Otrolligt gynnsam	$+6$
Gynnsam	$+3$
God	$+2$
Varken god eller karg (skog)	± 0
Karg (prärie/savann/stäpp)	-2
Mycket karg (arktisk/tundra)	-3
Otrolligt karg (Isvidda)	-6

Tiden

Tiden är en betydande faktor för hur väl en jägare lyckas. Ju längre tid han lägger ner på sin jakt, desto större antal villebråd kan han fälla. För varannan timme som en jägare lägger ner på sin jakt erhåller jägaren $+1$ på sitt FV i färdigheten Jaga/Fiska. En jägare som väljer att jaga i sex timmar erhåller således $+3$ på sitt FV i färdigheten.

Jägaren

När spelledaren har valt vilken terräng det är som gäller, och jägaren har berättat hur lång tid han väljer att jaga, ska

han berätta vilken typ av vilt som han riktar in sig på. Tabellen nedan ger jägaren ytterliggare modifikationer på sitt FV beroende av vilken typ av jakt det är han riktar in sig på.

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

Villebråd	Mod.
Småvilt	+3
Vilt	±0
Storvilt	-3

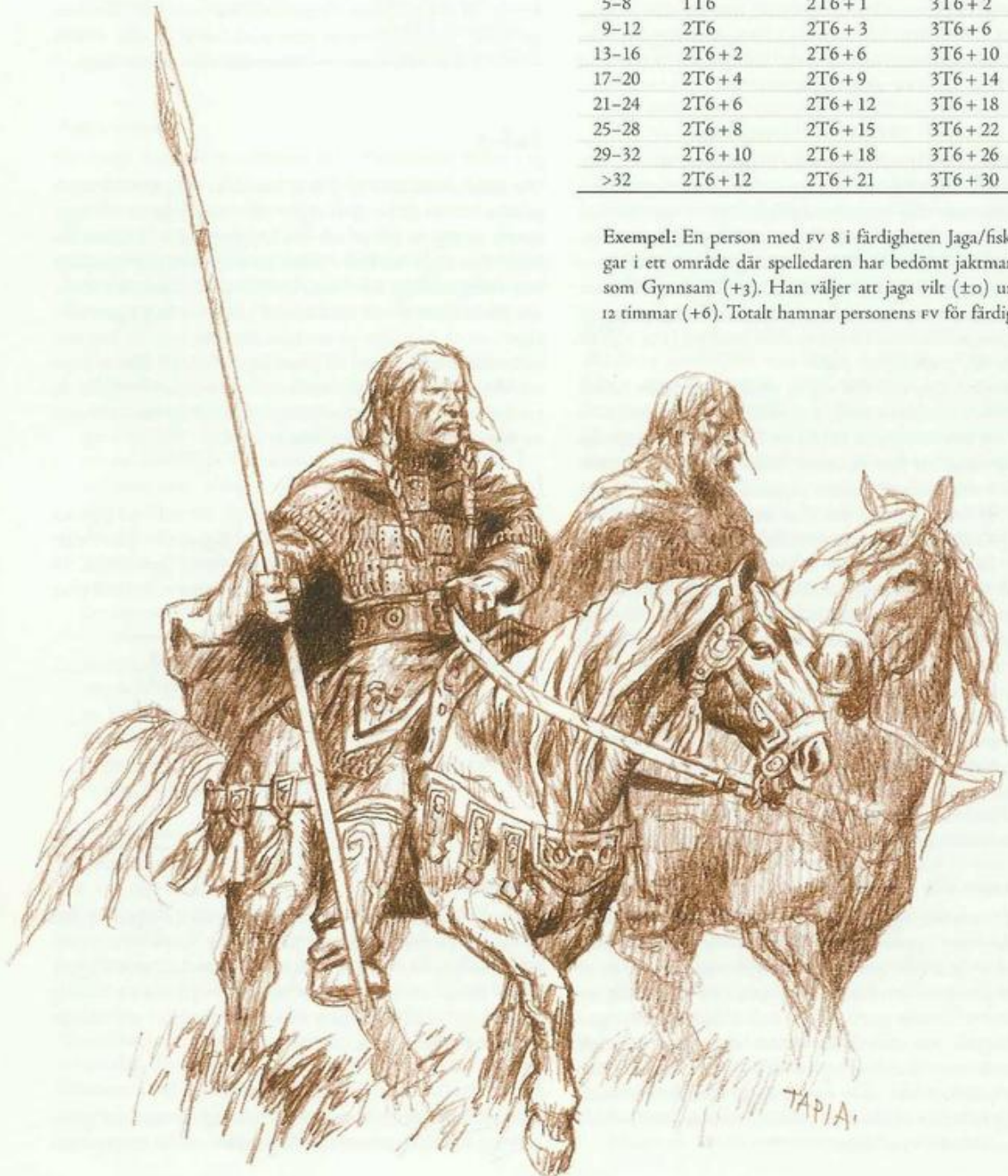
Matransoner

När jägarens FV för jakten är framtagen (modifikationer för jaktområde ± modifikationer för tiden + jägarens FV i färdigheten Jaga/Fiska ± valet av villebråd) slås ett färdighetslag där differensvärdet tas fram (FV för jakten - tärningsresultatet). Ju större differensvärde desto lyckosammare jakt.

Tabellen nedan visar hur många dagsransoner mat jägaren lyckas få ihop. En person kräver normalt en dagsranson mat per dag.

Diff.	Småvilt	Vilt	Storvilt
<1	Ingen fångst	Ingen fångst	Ingen fångst
1-4	1T3	1T6	Ingen fångst
5-8	1T6	2T6+1	3T6+2
9-12	2T6	2T6+3	3T6+6
13-16	2T6+2	2T6+6	3T6+10
17-20	2T6+4	2T6+9	3T6+14
21-24	2T6+6	2T6+12	3T6+18
25-28	2T6+8	2T6+15	3T6+22
29-32	2T6+10	2T6+18	3T6+26
>32	2T6+12	2T6+21	3T6+30

Exempel: En person med FV 8 i färdigheten Jaga/fiska jagar i ett område där spelledaren har bedömt jaktmarken som Gynnsam (+3). Han väljer att jaga vilt (±0) under 12 timmar (+6). Totalt hamnar personens FV för färdighet-



en Jaga/fiska på FV 17 ($8 + 3 \pm 0 + 6 = 17$) och när spelaren slår färdighetsslaget hamnade tärningen på 3. Differensen mellan FV och tärningsutfall blir därmed 14 ($17 - 3 = 14$) vilket medför att personen efter 12 timmars jagande lyckats få ihop $216 + 6$ dagsransoner mat.

Att slå sönder saker

Ibland kan det vara viktigt att veta ett icke stridsrelaterat föremåls brytvärde eller hållfasthet (bv). Detta kan till exempel vara då en person vill forcera en dörr med kraft, knäcka en takbalk eller slå sönder en kistlucka. Vid dessa tillfällen är det alltid upp till sl att avgöra hur mycket bv föremålet har. Ett föremåls bv kan vara olika högt beroende av hur det är tillverkat, vilket material det är tillverkat av och i vilket skick det befinner sig i för tillfället. En stor och bastant ekdörr kan till exempel ha bv 45, men en lika stor dörr av ett annat, mindre hållbart material kan ha bv 20. Är dörren dessutom försedd med järnbeslag ökar bv markant, men har tidens tand nött på dörren och dess beslag kan bv samtidigt sänkas.

Beroende av hur en person eller varelse går till väga för att ta sönder ett föremål kan sl välja mellan två alternativ för att se om denne lyckas ha isär föremålet. Det ena alternativet är när en person eller varelse med hjälp av styrka och kraft vill ha sönder ett föremål, som till exempel försöka slå in en dörr. Vid dessa tillfällen är det lämpligt att personens eller varelsens styr möter föremålets bv i du-

ell på motståndstabellen (s. 36). Sl bestämmer i förväg hur många lyckade slag personen eller varelsen måste genomföra för att dörren ska ge vika. Är det en bastant dörr med järnbeslag kan det behövas så många som 10 lyckade försök, men är det en tunn dörr utan några järnbeslag kan det räcka med ett lyckat försök. Det andra alternativet är när en person eller varelse försöker slå sönder ett föremål med ett vapen eller annat föremål, som till exempel försöka hacka sönder en dörr med yxa eller slå in den med en murbräcka. Vid dessa tillfällen är det lämpligt att använda bv som om det vore föremålets kp. Varje hugg med yxan eller stöt med murbräckan sänker sakta dörrens bv tills det når dess ursprungliga bv delat med två ($bv \div 2$). När dörren nått detta bv trillar den ner från sina fästen.

Det finns säkert en mängd situationer som kan uppstå där dessa båda alternativ inte fungerar. När dessa uppstår är det upp till sl att bedöma hur han ska gå till väga för att se om en person eller varelse lyckas ta sönder föremålet.

Förflyttning

Att förflytta sig längre sträckor genom landskapet under stor tidsskala är ganska vanligt i rollspel. En person som går till fots kommer ungefär 30 km om dagen utan att behöva överanstränga sig. Sker förflyttningen med hjälp av riddjur påverkas längden betydligt. Beroende av hur man färdas samt hur terrängen ser ut färdas man olika långt per dag. I tabellerna Förflyttning exempel på förflyttningar till fots och

Tabell 11-7: Förflyttning beroende på färd sätt

Färd sätt	Sträcka	Kontrollslag
Gång/strid	30 km/12 h	Inget
Marsch	30 km/8 h	Ett FVS-slag/dag
Sprängmarsch	30 km/4h	Ett FVS-slag/timme
Ritt	60 km/12 h	Rida-slag/dag
Hård ritt	60 km/6 h	Rida-slag/timme
Fyrspång	60 km/2 h	Ett -5 Rida-slag/timme

Tabell 11-8: Förflyttning beroende på terräng

Färd sätt	Flackt	Kuperat	Bergigt	Brant
Gång/strid	30 km/12 h	25 km/12 h	15 km/12 h	10 km/12 h
Marsch	30 km/8 h	25 km/8 h	15 km/8 h	10 km/8 h
Sprängmarsch	30 km/4 h	25 km/4 h	15 km/4 h	—
Ritt	60 km/12 h	50 km/12 h	30 km/12 h	15 km/8 h
Hård ritt	60 km/6 h	50 km/6 h	30 km/6 h	—
Fyrspång	60 km/2 h	50 km/2 h	—	—

Tabell 11-9: Förflyttning på ojämnt underlag

Färd sätt	Ingen väg	Ojämnt	Mkt ojämnt
Gång/strid	$\times 0,90$	$\times 0,75$	$\times 0,50$
Marsch	$\times 0,90$	$\times 0,75$	$\times 0,50$
Sprängmarsch	$\times 0,90$	$\times 0,75$	—
Ritt	$\times 0,90$	$\times 0,75$	$\times 0,50$
Hård ritt	$\times 0,90$	$\times 0,75$	$\times 0,50$
Fyrspång	$\times 0,90$	$\times 0,75$	—

Tabell 11-10: Förflyttning i växtlighet

Färd sätt	Högt gräs	Sankmark	Buskmark	Snårskog
Gång/strid	$\times 0,90$	$\times 0,75$	$\times 0,75$	$\times 0,50$
Marsch	$\times 0,90$	$\times 0,75$	$\times 0,75$	$\times 0,50$
Sprängmarsch	$\times 0,90$	—	$\times 0,75$	—
Ritt	$\times 0,90$	$\times 0,75$	$\times 0,75$	$\times 0,50$
Hård ritt	$\times 0,90$	—	$\times 0,75$	—
Fyrspång	$\times 0,90$	—	—	—

Tabell 11-11: Förflyttning i skog

Färd sätt	Gles skog	Normal skog	Tät skog
Gång/strid	$\times 0,75$	$\times 0,50$	$\times 0,25$
Marsch	$\times 0,75$	$\times 0,50$	$\times 0,25$
Sprängmarsch	$\times 0,75$	—	—
Ritt	$\times 0,75$	$\times 0,50$	$\times 0,25$
Hård ritt	$\times 0,75$	—	—
Fyrspång	—	—	—

Tabell 11-12: Förflyttning i snö

Färd sätt	Is	3 dm snö	0,5 m snö	1 m snö
Gång/strid	$\times 0,50$	$\times 0,75$	$\times 0,50$	$\times 0,25$
Marsch	$\times 0,50$	$\times 0,75$	$\times 0,50$	$\times 0,25$
Sprängmarsch	—	$\times 0,75$	$\times 0,50$	—
Ritt	$\times 0,50$	$\times 0,75$	$\times 0,50$	$\times 0,25$
Hård ritt	—	$\times 0,75$	$\times 0,50$	—
Fyrspång	—	$\times 0,75$	—	—

med riddjur i olika terränger och vilka modifikationer som då kan uppstå. Modifikationerna är dock bara riktlinjer och spelledaren kan fritt ändra dessa utefter situation och miljö.

Att använda färdigheter vid förflyttning: Förflyttning med skidor, snöskor, ritt, etc. kräver ett framgångsrikt slag med lämplig färdighet eller ett SM1-slag.

Väder: Dåligt väder (till exempel regn, hård blåst, kyla, hetta och snö) minskar resvägen med 25%. Uselt väder (till exempel slagregn, snöstorm, gyttrja, ökenhetta eller djupt snötäcke) minskar den med 50%. Rätt utrustning upphäver vissa vädereffekter. Snö är till exempel inget hinder för den som åker skidor. Som vanligt får sl. råda med hjälp av sunt förnuft.

Gång: Promenad i behaglig takt med flera raster och vilopausor orkar vem som helst hålla i stort sett hur länge som helst. Max packning STY × 3 kg.

Marsch: Målmedveten rask marsch med flertalet raster och vilopausor orkar man hålla i fys timmar per dygn. Max packning STY × 2kg.

Språngmarsch: Ihärdig marsch på gränsen till språng orkar man hålla som mest under 4 timmar i sträck. Max packning STY kg.

Förflyttning i stor tidsskala

Stor tidsskala används när rollpersonerna inte företar sig några speciella aktiviteter som är särskilt intressanta för äventyret. Det handlar ofta om resor eller längre perioder av vila. Under dessa tidsperioder behöver sl. endast beskriva händelser i stora drag. Reser rollpersonerna kan sl. till exempel beskriva hur landskapet ser ut och vilka städer eller byar de passerar. Handlar det om en längre period av vila så räcker det med att sl. i stora drag beskriver platsen eller staden rollpersonerna befinner sig i.

För att fylla ut en resa med lite mer detaljer och på så sätt få upplevelsen att verka vara lite fylligare kan sl. beskriva mindre konflikter som uppstår under resans gång eller kanske till och med bryta den stora tidsskalan för att plötsligt beskriva något som händer och då använder sig av detaljerad tidsskala, eller kanske till och med stridsrundor.

Självklart kan spelarna själva när som helst bryta den stora tidsskalan för att utspela en händelse i en mer detaljerad tidsskala. Detta kan till exempel vara då rollpersonerna bestämmer sig för att undersöka eller besöka något de passerar på resan eller som finns på platsen eller i staden de befinner sig i. När dessa situationer uppstår finns det bara en sak att göra för sl., nämligen improvisera. Spelarna kan omöjligt veta att det fallfärdiga rucklet de passerar inte har något med själva äventyret att göra eller rånet som utfördes på andra sidan gatan, inte är mer än kuriosa för upplevelsen.

Avancerade regler för förflyttning i strid

Ibland kan det vara av stor vikt att se hur händelseförloppet i en strid verkligen utspelar sig. Detta kan till exempel vara i en situation där en pilbågsskytt vill avlossa en eller flera pilar mot en person som springer, innan personen försvinner utom räckhåll för pilen eller bakom ett skydd. Vid dessa

tillfällen kan de vara bra att använda en golvplan, markörer eller tennfigurer samt linjaler eller snörstumpar. En golvplan som är besmyckad med rutor eller hexagoner är att föredra framför en blank golvplan, eftersom rutorna eller hexagonerna då kommer att utgöra en längdenhet och därmed göra linjalen eller snörstumpen överflödig.

Beroende av markörens eller tennfigurens storlek kommer varje ruta eller hexagon utgöra en viss längd, vilken är upp till spelledare och spelare att fastställa. Saknar golvplanen rutor eller hexagoner bestäms hur många centimeter som ska symbolisera en meter, också detta bör stå i relation till markörens eller tennfigurens storlek. Eftersom en linjal kan vara svår att använda då en person förflyttar sig i olika banor, det vill säga inte enbart i raka sträckor, kommer snörstumpen väl till hands. En snörstump som till exempel motsvarar 10 meter kan lätt användas för att bestämma hur långt personen verkligen kommer då han rör sig i en viss bana.

Stridsrundan med detaljerad förflyttning

Precis som i en vanlig strid är en SR uppdelad i ett antal segment under vilka rollpersoner och SLP utför sina handlingar. Skillnaden utgörs av att all förflyttning som sker i stridsrundan har brutits ned på en detaljnivå som visar hur långt en person förflyttar sig för varje segment. Beroende av vilken förflyttningsförmåga en person har kan han förflytta sig ett antal meter per segment (delförflyttning), enligt tabellen nedan.

Förflyttningsförmåga	Meter/segment
1-7	0,5
8-16	1
17-24	2
25-30	3
31-40	4
+10	+1

Segment för segment

Precis som i den normala stridsrundan slås initiativen fram. Spelledaren börjar sedan räkna uppåt med start på segment 1. När en persons handlingssegment (det framslagna initiativet ± eventuella modifikationer) är nådd börjar han att utföra sina handlingar. Alla handlingar som inte har med förflyttning att göra går till på samma sätt som i den normala stridsrundan, det vill säga handlingen eller handlingar utförs i det framslagna initiativets segment.

När en förflyttning är inblandad i handlingen utförs denna på ett litet annorlunda sätt. För varje segment som passerar förflyttar personen sig en delförflyttning av sin totala förflyttning (se tabell ovan). Förflyttningen fortsätter sedan segment för segment fram till dess att personen antingen nått sitt mål eller förflyttat sig sin fulla förflyttning. Nedan beskrivs de handlingar som påverkas av de avancerade reglerna för förflyttning samt hur.

Använda en färdighet: Utgörs färdigheten av en förflyttning som till exempel färdigheten Hoppa börjar personen springa när det är hans segment. Därefter förflyttar han sig en delförflyttning för varje segment som passerar fram till dess att han nått målet för färdigheten det vill säga hoppet. Eftersom det finns flera färdigheter som kan innebära

en förflyttning i samband med färdighetshandlingen är det helt upp till *sl* att bedöma hur förflyttningen går till regeltekniskt.

Full förflyttning: En person får förflytta sig så många meter som deras förflyttningsförmåga tillåter (plus eller minus modifieringar). Personen börjar sin förflyttning i sitt framslagna initiativsegment. Varefter personen förflyttar sig en delförflyttning (se tabell ovan) av sin totala förflyttning för varje segment som passerar. Den som väljer att förflytta sig sin maximala förflyttningsförmåga får inte göra något annat under spelrundan.

Halv förflyttning och handling: En person kan förflytta sig upp till och med sin halva förflyttningsförmåga och fortfarande få chansen att genomföra sin eller sina handlingar utan att er hålla några minus på handlingen. En handling kan i dessa fall utgöras av en besvärjelse, bön eller en eller flera attacker eller pareringar. Personen börjar sin förflyttning i sitt framslagna initiativsegment, varefter han förflyttar sig en delförflyttning (se tabell ovan) för varje segment som passerar fram till dess att han nått sitt mål (inom längden förflyttningsförmågan delat med två). När han nått målet för förflyttningen utför han handlingen.

Utföra en handling: Under en strid finns det många saker en deltagare kan göra men som inte räcks upp av ovanstående alternativ. En person kanske vill byta vapen, resa sig upp efter ett fall, plocka upp en helande dryck eller rota igenom sin ryggsäck. *sl* måste då själv bestämma och avgöra hur lång tid detta tar och vilka konsekvenser det får. Kom ihåg att vissa handlingar tar längre tid än en *sr* att utföra.

Utföra en handling efter mer än halv förflyttning: En person som förflyttar sig längre än halva sin normala förflyttning kan fortfarande utföra en handling, dock med en kraftig minusmodifiering. För varje meter utöver sin halva normala förflyttning erhåller personen modifieringen -3 på handlingen. I övrigt går förflyttningen till som vid *Halv förflyttning och handling* ovan.

Magiska föremål

Besvärjelser, böner, krigare med *Styrka 18*, alver och dvärgar. Av alla saker är det de magiska föremålen som väcker störst beundran. Det är också de magiska föremålen som är en av de viktigaste skatterna som rollpersonerna kan hitta eller få i belöning för ett väl genomfört äventyr. Men det är inte bara en belöning, det höjer också rollpersonens förmåga att klara av svårare äventyren och adderar en dimension av nostalgi och romantik i äventyren.

Ofta hittar man de magiska föremålen där man minst anar det. Inte sällan vaktas de av mäktiga monster eller *slr*. Men från tid till annan dyker de upp likt gubben i lådan och befinner sig i händerna på ett gäng äventyrare som varken förtjänat eller är värdiga att inneha det magiska föremålet.

Allt för ofta hamnar mäktiga svärd och amuletter i en jätteorms skatthög (eller mage). Men försök att som *sl* spela med de magiska föremålen i sinnet. Det är inte speciellt troligt att en jätteorm kan använda det mäktiga svärdet men i händerna på en ond krigare blir det annorlunda. Han blir då väldigt mäktig och det är inte speciellt troligt att han bara

förvarar svärdet i en låst koffert. Snarare är det så att han stolt bär svärdet vid sin sida och är redo att använda dess krafter när som helst. När *sl* har med magiska föremål att göra, tänk då på att utnyttja både historien och berättelsen kring föremålen men se också till att utnyttja dess krafter på ett sätt som höjer nivån på spelet och som låter spelarna kämpa för att få tag i det magiska föremålet.

Ofta kommer frågorna om en rollperson kan köpa magiska föremål smygande. Svaret är alltid *nej!* Skulle de ändå hitta någon sorts anledning till att det skulle finnas magiska föremål på marknaden är svaret ändå *nej!* Som *sl* måste man alltid vara mycket restriktiv när det gäller magiska föremål. Det gäller att hitta en balans, för lite och spelarna tycker att du är snål. För mycket och spelarna vill ha mer. Av den enkla anledningen går det inte att köpa magiska föremål i magibutiken runt hörnet. Givetvis finns det undantag även när det gäller denna regel. Det finns tillfällen då rollpersonerna springer på enstaka personer som kan tänka sig att sälja en eller annan magisk dryck eller varför inte en stav full av *sp1*-poäng. Men oftast är det i utbyte mot någonting annat än mynt. Oftast är det i utbyte mot andra magiska föremål. Krigaren med *Styrka 18* har inte speciellt stor nytta av staven full av *sp1*-poäng, men ser gärna till att byta den mot ett magiskt slagsvärd. Kort sagt: Låt spelarna kämpa för att få tag i magiska föremål och se det som en belöning snarare än något som går att köpa.

Magiska föremål kan vara av många olika slag och innehålla många olika sorters magi. *sl* får också bestämma hur många magiska föremål han vill ha med i sin spelkampanj, används för många kan det lätt bli inflation. Magiska föremål innehåller besvärjelser och den person som använder det magiska föremålet får tillgång till dess besvärjelser. Magiska föremål lyckas alltid med sin magi, användaren behöver därför inte slå något färdighetsslag.

Många magiska föremål kan bara användas en gång, varefter de är förbrukade. Vissa har dock försetts med en besvärjelse som heter *Permanens* som gör att besvärjelsen finns kvar i föremålet även efter användandet.

Normalt behöver magiska föremål *sp1*-poäng att dra energi från. Det innebär att användaren förlorar *sp1* när han använder sitt föremål. Dessa *sp1*-poäng återvinns sedan på normalt sätt. Vissa magiska föremål innehåller dock en besvärjelse som heter *Nexus*, vilket innebär att föremålet drar sin energi från själva naturen och inte behöver utnyttja användarens *sp1*.

Rustningar och vapen

Magiska vapen brukar främst vara försedda med besvärjelsen *Förtrolla vapen*. Andra vanliga besvärjelser är *Ljus* och *varseblivning*. Rustningar är oftast försedda med olika skyddande besvärjelser och/eller *Antimagi*, men även *Virvelsköld*, *Lyft* och *Osynlighet* är användbara. Besvärjelser i vapen och rustningar är nästan alltid försedda med både *Permanens* och *Nexus*, vilket innebär att de kan vara aktiva ständigt (detta bestäms när föremålet skapas).

Stavar och spön

Trollstavar och trollspön är föremål som är speciellt gjorda för att innehålla magi. De tillverkas av material som är

särskilt bra på att innehålla magisk energi, till exempel mithril, silverlind, järnek eller mistel. Nexus är mycket vanligt i stavar och spön.

Magiska brygder

Magiska brygder är enbart avsedda för engångsbruk och innehåller en besvärjelse som påverkar konsumenten då han dricker den. Vanliga besvärjelser för magiska brygder är *Öka*, *Hela*, *Levitation*, *Osynlighet*, *Syn*, *Teleportering* och *Varseblivning*.

Helgade föremål

Precis om det finns besvärjda föremål finns det även föremål som är helgade. Dessa föremål är också mycket ovanliga och bär på krafter som normalt endast präster kan bruka. Som st. bör du följa samma principer och mått som om de vore besvärjda.

Ofta har helgade föremål fått vissa egenskaper som till exempel *Skydd mot odöd* eller *ingjuter* mod hos dess ägare. Dessa heliga egenskaper ligger alltid verksamma och det krävs därför inget som aktiverar dem. Endast präster som nått kunskapsnivån utmärkta kunskaper kan se om ett föremål är helgat eller inte, och då endast inom samma religion som prästen själv tillhör. Det är endast präster som nått kunskapsnivån legendariska kunskaper som kan helga föremål så att de bär effekter en lång tid framöver.

Berusning

Många gånger händer det att rollpersonerna finner sig på platser där inte bara en stänka utan betydligt fler går ner i deras strupar. Ibland händer det även att de frivilligt eller ofrivilligt råkar ut droger med funktionsnedsättande effekter av olika slag.

När en person fått i sig av antingen stänka eller droger försämras givetvis hans förmågor, både fysiska som psykiska. Hans koordinationsförmåga försämras liksom hans förstånd. För att mäta hur mycket negativa modifieringar personen erhåller då han förtär alkohol eller droger används hans FYS som onykterhetsvärde (ov). För varje stänka eller drog som rollpersonen förtär sänks onykterhetsvärdet, ju lägre värde desto mer berusad är personen. Beroende av vilken typ av alkohol eller drog det är frågan om skiftar stänkans eller drogens rusvärde. Hädanefter tas endast olika former av alkohol och deras rusvärden upp, drogerna fungerar dock på samma sätt som alkoholen men brukar ha ett betydligt högre rusvärde och det är därför upp till st. att avgöra dess effekter.

När en person intar alkohol sänks som tidigare nämnts dennes onykterhetsvärde. För varje ny stänka personen intar minskar detta värde och visar hur pass berusad personen är. Dvärgar är den ras som är mest tålig mot olika former av rus, halvlängdsmän och människor är lika motståndskraftiga medan alver är den ras som är minst motståndskraftiga. För att spegla detta ges en person från vardera rasen olika modifieringar på sitt onykterhetsvärde.

Tabell 11-13: Berusning

OV	Effekt
>¼	Ingen
¼	Personen erhåller -1 på allt han företar sig.
¾-½	Personen erhåller för varje sänkt rusvärde ytterligare -1 på allt han företar sig. En person som strider erhåller ingen chock som följd av en massiv skada.
½-0	Samma som ovan, men efter varje ny stänka som personen förtär måste han lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen FYS för att inte kräkas eller somna (slå 1T6: 1-4 kräks, 5-6 somnar).
<0	Samma som ovan, men måste lyckas med ett modifierat GE-slag för grundegenskapen PSY för att lyckas svälja ytterligare en stänka. Personen erhåller -2 på allt han företar sig per rusvärde (1 steg) som sänks.

Tabell 11-14: Berusningsegenskaper

1T10	Egenskap
1-2	Glad: Personen blir glad, sjunger, skämtar och stöjar
3	Trött: Personen måste slå ett GE-slag för grundegenskapen FYS redan vid ¼ ov istället för vid ½ ov som normalt för att inte somna. Personen kräks inte under detta intervall utan somnar direkt vid ett misslyckat GE-slag. Vid GE-slaget som kommer då ov är sänkt till hälften erhåller han -3 på slaget.
4	Kärlekskrank: Personen söker kärleken.
5	Aggressiv: Personen irriterar sig på allt och alla. För varje stänka han tar som sänker hans ov under tre fjärdedelar (<¾ ov) måste han lyckas med ett GE-slag för grundegenskapen PSY för att inte bli aggressiv och söka upp någon eller några att slåss med.
6	Melankolisk: Personen blir ledsen och tungsint och berättar gärna hur mycket han tycker om sina vänner eller hur sorgsen han känner sig.
7	Busig: Personen hittar på alla möjliga uppdrag för att öka stämning. Dra undan stolar för dem som just ska sätta sig är ett vanligt uppdrag som den berusade ser som roligt.
8	Taskig: Personen talar nedlåtande till folk och ingen annan kan mäta sig med honom.
9	Skrytsam: Personen berättar skrytsamt om allt han gjort och brer gärna på med sådant han inte gjort.
10	Sanningsfull: Personen öppnar sitt hjärta och berättar allt han har att dölja och lite till för sina dryckesvänner.

Ras	Onykterhetsvärde
Människa	FYS × 1,25
Halvlängdsman	FYS × 1,25
Dvärg	FYS × 1,75
Alv	FYS
Halvtroll	FYS × 1,5
Halvalv	FYS × 1,1

För varje stänka som förtärs sänks en persons onykterhetsvärde med ett antal steg beroende på dryckens rusvärde. Ju mer onykterhetsvärdet sänks desto mer minus erhåller per-

sonen på allt han företar sig. Tabellen *Berusning* visar hur mycket negativ modifiering en person erhåller beroende på hur pass berusad han är (alla ov-värden avrundas till närmaste heltal; 7,5 avrundas därmed till 8).

Nedan följer en tabell med några av de vanligaste rusdryckerna och deras rusvärden per halv liter. Givetvis förekommer en mängd andra drycker i Trudvang som inte finns med på denna lista. Hur dessa rusdrycker fungerar, hur de smakar och vilka rusvärden de har är upp till sl. att bestämma.

Rusdryck (0,5l)	Rusvärde
Cider	-0,5
Mjöd	-1
Must	-0,5
Sprit	-3
Vin	-1
Öl	-1

Exempel: En människa med FYS 13 och därmed ov 16 ($13 \times 1,25 = 16$) dricker mjöd på en taverna. Efter fyra stänkor mjöd börjar han bli måttligt berusad och erhåller sin första berusningsmodifiering, -1 på allt han företar sig (-1 för varje drink sänker dennes ov med -4 till ov 11, vilket är

$\frac{3}{4}$ av personens totala ov). Han sänker snabbt två stänkor till och erhåller därför ytterligare -2 till sin redan befintliga minusmodifiering som därmed hamnar på -3. Ytterligare två stänkor mjöd (-2) slinker ned och personen han nu -5 på allt han företar sig. Eftersom han totalt har druckit 8 stänkor mjöd har han nu nått sin halva ov som är 8 ($16 - 8 = 8$). Han är nu mycket berusad men väljer att ta en stänka till. Stänkan sänker hans minusmodifiering till -6 och han måste efter den slå ett GE-slag för grundegenskapen FYS för att inte kräkas eller somna. Minusmodifieringen -6 var för mycket för detta GE-slag vilket resulterar i att personen misslyckas och somnar med armarna som huvudkudde på bordet.

Alkoholens inflytande

Alkohol har olika inflytande på personer. Vissa blir aggressiva och vill börja slåss, andra söker kärleken medan andra bara blir trötta och ofta är det samma egenskap som kommer fram varje gång som personen blir berusad.

I tabellen *Berusningsegenskaper* beskrivs olika egenskaper som en person kan få då han dricker sig berusad. Självklart finns det flera egenskaper än de som finns presenterade här och det står sl. fritt att utöka tabellen med egna.

EXTRAKT

ETT EXTRAKT ÄR en blandning av ämnen som kan förekomma i flytande, fast eller gasform där de verksamma beståndsdelarna är extraherade ur växt- eller djurdelar. De olika extrakten är därmed naturprodukter, de är producerade, blandade och framställda av naturliga ämnen hämtade från växt- och djurriket. Generellt sett kan extrakten endast framkalla effekter som har med kroppens biologi att göra, de kan inte ge någon förmågan att flyga eller gå genom väggar.

I kroppen finns ämnen som av olika anledningar kan komma i obalans, detta kan ske till exempel genom sjukdomar, skador eller då de utsätts för ett extrakt. Vad som händer då ett extrakt reagerar med en kropp är väldigt olika. Det kan röra sig om allt från dödsfall (gift) till att en förloxad arm växer ut igen (elixir) eller att en person blir fem gånger starkare för några få ögonblick (drog).

Olika extrakt

Skillnaden mellan olika extrakt är först och främst de sätt som extraktet vill förändra den biologiska balansen i kroppen på. En drog vill förstärka kroppen, antingen genom att tillföra eller att ta bort ämnen, för att på så sätt förbättra en persons egenskaper eller förmågor. Droger förbättrar och förstärker därmed en persons psykiska och fysiska förmågor. Ett gift däremot vill förstöra kroppen och dess organ genom att bryta ner den, för att på så sätt försämra en persons egenskaper och förmågor. Helande droger och elixir vill hjälpa kroppen och dess organ genom att stärka och hjälpa nedsatta ämnesbalanser till att bli normala igen.

En annan skillnad är styrkan. Eftersom en drog på ett eller annat sätt vill förstärka kroppen och ett helande elixir vill hjälpa den sjuka eller skadade kroppen sätts inte kroppens försvarsmekanismer igång vilket medför att drogen eller elixiret inte behöver vara så starkt. För ett gift däremot sätts kroppens försvarsmekanismer igång direkt. Detta medför att giften måste ha en större styrka för att övervinna kroppens försvar än droger och helande elixir.

Gränsen mellan en drog, ett gift eller ett helande elixir är härfin. Ett ämne kan ibland, ensam eller i en förening, fungera som en drog och därmed tillföra kroppen egenskaper eller förmågor. Hamnar samma ämne sedan i en annan förening kan det helt plötsligt fungera som ett gift och därmed reducera kroppen på livsviktiga ämnen.

Basgrupper och basämnen

Det finns åtta olika grupper av basämnen som kan brukas vid framställningen av ett extrakt. Fyra grupper härstammar

från djurriket och fyra grupper härstammar från växtriket. Alla åtta grupperna innehåller olika basämnen och substanser vars styrka varierar från STY 1 till STY 10. Ett basämne eller substans kan vara utvunnet, extraherat, ur allt från bladet på en speciell växt till hårstrået på en viss varelse och sätten för hur man extraherar fram ett basämne ur råvaran är lika variationsrika som ingredienserna själva.

Djurrikets och växtrikets fyra grupper är indelade i två negativa basgrupper, [-] och [--], och två positiva basgrupper, [+] och [++]. De negativa grupperna tar bort ämnen ur kroppen och de positiva grupperna tillför kroppen ämnen. Varje basämne inom en viss basgrupp har därför en motpol i sin motstående basgrupp, till exempel så har ett basämne med STY 6 från växtrikets [+] grupp en motpol i växtrikets [-] grupp som också har STY 6. En neutralisering av ett extrakts effekt blir därmed möjlig genom att den utsatte får i sig de basämnen som befinner sig i extraktets basämners motpoler.

Exempel: Ett gift med STY 12 har två basämnen (komplexitet 2). Det ena basämnet härstammar från växtrikets [--] grupp och har STY 5 och det andra basämnet härstammar från djurrikets [+] grupp och har STY 7. För att neutralisera detta gift krävs därmed ett basämne ur växtrikets [++] grupp med STY 5 och ett basämne ur djurrikets [-] grupp med STY 7.

Komplexitet och Styrka

Ett extrakt kan högst innehålla fyra olika basämnen för att fortsätta vara brukbart. Blandas extraktet av för många basämnen blir det genast obrukbart, precis som när man blandar för många färger.

De basämnen ur vilka extraktet är framställt av kan alla vara hämtade ur en och samma basgrupp eller ur upp till fyra olika basgrupper. Det får dock inte förekomma ett basämne från ett annat basämnes motpol. Detta betyder att det i en förening inte får förekomma ett basämne ur till exempel djurrikets [++] grupp och samtidigt ett från djurrikets [--] grupp. Dessa båda basämnen skulle då mer eller mindre ta ut varandra och göra extraktet mindre brukbart.

Antalet basämnen ett extrakt är gjort av visar extraktets komplexitet. Det finns fyra nivåer av komplexitet, den lägsta är 1 och den högsta är 4. För att ett extrakt ska ha komplexitet 1 kan endast ett basämne användas i extraktet, komplexitet 2 betyder att två basämnen är hopblandade och så vidare. Märk dock att ett extrakt kan innehålla ytterligare ingredienser som inte har några speciella egenskaper utan används vid olika framställningssätt såsom vatten, oljor och kryddor. Komplexiteten spelar en stor roll för den som utsätts för ett extrakt, ju lägre komplexitet desto lägre styrka och ju högre komplexitet desto högre styrka på ex-

traktet. Komplexiteten används också som minusmodifikation för en person som ska tillverka ett extrakt eller för den som försöker uttröna vilka ingredienser som ett extrakt innehåller (se tabell nedan).

Styrkan på en drog eller ett gift får man enkelt fram genom att räkna ut det sammanlagda värdet för basämnenas Styrka. En drog som innehåller tre basämnen med STY 5, STY 3 och STY 9 har därmed en total Styrka på STY 17.

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 undantag kan ensamma vålla stor skada eller åstadkomma storslagna effekter som till exempel lindormens hjärta och vissa svampar.

Basämnens vanlighet

Ett basämnes vanlighet speglar hur svårt det är för en person att ha kännedom om basämnet 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. 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.

Vanlighet	FV
Mycket vanligt	1-3
Vanligt	4-7
Sällsynt	8-11
Mycket sällsynt	12-15
Ytterst sällsynt	>15

Framställning

Tillvägagångssätten vid framställningen av ett extrakt är många och ingredienserna som kan användas likaså. En ingrediens kan till exempel krossas, upphettas, kokas samman i underliga vätskor, torkas under olika förutsättningar eller lösas upp i olika lösningar med andra ämnen och basämnen. Utrustningen som behövs vid framställningen är lika varierande som tillvägagångssätten.

Då en person ska framställa ett extrakt måste han först och främst veta vilket eller vilka ämnen som ska ingå i extraktet och införskaffa dem, antingen genom att själv finna dem i naturen med hjälp av färdigheterna Botanik och/eller Zoologi eller genom att köpa dem hos någon fackkunnig. Sedan är det bara att börja blanda. Beroende av kunskapsnivån i färdigheten Extraktkunskap kan personen framställa olika starka extrakt efter recept och först vid den andra kunskapsnivån, Goda kunskaper kan personen framställa egna recept efter egna önskemål.

För att skapa ett extrakt slås ett färdighetsslag för färd-

igheten Extraktkunskap. Ett lyckat resultat medför att personen klarade av att skapa det tilltänkta extraktet. Alla slag slås dolt av spelledaren och modifieras beroende av hur potent extraktet ska bli eller hur starkt det är (komplexitet).

Att upptäcka och känna igen extrakt

När en person som är skolad i färdigheten Extraktkunskap utsätts för ett extrakt kan han snabbt avgöra vad som håller på att ske och genom att identifiera extraktets innehåll ta reda på vad som krävs för att neutralisera det. Personen kan också fastställa vad det är för ett extrakt någon i hans närhet har råkat ut för, detta genom att se effekterna av extraktet.

En person med färdigheten Extraktkunskap kan därmed, förutom att skapa egna extrakt, försöka stoppa eller neutralisera effekten av ett extrakt innan det är för sent genom att känna igen det. Ett lyckat färdighetsslag berättar vilket extrakt personen i hans närhet har råkat ut för och ytterligare ett färdighetsslag berättar vilka ämnen som behövs för att neutralisera det. För att kunna neutralisera effekten gäller det dock att personen har de ämnen som fungerar som motpoler för de ämnen som finns med i extraktet i sin ägo eller snabbt kan få tag på dem.

Modifikationer vid framställning och igenkännande

Nedan visas en modifikationstabell som kan användas vid framställning och igenkännande av extrakt. Modifikationerna beror på personens kunskapsnivå i färdigheten Extraktkunskap samt extraktets komplexitet. Utöver dessa modifikationer kan spelledaren själv hitta på ytterligare modifikationer som hjälper eller försvårar skapandet eller igenkännandet av extrakt. Exempel på sådana modifikationer kan vara personens kännedom kring det specifika extraktet eller utrustningen han använder för att skapa eller känna igen extraktet. Spelaren bör därför teckna ned vilka extrakt och ämnen hans rollperson känner till, eftersom dessa kan generera en plusmodifikation då han på något sätt kommer i kontakt med dem.

Komplexitet	FV 1-7	8-12	13-15	16-17	>17
1	±0	+3	+5	+7	+10
2	-3	±0	+3	+5	+7
3	-5	-3	±0	+3	+5
4	—	-5	-3	±0	+3

Skador av extrakt (gift)

Gift kan ha en mängd olika effekter beroende på hur de är tillverkade och vilka ämnen som har använts för att skapa det. Här nedan ges några riktlinjer för hur de verkar och hur man går till väga för att se om en person klarar av att stå emot ett gift eller inte. Alla gifter har en STY som betecknar hur starkt och farligt det är. Beroende av en persons fysiska hälsa och immunförsvar klarar personer av att stå emot olika potenta gifter. Hur bra en persons giftförsvar är

styrts av grundegenskapen FYS och det blir således en kamp mellan giftets Styrka (STY) och den förgiftades immunförsvar (FYS) när man beräknar vilka effekter giften har på den utsatte.

Gifternas effekter

Beroende av hur pass potent giften är eller hur bra en persons immunförsvar fungerar har ett gift fyra olika effekter: lindrig, måttlig, allvarlig och dödlig.

För att se om en person lyckas stå emot ett gift eller inte slås ett slag på motståndstabellen där den drabbade möter giftets STY med sin FYS. Lyckas personen med sitt motståndsslag erhåller han den lindriga effekten. Misslyckas han däremot kan han råka ut för allt från den måttliga till den dödliga effekten, beroende av giftets STY och hur mycket den drabbade misslyckades med. För att se hur mycket den drabbade misslyckades med tas differensen fram ur motståndsslaget (FV - tärningsresultat). Skulle en person drabbas av en effekt som överstiger den lindriga effekten ackumuleras de tidigare effekterna, det vill säga ett offer som utsätts för ett starkt gift och drabbas av den allvarliga effekten genomligger först den lindriga effekten sedan den måttliga och till sist den allvarliga effekten, allt inom loppet av den utsatta tiden för giftets tid till effekt enligt tabellen nedan. Tänk på att eventuella modifieringar på grundegenskaper och färdigheter orsakade av ett tidigare verkningsstadium läggs samman med det nästkommande.

Differens	Effekt
>(-1)	Lindrig
(-1)-(-8)	Måttlig
(-9)-(-14)	Allvarlig
<(-15)	Dödlig

I tabellerna *Gifter* ges exempel på hur olika gifter verkar vid de olika effekterna

Tid till effekt

Beroende av giftets STY tar det olika lång tid innan det börjar verka, starkare gifter har därför snabbare tid till att börja verka än vad ett svagare gift har. Tabellen nedan visar efter hur lång tid det tar innan ett gift börjar ha effekt, beroende på giftets STY och hur mycket personen missade sitt motståndsslag med.

Effekt	STY 0-15	16-22	23-29	>29
Lindrig	(16-STY) dygn	1T3 h	1T6 min	3T6 SR
Måttlig	(16-STY) h	3T6 min	3T6 SR	2T6 SR
Allvarlig	(16-STY) min	1T6 min	2T6 SR	1T6 SR
Dödlig	(16-STY) SR	3T6 SR	1T6 SR	1 SR

Effekternas varaktighet

När ett gift når sin slutgiltiga effekt varar denna tills dess att giften är helt nedbruten. Fram till dess att den slutgiltiga effekten sätter in måste dock offeret genomlida dess tidigare effekter som varar olika länge beroende på giftets STY. Tabellen nedan visar hur länge en effekt ligger i innan den ersätts av den nästkommande.

Tabell 12-1: Nervgifter

Effekt	
Lindrig	Nedsatt känslighet i främsta händer och fötter. Personen erhåller smärre problem med sin finmotorik, ungefär som när man fryser väldigt mycket om fingrar och fötter eller är måttligt berusad. Modifieringar på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5.
Måttlig	Förutom effekterna från den lindriga effekten erhålls en mycket kraftig känsla av (1T10): 1-3, hetta och svettning; 4-5, stickningar och irritation i huden; 6-7, köld och frossa; 8-9, sveda; 10, ömhet, som om hela kroppen var täckt av kraftiga blåmärken. Modifieringar på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5, INT -5, PSY -5.
Allvarlig	Medvetlös. Slå ett svårt (-2) GE-slag i grundegenskapen FYS. Misslyckas slaget blir den kroppsdel som kom i kontakt med giften förlamad permanent. Ett förlamat huvud eller bröstorgå innebär döden.
Dödlig	Giften når (1T10): 1-5, hjärnan; 6-10, hjärtat och orsakar omedelbar död.

Effekt	STY 0-15	16-22	23-29	>29
Lindrig	(15-STY) SR	3T6 SR	1T6 SR	1 SR
Måttlig	(15-STY) min	1T6 min	2T6 SR	1T6 SR
Allvarlig	(15-STY) h	3T6 min	3T6 SR	2T6 SR
Dödlig	(15-STY) dygn	1T3 h	3T6 min	3T6 SR

Exempel: En person har i ett slagsmål med en missdådare erhållit en särskada i bröstet av dennes nervgiftbeklädda dolk. För att se om personen lyckas stå emot giften slås ett slag på motståndstabellen där han möter giftets STY 19 med sin FYS 13 och måste därför slå under eller lika med 4 med 1T20. Resultatet av motståndsslaget blir 14 och därmed misslyckat.

För att se vilken effekt personen råkar ut för tas värdet för att lyckas stå emot minus det framsagna tärningsresultatet, $4 - 14 = (-10)$, vilket betyder att han kommer att få den allvarliga effekten (enligt differensstabellen ovan).

Personen kommer först genomlöpa den lindriga effekten, sedan den måttliga innan den allvarliga effekten till sist börjar. Enligt tabellen gifters tid till effekt ovan kommer nervgiften att börja verka efter 1T6 minuter och då kommer personen till en början känna av den lindriga effekten. Enligt tabellen Effekternas varaktighet varar den lindriga effekten 3T6 SR för ett gift med STY 19. När dessa stridrundor passerat tar den måttliga effekten vid och varar under 1T6 minuter. När även dessa minuter passerat sätter slutligen den sista effekten in, det vill säga den allvarliga effekten, vilken sedan varar fram till dess att giften är nedbruten.

Därmed skulle händelsen få följande händelseförlopp: Efter 1T6 SR börjar personen få nedsatt känslighet i främsta händer och fötter. Han får smärre problem med sin finmotorik vilket ger en modifiering på -5 i grundegenskapen SMI, samt -5 i de färdigheter som baseras på grundegenskapen. Detta stadium varar i 3T6 SR innan den nästkommande sätter igång.

Efter 1T6 + 3T6 SR börjar personen, förutom de tidigare

Tabell 12-2: Muskelgifter

	Effekt
Lindrig	Händer och fötter svullnar upp (den drabbade erhåller 1T2 KP i skada i sina armar och ben). Personen känner en lätt yrsel och en brännande smärta i skinnet. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5, PSY -5.
Måttlig	Hela kroppen svullnar upp (den drabbade erhåller 1T2 KP i skada per kroppsdel) Personen känner sig öm och febrig i kroppen. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5, PSY -10, STY -5. Efter varje timme som passerar slå 1T20: 1-17, ingenting; 18, kraftiga ryckningar (spasmer) i slumpmässigt vald kroppsdel (1 KP i skada i den aktuella kroppsdel); 19, spasmer, 1T4 KP i skada i den slumpmässigt valda kroppsdel; 20, spasmer, 1T6 KP i skada i den slumpmässigt valda kroppsdel.
Allvarlig	Medvetslös, hög feber och kraftiga svettningar. Slå ett GE-slag i grundegenskapen FYS för varje kroppsdel. Misslyckas slaget är musklerna i kroppsdel totalt förtvinade och kan aldrig återfås. Drabbar detta huvudet eller bröstkorgen innebär det döden.
Dödlig	Hjärtstillestånd. Den drabbade dör inom FYS + 2 SR.

Tabell 12-3: Andningsgifter

	Effekt
Lindrig	Lätt yrsel och tryck över bröstet vilket leder till att den drabbade får svårt att andas. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -2, INT -2, PSY -2.
Måttlig	Kraftig yrsel och tryck över bröstet vilket leder till att den drabbade får värkande hostningar och förlorar 1T6 i skada i bröstkorgen. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5, INT -5, PSY -5.
Allvarlig	Medvetlöshet, kraftiga hostanfall. Slå ett GE-slag för grundegenskapen FYS varje dygn, misslyckas slaget uppstår det syrebrist i hjärnan (-1 på INT och PSY permanent).
Dödlig	Kvävning och syrebrist. Den drabbade dör inom FYS x 2 SR.

effekterna erhållna under det förra stadiet, få en otrolig sveta över hela kroppen. Hans motorik blir ännu mer försämrad (-10 i grundegenskapen SMI, samt -5 i de färdigheter som baseras på grundegenskapen) men även intellektet och hans psykiska krafter tar stryk vilket ger modifikationen -5 i grundegenskaperna INT och PSY samt -5 i de färdigheter som baseras på dessa grundegenskaper. Detta stadie varar i 3T6 minuter innan den slutgiltiga effekten sätter vid.

Efter 4T6 SR + 3T6 minuter blir personen medvetlös och förblir så till dess att han antingen på naturlig väg lyck-

Tabell 12-4: Blodgifter

	Effekt
Lindrig	Hettande och ömmande svullnader runt såret. Den drabbade erhåller lätt yrsel, synsvårigheter och feber. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -3.
Måttlig	Kraftig yrsel och hög feber. Den drabbade får 1T6 i skada i den kroppsdel där det förgiftade såret finns, samt 1T4 KP i skada i intelligande kroppsdelar. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5.
Allvarlig	Huden får en blåaktig färg och personen drabbas av allvarliga frossbrytningar och en kraftig huvudvärk, vilket resulterar i -1 KP efter varje minut som passerar till huvudets KP när 0. Slå 1T10 varje dygn till dess att giften brutits ned: 1-8, ingenting; 9, syrebrist i hjärnan vilket resulterar i -1 i grundegenskaperna INT och PSY permanent; 10, slumpmässig vald hand eller fot blir permanent utan blodförsörjning och måste amputeras.
Dödlig	Blodförgiftning. Den drabbade dör direkt.

Tabell 12-5: Funktionsnedsättande gifter

	Effekt
Lindrig	Illamående och yrsel. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5.
Måttlig	Förutom effekterna från den lindriga effekten blir en av följande funktioner helt utslagen till dess att giften brutits ned. Slå 1T10: 1, synen (blind; 2, hörseln (döv); 3, matsmältningen (kräkningar kan ej äta något); 4, förlamning från slumpmässigt vald kroppsdel och nedåt; 5, urinvägarna (inkontinens); 6, levern, (25 % risk/dygn för blodförgiftning); 7, luktsinnet (varken lukt eller smak); 8, smaksinnet (ingen smak); 9, två funktioner, slå två nya slag; 10, tre funktioner, slå tre nya slag.
Allvarlig	Som ovan. Men den allvarliga effekten leder till att den utslagna funktionen förblir utslagen (permanent).
Dödlig	Lever och njurar överbelastade. Offret drabbas av blodförgiftning och dör inom FYS SR.

ats bryta ner giften eller till dess att han fått i sig ett motgift. Personen undvek att bli förlamad då han lyckades med ett GE-slag för grundegenskapen FYS vilket annars skulle ha blivit hans död, eftersom det förgiftade såret satt i bröstet.

Att bryta ner gift

När ett gifts slutgiltiga effekt har inletts börjar kroppen sakta bryta ner giften, om inte personen redan dött av giften. En person som till exempel blivit medvetlös av ett nervgifts allvarliga skada kommer att förbli medvetlös tills giften bru-

tits ned helt. En gång varje dygn ska den drabbade slå ett slag på motståndstabellen där han möter giftets STY med sin FYS (tänk på att använda giftets nuvarande STY). Lyckas han med motståndslaget minskar giftets STY med 1. Misslyckas det händer det ingenting och giftet stannar på det värde det hade. Ett perfekt slag medför att styrkan sjunker med 1T6 och fummel resulterar i att styrkan stiger med 1T3 (dock inte högre än dess ursprungliga STY). När giftets STY till slut når 0 har kroppen brutit ner det totalt och effekten av giftet försvinner.

Motgifter

I princip alla gifter har ett motgift som på bara några få ögonblick bryter ner ett gift som härjar i ett offers kropp. Det tar 1T10 SR för ett motgift att verka, så det gäller att vara snabbt ute. När motgiftet har verkat färdigt, det vill säga giftets STY nått 0 efter 1T10 SR är alla effekter från giften helt borttagna, dock inga permanenta effekter. Skulle en person som drabbats av ett gift erhålla ett motgift är chansen därmed stor att han överlever även det starkaste av gifter, till och med innan effekterna sätter vid.

Nedan följer några exempel på botaniska och zoologiska ämnen som kan användas vid framställning av extrakt, vilket följs av några extraktexempel.

Botaniska basämnen

Allna

Styrka: 10; Basgrupp: växtriket [-]; Utseende: liten gul blomma med bladig stjälk och rosettblad; Vanlighet: ytterst sällsynt; Användbara delar: blomman; 1 dos: 1 blomma; Växtplats: på slättlandet i södra Trudvang; Preparering: kokas i olja; Effekt: ingen.

Blotsopp

Styrka: 8; Basgrupp: växtriket [--]; Utseende: mörkröd sopp med fuktig yta; Vanlighet: mycket sällsynt; Användbara delar: hatten och foten; 1 dos: 1 stor svamp; Växtplats: växer vanligast i gläntor och på kullar där det blotats riktigt, framför allt i de södra delarna av Osthem och i Mittland; Preparering: krossas och blandas med tjärnvatten tills den blir en trögflytande massa; Effekt: framkallar vid förtäring kraftiga kräkningar och diarré i 20-30 dagar; kan orsaka uttorkning.

Fynört

Styrka: 10; Basgrupp: växtriket [++]; Utseende: låg buske med blå ljungliknande blommor; Vanlighet: sällsynt; Användbara delar: bladen; 1 dos: ½ knippe; Växtplats: i klippiga bergstrakter, framför allt i östra Trudvang; Preparering: bladen plockas från grenarna och stötes i mortel; Effekt: fynörten sägs lindra ledvärk, och dess doft driver bort mygg och andra insekter.

Gaveblom

Styrka: 2; Basgrupp: växtriket [+]; Utseende: en långstjälad växt med en blå blomma och blad vid roten; Vanlighet: mycket sällsynt; Användbara delar: stjälken; 1 dos:

3 stjälkar; Växtplats: på bergsluttningar i sydvästra Trudvang; Preparering: torkning av stjälken varefter den pulveriseras i en mortel; Effekt: ingen.

Gnyffelrot

Styrka: 8; Basgrupp: växtriket [+]; Utseende: gråbrun, avlång rotfrukt med brunaktig blast; Vanlighet: vanlig; Användbara delar: rotknölen; 1 dos: 2 rotknölar; Växtplats: framförallt på åkrar i Dranvelte, men kan finnas över hela Mittland; Preparering: läggs i saltlag; Effekt: ingen, men förstärker ofta andra basämnen.

Lokalur

Styrka: 8; Basgrupp: växtriket [++]; Utseende: grönsvart lav; Vanlighet: mycket sällsynt; Användbara delar: allt; 1 dos: 20 g; Växtplats: på bergsstoppar i Jaarngand; Preparering: torkning, varefter den pulveriseras i en mortel; Effekt: ingen märkbar utan förstärker och accelererar andra basämnen.

Trollmossa

Styrka: 4; Basgrupp: växtriket [-]; Utseende: mycket mörkgrön mossa; luktar illa; Vanlighet: sällsynt; Användbara delar: Allt; 1 dos: 1 handfull; Växtplats: på stenar i mörka skogar, främst i norra Trudvang; Preparering: torkas och kokas sedan i rent källvatten; Effekt: ingen.

Vissmarsört

Styrka: 4; Basgrupp: växtriket [--]; Utseende: en knähög och tät buske med mycket små blad; Vanlighet: vanlig; Användbara delar: blad; 1 dos: ¼ buske; Växtplats: I undervegetationen av lövskogar; Preparering: krossas i mortel och blandas med 1 dl linolja; Effekt: avtrubbande och berusande effekt under 1T6 timmar; -2 i SMI och PER.

Älvblomster

Styrka: 6; Basgrupp: växtriket [++]; Utseende: ljusgul, mycket vacker orkidé; Vanlighet: sällsynt; Användbara delar: blommorna; 1 dos: 7 blommor; Växtplats: på torrängar och hedar, mestadels i västra Trudvang; Preparering: torkas och stötes i mortel till pulver; Effekt: ingen.

Zoologiska basämnen

Björntunga

Styrka: 4; Basgrupp: djurriket [++]; Vanlighet: vanlig; 1 dos: ¼ tunga; Boplats: varierar; Preparering: torkas; Effekt: ingen.

Getinggadd

Styrka: 3; Basgrupp: djurriket [-]; Vanlighet: vanlig; 1 dos: 20 gaddar; Boplats: varierar; Preparering: läggs i ½ dl alkohol; Effekt: ingen.

Hjormasnoktänder

Styrka: 7; Basgrupp: djurriket [-]; Vanlighet: vanlig; 1 dos: 4 hugggränder (varje hjormasnok har två hugggränder); Boplats: berg och stenmark; Preparering: stöts i mortel till ett

fint pulver; Effekt: hjormasnokens bitt är giftigt (se tabellen *Muskelgifter*, s. 205).

Kungsälghorn

Styrka: 5; Basgrupp: djurriket [-]; Vanlighet: sällsynt; 1 dos: ett normalstort kungsälghorn räcker vanligtvis till ungefär tjugo doser; Boplats: djupa skogar; Preparering: males till fint pulver; Effekt: ingen.

Lindormsblod

Styrka: 10; Basgrupp: djurriket [+]; Vanlighet: sällsynt; 1 dos: 1 dl blod; Boplats: skog; Preparering: bör användas innan det koagulerar; om detta redan skett måste det spädas med stark alkohol; Effekt: ingen.

Snösvinsögon

Styrka: 3; Basgrupp: djurriket [+]; Vanlighet: sällsynt; 1 dos: 1 öga; Boplats: frusna ödemarker; Preparering: saltas och torkas; Effekt: ingen.

Sotsälspäck

Styrka: 6; Basgrupp: djurriket [-]; Vanlighet: ovanlig; 1 dos: hundra gram; Boplats: kust; Preparering: sotsälens späck skärs av från huden och ångkokas tills det sväller upp och får en gulaktig färg; Effekt: ingen.

Svartspindel

Styrka: 9; Basgrupp: djurriket [+]; Vanlighet: sällsynt; 1 dos: 1 spindel; Boplats: varierar; Preparering: krossas; Effekt: muskelgift (se tabellen *Muskelgifter*, s. 205).

Gifter

Blodarinn

Styrka: 14; Komplexitet: 2; Ingredienser: 1 dos blotsopp, v [-], och 1 dos sotsälspäck, D [-]; Doser: 1; Tillagning: blotsoppen och späcket kokas tillsammans under konstant omrörning tills blandningen blir en mycket trögflytande vätska; Utseende: en blodröd och mycket illaluktande sörja; Intagningssätt: smörjes på vapen som åsamkar sår (det vill säga inte klubbor, piskor och dylikt); räcker under normala förhållanden till 1T3 hugg innan giften skrapats av från udden; Effekt: en kroppsdel som blivit infekterat av giften börjar blöda ymnigt och ger omedelbart skada enligt följande tabell; inom parantes visas hur länge såret blöder, till exempel en måttlig skada på 4 KP blöder ymnigt under 4 SR.

Effekt	Skada
Lindrig	1T3 KP (1 KP/SR)
Måttlig	1T6 KP (1 KP/SR)
Allvarlig	1T8 + 1 KP (2 KP/SR)
Dödlig	1T10 + 2 KP (3 KP/SR)

Mandraper

Styrka: 23; Komplexitet: 3; Ingredienser: 1 dos hjormasnoktänder, D [-], 2 doser blotsopp, v [-], 1 dos gnyffelrot, v [+], och 2 dl källvatten; Doser: 3; Tillagning: blotsoppen och den inlagda gnyffelroten mosas samman till en

massa som sedan kokas med lite rent källvatten; efter kokningen läggs massan i en duk, som kramas hårt tills all vätska runnit ur; de malda hjormasnoktänderna blandas med vätskan som sedan är klar för bruk; Utseende: svagt rosa luktfri vätska; Intagningssätt: blandas vanligtvis med mat eller dryck som förtärs av offret; Effekt: nervgift (se tabellen *Nervgifter*, s. 204).

Svart död

Styrka: 27; Komplexitet: 3; Ingredienser: 1 dos svartspindel, D [+], 1 dos allna, v [-], och 1 dos lokalur, v [+]; Doser: 6; Tillagning: allnaoljan och lokalurpulvret blandas samman, upphettas och kyls varefter den krossade svartspindeln blandas ned i blandningen; Utseende: trögflytande vätska; Intagningssätt: blodomloppet; Effekt: muskelgift (se tabellen *Muskelgifter*, s. 205).

Droger

Björntass

Styrka: 15; Komplexitet: 3; Ingredienser: 1 dos björntunga, D [+], 1 dos getinggadd, D [-], och 1 dos lokalur, v [+]; Doser: 1; Tillagning: den torkade björntungan söndersmulas och blandas med getinggaddarna och lokaluren; pulvret hålls sedan i en kopp surnad getmjölk, vilken kokas upp under omrörning; när blandningen fått sin grågröna gelékonsistens är den färdig för användning; Utseende: grågrön gelé; Intagningssätt: sväljes; Effekt: personen som sväljer extraktet erhåller 1T3 + 1 extra i STY under 1T6 + 3 minuter varefter han får -2 i STY under 1T3 timmar på grund av utmattning.

Nattöga

Styrka: 3; Komplexitet: 1; Ingredienser: 1 dos snösvinsögon, D [+], 1 ½ dl snö och 3 nypor salt; Doser: 4; Tillagning: snösvinsögonen kokas med smält snö; efter ett par timmar tas ögonen ur vattnet, och man tillsätter några nypor salt; denna drog härstammar från de gamla vildbronsjorna, som ännu idag använder den vid nattliga jakter; Utseende: ser ut som grumligt vatten; Intagningssätt: hålls i ögonen; Effekt: skänker användaren tillfällig mörkersyn i 1T4 timmar.

Nidingshjälp

Styrka: 18; Komplexitet: 2; Ingredienser: 1 dos gnyffelrot, v [+], 2 doser fynört, v [+], och 2 dl brännvin; Doser: 1; Tillagning: en bägare brännvin kryddas med fynörten; en gnyffelrot läggs i spriten, som sedan bör stå i åtminstone tre dagar; Utseende: som brännvin, vilket det också smakar som; Intagningssätt: drickes; Effekt: höjer FYS mot gifter och sjukdomar med 1T8 under ungefär 12 timmars tid; dessutom berusar drogen som vanlig stark alkohol.

Helande elixir

Gavehjälp

Styrka: 2; Komplexitet: 1; Ingredienser: 3 doser gaveblom, v [+], och 2 dl vatten; Doser: 1; 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 kroppsdel med 176 KP.

Sårtröst

Styrka: 11; Komplexitet: 2; Ingredienser: 2 doser kungsälghorn, D [--], 1 dos älvblomster, v [++], enbär, humle, 1 dl vatten och 1 ½ dl björksav; Doser: 1; Tillagning: ingredienserna kokas i lite vatten tillsammans med torkade enbär, humle och björksav; efter att brygden kallnat kan den drickas till önskad effekt; Utseende: lätt brunaktig dryck; Intagningssätt: drickes; Effekt: elixiret helar omedelbart 176 KP i valfri kroppsdel; en biverkning är att den som dricker elixiret drabbas av yrsel och får -1 FV/dos på samtliga SMTI-baserade färdigheter tills dess han får en hel natts vila.

Virkelin

Styrka: 6; Komplexitet: 2; Ingredienser: 1 dos gaveblom, v [+] och 2 doser vissmarsört, v [--]; Doser: 1; Tillagning: basämnena blandas samman i en mortel; Utseende: grågrön gelé; Intagningssätt: grötomslag; Effekt: vid grötomslag helas kroppsdel 178 KP; personen som lagt grötomslaget

måste dock ha lyckats med ett färdighetsslag för färdigheten Första hjälpen.

Voijdalla («blodstill»)»

Styrka: 20; Komplexitet: 3; Ingredienser: 1 dos trollmossa, v [-], 2 doser älvblomster, v [++], 2 doser lindormsblod, D [++]; Doser: 1; Tillagning: den ännu varma trollmossan genomdränks med lindormsblodet; den malda älvblomstern strös sedan över såret, och den preparerade mossan läggs på som ett grötomslag; denna kur är alvisk i sitt ursprung, och är i stort sett okänd bland människor; Utseende: den mörka mossan blir ännu mörkare av lindormsblodet; Intagningssätt: grötomslag; Effekt: beroende på den skadades FYS har detta grötomslag olika effekt på valfri kroppsdel enligt tabellen nedan; grötomslaget måste bytas efter tre timmar för att fortsätta ha effekt.

FYS	Läkningshastighet
1-7	1 KP per timme
8-12	2 KP per timme
13-15	3 KP per timme
16-17	4 KP per timme
>17	5 KP per timme

MONSTER OCH VARELSER

Ut ur morgondiset frigör sig en kraftfull skepnad. Den kommer som en vålnad och endast en långsam rörelse bland träden avslöjar honom. Inga knäckta grenar eller olycksbådande korpar har varslat om hans ankomst. Det enorma djuret rör sig med stor långsamtighet och pondus. Den väldiga manen svajar fram och tillbaka i takt med att han närmar sig sitt byte. Det är en fullvuxen garm, en ovanlig best så här långt söderut.

MONSTER OCH VARELSER är en av de viktigaste ingredienserna för att ett äventyr ska bli riktigt lyckat. I detta kapitel följer ett axplock av alla de varelser som finns i världen. Dessa varelser utgörs av några typexempel och det är upp till dig som SL att själv modifiera dessa utefter behov, samt lägga till nya varelser som kan tänkas finnas. Eftersom monstren är just typmonster finns det givetvis både större och starkare exemplar, likväl som det också finns mindre och svagare individer inom varje ras. En del är ledare, andra lydiga och underdåniga. De varelser som finns representerade i detta kapitel antas vara vuxna. Därför finns det några enkla råd att följa för att göra en varelse bättre eller sämre (se *Att modifiera en typvarelse*, s. 211).

Ju mer förberedd en SL är när han skapar monster desto roligare blir det att som SL spela dem och som spelare att möta desamma.

Förklaringar

Varje varelsetyp nedan har ett antal fakta uppräddade som beskriver hur den eller de fungerar och vilka olika egenskaper de har. Nedan förklaras de olika faktarubrikerna.

Hemvist

Beskriver vilka terränger och områden som utgör varelsens naturliga hem, samt var man kan tänkas stöta på den.

Vanlighet

Beskriver hur vanlig och utbredd varelsen är i Trudvang.

Grundegenskaper

Dessa följer samma regler som för rollpersoner, dock med ett undantag: KAR. Karisman på varelserna skiljer sig något åt från den som beskrivs för rollpersonerna. KAR används här för att mäta hur tillmötesgående varelserna är när de möter andra varelser. En best med en låg Karisma är mycket aggressiv och angreppslysten medan en varelse med hög Karisma, under fredliga omständigheter, är tillmötesgående och hjälpsam.

Kroppspoäng

Kroppspoängen visar hur mycket skada en varelse tål innan den dör av sina skador. En varelse som är van att använda

våld för att nå sina mål vid till exempel jakt, försvar av sitt revir eller av ren ondska har i regel högre kroppspoäng än en gräsätare med samma FYS, STO och PSY. Kroppspoängen kan sedan justeras med ålder och erfarenhet (se *Att modifiera en typvarelse*, s. 211).

Kroppspoäng för odöda: Alla odöda varelser har en kroppspoäng som grundar sig i varelsens SPI. När en odöd varelse träder in i de levandes värld förstärks dennes SPI genom bandet till Dimhall, de dödas rike. Den spirituella energin ligger därför till grund för varelsens kroppspoäng. Ju större bandet mellan varelsen och Dimhall är desto kraftfullare blir varelsen i de levandes värld. Utan energin från Dimhall skulle varelsen aldrig kunna materialiseras eller få tillräckligt med kraft för att manifesteras sig i en fysisk kropp. Det är det spirituella bandet mellan Dimhall och Trudvang som gör det möjligt för en ande att beträda de levandes värld. Kapas bandet med hjälp av magi eller religion förvisas genast den odödes energi och den odöde upphör att existera i de levandes värld. Det är den spirituella energin som håller samman en odöd varelse och utgör samtidigt ett skydd.

TKP-Sys: Används skadesystemet utan kroppsdelar är det TKP-Sys som anger hur mycket varelsen tål innan den dör av sina skador.

TKP och kroppsdelar: Används skadesystemet med kroppsdelar utgör TKP varelsens Totala kroppspoäng. Varje kroppsdel får också en KP som visar hur mycket skada varelsen tål i den aktuella kroppsdelen innan den är obrukbar. Vid skada dras skadepoängen bort både från TKP och från kroppsdelens KP.

Typålder

Beskriver den oftast förekommande åldern för de varelser som man stöter på av den aktuella rasen.

Maxålder

Beskriver hur gammal varelsen kan bli.

Stridskapacitet

Stridskapaciteten beskriver hur duglig en varelse är att strida med vapen. För varelser som inte klassas som monster och personer som har ett speciellt yrke gäller samma princip som om den hade yrket krigare.

Skräckmodifikation

En del varelser är så skrämmande att en rollperson måste slå ett slag på skräcktabellen då han ser varelsen. De varelser som inger en sådan skräck att ett slag på skräcktabellen är nödvändigt, har vid beskrivningen en speciell skräckmodifikation angiven. Skräckmodifikationen ska användas vid de tre första gångerna (vid olika tillfällen) som en rollper-

son ser en varelse som inger skräck. Efter dessa tre gånger behövs dock inga slag göras för arten i fråga.

Är det ett egenhändigt skapat moster går nedanstående tabell bra att använda för att bestämma hur skräckinjagande en varelse är för rollpersonerna.

Varelse	Skräckmodifikation ¹
Skräckinjagande	+2/±0/-2
Mycket skräckinjagande	+4/+2/±0
Otroligt skräckinjagande	+6/+4/+2
Fruktansvärt skräckinjagande	+8/+6/+4

1. Första mötet/andra mötet/tredje mötet.

Tänk på att om man vet att en varelse är extra farlig, så kan skräcken förvärras. I dessa fall skall skräckmodifikationen modifieras med +2.

Skadebonus

En varelse med särskilt hög STY och/eller STO tillfogar sin motståndare extra mycket skada i strid. STO och STY ger mer kraft i anfallen och förmågan att tillfoga extra skada redogörs av en varelse skadebonus (SB). För att få reda på varelseens SB läggs värdena för STY och STO ihop. Sedan läses SB av i tabellen nedan.

STY + STO	SB
0-25	—
26-30	1T3
31-40	1T6
41-50	2T6
51-60	3T6
61-70	4T6
71-80	5T6
81-90	6T6
>90	7T6

Initiativmodifikation

Berättar hur reaktionssnabb varelse är och fungerar på samma sätt som för rollpersoner.

Förflyttning

En varelse normala förflyttningsförmåga anger hur många meter den kan röra sig under en SR. Denna förflyttningsförmåga förutsätter att varelse rör sig i normalt tempo och kan ta sig fram utan att hindras. SL bestämmer hur förflyttningen påverkas beroende av terräng, väder etc.

Beteckningar: F = flygande, L = till lands, S = simmande, B = borrande.

Naturligt skydd

Varelseens naturliga rustning i form av skinn, hud, päls, etc. som absorberar ett visst antal skadepong.

Naturliga vapen

Ett naturligt vapen är en attack som inte är gjord med ett tillhygge utan utgörs av en varelseens olika fysiska egenskaper. Oftast rör det sig om knytnävar, bett, klor eller sparkar, men det förekommer även andra naturliga attacker såsom drakens eldkvast och bloddrasens grepp med sina grenar.

De mest förekommande naturliga vapen står uppställda i tabellen nedan, med beskrivningar för vilken effekt de har i strid. Vissa ovanliga och speciella naturliga vapen är inte medtagna i denna tabell utan förklaras istället vid respektive varelse. En varelse som slåss med ett närstridsvapen kan inte samtidigt använda några naturliga vapen (om inget annat står). I övrigt är det helt upp till SL att bestämma, dels hur många attacker ett monster har och vilka FV det har för dessa, samt vilken SK monstret har.

Typ av vapen	Attackmod.	Grundskada
Bett (allätare)	-2	1T8, halv SB
Bett (köttätare)	±0	1T10
Bett (orm)	-2	1T4, halv SB
Bett (rovfågel)	-4	1T6, halv SB
Bett (växtätare)	-4	1T6, ingen SB
Hovspark, bakben	-2	2T6
Hovspark, framben	-2	1T8
Klo	±0	1T8
Knipklo	±0	1T6
Näve	±0	1T4
Skallning	-4	1T6
Spark	±0	1T8
Stängning	-4	1T8
Svanssnärt	-2	1T6
Svanssting	-2	1T8
Trampning	±0	1T10

Attackmodifikationen styrs av det naturliga vapnets typ. Den dras bort från varelseens stridskapacitet som är SK-grund delat med två (SK-grund ÷ 2) i FV (se Grundstridskapacitet, s. 29).

Vapen

Här anges vilket vapen varelse normalt föredrar.

Stridsgrund

Visar hur varelse attackerar då den är beväpnad på olika sätt.

Rustning

Här anges vilken rustning varelse normalt föredrar.

Färdigheter

Här anges vilka färdigheter som är viktigast för varelse.

Förmågor

Här anges speciella egenskaper och attribut hos varelse.

FV för attacker och pareringar

Finns det flera värden för FV på ett och samma vapen eller naturliga vapen innebär det att varelse kan utföra flera attacker eller pareringar med det vapnet. I vissa fall finns särskilda begränsningar angivna i beskrivningen. Står det till exempel 2 klor, FV 9, innebär det att varelse kan göra två angrepp med klor där vardera attacken har FV 9. Står det FV 11/9 för en viss attack eller parering innebär det att varelse kan göra två attacker eller pareringar per SR, en med FV 11 och en med FV 9.



Att modifiera en typvarelse

Normalt sett behöver inte spelledaren tänka på hur en annan varelse eller person som inte är en rollperson ökar sina kropps-poäng, men skulle det ändå behövas används samma regler som för rollpersonerna för alla varelser som är hominider, det vill säga har en »mänsklig« skepnad såsom människor, alver, dvärgar, troll och så vidare (se *Att öka kropps-poängen*, s. 29). För alla andra varelser är det ytterst upp till st. att avgöra hur många kropps-poäng en varelse skall ha. Ett tips är att räkna ut grundkropps-poängen enligt reglerna och att sedan använda tabellen nedan för bestar och monster såsom drakar, demoner, eller andra odjur som spelledaren har skapat själv. Även en varelses naturliga attacker kan justeras efter denna tabell.

Erfarenhet/ålder	Mod.
Ung varelse	×0,75
Mogen varelse	×1
Vuxen varelse	×1,5
Fullvuxen varelse	×2
Gammal varelse	×1

För att öka en varelses sk bör st. först räkna fram dess sk-grund och därefter betänka hur mycket den kan ha höjt sin sk genom de olika stridsfärdigheterna. De olika fv i

stridsfärdigheterna ligger sedan till grund för hur många ytterligare poäng de kan ha placerat ut på sina olika attacker och pareringar utförda med vapen eller sköld.

Drakar

Drakarna och deras avföda är Trudvangs värsta dräpare och ondskefulla snärjare. Till drakarna räknas både de renrasiga drakarna såsom logedranken, järndranken, frostdraken, stormdraken och skuugadraken, men också avfallingarna såsom lindormen, huvfurdraken och jätteormarna. Gemensamt för de flesta drakar är att de bär på ett imponerande pansar, är starka och kraftfulla samtidigt som de utnyttjar löften och hot lika ofta som sitt fasansfulla bett och sina kraftiga klor för att nå sina mål. En del drakar sprutar eld liksom logedranken, andra is och någon förtärande lava. Stormdrakarna är kända för att bruka mäktigt magi framför tänder och klor.

Drakar är de mest fruktansvärda varelser man kan stöta på i Trudvang. De är gigantiska och får till och med jättar att verka små. Drakarna är ödleliknande med stora vingar, vassa klor och tänder.

Drake

Hemvist: varierar; Vanlighet: sällsynt.

Grundegenskaper:

Styrka	105	Storlek	112	Psyke	29
Fysik	44	Intelligens	23	Spiritus	108
Smidighet	11	Perception	24	Karisma	11

TKP-Sys: 139; TKP: 277.

Kroppsdel	1T20	KP
Huvud	1-2	70 (KP ÷ 4)
Höger vinge	3	55 (KP ÷ 5)
Vänster vinge	4	55 (KP ÷ 5)
Höger framben	5-6	70 (KP ÷ 4)
Vänster framben	7-8	70 (KP ÷ 4)
Kropp	9-13	139 (KP ÷ 2)
Höger bakben	14-16	92 (KP ÷ 3)
Vänster bakben	17-19	92 (KP ÷ 3)
Svans	20	92 (KP ÷ 3)

Typålder: 1.700 år; Maxålder: 4.200 år.

Skräckmodifikation: +8.

Skadebonus: 7T6.

Initiativmodifikation: ±0.

Förflyttning: L 26, F 53.

Naturligt skydd: RV 7 (mage RV 10, vingar RV 4).

En drake kan utföra två av följande attacker per SR (utandningsvapnet tar dock ensamt en hel SR att utföra):

Bett	FV 15	1T8 + 1 + halv SB
2 Klor	FV 13/10	1T8 + SB
Svanssnärt	FV 10	1T6 + SB
Utandningsvapen	FV 14	5T6 + 22

Färdigheter: En drake har i regel 5-8 färdigheter med FV 16-19; 7-12 färdigheter med FV 10-15 och ytterligare 5-10 färdigheter med FV 6-9. De drakar som kan besvärjelser kan i regel runt 5-15 havitnerbesvärjelser och 3-10 rimvitnerbesvärjelser (beroende vilket FV de har i färdigheterna Besvärjelsekonst och Läsa/Skriva magi).

Förmågor: Mörkersyn, utandningsvapen.

De flesta drakar är elaka, grymma och giriga. De älskar att samla på sig skatter. Oftast bor de i stora stengrottor omgivna av ödmjuka tjänare såsom troll och annat oknytt.

Drakars utandningsvapen

Flera av draksorterna har så kallade utandningsvapen, till exempel eldkvast, iskvast och magmaeld. Skadorna som dessa vapen ger bygger på samma princip för alla drakar. Skadorna beror först och främst på hur mycket FYS draken har och hur hög STO den har. Dessa två grundegenskaper bildar skadan som består av en fast del och en tärningsbaserad del, dock utan skadebonus.

FYS + 2 är den fasta delen av skadan, så här mycket ger draken minst i skada när den använder sitt utandningsvapen. Sedan följer den tärningsbaserade delen, där STO talar om antalet tärningar som ska slås enligt tabellen nedan:

STO	Skadetärningar
1-60	2T6
61-80	3T6
81-100	4T6
101-120	5T6
121-140	6T6
141-160	7T6
161-180	8T6
+20	+1T6

Drakarnas utandningsvapen bildar alla en slags kon med spetsen i drakens mun. Konens längd är FYS meter och dess diameter längst ut är FYS ÷ 4 m.

Skadan som en person erhåller dras från Totala KP. Alla personer som är helt inneslutna i konen tar full skada, de som är till hälften inneslutna tar halv skada och så vidare.



Odöda

Bland de odöda varelserna är skelett och olika former av gas-tar de vanligaste. Odöda varelser är en slags mörka andar som lyckats ta sig in i Trudvang från Dimhalls värld. De hämtar sin kraft från de dödas värld genom ett spirituellt band som spänner mellan världarna. Utan det spirituella ban-det skulle varelsen aldrig kunna manifesteras sig i de levandes värld. Bandet bygger nästan uteslutande på extrema känslor

såsom kärlek, hat eller makt men ibland händer det att de ka-otiska energierna som råder mellan världarna ger en plötslig energi åt de odöda och skapar ett band mellan Dimhall och Trudvang. Bandet kan även skapas genom mäktiga besvärjel-ser och ritualer som läggs över en varelses kvarlevor.

Skelett kan man i stort sett hitta överallt. Gas-tar däremot är oftast knutna till ett ställe eller för en speciell uppgift. Det finns olika typer av gas-tar såsom kummelgastar och döds-gastar. Till de odöda hör även mylingar, draugar, diser och den fasansfulla helhåsten. Nedan finns värdena för två typer av odöda; skelett och kummelgast.

Skelett

Hemvist: varierar; Vanlighet: sällsynt.

Grundegenskaper:

Styrka	15	Storlek	11	Psyke	6
Fysik	3	Intelligens	2	Spiritus	21
Smidighet	7	Perception	6	Karisma	3

TKP-Sys: 21; TKP: 42.

Kroppsdel	1T20	KP
Huvud	1-2	11 (KP ÷ 4)
Höger arm	3-4	11 (KP ÷ 4)
Vänster arm	5-6	11 (KP ÷ 4)
Bröstkorg	7-11	21 (KP ÷ 2)
Mage	12-14	14 (KP ÷ 3)
Höger ben	15-17	14 (KP ÷ 3)
Vänster ben	18-20	14 (KP ÷ 3)

Typålder: varierar; Maxålder: varierar.

Stridskapacitet: SK-grund 8.

Skräckmodifikation: +2.

Skadebonus: 1T3.

Initiativmodifikation: +2.

Förflyttning: L 5.

Naturligt skydd: inget.

Vapen: varierar; det anden föredrog som levande.

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 8; en parering, FV 4.

Sköld: en parering, FV 11.

Närstridsvapen & sköld: en vapenattack, FV 10; en sköldparering, FV 5.

Rustning: varierar; det anden föredrog som levande (normalt RV 3-7).

Färdigheter: Rida FV 7, Rustningsteknik FV 3-7, Sköldteknik FV 3, Slagsmål FV 6, Vapenteknik FV 4 (2 valfria).

Förmågor: Förmåga att leva FV 8, *Kontrollera djur* FV 10, mörkersyn. Skelett kan förmåga att leva inom 500 m; de känner i vilken riktning och hur långt bort en levande varelse befinner sig.

Kummelgast

Hemvist: varierar; Vanlighet: ovanlig.

Grundegenskaper:

Styrka	22	Storlek	15	Psyke	7
Fysik	12	Intelligens	8	Spiritus	45
Smidighet	13	Perception	9	Karisma	3

TKP-Sys: 45; TKP: 90.

Kroppsdel	1T20	KP
Huvud	1-2	23 (KP ÷ 4)
Höger arm	3-4	23 (KP ÷ 4)
Vänster arm	5-6	23 (KP ÷ 4)
Bröstkorg	7-11	45 (KP ÷ 2)
Mage	12-14	30 (KP ÷ 3)
Höger ben	15-17	30 (KP ÷ 3)
Vänster ben	18-20	30 (KP ÷ 3)

Typålder: varierar; Maxålder: varierar.

Stridskapacitet: SK-grund 15.

Skräckmodifikation: +4.

Skadebonus: 1T6.

Initiativmodifikation: -1.

Förflyttning: L 14.

Naturligt skydd: inget.

Vapen: varierar; det anden föredrog som levande.

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 14; en parering, FV 8.

Sköld: två pareringar, FV 14/6.

Närstridsvapen & sköld: två vapenattacker, FV 14/17; en sköldparering, FV 6.

Rustning: varierar; det anden föredrog som levande (normalt RV 3-7).

Färdigheter: Rustningsteknik FV 3-9, Sköldteknik FV 5, Slagsmål FV 11, Vapenteknik FV 7 (2 valfria). I övrigt varierar det kraftigt mellan olika kummelgas-tar.

Förmågor: Frammana dimma, mörkersyn.

Troll och jättar

Troll och jättar, Trudvang kryllar av dessa varelser som är både stora och små. De gömmer sig i skogarna, under mossklädda stenar och djupt ner i bergets sköte.

Av trollen finns det både skogstroll, runstenstroll, kungstroll, gråtroll, resar och istroll, ja listan kan göras hur lång som helst. Som om inte detta vore nog har just trollen en benägenhet att föröka sig med andra trollraser vilket har skapat en sådan mångfald av troll att många menar att det inte längre går att kategorisera dem. I vissa fall kan man stöta på något som vissa skulle kalla skogstroll, men som till sin storlek mer liknar gråtroll. I andra fall ett gråtroll som med sina tjocka betar lätt skulle kunna tas för ett istroll.

Listan på de olika jättarna kan också göras lång om än inte lika imponerande som trollens. Hrimtursar, muspeljotnar och skogsjättar tillhör väl de vanligaste jättarna men många lärda män och kvinnor säger sig även ha sett jalktrursar och lögrjotnar. Jalktrursarna skall vara ett slags jättedjur med stora horn som liknar älgens och lögrjotnar sägs vara de jättar som lever i det stormande havet. Till dessa ska läggas en hel drös med jättevarerler som ändå inte kategoriseras som jättar.

Den belästa och uppskattade bestiarien Jorge Gronfjard hävdade bestämt att både jättar och troll härstammade från samma urstam, och var så kallade bastjurs, mer om detta står dock att finna i det beryktade Jorges Bestiarium.

Spelledaren bör utnyttja mångfalden och variationsmöjligheten när troll skall användas i ett äventyr. Att göra helt egna troll och jättar bör nästan vara mer en regel än ett undantag, för att spelarna aldrig ska känna sig riktigt säkra på vilken typ av troll de stöter på. Nedan beskrivs två typiska troll; skogstrollet och gråtrollet samt en typisk jätte.



Skogstroll

Hemvist: skog; Vanlighet: vanlig.

Grundegenskaper:

Styrka	10	Storlek	6	Psyke	7
Fysik	14	Intelligens	7	Spiritus	11
Smidighet	15	Perception	8	Karisma	8

TKP-Sys: 21; TKP: 41.

Kroppsdel	1T20	KP
Huvud	1-2	10 (KP ÷ 4)
Höger arm	3-4	10 (KP ÷ 4)
Vänster arm	5-6	10 (KP ÷ 4)
Bröstkorg	7-11	21 (KP ÷ 2)
Mage	12-14	14 (KP ÷ 3)
Höger ben	15-17	14 (KP ÷ 3)
Vänster ben	18-20	14 (KP ÷ 3)

Typålder: 20 år; Maxålder: 50 år.
Stridskapacitet: sk-grund 13.

Skräckmodifikation: ingen.

Skadebonus: ingen.

Initiativmodifikation: -2.

Förflyttning: 1.11.

Naturligt skydd: inget.

Vapen: varierar.

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 13; en parering, FV 5.

Sköld: två pareringar, FV 10/7.

Närstridsvapen & sköld: två vapenattacker, FV 10/8; en sköldparering, FV 4.

Rustning: varierar (normalt RV 3-5).

Färdigheter: Finna dolda ting FV 8, Gömma sig/Kamouflage FV 12, Hoppa FV 12, Jaga/Fiska FV 7, Klättra FV 10, Rustningsteknik FV 3-5, Sköldteknik FV 4, Slagsmål FV 8, Tala modersmål FV 7 (trolliska), Vapenteknik FV 5 (2 valfria), Överlevnad (skog) FV 7.

Förmågor: Orädd, nattsyn.

Skogstroll, fjalltroll, istroll,
skogsjätte, bergsrese &
stentroll



Gråtroll

Hemvist: skog; Vanlighet: ovanlig.

Grundegenskaper:

Styrka	18	Storlek	16	Psyke	9
Fysik	17	Intelligens	8	Spiritus	9
Smidighet	10	Perception	7	Karisma	9

TKP-Sys: 32; TKP: 65.

Kroppsdel	1T20	KP
Huvud	1-2	16 (KP ÷ 4)
Höger arm	3-4	16 (KP ÷ 4)
Vänster arm	5-6	16 (KP ÷ 4)
Bröstkorg	7-11	32 (KP ÷ 2)
Mage	12-14	21 (KP ÷ 3)
Höger ben	15-17	21 (KP ÷ 3)
Vänster ben	18-20	21 (KP ÷ 3)

Typålder: 25 år; Maxålder: 60 år.

Stridskapacitet: sk-grund 15.
Skräckmodifikation: ingen.
Skadebonus: 116.
Initiativmodifikation: +1.
Förflyttning: L13.
Naturligt skydd: tjock hud, RV 2.
Vapen: varierar.

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 14; en parering, FV 7.
Sköld: två pareringar, FV 10/9.
Närstridsvapen & sköld: två vapenattacker, FV 14/7; en sköldparering, FV 4.

Rustning: varierar (normalt RV 3-5).

Färdigheter: Finna dolda ting FV 7, Hoppa FV 6, Jaga/Fiska FV 7, Klättra FV 10 Rustningsteknik FV 3-5, Sköldteknik FV 4, Slagsmål FV 9, Tala modersmål FV 8 (troliska), Vapentechnik FV 6 (2 valfria).

Förmågor: Mörkersyn.

*Hrimtursa, rvanstenstroll,
muspeljofn, grátröll, kungs-
troll och rätte*



Jätte

Hemvist: varierar; Vanlighet: sällsynt.

Grundegenskaper:

Styrka	41	Storlek	51	Psyke	11
Fysik	29	Intelligens	9	Spiritus	10
Smidighet	11	Perception	8	Karisma	10

TKP-Sys: 76; TKP: 152.

Kroppsdel	1T20	KP
Huvud	1	38 (KP ÷ 4)
Höger arm	2-3	38 (KP ÷ 4)
Vänster arm	4-5	38 (KP ÷ 4)
Bröstkorg	6-8	76 (KP ÷ 2)
Mage	9-12	50 (KP ÷ 3)
Höger ben	13-16	50 (KP ÷ 3)
Vänster ben	17-20	50 (KP ÷ 3)

Typålder: 180 år; Maxålder: 320 år.
Stridskapacitet: sk-grund 27.

Skräckmodifikation: ingen.

Skadebonus: 7T6.

Initiativmodifikation: +1.

Förflyttning: 1 31.

Naturligt skydd: tjock hud, rv 2.

Vapen: krossvapen.

Stridsgrund:

Närstridsvapen: två attacker, FV 14/12; en parering, FV 8.

Sköld: tre pareringar, FV 10/10/8.

Närstridsvapen & sköld: tre vapenattacker, FV 14/7/6; en sköldparering, FV 8.

Rustning: varierar (normalt rv 1-4).

Färdigheter: Botanik FV 10, Geografi/Geologi FV 7, Gömma sig/Kamouflage FV 10, Hantverk FV 16 (två valfria), Jaga/Fiska FV 10, Klättra FV 16, Rustningsteknik FV 1-4, Sköldteknik FV 1, Slagsmål FV 9, Tala främmande språk FV 6 (nordvrok), Tala modersmål FV 8 (trolliska), Vapentechnik FV 7 (en- och tvåhandsfattade krossvapen).

Förmågor: Mörkersyn.

Ulvbestar

I Osthem talar man om ulvbestarna som något mörkt och ondskefullt, i Vastermark som något fruktat och hatat. Säl-lan tycker de som bor i Osthem samma sak som de män-niskor som bor i Vastermark, men för ulvbestarna har de samma inneboende hat. Till ulvbestarna räknas vargen, ul-ven, skollet och garmen, varav garmen är den mest frukta-de och fasanfulla av dem alla. Ulvbestarna drar fram över skog och mark och kan träffas på från öster till väster, från norr till söder. De bär alla vargens utseende men i stigande ordning är både ulven, skollet och garmen större än vargen, skollet och garmen mycket större. Nedan finns värdena för ulven som är både större och farligare än sin kusin vargen, men mindre än de två andra ulvbestarna.

Ulv

Hemvist: varierar; Vanlighet: ovanlig.

Grundegenskaper:

Styrka	13	Storlek	11	Psyke	9
Fysik	14	Intelligens	3	Spiritus	6
Smidighet	18	Perception	16	Karisma	3

TKP-Sys: 26; TKP: 51.

Kroppsdel	1T20	KP
Huvud	1-3	13 (KP ÷ 4)
Höger framben	4-6	13 (KP ÷ 4)
Vänster framben	7-9	13 (KP ÷ 4)
Kropp	10-14	26 (KP ÷ 2)
Höger bakben	15-17	17 (KP ÷ 3)
Vänster bakben	18-20	17 (KP ÷ 3)

Typålder: 20 år; Maxålder: 30 år.

Skräckmodifikation: ingen.

Skadebonus: ingen.

Initiativmodifikation: -3.

Förflyttning: 125.

Naturligt skydd: tjock päls, RV 1.

En ulv kan utföra följande attacker varje SR:

Bett	FV 12	1T8 + halv SB
2 Klor	FV 12/9	1T8 + SB

Färdigheter: inga.

Förmågor: Nattsyn.



Älvor

Älvan föds ur vilblomträdet när en fjärdedel av dess livs-längd har passerat. Då, under stjärnornas sken pressar sig en älva fram ur trädet och spänner ut sina späda små ving-ar. Älvorna blir trädets väsen och beskyddare, och de lever i största symbios med skogen.

Det är ett småväxt folk som sällan blir längre än en hand-flata och deras små kroppar är sköra och ömtåliga. De kan när som helst välja att bli osynliga men lever helst ett liv syn-liga för varandra. De leker gärna i skogarnas tjärnar under månens sken och det är sannerligen en mäktig syn att se dem dansa i luften en mörk sommarnatt. Deras kroppar strålar av ljus och godhet och alverna håller dem som sina gelikar.

Älvorna hjälper gärna andra varelser med sin helande förmåga, eller dansar en uppmuntrande dans för den trötta vandraren om de inte känner sig hotade. En älva kan med sitt trollspö hela en skadad person. Trollspöet helar 1T4 kroppsdelar med 1T4 KP.

Dans

Lider en varelse av vattenbrist, hungersnöd eller är psy-kiskt eller fysiskt utmattad kan en grupp om tio älvor till-sammans dansa i ring kring den behövande och skänka både styrka och kraft. Den hungrige och törstige får ny en-ergi vilket motsvarar en dags mål mat och den utmattade erhåller krafter sim en natts sömn samt de effekter som åtta timmars normal sömn ger.

Älva

Hemvist: skog; Vanlighet: sällsynt.

Grundegenskaper:

Styrka	1	Storlek	1	Psyke	16
Fysik	4	Intelligens	14	Spiritus	34
Smidighet	17	Perception	16	Karisma	19

TKP: 16.

Typålder: 20 år; Maxålder: 50 år.

Stridskapacitet: SK-grund 13.

Skräckmodifikation: ingen.

Skadebonus: ingen.

Initiativmodifikation: -2.

Förflyttning: 1.11.

Naturligt skydd: inget.

Färdigheter: Botanik FV 19, Gömma sig/Kamouflage FV 15, Tala främmande språk FV 7 (ett valfritt), Tala modersmål (älviska) FV 14.

Förmågor: Dans, nattsyn.

Nyttodjur

I tabellen *Nyttodjur* beskrivs i korthet egenskaper för några av de vanligaste nyttodjuren som förekommer i Trudvang.

Tränade djur

Ett djur kan uppnå tre olika nivåer beroende på hur länge det har 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 mästertlig.

Djurs användningsområden

I tabellen nedan följer några av de användningsområden som ett djur kan tränas till (vissa färdigheter och förmågor kan endast tillämpas på vissa speciella djur) och hur många färdighetsslag som krävs för att djuret ska få den förmåga som det tränats för. Vid respektive ändamålsbeskrivning står även de modifikationer som djurets ägare kan få ta del av beroende på djurets duglighet. Det finns inget som säger att ett djur inte kan ha flera förmågor. Tvärtom. Vad vore en stridstränad häst om den inte också var duktig på att hoppa?

Ändamål	Antal färdighetsslag/nivå		
	Duglig	Utmärkt	Mästertlig
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

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 mästertlig

FV 12. Spelledaren kan sedan ge 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 var 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. 58).

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 Jaka/Fiska. Skulle djuret själv jaga har han följande FV beroende av duglighetsnivå: duglig FV 5, utmärkt FV 8 och mästertlig FV 12. Spelledaren kan sedan ge djuret olika modifikationer beroende av omständigheterna kring respektive situation. Djuret finner per dag, vid ett lyckat färdighetsslag, småvilt som ungefär motsvarar en halv dagsranson mat.

Kurir

Kurir innebär att djuret tränats 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. Djurets förflyttning ökar med $\times 1,5$.

Tabell 13-1: Nyttodjur

Namn	SB	Skydd	TKP-Sys	FV för attacker	Förflyttning
Bagge/bock	0	RV 3	21	5	L14
Får/get	0	RV 3	29	4	L13
Hund	0	RV 0	17	8	L22
Häst, liten	2T6	RV 2	35	8	L28
Häst, medel	3T6	RV 2	28	9	L32
Häst, stor	4T6	RV 2	41	9	L36
Ko	1T6	RV 3	32	6	L27
Mula	3T6	RV 2	32	9	L25
Oxe	3T6	RV 3	39	10	L28
Ponny	2T6	RV 2	30	9	L24
Tjur	3T6	RV 3	41	9	L33
Åsna	1T6	RV 2	29	7	L25

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 Jaga/Fiska då han spårar.

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 och pareringar. 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.

Register

- Administration 39f
 Aktivt utövande 37f
 Alfarka 163
 Alkohol 200f
 Allmänna färdigheter 33
 Allna 206
 Alver 18, 117f, 142f
 Amputation 187
 Andning (luft/vatten) 77
 Animera skelett 102
 Animera träd/buske 143
 Antidemonbön 129f
 Antimagi 102
 Apokryferna 119
 Apport 218
 Arbalest 157
 Armborst 157, 178f
 Astralkropp 78
 Astralt spår 102
 Astralvapen 78
 Attacker 175 ff, 210
 Avbild 78
 Avlyssning 78
 Avläsa magi 78f
 Avståndsvapen 67, 178f
 Avväpna 40
- Bakgrund 27f
 Bandrustning 160
 Basgrupper 202f
 Basämnen 202f, 206f
 Begynnande
 kunskaper 33
 Behållare 164f
 Bergets andedräkt 139
 Bergets röst 139
 Bergets son 139
 Bergsande 139
 Berausning 200f
 Besvärjare 23
 Besvärjelsekonst 40f, 70f
 Besvärjelsemodifikation 161
 Besvärjelsenivåer 71
 Besvärjelser 73 ff, 77 ff, 102 ff, 175
 Besätta djur 79
 Björnande 143
 Björntass 207
 Björntunga 206
 Blandrustningar 161f
 Blindhet 79
 Blodarinn 207
 Blodstillä se Voijdalla
 Blotsopp 206
 Bluffa 58
- Blåsrör 156
 Blända 79
 Bm se Besvärjelse-modifikation
 Borkks märke 140
 Bota sjukdom 143
 Botanik 41
 Botaniska
 basämnen 206
 Bredsvärd 151
 Bro 102
 Brons 163
 Brotbestben 163
 Brytvärde 150, 179f
 Brännmärkt 119f
 Buktala 41
 Bv se Brytvärde
 Bärförmåga 16
 Bön 175
 Bönekonst 57, 116
 Böner 119 ff, 129 ff
- Chans att lära sig en besvärjelse 14f, 71
 Chock 79f
 Cl.B se Chans att lära sig en besvärjelse
- Dans 41
 Dans 80
 Deformera 102
 Dela vattensamling 80
 Demonens ansikte 140
 Den svarta handen 120
 Differensvärde 35
 Dimensionsbön 131
 Dimensionsvandring 102f
 Dimma 80
 Distraktion 80
 Djurskepnad 143f
 Djurspår 144
 Djurträning 42
 Djurvän 144
 Dolda färdighetsslag 35
 Dolk 151
 Dra vapen 42
 Dragdjur 167
 Drakar 211f
 Drakfjäll 163
 Drakskinn 163
 Draktränder 163
 Dramatik 42f
 Driva bort demon 103
 Driva bort högre odöd 103
 Driva bort lägre odöd 80
 Driva bort odöd 80f
- Droger 200f, 207
 Drogkunskap 44
 Dryck 167
 Dunkel 81
 Dvärgar 18f, 117f, 139
 Dyrka läs 43f
 Dödsband 81f
 Dövröra 82
- Elchock 103
 Eld 187ff
 Eld 82
 Eldkast 82
 Eldormens skinn 140
 Eldskydd 82
 Eldvån 144
 Elementaraura 82
 Elementarkontroll 103f
 Energistråle 82
 Erfarna rollpersoner 21, 32ff
 Ett med naturen 144
 Expertkunskaper 33
 Explosion 104
 Extrakt 202ff
 Extraktkunskap 44
- Fall 189
 Fasthållning 63
 Fiende till vän 131
 Finna dolda ting 44
 Finna dolt 218
 Finna vatten 82f
 Fiska 50
 Fjällförstärkt läder 160
 Fjällhud 140
 Fjällpansar 160
 Fjärrsyn 83
 Flämmande hand 83
 Fly 181
 Flytande eld 140
 Fm se Förflyttnings-modifikation
 Forma buskage 144
 Forma lera 144
 Forma sten 83
 Forma träd 144
 Forma trädstam 144
 Fortidshjälpare 140
 Fortskaffningsmedel 167
 Fp se Färdighetspoäng
 Frammana demon 104f
 Frammana gast 105
 Frammana/Skicka bort demonisk tjänare 83
 Frammana/Skicka bort
- elementarvarelse 83ff
 Frost 85
 Frukten 85
 Fummel 75f, 118f, 181ff
 Fv se Färdighetsvärde
 Fynört 206
 Fys se Fysik
 Fysik 14
 Fågelsång 144
 Fällning 63
 Fångsla 105
 Fångsla demon 106
 Färdigheter 32 ff, 175, 198, 210
 Färdighetspoäng 32f
 Färdighetsvärde 33, 38f
 Färglöshet 85
 Fäste 85
 Förbanna vapen 85
 Förbarka 144
 Förbiridningsattack 181
 Förbättring 36ff
 Förfalska 44f
 Förflyttning 16, 175, 180f, 197 ff, 210
 Förflyttnings-modifikation 161
 Förgöra odöd 120
 Förhöra 45f
 Förklädnad 43
 Förmågor 143 ff, 175, 210
 Försegla 85
 Försköna/Förfula 86
 Förstena 106
 Förstumma 86
 Förstärka föremål 86
 Förtrolla vapen 86
 Förvandla sig till träd 144
 Förvirring 144
 Förälskelse 86
 Förändra föremål 86
 Förändra varelse 106
- Gaveblom 206
 Gavehjälp 207f
 Geografi/Geologi 46
 Gerbanis 118f
 Ge-slag se Grundegen-skapsslag
 Gestlås 107
 Getfot 140
 Getinggadd 206
 Gifter 203ff
 Giftkunskap 44
 Giv mig styrka 120f
 Glädje 86
- Glödgat vapen 140
 Glömska 107
 Gnom 84
 Gnyffelrot 206
 Goda kunskaper 33
 Gravitationsfär 86
 Grottorientering 46
 Grundgenskaper 13f, 38f, 193, 209
 Grundgenskapsslag 34
 Grundstridskapacitet 29f
 Gruppinitiativ 174f
 Grätroll 215
 Gräsets väg 145
 Gudomlig andedräkt 131f
 Gudomliga
 förmågor 116ff
 Guds öga 121
 Gyckelkonster 46f
 Gång 198
 Gömma sig/
 Kamouflage 48
- Hackor 152
 Halvalver 20
 Halvblod 19f, 117f
 Halvlängdsmän 19, 117f
 Halvtroll 20
 Hammare 153f
 Hammarnåvar 140
 Handelsman 26
 Handlingar 175, 199
 Handyxa 152
 Hantera fallor 48
 Hantverk 48f
 Hantverkare 26
 Hasardspel 49
 Havitner 70, 77ff
 Havitnerbesvärjelser 77ff
 Hela 132, 145
 Helande 190
 Helande elixir 207f
 Helande hymn 132f
 Helande sång 145
 Helbrägdagörelse 121
 Helgade föremål 200
 Helig krigare 24, 119, 129, 139, 143
 Helig mat och dryck 133
 Heligt ljus 133
 Heligt skydd 133
 Heligt vapen 134
 Hemvist 209
 Heraldik 49
 Hillebard 152
 Himmeltunga 134

- Historia 49
 Hjormasnoktränder 206 f
 Hjälpare 140
 Hjältarnas stig 140
 Hoppa 50, 218
 Hästar 167
 Häva förstening 107
 Hörsel 86, 145

 Illusion 107
 Illusionsstimmer 87
 Illusionskopia 87
 IM se Initiativ-
 modifikation
 Impregnera 87
 Inbillig tanke 108
 Initiativ 74 f
 Initiativ 74 f, 174 f
 Initiativmodifikation 15,
 149, 161, 174, 210
 Inkvartering 167
 INT se Intelligens
 Intelligens 14
 Iskast 87
 Isvidda 9 f

 Jaga 50
 Jaga/Fiska 50 f
 Jakt 195 f, 218
 Jord till lera 145
 Jordstöt 87, 140
 Jordväg 87
 Jordvägg 145
 Jägare 25
 Järnfoot 140
 Järnhud 87 f
 Järnring 121 f
 Jättar 214 ff
 Jätte 216
 Jättestark 108
 Jättevåg 108

 Kameleont 145
 Kamouflage 88
 Kampanjer 6, 172
 Kamplust 88
 Kanotera 51
 KAR se Karisma
 Karisma 14
 Karta 88
 Kartor 169, 172
 Kastkniv 158
 Kastspjut 158
 Kastvapen 158, 180
 Kastyxa 158
 Kattsprång 145
 Klass 149
 Klubba 153
 Klubbor 153
 Kläder 164
 Klättra 51
 Knackning 88
 Koivha se Utvalda, de
 Komplexitet 202 f
 Kontrollera demon 108
 Kontrollera djur 88
 Kontrollera högre
 odöd 108 f
 Kontrollera lägre odöd 88 f
 Kontrollera odöd 89
 Kontrollera varelse 89
 Kortbåge 156
 Kortspjut 155
 Kortsvärd 151
 Kraft och mod 122
 Kraftstöld 109
 Krigare 22
 Krigarens själ 140
 Kritiska skador 185 ff
 Kroksabel 151
 Kroppsbyggnad 51 f
 Kroppsdelar 28 f, 184,
 189
 Kroppsöäng 28 f, 183 f,
 209
 Kroppsöäng-
 modifikation 15
 Kroppssköld 159
 Kroppsvärme 89
 Kulturkänedom 52
 Kummelgast 213
 Kungälg 207
 Kunskap om
 (demoner) 52
 Kunskap om (etikett) 52
 Kunskap om (kartor) 52
 Kunskap om
 (kokkonst) 52
 Kunskap om
 (litteratur) 52
 Kunskap om (magi) 52
 Kunskap om
 (metaller) 52 f
 Kunskap om (odöda) 53
 Kunskap om
 (religion) 53 f
 Kunskap om (språk) 54
 Kunskap om (svärd) 54
 Kunskap om (vapen) 54
 Kunskap om (yxor) 54
 Kunskap om
 (ädelstenar) 54
 Kunskapsfärdigheter 52 ff
 Kunskapsnivåer 33
 Kurera sjukdom 134
 Kurera varbest 109
 Kurir 218
 Kyla 89
 Känna fiende 145
 Känna fiendskap 89
 Känna material 90
 Känna sinne 122 f
 Kärnfärdigheter 33
 Köldskydd 90
 Köldstråle 90
 Köpslå 58
 Köra vagn 54 f
 Labyrinthblod 140
 Laddning 90
 Lans 155
 Larm 90
 Legendariska
 kunskaper 33
 Lindormsblod 207
 Linne 163
 Liten sköld 159
 Livsutömming 109
 Ljudlös 145
 Ljus 90
 Ljus/Mörker 145
 Ljusenergi 145
 Ljusväg 109
 Lokalur 206
 Lothars bila 140 f
 Lothars märke 141
 Lothars vapen 141
 Lottilikja 143, se Helig
 krigare
 Luftbrist 187
 Luftfärd 90
 Luftnäve 110
 Luftsköld 91
 Luftstråle 91
 Lugnande sång 145
 Lungfilter 91
 Lyckas 34, 176
 Lydnad 123
 Lyft 91
 Läga 91
 Långbåge 156
 Långsambet 91
 Långspjut 155
 Långsvärd 151
 Läder 160
 Läderhud 91
 Läka 134 f
 Läkande kött 141
 Läkeedom 145
 Läkevetenskap 55
 Läkeörtkunskap 44
 Läkning 185 ff
 Läkning 190
 Längd 14 f
 Läpppläsning 55
 Lärare 38, 72 f
 Lärd 25
 Läsa väder 145
 Läsa/Skriva främmande
 språk 55 f
 Läsa/Skriva magisk
 skrift 56
 Läsa/Skriva magisk
 skrift 70
 Läsa/Skriva
 modersmål 56
 Lätt armborst 157
 Magi 70 ff
 Magisk mörkersyn 17
 Magisk syn 91
 Magiska brygder 200
 Magiska föremål 199 f
 Magiska skrifter 71 f, 76
 Maktaura 91 f
 Mandrape 207
 Markering 92
 Marsch 198
 Massiva skador 185
 Mar 167, 195 ff
 Maxålder 21, 209
 Medelstor sköld 159
 Memorering 73
 Minne 92
 Minska 92
 Misslyckas 34
 Missväxt 110
 Mithraka 163
 Mithrillblod 141
 Mittland 9
 Mod 92
 Modsång 146
 Molnkontroll 92
 Monster 209 ff
 Morgonstjärna 153
 Morgifter 206
 Motståndslag 76
 Motståndstabellen 36 f
 Muta 58
 Människor 17, 117 f
 Mörker 92
 Mörker till ljus 135
 Mörkerskydd 92
 Mörkersyn 17
 Mörkersyn 92
 Nattsyn 17
 Nattöga 207
 Naturlig läkning 190
 Naturliga vapen 210
 Naturligt skydd 210
 Navigera/Orientera 56 f
 Nedkalla åskvigg 92 f
 Nedkalla/Skingra
 förbannelse 110
 Neutralisera gift 94
 Nexus 110
 Nhoordland 9 f
 Nidendomen 118, 128 f
 Nidingshjälp 207
 Nitat läder 160
 Normalsyn 110
 Normalsyn 17
 Nyttodjur 218 f
 Närstridsvapen 67 f,
 150 ff
 Nävar 63
 Obemärkt 94
 Obeväpnad strid 180
 Odöda 213
 Orientering 94, 146
 Ormens tunga 141
 Orädd 94
 Orörlighet 94
 Osthem 8 f
 Osynlig för djur 146
 Osynlig för odöd 135
 Osynlighet 110 f
 Osynligt spår 146
 Ovanliga material 163 f
 Paralysera 94
 Pareringar 175, 179 f, 210
 Pengar 149
 PER se Perception
 Perception 14
 Perfekt slag 38, 181 ff
 Permanens 111
 Permanent forma sten 111
 Permanent stenvägg 111
 Personlighet 27 f
 Pik 155
 Pilbågar 156
 Pilbågar 178 f
 Piska 154, 179
 Plåtlamell 160
 Plåtröstning 160
 Portalbön 123
 Projektivvapen 150, 156 f,
 180
 Projektivvän 146
 Präst 23
 Prästerskap 119, 129
 PSY se Psyke
 Psyke 14
 Psykometri 111
 Pysling 94

 Raser 17 ff
 Raseri 94
 Regeltolkningar 172
 Regenera 146
 Religion 116 ff
 Religionsfärdigheter 57,
 116
 Rena 94
 Rena sår 123
 Rena vatten 146
 Renande eld 123 f
 Repkonst 57
 Reptrick 95
 Repväx 95
 Restitution 111
 Retirera 181
 Retorik 57 f
 Rida 58 f
 Rida djur 146
 Riddjur 177
 Rimvitner 70, 102 ff
 Rinwimerbesvärjelser 102 ff
 Ringbrynja 160
 Ringförstärkt
 fjällpansar 160
 Rokjärn 164
 Rollformulär 6, 223
 Rollpersonen 6, 13 ff
 Rost 95
 Rumborn 141
 Runor 139 ff, 175
 Runsköld 141
 Rus 141
 Rustningar 149 ff, 159 ff,
 189, 199, 210
 Rustnings-
 modifikationer 160 ff
 Rustningsteknik 59 f, 161
 Rustningstyper 159 f
 Rustningsvärde 160 f
 Rv se Rustningsvärde

- Rådsla 124
 Räkna 60
 Röra sig ljudlöst 95
- Salamander 84
 Salarnas born 141
 Salarnas röst 141
 Sammansatt bäge 156
 Sammetröst 95
 Sannsyn 95
 SB se Skadebonus
 Segerviss 141
 Segment 174, 198 f
 Sekundära egenskaper 14 f
 Sigill 95 f
 Sigillskingsritual 96
 Sikta 176
 Sikte 146
 Silver 164
 Silvermun 141
 Simma 60 f
 Sjunga 61
 Själsfrost 135 f
 Sjökunnsighet 61 f
 SK se Stridskapacitet
 Skada odöd 136
 Skadebonus 15, 210
 Skador 178 f, 180, 183 ff, 203 ff
 Skapa växt 146
 Skelett 213
 Skenpest 96
 SK-grund se Grundstridskapacitet
 Skingra havitner 96
 Skingra rimvitner 111
 Skogsmage 146
 Skogstroll 214
 Skräck 191 f
 Skräck 96
 Skräckmodifikation 15, 191, 209 f
 Skräcktabellen 191 f
 Skuggång 96
 Skydd 180
 Skydd från väder och vind 136
 Skydd mot odöd 124 f
 Skådespeleri 43
 Sköldar 30 f, 158 f, 180
 Sköldteknik 38, 62
 Slag 125
 Slagor 153 f
 Slagsmål 63
 Slagsvärd 151
 SLP se Spelledarpersoner
 Slunga 157
 Slungor 157
 SM se Stridskapacitetsmodifikation
 Smedens hjärta 141
 Smedens städ 141 f
- SM1 se Smidighet
 Smidighet 14
 Smyga/Dold förflyttning 63 f
 Smärta 112
 Snabbhet 96
 Snabbväx 96
 Snedvändning 75 f
 Snubbla 97
 Snösvinsögon 207
 Socialt stånd 21 f
 Soj 12
 Sorsälspäck 207
 Sparkar 63
 Spela brädspel 64
 Spela instrument 64
 Spelbalans 169
 Spelleda 168 f
 Spelledaren 6, 168 ff
 Spelledarpersoner 169 f, 172
 Spelvärlden 6 f, 8 ff
 SPI se Spiritus
 Spikklubba 153
 Spindelns Styrka 142
 SPI-poäng 73 f
 Spirituell länk 112
 Spiritus 14
 Spjut 155
 Splittra 97
 Sprinta 218
 Spräng 97
 Sprängmarsch 198
 Spå väder 64
 Spår 97
 Spåra 146 f
 Spåra 50, 219
 Spårlös 97
 Spökröst 97
 Spön 199 f
 Startkapital 21 f
 Stavar 199 f
 Stavslunga 157
 Sten 164
 Stenhud 142
 Stenskugga 142
 Stenväg 97
 Stenvägg 97
 Stigfinnare 147
 Stigmata 136 f
 Stiltje 97 f
 Stjåla föremål 64 f
 STO se Storlek
 Stor sköld 159
 Stor tidsskala 198
 Storlek 14
 Stormrustning 125
 Stormvägg 125 f
 Strid 174 ff, 198
 Stridsgissel 153
 Stridsgrund 210
 Stridshacka 152
 Stridshammare 153
 Stridshandling 181
- Stridskapacitet 29 ff, 209
 Stridskapacitetsmodifikation 161
 Stridsklubba 153
 Stridslarm 142
 Stridsrop 126
 Stridsrop 98
 Stridsrunda 174 f, 198
 Stridsslag 153
 Stridsslägga 154
 Stridstrans 126 f
 Stridsträning 219
 Stridsyx 152
 Studera 71 ff
 Studietid 73
 STY se Styrka
 Styrka 14, 202 f
 Styrkekrav 150
 Stålslag 98
 Stångvapen 179
 Svart död 207
 Svart springare 127
 Svartfiskens gälar 142
 Svartspindel 207
 Svårighetsgrader 34 f
 Svärd 151
 Svärm 147
 Sylf 84
 Symboler 119, 129
 Syn 112
 Syn 16 f
 Särtröst 208
 Sömnssång 147
 Sövande sång 147
- Taktik 65
 Tala främmande språk 65 f
 Tala med djur 98, 147
 Tala modersmål 66
 Tankeförvaring 112 f
 Tankelänk 147
 Tankeläsning 98
 Tankeöverföring 98
 Teckenspråk 66
 Telekinesi 147
 Telepati 113
 Teleportera 113
 Terror 113
 Thuldom 139
 Thulsmide 57, 116
 Tillkalla djur 98
 Tillkalla föremål 113
 Tjockt tyg 160
 Tjuv 24
 Tjänardemon 83
 TKP 28 f, 183 ff, 209
 TKP-Sys 28 f, 183 ff, 209
 Totala KP 174, 184, 189 f
 Totemism 57, 116, 142 f
 Treudd 155
 Troll 214 ff
 Trollmossa 206
 Trudvang 6 f, 8 ff
- Tryckväg 98 f
 Trådblextar 99
 Trä 164
 Trädets makt 137
 Trädförbannelse 113 f
 Trädgång 147 f
 Trädpil 148
 Trädvägg 148
 Träeld 99
 Träffområden 176
 Tränade djur 218 f
 Träning 39
 Trästav 155
 Tungt armborst 157
 Tvivel 99
 Två vapen 66 f
 Tvåhandshacka 152
 Tvåhandshammare 154
 Tvåhandsklubba 154
 Tvåhandsslaga 154
 Tvåhandssvärd 151
 Tvåhandsyx 152
 Typålder 209
 Tystnad 99
 Tämja djur 148
 Tärningar 6, 169
- Ulv 217
 Ulvbestar 217
 Underhållare 27
 Undervisning 38
 Undin 84 f
 Undre världen 67
 Uppenbarelse 137
 Uppträcka extrakt 44
 Urbergets kraft 142
 Utandningsvapen 212
 Utmärkta kunskaper 33
 Utrustning 77, 149, 164 ff
 Utseendeförändring 114
 Utvalda, de 143 f
- Vaka 99
 Vakt 218
 Vandraren 142
 Vanlighet 209
 Vapen 30 f, 149 ff, 163 f, 199, 210
 Vapenhand 21
 Vapenruna 142
 Vapentechnik 38, 67 f
 Vapentechnik (avståndsvapen) 67
 Vapentechnik (närstridsvapen) 67 f
 Varelser 209 ff
 Varsebli demon 99
 Varsebli föremål 99 f
 Varsebli person 100
 Vastermark 12
 Vatten 195
 Vattengång 100
 Vattenkälla 142, 148
 Vattenstråle 100
- Vattensyn 100
 Vattnets gåva 148
 Vikt 14 f
 Vila 100
 Vildmarksliv 193 ff
 Vindas hand 127 f
 Virkelin 208
 Virvelsköld 100
 Virvelvind 100 f
 Vissmarsört 206
 Vitner 70
 Vitnerlära 40
 Vitnermemorering 40
 Vitnermål 40
 Vitnernät 101
 Voijdalla 208
 Vredens käftar 142
 Vådliga skador 185 f
 Vårkraft 128
 Väder 198
 Väderförutsägelse 101
 Väg 101
 Väktare 142
 Välsignelse 137 f
 Värdera 68
 Värme 101
 Växtkänndom 148
 Växtvarelse 148
 Vördnad 138
- Yngra 114
 Yrken 22 ff
 Yrkesfärdigheter 33
 Yukks bett 142
 Yxor 152
- Zodans näve 142
 Zodans päls 142
 Zodans välsignelse 142
 Zoologi 68 f
 Zoologiska basämnen 206 f
- Ålder 20 f
 Äldra 114
 Åskvigg 128
 Återfinna 101
 Återuppliva 138, 148
 Återvändo 114
- Älvsblomster 206
 Älvor 217 f
 Älva 218
 Äventyr 6, 168 ff
 Äventyrarutrustning 165
 Äventyrspoäng 37, 173
- Öka 101
 Öppna 101
 Överlevnad 69, 195
 Överlevnad (skog) 148
 Överrösta 101
 Övertala 58

VÄLKOMMEN TILL SAGANS VÄRLD

Det var som om skogen och dimman var ett och samma väsen. Som om de andades tillsammans. De stolta alverna hade alltid hävdat att dimman var skogens andedräkt och kanske hade de rätt.

Långt under trädens rötter sprider sig en annan dimma, den från de mörka dvärgarnas eldsugnar. Dova mullrande röster blandas med ekande hammarslag mot de tunga städen. Här formas det hårda järnet under ivriga flammor.

Skatter bärs iväg till gömda valv.

Utanför skogen vandrar människorna över okända marker i jakt på skatter och visdom. Tätt i deras spår sluter bestarna upp och ylar mot den svarta skyn. Likt en öppen vargkäft med sina dödliga tänder ligger vildmarken, med alla sina troll och andra bestar, och väntar på den som vågar beträda dess marker. Det är en vildmark fylld av skog, berg och vidsträckta slätter. En plats där snön ligger tung på barrklädda grenar och en kall blek måne som lyser upp vandrarens väg.

Välkommen till sagans värld, en värld där skogens djup ruvar på hemligheter större än drakars visdom. Upptäck Trudvang, en ny fantastisk sagovärld där du och dina vänner är hjältar och huvudpersoner. Följ med till en plats där endast fantasin sätter gränserna för vad som kan hända.

Drakar och Demoner: Rollspelet är ett rollspel som utspelar sig i den mystiska sagovärlden Trudvang. Boken innehåller allt du behöver för att spela, förutom tärningar.

För att kunna spela *Drakar och Demoner: Rollspelet* behöver du följande tärningar: en tjugosidig, en åttasidig och en sexsidig tärning.

Detta är en reviderad utgåva av *Drakar och Demoner: Rollspelet* och trots att denna bok innehåller flera nyheter och tillägg går det bra att använda den första utgåvan tillsammans med Riotminds övriga spelböcker.



RIOTMINDS