

Drakar och Demoner Hjalteförmågor 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 hjalteförmåga från start, och hur du får flera kan du läsa på sidan 29. Notera att vissa hjalteförmågor 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.