

Drakar och Demoner









Hjälteförmågor översikt v1.0

De flesta beskrivningar har förkortats för denna översikt och detaljerna om förmågorna kan slås upp på sidan 35-39.

Mattias Svendsen 230826

Alla utom magiker får en hjälteförmåga från start, och hur du får flera kan du läsa på sidan 29. Notera att vissa hjälteförmågor kräver ett lägsta FV i någon färdighet för att kunna läras. Vissa har en kostnad i viljeпоäng (sid 25) för att aktiveras, andra inte.

Namn	VP	Krav
 BLIXTSNABB	2	Undvika I2
Dra två initiativkort istället för ett och välj vilken du vill ha.		
 BÄRSÄRK	3	Närstridsfärdighet I2
Du får tillståndet Arg och fördel på närstridsattacker, men kan inte parera eller ducka. Efter striden blir du utmattad.		
 DEFENSIV	3	Närstridsfärdighet I2
Ger dig ett extra försök att parera utan att använda din handling för rundan. Förmågan kan användas flera gånger i en runda.		
 DRAKDRÄPARE	3	Vapenfärdighet I2
En attack som du utför mot ett monster gör T8 extra i skada.		
 DUBBELHUGG	3	Svärd eller Yxa I2
Anfall två fiender inom 2 meter med ett och samma hugg.		
ENSTÖRING	-	Vildmarksvana I2
Du lyckas automatiskt slå läger själv utan att slå för det.		
 FALKÖGA	2	Upptäcka fara I2
Se detaljer upp till 200 m bort i en kvart. Ingen nackdel för att skjuta på mål bortom vapens effektiva räckvidd.		
 FOKUSERAD	-	-
Ditt maximala antal VP ökar permanent med 2.		
 FÖLJESLAGARE	3	Jakt & fiske I2
Gör ett djur (ej monster) till följeslagare. Djuret kan spana åt dig och för 3 VP kan djuret utföra ett anfall (fri handling).		
FÖRKLÄDNAD	2	Bluffa I2
Du efterliknar en annan persons utseende, röst och beteende.		
 FÖRKÄMPE	2	Hammare, Svärd eller Yxa I2
Tvingar en fiende att anfalla dig istället för en vän inom 2m.		
GARVERIMÄSTARE	X	Hantverk I2
Tillverka läderrustningar från skinnet av djur eller monster.		
 GOTT LÄKEKÖTT	2	-
Du läker T6 extra KP under en kort vila.		
 HAL SOM EN ÅL	3	Undvika I2
Du kan försöka ducka för en attack utan att det räknas som din handling. Kan bara försöka ducka samma attack en gång.		
 INSIKT	2	Bluffa I2
Slå UPPTÄCKA FARA för att avgöra om en person talar sanning		
INTUITION	3	Myter & legender I2
Inför ett svårt beslut fråga SL direkt och få ett hjälpsamt svar.		
 JÄRNNÄVE	I	Slagsmål I2
Skadan från en obeväpnad attack ökar till 2T6.		
 JÄRNGREPP	I	Slagsmål I2
Du får fördel på slaget mot SLAGSMÅL när du greppar.		
 KASTARM	2	Närstridsvapen I2
Du kan slunga iväg ett närstridsvapen med våldsam kraft mot en fiende upp till din STY meter bort. Slå för vanlig attack.		
KATTFOT	X	Hoppa & klättra I2
Antalet T6 som slås för skada från ett fall minskas med ett för varje VP.		
 KRAFTSLAG	3	STY närstridsfärdighet I2
En attack med ett tvåhands närstridsvapen gör T8 extra i skada, men du kan inte förflytta dig i samma runda.		
KVARTERMÄSTARE	I	Vildmarksvana I2
Du lyckas automatiskt med slaget mot VILDMARKSVANA när du slår läger under utfärd.		
 LÖNNMÖRDARE	3	Kniv I2
När du utför en smygattack gör din attack T8 extra i skada.		

Namn	VP	Krav
MAGISK TALANG	-	-
Du kan lära dig en ny magiskola. Besvärjelser lärs separat.		
MONSTERJÄGARE	3	Bestiologi I2
Vid ett vägskäl av något slag vet du i vilken riktning de farligaste fienderna finns.		
 MÄSTERBESVÄRJARE	3	Magiskola I2
Du kan lägga två olika besvärjelser med samma handling. Det måste vara två olika besvärjelser.		
MÄSTERKOCK	I	-
Du lyckas automatisk laga mat utan att behöva slå mot VILDMARKSVANA.		
MÄSTERSMED	X	Hantverk I2
Vässa vapen och smid rustningar och vapen av metall.		
MÄSTERSNICKARE	X	Hantverk I2
Gör XT12 i skada på föremål och tillverka trävapen och verktyg		
ORMMÄNNISKA	I	Undvika I2
Du kan lirka dig ur bojor eller pressa dig igenom en smal passage utan att slå mot någon färdighet.		
 ORÄDD	2	-
Du lyckas automatiskt motstå skräck, utan slag mot PSY.		
 PILPARAD	I	Närstridsvapen I2
Du kan parera en avståndsattack med ett närstridsvapen.		
SJÖBEN	I	Simma I2
Slipp alla negativa effekter av att befinna dig i vatten under en runda, inklusive risken att drunkna.		
SKATTLETARE	3	Köpslå I2
Vid ett vägskäl av något slag kan du aktivera denna förmåga för att få veta i vilken riktning som de största skatterna finns.		
 SKÖLDBLOCKAD	2	STY närstridsfärdighet I2
Du sköldparerar med fördel. Kan även parera monsterattacker.		
STIGFINNARE	I	Vildmarksvana I2
Du lyckas automatiskt med ett slag mot VILDMARKSVANA för att finna rätt riktning i vildmarken.		
 STRIDSRÖP	3	-
Rollpersoner inom hörhåll läker omedelbart ett valfritt tillstånd.		
 STRIDSVANA	I	Vapenfärdighet I2
Behåll initiativkortet från rundan före i stället för att dra nytt.		
 TJUVHUGG	3	Kniv I2
Angrip en fiende som befinner sig inom 2 m från en annan roll person. Angreppet räknas då som en smygattack, du får en fördel på slaget och antalet tärningar för skadan ökar med ett.		
 TONKONST	3	Uppträda I2
När du aktiverar denna förmåga kan du ge alla vänner inom 10 meter en fördel på alla slag, eller en nackdel till alla fiender inom samma område. Instrument kan också användas.		
 TVILLINGPIL	3	Pilbåge I2
Du skjuter två pilar i stället för en. Slå bara en gång för att träffa, med nackdel. Skadan slås separat. De båda pilarna kan riktas mot samma mål eller olika.		
 TVÅ VAPEN	3	Närstridsvapen I2
Utför ett extra anfall med ditt andra vapen med nackdel.		
 TÅLIG	-	-
Ditt maximala antal KP ökar permanent med 2.		
 YNKRYGG	3	Undvika I2
Om du blir angripen och har en annan rollperson inom 2 meter kan du aktivera förmågan och låta attacken träffa den rollpersonen i stället.		