

Dunder och drakar

Ett nygammalt rollspel

Del 1 – Rollfigurer och strid

Detta rollspel är publicerat enligt *Open Game License Version 1.0a*

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Prometheus Gaming System Copyright 2002, The Free Gaming Association.

Dunder & Drakar Copyright 2002-2006, Mikael Börjesson, <http://mikael.borjesson.net/dnd/>.

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Grunder.....	15
1.1 Vad är ett rollspel?	15
1.2 Vad behöver jag för att spela?	15
1.3 Hur spelar man?	15
1.3.1 Tärningsbeteckningar	15
1.3.2 Avrundningar	16
1.3.3 Multiplikation	16
1.3.4 T20-Systemet	16
Kapitel 2: Framställning av en rollfigur	17
2.1 Steg för steg	17
2.1.1 Fastställ grundegenskaper	17
2.1.2 Välj en ras	17
2.1.3 Välj en klass	17
2.1.4 Välj färdigheter	18
2.1.5 Välj knep	18
2.1.6 Välj en livsåskådning	18
2.1.7 Köp utrustning	18
2.1.8 Bakgrundsinformation	18
2.2 Bokföring	20
Kapitel 3: Grundvärden.....	21
3.1 Grundegenskaper	21
3.1.1 Egenskapsjusteringar	21
3.1.2 Grundegenskaper och formelkastande	21
3.1.3 Användning av egenskapsvärden	22
3.1.4 Förändring av egenskaper	24
3.2 Räddningsslag	24
3.2.1 Fasthet	24
3.2.2 Reflex	24
3.2.3 Vilja	24
3.2.4 Svårighetsgrad	25
3.2.5 Extrema tärningsslag	25
3.3 Livspoäng	25
3.3.1 Död och läkning	25
3.3.2 Bedövande skada	26
3.4 Pansarklass	27
3.4.1 Pansar och sköld	27
3.4.2 Händighetsjustering	27
3.4.3 Storleksjustering	27
3.4.4 Andra justeringar på PK	28
3.4.5 Stapling av fördelar	28
3.5 Fart	28
Kapitel 4: Livsåskådning	29
4.1 God och ond	29
4.2 Lag och kaos	29
4.3 De nio livsåskådningarna	30
Kapitel 5: Raser	32
5.1 Allmänt	32
5.1.1 Gynnad klass	32
5.1.2 Raser och språk	32
5.1.3 Liten storlek	32
5.1.4 Rasvarianter	32
5.2 Alver	33
5.2.1 Särdrag	33

5.2.2 Gråalver	33
5.2.3 Skogsalver	33
5.2.4 Vildalver	34
5.2.5 Svartalver (Drow)	34
5.3 Dvärgar	34
5.3.1 Särdrag	34
5.3.2 Bergsdvärgar	35
5.3.3 Djupdvärgar	35
5.3.4 Gräddvärgar (Duergar)	35
5.4 Gnomer	36
5.4.1 Särdrag	36
5.4.2 Djupgnomer (Svirfneblin)	37
5.4.3 Skogsgnomer	37
5.5 Halvalver	38
5.5.1 Särdrag	38
5.6 Halvlingar	38
5.6.1 Särdrag	38
5.6.2 Långkarlar	39
5.6.3 Tunnelbyggare	39
5.7 Halvorcher	39
5.7.1 Särdrag	40
5.8 Människor	40
5.8.1 Särdrag	40
5.8.2 Utbördingar	40
Kapitel 6: Klasser	42
6.1 Klasser och grader	42
6.1.1 Klassbeskrivningar	42
6.2 Grundklasser	43
6.2.1 Barbar	44
6.2.2 Bard	45
6.2.3 Druid	49
6.2.4 Jägare	53
6.2.5 Krigare	56
6.2.6 Magiker	57
6.2.7 Munk	60
6.2.8 Paladin	63
6.2.9 Präst	65
6.2.10 Rackare	69
6.2.11 Trollkonstnär	71
6.3 Tilläggsklasser	73
6.3.1 Definitioner	73
6.3.2 Drakfrände	73
6.3.3 Duellant	75
6.3.4 Dvärgförsvarare	76
6.3.5 Friskytt	77
6.3.6 Hierofant	78
6.3.7 Korphjärtad	80
6.3.8 Legendkännare	81
6.3.9 Lönnmördare	82
6.3.10 Mirakelverkare	85
6.3.11 Niding	86
6.3.12 Sejderiddare	88
6.3.13 Skuggdansare	89
6.3.14 Trolleriteurgist	91

6.3.15 Vandrare	92
6.3.16 Ärkemagiker	93
6.4 SLF-klasser	95
6.4.1 Aristokrat	95
6.4.2 Expert	95
6.4.3 Medicinman	96
6.4.4 Plebej	97
6.4.5 Soldat	98
6.5 Spelledarfigurer (SLF), förtrogna och andra följeslagare	98
6.5.1 Påverkan av andra rollfigurer	98
6.5.2 Nidingens sataniska tjänare	99
6.5.3 Paladinens riddjur	100
6.5.4 Druiders och jägares djurföljeslagare	101
6.5.5 Magikers och trollkonstnärers förtrogna	102
Kapitel 7: Färdigheter	105
7.1 Färdighetspoäng	105
7.2 Användning av färdigheter	105
7.2.1 Färdighetstest	106
7.2.2 Svårighetsgrader	106
7.2.3 Motställda tester	106
7.2.4 Nya försök	106
7.2.5 Färdighetstest utan träning	107
7.2.6 Gynnsamma och ogynnsamma omständigheter	107
7.2.7 Tid och färdighetstester	107
7.2.8 Praktiskt omöjliga försök	107
7.2.9 Tester utan tävningsslag	108
7.2.10 Samordnade färdighetstest	108
7.2.11 Egenskapstester	109
7.3 Beskrivningar av färdigheter	109
7.3.1 Format för färdighetsbeskrivningar	110
7.4 Färdigheterna	111
7.4.1 Akrobatik (Hän; Nackdel otränad; Pansarnackdel)	111
7.4.2 Balansera (Hän; Pansarnackdel)	112
7.4.3 Bluffa (Uts)	112
7.4.4 Diplomati (Uts)	113
7.4.5 Fingerfärdighet (Hän; Nackdel otränad; Pansarnackdel)	114
7.4.6 Formelkännedom (Int; Nackdel otränad)	115
7.4.7 Förfalskning (Int)	115
7.4.8 Förklädnad (Uts)	116
7.4.9 Förstöra anordning (Int; Nackdel otränad)	117
7.4.10 Gömma sig (Hän; Pansarnackdel)	118
7.4.11 Hantera djur (Uts; Nackdel otränad)	119
7.4.12 Hantverk (Int)	120
7.4.13 Hoppa (Sty; Pansarnackdel)	122
7.4.14 Insikt (Vis)	124
7.4.15 Klättra (Sty; Pansarnackdel)	124
7.4.16 Koncentration (Fys)	126
7.4.17 Kunskap (Int; Nackdel otränad)	127
7.4.18 Kuva (Uts)	128
7.4.19 Leta (Int)	128
7.4.20 Lyssna (Vis)	129
7.4.21 Läkekonst (Vis)	130
7.4.22 Manipulera magiskt föremål (Uts; Nackdel otränad)	130
7.4.23 Repanvändning (Hän)	132

7.4.24 Rida (Hän)	133
7.4.25 Samla information (Uts)	134
7.4.26 Simma (Sty; Pansarnackdel [dubbel]).....	134
7.4.27 Smyga (Hän; Pansarnackdel).....	135
7.4.28 Tala språk (Ingen).....	135
7.4.29 Tolka skrifter (Int; Nackdel otränad).....	136
7.4.30 Uppträda (Uts).....	136
7.4.31 Upptäcka (Vis)	137
7.4.32 Utbrytarkonst (Hän; Pansarnackdel).....	138
7.4.33 Vildmarkskännedom (Vis)	138
7.4.34 Värdera (Int).....	139
7.4.35 Yrke (Vis; Nackdel otränad).....	140
7.4.36 Öppna läs (Hän; Nackdel otränad)	140
Kapitel 8: Knep	141
8.1 Typer av knep	141
8.1.1 Krigares extraknep	141
8.1.2 Tillverkningsknep	141
8.1.3 Metamagiska knep	141
8.2 Beskrivningar av knep.....	145
8.2.1 Atletisk [Allmän]	145
8.2.2 Avvärja pilar [Allmän].....	145
8.2.3 Bedräglig [Allmän].....	145
8.2.4 Bedövande slag [Allmän]	145
8.2.5 Beriden strid [Allmän]	145
8.2.6 Beridet skytte [Allmän].....	146
8.2.7 Blixtsnabba reflexer [Allmän]	146
8.2.8 Bred träning [Allmän].....	146
8.2.9 Brygga elixir [Tillverkning].....	146
8.2.10 Detektiv [Allmän].....	146
8.2.11 Djurtycke [Allmän]	146
8.2.12 Ducka [Allmän]	146
8.2.13 Extra kraftflöde [Allmän]	146
8.2.14 Flinka fingrar [Allmän].....	147
8.2.15 Formelfokus [Allmän].....	147
8.2.16 Formelgenomslag [Allmän]	147
8.2.17 Formelmästare [Special]	147
8.2.18 Färdighetsfokus [Allmän]	147
8.2.19 Förbridning [Allmän]	147
8.2.20 Förbättrad avvärpning [Allmän]	147
8.2.21 Förbättrad brottning [Allmän].....	147
8.2.22 Förbättrad fatalitet [Allmän].....	148
8.2.23 Förbättrad fint [Allmän].....	148
8.2.24 Förbättrad fällning [Allmän].....	148
8.2.25 Förbättrad förtrogen [Allmän].....	148
8.2.26 Förbättrad motformel [Allmän].....	149
8.2.27 Förbättrad omkullspringning [Allmän]	149
8.2.28 Förbättrad sköldsmäll [Allmän]	149
8.2.29 Förbättrad söndra [Allmän]	149
8.2.30 Förbättrad tjurussning [Allmän]	149
8.2.31 Förbättrad tvåvapenstrid [Allmän].....	150
8.2.32 Förbättrad vapenlös attack [Allmän].....	150
8.2.33 Förbättrat initiativ [Allmän].....	150
8.2.34 Förbättrat kraftflöde [Allmän]	150
8.2.35 Förbättrat prickskytte [Allmän].....	150

8.2.36 Förhandlare [Allmän]	150
8.2.37 Förlänga formel [Metamagisk]	150
8.2.38 Förstora formel [Metamagisk]	150
8.2.39 Förstulen [Allmän]	151
8.2.40 Förstärka formel [Metamagisk]	151
8.2.41 Förstärka frammaning [Allmän]	151
8.2.42 Höja formel [Metamagisk]	151
8.2.43 Järnvilja [Allmän]	151
8.2.44 Klyvning [Allmän]	151
8.2.45 Knycka pilar [Allmän]	151
8.2.46 Korthållsskytte [Allmän]	151
8.2.47 Kraftslag [Allmän]	152
8.2.48 Kroppssköldträning [Allmän]	152
8.2.49 Ledarskap [Allmän]	152
8.2.50 Långfingrad [Allmän]	153
8.2.51 Långhållsskytte [Allmän]	154
8.2.52 Magitycke [Allmän]	154
8.2.53 Maximera formel [Metamagisk]	154
8.2.54 Mäktig klyvning [Allmän]	154
8.2.55 Mäktig stormning [Allmän]	154
8.2.56 Mäktig tvåvapenstrid [Allmän]	154
8.2.57 Mäktig vapenspecialisering [Allmän]	154
8.2.58 Mäktigt formelfokus [Allmän]	155
8.2.59 Mäktigt formelgenomslag [Allmän]	155
8.2.60 Mäktigt vapenfokus [Allmän]	155
8.2.61 Naturlig formel [Allmän]	155
8.2.62 Noggrann [Allmän]	155
8.2.63 Orubblig [Allmän]	155
8.2.64 Pansarträning (lätt) [Allmän]	155
8.2.65 Pansarträning (medel) [Allmän]	156
8.2.66 Pansarträning (tungt) [Allmän]	156
8.2.67 Pilskur [Allmän]	156
8.2.68 Prickskytte [Allmän]	156
8.2.69 Påskyndad formel [Metamagisk]	156
8.2.70 Rejäl fasthet [Allmän]	156
8.2.71 Rörlighet [Allmän]	156
8.2.72 Skott i farten [Allmän]	157
8.2.73 Skriva pergament [Tillverkning]	157
8.2.74 Sköldträning [Allmän]	157
8.2.75 Smida ring [Tillverkning]	157
8.2.76 Smidig [Allmän]	157
8.2.77 Snabbdra vapen [Allmän]	157
8.2.78 Snabbladdning [Allmän]	158
8.2.79 Snabbskytte [Allmän]	158
8.2.80 Springa [Allmän]	158
8.2.81 Spåra [Allmän]	158
8.2.82 Spänstig [Allmän]	159
8.2.83 Stillsam formel [Metamagisk]	159
8.2.84 Strid i blindo [Allmän]	159
8.2.85 Stridskastning [Allmän]	159
8.2.86 Stridsreflexer [Allmän]	159
8.2.87 Tillverka magikäpp [Tillverkning]	160
8.2.88 Tillverka magiska vapen och pansar [Tillverkning]	160
8.2.89 Tillverka magispö [Tillverkning]	160

8.2.90 Tillverka magistav [Tillverkning]	160
8.2.91 Tillverka sällsamma ting [Tillverkning].....	160
8.2.92 Trampa [Allmän].....	161
8.2.93 Tvåvapenförsvar [Allmän].....	161
8.2.94 Tvåvapenstrid [Allmän]	161
8.2.95 Tyst formel [Metamagisk]	161
8.2.96 Tålighet [Allmän]	161
8.2.97 Undslippa material [Allmän].....	161
8.2.98 Utfall [Allmän].....	161
8.2.99 Uthållighet [Allmän].....	162
8.2.100 Vaksam [Allmän].....	162
8.2.101 Vapenfiness [Allmän]	162
8.2.102 Vapenfokus [Allmän].....	162
8.2.103 Vapenhandlag [Allmän].....	162
8.2.104 Vapenspecialisering [Allmän]	162
8.2.105 Vapenträning (enkla) [Allmän]	162
8.2.106 Vapenträning (exotiskt) [Allmän]	163
8.2.107 Vapenträning (stridsvapen) [Allmän]	163
8.2.108 Vidga formel [Metamagisk]	163
8.2.109 Virvlande attack [Allmän].....	163
8.2.110 Överlevare [Allmän]	163
8.2.111 Övertygande [Allmän].....	163
Kapitel 9: Utrustning	164
9.1 Mynt	164
9.2 Handel.....	164
9.3 Vapen.....	165
9.3.1 Vapenkategorier	165
9.3.2 Standardvapen.....	166
9.3.3 Vapenegenskaper	168
9.3.4 Vapenbeskrivningar.....	169
9.3.5 Mästerliga vapen	174
9.3.6 Belägringsvapen	174
9.3.7 Granatliknande vapen	175
9.4 Pansar.....	176
9.4.1 Pansaregenskaper.....	176
9.4.2 Pansarbeskrivningar	177
9.4.3 Mästerliga pansar	179
9.4.4 Pansar för ovanliga varelser	179
9.4.5 Ta av och på sig pansar	179
9.5 Sällsynta material	180
9.6 Varor och tjänster	181
9.6.1 Äventyrarutrustning.....	181
9.6.2 Beskrivning av äventyrarutrustning.....	183
9.6.3 Formler att hyra	185
9.6.4 Klassverktyg och färdighetsutrustning.....	185
9.6.5 Kläder.....	187
9.6.6 Mat, dryck och logi.....	188
9.6.7 Fordon, riddjur och tillbehör	188
9.6.8 Skepp, transporter och byggnader.....	189
Kapitel 10: Strid	191
10.1 Grundläggande stridsregler.....	191
10.1.1 Stridsrundan	191
10.1.2 Initiativ.....	191
10.1.3 Turordningen.....	192

10.1.4	Vad man hinner med i ett normalt drag	192
10.1.5	Reducerade drag.....	192
10.1.6	Attacker.....	192
10.1.7	Flera attacker under samma runda	193
10.1.8	Magi.....	194
10.1.9	Gratisattacker	194
10.1.10	Springande förflyttningar	195
10.1.11	Glidning	195
10.1.12	Handfallenhet	195
10.1.13	Utrymme.....	196
10.2	Förflyttning och avstånd	196
10.2.1	Taktisk förflyttning	196
10.2.2	Måttband	196
10.2.3	Spelplan	196
10.2.4	Stort och smått	197
10.2.5	Förflyttning genom en upptagen ruta.	197
10.2.6	Terräng och hinder.....	198
10.2.7	Speciella förflyttningsregler.....	198
10.3	Handlingar	199
10.3.1	Typer av handlingar.....	199
10.3.2	Normala handlingar.....	200
10.3.3	Korta handlingar	203
10.3.4	Långa handlingar	204
10.3.5	Fria handlingar	206
10.3.6	Diverse handlingar.....	207
10.3.7	Speciella attacker	207
10.3.8	Speciella initiativhandlingar	213
10.4	Attacker mot en fiende	214
10.4.1	Attackslagsjusteringar	214
10.4.2	Omringning.....	215
10.4.3	Hjälplösa försvarare.....	215
10.4.4	Utdela bedövande skada	215
10.4.5	Tvåvapenstrid	216
10.4.6	Beriden strid	216
10.4.7	Skydd	217
10.4.8	Skyl.....	218
10.5	Attacker mot föremål.....	218
10.5.1	Skada på föremål.....	218
10.5.2	Krossa föremål	220
10.6	Sammanställning över tillstånd.....	220
10.7	Specialförmågor.....	224
10.7.1	Andedräktsvapen.....	224
10.7.2	Antimagi.....	225
10.7.3	Blickattacker	225
10.7.4	Blindsyn och blindkänsla	226
10.7.5	Egenskapsförlust	226
10.7.6	Eldimmunitet	227
10.7.7	Energimotstånd	227
10.7.8	Eterisk	227
10.7.9	Formelmotstånd (FM).....	227
10.7.10	Formler.....	229
10.7.11	Formändring	229
10.7.12	Fruktan.....	230
10.7.13	Förbättrat grepp.....	231

10.7.14 Fördrivningsmotstånd	231
10.7.15 Förhåxning och tvång	231
10.7.16 Förlamning	232
10.7.17 Gasform	232
10.7.18 Gifter	233
10.7.19 Köldimmunitet.....	234
10.7.20 Livstappning	234
10.7.21 Ljudattack	235
10.7.22 Lönnmord.....	235
10.7.23 Mörkersyn	235
10.7.24 Nattsyn.....	235
10.7.25 Nedtrampa	235
10.7.26 Okroppslig.....	236
10.7.27 Osynlighet	236
10.7.28 Pressa samman	238
10.7.29 Psionik.....	238
10.7.30 Sjukdom	238
10.7.31 Självläkning.....	239
10.7.32 Skadereducering.....	239
10.7.33 Skräckinjagande närvaro.....	240
10.7.34 Snabbläkning.....	240
10.7.35 Strålar	240
10.7.36 Svälja hel.....	240
10.7.37 Undgå fara & Förbättrad undgå fara.....	241
10.7.38 Vibrakänsla.....	241
10.7.39 Väderkorn.....	241
10.8 Fördriva och förmana vandöda.....	241
10.8.1 Onda präster och vandöda.....	242
10.8.2 Neutrala präster och vandöda	243
10.8.3 Paladiner och vandöda	243
10.8.4 Fördrivning av andra sorters varelser	243
Kapitel 11: Uppgradering av rollfiguren.....	244
11.1 Erfarenhetspoäng	244
11.2 Erfarenhetsgränser	245
11.3 Effekter av erfarenhet	245
11.4 Ta en grad i en existerande klass.....	245
11.5 Ta en grad i en helt ny klass.....	245
11.6 Steg för steg	246
11.6.1 Välj klass.....	246
11.6.2 Ändra grundattackfördel	246
11.6.3 Ändra räddningsslag	246
11.6.4 Ändra grundegenskap.....	246
11.6.5 Ändra livspoäng.....	246
11.6.6 Spendera färdighetspoäng	246
11.6.7 Välj knep.....	246
11.6.8 Fler formler.....	246
11.6.9 Klassförmågor.....	246
11.7 Multiklassade rollfigurer.....	247
11.7.1 Paladin/Präst.....	247
11.7.2 Rackare/Barbar.....	247
11.7.3 Formelkastande klasser	247
11.7.4 Svårt att bestämma sig och EP-avdrag	247
11.8 Episka rollfigurer.....	247
11.8.1 Episka klassförmågor.....	248

11.8.2 Episk barbar	249
11.8.3 Episk bard.....	249
11.8.4 Episk druid.....	249
11.8.5 Episk jägare	249
11.8.6 Episk krigare	250
11.8.7 Episk magiker	250
11.8.8 Episk munk	250
11.8.9 Episk paladin	250
11.8.10 Episk präst.....	251
11.8.11 Episk rackare.....	251
11.8.12 Episk trollkonstnär.....	251
11.8.13 Monster som episka rollfigurer	251
11.8.14 Episka knep.....	251
Kapitel 12: Äventyrande.....	254
12.1 Förflyttning	254
12.1.1 Bärförmåga	254
12.1.2 Förflyttning	255
12.1.3 Väggar och dörrar	259
12.1.4 Syn.....	260
12.1.5 Möten	260
12.2 Vildmark och terräng.....	262
12.2.1 Vilse.....	262
12.2.2 Skog.....	263
12.2.3 Sumpmark.....	264
12.2.4 Kullar.....	265
12.2.5 Bergstrakter	266
12.2.6 Ökentrakter	268
12.2.7 Slättmark.....	269
12.2.8 Vatten.....	270
12.3 Omgivning och miljö	271
12.3.1 Vatten.....	271
12.3.2 Hunger och törst.....	272
12.3.3 Hetta.....	272
12.3.4 Kyla	273
12.3.5 Väder.....	273
12.3.6 Andra faror.....	276
12.4 Andra existenser.....	279
12.4.1 Vad är ett existensplan?.....	279
12.4.2 Planens särdrag	279
12.4.3 Hur existenser länkas samman.....	284
12.5 Multiversums kosmologi	285
12.5.1 Skiktade plan.....	285
12.6 Beskrivning av existensplanen	285
12.6.1 Primalplanet.....	285
12.6.2 Eterplanet	285
12.6.3 Skuggplanet.....	286
12.6.4 Astralplanet.....	286
12.6.5 Luftens elementarplan.....	287
12.6.6 Jordens elementarplan.....	287
12.6.7 Eldens elementarplan	287
12.6.8 Vattnets elementarplan.....	288
12.6.9 Negativa energiplanet.....	288
12.6.10 Positiva energiplanet.....	288

Tabeller

Tabell 2-1: Startålder	19
Tabell 2-2: Ålderskategorier.....	19
Tabell 2-3: Längd och vikt	19
Tabell 3-1: Egenskapsjusteringar och extraformler	22
Tabell 3-2: Justeringar för storlek	27
Tabell 5-1: Egenskaper hos raserna (huvuddrag)	32
Tabell 6-1: Grundräddningsslag och grundattackfördelar	42
Tabell 6-2: Barbaren	44
Tabell 6-3: Barden.....	46
Tabell 6-4: Barders formler per dag	47
Tabell 6-5: Barders kända formler.....	47
Tabell 6-6: Druiden.....	50
Tabell 6-7: Druiders formler per dag.....	51
Tabell 6-8: Jägaren	53
Tabell 6-9: Jägares formler per dag	53
Tabell 6-10: Jägares speciella fiender	54
Tabell 6-11: Krigaren.....	57
Tabell 6-12: Magikern	58
Tabell 6-13: Magikers formler per dag	58
Tabell 6-14: Munken.....	60
Tabell 6-15: Fler munkförmågor.....	61
Tabell 6-16: Vapenlös skada för Liten och Stor munk.....	62
Tabell 6-17: Paladinen.....	63
Tabell 6-18: Paladiners formler per dag	64
Tabell 6-19: Prästen	66
Tabell 6-20: Prästers formler per dag.....	66
Tabell 6-21: Gudar	67
Tabell 6-22: Rackaren	69
Tabell 6-23: Trollkonstnären	71
Tabell 6-24: Trollkonstnärers formler per dag.....	72
Tabell 6-25: Trollkonstnärers kända formler	72
Tabell 6-26: Drakfrände	74
Tabell 6-27: Duellant	75
Tabell 6-28: Dvärgförsvaren	76
Tabell 6-29: Friskytt.....	78
Tabell 6-30: Hierofant	79
Tabell 6-31: Korphjärtad	80
Tabell 6-32: Legendkännaren.....	81
Tabell 6-33: Legendkännarens hemligheter	82
Tabell 6-34: Lönnmördare	83
Tabell 6-35: Lönnmördares formler per dag.....	83
Tabell 6-36: Lönnmördares kända formler	83
Tabell 6-37: Mirakelverkare	85
Tabell 6-38: Nidingen.....	86
Tabell 6-39: Nidingars formler per dag	87
Tabell 6-40: Fallen paladin - nidingförmågor	88
Tabell 6-41: Sejderiddare	89
Tabell 6-42: Skuggdansaren	89
Tabell 6-43: Trolleriteurgist.....	91
Tabell 6-44: Vandrare.....	92
Tabell 6-45: Ärkemagiker	93
Tabell 6-46: Aristokraten	95
Tabell 6-47: Experten.....	95

Tabell 6-48: Medicinmannen.....	96
Tabell 6-49: Plebejen.....	97
Tabell 6-50: Soldaten	98
Tabell 6-51: Påverkan av attityder.....	98
Tabell 6-52: Förklaring av attityder.....	98
Tabell 6-53: Sataniska tjänare	99
Tabell 6-54: Paladiners riddjur	100
Tabell 6-55: Mäktigare riddjur	100
Tabell 6-56: Djurföljeslagares specialförmågor	101
Tabell 6-57: Mäktigare djurföljeslagare	102
Tabell 6-58: Förtroгна	102
Tabell 6-59: Förtrognas specialförmågor	103
Tabell 7-1: Färdighetspoäng för olika klasser.....	105
Tabell 7-2: Exempel på olika svårighetsgrader	106
Tabell 7-3: Exempel på motställda tester	106
Tabell 7-4: Färdighetssynergier	109
Tabell 7-5: Exempel på olika egenskapstester	109
Tabell 7-6: Färdigheter	110
Tabell 7-7: Vanliga språk och deras alfabet	135
Tabell 8-1: Knep.....	142
Tabell 8-2: Ledarskap.....	152
Tabell 8-3: Ledarskapsjusteringar	153
Tabell 9-1: Mängd guld vid start.....	164
Tabell 9-2: Mynt.....	164
Tabell 9-3: Handelsvaror	164
Tabell 9-4: Vapen.....	166
Tabell 9-5: Skada för Pyttelit eller Stort vapen.....	168
Tabell 9-6: Belägringsvapen	174
Tabell 9-7: Granatliknande vapen.....	175
Tabell 9-8: Pansar	176
Tabell 9-9: Pansar av och på.....	179
Tabell 9-10: Äventyrarutrustning.....	181
Tabell 9-11: Behållare	182
Tabell 9-12: Formler att hyra.....	185
Tabell 9-13: Klassverktyg och färdighetsutrustning.....	185
Tabell 9-14: Kläder.....	187
Tabell 9-15: Mat, dryck och logi	188
Tabell 9-16: Fordon, riddjur och tillbehör	188
Tabell 9-17: Skepp, transporter och byggnader.....	189
Tabell 10-1: Justeringar för storlek	193
Tabell 10-2: Storlekskategorier och skala	197
Tabell 10-3: Speciella attacker	207
Tabell 10-4: Attackslagsjusteringar	214
Tabell 10-5: Pansarklassjusteringar	214
Tabell 10-6: Materials hårdhet och livspoäng.....	219
Tabell 10-7: Hårdhet och livspoäng för vanliga vapen och sköldar	219
Tabell 10-8: Vanliga föremåls hårdhet och livspoäng	219
Tabell 10-9: SG för att krossa eller slita sönder föremål.....	220
Tabell 10-10: Typer av specialförmågor	224
Tabell 10-11: Gifter	233
Tabell 10-12: SG för Lyssna efter osynliga varelser	237
Tabell 10-13: Sjukdomar	239
Tabell 11-1: Utmaningsgrad (UG) mot Figurgrad (FG)	244
Tabell 11-2: Erfarenhet och gradbaserade förbättringar	245

Tabell 11-3: Episka fördelar.....	248
Tabell 12-1: Bärförmåga.....	254
Tabell 12-2: Belastningar	255
Tabell 12-3: Förflyttning	256
Tabell 12-4: Försvårad förflyttning	256
Tabell 12-5: Terräng och vandringsfärd	257
Tabell 12-6: Riddjur och fordon.....	257
Tabell 12-7: Flygande manövrerbarhet.....	258
Tabell 12-8: Väggars.....	259
Tabell 12-9: Dörrar.....	259
Tabell 12-10: Ljuskällor	260
Tabell 12-11: Synavstånd	261
Tabell 12-12: Svårigheter att upptäcka	261
Tabell 12-13: Stridsjusteringar under vattnet	271
Tabell 12-14: Slumpmässigt väder	274
Tabell 12-15: Vindeffekter	274
Tabell 12-16: Skada från fallande föremål.....	278
Tabell 12-17: Effekter av vild magi	283

Kapitel 1: Grunder

1.1 Vad är ett rollspel?

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

1.2 Vad behöver jag för att spela?

För att spela Dunder&Drakar, behöver du följande material:

- En eller flera uppsättningar mångsidiga tärningar (bestående av fyra-, sex-, åtta- tio-, tolv- och tjugosidig tärning).
- Gott om papper och pennor.
- Dunder&Drakar: Rollspelet.
- Ett äventyr – inköpt eller egentillverkat.
- 2–8 deltagare som inte lider brist på fantasi. En av dessa måste utses till SL.

1.3 Hur spelar man?

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

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

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

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

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

SL: Det kan du inte göra!

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

SL: Men, men, men...

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

1.3.1 Tärningsbeteckningar

Dessa regler använder följande beteckningar för tärningar:

- t2 = tvåsidig tärning (använd en sexsidig tärning och låt 1–3 betyda 1 och 4–6 betyda 2)
- t3 = tresidig tärning (använd en sexsidig tärning och låt 1–2 betyda 1, 3–4 betyda 2 och 5–6 betyda 3)
- t4 = fyrsidig tärning
- t6 = sexsidig tärning
- t8 = åttasidig tärning
- t10 = tiosidig tärning
- t12 = tolvsidig tärning
- t20 = tjugosidig tärning

- t% = procenttärningar (Använd två olidfärgade tiosidiga tärningar där den ena betecknar tiotal och den andra ental. Det finns även procenttärningar att köpa där den ena är märkt med tiotal och den andra med ental. "0" på båda tärningarna betyder 100.)

Tärningsslag uttrycks på följande sätt:

[antal] tärningstyp [+/- justering]

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

1.3.2 Avrundningar

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

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

1.3.3 Multiplikation

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

1.3.4 T20-Systemet

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

t20 + justeringar jämförs med uppgiftens svårighetsgrad.

Justeringar och svårighetsgrad bestäms av typen av uppgift.

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

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

Här följer ett exempel på användningen av t20-systemet:

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

Dessa uppgifter är svåra även utan det faktum att byn för ögonblicket piskas av en våldsam regnstorm. SL bestämmer att spelaren måste slå ett test för Balansera för att ta sig längs den smala bjälken i regnet och ett fasthetsräddningsslag för att behålla medvetandet när han slår emot vattenytan från drygt 12 meters höjd. Rollfiguren har en respektingivande fördel av +8 på färdigheten Balansera och rejäla +11 på fasthetsräddningsslag. SL bestämmer också att under normala omständigheter skulle bjälken utgöra en SG på 15 (vilket skulle betytt att spelaren behövt slå 7 eller högre på 1t20 för att lyckas eftersom han har en fördel av +8). Men, på grund av ovädret, drabbas han av en nackdel av -4 på färdighetstestet, vilket innebär att spelaren behöver slå minst 11 för att lyckas. Med ett tärningsslag på 14 (vilket gör hans justerade test för Balansera till 18, vilket övervinner SG 15) tar sig rollfiguren längs den regnvåta bjälken och står nu inför det långa fallet ner i vattnet.

I bedömningen av den andra uppgiften väger SL in att den utförs av en person som inte har någon formell dyktränning, och då rakt inte någon träning i det höga hopp som han nu står inför. SL sätter därför SG till 20. Eftersom Hank har en fördel av +11 på sitt fasthetsräddningsslag, behöver han alltså slå 9 eller mer för att behålla medvetandet när han slår i vattenytan. Ännu ett bra slag – denna gång 13 – gör spelaren lättad och hans rollfigur försvinner under vattnet, men kommer upp igen och vinkar till de förbluffade konstaplarna och den förtjusta publiken som verkar ha uppskattat det skådespel som Hank framfört inför dem. Med ett förnöjt leende över hela ansiktet och bara lite öm av nedslaget mot vattnet, simmar Hank bort till den förutbestämda mötesplatsen där hans båt och kumpaner väntar. Allt som allt har det varit en bra natt för Hank.

Kapitel 2: Framställning av en rollfigur

2.1 Steg för steg

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

2.1.1 Fastställ grundegenskaper

Det finns flera metoder för att fastställa grundegenskaper. Den enklaste och ursprungliga metoden är att slå 3t6 i tur och ordning för varje grundegenskap. Även om denna metod ger värden som ligger inom det normala intervallet, resulterar den ofta i rollfigurer som är dåligt lämpade för den klass man vill spela eller till och med dåligt lämpade för äventyrande överhuvudtaget. Det finns flera andra metoder som ger rollfigurer med större chans till framgång i spelet. Två av mest populära metoderna anges nedan:

Slå 3t6 tolv gånger, behåll de sex bästa resultaten och placera ut dem på de grundegenskaper som spelaren önskar.

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

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

När grundegenskaperna blivit fastställda, bör du räkna ut och skriva ner justeringen som varje grundegenskap ger och ha dessa lättillgängliga under den fortsatta processen. Se avsnittet **Grundegenskaper** för mer information om dessa justeringar.

2.1.2 Välj en ras

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

När du har gått igenom och utvärderat dina möjligheter är det dags att välja en ras för din rollfigur. Anteckna rasens gynnade klass och alla specialförmågor rasen ger din rollfigur. Justera också din rollfigurs grundegenskaper efter de rasjusteringar du erhåller och förändra varje grundegenskaps justering efter de nya värdena.

2.1.3 Välj en klass

Nu är det dags att välja din startklass för din rollfigur. En klass är ett paket av färdigheter och förmågor som blir tillgängliga för din rollfigur. Din kompetens inom en klass mäts i grader och din rollfigur startar med en grad av sin startklass. Under spelets gång kan en rollfigur välja att skaffa sig grader inom fler än en klass, men från början kan de bara välja en enda. Se över de olika klasser som finns och välj den som bäst passar de färdigheter och förmågor som du vill att din rollfigur skall ha. Vissa klasser kan ha speciella krav, så försäkra dig om att du uppfyller dessa förutsättningar innan du väljer en av dessa klasser.

När du har valt din startklass, anteckna de begränsningar, livstärningar, färdigheter och specialförmågor klassen har. En rollfigur startar alltid spelet med mesta möjliga antal livspoäng efter den sorts tärning som klassen har som livstärning (justerat av Fysikjusteringen).

2.1.4 Välj färdigheter

När en startklass är vald för rollfiguren är det dags att välja ut hans färdigheter. Titta i beskrivningen av klassen för att se hur många färdighetspoäng din rollfigur får vid första graden. Var noga med att räkna med eventuella för- eller nackdelar på grund av din rollfigurs Intelligens. Glöm inte heller att människor erhåller fler färdighetspoäng än andra raser.

Alla dessa färdighetspoäng måste spenderas på färdighetsnivåer. Beroende på rollfigurens ras och klass är vissa färdigheter **klassfärdigheter** medan andra är **främmande färdigheter**. Främmande färdigheter kräver 2 färdighetspoäng per nivå, medan klassfärdigheter bara kräver 1 färdighetspoäng per nivå. Den högsta nivå en rollfigur kan ha på en klassfärdighet motsvarar figurgraden+3. Det högsta han kan ha på en främmande färdighet är halva det talet. Man kan inte spara färdighetspoäng till senare. De färdighetspoäng som inte spenderas förloras istället.

Det är fullt möjligt att spendera ett udda antal färdighetspoäng på en främmande färdighet, vilket resulterar i en extra "halvnivå" på den färdigheten. Dessa "halvnivåer" antecknas eftersom de är viktiga när rollfiguren spenderar fler färdighetspoäng senare, men de har ingen effekt alls på spelet i övrigt. Behandla dem som om de inte alls existerade vid alla färdighetstester.

2.1.5 Välj knep

Varje rollfigur börjar spelet med minst ett knep. Beroende på ras och startklass, kan de eventuellt ha fler från början. Vissa knep har förutsättningar som måste vara uppfyllda innan det knepet kan väljas. Vissa klasser har specialförmågor som motsvarar ett visst knep – dessa specialförmågor kan räknas in för att uppfylla en viss förutsättning. Ta en titt på listan över knep i kapitlet Knep och välj ut de som bäst passar in på din idé om hur din rollfigur är. Om du inte uppfyller förutsättningarna för ett visst knep just nu, se efter vilket eller vilka knep du behöver välja nu för att kunna det knepet vid ett senare tillfälle. Var medveten om att de flesta rollfigurer inte får fler än 7–8 knep under hela sin karriär (även om vissa klasser får betydligt fler).

När du har valt dina knep, anteckna alla de effekter de har på spelet, såsom färdighetsfördelar, stridsfördelar eller andra specialförmågor.

2.1.6 Välj en livsåskådning

En rollfigurs etik och moral representeras i spelet av hans **livsåskådning**. Se kapitlet **Livsåskådning** för en förklaring om vad God/Ond och Lag/Kaos står för. Vissa klasser ställer krav på rollfigurens livsåskådning, vilket man måste vara noga med. Varje rollfigur måste välja någon av de nio livsåskådningarna.

2.1.7 Köp utrustning

Alla rollfigurer startar spelet med det antal guldpenningar som anges av deras startklass. Spelaren kan antingen slå för sitt kapital eller välja klassens normalkapital. Spelaren kan sedan köpa kläder, vapen, pansar och annan utrustning åt sin rollfigur från tabellerna i kapitlet Utrustning. Hör med SL om det finns saker på tabellerna som han inte tillåter rollfigurer att starta med (eller alls köpa). Notera att rollfigurerna egentligen inte startar spelet med en hög guldpenningar, utan de startar med varor som de har skaffat sig under en längre tid till ett värde av detta antal guldpenningar. Rollfiguren kan välja att ha kvar en del guldpenningar som riktiga guldpenningar, men inte mer än 10% av sitt startkapital. Allt utöver det som inte spenderas på utrustning är förlorat.

2.1.8 Bakgrundsinformation

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

2.1.8.1 Ålder

En rollfigurs ålder när man börjar spelet beror på hans ras och startklass.

Olika raser åldras dessutom i olika takt. Varje ras har fem olika ålderskategorier, och när en rollfigur passerar gränsen till nästa, förändras hans grundegenskaper.

Barndom: Rollfigurer som är yngre än vuxen ålder, och därmed yngre än vad man kan få på Tabell 2-1: Startålder, betraktas som barn. Barn har inga klassgrader, färdighetspoäng, knep eller andra specialförmågor. Rent spelmässigt har barn alltid en grundjustering av +0 på alla tävningsslag och räknas dessutom som otränade på alla vapen och alla pansar och sköldar.

Vuxen: Rollfigurer som befinner sig mellan minsta möjliga startålder och gränsen till medelålder, kallas vuxen. Ungefär hälften av befolkningen i en ras är av vuxen ålder.

Medelålders: Rollfigurer som passerar gränsen till medelåldern närmar sig slutet på sitt arbetsliv. De har antingen barn som närmar sig vuxen ålder eller inga barn alls. Alla medelålders rollfigurer drabbas av en nackdel av -1 på Styrka, Händighet och Fysik, men erhåller en fördel av +1 på Intelligens, Visdom och Utstrålning.

Gammal: Rollfigurer som passerar denna gräns har helt säkert upphört med sitt arbetsliv, men kan fortfarande fungera som rådgivare inom sitt yrke eller i andra sammanhang. Gamla rollfigurer drabbas av en nackdel av -2 på Styrka, Händighet och Fysik, men erhåller en fördel av +1 på Intelligens, Visdom och Utstrålning.

Åldrad: Rollfigurer som uppnår denna ålder är på god väg ut ur denna värld. De drabbas av en nackdel av -3 på Styrka, Händighet och Fysik, men en fördel av +1 på Intelligens, Visdom och Utstrålning.

Tabell 2-1: Startålder

Ras	Vuxen	Barbar, Rackare, Trollkonstnär	Bard, Jägare, Krigare, Paladin	Druid, Magiker, Munk, Präst
Alv	110 år	+4t6	+6t6	+10t6
Dvärg	40 år	+3t6	+5t6	+7t6
Gnom	40 år	+4t6	+6t6	+9t6
Halvalv	20 år	+1t6	+2t6	+3t6
Halvling	20 år	+2t4	+3t6	+4t6
Halvorch	14 år	+1t4	+1t6	+2t6
Människa	15 år	+1t4	+1t6	+2t6

När en rollfigur blir åldrad, bestämmer SL i hemlighet hans slutålder. När en rollfigur nått sin personliga slutålder, dör han av ålder någon gång under det följande spelåret.

Tabell 2-2: Ålderskategorier

Ras	Vuxen	Medelålders*	Gammal**	Åldrad***	Slutålder
Alv	114 år	175 år	263 år	350 år	Åldrad+4t% år
Dvärg	43 år	125 år	188 år	250 år	Åldrad+2t% år
Gnom	44 år	100 år	150 år	200 år	Åldrad+3t% år
Halvalv	21 år	62 år	93 år	125 år	Åldrad+3t20 år
Halvling	22 år	50 år	75 år	100 år	Åldrad+5t20 år
Halvorch	15 år	30 år	45 år	60 år	Åldrad+2t10 år
Människa	16 år	35 år	53 år	70 år	Åldrad+2t20 år

* -1 på Sty, Fys och Hän; +1 på Int, Vis och Uts.

** -2 på Sty, Fys och Hän; +1 på Int, Vis och Uts.

*** -3 på Sty, Fys och Hän; +1 på Int, Vis och Uts.

Åldrandets effekter räknas samman, så en rollfigur som uppnått "åldrad" har sammanlagt justerat Sty, Hän och Fys med -6 och Int, Vis och Uts med +3 sedan start.

2.1.8.2 Längd och vikt

En rollfigurs längd och vikt kan antingen slås fram på tabellen nedan eller bestäms av spelaren. Om spelaren vill bestämma själv, måste det fortfarande vara värden som är möjliga att slå fram på tabellen. Om man slår tärning är längden lika med grundlängden + längdjusteringen, medan vikten är lika med grundvikten + (längdjusteringen × viktjusteringen). Så längdjusteringen slås en gång, men används på två ställen, eftersom en lång person oftare väger mer än en kortare.

Tabell 2-3: Längd och vikt

Ras	Grundlängd	Längdjustering ¹	Grundvikt	Viktjustering ²
Alv, man	135 cm	+3t10 cm	43 kg	× (2t6) hg
Alv, kvinna	135 cm	+3t10 cm	40 kg	× (2t6) hg
Dvärg, man	116 cm	+2t8 cm	66 kg	× (3t10) hg

Dvärg, kvinna	110 cm	+2t8 cm	66 kg	×	(3t10) hg
Gnom, man	93 cm	+2t8 cm	21 kg	×	(1t2) hg
Gnom, kvinna	88 cm	+2t8 cm	18 kg	×	(1t2) hg
Halvalv, man	138 cm	+4t10 cm	51 kg	×	(2t8) hg
Halvalv, kvinna	133 cm	+4t10 cm	41 kg	×	(2t8) hg
Halvling, man	83 cm	+2t8 cm	16 kg	×	(1t2) hg
Halvling, kvinna	78 cm	+2t8 cm	13 kg	×	(1t2) hg
Halvorch, man	145 cm	+5t12 cm	76 kg	×	(2t12) hg
Halvorch, kvinna	133 cm	+5t12 cm	56 kg	×	(2t12) hg
Människa, man	145 cm	+5t10 cm	61 kg	×	(2t8) hg
Människa, kvinna	133 cm	+5t10 cm	43 kg	×	(2t8) hg

¹ Addera längdjusteringen till grundlängden.

² För att bestämma rollfigurens vikt, bestäm först längden. Multiplicera längdjusteringen med viktjusteringen och addera resultatet till grundvikten.

2.2 Bokföring

Nu är det dags att skriva ner all denna information på rollfigursblanketten. Anteckna rollfigurens alla stridsjusteringar, knep, specialförmågor, utrustning, last, pansarklass, livspoäng, färdighetsjusteringar och alla annan information som kan ha inverkan på spelet. Användningen av en standardiserad figurblankett kan vara bra för att hålla reda på vilken information som behöver antecknas för att spelet skall flyta på bra.

Kapitel 3: Grundvärden

Din rollfigur i spelet har en massa grundläggade värden som beskriver honom – grundegenskaper, räddningsslag, livspoäng, pansarklass och fart. Detta kapitel ger en förklaring till dessa och hur de används i spelet. Utöver dessa har din rollfigur även livsåskådning, ras, minst en klass, färdigheter, knep och utrustning, men detta tas upp i separata kapitel senare.

3.1 Grundegenskaper

Varje rollfigur har sex grundegenskaper

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

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

Värdet "0" är däremot betydligt allvarigare:

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

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

3.1.1 Egenskapsjusteringar

Varje egenskap ger en justering. Justeringen kan beräknas med följande formel:

$$(\text{egenskapsvärde} / 2) - 5 \quad [\text{avrunda neråt}]$$

Denna justering läggs till tärningsslaget när rollfiguren försöker utföra något som är kopplat till motsvarande egenskap. En positiv justering kallas för en fördel och en negativ för en nackdel. Så skilj på egenskapsjustering (som alla rollfigurer har) och egenskapsfördel respektive egenskapsnackdel (som man ju bara kan ha det ena eller det andra för en given egenskap).

3.1.2 Grundegenskaper och formelkastande

Varje typ formelkastare baserar just sitt sätt att kasta formler på en viss grundegenskap. Magiker använder Intelligens, Barder och trollkonstnärer använder Utstrålning medan druider, jägare, paladiner och präster använder Visdom. Denna grundegenskap påverkar deras formelkastande på flera sätt.

- Svårighetsgraden för räddningsslag mot deras formler räknas ut som $10 + \text{formelns grad} + \text{formelkastarens relevanta egenskapsjustering}$.
- Formelkastaren måste ha minst $10 + \text{formelns grad}$ i den relevanta grundegenskapen för att överhuvudtaget ha en möjlighet att kasta en viss formel.

- Höga värden i denna grundegenskap ger formelkastaren extraformler (egentligen extra formelutrymmen för att använda till sina dagliga formler). Notera att man inte kan utnyttja dessa extraformler förrän klasstabellen visar att man kan kasta formler av den graden.

Tabell 3-1: Egenskapsjusteringar och extraformler

Värde	Justering	Extraformler (per grad)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap									
2-3	-4	Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap									
4-5	-3	Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap									
6-7	-2	Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap									
8-9	-1	Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	2	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	3	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	4	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	5	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	6	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	7	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	8	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	9	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	10	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	11	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	12	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	13	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	14	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	15	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	16	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	17	5	4	4	4	4	3	3	3	3

O.S.V.

3.1.3 Användning av egenskapsvärden

Grundegenskaperna kan delas in i fysiska och mentala, samt i inre, inåtriktade och utåtriktade.

3.1.3.1 Styrka

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

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

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

Använd rollfigurens Styrkejustering på:

- Attackfördel i närstrid.
- Skadeslag i närstrid, med kastade vapen och med slunga.
- Tester av färdigheterna Hoppa, Klättra och Simma.
- Tester av Styrka.

3.1.3.2 Händighet

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

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

En varelse som saknar Händighet kan inte röra sig. Om den kan agera, använder den sin Intelligensjustering på initiativslag istället för Händighetsjustering. Varelsen misslyckas med alla sina Reflexräddningsslag och tester av Händighet.

Använd rollfigurens Händighetsjustering på:

- Attackfördel för avståndsattacker.
- Pansarklass (PK).

- Reflexräddningsslag för att ducka undan åskviggas, eldklot och annat otäckt.
- Tester av färdigheterna Akrobatik, Balansera, Fingerfärdighet, Gömma sig, Repanvändning, Rida, Smyga, Utbrytarkonst och Öppna lås.
- Tester av Händighet.

3.1.3.3 Fysik

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

Varje levande varelse har åtminstone 1 poäng Fysik.

En varelse som saknar Fysik har ingen kropp eller ingen ämnesomsättning. Den är immun mot alla effekter som kräver ett Fasthetsräddningsslag, såvida inte effekten även kan påverka föremål. Varelsen är också immun mot egenskapsskada, egenskapstappningar och livsenergitappningar samt misslyckas med alla sina tester av Fysik.

Om en rollfigurs Fysik ändras tillräckligt mycket för att Fysikjusteringen skall ändras, skall hans livspoäng omedelbart justeras.

Använd rollfigurens Fysikjustering på:

- Varje livstärning. (Även med en nackdel är dock det lägsta resultatet man kan få "1".)
- Fasthetsräddningsslag för att stå emot gifter, sjukdomar och liknande.
- Tester av färdigheten Koncentration.
- Tester av Fysik.

3.1.3.4 Intelligens

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

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

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

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

Använd rollfigurens Intelligensjustering på:

- Antalet språk rollfiguren börjar spelet med.
- Antalet färdighetspoäng som erhålls vid varje ny grad. (Även med en nackdel är dock det lägsta resultatet man kan få "1".)
- Tester av färdigheterna Formelkännedom, Förfalskning, Förstöra anordning, Hantverk, Kunskap, Leta, Tolka skrifter och Värdera.
- Tester av Intelligens.

3.1.3.5 Visdom

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

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

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

Använd rollfigurens Visdomsjustering på:

- Viljeräddningsslag för att motstå mental påverkan.
- Tester av färdigheterna Insikt, Lyssna, Läkekonst, Upptäcka, Vildmarkskännedom och Yrke.
- Tester av Visdom.

3.1.3.6 Utstrålning

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

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

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

Använd rollfigurens Utstrålningsjustering på:

- Tester av kraftflöde.
- Effekten av kraftflöde mot vandöda.
- Tester av färdigheterna Bluffa, Diplomati, Förklädnad, Hantera djur, Kuva, Manipulera magiskt föremål, Samla information och Uppträda.
- Tester av Utstrålning.

3.1.4 Förändring av egenskaper

Egenskapsvärden kan ökas utan gräns.

- När en rollfigur stiger i grader, ökar ibland hans grundegenskaper. För varje 4 figurgrader får han lägga ett poäng till en valfri grundegenskap.
- Formler och andra magiska effekter kan tillfälligt öka eller minska en grundegenskap, till exempel *tjurstyrka*.
- Magiska föremål kan öka en grundegenskap så länge rollfiguren bär dem, till exempel Styrkebälten som ökar rollfigurens Styrka.
- Några mycket sällsynta och mäktiga magiska föremål kan permanent höja en grundegenskap.
- Gifter, sjukdomar och andra effekter kan tillfälligt skada en egenskap (egenskapsskada). Egenskapspoäng som förlorats genom skada återvänder själva, normalt 1 poäng (per skadad egenskap) per dag.
- Vissa effekter tappar av egenskaper, vilket ger en permanent förlust (egenskapstappning). Poäng som förlorats på detta vis, återkommer inte av sig själva.
- När en rollfigur åldras minskar vissa egenskaper medan andra ökar.

När en egenskap ändras, förändras även justeringen som hör till den egenskapen.

3.2 Räddningsslag

Ibland kan rollfiguren bli negativt påverkad av andra saker än ren vapenskada, till exempel gifter eller magisk påverkan. Ett räddningsslag är hans chans att undgå denna påverkan helt eller delvis och utförs med:

$t20 + \text{grundräddningsslagsfördelen} + \text{relevant egenskapsjustering} + \text{andra justeringar på grund av utrustning, magi, omgivningen, omständigheter, etc.}$

Detta räddningsslag lyckas om slutresultatet av tärningsslaget inklusive alla justeringar blir lika med eller högre än SG.

De tre olika slags räddningsslag som finns är: Fasthet, Reflex och Vilja.

3.2.1 Fasthet

Dessa räddningsslag mäter en stridandes förmåga att motstå smärta, massiva skador eller attacker mot den stridandes livskraft och hälsa. Den stridandes Fysikjustering gäller på hans fasthetsräddningsslag.

3.2.2 Reflex

Dessa räddningsslag mäter en stridandes förmåga att ducka eller hoppa undan farliga saker. Den stridandes Händighetsjustering gäller på hans reflexräddningsslag.

3.2.3 Vilja

Dessa räddningsslag mäter en stridandes förmåga att stå emot mental påverkan. Den stridandes Visdomsjustering gäller på hans viljeräddningsslag.

3.2.4 Svårighetsgrad

SG för ett räddningsslag avgörs av den effekt som orsakar att ett räddningsslag behöver göras. Alla effekter som tillåter ett räddningsslag anger alltid den aktuella SG och vad som händer om man klarar räddningsslaget.

3.2.5 Extrema tärningsslag

Om tärningen visar på "1" har man lyckats extremt dåligt. Räkna ut resultatet som vanligt, men jämför med en SG som ligger 10 över den egentliga. Dessutom kan utsatt utrustning ha tagit skada (se nedan). Om tärningen visar "20" har man lyckats extremt bra. Räkna ut resultatet som, vanligt, men jämför med en SG som ligger 10 under den egentliga.

3.3 Livspoäng

Alla varelser (och de flesta föremål) har ett visst antal livspoäng. Livspoängen symboliserar rollfigurens hälsotillstånd och justeras av rollfiguren Fysikjustering.

Om en rollfigurs Fysik förändras, justeras omedelbart alla hans livspoäng.

3.3.1 Död och läkning

När en rollfigur erhåller skada reducerar denna skada hans livspoäng. Skada bucklar till pansar och ger rollfiguren ärr och blodfläckar på kläderna, men har ingen allvarlig inverkan förrän livspoängen når 0.

Effekter av reducerade livspoäng:

- Vid 1 livspoäng eller högre kan rollfiguren agera som vanligt.
- Vid 0 livspoäng är rollfiguren **vanmäktig**.
- Vid -1 till -9 livspoäng är rollfiguren **döende**.
- Vid -10 livspoäng eller lägre är rollfiguren **död**.

3.3.1.1 Massiv skada

Om en rollfigur erhåller massiv skada, vilket innebär 50 poäng skada eller mer på ett enda bräde, och inte dör direkt av det, måste rollfiguren klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15). Om räddningsslaget misslyckas dör rollfiguren oberoende av hur många livspoäng han har kvar.

Skadan måste orsakas av en enda attack eller motsvarande (till exempel ett fall från hög höjd). Flera attacker som tillsammans ger 50 poäng skada eller mer, räknas inte. Inte ens om de sker samtidigt.

3.3.1.2 Vanmäktig (0 livspoäng)

När en rollfigurs livspoäng reduceras till exakt 0, är rollfiguren vanmäktig. Rollfiguren är inte medvetlös, men nära på. Rollfiguren erhåller endast **reducerade drag** varje runda och om rollfiguren utför någon ansträngande handling erhåller han 1 poäng skada när han slutfört den. Ansträngande handlingar omfattar springa, attackera eller använda någon förmåga som kräver fysisk ansträngning eller mental koncentration. Om rollfiguren utför en sådan ansträngande handling sjunker hans livspoäng till -1 och han är nu döende.

3.3.1.3 Döende (-1 till -9 livspoäng)

När en rollfigurs livspoäng reduceras till mellan -1 och -9 (inklusive -1 och -9), är rollfiguren döende. Rollfiguren faller omedelbart ner medvetlös och kan inte utföra några handlingar.

Med början i rundan efter det att rollfigurens livspoäng sjönk under 0, och i varje runda därefter, slå t% för att se om rollfiguren stabiliseras. Rollfiguren har 10% chans att bli stabil. Om inte, förlorar han ett livspoäng. Notera att även om rollfiguren blir stabil är inte faran över ännu (se nedan).

Om rollfigurens livspoäng sjunker till -10 eller lägre är han **död**.

En annan rollfigur kan förhindra att en döende rollfigur förlorar fler livspoäng och istället göra honom stabil med ett lyckat test av Läkekonst (SG 15).

Om någon slags läkning läker den döende rollfiguren så litet som ett enda livspoäng, slutar han genast förlora livspoäng och blir stabil.

Läkning som för upp rollfigurens livspoäng till 0 bringar honom till medvetande, men han är **vanmäktig**. Läkning som höjer hans livspoäng till 1 eller fler, gör honom fullt funktionsduglig igen, precis som om han aldrig befunnit sig under 0 livspoäng.

3.3.1.4 Död (–10 eller färre livspoäng)

När en rollfigurs livspoäng reducerats till –10 eller lägre, eller om rollfiguren erhållit massiv skada och misslyckats med sitt räddningsslag (se ovan), är rollfiguren död. En rollfigur kan också dö genom egenskapsskada eller egenskapstappning som reducerar hans Fysik till 0.

3.3.1.5 Stabila rollfigurer och återhämtning

En timma efter att en omvårdad, döende rollfigur blivit stabil, slå t%. Rollfiguren har 10% chans att återfå medvetandet, och därmed räknas som vanmäktig (som om rollfiguren hade 0 livspoäng). Om rollfiguren förblir medvetlös, har han samma chans att vakna upp till vanmäktighet varje timma. Fast han är medvetlös, återfår han livspoäng naturligt. Rollfiguren återgår till normal när han kommit upp till 1 eller fler livspoäng.

En rollfigur som inte fått omvårdnad utan stabiliserades av sig själv (genom att klara 10% chansen medan han var döende), förlorar fortfarande livspoäng, fast mycket långsammare. Rollfiguren har 10% chans varje timma att återfå medvetandet. Varje gång han missar detta slag, förlorar han 1 livspoäng. Rollfiguren återfår heller inga livspoäng naturligt.

Inte ens när rollfiguren återfått medvetandet, kan han återfå livspoäng utan omvårdnad (fast han kan naturligtvis testa Läkekonst på sig själv). Varje dag har han 10% chans att börja återfå livspoäng naturligt (med början den dagen han vaknade upp ur medvetlösheten). Om detta misslyckas förlorar han 1 livspoäng.

När rollfiguren väl har börjat återfå livspoäng naturligt, är faran över. Även om hans livspoäng fortfarande är negativa, kommer han inte att förlora fler livspoäng av sina sår.

3.3.1.6 Läkning

En skadad rollfigur kan återfå sina förlorade livspoäng genom olika sorters läkning. En rollfigur kan aldrig återfå fler livspoäng än han förlorat.

3.3.1.7 Naturlig läkning

En rollfigur återfår 1 livspoäng per figurgrad för varje hel natts vila (minst 8 timmars sömn). Om sömnen störs av strid eller liknande, återfås dock inga livspoäng. Om rollfiguren vilar på detta vis ett helt dygn (utan några ansträngande aktiviteter som strid eller formelkastande), återfår han 2 livspoäng per figurgrad.

3.3.1.8 Magisk läkning

Många förmågor och formler återger rollfigurer deras livspoäng. Varje användning av en förmåga eller formel återställer olika antal livspoäng. Magisk läkning kan inte höja rollfigurens livspoäng över hans normala maximala värde. Det finns dock magi som tillfälligt kan ge extra livspoäng utöver de maximala (se nedan).

3.3.1.9 Läkning av egenskapsskada

Tillfällig egenskapsskada återställs med 1 poäng på varje skadad egenskap per natts vila. Fullständig vila (lättare aktiviteter, ingen strid eller formelkastning) återger 2 poäng per dygn på varje skadad egenskap. Egenskapstappning kan däremot aldrig återfås naturligt, utan bara genom återställande magi.

3.3.1.10 Tillfälliga livspoäng

Vissa effekter kan ge en rollfigur tillfälliga livspoäng. När en rollfigur erhåller tillfälliga livspoäng, gör en notering om hans gällande livspoäng vid det tillfället. När de tillfälliga livspoängen försvinner, sjunker hans livspoäng ner till den antecknade nivån. Om hans gällande livspoäng redan är under den nivån, har han redan förlorat alla de tillfälliga livspoängen och hans gällande livspoäng förändras inte.

När tillfälliga livspoäng förloras, kan de inte återfås på samma sätt som med normala livspoäng.

Notera att när en rollfigur tillfälligt erhåller ökad Fysik ökas även hans livspoäng, men dessa extra livspoäng räknas inte som tillfälliga livspoäng. De hanteras exakt som normala livspoäng så länge som den extra Fysiken varar. Till exempel, en 5:e gradens krigare med 43 livspoäng erhåller 10 tillfälliga livspoäng. Han har nu 53 livspoäng. I en strid förlorar han 8 livspoäng och har nu 45 kvar. Därefter tar de tillfälliga livspoängen slut och han återgår till 43 livspoäng. Om han istället erhållit 4 tillfälliga Fysikpoäng skulle han också ha ökat till 53 livspoäng (+2 extra Fysikfördel på varje livstärning), men efter samma strid (8 poäng skada) skulle han, när den tillfälliga Fysiken tog slut, ha hamnat på 35 livspoäng.

3.3.2 Bedövande skada

Ibland blir rollfiguren misshandlad eller försvagad, till exempel av en knytnäve eller en lång sprängmarsch. Denna sorts behandling dödar inte rollfiguren, men kan få honom att tappa medvetandet.

All icke-dödlig skada kallas bedövande skada. Om en rollfigur erhåller tillräckligt med bedövande skada faller han ner medvetslös, men han dör inte.

3.3.2.1 Omtöcknad och medvetslös

När mängden bedövande skada en rollfigur erhållit är exakt lika med hans gällande livspoäng, räknas han som **omtöcknad**. Rollfiguren är så illa medfaren att han endast erhåller **reducerade drag** varje runda. En rollfigur upphör att vara **omtöcknad** i samma ögonblick som hans gällande livspoäng överstiger den mängd bedövande skada han erhållit.

När mängden bedövande skada han erhållit överstiger hans gällande livspoäng, faller han ner **medvetslös**. Medan han är **medvetslös** räknas han som **hjälplos**.

Formelkastare som slås medvetslösa behåller all den formelkastande förmåga de hade innan de blev medvetslösa. När de vaknar upp på nytt har de kvar alla de preparerade formler de hade när de blev medvetslösa.

3.3.2.2 Läkning av bedövande skada

En rollfigur läker 1 poäng bedövande skada per timma per figurgrad, oberoende av aktivitet. Närhelst en formel eller en förmåga läker livspoäng, avlägsnar de också motsvarande mängd bedövande skada om rollfiguren har drabbats av någon.

3.4 Pansarklass

Varje rollfigur (och i vissa fall även föremål) har en Pansarklass (PK). Grund-PK för en Medelstor rollfigur (eller föremål) är 10. Fördelar och nackdelar justerar denna beroende på pansar, händighet, mm.

Pansarklass är ett mått på svårighetsgraden att träffa *och skada* målet. Pansarklassen sammanfattar rollfigurens aktiva försvar (ducka, parera, blockera, etc) och passiva försvar (pansar, etc). I vissa lägen hjälper inte det passiva försvaret (om det räcker att motståndaren bara vidrör rollfiguren) och man använder då ett lägre värde där bara det aktiva försvaret räknas in (se Beröringsattacker i kapitlet om Strid).

3.4.1 Pansar och sköld

Den vanligaste fördelen på en rollfigurs PK är den pansarfördel han får av det pansar han bär och den sköldfördel han får av den sköld han använder. Dessa justeringar är alltid fördelar, aldrig nackdelar.

3.4.2 Händighetsjustering

En rollfigurs Händighetsjustering visar hur väl han kan ducka undan en attack. En varelse med Händighet 0 har en justering av -5, vilket motsvarar förmågan att ducka hos ett orörligt föremål eller en medvetslös varelse. Varje poäng Hän utöver 0 ger någon liten förmåga att ducka undan.

I vissa situationer kan en rollfigur inte utnyttja sin fulla förmåga att ducka undan, utan förlorar sin (eventuella) Händighetsfördel. Om rollfiguren, till exempel, är **handfallen** eller oförmögen att se anfallaren, blir han **förvägrad sin Händighetsfördel på PK**. Om han inte har någon Händighetsfördel, förändras inte hans PK av detta, men han anses fortfarande förvägrad sin Händighetsfördel på PK (vilket har stor betydelse för en rackare som vill utföra ett tjuvhugg).

3.4.3 Storleksjustering

En rollfigurs storlek har inverkan på hans PK enligt följande tabell:

Tabell 3-2: Justeringar för storlek

Storlek	Justering
Futtig	+8
Nätt	+4
Pytteliten	+2
Liten	+1
Medelstor	0
Stor	-1
Jättestor	-2
Gigantisk	-4
Kolossal	-8

Rollfiguren får även samma justering på sitt attackslag, så hans totala attackfördel påverkas alltså av hans storlek. Detta gör att för två varelser av samma storlek tar justeringarna ut varandra, men om de är av olika storlekar kommer den större ha lite svårare att få fatt på den mindre.

3.4.4 Andra justeringar på PK

Det finns många andra faktorer som påverkar en rollfigurs PK.

Förbättringsfördel: Vissa magiska effekter förbättrar ditt pansars pansarfördel (eller din skölds sköldfördel). Detta höjer ju givetvis din PK.

Avväjningsfördel: Magiska effekter som för attacker att vika undan ger dig en avväjningsfördel på PK.

Hårdhudsfordel: Vissa varelser har en naturligt hård hud. Detta ger dem en hårdhudsfordel på PK.

Duckafördel: Vissa fördelar avspeglar din förmåga att aktivt ducka undan attacker. Dessa kallas sålunda duckafördelar. Liksom din Händighetsfordel kan du förlora dessa i lägen där det är svårt eller omöjligt att ducka effektivt. I en situation där du förvägras din Händighetsfordel, förlorar du även eventuella duckafördelar. (Pansar begränsar dock inte dessa fördelar såsom det gör med Händighetsfördelen.)

Till skillnad från de flesta andra fördelar staplar duckafördelar med varandra, d.v.s. alla duckafördelar får räknas samman.

3.4.5 Stapling av fördelar

PK-fördelar av samma typ staplar inte, förutom:

- Duckafördelar
- Omständighetsfördelar från olika omständigheter
- Namnlösa fördelar

Detta gäller allmänt för alla fördelar i spelet. Om flera saker påverkar samma sak, kan fördelarna antingen stapla (läggas ihop) eller överlappa (endast den högsta räknas). Förutom undantagen ovan, överlappar alltid fördelar av samma typ.

Nackdelar har däremot en otäck förmåga att alltid stapla.

3.5 Fart

Din fart avgör hur långt du kan flytta på ett drag och ändå ha tid över till en attack eller en formel. Din fart beror huvudsakligen på din ras och vilket pansar (eller annan belastning) du bär.

Dvärgar, gnomer och halvlingar har en fart på 6 meter, eller 4 meter iförda medeltungt eller tungt pansar (utom dvärgar som alltid har en fart på 6 meter).

Människor, alver, halvalver och halvorchar har en fart på 9 meter, eller 6 meter iförda medeltungt eller tungt pansar.

Om du använder all din tid under draget till att förflytta dig, får du utföra två förflyttningar och kan därmed röra dig totalt två gånger din fart. Om du använder hela draget till att springa allt vad du orkar, kan du förflytta dig fyra gånger din fart (eller tre gånger din fart iförd tungt pansar).

Kapitel 4: Livsåskådning

En rollfigurs eller varelses allmänna moraliska och sociala attityd avspeglas av hans livsåskådning: lagligt god, neutralt god, kaotiskt god, lagligt neutral, helt neutral, kaotiskt neutral, lagligt ond, neutralt ond eller kaotiskt ond.

Livsåskådning är ett verktyg för att utveckla din rollfigurs karaktär. Den skall inte ses som en tvångströja som begränsar honom. Varje livsåskådning omfattar ett brett spektrum av personlighetstyper eller personliga övertygelser, så två rollfigurer med samma livsåskådning kan fortfarande vara helt olika varandra. Dessutom är de flesta personer inte hundra procentigt konsekventa i sina handlingar.

4.1 God och ond

Goda rollfigurer och varelser beskyddar och bevarar oskyldigt liv. Ona rollfigurer och varelser förnedrar och förstör oskyldigt liv, för egen vinning eller bara för skojs skull.

”God” innebär altruism, respekt för livet och omtanke om tänkande varelsers värdighet. Goda rollfigurer gör personliga uppoffringar för att hjälpa andra.

”Ond” innebär plåga, förtryck och död mot andra. Vissa onda varelser har helt enkelt ingen medkänsla och dödar utan skrupler när det passar dem. Andra utövar ondska aktivt och dödar för skojs skull eller för att tjäna någon ondskefull gud eller herre.

Personer som är neutrala till godhet och ondska har motvilja till att döda oskyldiga men saknar hängivenheten att försaka något för att skydda eller hjälpa andra. Neutrala personer kan vara hängivna andra genom personliga relationer. En neutral person kan offra sig för att försvara sin familj eller sitt hemland, men han skulle inte göra det för främlingar.

Vissa personer väljer medvetet godhet eller ondska, men för de flesta är det bara en grundattityd och inte ett medvetet val. Neutralitet utmed god-ond-axeln innebär vanligtvis en brist på ställningstagande, men kan för vissa även representera en strävan efter kosmisk balans. Dessa personer medger att godhet och ondska är påtagliga och absoluta, och inte bara subjektiva åsikter, men de anser att en balans mellan dessa ytterligheter är det mest naturliga – åtminstone för dem.

Djur och andra varelser som inte har moraliska hänsynstaganden är neutrala. Även dödliga giftormar och blodtörstiga tigrar är neutrala eftersom de saknar förmågan att fatta moraliska beslut om sina handlingar.

4.2 Lag och kaos

Lagliga rollfigurer talar sanning, håller sitt ord, respekterar auktoriteter, vördar traditioner och dömer dem som förfaller i sina plikter. Kaotiska rollfigurer följer sitt samvete, tar illa upp av order, föredrar nya idéer framför traditioner och håller vad de lovar om de känner för det.

”Lag” innebär heder, ärlighet, lydnad och pålitlighet. Men laglighet kan också innebära inskränkthet, blind lydnad, traditionsbundenhet och bristande anpassningsförmåga. De som förespråkar laglighet anser att endast lagligt handlande skapar ett samhälle där folk kan lita på varandra och fattar de rätta besluten fyllda av tillförsikt att andra också alltid gör det rätta.

”Kaos” innebär frihet, anpassningsförmåga och flexibilitet. Men kaotiskhet kan också innebära dumdristighet, motvilja mot lagar, godtycklighet och ansvarslöshet. De som förespråkar kaotiskhet anser att endast obegränsad personlig frihet tillåter folk att uttrycka sig själva fullt ut och ger samhället tillgång till den potential som göms inom var och en.

Personer som är neutrala avseende lag och kaos har en normal respekt för auktoriteter och känner inget tvång att lyda eller streta emot. De är ärliga, men kan frestas att ljuga eller luras.

Vissa personer väljer medvetet lag eller kaos, men för de flesta är det bara en personlighetsdetalj och inte ett medvetet val. Neutralitet utmed lag-kaos-axeln innebär vanligtvis en kompromiss – en brist på hängivenhet mot den ena eller andra sidan. Några få neutrala framhårdar dock neutralitetens överlägsenhet gentemot både lag och kaos och betraktar båda som en ytterlighet med sina blinda fläckar och nackdelar.

Djur och andra varelser utan sociala hänsynstaganden är neutrala. Hundar må vara lydiga och katter självständiga, men de saknar den intellektuella förmågan att skilja på lagligt och kaotiskt beteende.

4.3 De nio livsåskådningarna

Nio skilda livsåskådningar täcker alla de kombinationsmöjligheter som finns mellan den lagligt-kaotiska axeln och den goda-onda axeln. Varje beskrivning här nedan tolkar en typisk rollfigur av respektive livsåskådning. Kom ihåg att individer sällan följer normen exakt och att en given rollfigur kan följa sin livsåskådning mer eller mindre från dag till dag. Använd dessa beskrivningar som riktlinjer och inspiration, inte som färdiga manuskript.

De första sex livsåskådningarna, lagligt god till kaotiskt neutral, är de normala livsåskådningarna för spelarfigurer. De tre onda livsåskådningarna är till för monster och skurkar.

Lagligt god, "korsfararen": En lagligt god rollfigur beter sig så som en godhjärtad person förväntas och måste uppföra sig. Han kombinerar en hängivenhet i kampen mot ondskan med en strikt omedgörlighet i strid. Han talar sanning, håller sitt ord, hjälper behövande och påtalar orättvisor. En lagligt god rollfigur hatar att se en skyldig gå ostraffad.

Lagligt god är den bästa livsåskådningen eftersom den kombinerar ära med medkänsla.

Neutralt god, "välgöraren": En neutralt god rollfigur gör det bästa en godhjärtad person kan göra. Hängivet hjälper han andra. Han samarbetar med härskare och domare, men känner ingen plikt att lyda dem.

Neutralt god är den bästa livsåskådningen eftersom den innebär gott handlande utan att ta ställning för eller emot regler och lagar.

Kaotiskt god, "rebellen": En kaotiskt god rollfigur agerar så som hans samvete bjuder, utan att bry sig speciellt mycket om vad andra kräver av honom. Han lever på sitt sätt, men han är godhjärtad och vänlig. Han tror på godhet och rättvisa, men förkastar lagar och regler. Han hatar när folk försöker kuva andra och bestämma vad de skall göra. Han följer sin egen moraliska kompass, som, även om den styr mot gott, inte alltid stämmer överens med samhällets.

Kaotiskt god är den bästa livsåskådningen eftersom den kombinerar ett gott hjärta med fri vilja.

Lagligt neutral, "domaren": En lagligt neutral rollfigur beter sig så som lagar, traditioner och heder kräver. Ordning och organisation är hans ledstjärnor. Han kanske förespråkar personlig ordning och lever efter en strikt hederskodex eller tror på ordning för alla och förordar en stark, välorganiserad regim.

Lagligt neutral är den bästa livsåskådningen eftersom den innebär att du är pålitlig och hederlig utan att vara någon fanatiker.

Helt neutral, "den obeslutsamme": En helt neutral rollfigur gör det som förefaller vara en bra idé för stunden. Han känner ingen stark dragning åt något håll när det gäller godhet mot ondska eller lag mot kaos. De flesta helt neutrala rollfigurer uppvisar en brist på övertygelse eller uppfattning snarare än en hängivenhet för neutraliteten som princip. En sådan rollfigur kan mycket väl föredra godhet framför ondska – trots allt bor han ju hellre granne med en godhjärtad person än en ondskefull. Däremot känner han sig inte personligt ansvarig för att upprätthålla godhet på något abstrakt eller kosmiskt vis.

En del helt neutrala rollfigurer, dock, uppvisar en hängivenhet för neutralitetens principer. De betraktar gott, ont, lag och kaos som fördomar och farliga ytterligheter. De framhårdar neutralitetens medelväg som den bästa, mest balanserade vägen i det långa loppet.

Helt neutral är den bästa livsåskådningen eftersom den innebär att du agerar naturligt, utan fördomar eller av tvång.

Kaotiskt neutral, "den fria viljan": En kaotiskt neutral rollfigur följer sina nycker och infall. Han är en individualist från topp till tå. Han värdesätter sin egen frihet, men kämpar inte nödvändigtvis för att försvara andras. Han undviker auktoriteter, motsätter sig förbud och utmanar traditioner. En kaotiskt neutral rollfigur försöker inte medvetet kasta omkull alla organisationer i ett anarkistiskt korståg. För att agera så, måste han motiveras av godhet (och en vilja att befria andra) eller ondska (och en vilja att se andra lida). En kaotiskt neutral rollfigur må vara oförutsägbart, med hans agerande är inte fullständigt slumpmässigt. Han är inte lika benägen att hoppa från en bro som att färdas över den.

Kaotiskt neutral är den bästa livsåskådningen eftersom den representerar verklig frihet från både samhällets tvångströja och välgörarens iver.

Lagligt ond, "förtryckaren": En lagligt ond skurk tar för sig av det han kan utan att bry sig om vem han skadar, men håller sig alltid inom sina rättesnören. Han bryr sig om traditioner, lojalitet och ordning, men inte om frihet, värdighet och liv. Han följer reglerna, men utan barmhärtighet eller medkänsla. Han känner sig hemma inom en hierarki och vill gärna härska, men är villig att tjäna. Han fördömer andra, inte för vad de gör, utan efter deras ras, religion, hemland eller social status. Han undviker att bryta lagar eller löften.

Denna motvilja kommer sig delvis av hans natur, men också av att han är beroende av ordning och stabilitet för att skydda sig från de som motsätter sig honom på moraliska grunder. Vissa lagligt onda skurkar har speciella tabun, såsom att aldrig döda någon kallblodigt (men gärna låta några hejdukar göra det) eller att aldrig låta oskyldiga barn komma till skada (om det kan undvikas). De inbillar sig att dessa skrupler gör dem till förmer än principlösa skurkar.

Vissa lagligt onda personer och varelser hänger sig åt ondska med en iver likt en korsfarare hängiven det goda. Förutom att de är villiga att skada andra för egen vinnings skull, finner de njutning i att sprida ondska omkring sig för ondskans egen skull. De kan också se ondska som en del av deras plikter mot en ondskefull god eller härskare.

Lagligt ond kallas ibland "djävulsk" eftersom djävlar utgör essensen hos laglig ondska.

Lagligt ond är den farligaste livsåskådningen eftersom den innebär en metodisk, målmedveten och ofta framgångsrik ondska.

Neutralt ond, "missdådaren": En neutralt ond skurk gör vadhelst han kan komma undan med. Han bryr sig helt enkelt bara om sig själv. Han faller inga tårar över sina offer, antingen han dödar dem för vinning, bekvämlighet eller bara för nöjes skull. Han har ingen förkärlek för lag och ordning och hyser ingen förhoppning om att efterlevnad av lagar, traditioner eller levnadsregler skulle göra honom bättre eller mer ädel. Å andra sidan har han inte den rastlösa naturen och längtan efter konflikter som kännetecknar den kaotiskt onda skurken.

En del neutralt onda skurkar ser ondska som ett ideal och begår onda handlingar för ondskans skull. För det mesta är sådana skurkar starkt hängivna onda gudar eller hemliga sällskap.

Neutralt ond är den farligaste livsåskådningen eftersom den innebär en ren ondska utan heder och utan variation.

Kaotiskt ond, "förgöraren": En kaotiskt ond rollfigur gör vadhelst hans girighet, hat och förstörelselusta driver honom till. Han är hetlevrad, ilsken, våldsbenägen och oförutsägbar. Han tar vad han kan få, skoninglös och brutal. Om han dessutom är hängiven att sprida ondska, är han ännu värre. Tack och lov, är hans planer ett hastverk och alla grupper han ansluter sig till eller bildar dåligt organiserade. Vanligtvis kan kaotiskt onda personer bara fås att samarbeta genom våld eller hot om våld och deras ledare varar bara så länge som han kan avvärja alla försök att avsätta eller mörda honom.

Kaotiskt ond kallas ibland "demonisk" eftersom demoner utgör essensen hos kaotisk ondska.

Kaotiskt ond är den farligaste livsåskådningen eftersom den innebär förstörelsen inte bara av skönhet och liv, utan även den ordning som skönheten och livet beror av.

Kapitel 5: Raser

I spelet Dunder&Drakar finns det sju olika sorters varelser (kallade raser) som en spelare kan välja för sin rollfigur. SL kan givetvis skapa fler sorter, men det är viktigt att den nya rasen är balanserad med de andra. En spelare som startar spelet som en första graden minotaurbarbar, är givetvis enormt mycket kraftfullare än alla andra första gradens rollfigurer. Detta kan kompenseras genom att räkna in en "monstergrad" i rollfigurens totala figurgrad. Om hans val av minotaur räknas som 3 monstergrader kommer alltså hans första gradens minotaurbarbar att räknas som en fjärde gradens rollfigur och han kan alltså spela tillsammans med andra fjärde gradens rollfigurer utan att fullständigt dominera spelet.

Hans effektiva figurgrad är 4, vilket gör att han får EP som en fjärde gradens rollfigur och har längre till nästa grad än han hade haft annars. I alla andra fall räknas han dock som en första gradens barbar. Man kan enkelt säga att han har nackdelarna av att vara fjärde graden, men ingen av fördelarna.

5.1 Allmänt

5.1.1 Gynnad klass

En rollfigurs gynnade klass räknas inte när man bedömer hans EP-avdrag för multiklassning.

5.1.2 Raser och språk

Alla rollfigurer kan tala allmänspråket. Om din rollfigur är en alv, dvärg, gnom, halvalv, halvling eller halvorch talar han även ett eget språk.

Om din rollfigur startar spelet med en Intelligensfördel, talar han ytterligare språk, ett extra språk per poäng av fördel. Du kan välja bland de språk som anges under **extraspråk** på rasen.

5.1.2.1 Läskunnighet

Din rollfigur kan läsa och skriva alla språk som han kan tala. (OBS: Barbarer kan inte läsa och skriva automatiskt.)

5.1.2.2 Klassrelaterade språk

Druider, magiker och präst har ytterligare språk att välja på som sina extraspråk, även om de inte förkommer i listan som anges på rasen. Dessa språk är som följer:

Druider: Skogsspråket

Magiker: Drakspråket

Präster: Avgrundiska, himmelska, infernalska.

5.1.3 Liten storlek

En Liten rollfigur erhåller en fördel av +1 på Pansarklass, en fördel av +1 på attackslag och en fördel av +4 på tester av Gömma sig. En Liten rollfigurs bärformåga är endast tre fjärdedelar av den hos en Medelstor rollfigur. En Liten rollfigur har vanligtvis lägre fart än en Medelstor. En Liten rollfigur måste använda mindre vapen än en Medelstor rollfigur.

5.1.4 Rasvarianter

Många raser har varianter som avviker från rasens huvuddrag. De vanligaste finns omnämnda under varje ras. De särdrag som anges vid varje rasvariant är alltid utöver huvuddragen (såvida inte annat anges). Varje rasvariant har alltså de huvuddrag som anges för rasen, plus de extra särdrag som anges under varianten.

En del av rasvarianterna har såpass mäktiga specialförmågor att de kräver en gradjustering (se diskussionen om "monstergrader" ovan), så de kan inte spelas som första gradens rollfigurer. Även om en viss rasvariant saknar gradjustering, är det alltid bäst att kontrollera med SL innan man väljer en viss variant.

Tabell 5-1: Egenskaper hos raserna (huvuddrag)

Ras	Egenskapsjusteringar	Gynnad klass	Storlek	Fart
Alv	+2 Händighet, -2 Fysik	Magiker	Medelstor	9 m
Dvärg	+2 Fysik, -2 Utstrålning	Krigare	Medelstor	6 m
Gnom	+2 Fysik, -2 Styrka	Bard	Liten	6 m
Halvalv	Inga	Högsta	Medelstor	9 m

Halvling	+2 Händighet, -2 Styrka	Rackare	Liten	6 m
Halvorch	+2 Styrka, -2 Intelligens*, -2 Utstrålning	Barbar	Medelstor	9 m
Människa	Inga	Högsta	Medelstor	9 m

* En halvorchs Intelligens från början är alltid minst 3. Om denna justering skulle minska Intelligensen till 1 eller 2, startar han med 3 istället.

5.2 Alver

Skogsfolket alverna är spensliga och kvicka och nästan lika långlivade som de träd lever bland. De studerar gärna magi från tidiga år och även om långt ifrån alla väljer att bli magiker, ger de dem god kunskap att stå emot förtrollningar. Deras skarpa syn och andra sinnen ger dem nattsyn och fördelar på att se och höra saker.

Alla alver tränas från unga år på långsvärd och värja samt alla sorters pilbågar. En alv sover aldrig utan spenderar bara några timmar varje natt med att meditera under stjärnorna, så magisk sömn påverkar dem aldrig.

Personlighet: De flesta andra raser uppfattar alver som högdragna och arroganta – personlighetsdrag som absolut inte saknas hos alverna, mycket på grund av deras långa livstid. Till skillnad från de andra dödliga raserna, ser alver oftast på saker ur ett långsiktigt perspektiv.

Utseende: Alver kan variera i utseende, ibland kortare än människor, ibland längre, men alltid slanka och med en tidlös natur. En alv är ur ett mänskligt perspektiv odödlig och blir oftast alltmer fjärrad från det jordiska ju äldre han blir. De har gärna löst sittande kläder i vackra färger, dekorerade med utsökta juveler och ädelstenar. De har vanligtvis blek hy, mörkt hår och mörkgröna ögon.

5.2.1 Särdrag

- +2 Händighet, -2 Fysik.
- Medelstor.
- Grundfart är 9 meter.
- +20 rasfördel på räddningsslag mot magisk sömn (från formler och andra magiska effekter).
- +2 rasfördel på räddningsslag mot förtrollningar (från formler och andra magiska effekter).
- **Nattsyn:** Alver kan se dubbelt så långt som människor i stjärnljus, månljus, fackelljus och liknande svaga belysningar. De kan ändå urskilja färger och detaljer under dessa förhållanden.
- Tränade på långsvärd, värja, kortbåge (även sammansatt kortbåge) och långbåge (även sammansatt långbåge).
- +2 rasfördel på test av Leta, Lyssna och Upptäcka. En alv som passerar inom 2 meter från en löndörr eller dold dörr får Leta precis som om han letat aktivt efter dörren.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk och alviska.
- **Extraspråk:** Drakspråk, Grolliska, Gnomiska, Vättespråk, Orchiska och Skogsspråket.
- **Gynnad klass:** Magiker.

5.2.2 Gråalver

Längre och slankare än de vanligare högalverna och med ett rykte om sig att vara väldigt högdragna och arroganta (även med alviska mått mätt). De har antingen silverne hår och bärnstensfärgade ögon eller gyllene hår och lila ögon. De fördrar kläder i vitt, silver, gul eller guld, med kappor i mörkblått eller purpur.

- +2 Intelligens, -2 Styrka.

5.2.3 Skogsalver

De har hårfärger som går från gult till kopparrött och är betydligt muskulösare än andra alver. De klär sig i mörkt gröna en bruna nyanser, för att bättre smälta in i omgivningarna.

- +2 Styrka, -2 Intelligens.
- **Gynnad klass:** Jägare. Detta ersätter huvuddraget.

5.2.4 Vildalver

Vildalver lever i små stammar långt bortom civilisationen. Deras hårfärger går från svart till ljusbrunt och ljusnar ofta till silvervitt med åldern. De klär sig oftast i enkla djurhudar eller liknande kläder.

- +2 Händighet, -2 Intelligens. Detta ersätter huvuddraget.
- **Gynnad klass:** Trollkonstnär. Detta ersätter huvuddraget.

5.2.5 Svartalver (Drow)

Svartalverna är en förfallen och ondskefull variant som lever i mörkret djupt under jorden. Vitt är deras vanligaste hårfärg, men andra bleka nyanser är möjliga. Svartalverna är oftast smalare och magrare än andra alver och deras ögon är oftast ilsket röda.

- +2 Intelligens, +2 Utstrålning.
- Mörkersyn upp till 36 meter bort. Detta ersätter högalvernas nattsyn.
- **Formelmotstånd:** 11 + figurgraden.
- +2 rasfördel på räddningsslag mot formler och formelliknande effekter. Detta ersätter högalvernas rasfördel på räddningsslagen mot förtrollningar.
- Alla svartalver kan kasta formlerna *dansande ljus*, *mörker* och *älvglans* en gång per dag vardera som en formelliknande förmåga. De är alla trollformler även om svartalven skulle vara en annan sorts formelkastare. Svartalven anses ha kastargrad motsvarande sin figurgrad (vid beräkning av räckvidd och varaktighet).
- Tränade på kortsvärd, värja och pistolarmborst. Detta ersätter högalvernas vapenträning.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk, alviska och underjordiska. Detta ersätter högalvernas automatiska språk.
- **Extraspråk:** Avgrundiska, Drakspråk, Gnomiska, Vattuspråk, Vättespråk och Drows hemliga teckenspråk. Detta ersätter högalvernas extraspråk.
- **Ljusblindhet:** Svartalver blir förblindade i 1 runda om de utsätts för klart solljus eller effekten av formeln *dagsljus*. Därefter räknas de som bländade så länge som de förblir inom det upplysta området.
- **Gynnad klass:** Magiker (män) eller Präst (kvinnor). Detta ersätter huvuddraget.
- **Gradjustering:** +2

5.3 Dvärgar

Karvade ur själva urberget är dvärgarna barska och tåliga. Deras korta ben gör dem långsammare, men mot sina fiender jättarna är de snabba nog för att pila runt deras ben och undgå deras slag. De framlever oftast sina liv under jord, vilket anpassat deras sinnen för ett liv i mörker och get dem goda kunskaper om sten, metaller och ädelstenar. De strider med stort ursinne mot sina arvfianer orcherna och alla vättefolk. Liksom den orubbliga stenen är de svåra att påverka med formler och de skadas sällan av gifter.

Personlighet: Dvärgar är ett handfast folk med begränsat tålamod för dumheter. De har en benägenhet att vara nästan överdrivet pragmatiska i allt – krig, magi, religion och annat.

De älskar metall- och stenarbeten och en dvärgfamilj anses inte vara rik som inte äger vackra arbeten i sten och ädla metaller. Till och med den mest lärde dvärgmagiker ser mer längtansfullt på en mästertlig smidd dvärgayxa av mithril än ett sällsynt pergament eller ett mäktigt magispö.

Utseende: Dvärgar är kraftiga och breda som människor, men betydligt kortare. De har mörk hy och svart, brunt eller grått hår. De klär sig gärna i jordfärger och föredrar enkla, funktionella kläder. De är stolta över sina välväxta skägg och till och med kvinnorna ha oftast betydande hårväxt i ansiktet.

5.3.1 Särdrag

- +2 Fysik, -2 Utstrålning.
- Medelstor.
- Grundfart är 6 meter. Dvärgar behåller dock denna fart även om de är klädda i medeltungt eller tungt pansar eller har medeltungt eller tung belastning.

- **Mörkersyn:** Dvärgar kan se i mörkret upp till 18 meter bort. Mörkersyn återger bara svart-vitt, men fungerar i övrigt som vanlig syn, och dvärgar kan klara sig utan problem helt utan ljus.
- **Stenkänsla:** Deras känsla för sten ger dvärgar en rasfördel av +2 på att upptäcka ovanliga stenarbeten, såsom glidande väggar, fällor av sten, nykonstruktioner (även om de byggts för att matcha den gamla omgivningen), osäkra stenytter, rasbenägna stentak, etc. Något som inte är sten, men som maskerats för att likna sten, räknas också som ovanliga stenarbeten. En dvärg som passerar inom 3 meter från ett sådant stenarbete kan testa Leta precis som om han faktiskt letade aktivt. En dvärg kan dessutom bedöma djupet under markytan han befinner sig lika enkelt som en människa kan bedöma vilken riktning som är uppåt. Dvärgar har ett sjätte sinne när det gäller stenarbeten, en medfödd förmåga som de får massor av tillfälle att utöva och finslipa i sina underjordiska boningar.
- **Vapenkännedom:** Dvärgar hanterar dvärgayxa och dvärgisk krokhammare som stridsvapen och inte exotiska vapen.
- **Stabilitet:** Dvärgar är extremt svåra att rubba från den plats de står på. En dvärg erhåller en rasfördel av +4 på test av grundegenskapen för att motstå en tjurrusning eller fällning när de har båda fötterna på marken (men inte medan de klättrar, flyger, rider eller liknande).
- +2 rasfördel på räddningsslag mot gift.
- +2 rasfördel på räddningsslag mot formler och formelliknande effekter.
- +1 rasfördel på attackslag mot orcher (även halvorchar) och vättefolk (vättar, illvättar och grylar).
- +4 duckafördel på PK mot jättar. En dvärg förlorar denna fördel i situationer där han förvägras sin Händighetsfördel på PK.
- +2 rasfördel på test av Värdera som avser sten- eller metallföremål.
- +2 rasfördel på test av Hantverk som avser sten eller metall.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk och Dvärgiska.
- **Extraspråk:** Jättespråk, Gnomiska, Vättespråk, Orchiska, Jordiska och Underjordiska.
- **Gynnad klass:** Krigare.

5.3.2 Bergsdvärgar

Dessa dvärgar lever djupare ner i bergen än backdvärgarna (men inte så djupt som djupdvärgarna). De är oftast någon decimeter längre än en backdvärg och har lite ljusare hy och hår, men liknar sina släktingar i övrigt.

5.3.3 Djupdvärgar

Dessa dvärgar lever långt under jord och undviker annat sällskap än andra dvärgar. De är lika långa som vanliga backdvärgar, men inte fullt så kraftiga. Deras hud har ofta en rödaktig nyans och deras ögon är oftast blekt blå och saknar lyster hos deras avlägsna släktingar. Hårfärgerna går från starkt rött till lingult.

De har ytterst lite kontakt med ytleverande varelser, utan föredrar att utöva handel med backdvärgar och bergsdvärgar.

- +3 rasfördel på räddningsslag mot formler och formelliknande effekter. Detta ersätter huvuddraget.
- +3 rasfördel på räddningsslag mot gift. Detta ersätter huvuddraget.
- **Mörkersyn:** Djupdvärgar kan se i mörkret upp till 27 meter bort. Detta ersätter huvuddraget.
- **Ljuskänslighet:** Djupdvärgar blir **bländade** i klart solljus eller när de är inom effekten av formeln *dagsljus*.
- **Extraspråk:** Drakspråk, Jättespråk, Gnomiska, Vättespråk, Orchiska, Jordiska och Underjordiska. Detta ersätter backdvärgarnas extraspråk.

5.3.4 Grådvärgar (Duergar)

Dessa ondskefulla varelser bebor de djupaste grottorna långt under jord. De flesta grådvärgar är skalliga (även kvinnorna) och de klär sig i dunkla färger som smälter väl ihop med omgivningen. Hemma kan de ibland smycka ut sig med ädelstenar, men aldrig så det verkar pråligt. De för ofta krig mot andra dvärgar och allierar sig gärna med andra underjordens varelser i den kampen.

- +2 Fysik, -4 Utstrålning. Detta ersätter huvuddraget.

- **Mörkersyn:** Grådvärgar kan se i mörkret upp till 36 meter bort. Detta ersätter huvuddraget.
- Immuna mot förlamning, inbillningar och gift. Detta ersätter backdvärgarnas rasfördel på räddningsslag mot gift.
- Grådvärgar kan kasta formlerna *förstora person* och *osynlighet* en gång per dag vardera som en formelliknande förmåga. De är alla trollformler även om grådvärgen skulle vara en annan sorts formelkastare. Grådvärgen anses ha kastargrad motsvarande dubbla sin figurgrad eller minst 3 (vid beräkning av räckvidd och varaktighet), men kan bara påverka sig själv och det han bär med denna magi.
- **Ljuskänslighet:** Djupdvärgar blir **bländade** i klart solljus eller när de är inom effekten av formeln *dagsljus*.
- +4 rasfördel på test av Smyga.
- +1 rasfördel på test av Lyssna och Upptäcka.
- **Vapenkännedom:** Grådvärgar hanterar dvärgayxa och dvärgisk krokhammare som exotiska vapen. Detta ersätter huvuddraget.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk, Underjordiska och Dvärgiska. Detta ersätter backdvärgarnas automatiska språk.
- **Extraspråk:** Drakspråk, Jättespråk, Vättespråk, Orchiska och Jordiska. Detta ersätter backdvärgarnas extraspråk.
- **Gradjustering:** +1

5.4 Gnomer

Under kullar och klippor bor de småväxta, men stornästa, gnomerna. De är avlägna släktingar till dvärgarna och delar deras hat mot vättefolk och deras effektiva försvarsteknik mot jättar. Däremot strider de oftare mot kobolder än mot orcher. Gnomerna spenderar inte lika mycket tid under jord som dvärgarna, men deras syn fungerar ändå bättre än människors på natten och deras hörsel är känsligare. De delar gärna gryt med grävande djur som grävlingar, rävar och liknande och har lärt sig att samtala med dessa.

Gnomer är barnsligt förtjusta i upptåg och spratt och har en naturlig fallenhet för illusionsmagi. De älskar att stå i centrum och blir utmärkta barder. Dessutom ger deras magnifika näsa dem ett luktsinne som lämpar sig utmärkt för studier i alkemi.

Personlighet: Gnomer är snabbtänkta och påhittiga och hittar ofta lösningar av en sort som andra tycker bara ger mer problem. De älskar att utnyttja sina färdigheter till att skapa nya saker, såsom en fint vävd kapp eller ett mästertligt konstruerat magispö. Ofta skapar de saker bara för den utmaning som skapandet ger, snarare än för att tjäna pengar på det.

Gnomer är ett nyckfullt folk som värderar intelligens och individualitet – två dygder som ofta får andra raser att avfärda gnomer. Deras kortväxthet gör inte saken bättre.

Utseende: Gnomer är ungefär meterhöga och är slanka, men sega. Deras hy varierar från gyllenbrunt till träbrunt, deras hår är ljust och deras ögon blå. De bär inte de framträdande skäggen hos sina dvärgiska släktingar, men båda könen odlar gärna korta och tjocka polisonger och männen små vältrimmade skägg. De klär sig i läder och jordfärgade tyger, men dekorerar dem gärna med utsökta broderier och fina ädelstenar.

5.4.1 Särdrag

- +2 Fysik, –2 Styrka.
- Liten. Eftersom en gnom är Liten erhåller han en storleksfördel av +1 på PK och attackslag och en storleksfördel av +4 på Gömma sig. Däremot drabbas han av en nackdel av –4 (istället för +1) på Brottning, måste använda mindre vapen och kan bara bära $\frac{3}{4}$ av vad en Medelstor rollfigur kan.
- Grundfart är 6 meter.
- **Nattsyn:** Gnomer kan se dubbelt så långt som människor i stjärnljus, månljus, fackelljus och liknande svaga belysningar. De kan ändå urskilja färger och detaljer under dessa förhållanden.
- **Vapenkännedom:** Gnomer hanterar gnomisk krokhammare som ett stridsvapen och inte ett exotiskt vapen.
- +2 rasfördel på räddningsslag mot illusioner.
- När gnomer kastar illusionsformler ökar SG på räddningsslagen mot dem med +1. Denna ökning staplar med liknande förbättringar, till exempel från Formelfokus.

- +1 rasfördel på attackslag mot kobolder och vättefolk (såsom vättar, illvättar och grylar). Gnomer strider ofta mot dessa varelser och har utvecklat speciella tekniker mot dem.
- +4 duckafördel på PK mot jättar. En gnom förlorar denna fördel i situationer där han förvägras sin Händighetsfördel på PK.
- +2 rasfördel på test av Lyssna.
- +2 rasfördel på test av Hantverk(alkemi).
- **Automatiska språk:** Allmänspråk och Gnomiska.
- **Extraspråk:** Drakspråk, Dvärgska, Alviska, Jättespråk, Vättespråk och Orchiska.
- En gång per dygn kan en gnom använda *tala med djur* (som formeln) som en formelliknande förmåga för att prata med ett jordgrävande djur (en grävling, räv, kanin, etc.). Detta är en medfödd förmåga hos gnomer. Den har en varaktighet på 1 minut (gnomen anses vara en 1:a gradens formelkastare när han använder denna förmåga, oberoende av vilken kastargrad han egentligen har).
- Gnomer med minst 10 i Utstrålning kan kasta formlerna *dansande ljus*, *spökljud* och *hokus pokus* en gång per dygn vardera som en formelliknande förmåga. De är alla trollformler även om gnomen skulle vara en annan sorts formelkastare. Gnomen anses ha kastargrad 1 för dessa formler (vid beräkning av räckvidd och varaktighet).
- **Gynnad klass:** Bard.

5.4.2 Djupgnomer (Svirfneblin)

Till skillnad från de vanliga bergsgnomerna lever djupgnomerna i väldiga städer djupt under jorden. Deras hy är oftast brungrå, männen är skalliga och kvinnorna har tunt grått hår.

- -2 Styrka, +2 Händighet, +2 Visdom, -4 Utstrålning. Detta ersätter huvuddraget.
- **Stenkänsla:** Deras känsla för sten ger djupgnomer en rasfördel av +2 på att upptäcka ovanliga stenarbeten, såsom glidande väggar, fällor av sten, nykonstruktioner (även om de byggts för att matcha den gamla omgivningen), osäkra stenytor, rasbenägna stentak, etc. Något som inte är sten, men som maskerats för att likna sten, räknas också som ovanliga stenarbeten. En djupgnom som passerar inom 3 meter från ett sådant stenarbete kan testa Leta precis som om han faktiskt letade aktivt. En djupgnom kan dessutom bedöma djupet under markytan han befinner sig lika enkelt som en människa kan bedöma vilken riktning som är uppåt.
- **Mörkersyn:** Djupgnomer kan se i mörkret upp till 36 meter bort.
- **Formelmotstånd:** 11 + figurgraden.
- +2 rasfördel på alla räddningsslag. Detta ersätter bergsgnomernas fördel på räddningsslag mot illusioner.
- +4 duckafördel på PK mot alla varelser. Detta ersätter bergsgnomernas duckafördel mot jättar.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk, Underjordiska och Gnomiska. Detta ersätter bergsgnomernas automatiska språk.
- **Extraspråk:** Dvärgska, Alviska, Jättespråk, Vättespråk, Orchiska och Jordiska. Detta ersätter bergsgnomernas extraspråk.
- Djupgnomer kan kasta formlerna *blindhet/dövhed*, *flimmer* och *förställa sig själv* en gång per dag vardera som en formelliknande förmåga. De är alla trollformler även om djupgnomen skulle vara en annan sorts formelkastare. Gnomen anses ha kastargrad motsvarande sin figurgrad för dessa formler (vid beräkning av räckvidd och varaktighet). Räddningsslaget mot dem är Utstrålningsbaserat, men djupgnomer har en rasfördel av +4 på det. Detta ersätter bergsgnomernas alla formelliknande förmågor.
- **Oupptäckt:** Djupgnomer har en övernaturlig förmåga som ger dem effekten av *oupptäckt* hela tiden.
- +2 rasfördel på test av Gömma sig. Denna fördel ökar till +4 under jord.
- **Gynnad klass:** Rackare. Detta ersätter huvuddraget.
- **Gradjustering:** +3.

5.4.3 Skogsgnomer

Skogsgnomerna är de minsta av alla gnomer, gott och väl en kvartsmeter kortare än bergsgnomer. De ser i övrigt ut som vanliga bergsgnomer, men deras hy går mer mot bark eller grågrönt och deras ögon är ibland bruna eller gröna (förutom blå).

- +1 rasfördel på attackslag mot kobolder och vättefolk (såsom vättar, illvättar och grylar), orcher och reptilartade humanoider. Detta ersätter bergsgnomernas attackfördel mot kobolder och vättefolk.
- +4 rasfördel på test av Gömma sig. Denna fördel ökar till +8 i skogar.
- **Spårlös:** Skogsgnomer har en övernaturlig förmåga som ger dem effekten av *spårlös* när de önskar (endast gnomen själv, fri handling). Varaktigheten är 1 timma per figurgrad hos gnomen, men han kan avfärda den som en fri handling innan dess.
- **Automatiska språk:** Alviska, Skogsspråket, Gnomiska och ett primitivt språk som tillåter dem enkel kommunikation med skogens alla djur. Detta ersätter bergsgnomernas automatiska språk och deras förmåga att *tala med djur*.
- **Extraspråk:** Allmänspråk, Drakspråk, Dvärgiska, Jättespråk, Vättespråk och Orchiska. Detta ersätter bergsgnomernas extraspråk.
- **Gradjustering:** +1.

5.5 Halvalver

Barn av blandat blod mellan alver och människor, som delar en del skärpta sinnen, nattvanor och ett magiskt sinne med sina alviska släktingar, men saknar deras extra träning i fäktning och bågskytte. Likt sina mänskliga släktingar har de förmågan att syssla med det mesta. De smälter in överallt och har lätt för att umgås med folk.

Personlighet: Halvalver delar i mycket dragen från sina olika föräldrar. De kan ha alvernas högdragenhet, men också människans iver att lära sig.

Utseende: Halvalver liknar i stort människor, förutom en lätt spetsighet på toppen av öronen och lite mer mandelformade ögon. De har också ett behagfullt drag omkring sig.

5.5.1 Särdrag

- Medelstor.
- Grundfart är 9 meter.
- +10 rasfördel på räddningsslag mot magisk sömn (formeln och andra liknande effekter).
- +2 rasfördel på räddningsslag mot förtrollningar (formler och andra magiska effekter).
- **Nattsyn:** Halvalver kan se dubbelt så långt som människor i stjärnljus, månljus, fackelljus och liknande svaga belysningar. De kan ändå urskilja färger och detaljer under dessa förhållanden.
- +1 rasfördel på test av Leta, Lyssna och Upptäcka.
- +2 rasfördel på test av Diplomati och Samla information.
- **Alvblod:** Med avseende på specialförmågor och andra speciella effekter anses en halvalv vara en alv.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk och Alviska.
- **Extraspråk:** Alla (utom hemliga språk såsom druidspråket).
- **Gynnad klass:** Högsta. Halvalvens högsta klass (i klassgrader) räknas alltid som gynnad.

5.6 Halvlingar

Ett glatt och sorglöst småfolk, av många kallade halvlängdsmän, vars mjuka håriga fötter lämpar sig väl för att smyga omkring. De har en skarp hörsel och en säker kastarm. De har en förmåga att se faran i ansiktet utan rädsla, vilket kan klara dem ur knipor där andra stelnar till. Men de söker inte faran, utan njuter helst av god mat och dryck i goda vänners lag.

Personlighet: Halvlingar älskar ett behagligt liv, med god mat, vällmakande drycker och glada sånger. De ser gärna saker i livet från den ljusa sidan och skrattar hellre än de sörjer. Den typiske halvlingen gör sig gärna lite extra besvär för att skaffa sig någon onyttig lyx, utan annan anledning än att han inte har den ännu.

Utseende: Halvlingar är formade som väldigt korta människor. Däremot har de inte människornas stora variationsrikedom, utan deras hy är alltid ljus, deras hår blont eller rött och deras ögon blå eller gröna.

5.6.1 Särdrag

- +2 Händighet, -2 Styrka.

- Liten. Eftersom en halvling är Liten erhåller han en storleksfördel av +1 på PK och attackslag och en storleksfördel av +4 på Gömma sig. Däremot drabbas han av en nackdel av -4 (istället för +1) på Brottning, måste använda mindre vapen och kan bara bära $\frac{3}{4}$ av vad en Medelstor rollfigur kan.
- Grundfart är 6 meter.
- +2 rasfördel på test av Hoppa, Klättra och Smyga.
- +1 rasfördel på alla räddningsslag.
- +2 moralfördel på räddningsslag mot fruktan.
- +1 rasfördel på attackslag med kastvapen och slungor.
- +2 rasfördel på test av Lyssna.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk och Halvlingsspråk.
- **Extraspråk:** Dvärgiska, Alviska, Gnomiska, Vättespråk och Orchiska.
- **Gynnad klass:** Rackare.

5.6.2 Långkarlar

Långkarlar är relativt ovanliga bland halvlingar. De är dryga metern långa men väger detsamma som de vanliga Lättfötterna (vanliga halvlingar).

- +2 rasfördel på test av Leta, Lyssna och Upptäcka. Liksom en alv får en Långkarl som passerar inom 2 meter från en löndörr eller dold dörr Leta precis som om han letat aktivt efter dörren. Detta ersätter Lättfötternas rasfördel på test av Lyssna.
- Långkarlar är inte lika atletiska som Lättfötter och har inte deras rasfördel på test av Hoppa, Klättra och Smyga.

5.6.3 Tunnelbyggare

Dessa halvlingar lever djupt under jord och är kortare och betydligt kraftigare än de vanliga Lättfötterna. En Tunnelbyggare är runt 70 cm lång, men väger lika mycket som en Lättfot.

- **Mörkersyn:** Tunnelbyggare kan se i mörkret upp till 18 meter bort.
- **Stenkänsla:** Deras känsla för sten ger Tunnelbyggare en rasfördel av +2 på att upptäcka ovanliga stenarbeten, såsom glidande väggar, fällor av sten, nykonstruktioner (även om de byggts för att matcha den gamla omgivningen), osäkra stenytor, rasbenägna stentak, etc. Något som inte är sten, men som maskerats för att likna sten, räknas också som ovanliga stenarbeten. En Tunnelbyggare som passerar inom 3 meter från ett sådant stenarbete kan testa Leta precis som om han faktiskt letade aktivt. En Tunnelbyggare kan dessutom bedöma djupet under markytan han befinner sig lika enkelt som en människa kan bedöma vilken riktning som är uppåt.
- +2 rasfördel på test av Värdera som avser sten- eller metallföremål.
- +2 rasfördel på test av Hantverk som avser sten eller metall.
- Tunnelbyggare är inte lika atletiska som Lättfötter och har inte deras rasfördel på test av Hoppa, Klättra och Smyga.

5.7 Halvorcher

Som barn av blandat blod mellan orcher och människor, delar de styrkan och tjurskalligheten med sina orchiska släktingar och kan även liksom de se i totalt mörker. De flesta halvorcher växer upp och lever bland riktiga orcher eller i små grupper av andra halvorcher. De är oftast enstöringar och tolereras sällan i människors samhällen.

Personlighet: Halvorcher är fruktade och föraktade av de flesta, vilket gör dem till andra klassens medborgare i de flesta områden. De är väl medvetna om detta och känner smärtan som utstötta. Många av dem kokar i tysthet av ilska, och ger igen på ett eller annat vis mot dem som diskriminerar dem.

Utseende: Halvorcher är lika långa som sin mänskliga förälder, men kraftigare och muskulösare. De har utstickande hörntänder i underkäken, ett arv från deras orchiska blod, vilket märker dem som halvorcher var de än är. De har riklig hårväxt på armar, ben och bröstorgar, men aldrig skägg eller mustascher. En del

halvorcher lider till och med av håravfall på huvudet. Deras hår är vanligtvis mörkt, medan deras ögonfärg kan variera lika mycket som människors och ibland till och med ha en dragning åt rött.

5.7.1 Särdrag

- +2 Styrka, -2 Intelligens. Deras Intelligens är dock aldrig lägre än 3, trots detta avdrag.
- Medelstor.
- Grundfart är 9 meter.
- **Mörkersyn:** Halvorcher kan se i mörkret upp till 18 meter bort. Mörkersyn återger bara svart-vitt, men fungerar i övrigt som vanlig syn, och halvorcher kan klara sig utan problem helt utan ljus.
- -2 nackdel på test av Diplomati och Samla information.
- **Orchblod:** Med avseende på specialförmågor och andra speciella effekter anses en halvorch vara en orch.
- **Automatiska språk:** Allmänspråk och Orchiska.
- **Extraspråk:** Drakspråk, Jättespråk, Grolliska, Vättespråk och Avgrundiska.
- **Gynnad klass:** Barbar.

5.8 Människor

Den normalvarelse som alla jämförelser utgår ifrån. Människor har en förmåga att kunna syssla med allt och är ivriga att lära sig. De sprider sig gärna till alla klimat och vegetationsområden och bosätter sig i allt från stora städer till öde öknar. Av de sju raser som beskrivs här, är det människor som numerärt dominerar världen.

Personlighet: Människor som ras är uppfinningsrika och energiska, med en djup kärlek till utforskning, erövringar och förståelse. Människor är väldigt medvetna om sin egen dödlighet och strävar hela tiden efter att uppnå saker som andra, mer magiska raser, tar god tid på sig att lära.

Utseende: Människor varierar stort i utseende med hudfärg från ljust blek till mörkaste svart, hårfärger från lingult till korpsvart och ögon som är blå, gröna, bruna eller någon underlig blandning däremellan.

5.8.1 Särdrag

- Medelstor.
- Grundfart är 9 meter.
- Ett extra knep vid första graden.
- 4 extra färdighetspoäng vid första figurgraden och ett extra poäng vid varje grad därefter.
- **Automatiska språk:** Allmänspråket.
- **Extraspråk:** Alla (utom hemliga språk såsom druidernas).
- **Gynnad klass:** Högsta. Människans högsta klass räknas automatiskt som gynnad.

5.8.2 Utbördingar

I en magisk värld där mäktiga utomvärldingar ibland besöker människorna, är det inte helt okänt att sådana besök ibland ger upphov till avkomlingar med dödliga. Genom generationerna blandas detta främmande blod ut, men försvinner aldrig helt. De fåtal som bär spår av sin utomvärldsliga anfader eller anmoder, kallas asimar eller tifling.

5.8.2.1 Asimar

De människor som har spår av himmelskt blod i ådrorna kallas asimar. De är vanligtvis långa och vackra med ett behagligt sätt. Vissa kan ha något litet himmelskt särdrag som silverslingor i håret eller stänk av guld i ögonen. De brukar oftast dras till någon god livsåskådning och ses gärna bekämpa onskan.

- +2 Visdom, +2 Utstrålning.
- **Mörkersyn:** En asimar kan se i mörkret upp till 18 meter bort.
- +2 rasfördel på tester av Lyssna och Upptäcka.
- En asimar kan kasta formeln *dagsljus* en gång per dag som en formelliknande förmåga. Den är en trollformel även om asimaren skulle vara en annan sorts formelkastare. Asimaren anses ha kastargrad motsvarande sin figurgrad för dessa formler (vid beräkning av räckvidd och varaktighet).

- **Energimotstånd:** En asimar har syramotstånd 5, köldmotstånd 5 och elektricitetsmotstånd 5.
- **Infödd utomvärlding:** En asimar räknas till varelsetypen Utomvärlding, men är ändå infödd på Primalplanet. Som utomvärldingar är de immuna mot alla formler som har humanoider som mål. De kan återuppväckas precis som andra levande varelser. Till skillnad från främmande utomvärldingar, behöver en asimar fortfarande äta, dricka och sova.
- De får inte människornas extra knep eller extra färdighetspoäng.
- **Automatiska språk:** Allmänspråket och Himmelska. Detta ersätter människornas automatiska språk.
- **Extraspråk:** Drakspråk, Dvärgiska, Alviska, Gnomiska, Halvlingsspråk och Skogsspråket. Detta ersätter människornas extraspråk.
- **Gynnad klass:** Paladin. Detta ersätter huvuddraget.
- **Gradjustering:** +1.

5.8.2.2 Tifling

De människor som har spår av infernaliskt eller demoniskt blod i ådrorna kallas tifling. De är vanligtvis inte speciellt olika normala människor, men vissa kan ha något litet sataniskt särdrag som små horn, vassa tänder, rödaktiga ögon eller en svag doft av svavel omkring sig. De brukar oftast dras till någon ond livsåskådning och är vanligtvis luriga, opålitliga och tjuvaktiga. De fördrar ett bakhåll framför en ärlig strid.

- +2 Händighet, +2 Intelligens, -2 Utstrålning.
- **Mörkersyn:** En tifling kan se i mörkret upp till 18 meter bort.
- +2 rasfördel på tester av Bluffa och Gömma sig.
- En tifling kan kasta formeln *mörker* en gång per dag som en formelliknande förmåga. Den är en trollformel även om tiflingen skulle vara en annan sorts formelkastare. Tiflingen anses ha kastargrad motsvarande sin figurgrad för dessa formler (vid beräkning av räckvidd och varaktighet).
- **Energimotstånd:** En tifling har eldmotstånd 5, köldmotstånd 5 och elektricitetsmotstånd 5.
- **Infödd utomvärlding:** En tifling räknas till varelsetypen Utomvärlding, men är ändå infödd på Primalplanet. Som utomvärldingar är de immuna mot alla formler som har humanoider som mål. De kan återuppväckas precis som andra levande varelser. Till skillnad från främmande utomvärldingar, behöver en tifling fortfarande äta, dricka och sova.
- De får inte människornas extra knep eller extra färdighetspoäng.
- **Automatiska språk:** Allmänspråket, Avgrundiska och Infernaliska. Detta ersätter människornas automatiska språk.
- **Extraspråk:** Drakspråk, Dvärgiska, Alviska, Gnomiska, Vättespråk, Halvlingsspråk och Orchiska. Detta ersätter människornas extraspråk.
- **Gynnad klass:** Rackare. Detta ersätter huvuddraget.
- **Gradjustering:** +1.

Kapitel 6: Klasser

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

Om man sprider ut sina lärdomar mellan flera klasser, gäller det att inte splittra sig för mycket. En rollfigur får 20% avdrag på alla **erfarenhetspoäng** han tjänar in för varje grundklass han har som är två eller fler grader under hans högsta **klassgrad**. Varje ras har en gynnad klass och denna beaktas aldrig av denna regel.

Exempel: Dvärgen Bombur är Krigare 10 och Präst 2. Han får inga avdrag på erfarenhetspoängen eftersom krigare är dvärgars gynnade klass och räknas inte. Även om han lägger Rackare 1 nästa gång han går upp en grad, slipper han avdrag eftersom hans högsta klassgrad räknas som 2 (hans prästgrad) i detta avseende, så hans rackargrad är bara en grad lägre.

Exempel: Människan Villkun Na'allt är Jägare 6/Druid 4/Magiker 3/Rackare 2/Munk 1. Hans jägarklass räknas inte med eftersom hans gynnade klass som människa är hans högsta. Hans näst högsta klassgrad (4) är alltså den som vi jämför mot och finner att hans rackargrad (2) och munkgrad (1) är alltför långt ifrån. Han får därför ett avdrag på 40% på all erfarenhet. Om han får 1200 EP efter en strid, kan han bara öka sina totala EP med 720 EP. Skulle han välja att placera nästa grad på Präst 1, kommer han få ett avdrag på 60% på alla EP därefter. Är han lite smartare och ökar sin rackargrad till 3 istället, reduceras hans avdrag till endast 20%.

Observera att denna regel endast gäller grundklasser. **Tilläggsklasser** (presenteras senare) räknas aldrig med här.

6.1 Klasser och grader

Här visas **grundattackfördel** (GAF) och **grundräddningsslag** (GRS) för varje klass och klassgrad. Om man har grader i flera klasser räknar man bara samman de olika plussen.

Kolumnerna "GrundRS" anger bara två olika fördelar, men det finns ju tre olika slags räddningsslag. Den första kolumnen är den eller de räddningsslag som är "bra" för klassen och den andra är den eller de räddningsslag som är "dåliga" för klassen – sådant som klassen inte är så bra på. Exakt vilka räddningsslag som är "bra" och vilka som är "dåliga" framgår i varje klassbeskrivning.

På samma sätt är kolumnerna "Grundattackfördel" uppdelade i "bra", "medel" och "dålig", beroende på om klassen har bra, medel eller dålig stridsförmåga.

Tabell 6-1: Grundräddningsslag och grundattackfördelar

Klassgrad	GrundRS			Grundattackfördel	
	Bra	Dålig	Bra	Medel	Dålig
1	+2	+0	+1	+0	+0
2	+3	+0	+2	+1	+1
3	+3	+1	+3	+2	+1
4	+4	+1	+4	+3	+2
5	+4	+1	+5	+3	+2
6	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

6.1.1 Klassbeskrivningar

- **Livsaskådning:** Några få klasser begränsar rollfigurens val av livsaskådning. Om "alla" anges innebär det att valet av livsaskådning inte begränsas av att man valt denna klass.

- **Livstärningar:** Typen av livstärning som används av rollfigurer ur denna klass, avgör hur många livspoäng de erhåller varje grad.
- **Klassfärdigheter:** Det antal färdighetspoäng som rollfiguren startar med vid första graden, det antal färdighetspoäng som erhålls varje grad därefter och de färdigheter som är klassfärdigheter.
- **Vapen- och pansarträning:** Vilka vapen och pansar typer som rollfiguren är tränad på.
- **Klasstabell:** Denna tabell ger detaljer för hur rollfiguren förbättras när han erhåller fler grader. Klasstabeller innehåller oftast följande information:

Grad: Rollfigurens grad i den klassen.

Grundattackfördel (GAF): Rollfigurens grundläggande attackfördel och antal attacker.

Fasthet: Den grundläggande fördelen för Fasthetsräddningsslag. Rollfigurens Fysikjustering tillkommer alltid.

Reflex: Den grundläggande fördelen för Reflexräddningsslag. Rollfigurens Händighetsjustering tillkommer alltid.

Vilja: Den grundläggande fördelen för Viljeräddningsslag. Rollfigurens Visdomsjustering tillkommer alltid.

Special: Gradberoende klassförmågor, som var och en förklaras under "Klassförmågor" efter tabellen.

- **Formler per dag:** Hur många formler av varje formelgrad som rollfiguren kan kasta varje dag. Om det anges "—" för en viss formelgrad, kan rollfiguren inte kasta några formler av den graden. Om det anges "0" för en viss formelgrad, kan rollfiguren bara kasta formler av den graden om han har extraformler. Om det anges en siffra (över 0), kan rollfiguren kasta så många formler (plus extra formler) på en dag. Extraformler för magiker baseras på Intelligens. Extraformler för präster, druider, paladiner och jägare baseras på Visdom. Extraformler för trollkonstnärer och barder baseras på Utstrålning. En rollfigur kan alltid välja en formel av lägre grad för att fylla platsen för en höggradigare.
- **Klassförmågor:** Speciella förmågor som rollfigurer av den här klassen har. När det är tillämpligt anges här även de begränsningar och nackdelar som klassen har. Klassförmågor kan infatta något eller allt av det följande:
- **Andra förmågor:** Varje klass har vissa speciella och unika förmågor.
- **Avfallingar:** Om rollfiguren, av någon anledning, tvingas att ge upp sin klass, finns det regler här för vad som händer.

6.2 Grundklasser

Spelet innehåller elva olika grundklasser. De är:

- **Barbar:** En stridsman vars våldsamt och djuriska instinkter vinner honom strider.
- **Bard:** En speleman vars musik gränsar till, och ibland övergår i, magi.
- **Druid:** En väktare av naturen som använder dess krafter för att besegra fiender.
- **Jägare:** En spejare i vildmarken som använder både list och styrka.
- **Krigare:** En stridsman som helt ägnar sig åt vapen och stridskonster.
- **Magiker:** En magins vetenskapsman som hämtar sina krafter ur de böcker han bär på.
- **Munk:** En adept inom den vapenlösa striden som frigör kroppens och sinnets krafter.
- **Paladin:** En stridsman hängiven högre ideal som uppfylls av gudomlig kraft.
- **Präst:** En tjänare till en högre makt och en duglig stridsman dessutom.
- **Rackare:** En spejare och spion vars list och fingerfärdighet hjälper honom.
- **Trollkonstnär:** En magins konstnär vars magiska krafter bygger på naturlig talang.

Förkortningar: Klassernas namn förkortas enligt följande: Barbar Bbr, Bard Brd, Druid Drd, Jägare Jgr, Krigare Krg, Magiker Mag, Munk Mnk, Paladin Pal, Präst Prs, Rackare Rck, Trollkonstnär Trk.

6.2.1 Barbar

Barbaren är den klassiske primitive vilden som iklädd höftskynke och ett väldigt svärd vinner både strider och hjärtan. De kommer från länder utanför civilisationens gränser där livet är hårt och det krävs styrka och kraft för att överleva. De använder sin ociviliserade råstyrka för att besegra svaga, civiliserade fiender.

Äventyrande: Barbarer äventyrar för att uppfylla ett andligt sökande, för att hämnas en oförrätt mot sin familj eller för att vinna rikedom och ära. Ibland kan ju dock de rikedomar de finner få dem att lämna sitt ociviliserade leverne och kanske rent av ta emot kungakronan i ett land utan tronföljare.

Magi: Barbarer anser att magi är alldeles för regelstyrt och komplext för att lära sig. Vapen, däremot, är fria att användas när och hur man vill.

Religion: Barbarer brukar föredra naturgudar, krigsgudar, förfädersandar och naturandar.

Bakgrund: Den hårda uppväxt som ger barbarer sitt våldsamma humör, kan komma från många olika miljöer. Den klassiske barbaren kommer från en stam av ett primitivt nomadfolk som ligger i ständig fejd med både andra barbarstammar och civilisationens arméer. Men en barbar kan även härstamma från den frusna tundran, en tropisk arkipelag, djupa skogar eller i stort sett vilken vildmark som helst i världen. Ett fåtal barbarer blir till och med adopterade av civilisationer, att användas som ett slags bärsärkvapen.

Raser: Halvorcher, oftast resultatet av orchernas härjningståg, är den av standardraserna som är troligast att vara barbar. Dock är de flesta barbarstammar människor som tar sig an föräldralösa barn. Även barbarstammar av halvlingar, alver eller dvärgar förekommer. Speciellt är dvärgarnas samhälle väldigt tolerant mot barbarer och de flesta dvärgklaner har åtminstone några barbarer bland sig.

Andra klasser: Barbarer är speciellt misstänksamma mot de civiliserade klasserna – präster, paladiner och magiker. De kommer bäst överens med dem som har en nära relation med naturen, såsom druider och jägare. Barbarer är lite avvaktande mot de flesta övriga klasser, men en barbar som växt upp i en stam kan ha lärt känna barder, rackare och trollkonsträrer.

6.2.1.1 Spelvärden

Livsåskådning: Alla icke-lagliga.

Livstärningar: t12.

Klassfärdigheter: En barbars klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Klättra (Sty), Kuva (Uts), Lyssna (Vis), Rida (Hän), Simma (Sty) och Vildmarkskännedom (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(4 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $4 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En barbar är tränad på alla enkla vapen, alla stridsvapen, lätt pansar, medeltungt pansar och alla sköldar (utan kroppssköldar).

Tabell 6-2: Barbaren

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+0	+0	Hög fart, Analfabet, Raseri 1/dag
2	+2	+3	+0	+0	Sjätte sinne
3	+3	+3	+1	+1	Känsla för fällor +1
4	+4	+4	+1	+1	Raseri 2/dag
5	+5	+4	+1	+1	Förbättrat sjätte sinne
6	+6/+1	+5	+2	+2	Känsla för fällor +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Skadereducering 1/–
8	+8/+3	+6	+2	+2	Raseri 3/dag
9	+9/+4	+6	+3	+3	Känsla för fällor +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Skadereducering 2/–
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Kraftigt raseri
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Känsla för fällor +4, Raseri 4/dag
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Skadereducering 3/–
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Obändig vilja
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Känsla för fällor +5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Skadereducering 4/–, Raseri 5/dag,
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Outtröttligt raseri
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Känsla för fällor +6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Skadereducering 5/–
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Mäktigt raseri, Raseri 6/dag

Hög fart (Ex): Barbaren har +3 meter högre fart än andra av sin ras när han är iklädd inget, lätt eller medeltungt pansar och inte är tungt belastad.

Analfabet: Barbarer är de enda rollfigurer som inte automatiskt kan läsa och skriva. En barbar måste spendera 2 färdighetspoäng för att köpa sig kunskapen att läsa och skriva. Som vanligt kan han då läsa och skriva alla de språk han kan prata.

Raseri (Ex): Ett antal gånger per dag kan en barbar låta sig uppslukas av ett besinningslöst bärsärkaraseri. Barbaren erhåller tillfälligt +4 på Styrka, +4 på Fysik och en moralfördel av +2 på Viljeräddningsslag, men erhåller en tillfällig nackdel av -2 på PK.

Ökningen av Fysik ökar även barbarendens livspoäng med 2 poäng per grad, men dessa livspoäng försvinner vid slutet av raseriet när hans Fysik blir normal igen. Under raseriet kan barbarenden inte använda färdigheter som baseras på Intelligens, Händighet eller Utstrålning (förutom Balansera, Kuva, Rida och Utbrytarkonst), färdigheten Koncentration eller förmågor som kräver tålamod och koncentration. Han kan inte heller kasta formler eller använda magiska föremål som kräver kommandoord, formelutlösare (såsom ett magispö) eller formelfullbord (såsom ett formelpergament). Han kan använda alla knep utom Vapenhandlag, tillverkningsknepe och metamagiska knep.

Ett bärsärkaraseri varar i det antal rundor som motsvarar 3+rollfigurens (av raseriet höjda) Fysikjustering. Barbarenden kan frivilligt avsluta raseriet i förväg. När raseriet tar slut, är barbarenden utmattad (-2 på Styrka, -2 på Händighet, kan inte storma eller springa) tills striden är över. Från och med 17:e graden drabbas han dock inte längre av denna utmattning efter raseri.

En barbar kan bara brista ut i raseri en gång per strid, och bara ett fåtal antal gånger per dag (såsom bestäms av hans grad). Att brista ut i raseri tar ingen tid i sig, men barbarenden kan bara göra det under sitt drag.

Sjätte sinne (Ex): Med början vid 2:a graden erhåller en barbar förmågan att reagera på faran innan hans normala sinnen varnar honom för den. Från och med 2:a graden behåller barbarenden sin Händighetsfördel på PK (om han har någon) när han är handfallen eller attackerar av en osynlig anfallare. Han förvägras dock sin Händighetsfördel som vanligt i andra situationer än dessa.

Om barbarenden redan har Sjätte sinne från någon annan klass, erhåller han istället Förbättrat sjätte sinne.

Känsla för fällor (Ex): Från och med 3:e graden erhåller barbarenden en fördel av +1 på Reflexräddningsslag mot fällor och en duckafördel av +1 på PK mot attacker från fällor. För varje tre grader stiger dessa fördelar med ytterligare +1. Liknande fördelar mot fällor som erhålls från andra klasser staplas med varandra.

Förbättrat sjätte sinne (Ex): Från och med 5:e graden kan barbarenden inte längre omringas eftersom han kan reagera mot fiender på motsatta sidor om honom med samma lätthet som mot en enda motståndare. Dessutom kan en rackare inte längre utföra tjuvhugg genom att omringa honom, såvida inte rackaren är minst fyra klassgrader högre än barbarendens klassgrad.

Om barbarenden har Sjätte sinne (eller Förbättrat sjätte sinne) från någon annan klass, räknas klassgrader från denna klass ihop med hans barbagrader för att avgöra hur höggradig rackaren måste vara.

Skadereducering (Ex): Från och med 7:e graden erhåller barbarenden förmågan att ignorera en del av skadan från varje attack. Dra bort 1 från skadan barbarenden får varje gång barbarenden erhåller skada av ett vapen (även naturliga vapen). Vid 10:e graden stiger denna skadereducering till 2. Vid 13:e graden stiger den till 3, vid 16:e graden till 4 och vid 19:e graden till 5. Skadereducering kan minska skadan till 0, men inte under 0. (Med andra ord, barbarenden kan inte vinna tillbaka livspoäng på det viset).

Kraftigt raseri (Ex): Från och med 11:e graden är barbarendens fördelar under raseri +6 på Styrka, +6 på Fysik och +3 på Viljeräddningsslag. Nackdelen på PK förblir på -2.

Obändig vilja (Ex): Vid 14:e graden erhåller barbarenden en fördel av +4 på Viljeräddningsslag mot förtrollningar.

Outtröttligt raseri (Ex): Från och med 17:e graden drabbas en barbar inte längre av utmattning efter raseri.

Mäktigt raseri (Ex): Från och med 20:e graden är barbarendens fördelar under raseri +8 på Styrka, +8 på Fysik och +4 på Viljeräddningsslag. Nackdelen på PK förblir på -2.

Avfällingar: En barbar som blir laglig förlorar förmågan till bärsärkaraseri och kan inte erhålla fler grader som barbar. Barbarenden behåller alla andra förmåner av klassen.

6.2.2 Bard

Barder är magiska trubadurer. De är inspirerade av stora skaldar i forntida Europa, och är en blandning av lärde, spelemän och trollkunniga. De är mångsidiga, men deras största styrka ligger i deras musik. De trivs i andras sällskap och försöker komma överens med de flesta.

Äventyrande: Barder har äventyr i blodet. Det ligger i deras natur att söka upp äventyret. Förutom det fåtal som finner anställning vid ett hov eller liknande, måste barder färdas från stad till by för att framföra sina sånger och tjäna sitt uppehälle. På sina resor kommer de ofelbart i kontakt med intressanta berättelser, personer i nöd och nattsvarta skurkar – fast en bard kan föredra att söka upp hjältar som löser uppgiften snarare än att ta sig an den helt själv.

Magi: Magi är musik. Musik är magi. Genom att skapa de rätta harmonierna kan magins kraft styras.

Religion: Tro och andlighet är av underordnad betydelse för barder. En del kan föredra gudar som vakar över musiken, spelemän eller vandrare, men den stora mängd kunskap som barder samlar på sig gör dem obenägna att välja en viss gud framför en annan – eller att acceptera en viss prästs uppfattning om det gudomliga.

Bakgrund: Många barder börjar sin karriär som barn som råkade vara på rätt plats vid rätt tid, och som uppvisade tillräcklig uppmärksamhet eller musikalitet eller bara ett leende stort nog för att en äldre bard skulle ta sig an dem. Andra barder är medlemmar av bardkollegium som varje år går igenom ansökningar och intervjuar förhoppningsfulla aspiranter eller tillhör den avslappnade samhällsklass som har för mycket av både fritid och pengar och som söker efter nya saker som roar dem.

Raser: Påhittiga, nyckfulla och fulla av vandringslust – gnomer är som skapta för att bli barder. Halvlingar litar ofta på sina barder att hålla liv i deras sånger och berättelser och både dvärgiska skaldar och alviska spelemän är barder. Människorna har förstås en stor mängd barder.

Andra klasser: Barder kommer överens med de flesta, men de brukar fungera bäst ihop med krigare och barbarer, eller präster och paladiner som de delar religion eller nationalitet med. Tillsammans med magiker blir de ofta betraktade som amatörer som leker med krafter de inte förstår.

6.2.2.1 Spelvärden

Livsåskådning: Alla icke-lagliga.

Livstärningar: t6.

Klassfärdigheter: En bards klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Balansera (Hän), Bluffa (Uts), Diplomati (Uts), Fingerfärdighet (Hän), Formelkännedom (Int), Förklädnad (Uts), Gömma sig (Hän), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Insikt (Vis), Klättra (Sty), Koncentration (Fys), Kunskap (alla typer, valda individuellt) (Int), Lyssna (Vis), Manipulera magiskt föremål (Uts), Samla information (Uts), Simma (Sty), Smyga (Hän), Tala språk (–), Tolka skrifter (Int), Uppträda (Uts), Utbrytarkonst (Hän), Värdera (Int) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(6 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $6 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En bard är tränad på alla enkla vapen. Dessutom är barden tränad på följande vapen: blydagg, kortbåge, kortsvärd, långsvärd, piska och värja. Barder är också tränade på lätt pansar samt alla sköldar (utom kroppssköldar). En bard som inte har tyngre pansar än lätt (och ingen sköld) drabbas aldrig av formelmiss för sina bardformler. Likt andra användare av trolleri har barden en risk för formelmiss om han bär medeltungt eller tungt pansar eller en sköld och om formeln har somatiska komponenter (vilket de flesta har). En multiklassad bard drabbas av normal risk för formelrisk när han använder trolleri som någon av de andra klasserna ger honom.

Tabell 6-3: Barden

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+0	+2	+2	Bardmusik, Bardkunskap, Inspirera till mod +1, Motsång, Fascinera
2	+1	+0	+3	+3	Inspirera till kompetens
3	+2	+1	+3	+3	
4	+3	+1	+4	+4	
5	+3	+1	+4	+4	Förslag
6	+4	+2	+5	+5	
7	+5	+2	+5	+5	
8	+6/+1	+2	+6	+6	Inspirera till mod +2
9	+6/+1	+3	+6	+6	Inspirera till storhet
10	+7/+2	+3	+7	+7	Frihetens sång
11	+8/+3	+3	+7	+7	
12	+9/+4	+4	+8	+8	
13	+9/+4	+4	+8	+8	Inspirera till mod +3
14	+10/+5	+4	+9	+9	

15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspirera till hjältedåd
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Masshypnos
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Inspirera till mod +4

Tabell 6-4: Barders formler per dag

Grad	Formler per dag						
	0	1	2	3	4	5	6
1	2	—	—	—	—	—	—
2	3	0	—	—	—	—	—
3	3	1	—	—	—	—	—
4	3	2	0	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	0	—	—	—
8	3	3	3	1	—	—	—
9	3	3	3	2	—	—	—
10	3	3	3	2	0	—	—
11	3	3	3	3	1	—	—
12	3	3	3	3	2	—	—
13	3	3	3	3	2	0	—
14	4	3	3	3	3	1	—
15	4	4	3	3	3	2	—
16	4	4	4	3	3	2	0
17	4	4	4	4	3	3	1
18	4	4	4	4	4	3	2
19	4	4	4	4	4	4	3
20	4	4	4	4	4	4	4

Tabell 6-5: Barders kända formler

Grad	Kända formler						
	0	1	2	3	4	5	6
1	4	—	—	—	—	—	—
2	5	2*	—	—	—	—	—
3	6	3	—	—	—	—	—
4	6	3	2*	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	3	—	—	—	—
7	6	4	4	2*	—	—	—
8	6	4	4	3	—	—	—
9	6	4	4	3	—	—	—
10	6	4	4	4	2*	—	—
11	6	4	4	4	3	—	—
12	6	4	4	4	3	—	—
13	6	4	4	4	4	2*	—
14	6	4	4	4	4	3	—
15	6	4	4	4	4	3	—
16	6	5	4	4	4	4	2*
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

*Förutsatt att barden har tillräcklig Utstrålning för att erhålla en extraformel för den här graden.

Formler: En bard kastar trollformler. Barden kastar dessa utan att behöva preparera dem i förväg eller använda en formelsamling. Alla bardformler har en verbal komponent (sång, tal eller musik).

Barder får extraformler för hög Utstrålning och för att kunna kasta en viss formel måste en bard ha minst 10+formelns grad i Utstrålning. Svårighetsgraden för ett räddningsslag mot en bards formel är 10 + formelns grad + bardens Utstrålningsjustering.

Vid 5:e graden och var tredje grad därefter kan barden välja att byta ut en känd formel mot en annan av samma grad. Denna formel får inte vara av högre grad än två grader under den högsta grad som barden kan kasta. Vid 5:e graden kan alltså barden bara byta ut en 0:e gradens formel, eftersom han inte kan kasta högre än 2:a gradens formler.

Bardkunskap: En bard kan göra ett speciellt test av sin bardkunskap med en fördel av sin grad + sin Intelligensjustering, för att se om han känner till något om lokala kändisar, legendariska föremål eller märkvärdiga platser. Kunskap(historia) ger normal synergi på detta test.

Detta test kan inte avslöja ett magiskt föremåls exakta krafter, men kan ge ledtrådar om dess allmänna funktion. Barden kan inte ta 10 eller 20 på detta test – denna sorts kunskap är till sin natur slumpmässig. Spelledaren avgör svårighetsgraden för testet utifrån följande tabell:

SG Typ av kunskap

10	Allmän, känd av en väsentlig minoritet av lokalbefolkningen.
20	Ovanlig, känd av endast ett fåtal i området.
25	Obskyr, känd endast av få, svår att finna.
30	Extremt obskyr, känd endast av mycket få, kanske glömd av de flesta som en gång kände till den, kanske känd endast av de som inte förstår innebörden av kunskapen.

Bardmusik: En gång per dag per klassgrad kan en bard använda sång eller poesi för att frambringa magiska effekter på honom själv och hans vänner omkring honom eller på motståndare inom hörhåll. Alla dessa förmågor faller under kategorin bardmusik, men de kan utföras genom att deklamera poesi, mäsas, sjunga sånger, sjunga melodier, vissla, spela instrument eller genom att kombinera användningen av ett instrument med ett vokalt framförande. På samma sätt som med formler med en verbal komponent, har en döv bard 20% chans att misslyckas med sin bardmusik. Om barden misslyckas, räknas försöket fortfarande som en av dagens musiktillfällen. Att använda bardmusik är en normal handling.

Effekten av bardmusik är något av:

Inspirera till mod (Öv): En bard med 3 eller fler nivåer på Uppträda kan inspirera sig själv och sina allierade till mod. För att bli påverkad måste en allierad höra bardens musik under en hel runda. Effekten varar så länge bardmusiken varar och 5 rundor därefter (eller 5 rundor efter att den allierade inte längre kan höra musiken). Medan barden framför sin musik, kan han strida men inte kasta formler, aktivera magiska föremål av typen formelfullbordan (såsom pergament) eller aktivera magiska föremål som har kommandoord (såsom magispön). Påverkade allierade erhåller en moralfördel av +1 på räddningsslag mot förhållningar och fruktan och en moralfördel av +1 på attackslag och vapens skadeslag. Vid 8:e graden, och vid varje sex grader därefter, ökar dessa fördelar med 1 (d.v.s. +2 vid 8:e, +3 vid 14:e och +4 vid 20:e). Inspirera till mod är en sinnespåverkande förmåga.

Motsång (Öv): En bard med 3 eller fler nivåer på Uppträda kan motverka andra magiska effekter som baseras på ljud (men inte formler som bara har en verbal komponent). Liksom med inspirera till mod, kan barden utföra andra handlingar under tiden, dock ej magiska handlingar. Varje runda som motsången framförs, gör barden ett test av Uppträda. Varje varelse inom 9 meter från barden (inklusive barden själv) som blir påverkad av en ljudbaserad eller språkberoende magisk attack, kan använda resultatet av bardens test av Uppträda istället för sitt räddningsslag om, efter att han slagit sitt räddningsslag, resultatet av testet visar sig vara högre. En varelse som redan är påverkad av en ljudbaserad eller språkberoende magisk attack, erhåller ett nytt räddningsslag, men måste använda resultatet av bardens test av Uppträda som räddningsslag. Denna musik har ingen inverkan på attacker som inte ger räddningsslag. En bard kan bibehålla sin motsång under 10 rundor.

Fascinera (Fo): En bard med 3 eller fler nivåer på Uppträda kan få en enstaka varelse att bli fascinerad av honom. Varelsen som skall fascineras måste kunna se och höra barden och befinna sig inom 27 meter. Barden måste också kunna se varelsen. Varelsen måste kunna ägna hela sin uppmärksamhet åt barden. Om varelsen distraheras av strid eller andra faror nära inpå, kan förmågan inte fungera. Barden gör ett test av Uppträda och resultatet blir svårighetsgraden på det viljeräddningsslag som varelsen behöver klara för att inte bli fascinerad. Om varelsen klarar sitt räddningsslag, kan barden inte försöka fascinera denna varelse igen på 24 timmar. Om varelsen inte klarar sitt räddningsslag, kommer den att sitta stilla och tyst och lyssna till musiken i upp till 1 runda per grad hos barden. Medan varelsen är fascinerad har den en nackdel av -4 på tester av Lyssna och Upptäcka. Varje potentiellt hot (såsom en allierad till barden som smyger in bakom varelsen) medför att varelsen får ett nytt räddningsslag med samma svårighetsgrad som tidigare. Varje uppenbart hot, såsom en kastad formel, ett svärd som dras, en pilbåge som spänns och riktas mot varelsen, bryter automatiskt fascinationen.

Medan barden fascinerar en varelse (eller försöker fascinera), måste han koncentrera sig, precis som om han kastade eller underhöll en formel. Fascinera är en sinnespåverkande förmåga.

Inspirera till kompetens (Öv): En bard av minst 3:e graden och med 6 eller fler nivåer på Uppträda kan hjälpa en vän med att lyckas bättre med en färdighet. Vänner måste kunna se och höra barden och befinna sig inom

9 meter. Barden måste också kunna se vännen. Vännen erhåller en kompetensfördel av +2 på sina färdighetstester med en viss färdighet så länge som han hör bardmusiken. Spelledaren kan bestämma att denna förmåga i vissa fall är omöjlig att använda. Barder kan vidmakthålla effekten under 2 minuter (för det mesta tillräckligt för att vännen skall hinna "ta 20"). Inspirera till kompetens är en sinnespåverkande förmåga.

Förslag (Fo): En bard av minst 6:e graden och med 9 eller fler nivåer på Uppträda kan ge ett förslag (som formeln med samma namn) till en varelse som han redan har fascinerat (enligt ovan). Förslaget räknas inte av från det antal bardmusik barden kan framföra den dagen (en per dag per grad), men fascinationen som krävs gör det. Ett Viljeräddningsslag (SG 10 + $\frac{1}{2}$ bardens klassgrad + bardens Utstrålningsjustering) upphäver effekten. Förslag är en Förtrollning(tvång) och en sinnespåverkande och språkberoende förmåga.

Inspirera till storhet (Öv): En bard av minst 9:e graden och med 12 eller fler nivåer på Uppträda kan inspirera till storhet hos sig själv eller en allierad inom 9 meter. För varje tre grader utöver 9:e som barden erhåller, kan han inspirera en ytterligare varelse till storhet. För att inspirera till storhet, måste barden framföra sin musik och varelsen höra den under en hel runda (liksom med inspirera till mod). Varelsen måste också vara inom 9 meter. En varelse som inspireras till storhet erhåller tillfälliga livstärningar, attackslagsfördelar och räddningsslagsfördelar så länge som han hör bardmusiken och 5 rundor därefter. (Alla dessa fördelar är kompetensfördelar.)

Målet erhåller följande:

- +2 livstärningar (båda är t10 och ger motsvarande tillfälliga livspoäng).
- +2 kompetensfördel på attackslag.
- +1 kompetensfördel på Fasthetsräddningsslag.

Lägg även till målets Fysikjustering på varje extra livstärning. Dessa extra livstärningar räknas som normala livstärningar i de fall då en formel (eller liknande effekt) baseras på antal livstärningar, såsom sömn. Inspirera till storhet är en sinnespåverkande förmåga.

Frihetens sång (Fo): En bard av minst 12:e graden och med 15 eller fler nivåer på Uppträda kan skapa en effekt motsvarande formeln häva förtrollning (kastargraden motsvarar bardens klassgrad). Denna förmåga kräver en hel minut av oavbruten koncentration och framförande och den påverkar ett enstaka mål inom 9 meter. En bard kan inte använda denna musik på sig själv.

Inspirera till hjältedåd (Öv): En bard av minst 15:e graden och med 18 eller fler nivåer på Uppträda kan inspirera till otroliga hjältedåd hos sig själv eller en allierad inom 9 meter så att varelsen kan kämpa tappert mot överväldigande odds. För varje tre grader utöver 15:e som barden erhåller, kan han inspirera en ytterligare varelse till hjältedåd. För att inspirera till hjältedåd, måste barden framföra sin musik och varelsen höra den under en hel runda (liksom med inspirera till mod). En varelse som inspireras till hjältedåd erhåller +4 moralfördel på alla räddningsslag och +4 duckyfördel på PK så länge som han hör bardmusiken och 5 rundor därefter. Inspirera till storhet är en sinnespåverkande förmåga.

Masshypnos (Fo): En bard av minst 18:e graden och med 21 eller fler nivåer på Uppträda kan ge ett förslag (som formeln med samma namn) till alla varelser som han redan har fascinerat (enligt ovan). Förslaget räknas inte av från det antal bardmusik barden kan framföra den dagen (en per dag per grad), men fascinationen som krävs gör det. Ett Viljeräddningsslag (SG 10 + $\frac{1}{2}$ bardens klassgrad + bardens Utstrålningsjustering) upphäver effekten. Masshypnos är en Förtrollning(tvång) och en sinnespåverkande och språkberoende förmåga.

Avfällingar: En bard som blir laglig kan inte erhålla fler grader som bard, men behåller alla sina bardegenskaper.

6.2.3 Druid

Druider är präster som vårdar miljön snarare än folks själar. De vördar naturen och tjänar de urkrafter som frambringade naturen och världen. De respekterar dock de gudar som delar denna respekt för det vilda och otämjda livet.

Äventyrande: Många saker kan få en druid att lämna sitt oftast fridfulla liv. I en del sagovärldar finns det en strikt rangordning bland världens druider och mer erfarna druider (12:e graden och uppåt) sänder ofta iväg de yngre druiderna i sin tjänst på uppdrag för dem. I andra sagovärldar är druider mer självständiga och kan äventyra av många orsaker, men deras skäl är alltid rotade i deras respekt för naturen och de är oftast speciellt angelägna att ta hand om den del av landet som är deras hem.

Magi: Magi är hängivenhet för naturen. Genom att se till naturens behov belönas man med magiska krafter.

Religion: Även om druider är teurgister, dyrkar de inte en gud på det sätt som en civiliserad person menar. Druider dyrkar och vördar alltid naturen, i form av de urkrafter som världen och de övriga gudarna härstammar ifrån. Urkrafterna är Gea (urmodern, helt neutral kraft), Eter (den lysande skyn, neutralt god kraft), Erebo (underjordens mörker, neutralt ond kraft), Kronos (tiden, lagligt neutral kraft) och Sentios (den fria viljan, kaotiskt neutral kraft). Vilken av dessa urkrafter en viss druid tjänar, påverkar inte på något vis hans egna förmågor.

Bakgrund: Oberoende om det finns en strikt organisation bland druider i sagovärlden eller inte, brukar nya druider alltid lära sig av en äldre och mer erfaren mästare. Denna är ofta en biologisk eller adopterad förälder. Ett fåtal druider har ingen mästare, utan har hittat sin kallelse i unga år när de växte upp i skogen och lärt sig sin magi från något slags skogsväsen.

Raser: Med sin naturliga förkärlek för naturen, har alver och gnomer många druider bland sig. Dvärgar, halvborcher och halvlingar är mer sällan druider.

Andra klasser: Druider kommer bäst överens med andra som delar deras respekt för naturen, såsom jägare och barbarer. De har svårt att fördrå magiker, präster och trollkonstnärer på grund av deras ofta destruktiva magi.

6.2.3.1 Spelvärden

Livsåskådning: Neutralt god, lagligt neutral, helt neutral, kaotiskt neutral eller neutralt ond.

Livstärningar: t8.

Klassfärdigheter: En druids klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Diplomati (Uts), Formelkännedom (Int), Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (naturen) (Int), Lyssna (Vis), Läkekonst (Vis), Rida (Hän), Simma (Sty), Upptäcka (Vis), Vildmarkskännedom (Vis) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(4 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $4 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: Druider är tränade på följande vapen: dolk, kastpil, klubba, kortspjut, kroksvärd, påk, skära, slunga och spjut. De är också tränade på alla naturliga vapen (klor, bett, o.s.v.) hos de djurformer som de antar med förmågan djurhamn (se nedan). Druider är tränade på lätta och medeltunga pansar, men är förhindrade att använda metallpansar och kan sålunda bara bära stoppat pansar, läderpansar och skinnpansar. (En druid kan dock använda träpansar som har förändrats av formeln *järnträ* för att bli likt stål.) Druider är tränade på sköldar (utom kroppssköldar), men kan bara använda träsköldar.

En druid som brukar ett förbjudet pansar eller bär en förbjuden sköld kan inte använda sina övernaturliga eller formelliknande förmågor under tiden han gör det och 24 timmar därefter.

Tabell 6-6: Druiden

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	0	+2	+0	+2	Naturkänsla, Djurföljeslagare, Djurförståelse
2	+1	+3	+0	+3	Skogsstigar
3	+2	+3	+1	+3	Spårlös gång
4	+3	+4	+1	+4	Motstå lockrop
5	+3	+4	+1	+4	Djurhamn (1/dag)
6	+4	+5	+2	+5	Djurhamn (2/dag)
7	+5	+5	+2	+5	Djurhamn (3/dag)
8	+6/+1	+6	+2	+6	Djurhamn (stor)
9	+6/+1	+6	+3	+6	Giftmotstånd
10	+7/+2	+7	+3	+7	Djurhamn (4/dag)
11	+8/+3	+7	+3	+7	Djurhamn (pytteliten)
12	+9/+4	+8	+4	+8	Djurhamn (växt)
13	+9/+4	+8	+4	+8	Tusen ansikten
14	+10/+5	+9	+4	+9	Djurhamn (5/dag)
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Djurhamn (jättestor), Tidlös kropp
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Djurhamn (elementar 1/dag)
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Djurhamn (6/dag, elementar 2/dag)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Djurhamn (elementar 2/dag, jättestor elementar)

Tabell 6-7: Druiders formler per dag

Grad	Formler per dag									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	4	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Formler: En druid kastar teurgiformler. En druid kan preparera och kasta vilken som helst av formelerna på druidernas formellista, förutsatt, förstås, att han kan kasta formler av den graden. Han preparerar och kastar formler på samma sätt som en präst, men kan inte spontankasta läke/tillfoga-formler (se dock Spontankastande nedan). För att preparera och kasta en formel måste druiden ha minst 10 + formelns grad i Visdom. Svårighetsgraden för ett räddningsslag mot en druids formel är 10 + formelns grad + druidens Visdomsjustering. Extraformler för druider baseras på Visdom.

Spontankastande: Druider kan omforma lagrad formelkraft till frammanande formler istället för den formel de har förberett. Druiden stryker en preparerad formel och kastar istället en *frammana naturens allierade* av samma eller lägre grad.

Kaotiska, onda, goda och lagliga formler: En druid kan inte kasta formler som är av motsatt livsåskådning mot hans egen. Formler som är av en viss livsåskådning har någon eller några av beteckningarna god, kaotisk, laglig och ond.

Extraspråk: En druid har som tillgängligt extraspråk (utöver de som hans ras ger honom) även skogsspråket, det språk som talas av skogens varelser. Dessutom känner en druid alltid automatiskt till druidspråket. Detta hemliga språk är bara känt av druider och det är strängt förbjudet att lära ut det till andra än druider. Druidspråket har sitt eget alfabet.

Djurföljeslagare (Ex): En druid kan börja spelet med en djurföljeslagare vald från följande lista: grävling, hemskeerått, häst (lätt eller tung), hök, kamel, orm (Liten eller Medelstor giftorm), ponny, ridhund, uggla, varg, örn. Om spelledarens kampanj företrädesvis utspelar sig i en omgivning med mycket vatten, kan SL välja att inkludera följande varelser på denna lista: bläckfisk (10-armad), haj (Medelstor), krokodil, tumlare. Detta djur är en lojal partner till druiden som följer med honom på hans äventyr i den mån det kan.

En djurföljeslagare som väljs av en första gradens druid, är förhållandevis normal för sin art. Allteftersom druiden stiger i grader växer djurets krafter enligt tabellen nedan.

Om en druid löser sin följeslagare från dess tjänstgöring, kan han skaffa en ny genom en ceremoni som kräver 24 timmar av oavbruten bön och meditation. Denna ceremoni kan också användas för att ersätta en djurföljeslagare som avlidit.

En druid av fjärde graden eller högre kan välja sin följeslagare från en alternativ lista. Om han väljer sin följeslagare från en av dessa alternativa listor, erhåller djuret krafter som om druiden var av lägre grad än han verkligen är. Dra bort värdet som anges i tabellen från druidens mästargrad (druidgrad) för att bestämma djurets krafter. (Om denna justering skulle innebära att den justerade mästargraden blir 0 eller lägre, kan han inte välja djur från denna lista.) Till exempel, en 8:e gradens druid väljer ett lejon som djurföljeslagare. Lejonet får då krafter och förmågor för en 2:a gradens mästare (eftersom listan ger -6) istället för 8:e graden.

Se vidare i avsnittet Druiders och jägares djurföljeslagare.

Naturkänsla (Ex): En druid erhåller en fördel av +2 på tester av Kunskap(naturen) och Vildmarkskännedom.

Djurförståelse (Ex): En druid har en djup förståelse för vilda djur. Han kan använda kroppsspråk, läten och allmän hållning för att förbättra ett djurs inställning. Denna förmåga fungerar likt ett test av Diplomati (se Kapitel 7: Färdigheter). Druiden slår 1t20 och lägger till sin druidgrad och fördel för Utstrålning för att se hur väl han lyckas. Färdigheten Hantera djur ger normal synergi på detta test. Ett typiskt tamdjur börjar på Ointresserad, medan vilda djur oftast börjar på Ovänlig.

För att använda färdigheten måste druiden och djuret kunna studera varandra, vilket betyder att de måste vara inom 9 meter från varandra under normala förhållanden. I allmänhet tar det 1 minut att påverka ett djur på detta vis, men, precis som med människor, kan det även ta längre eller kortare tid.

En druid kan även använda denna förmåga till att påverka en magisk best med en Intelligens av 1 eller 2 (såsom en basilisk eller en girallon), men han erhåller en nackdel av -4 på testet.

Om testet misslyckas, ger nya försök på samma djur inte bättre (eller sämre) resultat än det första.

Skogsstigar (Ex): Från andra graden kan en druid röra sig genom naturliga törnbuskarnar, överväxta områden och liknande terräng med normal fart utan att lida skada eller andra hinder. Om sådana områden är förtrollade eller magiskt manipulerade, påverkar de dock druiden på samma sätt som alla andra.

Spårlös gång (Ex): Från tredje graden lämnar druiden nästan inga spår i naturlig omgivning och SG för att finna eller följa hans spår i sådan terräng ökar med +20.

Motstå lockrop (Ex): Med start vid 4:e graden, erhåller druiden en fördel av +4 på räddningsslagen mot de formelliknande förmågorna hos varelser av typen Väsen.

Djurhamn (Öv): Vid 5:e graden erhåller druiden förmågan att förvandla sig själv till ett Litet eller Medelstort djur och tillbaka igen en gång per dag. Han kan välja på alla de varelser som är av typen Djur (se Bok 3: Monster). Denna förmåga fungerar som specialförmågan *formändring (anta form)*, med de undantag som anges här nedan. Effekten varar i 1 timma per druidgrad eller tills druiden själv väljer att avbryta den. Att ändra form (från eller till djurform) är en normal handling som inte orsakar någon gratisattack. Varje gång druiden antar djurform, återfår han livspoäng som om han hade vilat en hel natt.

Den valda formen måste vara en som druiden känner till. En druid som, till exempel, aldrig varit utanför sin tropiska djungel kan inte byta skepnad till en isbjörn.

All utrustning druiden bär på smälter samman med den nya formen och förlorar sin funktion. När druiden återtar sin normala form återvänder denna utrustning till sin ursprungliga plats och fungerar åter normalt. Ny utrustning som druiden plockat upp i sin förändrade form, trillar helt enkelt av och faller till marken.

Druiden förlorar sin talförmåga när han blir till ett djur och är begränsad till djurets naturliga läten. Han kan dock i gengäld kommunicera med andra djur av liknande typ.

Druiden kan använda den här förmågan fler gånger vid 6:e, 7:e, 10:e, 14:e och 18:e graden, såsom noteras i tabellen. Dessutom kan druiden använda förmågan till att anta formen av ett stort djur vid 8:e graden, ett pyttelitet djur vid 11:e graden och ett jättestort djur vid 15:e graden. Det valda djurets LT kan dock inte överstiga hans druidgrad. Till exempel kan en druid inte anta formen av en hemskebjörn (ett Stort djur med minst 12 LT) förrän vid 12:e graden, fastän han kan bli till ett Stort djur redan vid 8:e graden.

Vid 12:e graden kan druiden ta formen av en växtvarelse, såsom en krakelkompost, med samma begränsningar av storlek som för djur. Han kan aldrig använda denna förmåga till att förvandla sig till en växt som inte är en varelse, såsom ett träd eller en rosenbuske.

Vid 16:e graden kan druiden använda förmågan till att anta formen av en liten, medelstor eller stor elementar (luft, eld, vatten eller jord) en gång per dag. Druiden erhåller en sådan elementars alla krafter och specialförmågor. Vid 18:e graden kan han göra detta två gånger per dag och vid 20:e graden tre gånger per dag. Vid 20:e graden kan han även välja att bli till en Jättestor elementar.

Giftmotstånd (Ex): Vid 9:e graden erhåller druiden en fördel av +10 på alla räddningsslag mot gifter.

Tusen ansikten (Öv): Vid 13:e graden erhåller druiden förmågan att förändra sitt utseende när han vill som om han använde formeln *förändra sig själv*, men endast när han befinner sig i sin normala form.

Tidlös kropp (Ex): Efter att druiden nått 15:e graden för han inte längre några nackdelar av att åldras och kan inte längre åldras magiskt. De nackdelar han redan dragit på sig blir dock kvar. Fördelar av åldrande erhåller han som vanligt och han dör när han uppnått sin slutålder.

Avfällingar: En druid som upphör att vörda naturen, som byter till en förbjuden livsåskådning eller som lär ut det hemliga druidspråket till en icke-druid förlorar alla formler och druidförmågor och kan inte återfå krafterna eller erhålla fler grader som druid förrän han ångrat sig och erhållit förlåtelse.

6.2.4 Jägare

Jägare är ensamma personer som lever i civilisationens utmarker, lär sig att överleva i vildmarken och lite strid, förstulenhet och magi på vägen. De betraktas ofta som opålitliga av dem som lever ett mer skyddat och civiliserat liv, men de kan vara ovärderliga för dem som behöver hitta någon eller något i vildmarken eller som behöver säkra de vilda delarna av nationen.

Äventyrande: En jägares hela liv är äventyr. De flesta spenderar varje kväll i grubblerier om de någonsin skall få se sina hem igen och många av dem har inte ens några hem att återvända till. Alla jägare har någon eller några speciella fiender som de hatar och jagar speciellt, ofta för att de är en anledning till att jägaren inte är kvar i sitt lugna hem.

Magi: Magi är hängivenhet för vildmarken. Det vilda och fria har sin egen magi och den som lever i vildmarken får ta del av den.

Religion: Jägare respekterar naturgudar på grund av det liv de lever i utkanten av civilisationen, men deras magiska förmågor får de, likt druider, från de urkrafter som frambringade världen. Jägare brukar känna till en del av alla religioner och det är ovanligt för en jägare att ha en stark förkärlek för en viss religion.

Bakgrund: Jägare har vanligtvis inte ett stillsamt hemmaliv. Antingen tog detta abrupt slut på grund av saker bortom deras kontroll eller också kände de bara att hemmets väggar blev alltför påträngande.

Raser: Människor har en stark jägartradition, fast alvers lidelse för naturen och halvlingars för hemmet kan ofta få dessa raser att följa jägarens väg.

Andra klasser: Jägare lever i samhällets utkanter, men kommer ändå oftast överens med de flesta andra klasser.

6.2.4.1 Spelvärden

Livsaskådning: Alla.

Livstärningar: t8.

Klassfärdigheter: En jägares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Gömma sig (Hän), Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Klättra (Sty), Koncentration (Fys), Kunskap (geografi) (Int), Kunskap (grottutforskning) (Int), Kunskap (naturen) (Int), Leta (Int), Lyssna (Vis), Läkekonst (Vis), Repanvändning (Hän), Rida (Hän), Simma (Sty), Smyga (Hän), Upptäcka (Vis), Vildmarkskännedom (Vis) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(6 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $6 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En jägare är tränad på alla enkla vapen, alla stridsvapen, lätt pansar och alla sköldar (utom kroppssköldar).

Tabell 6-8: Jägaren

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+2	+0	Djurförståelse, Spåra, 1:a speciell fiende
2	+2	+3	+3	+0	Stridsstil
3	+3	+3	+3	+1	Uthållighet
4	+4	+4	+4	+1	Djurföljeslagare
5	+5	+4	+4	+1	2:a speciell fiende
6	+6/+1	+5	+5	+2	Förbättrad stridsstil
7	+7/+2	+5	+5	+2	Skogsstigar
8	+8/+3	+6	+6	+2	Snabb spårare
9	+9/+4	+6	+6	+3	Undgå fara
10	+10/+5	+7	+7	+3	3:e speciell fiende
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Mästerlig stridsstil
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Kamouflage
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4:e speciell fiende
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Gömma sig i öppen dager
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	5:e speciell fiende
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	

Tabell 6-9: Jägares formler per dag

— Formler per dag —

Grad	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Speciell fiende: Vid första graden väljer en jägare en viss typ av varelser som sin speciella fiende. På grund av sina långvariga studier av dessa varelser och erfarenhet av att strida mot dem, erhåller han en fördel av +2 på färdigheterna Bluffa, Insikt, Lyssna, Upptäcka och Vildmarkskännedom när han använder färdigheterna mot denna typ av varelser. Han får även samma fördel på vapenskada mot varelser av denna typ.

Vid 5:e graden och var femte grad därefter (10:e, 15:e och 20:e graden) väljer jägaren en ny speciell fiende och får öka fördelarna mot en vald fiende (kan även vara den han just valde, om han så önskar) med +2.

Om en jägare väljer "humanoid" eller "utomvärlding" som speciell fiende, måste han också välja en bestämd undertyp i tabellen. Om en viss varelse kan hänföras till två grupper (till exempel demoner är både kaotiska och onda) och jägaren har fördelar mot bägge grupperna, staplar inte dessa fördelar utan överlappar. Bok 3: Monster förklarar mer om olika typ av varelser.

Tabell 6-10: Jägares speciella fiender

Typ av varelse	Exempel
Djur	Björn
Drake	Svart drake
Elementar	Osynlig jägare
Humanoid (alv)	Alv
Humanoid (dvärg)	Dvärg
Humanoid (gnom)	Gnom
Humanoid (groll)	Groll
Humanoid (halvling)	Halvling
Humanoid (människa)	Människa
Humanoid (orch)	Orch
Humanoid (reptil)	Kobold
Humanoid (vatten)	Havsfolk
Humanoid (vättefolk)	Illvätte
Jätte	Rese
Konstruktion	Golem
Magisk best	Villobest
Monstrositet	Minotaur
Ohyra	Vidrig spindel
Slem	Gelékub
Utomvärlding (eld)	Salamander
Utomvärlding (god)	Ängel
Utomvärlding (infödd)	Tiefling
Utomvärlding (jord)	Xorn
Utomvärlding (kaotisk)	Demon
Utomvärlding (laglig)	Myrman
Utomvärlding (luft)	Pilhök
Utomvärlding (ond)	Djävul
Utomvärlding (vatten)	Tojanida
Vandöd	Zombie
Vidunder	Betraktare
Väsen	Dryad
Växt	Krakelkompost

Spåra: En jägare erhåller automatiskt knepet Spåra som ett extra knep.

Djurförståelse (Ex): En jägare har en djup förståelse för vilda djur. Han kan använda kroppsspråk, läten och allmän hållning för att förbättra ett djurs inställning. Denna förmåga fungerar likt ett test av Diplomati (se Kapitel 7: Färdigheter). Jägaren slår 1t20 och lägger till sin jägargrad och fördel för Utstrålning för att se hur väl han lyckas. Färdigheten Hantera djur ger normal synergi på detta test. Ett typiskt tamdjur börjar på Ointresserad, medan vilda djur oftast börjar på Ovänlig.

För att använda färdigheten måste jägaren och djuret kunna studera varandra, vilket betyder att de måste vara inom 9 meter från varandra under normala förhållanden. I allmänhet tar det 1 minut att påverka ett djur på detta vis, men, precis som med människor, kan det även ta längre eller kortare tid.

En jägare kan även använda denna förmåga till att påverka en magisk best med en Intelligens av 1 eller 2 (såsom en basilisk eller en girallon), men han erhåller en nackdel av -4 på testet.

Om testet misslyckas, ger nya försök på samma djur inte bättre (eller sämre) resultat än det första.

Stridsstil (Ex): Vid andra graden väljer jägaren vilken stridsstil han vill studera: bågskytte eller två vapen. Vilket han väljer styr även hans klassförmåga Förbättrad stridsstil och Mästerlig stridsstil, men inte hans val av knep eller andra klassförmågor.

Om han väljer att studera bågskytte, anses han ha knepet Snabbskytte även om han inte besitter de normala förutsättningarna för detta knep.

Om han istället väljer att studera två vapen, anses han ha knepet Tvåvapenstrid även om han inte besitter de normala förutsättningarna för detta knep.

Alla effekter av jägarens valda stridsstil gäller endast när han bär lätt eller inget pansar. Skulle han bära medeltungt eller tungt pansar går han miste om dessa förmåner.

Uthållighet: En jägare erhåller automatiskt knepet Uthållighet som ett extra knep vid tredje graden.

Djurföljeslagare (Ex): En fjärde gradens jägare kan erhålla en djurföljeslagare vald från följande lista: grävling, hemsckeråtta, häst (lätt eller tung), hök, kamel, orm (Liten eller Medelstor giftorm), ponny, ridhund, uggla, varg, örn. Om spelledarens kampanj företrädesvis utspelar sig i en omgivning med mycket vatten, kan SL välja att inkludera följande varelser på denna lista: bläckfisk (10-armad), haj (Medelstor), krokodil, tumlare. Detta djur är en lojal partner till jägaren som följer med honom på hans äventyr i den mån det kan.

En djurföljeslagare som väljs av en fjärde gradens jägare, är förhållandevis normal för sin art. Allteftersom jägaren stiger i grader växer djurets krafter enligt tabellen nedan.

Om en jägare löser sin följeslagare från dess tjänstgöring, kan han skaffa en ny genom en ceremoni som kräver 24 timmar av oavbruten bön och meditation. Denna ceremoni kan också användas för att ersätta en djurföljeslagare som avlidit.

En jägare av åttonde graden eller högre kan välja sin följeslagare från en alternativ lista. Om han väljer sin följeslagare från en av dessa alternativa listor, erhåller djuret krafter som om jägaren var av lägre grad än han verkligen är. Dra bort värdet som anges i tabellen från jägarens mästargrad (halva jägargraden) för att bestämma djurets krafter. (Om denna justering skulle innebära att den justerade mästargraden blir 0 eller lägre, kan han inte välja djur från denna lista.) Till exempel, en 12:e gradens jägare väljer en leopard som djurföljeslagare. Leoparden får då krafter och förmågor för en 3:e gradens mästare (eftersom listan ger -3) istället för 6:e graden.

Se vidare i avsnittet Druiders och jägares djurföljeslagare.

Formler: Med början vid 4:e graden erhåller en jägare förmågan att kasta teurgiformler. För att preparera och kasta en formel måste jägaren ha minst 10 + formelns grad i Visdom. Jägarens extraformler baseras på Visdom och räddningsslagen mot hans formler har en Svårighetsgrad på 10 + formelns grad + hans Visdomsjustering. Om tabellen anger att jägaren erhåller 0 formler av en given grad, till exempel 0 första gradens formler vid 4:e graden, måste han ha extraformler för att kunna preparera och kasta formler av den graden. En jägare har tillgång till alla formler på jägarens formellista och kan fritt välja vilka han vill preparera. En jägare preparerar och kastar formler precis som en präst (men han kan inte spontankasta läke- eller tillfoga-formler som en präst).

Upp till 3:e graden har jägare ingen kastargrad. Från och med 4:e graden har de en kastargrad av halva sin klassgrad.

Förbättrad stridsstil (Ex): Vid 6:e graden förbättras jägarens talanger inom den valda stridsstilen (bågskytte eller två vapen).

Om han valde att studera bågskytte, anses han ha knepet Pilskur även om han inte besitter de normala förutsättningarna för detta knep.

Om han istället valde att studer två vapen, anses han ha knepet Förbättrad tvåvapenstrid även om han inte besitter de normala förutsättningarna för detta knep.

Fortfarande gäller alla effekter av jägarens valda stridsstil endast när han bär lätt eller inget pansar. Skulle han bära medeltungt eller tungt pansar går han miste om dessa förmåner.

Skogsstigar (Ex): Från sjunde graden kan en jägare röra sig genom naturliga törnbusksnår, överväxta områden och liknande terräng med normal fart utan att lida skada eller andra hinder. Om sådana områden är förtrollade eller magiskt manipulerade, påverkar de dock jägaren på samma sätt som alla andra.

Snabb spårare (Ex): Från åttonde graden kan en jägare röra sig med normal fart medan han spårar utan att drabbas av den normala nackdelen av -5 för detta.

Undgå fara (Ex): Vid nionde graden erhåller jägare förmågan att undgå fara. Om han utsätts för någon fara som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för halverad skada, tar jägaren ingen skada vid ett lyckat räddningsslag. Undgå fara kan bara användas om jägaren bär lätt eller inget pansar. En orörlig eller hjälplös jägare kan inte använda denna förmåga.

Mästerlig stridsstil (Ex): Vid 11:e graden förbättras jägarens talanger inom den valda stridsstilen (bågskytte eller två vapen).

Om han valde att studera bågskytte, anses han ha knepet Förbättrat prickskytte även om han inte besitter de normala förutsättningarna för detta knep.

Om han istället valde att studer två vapen, anses han ha knepet Mäktig tvåvapenstrid även om han inte besitter de normala förutsättningarna för detta knep.

Fortfarande gäller alla effekter av jägarens valda stridsstil endast när han bär lätt eller inget pansar. Skulle han bära medeltungt eller tungt pansar går han miste om dessa förmåner.

Kamouflage (Ex): Vid 13:e graden erhåller en jägare förmågan att Gömma sig utan att det finns varken skydd eller skylt att gömma sig bakom. Så länge som han befinner sig i naturliga omgivningar, kan en jägare gömma sig utan att ha något att faktiskt gömma sig bakom.

Gömma sig i öppen dager (Ex): Från och med 17:e graden och så länge han befinner sig i en naturlig omgivning kan en jägare använda sig av sin färdighet på Gömma sig, med en nackdel av -10 på testet, fastän de är iakttagna.

6.2.5 Krigare

Krigare är personer som fokuserar på strid framför allt annat. De strider med teknik och vapenfärdighet istället för råstyrka eller mystiska krafter, och deras hängivenhet låter dem lära sig vapentekniker och stridsknepe långt före alla andra.

Äventyrande: Krigare färdas dit striden tar dem. Vissa leder arméer för att dräpa monster eller beskydda sitt rike, medan andra vandrar runt och söker efter något som tilltalar deras känsla för rättvisa eller som innehåller guld nog för att tilltala deras känsla för profit.

Magi: Magi är för den svage. Den starke använder inga sådana kryckor. Fångad i ett välsmitt svärd är den till nytta, men det är den vassa svärds klingan som löser upp knuten, inte magin.

Religion: Krigare söker sig sällan till en viss religion, även om de gärna åkallar någon krigsgud innan en viktig strid. Men det är oftast läpparnas beaktelse, snarare än själens.

Bakgrund: Det kännetecken som delas av alla krigare och som höjer den över den vanliga soldaten är deras träning. Varje krigare har gått i lära hos minst en mästare som skolat dem i stridskonster och stridsstilar.

Raser: På grund av sin hängivenhet och iver har människorna fler krigare än någon annan ras. De krigiska raserna dvärgar och halvborcher har också oftast gott om krigare.

Andra klasser: Krigare har en tendens att bedöma andra klasser enbart efter sin användbarhet i en strid. De kommer väl överens med andra stridande klasser, men respekterar sällan andra förrän de visat sitt värde i stridens hetta.

6.2.5.1 Spelvärden

Livsaskådning: Alla.

Livstärningar: t10.

Klassfärdigheter: En krigares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Hoppla (Sty), Klättra (Sty), Kuva (Uts), Rida (Hän) och Simma (Sty).

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En krigare är tränad på alla enkla vapen och alla stridsvapen samt på alla slags pansar (lätt, medeltungt och tungt) och alla slags sköldar (även kroppssköldar).

Tabell 6-11: Krigaren

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+0	+0	Extra knep
2	+2	+3	+0	+0	Extra knep
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Extra knep
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Extra knep
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Extra knep
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Extra knep
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Extra knep
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Extra knep
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Extra knep
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Extra knep
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Extra knep

Extra knep: Vid första graden erhåller krigaren ett extra knep utöver det knep som alla första gradens rollfigurer får och det extra knep som människor får. Krigaren erhåller ytterligare ett extra knep vid andra graden och varannan grad därefter (4:e, 6:e, 8:e, osv.). Dessa extra knep måste väljas bland de knep som markeras som krigarknep på Tabell 8-1: Knep (sidan 142). En krigare måste fortfarande uppfylla alla andra förutsättningar för ett visst knep, såsom ett minimum på en grundegenskap eller en minsta grundattackfördel.

Dessa knep är utöver de som alla rollfigurer får var tredje figurgrad. När det gäller de sistnämnda knepen får även krigare välja fritt från alla knep i spelet.

6.2.6 Magiker

Vissa har i världen söker efter magisk kraft, och arbetar hårt för att uppnå sitt mål. Magi är inte något som är begränsat till personer av rätt blod eller gudars välsignelse – det är en vetenskap som kan läras av var och en med intellekt, tid och möjlighet.

Magiker är de formelkastare som uppnår sina krafter genom böcker, studier och kunskap. De har möjlighet att lära sig den största mängden magi av alla, men är samtidigt de som har de största begränsningarna ute i fält.

Äventyrande: Magiker äventyrar oftast för att finna kunskap, sällsynta magiska ingredienser och föremål med uråldrig kraft.

Magi: Magi är vetenskap. Man bör närma sig den med exakthet och noggrannhet. Alla detaljer om varje formel skrivs ner noga så att de kan prepareras genom hängivna studier av dessa böcker. Det skrivna ordet ligger till grund för magikernas magiska förmåga.

Religion: Mycket få religioner tolererar magiker. De flesta magiker i en sagovärld är antingen väldigt tysta om sin religion eller bekänner sig till en gud som har en speciell koppling till magi, såsom en magigud eller en hemligheternas gud.

Bakgrund: Magins vetenskap är inget man lär sig i en handvändning. Ärkemagiker och andra mästare tar sällan emot nya lärjungar och utsätter dem gärna för betydligt fler år av hårt arbete än vad studierna kräver. En del sagovärldar kan ha speciella magiskolor där magikern har fått sin grundläggande skolning.

Raser: Människor och alver är ofta magiker, men även dvärgar, som kan uppvisa den ihärdighet och kärlek till det skrivna som krävs, kan ibland bli magiker.

Andra klasser: Såsom de främsta bland magins brukare, har magiker ibland svårt att sänka sig till andras nivå. De finner ofta mest samhörighet med de som har en stark ordnad tradition, såsom munkar och paladiner.

6.2.6.1 Spelvärden

Livsåskådning: Alla.

Livstärningar: t4.

Klassfärdigheter: En magikers klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (alla typer, valda individuellt) (Int), Tolka skrifter (Int) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: Magiker är tränade på klubba, dolk, tungt armborst, lätt armborst och påk. De är inte tränade på någon sorts pansar och inte heller på sköldar. Pansar av alla de slag hämmar magikers gester och kan få deras magi att misslyckas.

Tabell 6-12: Magikern

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+0	+0	+2	Tillkalla förtrogen, Skriva pergament
2	+1	+0	+0	+3	
3	+1	+1	+1	+3	
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	Extra knep
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	Extra knep
10	+5	+3	+3	+7	
11	+5	+3	+3	+7	
12	+6/+1	+4	+4	+8	
13	+6/+1	+4	+4	+8	Extra knep
14	+7/+2	+4	+4	+9	
15	+7/+2	+5	+5	+9	
16	+8/+3	+5	+5	+10	
17	+8/+3	+5	+5	+10	Extra knep
18	+9/+4	+6	+6	+11	
19	+9/+4	+6	+6	+11	
20	+10/+5	+6	+6	+12	

Tabell 6-13: Magikers formler per dag

Grad	Formler per dag									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Formler: En magiker kastar trollformler. Han är begränsad till det antal formler han kan kasta per dag. En magiker måste preparera sina formler i förväg genom att först erhålla en god natts sömn och sedan spendera

1 timma studier med sina formelsamlingar. Medan han studerar väljer magikern ut de formler han vill preparera. För att preparera och kasta en formel måste magikern ha minst 10 + formelns grad i Intelligens. Extraformler för magiker baseras på Intelligens. Svårighetsgraden för räddningsslag mot magikerns formler är 10 + formelns grad + magikerns Intelligensjustering.

Extraspråk: En magiker har även Drakspråk att välja på.

Förtrogen: En magiker kan tillkalla en förtrogen. Detta tar en dag och förbrukar magiska ingredienser värda 100 gp. En förtrogen är en magisk, stryktålig och intelligent version av ett Pyttelitet djur. Den är dock en magisk best, inte ett djur. Varelsen gör tjänst som följeslagare och tjänare.

Se vidare i avsnittet Magikers och trollkonstnärers förtrogna.

Skriva pergament: En magiker har som extra knep Skriva pergament, som tillåter honom att skapa magiska formelpergament.

Extra knep: Var femte grad erhåller magikern ett extra knep. Detta knep måste vara metamagiskt, magitillverkande eller knepet Formelmästare.

Formelsamlingar: Magiker måste studera sina formelsamlingar varje dag för att preparera sina formler. En magiker kan inte preparera en formel som inte finns i hans formelsamling (förutom *läsa magi*, som alla magiker kan preparera från minnet).

En magiker börjar spelet med samtliga trollformler av grad 0 i sin formelsamling. Dessutom får han välja ut tre trollformler av grad 1, plus ytterligare en trollformel av grad 1 för varje poäng Intelligensfördel (fördelen, *inte* Intelligensens värde), som finns i hans formelsamling från början. Alla dessa formler är de som han snappat upp under sin utbildning till magiker.

Under spelets gång kan en magiker skaffa sig ytterligare formler i sin formelsamling. Hur detta går till beskrivs i Bok 2.

6.2.6.2 Specialisering

En magiskola är en utav åtta grupper av formler, var och en definierad genom ett gemensamt tema, såsom illusioner eller nekromanti. En magiker kan välja att specialisera sig inom en magiskola.

Specialiseringen ger magikern möjlighet att kasta extra formler ur den valda skolan, men samtidigt får han det mycket svårare att lära sig och använda formler ur en eller två andra skolor. Formler från de skolor som specialisten utesluter räknas som två grader högre när han skall lära sig dem eller preparera dem (som om de alltid var påverkade av ett metamagiskt knep som kostar två formelgrader) och han kan inte kasta dem från pergament eller magispön om han inte redan har dem i sin formelsamling.

Magikern måste besluta sig för specialisering och hur han specialiserar sig redan vid 1:a graden. Han kan inte förändra sin specialisering senare.

En specialist kan preparera en extra formel (från skolan han valt att specialisera sig inom) av varje formelgrad han behärskar varje dag.

En specialist erhåller även en fördel av +2 på färdigheten Formelkännedom med avseende på formler ur sin valda skola och en nackdel av -5 avseende formler ur sina förbjudna skolor.

De åtta skolorna är Avsvärjelse, Besvärjelse, Förtrollning, Förvandling, Illusion, Nekromanti, Spådom och Åkallan. Formler som inte passar in på någon av dessa skolor kallas Universella.

Avsvärjelse: För att bli en avsvärjare måste magikern välja två förbjudna skolor. Han kan inte välja Spådom eller Universell.

Besvärjelse: För att bli en besvärjare måste magikern välja två förbjudna skolor. Han kan inte välja Spådom eller Universell.

Förtrollning: För att bli en förtrollare måste magikern välja två förbjudna skolor. Han kan inte välja Spådom eller Universell.

Förvandling: För att bli en metamorf måste magikern välja två förbjudna skolor. Han kan inte välja Spådom eller Universell.

Illusion: För att bli en illusionist måste magikern välja två förbjudna skolor. Han kan inte välja Spådom eller Universell.

Nekromanti: För att bli en nekromant, måste magikern välja två förbjudna skolor. Han kan inte välja Spådom eller Universell.

Spådom: För att bli en spåman, måste magikern välja ut en enda förbjuden skola. Han kan inte välja Universell.

Åkallan: För att bli en åkallare måste magikern välja två förbjudna skolor. Han kan inte välja Spådom eller Universell.

Universell: Inte en skola, utan en kategori av formler som en magiker alltid kan lära sig. En magiker kan aldrig välja Universell som sin specialisering eller välja bort tillgången på dessa formler.

6.2.7 Munk

Munkar är medlemmar av asketiska, stridsfokuserade ordnar som tränar vapenlös strid och perfekt samspel mellan kropp, sinne och själ. Den typiske munken är en mystiker från ett ensligt tempel i Tibet snarare än en medeltida klosterbroder från Europa.

Äventyrande: Alla munkar äventyrar för att pröva sig själva, på jakt efter fulländning och förståelse genom umbäranden och faror. Dessutom väljer munkar ofta sin kamp för att främja ordningen i världen.

Magi: Magi är alldeles för kaotiskt och opålitligt. Endast genom kroppens och sinnets renhet kan man övervinna sina begränsningar.

Religion: Munkar har mest respekt för gudar som styr över lag, krig och kunskap.

Bakgrund: Varje munk har en mästare eller tradition som har lärt dem deras stridskonster. Vissa munkar har vänt sig ifrån traditionen för att söka sig en bättre väg på egen hand, har överlevt sin skolas förstörelse eller har helt enkelt gett sig ut i världen för att söka prövningar.

Raser: Munkar är vanligast bland människor. Dvärgar har ordningskänslan som krävs, men har sällan den smidighet och rörlighet som behövs. Alver har kropparna, men sällan hängivenheten.

Andra klasser: Krigare, paladiner och jägare välkomnar gärna munkar i gruppen, medan barbarer och barder har svårt för deras ensidiga tro på ordning och disciplin.

6.2.7.1 Spelvärden

Livsåskådning: Endast laglig.

Livstärningar: t8.

Klassfärdigheter: En munks klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Balansera (Hän), Diplomati (Uts), Gömma sig (Hän), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Insikt (Vis), Klättra (Sty), Koncentration (Fys), Kunskap (mystik) (Int), Kunskap (religion) (Int), Lyssna (Vis), Simma (Sty), Smyga (Hän), Uppträda (Uts), Upptäcka (Vis), Utbrytarkonst (Hän) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(4 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $4 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: Munkar är tränade på bondevapen och de speciella vapen som är en del av munkens utbildning. Listan omfattar armborst (lätt och tungt), dolk, kama, kastspjut, kaststjärna, klubba, kortyxa, nunchaku, påk, sai, siangham och slunga.

Munkar är inte tränade på några pansar eller sköldar – faktum är att pansar och sköldar skulle vara i vägen för dem. Om en munk bär pansar, sköld eller medeltung eller tung belastning, förlorar han sin PK-fördel, sin ökade fart och sina Haglande slag.

Tabell 6-14: Munken

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	0	+2	+2	+2	Extra knep, Haglande slag, Vapenlös attack
2	+1	+3	+3	+3	Extra knep, Undgå fara
3	+2	+3	+3	+3	Lugnt sinne
4	+3	+4	+4	+4	Ki-slag (magi), Mjukt fall (6m)
5	+3	+4	+4	+4	Kroppens renhet
6	+4	+5	+5	+5	Extra knep, Mjukt fall (9m)
7	+5	+5	+5	+5	Kroppens helhet
8	+6/+1	+6	+6	+6	Mjukt fall (12m)
9	+6/+1	+6	+6	+6	Förbättrad undgå fara
10	+7/+2	+7	+7	+7	Ki-slag (laglig), Mjukt fall (15m)
11	+8/+3	+7	+7	+7	Diamantkropp, Måktiga haglande slag
12	+9/+4	+8	+8	+8	Mystiskt steg, Mjukt fall (18m)
13	+9/+4	+8	+8	+8	Diamantsjäl
14	+10/+5	+9	+9	+9	Mjukt fall (21m)
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Darrande handen
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ki-slag (adamant), Mjukt fall (24m)
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Tidlös kropp, Solens och månens språk
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Mjukt fall (27m)
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Tom kropp

20 +15/+10/+5 +12 +12 +12 Fulländning, Mjukt fall (obegränsat)

Tabell 6-15: Fler munkförmågor

Grad	Vapenlös skada*	PK-fördel	Ökad fart
1	1t6	+0	+0 m
2	1t6	+0	+0 m
3	1t6	+0	+3 m
4	1t8	+0	+3 m
5	1t8	+1	+3 m
6	1t8	+1	+6 m
7	1t8	+1	+6 m
8	1t10	+1	+6 m
9	1t10	+1	+9 m
10	1t10	+2	+9 m
11	1t10	+2	+9 m
12	2t6	+2	+12 m
13	2t6	+2	+12 m
14	2t6	+2	+12 m
15	2t6	+3	+15 m
16	2t8	+3	+15 m
17	2t8	+3	+15 m
18	2t8	+3	+18 m
19	2t8	+3	+18 m
20	2t10	+4	+18 m

* Små munkar gör mindre skada och stora munkar gör mer skada.

PK-fördel (Ex): En munk lägger till sin Visdomsfördel (om han har någon) till PK, förutom sin Händighetsjustering som normalt, och hans PK förbättras med graderna. Visdomsfördelen och den extra PK-fördelen representerar en oförklarlig medvetenhet om fara och en munk förlorar inte dessa fördelar ens i situationer där han förvägras sin Händighetsfördel. Munkar förlorar dessa fördelar om de är helt orörliga eller hjälplösa, bär något pansar eller sköld eller är medeltungt eller tungt belastade.

Haglande slag (Ex): En munk som använder denna förmåga får göra en extra attack i sitt drag med sin högsta attackfördel, men denna och alla andra attacker i rundan drabbas av en nackdel av -2 vardera. Denna nackdel varar under en runda, så den drabbar även alla gratisattacker som munken utför innan sitt nästa drag. Vid 5:e graden minskar denna nackdel till -1 och vid 9:e graden försvinner den helt. Munken måste utföra en full attack för att kunna attackera med haglande slag.

En munk kan endast använda sig av haglande slag om han attackerar vapenlös eller beväpnad med ett speciellt munkvapen (kama, nunchaku, påk, sai, shuriken eller siangham). Om han är beväpnad med ett sådant vapen, kan han utföra sina attacker antingen med det vapnet eller vapenlös. Om han är beväpnad med två sådana vapen, kan han fördela attackerna mellan vapnen eller vapenlös som han vill. Överhuvudtaget kan en munk som använder Haglande slag fördela sina attacker mellan vapenlös attack och munkvapen precis som han vill. Hans Styrkefördel på skadan som görs är alltid oförändrad oberoende av vilken hand han anfaller med eller om han använder båda (med till exempel en påk). Till exempel en 11:e gradens munk med attackfördelarna +8/+8/+8/+3 beväpnad med påk kan inleda med en spark (vapenlös attack), följt av en attack med vardera ändan av påken och avsluta med en armbåge (vapenlös attack).

Vid 11:e graden förbättras munkens haglande slag och han erhåller ytterligare en extraattack med sin högsta attackfördel.

Vapenlös attack (Ex): En munk som strider vapenlös erhåller samma fördelar som från knepet Förbättrad vapenlös attack och orsakar därför inte några gratisattacker från beväpnade motståndare som han anfaller. Det finns inget som heter avighandsattack för en munk som strider med vapenlös stil, eftersom denna stil redan förutsätter att munken använder alla armar och ben för sina attacker. Spelaren kan välja att låta munken utföra alla attackerna med knytnäven eller fördela dem på armbågar, knän, fötter och knytnävar som han vill. Det betyder att en munk alltid kan utföra en vapenlös attack, även om han har händerna fulla.

Normalt gör en munks vapenlösa attack normal skada snarare än bedövande skada. Dock kan han välja att orsaka bedövande skada istället (utan nackdel). Detta gäller även under Brottnig.

Munkens vapenlösa attack räknas både som ett tillverkat vapen och som ett naturligt vapen när det gäller formler och andra effekter som förbättrar attacken.

En munk orsakar betydligt mer skada med sina vapenlösa än en normal person. Skadan som anges på Tabell 6-14: Munken är för en munk som är Medelstor. En Liten munk gör motsvande mindre skada och en Stor munk gör mer.

Tabell 6-16: Vapenlös skada för Liten och Stor munk

Grad	Skada (Liten munk)	Skada (Stor munk)
1–3	1t4	1t8
4–7	1t6	2t6
8–11	1t8	2t8
12–15	1t10	3t6
16–19	2t6	3t8
20	2t8	4t8

Extra knep: Vid 1:a, 2:a och 6:e graden får munken välja mellan två olika knep att erhålla. Han erhåller det valda knepet även om han inte uppfyller de normala förutsättningarna för det.

1:a graden: Bedövande slag eller Förbättrad brottning.

2:a graden: Avvärja pilar eller Stridsreflexer.

6:e graden: Förbättrad avvärjning eller Förbättrad fällning.

Undgå fara (Ex): Om en munk av 2:a graden eller högre lyckas med ett Reflexräddningsslag mot en attack som normalt ger halv skada vid ett lyckat räddningsslag, erhåller munken istället ingen skada alls. Undgå fara kan bara användas om munken bär lätt eller inget pansar. En orörlig eller hjälplös munk kan inte använda denna förmåga.

Ökad fart (Ex): Från tredje graden rör sig en munk med högre fart än normalt. En munk som bär pansar eller som bär på en medeltung eller tung belastning mister denna extra fart.

Lugnt sinne (Ex): Vid tredje graden erhåller en munk en fördel av +2 på räddningsslag mot formler och magiska effekter av typen förtrollningar.

Ki-slag (Öv): Vid 4:e graden stärks munkens vapenlösa attack med ki-kraft. Skadan från en sådan attack påverkar en varelse med skadereducering som om den gjordes med ett magiskt vapen (utan att skadan för den del ökar med någon magisk fördel). Munkens ki-kraft ökar med ökande grad. Vid 10:e graden räknas skadan även som om den gjordes med ett lagligt vapen, och vid 16:e graden även som ett adamantvapen (för att förbigå både skadereducering och materialhårdhet).

Mjukt fall (Ex): Vid 4:e graden kan munken använda en vägg inom armlängds avstånd för att minska skadan från ett fall så att munken tar skada som om det vore 6 meter kortare än vad det är. Denna effektiva reducering av fallhöjden ökar med graderna till 20:e graden då en munk kan använda en vägg inom räckhåll för att bromsa sitt fall så att han kan falla hur långt som helst utan skada.

Kroppens renhet (Ex): Vid 5:e graden erhåller munken en fördel av +20 på alla räddningsslag mot sjukdomar utom mot övernaturliga och magiska åkommor.

Kroppens helhet (Öv): Vid 7:e graden kan en munk läka sina egna sår. Han kan läka upp till dubbla sin grad i livspoäng varje dag och han kan sprida ut detta läkande över hur många tillfällen han vill.

Förbättrad undgå fara (Ex): Vid 9:e graden erhåller en munk bara halv skada från en attack som han missar ett Reflexräddningsslag mot. En orörlig eller hjälplös munk kan inte använda denna förmåga.

Diamantkropp (Öv): Vid 11:e graden erhåller munken en fördel av +20 på alla räddningsslag mot gifter.

Mystiskt steg (Öv): Vid 12:e graden kan en munk en gång per dygn magiskt kliva mellan två platser, som om han använde formeln *dimensionsdörr*. Kastargraden räknas som halva munkens grad (avrunda neråt).

Diamantsjäl (Ex): Vid 13:e graden erhåller munken formelmotstånd. Hans formelmotstånd är 10 + hans grad.

Darrande handen (Öv): Från och med 15:e graden kan munken använda sig av Darrande handen.

Munken kan använda darrande handen en gång per vecka och han måste bestämma sig för det innan han slår sitt attackslag (så att ett missat attackslag slösar bort den veckans försök). Varelser som är immuna mot fataliteter kan inte påverkas. Munken måste vara av högre grad än målet (eller ha fler grader än vad målet har livstärningar). Om munken träffar med sin attack och målet erhåller skada har den darrande handen lyckats. Därefter kan munken när som helst inom ett dygn per munkens grad låta målet dö. Munken behöver bara bestämma sig för att målet skall dö (en fri handling) och, såvida inte målet klarar ett Fasthetsräddningsslag (SG 10 + halva munkens klassgrad + munkens Visdomsjustering), dör målet omedelbart. Om målet klarar sitt räddningsslag, är han inte längre hotad av den darrande handen (men kan förstås drabbas av en ny attack senare). Darrande handen är en övernaturlig förmåga.

Tidlös kropp (Ex): Efter att munken nått 17:e graden för han inte längre några nackdelar av att åldras och kan inte längre åldras magiskt. De nackdelar han redan dragit på sig blir dock kvar. Fördelar av åldrande erhåller han som vanligt och han dör när han uppnått sin slutålder.

Solens och månens språk (Ex): En munk som uppnått 17:e graden kan tala med alla levande varelser.

Tom kropp (Öv): Vid 19:e graden kan en munk göra sig eterisk under 1 runda per grad per dag som om han använde formeln *eterresa*. Munken kan göra sig eterisk vid flera olika tillfällen under dagen så länge som det totala antalet rundor han är eterisk inte överskrider den dagliga gränsen.

Fulländning: Vid 20:e graden betraktas munken framgent som en utomvärldling istället för en humanoid. Dessutom erhåller munken en skadereducering av 10/magi. Till skillnad från andra utomvärldingar kan munken fortfarande återuppväckas som om han var av sin ursprungliga typ.

Avfällingar: En munk som blir icke-laglig kan inte erhålla nya grader som munk, men behåller alla munkförmågor.

6.2.8 Paladin

Paladiner är förkämpar för allt som är rätt och gott, handfasta försvarare av sanning, rättvisa och den rätta vägen. Den typiske paladinen är en helig riddare, uppsutten på sin trofasta springare för att nekämpa ondskan varhelst den vågar visa sig. Vad paladiner saknar i list och finurlighet, uppväger de mer än väl med uppriktighet, ärlighet och mod.

Äventyrande: Paladiner söker efter ondska och orättvisor för att ställa saker till rätta igen. De är heliga förkämpar som aldrig tvekar att ge sig i kast med de mörka makterna.

Magi: Magi är hängivenhet till sina ideal. Genom att låta sanning och rättvisa råda kan mirakel utföras.

Religion: Paladiner är nära präster i sin hängivenhet och bekänner sig oftast till någon lagligt god, lagligt neutral eller neutralt god gud. Det är dock inte omöjligt för en paladin att inte tillhöra någon viss gud, utan bara tjäna sanningen och rättvisan.

Bakgrund: Vissa sagovärldar har riddarordnar som nästan uteslutande utgörs av paladiner. I andra världar kan det vara enskilda väpnare som i sin strävan efter närmast ouppnåeliga riddarideal, lyckas bli paladiner.

Raser: Människor och dvärgar är de som har flest paladiner bland sin befolkning. Bland alver och halvorcher är det så sällsynt att man knappt hört talas om det och inte heller bland gnomer eller halvlingar är det speciellt vanligt.

Andra klasser: Paladiner har en förmåga att se världen i enbart svart och vitt. Magiker som sysslar med nekromanti, liksom präster av onda gudar, är hatade fiender, medan trollkonstnärer, barder, druider och barbarer är människor som kan vara till nytta även om de inte har den klarsynthet som en paladin besitter.

6.2.8.1 Spelvärden

Livsåskådning: Lagligt god.

Livstärningar: t10.

Klassfärdigheter: En paladins klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Diplomati (Uts), Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Insikt (Vis), Koncentration (Fys), Kunskap (adel och kungar) (Int), Kunskap (religion) (Int), Läkekonst (Vis), Rida (Hän) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: Paladiner är tränade på alla enkla vapen och alla stridsvapen samt på alla slags pansar (lätt, medeltungt och tungt) och alla slags sköldar (utom kroppssköldar).

Tabell 6-17: Paladinen

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+0	+0	Godhetsaura, Upptäcka ondska, Förgöra ondska 1/dag
2	+2	+3	+0	+0	Gudomlig nåd, Handpåläggning
3	+3	+3	+1	+1	Tapperhetsaura, Gudomlig hälsa
4	+4	+4	+1	+1	Kraftflöde 2
5	+5	+4	+1	+1	Kraftflöde 4, Förgöra ondska 2/dag, Speciellt riddjur
6	+6/+1	+5	+2	+2	Kraftflöde 6, Bota sjukdom 1/vecka
7	+7/+2	+5	+2	+2	Kraftflöde 8
8	+8/+3	+6	+2	+2	Kraftflöde 10
9	+9/+4	+6	+3	+3	Kraftflöde 12, Bota sjukdom 2/vecka
10	+10/+5	+7	+3	+3	Kraftflöde 14, Förgöra ondska 3/dag
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Kraftflöde 16
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Kraftflöde 18, Bota sjukdom 3/vecka
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Kraftflöde 20
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Kraftflöde 22
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Kraftflöde 24, Bota sjukdom 4/vecka, Förgöra ondska 4/dag
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Kraftflöde 26

17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Kraftflöde 28
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Kraftflöde 30, Bota sjukdom 5/vecka
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Kraftflöde 32
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Kraftflöde 34, Förgöra ondska 5/dag

Tabell 6-18: Paladiners formler per dag

Grad	Formler per dag			
	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Godhetsaura (Ex): En paladin utstrålar en aura av godhet (se formeln *upptäcka godhet*) som motsvarar hans paladingrad på samma sätt som en präst av en gud gud.

Upptäcka ondska (Fo): När han så önskar kan en paladin upptäcka ondska precis som med formeln med samma namn.

Förgöra ondska (Öv): En gång per dag kan en paladin försöka förgöra ondska med en normal närstridsattack. Han lägger sin Utstrålningsfördel (om han har någon) till sitt attackslag och utdelar 1 extra poäng skada per klassgrad med en lyckad träff. Om paladinen av misstag använder denna förmåga mot en varelse som inte är ond, har den ingen speciell effekt men anses ändå förbrukad för denna dag.

För varje fem paladingrader han besitter, kan han utföra detta ytterligare en gång per dag, så att han kan förgöra ondska fem gånger per dag vid 20:e graden.

Gudomlig nåd (Öv): En paladin av 2:a graden eller högre använder sin Utstrålningsfördel (om han har någon) som en fördel på alla räddningsslag.

Handpåläggning (Öv): Varje dag kan en paladin av 2:a graden eller högre som har minst 12 i Utstrålning läka ett antal livspoäng motsvarande sin Utstrålningsfördel gånger sin klassgrad. En paladin kan givetvis även läka sig själv med denna förmåga. Paladinen kan välja hur han vill dela upp läkningarna mellan olika patienter, och han behöver inte använda hela förmågan vid samma tillfälle. Handpåläggning tar en normal handling att utföra.

Paladinen kan även välja att använda alla eller en del av dessa poäng till att skada vandöda varelser. Varje poäng ger då ett poäng skada istället för att läka. Hantera en sådan attack som en beröringsformel. Paladinen väljer själv hur många poäng han vill använda (minst 1) efter att han lyckats beröra den vandöde.

Tapperhetsaura (Öv): Med början vid 3:e graden, erhåller en paladin en fördel av +20 på alla räddningsslag mot fruktan (magisk eller icke). Hans allierade inom 3 meter erhåller en moralfördel av +4 på alla räddningsslag mot fruktan. Förmågan fungerar så länge paladinen är vid medvetande, men inte om han är medvetslös eller död.

Gudomlig hälsa (Ex): Med början vid 3:e graden, erhåller en paladin en fördel av +20 på alla räddningsslag mot sjukdomar, även mot övernaturliga och magiska sådana.

Kraftflöde (Öv): Med början vid 4:e graden kan en paladin få positiv livskraft att flöda ut ur sin heliga symbol för att driva bort eller förrinta vandöda varelser. Paladinen kan använda denna förmåga det antal gånger per dag som motsvaras av tre plus paladins Utstrålningsjustering. Färdigheten Kunskap(religion) ger normal synergi på test av kraftflöde.

Se avsnittet **Fördriva och förmana vandöda** på sidan 241 för detaljerade regler om denna förmåga.

Formler: Med början vid 4:e graden erhåller en paladin förmågan att kasta teurgiformler. För att preparera och kasta en formel måste paladinen ha minst 10 + formelns grad i Visdom. Paladinens extraformler baseras på Visdom och räddningsslagen mot hans formler har en Svårighetsgrad på 10 + formelns grad + hans Visdomsjustering. Om tabellen anger att paladinen erhåller 0 formler av en given grad, till exempel 0 första gradens formler vid 4:e graden, måste han ha extraformler för att kunna preparera och kasta formler av den graden. En paladin har tillgång till alla formler på paladinens formellista och kan fritt välja vilka han vill preparera, precis som en präst.

En paladin preparerar och kastar formler precis som en präst (men han kan inte spontankasta läkeformler som en präst).

Upp till 3:e graden har paladiner ingen kastargrad. Från och med 4:e graden har de en kastargrad av halva sin klassgrad.

Speciellt riddjur (Fo): När han uppnår 5:e graden erhåller en paladin ett ovanligt intelligent, starkt och lojalt riddjur, som tjänar honom i kampen mot ondskan. Detta riddjur är vanligtvis en tung stridshäst (för en Medelstor paladin) eller en stridsponny (för en Liten paladin).

En gång per dag, som en lång handling, kan paladinen magiskt tillkalla djuret från de himmelska nejder det normalt bebor. Riddjuret uppstår genast alldeles intill paladinen och stannar i 2 timmar per paladingrad eller tills paladinen skickar hem det (med en fri handling). Riddjuret är normalt samma varelse varje gång det tillkallas, men paladinen kan välja att frikalla ett visst riddjur (som kanske blivit för gammal för att tjänstgöra vid hans sida längre). Varje gång riddjuret tillkallas är det vid full hälsa, oberoende av vilken skada det erhållit tidigare. Riddjuret dyker också upp ifört all den utrustning det hade när det senast återvände hem (inklusive bars, sadel, sadelväskor, etc). Att tillkalla ett riddjur är en Besvärjelse (tillkallande) och motsvarar en formel vars grad är en tredjedel av paladinens klassgrad.

Om en paladins speciella riddjur dör, försvinner det omedelbart och lämnar kvar all utrustning det bar på vid tillfället. Paladinen kan inte tillkalla ett nytt på 30 dygn eller tills han går upp en paladingrad. Under denna tid drabbas av en nackdel av -1 på attackslag och skadeslag.

Se vidare i avsnittet Paladinens riddjur.

Bota sjukdom (Fo): Med början på 6:e graden, kan en paladin bota sjukdomar, på samma sätt som formeln med samma namn, en gång per vecka. Han kan utföra detta en extra gång per vecka för varje tre klassgrader över 6:e.

Hederskodex: En paladin måste vara lagligt god och förlorar alla sina klassförmågor om han någonsin medvetet utför en ondskefull handling. Dessutom kräver paladinens hederskodex att han respekterar legitima auktoriteter, agerar ärbart (inte ljuga, inte luras, inte använda gifter, mm), hjälper de i behov av hjälp (förutsatt att de inte använder denna hjälp i onda eller kaotiska syften) och bestraffa de som skadar eller hotar oskyldiga.

Följeslagare: Paladiner kan äventyra ihop med rollfigurer av god eller neutral livsåskådning, men får aldrig medvetet slå följe med en ond rollfigur. En paladin får heller aldrig upprätthålla en relation med någon som regelbundet bryter mot hans kodex. En paladin får endast hyra in tjänare och acceptera anhängare som är lagligt goda.

Avfällingar: En paladin som upphör att vara lagligt god, som medvetet utför en ondskefull handling eller som grovt bryter mot sin hederskodex, förlorar alla sina klassförmågor, inklusive formler och sitt speciella riddjur. Han kan inte heller erhålla nya grader som paladin. Han återfår alla sina förmågor om han sonar sina synder på något lämpligt sätt.

6.2.9 Präst

Präster är gudarnas utvalda, deras sändebud i sagovärlden. De har fått kraft att utföra mirakel i gudens namn, beskydda de trogna och hjälpa de hjältar som bekämpar gudens fiender. Den typiske prästen är delvis helgon, delvis profet, delvis tempelridhare.

Äventyrande: Med sina gudagivna krafter stannar präster sällan kvar för att sköta tempen. De flesta präster uppsöker de faror som deras religion pekar ut eller följer sina vänner på uppdrag och äventyr i hopp om att vännerna skall stå honom bi när ett heligt uppdrag väntar.

Magi: Magi är hängivenhet till en högre makt. Makten belönar sina trogna tjänare med magiska krafter.

Religion: Nästan alla präster bekänner sig till en speciell gud. Om prästen avviker från den gudens vilja, löper han risk att mista sina krafter. Ett fåtal präster följer en viss andlig värdering istället och kanske deras starka tro ger upphov till en ny gud inom den värderingen.

Bakgrund: Präster är ofta personer som sökt kunskap inom den religion de fötts till, men ibland även personer som känt ett kall som utvalda av en viss gud. De flesta religioner har formella organisationer som tränar, utbildar och rekryterar präster.

Raser: Alla raser har präster.

Andra klasser: Vilka klasser en präst trivs bäst med, beror på hans religion. Dock misstror de flesta präster trollkarlar och ociviliserat folk. Präster brukar komma väl överens med paladiner av samma eller liknande gud, samt med krigare som hjälper dem i striden.

6.2.9.1 Spelvärden

Livsåskådning: Varierar med gud. En prästs livsåskådning måste vara inom ett steg från hans gud och han kan inte vara helt neutral såvida inte guden också är helt neutral.

Livstärningar: t8.

Klassfärdigheter: En prästs klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Diplomati (Uts), Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (existenser) (Int), Kunskap (historia) (Int), Kunskap (mystik) (Int), Kunskap (religion) (Int), Läkekonst (Vis) och Yrke (Vis).

Domäner och klassfärdigheter: En präst som väljer Djur eller Växter som en av sina domäner har också Kunskap (naturen) (Int) som en klassfärdighet. En präst som väljer Kunskap som en av sina domäner har alla Kunskapsfärdigheter (Int) som klassfärdigheter. En präst som väljer Resor som en av sina domäner har också Vildmarkskännedom (Vis) som en klassfärdighet. En präst som väljer Lurendrejeri som en av sina domäner har också Bluffa (Uts), Förklädnad (Uts) och Gömma sig (Hän) som klassfärdigheter. Se "Gudar, domäner och domänformler" nedan för mer information.

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: Präster är tränade på alla enkla vapen och på alla sorters pansar och sköldar (utom kroppssköldar).

Varje gud har ett gynnat vapen och en präst anser det vara extra ärofullt att bruka ett sådant. En präst som väljer Krig som en av sina domäner, erhåller (som ett extra knep) knepet Vapenfokus för det vapnet. Han erhåller även (som ett extra knep) knepet Stridsvapenträning om vapnet är ett stridsvapen.

Tabell 6-19: Prästen

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+2	+0	+2	Kraftflöde 2
2	+1	+3	+0	+3	Kraftflöde 4
3	+2	+3	+1	+3	Kraftflöde 6
4	+3	+4	+1	+4	Kraftflöde 8
5	+3	+4	+1	+4	Kraftflöde 10
6	+4	+5	+2	+5	Kraftflöde 12
7	+5	+5	+2	+5	Kraftflöde 14
8	+6/+1	+6	+2	+6	Kraftflöde 16
9	+6/+1	+6	+3	+6	Kraftflöde 18
10	+7/+2	+7	+3	+7	Kraftflöde 20
11	+8/+3	+7	+3	+7	Kraftflöde 22
12	+9/+4	+8	+4	+8	Kraftflöde 24
13	+9/+4	+8	+4	+8	Kraftflöde 26
14	+10/+5	+9	+4	+9	Kraftflöde 28
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Kraftflöde 30
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Kraftflöde 32
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Kraftflöde 34
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Kraftflöde 36
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Kraftflöde 38
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Kraftflöde 40

Tabell 6-20: Prästers formler per dag

Grad	Formler per dag *									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—

3	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

* I tillägg till de angivna antalet formler per dag för 1:a till 9:e gradens formler, erhåller prästen även en domänformel för varje formelgrad (ej 0:e graden dock). "1+" i tabellen avser dessa domänformler. Dessa formler är förutom de extraformler (om några) prästen får för hög Visdom.

Tabell 6-21: Gudar

Gud	Livsåskådning	Domäner	Typiska tillbedjare
Jasmai, den vise	Lagligt god	Godhet, Kunskap, Lag, Magi	Magiker, trollkonstnärer
Korden, försvararen	Lagligt god	Godhet, Lag, Skydd	Halvlingar
Yahene, svärdsjungfrun	Lagligt god	Godhet, Krig, Lag, Skydd	Paladiner, krigare, munkar
Aridyn, väktaren	Neutralt god	Godhet, Resor, Skydd	Barder, äventyrare, handelsmän
Thalander, allfadern	Neutralt god	Djur, Godhet, Vatten, Växter	Barbarer, bönder
Loramni, beskyddaren	Kaotiskt god	Godhet, Kaos, Läkning, Skydd	Barder
Luna, den bleka jungfrun	Kaotiskt god	Godhet, Kaos, Skydd	Rackare
Anaris, dagens ljus	Lagligt neutral	Eld, Krig, Lag, Solen	Krigare, munkar, adel, kungar
Arkanni, den rättvise	Lagligt neutral	Krig, Lag, Styrka	Munkar, domare
Kuzana, byggaren	Lagligt neutral	Jord, Kunskap, Lag	Magiker, byggmästare
Motara, krigaren	Lagligt neutral	Krig, Lag, Läkning, Styrka	Krigare, munkar, idrottsmän
Valkoon, lufthavets herre	Lagligt neutral	Djur*, Krig, Lag, Luft	Krigare, munkar
Bruggid, liemannen	Helt neutral	Döden, Läkning, Resor, Skydd	Barder, krigare, apotekare
Chalavar, frossaren	Helt neutral	Djur, Kunskap, Växter	Barbarer, rika köpmän
Delunda, hantverkaren	Helt neutral	Resor, Skydd, Tur	Barder, rackare, hantverkare
Enoran, den gamle	Helt neutral	Döden, Kunskap, Resor	Alver, halvvalver
Shehaan, dimmornas drottning	Helt neutral	Lurendrejeri, Tur, Vatten	Alver, halvvalver
Thoin, den tyste i djupet	Helt neutral	Jord, Krig, Styrka	Dvärgar
Gadaru, narren	Kaotiskt neutral	Kaos, Lurendrejeri, Skydd, Tur	Gnomer
Vaath, den skrottande	Kaotiskt neutral	Kaos, Lurendrejeri, Tur	Barder, krigare, barbarer
Kain, den svarte	Lagligt ond	Förstörelse, Krig, Lag, Ondska	Onda krigare, munkar
Alchenda, den osedde	Neutralt ond	Lurendrejeri, Ondska, Skydd	Onda rackare, tjuvar
Isbri, luftens härskarinna	Neutralt ond	Kunskap, Luft, Ondska, Resor	Onda barder, spioner
Larhoon, den blodtörstige	Neutralt ond	Döden, Lurendrejeri, Ondska	Onda krigare, lönnmördare
Esteris, den vidrige	Kaotiskt ond	Döden, Kaos, Ondska	Onda magiker, trollkonstnärer, rackare
Halgrin, den skrikande	Kaotiskt ond	Döden, Kaos, Ondska	Halvorcher, orcher
Vogg, eldens herre	Kaotiskt ond	Eld, Förstörelse, Kaos	Onda krigare, barbarer

* Formler från djurdomänen som påverkar djur, kan – när de kastas av en Valkoonpräst – enbart göra det om djuret är en fågel, fladdermus eller annat bevingat djur.

Aura (Ex): En präst till en god, ond, laglig eller kaotisk gud har en kraftig aura omkring sig motsvarande gudens livsåskådning (se formeln *upptäcka ondska* för fler detaljer). Präster som inte dyrkar en utvald gud, men som väljer någon av domänerna Godhet, Kaos, Lag eller Ondska, utstrålar på samma sätt en kraftig aura av motsvarande livsåskådning.

Formler: En präst kastar teurgiformler. En präst kan preparera och kasta vilken som helst av formelnerna på prästernas formellista, förutsatt, förstås, att han kan kasta formler av den graden. Han kan dock begränsas av sin livsåskådning vad gäller formler med beteckningen god, kaotisk, laglig eller ond (se nedan). Svårighetsgraden för ett räddningsslag mot en prästs formel är 10 + formeln grad + prästens Visdomsjustering.

Varje präst måste välja en tidpunkt på dagen (eller natten) då han skall spendera en timme i tyst bön och meditation för att återfå sin dagsranson av formler. Tid som spenderas på vila eller sömn har ingen inverkan på prästens förmåga att återfå sina formler.

I tillägg till sina normala formler erhåller prästen en domänformel per formelgrad från och med 1:a. När en präst preparerar en domänformel, måste den komma från någon av hans två domäner.

Gudar, domäner och domänformler: Välj en gud för din präst. Exempel på gudar ges i Tabell 6-21: Gudar ovan. Prästens gud påverkar hans livsåskådning, den magi han kan utföra, hans värderingar och hur andra uppfattar honom. Du kan även välja att din präst inte tjänar en gud, utan bara en andlig värdering.

Om gudens typiska tillbedjare endast omfattar en viss ras, måste prästen vara av den rasen för att kunna tjäna den guden. (Guden kan ha ett fåtal tillbedjare som är av en annan ras, men aldrig präster.)

Välj sedan två bland gudens domäner som din prästs domäner. Du kan bara välja en viss livsåskådningsdomän (såsom Godhet) om din prästs livsåskådning överensstämmer med den domänen.

Om din präst inte tillbeder någon speciell gud, skall du ändå välja två domäner som representerar hans andliga värderingar och förmågor (begränsningen vad gäller livsåskådningsdomäner gäller fortfarande).

Varje domän ger din präst tillgång till en domänformel för varje formelgrad från 1:a och uppåt, och dessutom en gudagiven förmåga. Din präst erhåller alla gudagivna förmågor från de domäner han väljer. Prästen har tillgång till två domänformler från varje formelgrad, och preparerar den ena *eller* den andra varje dag. Om en viss domänformel inte finns på prästens normala formellistor, kan han bara preparera den som en domänformel.

Spontankastande: Goda präster (och neutrala präster av goda gudar) kan omforma lagrad formelkraft till positiv livskraft i form av en läkande formel istället för den formel de har förberett. Prästen stryker en preparerad formel och kastar istället en läkeformel av samma eller lägre grad (en läkeformel är en formel med "Läka" i namnet).

En ond präst (eller en neutral präst av en ond gud), kan inte konvertera preparerade formler till positiv livskraft, men kan istället konvertera dem till negativ livskraft i form av tillfoga-formler (en formel med "Tillfoga" i namnet).

En präst som är varken god eller ond och vars gud inte heller är varken god eller ond, kan konvertera formler till antingen läke- eller tillfoga-formler (spelarens val), beroende på om prästen har större benägenhet för positiv eller negativ livskraft. *Undantag:* Motaras och Bruggids präster spontankastar alltid läkeformler eftersom Läkning är en av dessa gudars domäner. Så fort spelaren har gjort detta val, kan det inte förändras. Detta val bestämmer normalt även vilken sorts livskraft som den neutrala prästen skapar med sitt kraftflöde (se nedan).

En präst kan inte använda spontankastning för att konvertera domänformler till läke- eller tillfoga-formler. Dessa formler härstammar ur gudens (domänens) speciella kraft och är inte magisk kraft i största allmänhet.

Kaotiska, onda, goda och lagliga formler: En präst kan inte kasta formler som är av motsatt livsåskådning mot hans egen eller hans guds livsåskådning. Formler som är av en viss livsåskådning har någon eller några av beteckningarna god, kaotisk, laglig och ond.

Kraftflöde (Öv): En god präst (eller en neutral präst som dyrkar en god gud) har förmågan att få positiv livskraft att flöda ut ur sin heliga symbol för att driva bort eller förintä vandöda varelser. Onda präster (och neutrala präster som dyrkar onda gudar) kan få negativ livskraft att flöda ut för att förmana eller förvärva sådana varelser. En präst som är varken god eller ond och vars gud inte heller är varken god eller ond, kan göra det ena eller det andra (spelarens val), beroende på om prästen har större benägenhet för positiv eller negativ livskraft. *Undantag:* Larhoons och Bruggids präster flödar alltid positiv livskraft eftersom dessa gudar inte tolererar vandöda. Så fort spelaren har gjort detta val, kan det inte förändras. Detta val bestämmer normalt även om den neutrala prästen kan spontankasta läke- eller tillfoga-formler (se ovan). Notera dock att präster av Larhoon spontankastar tillfogaformler men flödar positiv livskraft.

En präst kan försöka flöda livskraft det antal gånger per dag som motsvaras av 3 + hans Utstrålningsjustering. Färdigheten Kunskap(religion) ger normal synergi på test av kraftflöde.

Se avsnittet **Fördriva och förmana vandöda** på sidan 241 för detaljerade regler om denna förmåga.

Extraspråk: En prästs lista över extraspråk omfattar även Himmelska, Avgrundiska och Inferniska, förutom de extraspråk som hans ras ger honom.

Avfällingar: En präst som grovt bryter mot det uppförande som hans gud förväntar sig (vanligtvis betar sig tvärtemot gudens livsåskådning eller syften), förlorar alla formler och klassförmågor och kan inte erhålla fler grader som präst av den guden förrän han ångrat sig och erhållit förlåtelse för sina synder.

6.2.10 Rackare

Världen innehåller mer än bara svärdkämpar och magibrukare som står i frontlinjen för att forma världens öde. Rackare är de rollfigurer som lärt sig att hålla sig i skymundan och utnyttja de tillfällen som ges. De kan vara spejare, spioner, tjuvar eller äventyrare, beroende på situationen.

Äventyrande: Rackare äventyrar för personlig vinning, antingen den kan mätas i pengar eller ryktbarhet.

Magi: Magi är saker man kommer över och som man vrider och vänder på tills de fungerar som man vill. Rackare ser mer till sakers praktiska nytta än deras djupa filosofiska innebörd.

Religion: Rackare följer sällan någon viss religion eller följer den religion som passar bäst för stunden. Om de tillber någon speciell gud är det oftast en vars inflytande är påtaglig för dem i deras liv.

Bakgrund: En rackare har oftast fått sin skolning på gatan i de lägre skikten i samhället. Han är ett barn av civilisationen, även om han tar sina färdigheter ut i vildmarken.

Raser: Breda och kraftiga dvärgar är mera sällan rackare, men de som blir det fungerar oftare som låssmed än spioner. Brutala halvorchers finner nöje i att tjuvhugga sina fiender, medan halvlingar, halvvalver och alver passar väl in i den smygande avdelningen.

Andra klasser: Rackare ses ofta som lömska tjuvar eller opålitliga sprättar. De kommer bäst överens med andra frihetsälskande och oberoende klasser, såsom jägare, druider, barbarer och barder. Paladiner, magiker och präster ser dem mera som stollar man måste uthärda snarare än allierade att lita på.

6.2.10.1 Spelvärden

Livsåskådning: Alla.

Livstärningar: t6.

Klassfärdigheter: En rackares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Balansera (Hän), Bluffa (Uts), Diplomati (Uts), Fingerfärdighet (Hän), Förfalskning (Int), Förklädnad (Uts), Förstöra anordning (Int), Gömma sig (Hän), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Insikt (Vis), Klättra (Sty), Kunskap (lokalt) (Int), Kuva (Uts), Leta (Int), Lyssna (Vis), Manipulera magiskt föremål (Uts), Repanvändning (Hän), Samla information (Uts), Simma (Sty), Smyga (Hän), Tolka skrifter (Int), Uppträda (Uts), Upptäcka (Vis), Utbrytarkonst (Hän), Värdera (Int), Yrke (Vis) och Öppna lås (Hän).

Färdighetspoäng vid första graden: $(8 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $8 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En rackares vapenträning fokuseras på vapen som lämpar sig väl för smygande och förstulenheter. Rackare är därför tränade på alla enkla vapen samt på blydagg, kortbåge, kortsvärd, pistolarmborst och värja. Rackare är tränade på lätt pansar, men inte på sköldar.

Tabell 6-22: Rackaren

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+0	+2	+0	Tjuvhugg +1t6
2	+1	+0	+3	+0	Undgå fara
3	+2	+1	+3	+1	Tjuvhugg +2t6, Känsla för fällor +1
4	+3	+1	+4	+1	Sjätte sinne
5	+3	+1	+4	+1	Tjuvhugg +3t6
6	+4	+2	+5	+2	Känsla för fällor +2
7	+5	+2	+5	+2	Tjuvhugg +4t6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Förbättrat sjätte sinne
9	+6/+1	+3	+6	+3	Tjuvhugg +5t6, Känsla för fällor +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Specialförmåga
11	+8/+3	+3	+7	+3	Tjuvhugg +6t6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Känsla för fällor +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Tjuvhugg +7t6, Specialförmåga
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Tjuvhugg +8t6, Känsla för fällor +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Specialförmåga
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Tjuvhugg +9t6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Känsla för fällor +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Tjuvhugg +10t6, Specialförmåga
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	

Tjuvhugg: När som helst målet för en rackares attack är förvägrad sin fördel för Händighet på PK (antingen målet verkligen har en Händighetsfördel eller inte), eller rackaren omringar målet, gör rackarens attack extra skada. Den extra skadan är +1t6 vid 1:a graden och ytterligare 1t6 för varje två grader därefter.

Om rackaren gör en fatalitet med tjuvhugget, blir denna extra skada inte ökad (eftersom den utgörs av extra tärningar och inte extra poäng, se även reglerna för fatalitet).

Attacker med avståndsvapen kan bara räknas som tjuvhugg om avståndet till målet är högst 9 meter. Rackaren kan helt enkelt inte uppnå den precision som krävs på större avstånd. Observera att det inte är möjligt att omringa med ett avståndsvapen, så endast en förvägrad Händighetsfördel kan möjliggöra ett tjuvhugg på avstånd.

Om rackaren använder en blydag eller gör en vapenlös attack, räknas extraskadan från tjuvhugget som bedövande skada om inte rackaren tar nackdelen -4 på attackslaget för att få räkna vapenskadans som normalskada. Han kan inte använda ett vapen som gör normal skada för att ge bedövande skada med ett tjuvhugg, inte ens med den vanliga nackdelen av -4, eftersom han måste kunna använda sitt vapen på bästa sätt för att genomföra ett tjuvhugg.

En rackare kan bara göra tjuvhugg på levande varelser med tydligt urskiljbar anatomi. En varelse som är immun mot fataliteter är också immun mot tjuvhugg. Rackaren måste kunna se målet tillräckligt väl för att kunna välja ut en vital punkt och även kunna nå denna punkt. Rackaren kan inte utföra ett tjuvhugg mot mål som har skyl (ser inte målet tillräckligt väl) eller när han angriper delar på stora monster vars vitala delar är utom räckhåll (när inte den vitala punkten).

Undgå fara (Ex): Vid 2:a graden erhåller rackare förmågan att undgå fara. Om han utsätts för någon fara som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för halverad skada, tar rackaren ingen skada vid ett lyckat räddningsslag. Undgå fara kan bara användas om rackaren bär lätt eller inget pansar. En orörig eller hjälplös rackare kan inte använda denna förmåga.

Känsla för fällor (Ex): Från och med 3:e graden erhåller rackaren en fördel av +1 på Reflexräddningsslag mot fällor och en duckafördel av +1 på PK mot attacker från fällor. För varje tre grader stiger dessa fördelar med ytterligare +1. Liknande fördelar mot fällor som erhålls från andra klasser staplas med varandra.

Sjätte sinne (Ex): Med början vid 4:e graden erhåller en rackare förmågan att reagera på faran innan hans normala sinnen varnar honom för den. Han behåller sin Händighetsfördel på PK (om han har någon) även när han är handfallen eller attackeras av en osynlig anfallare. Han förvägras dock sin Händighetsfördel som vanligt i andra situationer än dessa två.

Om rackaren redan har Sjätte sinne från någon annan klass, erhåller han istället Förbättrat sjätte sinne.

Förbättrat sjätte sinne (Ex): Från och med 6:e graden kan rackaren inte längre omringas eftersom han kan reagera mot fiender på motsatta sidor om honom med samma lätthet som mot en enda motståndare. Dessutom kan en annan rackare inte längre utföra tjuvhugg genom att omringa honom, såvida inte den andre är minst fyra klassgrader högre än hans egen klassgrad.

Om rackaren har Sjätte sinne (eller Förbättrat sjätte sinne) från någon annan klass, räknas klassgrader från denna klass ihop med hans rackargrader för att avgöra hur höggradig den andre rackaren måste vara.

Specialförmågor: När rackaren uppnår 10:e graden och för varje tre grader därefter (13:e, 16:e och 19:e), väljer rackaren en specialförmåga bland följande:

Lamslå (Ex): Närhelst rackare lyckas med ett tjuvhugg erhåller målet även 2 poäng skada på sin Styrka.

Rulla med slaget (Ex): En gång per dag, när en rackare skulle bli reducerad till 0 eller färre livspoäng av skada i strid (av vapen eller liknande, inte av formler eller specialförmågor), kan han försöka rulla med slaget. Han gör ett reflexräddningsslag (SG = skadan som attacken gjorde) och, om han lyckas, tar endast halv skada av attacken. Rackaren måste vara medveten om attacken och kunna reagera på den för att kunna rulla med slaget – om han är förvägrad sin Händighetsfördel på PK kan han inte rulla.

Förbättrad undgå fara (Ex): Som undgå fara, men rackaren erhåller endast halv skada vid ett misslyckat räddningsslag. En orörig eller hjälplös rackare kan inte använda denna förmåga.

Opportunist (Ex): En gång per runda, kan rackaren utföra en gratisattack mot en motståndare som just blivit träffad (och skadad) i närstrid av en annan rollfigur. Denna attack räknas in i rackarens totala antal gratisattacker under rundan. Även om rackaren har knepet Stridsreflexer kan han inte använda sin opportunistförmåga mer än en gång per runda.

Fulländad färdighet: Rackaren väljer ut ett antal färdigheter motsvarande 3 + Intelligensjusteringen. När han skall testa dessa färdigheter får han ta 10 även om situationen är stressad så att han normalt inte skulle få lov att göra det. Rackaren får lov att ta denna specialförmåga flera gånger och välja ytterligare färdigheter varje gång.

Slingrigt sinne (Ex): Om en rackare med slingrigt sinne påverkas av en förtrollning och missar sitt räddningsslag, kan han försöka igen 1 runda senare. Rackaren får bara denna enda extra chans att lyckas.

Knep: En rackare kan välja att erhålla ett knep istället för en specialförmåga. Välj vilket knep som helst som han uppfyller förutsättningarna för.

6.2.11 Trollkonstnär

Trollkonstnärer förkroppsligar den råa magiska kraften. Trollkraft pulserar i deras blod från födseln, oftast på grund av någon mystisk faktor i deras genetiska arv. Även om somliga beskyller trollkonstnärer för att ha demoniskt blod i ådrorna, brukar de själva hänvisa till en betydligt ädlare bakgrund: De anser sig vara ättlingar till drakarna själva.

Deras inneboende magiska kraft skänker dem oftast en personlig magnetism och naturlig karisma som får folk att dras till dem. De flesta har påfallande fina drag, ofta med någon exotisk detalj eller udda särdrag, såsom ett ovanligt födelsemärke, spetsiga ögonbryn, glittrande ögon eller något annat som vittnar om deras övernaturlighet.

Äventyrande: Även om vissa trollkonstnärer intresserar sig för kunskap, söker de flesta inte efter den på samma sätt som andra magibrukare. Skärpt och ökad kraft kommer innifrån, inte utifrån, så trollkonstnärer föredrar att umgås med världen runt omkring sig. Istället för att stänga in sig i dammiga bibliotek, söker de livets alla nöjen och andra varelsers sällskap. De njuter av upplevelser av alla de slag och – ibland – av att demonstrera sina krafter och testa sina gränser.

Magi: Magi är konst. Kraften finns inom oss alla och genomsyrar allt. Den som har sinne för denna sköna konst kan lära sig att måla med magins färger och att väva den mystiska väven. Böcker kan inte lära oss något om magi.

Religion: Om en trollkonstnär alls bryr sig om religion, söker han sig förmodligen till en gud över magi för vägledning och stöd. Vissa trollkonstnärer finner dock vägen till drakkulter eller svär trohet till någon främmande varelse i utbyte mot löften om ökade krafter.

Bakgrund: Trollkonstnärer föds med magin i och omkring sig. Det är sällan deras födelse går oförmärkt förbi. Allteftersom de växer upp, lär de sig att nyttja och forma kraften inom sig. Det krävs enormt mycket av deras viljestyrka varje gång de kanaliserar sin kraft och formar väven och de lär sig därför endast en handfull konstverk, som andra kallar trollformler. Ibland kan de få råd och vägledning av någon klok person som förstår vad som krävs av en trollkonstnär, men oftast lär de sig på egen hand. Någon gång kan en trollkonstnär söka sig till en magikerskola, men de brukar inte bli långvariga där. De saknar tålamod för magikernas ändlösa studier och tröttsamma minnesträning.

Raser: De flesta trollkonstnärer är människor eller halvalver. Den inneboende kraften kan dock återfinnas hos alla raser.

Andra klasser: Trollkonstnärer kan komma överens med de flesta och folk finner dem oftast trevliga att umgås med. De ser ibland med motvilja på det strukturbundna livet hos paladiner och munkar och kan känna av den inneboende konkurrensen mellan dem och magiker. De kan bli utmärkta diplomater och förhandlare om de vill, men även fruktansvärda i strid när diplomatin tar slut.

6.2.11.1 Spelvärden

Livsåskådning: Alla.

Livstärningar: t4.

Klassfärdigheter: En trollkonstnärs klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Bluffa (Uts), Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (mystik) (Int) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: Trollkonstnärer är tränade på alla enkla vapen. De är inte tränade på någon sorts pansar och inte heller på sköldar. Pansar av alla de slag hämmar trollkonstnärers gester och kan få deras magi att misslyckas.

Tabell 6-23: Trollkonstnären

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+0	+0	+2	Tillkalla förtrogen
2	+1	+0	+0	+3	
3	+1	+1	+1	+3	

4	+2	+1	+1	+4
5	+2	+1	+1	+4
6	+3	+2	+2	+5
7	+3	+2	+2	+5
8	+4	+2	+2	+6
9	+4	+3	+3	+6
10	+5	+3	+3	+7
11	+5	+3	+3	+7
12	+6/+1	+4	+4	+8
13	+6/+1	+4	+4	+8
14	+7/+2	+4	+4	+9
15	+7/+2	+5	+5	+9
16	+8/+3	+5	+5	+10
17	+8/+3	+5	+5	+10
18	+9/+4	+6	+6	+11
19	+9/+4	+6	+6	+11
20	+10/+5	+6	+6	+12

Tabell 6-24: Trollkonstnärers formler per dag

Grad	Formler per dag									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Tabell 6-25: Trollkonstnärers kända formler

Grad	Kända formler									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Formler: En trollkonstnär kastar trollformler. För att kasta en formel måste trollkonstnären ha minst 10 + formelns grad i Utstrålning. Svårighetsgraden för räddningsslag mot trollkonstnärers formler är 10 +

formelns grad + trollkonstnärens Utstrålningsjustering. En trollkonstnär känner bara till en litet antal trollformler, men behöver i gengäld inte preparera sina formler i förväg.

Vid 4:e graden och varannan grad därefter kan trollkonstnären välja att byta ut en känd formel mot en annan av samma grad. Denna formel får inte vara av högre grad än två grader under den högsta grad som han kan kasta. Vid 4:e graden kan alltså trollkonstnären bara byta ut en 0:e gradens formel, eftersom han inte kan kasta högre än 2:a gradens formler.

En trollkonstnär kan bara kasta ett visst antal formler per dag, men han behöver inte preparera sina formler i förväg. Det antal formler han kan kasta per dag ökas av de extraformler han får av sin Utstrålningsfördel. Det antal formler en trollkonstnär känner till påverkas däremot inte av hans Utstrålningsfördel. De formler en trollkonstnär känner till kan vara vanliga formler från trollkonstnärernas formellista eller mer ovanliga formler som han lärt sig genom egna studier.

En trollkonstnär kan använda ett höggradigare formelutrymme för att kasta en låggradig formel om han så önskar. Formel räknas fortfarande som sin normala grad, inte som graden hos det utrymme som användes för att kasta den.

Förtrogen: En trollkonstnär kan tillkalla en förtrogen. Detta tar en dag och förbrukar magiska ingredienser värda 100 gp. En förtrogen är en magisk, stryktålig och intelligent version av ett Pyttelitet djur. Den är dock en magisk best, inte ett djur. Varelsen gör tjänst som följeslagare och tjänare.

Se vidare i avsnittet **Magikers och trollkonstnärers förtrogna**.

6.3 Tilläggsklasser

Tilläggsklasser erbjuder en speciell sorts multiklassning. Till skillnad från grundklasser, måste en rollfigur uppfylla vissa **förutsättningar** innan de kan ta den första graden inom en viss tilläggsklass. Reglerna för uppgradering gäller även här, så det första steget i en uppgradering är att välja en klass att uppgradera inom. Om rollfiguren inte uppfyller förutsättningarna för en viss tilläggsklass redan innan detta första steg, kan han alltså inte välja den klassen.

6.3.1 Definitioner

Här är några av de speltermerna som används i detta avsnitt.

Grundklass: En av de elva grundklasserna.

Kastargrad: Vanligtvis samma som det antal klassgrader rollfiguren har inom en viss formelkastande klass. Vissa tilläggsklasser ökar antalet kastargrader inom en existerande klass.

Figurgrad: Det totala antalet grader hos en rollfigur, vilket är summan av alla klassgrader som han har.

Klassgrad: Den grad en rollfigur har inom en viss klass. För en rollfigur som bara har grader inom en enda klass, är figurgrad och klassgrad samma värde.

6.3.2 Drakfrände

Det sägs ju att förmågan till spontantrolleri är resultatet av att drakblod flödar i ens ådror. Hos vissa flödar blodet starkare och draken inom en kan växa i styrka. En drakfrände är en person som väcker draken inom sig och låter den ta över mer och mer.

Livstärningar: t12.

Förutsättningar:

- *Ras:* Alla typer utom drake (kan inte ens vara halvdrake).
- *Färdigheter:* Kunskap(mystik) 8 nivåer.
- *Språk:* Drakspråk.
- *Formelkastning:* Förmågan att spontankasta trollformler.
- *Special:* Spelaren måste välja en typ av drake när hans rollfigur tar den första graden i denna klass.

Klassfärdigheter: En drakfrändes klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Diplomati (Uts), Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (alla typer, valda individuellt) (Int), Leta (Int), Lyssna (Vis), Samla information (Uts), Tala språk (Int), Upptäcka (Vis), Utbrytarkonst (Hän) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Drakfränder erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-26: Drakfrände

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special	Extraformler
1	+0	+2	+0	+2	Ökning av hårdhud (+1)	1
2	+1	+3	+0	+3	Egenskapshöjning (Sty +2), klor och bett	1
3	+2	+3	+1	+3	Andedräktsvapen (2t8)	0
4	+3	+4	+1	+4	Egenskapshöjning (Sty +2), ökning av hårdhud (+1)	1
5	+3	+4	+1	+4	Blindkänsla (9 m)	1
6	+4	+5	+2	+5	Egenskapshöjning (Fys +2)	1
7	+5	+5	+2	+5	Andedräktsvapen (4t8), ökning av hårdhud (+1)	0
8	+6	+6	+2	+6	Egenskapshöjning (Int +2)	1
9	+6	+6	+3	+6	Vingar	1
10	+7	+7	+3	+7	Blindkänsla (18 m), upphöjelse	0

Extraformler: Drakfränder erhåller extraformler när de stiger i graderna, precis som de extraformler man kan erhålla av höga egenskapsvärden, enligt tabell: Drakfrände. En sådan extraformel kan vara av vilken grad som helst som drakfränden har förmåga att kasta.

Om rollfiguren har mer än en formelkastande klass, måste han bestämma till vilken klass han lägger varje extraformel allteftersom han erhåller dem. När en extraformel väl blivit tilldelad kan man inte flytta den till någon annan grad eller klass.

Ökning av hårdhud (Ex): Vid 1:a, 4:e och 7:e graden ökar rollfigurens hårdhudsfördel såsom anges i tabell: Drakfrände (ökningarna staplar med sig själva och eventuell hårdhud som rollfiguren har naturligt). Allteftersom hans skinn hårdnar, kommer drakfränden alltmer att likna sin fjälliga anfader.

Klor och bett (Ex): Vid 2:a graden erhåller drakfränden naturliga attacker med klo och bett om han inte redan hade det. Använd värdena nedan för skadan dessa attacker orsakar (om han redan gör större skada med klo eller bett, behåller han naturligtvis denna skada).

Storlek	Bettskada	Kloskada
Liten	1t4	1t3
Medelstor	1t6	1t4
Stor	1t8	1t6

En drakfrände anses vara tränad på dessa naturliga vapen. Om han utför en full attack med sina naturliga vapen, använder han sin fulla attackfördel med bettattacken, men drabbas av en nackdel av -5 på kloattackerna. Knepet Multiattack (se Bok 3) reducerar denna nackdel till -2.

Egenskapshöjning (Ex): Allteftersom en drakfrände stiger i graderna ökar vissa av hans grundegenskaper enligt tabell: Drakfrände.

Dessa ökningar staplar med varandra och betraktas precis som ökningar alla rollfigurer får var fjärde figurgrad.

Andedräktsvapen (Öv): Vid 3:e graden erhåller drakfränden ett andedräktsvapen. Typen av energi och formen på vapnet beror på den draktyp vars släktskap han åtnjuter (se nedan). Oberoende av vilken anfader han besitter, orsakar andedräktsvapnet alltid 2t8 poäng skada av den angivna energitypen.

Vid 7:e graden ökar denna skada till 4t8 och när drakfränden når upphöjelse vid 10:e graden uppnår vapnet full kraft med 6t8 poäng skada. Oberoende av vilken styrka det har, kan det bara användas en gång per dygn. Använd de normala regler som anges för andedräktsvapen (speciellt för drakar, se Bok 3) om inget annat anges här.

SG för räddningsslag mot andedräktsvapnet är $10 + \text{klassgrad} + \text{Fys-justering}$.

Ett linjeformat andedräktsvapen är 1 meter högt, 1 meter brett och 18 meter långt. Ett konformat andedräktsvapen är 9 meter långt.

Draktyp*	Andedräktsvapen
Svart	Syra (linje)
Blå	Elektricitet (linje)
Grön	Gasformig syra (kon)
Röd	Eld (kon)
Vit	Kyla (kon)
Mässing	Eld (linje)
Brons	Elektricitet (linje)
Koppar	Syra (linje)
Guld	Eld (kon)

Silver	Kyla (kon)
--------	------------

* Andra typer av drakfränder är möjliga baserat på anfäder av andra sorters drakar.

Blindkänsla (Ex): Vid 5:e graden erhåller drakfränden blindkänsla med 9 meters räckvidd. Genom att använda andra sinnen än synen märker drakfränden saker han inte kan se. Han behöver vanligtvis inte testa Upptäcka eller Lyssna för att lägga märke till och lokalisera varelser inom blindkänslans räckvidd under förutsättning att det finns en fri riktlinje till målet.

Däremot har osynliga varelser fortfarande totalt skyl mot drakfränden, så denne har fortfarande 50% misschans om han attackerar en sådan osynlig varelse. Dålig sikt påverkar fortfarande drakfrändens förflyttning. Han förvägras dessutom fortfarande sin Händighetsfördel gentemot fiender han inte kan se. Vid 10:e graden ökar förmågans räckvidd till 18 meter.

Vingar (Ex): Vid 9:e graden växer drakfränden ut ett par drakvingar. Han kan nu flyga med samma fart som han har på marken och med normal manövrerbarhet.

Upphöjelse: Vid 10:e graden når drakfränden sin upphöjelse och antar alla aspekter av monstermallen halvdrake. Hans andedräktsvapen uppnår full styrka (som anges ovan) och han erhåller ytterligare +4 på Styrka och +2 på Utstrålning. Hans hårdhudsfordel ökar med ytterligare +1 och han erhåller nattsyn, mörkersyn (18 m), immunitet mot *sömn* och förlamningar och fullständig immunitet mot det energislag som hans andedräktsvapen använder.

6.3.3 Duellant

De flesta stridsmän föredrar att ta på sig någon slags pansar som skydd när de drar ut i strid. Men för de stridsmän som möts tidigt i gryningen för att försvara en kvinnas heder med värja i hand, är detta inte ett alternativ. En duellant är en person som specialiserat sig på att strida utan något annat än en vass värja och lika vassa repliker.

Livstärningar: t10.

Förutsättningar:

- *Grundattackfordel:* +6.
- *Färdigheter:* Akrobatik 5 nivåer, Uppträda 3 nivåer.
- *Knep:* Ducka, Rörlighet, Vapenfiness.

Klassfärdigheter: En duellants klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Balansera (Hän), Bluffa (Uts), Hoppa (Sty), Insikt (Vis), Lyssna (Vis), Uppträda (Uts), Upptäcka (Vis) och Utbrytarkonst (Hän).

Färdighetspoäng vid varje grad: 4 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: En duellant är tränad på alla enkla vapen och på alla stridsvapen, men inte på någon sorts pansar eller sköldar.

Tabell 6-27: Duellant

Grad	Grundattackfordel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+0	+2	+0	Listigt försvar
2	+2	+0	+3	+0	Förbättrad reaktionsförmåga +2
3	+3	+1	+3	+1	Ökad rörlighet
4	+4	+1	+4	+1	Elegans
5	+5	+1	+4	+1	Exakt stöt +1t6
6	+6	+2	+5	+2	Akrobatisk stormning
7	+7	+2	+5	+2	Elegant parering
8	+8	+2	+6	+2	Förbättrad reaktionsförmåga +4
9	+9	+3	+6	+3	Avvärja pilar
10	+10	+3	+7	+3	Exakt stöt +2t6

Listigt försvar (Ex): När han inte bär pansar eller använder någon sköld får duellanten lägga 1 poäng av sin Intelligensfordel (om han har någon) per klassgrad som en duckafördel till sin PK så länge han strider med ett närstridsvapen. Kom ihåg att man inte får räkna med duckafördelar i situationer där man är förvägrad sin Händighetsfordel på PK.

Förbättrad reaktionsförmåga (Ex): Vid 2:a graden erhåller duellanten en fördel av +2 på initiativtester. Vid 8:e graden ökar denna fördel till +4. Denna fördel staplar med fördelen från knepet Förbättrat initiativ.

Ökad rörlighet (Ex): När han inte bär pansar eller använder någon sköld erhåller duellanten en duckafördel av +4 på PK gentemot gratisattacker som orsakas av att han rör sig ut ur en hotad ruta. Denna fördel staplar med fördelen från knepet Rörlighet. Kom ihåg att man inte får räkna med duckafördelar i situationer där man är förvägrad sin Händighetsfördel på PK.

Elegans (Ex): Vid 4:e graden erhåller duellanten en kompetensfördel av +2 på alla Reflexräddningsslag. Denna förmåga fungerar bara när han inte bär pansar eller använder någon sköld.

Exakt stöt (Ex): Vid 5:e graden erhåller duellanten förmågan att stöta mycket exakt med ett stickvapen som är lätt eller enhands. Därigenom gör han mer skada och får lägga 1t6 till sitt normala skadeslag.

Medan han utför en exakt stöt (d.v.s. i samma handling) får han inte attackera med ett vapen i sin andra hand eller använda en sköld. En duellants exakta stöt fungerar bara mot levande varelser med tydligt urskiljbar anatomi. En varelse som är immun mot fataliteter (av naturen eller av något magiskt skydd) får ingen extra skada av en exakt stöt. Duellanten måste kunna se målet tillräckligt väl för att kunna välja ut en vital punkt och även kunna nå denna punkt. Duellanten kan inte utföra en exakt stöt mot mål som har skyl (ser inte målet tillräckligt väl) eller när han angriper delar på stora monster vars vitala delar är utom räckhåll (när inte den vitala punkten). Vid 10:e graden ökar den extra skadan från en exakt stöt till +2t6.

Akrobatisk stormning (Ex): Vid 6:e graden erhåller duellanten förmågan att storma i situationer där det normalt är omöjligt. Han kan storma genom svår terräng. Beroende på typen av svår terräng, kan han fortfarande behöva utföra tester av Balansera eller liknande för att kunna hålla sig på fötterna eller kunna röra sig genom terrängen.

Elegant parering (Ex): Från och med 7:e graden erhåller duellanten, när han strider defensivt eller utför totalt försvar i närstrid, en extra duckafördel av +1 per klassgrad på PK. En 10:e gradens duellant med 15 nivåer Akrobatik skulle alltså få en duckafördel av +14 när han strider defensivt och +18 vid totalt försvar!

Avvärja pilar: Vid 9:e graden erhåller duellanten knepet Avvärja pilar medan han strider med ett stickvapen som är lätt eller enhands.

6.3.4 Dvärgförsvare

Alla dvärgar anses tuffa och envisa, men det finns skillnader även bland dem. En dvärgförsvare är en dvärg som utvecklat dvärgarnas orubblighet till en dygd. En stenmur är oftast lättare att forcera än en beslutsam dvärgförsvare.

Livstärningar: t12.

Förutsättningar:

- *Livsåskådning:* Endast laglig.
- *Ras:* Dvärg.
- *Grundattackfördel:* +7.
- *Knep:* Ducka, Tålighet, Uthållighet.

Klassfärdigheter: Dvärgförsvarens klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Hantverk (Int), Insikt (Vis), Lyssna (Vis) och Upptäcka (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering

Vapen- och pansarträning: En dvärgförsvare är tränad på alla enkla vapen och alla stridsvapen samt på alla slags pansar (lätt, medeltungt och tungt) och alla slags sköldar (även kroppssköldar).

Tabell 6-28: Dvärgförsvaren

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	PK-fördel	Special
1	+1	+2	+0	+2	+1	Försvarsställning 1/dag
2	+2	+3	+0	+3	+1	Sjätte sinne
3	+3	+3	+1	+3	+1	Försvarsställning 2/dag
4	+4	+4	+1	+4	+2	Känsla för fällor +1
5	+5	+4	+1	+4	+2	Försvarsställning 3/dag
6	+6	+5	+2	+5	+2	Skadereducering 3/–, Förbättrat sjätte sinne
7	+7	+5	+2	+5	+3	Försvarsställning 4/dag
8	+8	+6	+2	+6	+3	Rörligt försvar, Känsla för fällor +2
9	+9	+6	+3	+6	+3	Försvarsställning 5/dag
10	+10	+7	+3	+7	+4	Skadereducering 6/–

PK-fördel (Ex): En dvärgförsvares PK förbättras med graderna. Han erhåller en duckafördel på PK som börjar på +1 och stiger till +4 vid 10:e graden.

Försvarsställning: När han behöver, kan en dvärgförsvare bli till en ointaglig försvarsborg. I denna försvarsställning erhåller dvärgförsvaren otrolig styrka och hårdighet, men han kan inte lämna den punkt som han försvarar. Han erhåller följande fördelar:

- +2 Styrka
- +4 Fysik
- +2 motståndsfördel på alla räddningsslag
- +4 duckafördel på PK

Medan han försvarar, kan en dvärgförsvare inte använda färdigheter som skulle tvinga honom att byta position, såsom Smyga eller Hoppa. En försvarsställning varar i 3 rundor, plus rollfigurens (förbättrade) Fysikfördel. Försvaren kan välja att avsluta försvaret i förtid. När försvaret tagit slut är dvärgförsvaren andfådd och erhåller en nackdel av -2 på Styrka under resten av striden. Försvaren kan endast inta försvarsställning ett begränsat antal gånger per dag. Att inta försvarsställning tar ingen tid i sig, men dvärgförsvaren kan bara göra det under sitt drag.

Sjätte sinne (Ex): Med början vid 2:a graden erhåller en dvärgförsvare förmågan att reagera på faran innan hans normala sinnen varnar honom för den. Från och med 2:a graden behåller dvärgförsvaren sin Händighetsfördel på PK (om han har någon) när han är handfallen eller attackerats av en osynlig anfallare. Han förvägras dock sin Händighetsfördel som vanligt i andra situationer än dessa.

Om dvärgförsvaren redan har Sjätte sinne från någon annan klass, erhåller han istället Förbättrat sjätte sinne.

Känsla för fällor (Ex): Från och med 4:e graden erhåller dvärgförsvaren en fördel av +1 på Reflex-räddningsslag mot fällor och en duckafördel av +1 på PK mot attacker från fällor. Vid 8:e graden stiger dessa fördelar med ytterligare +1. Liknande fördelar mot fällor som erhålls från andra klasser staplas med varandra.

Skadereducering (Ex): Från och med 6:e graden erhåller dvärgförsvaren den extraordinära förmågan att ignorera en del av skadan från varje attack. Dra bort 3 från skadan dvärgförsvaren får varje gång han erhåller skada av ett vapen (gäller även naturliga vapen). Vid 10:e graden förbättras denna skadereducering till 6. Skadereducering kan reducera skadan till 0, men inte under 0. (Med andra ord, dvärgförsvaren kan inte vinna tillbaka livspoäng på det viset.)

Förbättrat sjätte sinne (Ex): Från och med 6:e graden kan dvärgförsvaren inte längre omringas eftersom han kan reagera mot fiender på motsatta sidor om honom med samma lätthet som mot en enda motståndare. Dessutom kan en rackare inte längre utföra tjuvhugg genom att omringa honom, såvida inte rackaren är minst fyra klassgrader högre än dvärgförsvarens klassgrad.

Om dvärgförsvaren har Sjätte sinne (eller Förbättrat sjätte sinne) från någon annan klass, räknas klassgrader från denna klass ihop med hans dvärgförsvaregrader för att avgöra hur höggradig rackaren måste vara.

Rörligt försvar (Ex): Från och med 8:e graden kan dvärgförsvaren justera sin position något medan han behåller sin försvarsställning. Med bibehållen försvarsställning kan han utföra en glidning (1 meters förflyttning) varje drag utan nackdelar.

6.3.5 Friskytt

Alver anses av andra vara nästan övernaturliga bågskytter, men det finns de som går över den gränsen och gör sitt bågskytte rent magiskt. En friskytt utnyttjar sin förståelse för magi till att utveckla ett bågskytte som inte liknar något annat.

Livstärningar: t8.

Förutsättningar:

- *Ras:* Alv eller halvalv.
- *Grundattackfördel:* +6.
- *Knep:* Vapenfokus (långbåge eller kortbåge), Korthållsskytte, Prickskytte.
- *Formelkastning:* Förmågan att kasta första gradens trollformler.

Klassfärdigheter: En friskyts klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Gömma sig (Hän), Hantverk (Int), Lyssna (Vis), Repanvändning (Hän), Rida (Hän), Smyga (Hän), Upptäcka (Vis) och Vildmarkskännedom (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 4 + Int-justering

Vapen- och pansarträning: En friskytt är tränad på alla enkla vapen, alla stridsvapen, lätt pansar, medeltungt pansar och alla sköldar (utom kroppssköldar).

Tabell 6-29: Friskytt

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+2	+0	Förtrollad pil +1
2	+2	+3	+3	+0	Laddad pil
3	+3	+3	+3	+1	Förtrollad pil +2
4	+4	+4	+4	+1	Sökarpil
5	+5	+4	+4	+1	Förtrollad pil +3
6	+6	+5	+5	+2	Skuggpil
7	+7	+5	+5	+2	Förtrollad pil +4
8	+8	+6	+6	+2	Pilregn
9	+9	+6	+6	+3	Förtrollad pil +5
10	+10	+7	+7	+3	Dödspil

Förtrollad pil (Öv): Redan första graden blir varje icke-magisk pil som friskytt skjuter iväg magisk och erhåller en förbättringsfördel av +1. Ingen annan kan skjuta iväg hans magiska pilar för honom eftersom de blir magiska i det ögonblick de avlossas. För varje två grader av friskytt som rollfiguren erhåller utöver den första, erhåller hans pilar ytterligare fördel av +1 (+1 vid 1:a graden, +2 vid 3:e graden, +3 vid 5:e graden, +4 vid 7:e graden och +5 vid 9:e graden).

Laddad pil (Fo): Vid andra graden erhåller en friskytt förmågan att placera en områdesformel på sin pil. När pilen avlossas kommer formeln att aktiveras runt den punkt där pilen slår ner, även om formeln normalt alltid är centrerad runt kastaren. Denna förmåga ger friskytt möjlighet att utnyttja pilbågens räckvidd istället för formeln. Att kasta formeln och avfyra pilen är en normal handling. Pilen måste avfyra i samma runda som formeln kastas, annars är formeln förbrukad och bortkastad.

Sökarpil (Fo): Vid fjärde graden kan en friskytt avfyra en pil per dag mot ett mål han känner till inom maximala räckvidden, och pilen färdas till målet även om den behöver svänga runt hörn på vägen. Endast ett hinder som inte går att undvika eller att färdvägen blir längre än maximala räckvidden, kan hindra pilens flykt. Denna förmåga upphäver alla nackdelar för skydd och skyl, men i övrigt slås ett normalt attackslag. Användandet av denna förmåga är en normal handling (och avfyrandet av pilen är en del av denna handling.)

Skuggpil (Fo): Vid sjätte graden kan en friskytt avfyra en pil per dag mot ett mål han känner till inom maximala räckvidden, och pilen färdas raka vägen till målet tvärs igenom alla icke-magiska väggar eller andra hinder på vägen. (En kraftvägg, eldvägg eller liknande magisk vägg stoppar pilen.) Denna förmåga upphäver alla nackdelar för skydd och skyl och till och med pansar, men i övrigt slås ett normalt attackslag. Användandet av denna förmåga är en normal handling (och avfyrandet av pilen är en del av denna handling.)

Pilregn (Fo): Istället för sina normala attacker kan en 8:e gradens friskytt en gång per dag avfyra en pil mot var och en av alla mål inom den maximala räckvidden, fast inte fler än en pil för varje grad av friskytt han har uppnått. Varje attack använder hans högsta attackfördel och varje fiende kan vara målet för endast en pil. Användandet av denna förmåga är en lång handling.

Dödspil (Fo): Vid 10:e graden kan en friskytt skapa en magisk dödspil som tvingar målet, om det blir skadat av pilen, att klara ett fasthetsräddningsslag (SG 20) eller dö omedelbart. Det tar en hel dag att skapa en dödspil, och pilen fungerar bara för den friskytt som skapade den. Magin håller sig inte längre än ett år, och friskytt kan bara ha en sådan pil i sin ägo i taget.

6.3.6 Hierofant

Bland de mäktigaste teurgisterna finns det de som når ännu längre i sin hängivenhet. Deras förståelse för religion och koppling till det andliga ger dem helt nya förmågor.

Livstärningar: t8.

Förutsättningar:

- *Färdigheter:* Kunskap(religion) 15 nivåer.
- *Knep:* Något metamagiskt knep.
- *Formler:* Förmågan att kasta 7:e graden teurgiformler.

Klassfärdigheter: En hierofants klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Diplomati (Uts), Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap(mystik) (Int), Kunskap(religion) (Int), Läkekonst (Vis) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Hierofanter erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-30: Hierofant

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+2	+0	+2	Specialförmåga
2	+1	+3	+0	+3	Specialförmåga
3	+1	+3	+1	+3	Specialförmåga
4	+2	+4	+1	+4	Specialförmåga
5	+2	+4	+1	+4	Specialförmåga

Formler och kastargrad: Hierofantens klassgrader ökar inte rollfigurens antal formler per dag, men räknas samman med de grader han har i sin grundläggande formelkastande klass när man beräknar kastargrad.

Specialförmåga: Vid varje ny grad får en hierofant välja en av nedanstående specialförmågor.

Nedslå trolös (Öv): En hierofant kan använda de formler som förmedlar negativ energi med maximal effekt mot varelser med en livsåskådning motsatt hans egen. (Se tabellen nedan för en lista över vilka livsåskådningar som är motsatta.) Alla formler vars beskrivning förklarar att de förmedlar negativ energi kommer att fungera som om de påverkats av knepet Maximera formel (utan att de för den skull kräver ett högre formelutrymme) när de kastas mot en varelse av motsatt livsåskådning. Vandöda, som ju lever av negativ energi, läker maximalt istället.

Hierofantens livsåskådning	Motsatt livsåskådning
Lagligt god	Kaotiskt ond
Neutralt god	Neutralt ond
Kaotiskt god	Lagligt ond
Lagligt neutral	Kaotiskt neutral
Helt neutral	Lagligt god, kaotiskt god, lagligt ond, kaotiskt ond*
Kaotiskt neutral	Lagligt neutral
Lagligt ond	Kaotiskt god
Neutralt ond	Neutralt god
Kaotiskt ond	Lagligt god

* En neutral hierofant väljer en av dessa livsåskådningar som sin motsatta livsåskådning när det gäller denna specialförmåga.

Gudomlig beröring (Öv): En hierofant kan använda formler som har räckvidden "Beröring" mot mål som befinner sig inom 9 meter. Hierofanten utför en beröringsattack på avstånd istället för i närstrid när han använder denna förmåga. Förmågan kan även väljas en andra gång, vilket ökar dess räckvidd till 18 meter.

Trons vitalisering (Öv): En hierofant kan använda sina läkeformler med maximal effekt på varelser med samma livsåskådning (inklusive hierofanten själv). Alla formler av magiskolan Besvärjelse(läkning) kommer att fungera som om de påverkats av knepet Maximera formel (utan att de för den skull kräver ett högre formelutrymme) när de kastas mot en varelse av samma livsåskådning.

Gudens kraft (Öv): Denna specialförmåga är bara tillgänglig för hierofanter med prästgrader. Den ger hierofanten möjlighet att överföra en eller flera användningar av sin förmåga till att fördriva (eller förmana) vandöda till en villig varelse. (Hierofanter som förmanar vandöda överför denna förmåga istället.) Denna överföring kan vara i allt från 24 timmar till en hel vecka (väljs av hierofanten vid överföringstillfället), och medan överföringen är aktiv har hierofanten själv motsvarande antal färre användningar av sin förmåga. Mottagaren fördrivar (eller förmanar) vandöda som en präst av hierofantens prästgrad, men använder sin egen Utstrålningsjustering.

Bemästrad livskraft (Öv): Denna specialförmåga är bara tillgänglig för hierofanter med prästgrader. Den förstärker hierofantens förmåga att flöda ut positiv eller negativ livskraft, vilket ökar hans förmåga att påverka (fördriva eller förmana) vandöda. Hierofanten erhåller en fördel av +4 på test av kraftflöde och en fördel av +8 på effekten. Denna förmåga påverkar bara vandöda (eftersom den förstärker just positiv eller negativ livskraft), även om hierofanten har förmåga att fördriva andra sorters varelser (till exempel genom en gudagiven kraft från en domän).

Metamagiskt knep: En hierofant kan välja ett metamagiskt knep istället för en av dessa specialförmågor om han så önskar.

Naturens kraft (Öv): Denna förmåga är bara tillgänglig för hierofanter med druidgrader. Den ger hierofanten möjlighet att tillfälligt överföra en eller flera druidiska klassförmågor till en villig varelse. Denna överföring kan vara i allt från 24 timmar till en hel vecka (väljs av hierofanten vid överföringstillfället), och medan överföringen är aktiv kan hierofanten själv inte använda denna klassförmåga. Han kan välja att överföra vilka som helst av sina druidiska klassförmågor utom förmågan att kasta formler eller förmågan att ha en djurföljeslagare.

Druidens förmåga Djurhamn kan överföras helt eller delvis. Hierofanten väljer hur många av sina dagliga användningar av Djurhamn han vill överföra och behåller resten för eget bruk. Om hierofanten kan anta formen av ett Pyttelitet eller Jättestort djur, kan mottagaren göra detsamma.

Liksom vid användning av formeln *ingjuta magiförmåga*, är hierofanten personligen ansvarig gentemot högre makt hur den överförda förmågan används.

Formelkraft: Denna förmåga ökar hierofantens effektiva kastargrad med +1 i de sammanhang där den används för att räkna ut formlers egenskaper såsom skada, räckvidd eller varaktighet, samt vid tester av kastargrad. Förmågan kan väljas flera gånger och ökar då den effektiva kastargraden med +1 varje gång.

Formelliknande förmåga: En hierofant som väljer denna förmåga kan använda ett av sina teurgiformelutrymmen (utöver det som förbrukas för att skaffa sig denna förmåga) för att permanent få tillgång till en av sina teurgiformler som en formelliknande specialförmåga som kan användas två gånger per dygn. Hierofanten behöver inte använda formelns normala komponenter när han vill aktivera specialförmågan, men en formel som normalt förbrukar EP när den kastas gör så även i detta fall och en dyrbar materiell komponent räknas om till en EP-kostnad motsvarande 10 gånger värdet (i gp). En hierofant som väljer *uppväcka döda* som formelliknande specialförmåga får alltså offra 5000 EP varje gång han aktiverar specialförmågan.

Den formelliknande specialförmågan förbrukar normalt ett formelutrymme av samma grad, men hierofanten kan välja att modifiera formeln med ett metamagiskt knep, vilket givetvis kräver ett högre gradigare formelutrymme. Hierofanten kan även välja att använda ett högre gradigare formelutrymme för att kunna utnyttja förmågan fler gånger per dygn. Genom att använda ett formelutrymme som ligger tre grader över vad som krävs, får hierofanten möjlighet att använda sin specialförmåga fyra gånger per dygn och ett formelutrymme sex grader över grundkravet ger sex användningar per dygn. Om hierofanten väljer denna specialförmåga igen, kan han välja ut samma formel igen (vilket ger fler användningar per dygn) eller en helt annan formel.

6.3.7 Korphjärtad

En rackare som kommer och går i natten kan upplevas som övernaturlig, men det finns de rackare som verkligen blandar in magi i sin utövning av yrket. En korphjärtad är en person som lärt sig både trolleri och förstulenhet och som kan stjäla pengarna ur din ficka utan att ens vara i närheten av dig.

Livstärningar: t4.

Förutsättningar:

- *Livsaskådning:* Alla icke-lagliga.
- *Färdigheter:* Förstöra anordning 7 nivåer, Kunskap(mystik) 4 nivåer, Tolka skrifter 7 nivåer, Utbrytarkonst 7 nivåer.
- *Formler:* Förmågan att kasta *magikerhand* och åtminstone en trollformel av 3:e graden eller högre.
- *Special:* Tjuvhugg +2t6.

Klassfärdigheter: En korphjärtads klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Balansera (Hän), Bluffa (Uts), Diplomati (Uts), Fingerfärdighet (Hän), Formelkännedom (Int), Förklädnad (Uts), Förstöra anordning (Int), Gömma sig (Hän), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Insikt (Vis), Klättra (Sty), Koncentration (Fys), Kunskap (alla färdigheter, valda individuellt) (Int), Leta (Int), Lyssna (Vis), Repanvändning (Hän), Riktningsskänsla (Vis), Samla information (Uts), Simma (Sty), Smyga (Hän), Tala språk (Int), Tolka skrifter (Int), Utbrytarkonst (Hän), Värdera (Int), Yrke (Vis), Öppna lås (Hän).

Färdighetspoäng vid varje grad: 4 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Korphjärtade erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-31: Korphjärtad

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special	Formler per dag
1	+0	+0	+2	+2	Fjärrhant 1/dygn	+1 grad på existerande klass
2	+1	+0	+3	+3	Tjuvhugg +1t6	+1 grad på existerande klass
3	+1	+1	+3	+3	Oväntat tjuvhugg 1/dygn	+1 grad på existerande klass
4	+2	+1	+4	+4	Tjuvhugg +2t6	+1 grad på existerande klass
5	+2	+1	+4	+4	Fjärrhant 2/dygn	+1 grad på existerande klass
6	+3	+2	+5	+5	Tjuvhugg +3t6	+1 grad på existerande klass
7	+3	+2	+5	+5	Oväntat tjuvhugg 2/dygn	+1 grad på existerande klass
8	+4	+2	+6	+6	Tjuvhugg +4t6	+1 grad på existerande klass
9	+4	+3	+6	+6	Fjärrhant 3/dygn	+1 grad på existerande klass
10	+5	+3	+7	+7	Tjuvhugg +5t6	+1 grad på existerande klass

Formler per dag: När rollfiguren tar en ny grad som korphjärtad erhåller han formler per dag som om hans klassgrader varit grader i den formelkastande klass han tillhörde innan han blev korphjärtad. Han erhåller dock inga andra förmåner som en rollfigur av den klassen skulle ha fått, förutom en högre kastargrad. Till exempel, en Magiker9/Rackare4 som tar en grad som korphjärtad, räknas som 10:e gradens magiker vad gäller formler per dag och har kastargrad 10, men får inte det extra knep som en riktig 10:e gradens magiker skulle ha fått. Om rollfiguren hade mer än en formelkastande klass innan han blev korphjärtad, måste han bestämma vilken klass han vill räkna som högre vad gäller formler när han tar en grad som korphjärtad.

Fjärrhant: En korphjärtad kan utföra följande klassfärdigheter på ett avstånd av 9 meter: Fingerfärdighet, Förstöra anordning och Öppna lås. Genom att färdigheten utförs på avstånd ökar dess SG med 5 och den korphjärtade kan inte ta 10 på testet. Ett föremål som manipuleras på detta vis, får inte vara tyngre än 2kg.

En korphjärtad kan använda sin fjärrhänthet endast en gång per dygn från början, två gånger per dag när han uppnått 5:e graden och tre gånger per dag vid 9:e graden eller högre. Han kan bara använda varje färdighet fjärrhant en gång per dygn och bara om han besitter minst 1 nivå på färdigheten i fråga.

Tjuvhugg: Detta fungerar precis som rackares förmåga med samma namn. Den extra skadan som orsakas ökar med +1t6 för varje två grader (2:a, 4:e, 6:e, 8:e och 10:e). Om en korphjärtad erhåller tjuvhuggsskada från någon annan klass staplar extra skadan från de olika källorna.

Oväntat tjuvhugg: Med början vid tredje graden kan en korphjärtad en gång per dygn förklara en närstrids- eller avståndsattack för att vara ett tjuvhugg (målet kan inte befinna sig mer än 9 meter bort om attacken är en avståndsattack). Målet för ett oväntat tjuvhugg förvägras på normalt sätt sin Händighetsfördel på PK, men bara mot denna enda attack. Förmågan kan användas mot alla sorters mål, men varelser som är immuna mot fataliteter tar som vanligt ingen extra skada av tjuvhugg (däremot förvägras de ju fortfarande sin Händighetsfördel på PK mot attacken).

Från och med 7:e graden kan den korphjärtade använda denna förmåga två gånger per dygn.

6.3.8 Legendkännare

Det finns många som sitter med näsan över böcker och insuper lärdom, inte minst magiker, men några gör det till sin livsuppgift att inhämta kunskap. En legendkännare är en person som använder sin magi till att lära sig alla hemligheter och legender som finns.

Livstärningar: t4.

Förutsättningar:

- *Formelkastning:* Förmågan att kasta sju olika spådomar, av vilka minst en måste vara 3:e graden eller högre.
- *Färdigheter:* Två kunskapsfärdigheter (av valfri typ) 10 nivåer i vardera.
- *Knep:* Minst tre metamagiska eller föremålsskapande knep, plus Färdighetsfokus på någon Kunskap.

Klassfärdigheter: Legendkännarens klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Formelkännedom (Int), Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (alla typer, valda individuellt) (Int), Läkekonst (Vis), Manipulera magiskt föremål (Uts), Samla information (Uts), Tala språk (–), Tolka skrifter (Int), Uppträda (Uts), Värdera (Int) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 4 + Int-justering

Vapen- och pansarträning: Legendkännare erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-32: Legendkännaren

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special	Formler per dag
1	+0	+0	+0	+2	Hemlighet	+1 grad på existerande klass
2	+1	+0	+0	+3	Legender	+1 grad på existerande klass
3	+1	+1	+1	+3	Hemlighet	+1 grad på existerande klass

4	+2	+1	+1	+4	Extraspråk	+1 grad på existerande klass
5	+2	+1	+1	+4	Hemlighet	+1 grad på existerande klass
6	+3	+2	+2	+5	Äldre legender	+1 grad på existerande klass
7	+3	+2	+2	+5	Hemlighet	+1 grad på existerande klass
8	+4	+2	+2	+6	Extraspråk	+1 grad på existerande klass
9	+4	+3	+3	+6	Hemlighet	+1 grad på existerande klass
10	+5	+3	+3	+7	Sanna legender	+1 grad på existerande klass

Formler per dag: En legendkännare fortsätter att träna på såväl magi som på sina kunskaper. En legendkännare som stiger en grad erhåller därför fler formler per dag som om hans erhållit en ny grad i den formelkastande klass han tillhörde innan han blev legendkännare. Han erhåller dock inga andra fördelar som en rollfigur av den klassen hade fått (ökad förmåga att fördriva vandöda, extra knep, etc.). Detta betyder att han lägger ihop sina grader av legendkännare med graderna hos sin vanliga formelkastande klass och räknar ut antal formler per dag och kastargrad utifrån denna summa.

Om rollfiguren hade fler än en formelkastande klass innan han blev legendkännare, måste han välja vid varje ny grad av legendkännare vilken av de andra klasserna den skall räknas ihop med för beräkning av formler per dag och kastargrad.

Hemlighet: Under sina studier snubblar en legendkännare över många slags glömda kunskaper och hemligheter. Vid första graden och varje två grader därefter (3:e, 5:e, 7:e och 9:e graden), väljer legendkännaren ut en hemlighet från tabellen Legendkännarens hemligheter. Hans klassgrad plus Intelligensjustering avgör vilka hemligheter han kan välja mellan. Han kan inte välja samma hemlighet flera gånger.

Tabell 6-33: Legendkännarens hemligheter

Grad + Int- justering	Hemlighet	Effekt
1	Snabb inlärning	4 nivåer på en färdighet som rollfiguren inte har några nivåer på
2	Hälsans hemligheter	+3 livspoäng
3	Hemlig inre styrka	+2 fördel på viljeräddningsslag
4	Kroppens mystiska stabilitet	+2 fördel på fasthetsräddningsslag
5	Undvikandets hemliga konst	+2 fördel på reflexräddningsslag
6	Anfallstrick	+1 fördel på attackslag
7	Försvarstrick	+1 duckafördel på PK
8	Djup kunskap	Ett nytt knep
9	Magisk insikt	1 extra 1:a gradens formel*
10	Djup magisk insikt	1 extra 2:a gradens formel*

* Som om den erhöles av att han har en hög (relevant) grundegenskap.

Legender: Legendkännare samlar kunskap. Vid 2:a graden erhåller de förmågan att känna till legender och historier om olika ämnen, på samma sätt som en bard kan använda sin bardkunskap. Legendkännaren använder både sin klassgrad och sin Intelligensjustering som justering på detta test av Kunskap.

Extraspråk: Legendkännare lär sig ibland nya språk för att bättre kunna utföra sina studier.

Legendkännaren får välja ett nytt språk vid både 4:e och 8:e graden.

Äldre legender (Ex): Vid 6:e graden erhåller legendkännaren förmågan att identifiera magiska föremål, på samma sätt som med formeln *identifiera*.

Sanna legender (Ex): Vid 10:e graden kan legendkännaren, en gång per dag, utnyttja sina kunskaper för att uppnå effekten av en *sägensyn* eller en *analysera aura*.

6.3.9 Lönnmördare

Det finns de som verkar i natten för att stjäla dina rikedomar, men också de vars uppgift är att ta ditt liv. En lönnmördare är en person som, utan att synas själv, tar livet av personer mot betalning eller för att det roar honom. Oftast lite av båda.

Livstärningar: t6.

Förutsättningar:

- *Livsaskådning:* Någon ond.
- *Färdigheter:* Förklädnad 4 nivåer, Gömma sig 8 nivåer, Smyga 8 nivåer.
- *Special:* Dessutom måste han mörda någon utan annan anledning än att få kunna bli en lönnmördare.

Klassfärdigheter: En lönnmördares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Balansera (Hän), Bluffa (Uts), Diplomati (Uts), Fingerfärdighet (Hän), Förfalskning (Int), Förklädning (Uts), Förstöra anordning (Int), Gömma sig (Hän), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Insikt (Vis), Klättra (Sty), Kuva (Uts), Leta (Int), Lyssna (Vis), Manipulera magiskt föremål (Uts), Repanvändning (Hän), Samla information (Uts), Simma (Sty), Smyga (Hän), Tolka skrifter (Int), Upptäcka (Vis), Utbrytarkonst (Hän) och Öppna läs (Hän).

Färdighetspoäng vid varje grad: 4 + Int-justering

Vapen- och pansarträning: Lönnmördare är tränade på armborst (pistolarmborst och lätt och tungt armborst), blydagg, dolk (vanlig och stötdolk), kastpil, kortbåge (vanlig och sammansatt), kortsvärd och värja. Lönnmördare är tränade på lätt pansar men inte på sköldar.

Tabell 6-34: Lönnmördare

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+0	+2	+0	Tjuvhugg +1t6, Lönnmord, Giftanvändning, Formler
2	+1	+0	+3	+0	+1 RS mot gift, Sjätte sinne
3	+2	+1	+3	+1	Tjuvhugg +2t6
4	+3	+1	+4	+1	+2 RS mot gift
5	+3	+1	+4	+1	Förbättrat sjätte sinne, Tjuvhugg +3t6
6	+4	+2	+5	+2	+3 RS mot gift
7	+5	+2	+5	+2	Tjuvhugg +4t6
8	+6	+2	+6	+2	+4 RS mot gift, Gömma sig i öppen dager
9	+6	+3	+6	+3	Tjuvhugg +5t6
10	+7	+3	+7	+3	+5 RS mot gift, Giftmästare

Tabell 6-35: Lönnmördares formler per dag

Grad	Formler per dag			
	1	2	3	4
1	0	—	—	—
2	1	—	—	—
3	1	0	—	—
4	1	1	—	—
5	1	1	0	—
6	1	1	1	—
7	2	1	1	0
8	2	1	1	1
9	2	2	1	1
10	2	2	2	1

Tabell 6-36: Lönnmördares kända formler

Grad	Kända formler			
	1	2	3	4
1	2*	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2*	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2*	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2*
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

*Förutsatt att lönnmördaren har tillräcklig Utstrålning för att erhålla en extraformel för den här graden.

Tjuvhugg: Närhelst målet för en lönnmördares attack är förvägrad fördel för Händighet på PK (antingen målet verkligen har en Hän-fördel eller inte), gör lönnmördarens attack +1t6 extra skada. Denna extra skada ökar med +1t6 poäng per varannan grad (+2t6 vid 3:e graden, +3t6 vid 5:e graden, osv.). Om lönnmördaren gör en fatalitet med tjuvhugget, blir denna extra skada inte ökad (eftersom den utgörs av extra tärningar och inte extra poäng, se även reglerna för fatalitet).

Det krävs precision och kraft för att träffa en vital punkt, så avståndsattacker måste vara inom 9 meter för att kunna räknas som tjuvhugg.

Om lönnmördaren använder en blydagg eller gör en vapenlös attack, räknas extraskadan från tjuvhugget som bedövande skada om inte lönnmördaren tar nackdelen -4 på attackslaget för att få räkna vapenskanan som normalskada. Han kan inte använda ett vapen som gör normal skada för att ge bedövande skada med ett

tjuvhugg, inte ens med den vanliga nackdelen av -4 , eftersom han måste kunna använda sitt vapen på bästa sätt för att genomföra ett tjuvhugg.

En lönnmördare kan bara utföra tjuvhugg mot varelser med tydligt urskiljbar anatomi – vandöda, konstruktioner, slem, växter och okroppsliga varelser saknar vitala delar att attackera. Dessutom är alla varelser som immuna mot fataliteter även immuna mot tjuvhugg. Lönnmördaren måste kunna se målet tillräckligt väl för att kunna välja ut en vital punkt och även kunna nå denna punkt. Lönnmördaren kan inte utföra ett tjuvhugg mot mål med skyl (ser inte målet tillräckligt väl) eller när han angriper delar på stora monster vars vitala delar är utom räckhåll (när inte den vitala punkten).

Om en lönnmördare även kan utföra tjuvhugg av en annan anledning (till exempel grader som rackare), läggs den extra skadan ihop.

Lönnmord: Om en lönnmördare studerar sitt offer under 3 rundor och sedan utför ett tjuvhugg med ett närstridsvapen och lyckas skada sitt offer, har tjuvhugget möjlighet att dessutom kunna förlama eller döda offret (lönnmördarens val). Medan han studerar offret kan lönnmördaren utföra andra handlingar så länge som han uppmärksamhet är riktad mot målet och offret inte upptäcker lönnmördaren eller igenkänner lönnmördaren som en fiende. Om offret för en sådan attack misslyckas med sitt fasthetsräddningsslag (SG 10 + lönnmördarens klassgrad + lönnmördarens Intelligensjustering) mot ett dödande hugg, dör det. Om räddningsslaget misslyckas mot ett förlamande hugg, blir offret fullständigt förlamat under 1t6 rundor plus en runda per klassgrad hos lönnmördaren. Om offret lyckas med sitt räddningsslag räknas attacken som ett vanligt tjuvhugg. När lönnmördaren väl har studerat sitt offer i 3 rundor, måste han utföra lönnmordet inom de nästa tre rundorna. Om ett lönnmord inte lyckas (offret klarar sitt räddningsslag), eller om lönnmördaren inte attackerar innan de tre rundorna förflutit, måste han spendera ytterligare 3 rundor i studier av offret innan han kan försöka igen.

Giftanvändning: Lönnmördare är väl tränade på att använda gift och erhåller en kompetensfördel av $+4$ på testet för att undgå att förgifta sig själva av misstag när de hanterar gift.

Giftmästare: Vid 10:e graden är lönnmördaren en mästare på att använda gift och riskerar aldrig att förgifta sig själv av misstag när han hanterar gift.

Formler: Med början vid 1:a graden erhåller en lönnmördare förmågan att kasta trollformler. För att kasta en formel måste lönnmördaren ha en Intelligens på minst 10 + formeln grad, så en lönnmördare med 10 eller lägre i Intelligens kan inte kasta formler alls. Lönnmördaren extraformler baseras på hans Intelligens och räddningsslagen mot hans formler har en svårighetsgrad på 10 + formeln grad + lönnmördarens Intelligensfördel. Om tabellen anger att lönnmördaren erhåller 0 formler av en given grad, till exempel 0 första gradens formler vid 1:a graden, måste han ha extraformler för att kunna kasta formler av den graden. En lönnmördare kastar formler precis som en bard. Lönnmördare väljer formler från följande lista:

- 1:a graden – *döljande dimma, fjäderlätt, fullträff, förstå sig själv, hoppa, spökljud, sömn, upptäcka gift.*
- 2:a graden – *förändra sig själv, illusionsskrift, kattsmidighet, mörker, oläslig livsåskådning, osynlighet, rävlis, spindelben, spårlös.*
- 3:e graden – *dvala, felupptäckt, godhetsbarriär, livsgömma, mäktigt mörker, oupptäckt.*
- 4:e graden – *dimensionsdörr, fri rörlighet, förgifta, förstärkt osynlighet, justera minne, hitta varelse, klarhörsel/klarsyn, munvig.*

Vid 6:e graden och varannan grad därefter kan lönnmördaren välja att byta ut en känd formel mot en annan av samma grad. Denna formel får inte vara av högre grad än två grader under den högsta grad som han kan kasta. Vid 6:e graden kan alltså lönnmördaren bara byta ut en 1:e gradens formel, eftersom han inte kan kasta högre än 1:a gradens formler.

Räddningsslagsfördel mot gift: Lönnmördare tränar med gifter av alla de sorter och blir sakta men säkert allt mer resistent mot deras verkan. Detta avspeglar sig i en fördel på räddningsslaget mot alla gift som är $+1$ för varje två klassgraden lönnmördaren erhållit ($+1$ vid 2:a graden, $+2$ vid 4:e graden, $+3$ vid 6:e graden, osv.).

Sjätte sinne (Ex): Med början vid 2:a graden erhåller en lönnmördare förmågan att reagera på fara innan hans normala sinnen varnar honom för den. Från och med 2:a graden behåller lönnmördaren sin Händighetsfördel på PK (om han har någon) när han är handfallen eller attackeras av en osynlig anfallare. Han förvägras dock sin Händighetsfördel som vanligt i andra situationer än dessa.

Om lönnmördaren redan har Sjätte sinne från någon annan klass, erhåller han istället Förbättrat sjätte sinne.

Förbättrat sjätte sinne (Ex): Från och med 5:e graden kan lönnmördaren inte längre omringas eftersom han kan reagera mot fiender på motsatta sidor om honom med samma lätthet som mot en enda motståndare. Dessutom kan en rackare inte längre utföra tjuvhugg genom att omringa honom, såvida inte rackaren är minst fyra klassgrader högre än lönnmördarens klassgrad.

Om lönnmördaren har Sjätte sinne (eller Förbättrat sjätte sinne) från någon annan klass, räknas klassgrader från denna klass ihop med hans lönnmördargrader för att avgöra hur höggradig rackaren måste vara.

Gömma sig i öppen dager (Öv): Vid 8:e graden kan en lönnmördare använda sig av sin färdighet på Gömma sig fastän han är iakttagen. Så länge som han befinner sig inom 3 meter från en skugga, kan en lönnmördare gömma sig utan att ha något att faktiskt gömma sig bakom. Han kan dock inte gömma sig i sin egen skugga.

6.3.10 Mirakelverkare

Det finns många som använder magi, och till många olika saker. Vissa finner den största fördelen i att kunna kalla till sig varelser som tjänar en, villigt eller inte. En mirakelverkare är en person som koncentrerar sin magi på att frammana och tillkalla tjänare av alla de sorter och lär sig att förhandla med dessa främmande varelser bättre.

Livstärningar: t4.

Förutsättningar:

- *Knep:* Formelfokus(besvärjelse).
- *Formler:* Förmågan att kasta någon av formlerna *lägre allierad*, *allierad* eller *högre allierad*.

Klassfärdigheter: En mirakelverkares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Diplomati (Uts), Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Insikt (Vis), Koncentration (Fys), Kunskap(existenser) (Int), Kunskap(religion) (Int), Tala språk (–) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Mirakelverkare erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-37: Mirakelverkare

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special	Formler per dag
1	+0	+0	+0	+2	Förbättrad allierad	+1 grad på existerande klass
2	+1	+0	+0	+3	Förstärkt frammaning	+1 grad på existerande klass
3	+1	+1	+1	+3	Förlängd frammaning	+1 grad på existerande klass
4	+2	+1	+1	+4	Förberedd besvärjelse	+1 grad på existerande klass
5	+2	+1	+1	+4	Existentiell följeslagare	+1 grad på existerande klass

Formler per dag: När rollfiguren tar en ny grad som mirakelverkare erhåller han formler per dag som om hans klassgrader varit grader i den formelkastande klass han tillhörde innan han blev mirakelverkare. Han erhåller dock inga andra förmåner som en rollfigur av den klassen skulle ha fått, förutom en högre kastargrad. Detta betyder att han lägger ihop sina grader av mirakelverkare med graderna hos sin vanliga formelkastande klass och räknar ut antal formler per dag och kastargrad utifrån denna summa.

Om rollfiguren hade fler än en formelkastande klass innan han blev mirakelverkare, måste han välja vid varje ny grad av mirakelverkare vilken av de andra klasserna den skall räknas ihop med för beräkning av formler per dag och kastargrad.

Förbättrad allierad: När en mirakelverkare kastar en *allierad* (inräknat de *högre* och *lägre* versionerna av denna formel), får han testa Diplomati för att försöka förmå varelsen att tjäna honom för en reducerad betalning. Om mirakelverkarens test av Diplomati justerar varelsens attityd till Hjälpsam, kommer varelsen att tjäna honom för 50% av den normala betalningen så länge som uppgiften inte är tvärt emot dess natur.

Denna förmåga fungerar bara om varelsen delar minst en aspekt av livsåskådning med mirakelverkaren (till exempel, de är båda kaotiska, även om mirakelverkaren är kaotiskt god och varelsen är kaotiskt ond).

Mirakelverkaren kan bara ha en sådan förbättrad allierad i tjänst hos sig i taget, men han kan givetvis ha andra allierade som tjänstgör normalt.

Förstärkt frammaning: Vid andra graden erhåller mirakelverkaren knepet Förstärka frammaning.

Förlängd frammaning: Från och med 3:e graden kommer alla mirakelverkarens formler som är besvärjelse(frammaning) att få sin varaktighet dubblad som om de vore påverkade av knepet Förlänga formel. De räknas dock fortfarande som samma grad som vanligt. Denna förmåga kan kombineras med det verkliga knepet Förlänga formel, fast då krävs ju, som vanligt, ett högre formelutrymme.

Förberedd besvärjelse: Vid 4:e graden kan en mirakelverkare iordningställa en frammanande eller tillkallande besvärjelse i förväg så att den utlöses senare av någon viss händelse. Detta fungerar precis som om han använde formeln *villkor*. Den förberedda besvärjelsen kastas omedelbart och automatiskt när villkoret uppfylls.

Förutsättningarna som uppfyller villkoret måste vara klart och enkelt angivna, men de får lov att vara allmänna och generella. Om förutsättningarna är alltför krångligt eller omständligt specificerade kan hela formelkomplexet (villkor och den bundna besvärjelsen) bli så otympligt att det kollapsar istället för att aktiveras. Den bundna besvärjelsen aktiveras endast utifrån de angivna förutsättningarna, antingen kastaren önskar det vid tillfället eller inte. Kastaren kan bara ha en förberedd besvärjelse aktiv i taget. Om han kastar en ny ovanpå en gammal, förstörs den gamla och ersätts av den nya.

Existentiell följeslagare: Vid 5:e graden kan en mirakelverkare kasta en *allierad* (inräknat de *högre* och *lägre* versionerna av denna formel) för att tillkalla en varelse som tjänar som hans följeslagare. Den tillkallade varelsen tjänar mirakelverkaren troget så länge som han strävar mot mål eller kämpar för ideal som är viktiga för varelsen.

För att skaffa sig en existentiell följeslagare måste mirakelverkaren kasta formeln i fråga på normalt sätt. Det krävs en gåva på minst 1000gp × varelsens LT för att övertyga den om att tjänstgöra som följeslagare och klassförmågan Förbättrad *allierad* kan inte användas för att reducera denna kostnad. Den existentiella följeslagaren kan inte ha fler LT än mirakelverkaren och dess EFG (effektiva figurgrad) kan inte vara högre än mirakelverkarens figurgrad-2.

Mirakelverkaren kan bara ha en existentiell följeslagare i tjänst hos sig i taget, men han kan givetvis ha andra tillkallade *allierade* som tjänstgör normalt. Om mirakelverkaren redan har en följeslagare från knepet Ledarskap, ersätter den existentiella följeslagaren denna. Andra sorters följeslagare (djurföljeslagare, förtrogna, sataniska tjänare, etc.) påverkas dock inte.

6.3.11 Niding

Liksom paladiner är ett ljus i mörkret i sin strävan efter det som är gott, finns det de som lämnar ljuset helt och blir en del av det stora mörkret. En niding är en person som fått en sådan kontakt med den mörka sidan att de skulle kunna kallas ondskans paladin.

Livstärningar: t10.

Förutsättningar:

- *Livsåskådning:* Någon ond.
- *Grundattackfördel:* +6.
- *Färdigheter:* Gömma sig 5 nivåer, Kunskap(religion) 2 nivåer.
- *Knep:* Klyvning, Förbättrad söndra.
- *Special:* Nidingen måste ha haft fredlig kontakt med en ondskefull utomvärldling som frammanades av honom eller någon annan för att ådra sig smittan av sann ondska.

Klassfärdigheter: En nidings klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Diplomati (Uts), Gömma sig (Hän), Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (religion) (Int), Kuva (Uts), Läkekonst (Vis), Rida (Hän) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Nidingar är tränade på alla enkla vapen och alla stridsvapen samt på alla slags pansar (lätt, medeltungt och tungt) och alla slags sköldar (utom kroppssköldar).

Tabell 6-38: Nidingen

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	0	0	Ondskeaura, Upptäcka godhet, Giftnvändning
2	+2	+3	0	0	Mörk välsignelse, Förgöra godhet 1/dag
3	+3	+3	+1	+1	Kraftflöde 2, Förtvivlans aura
4	+4	+4	+1	+1	Kraftflöde 4, Tjuvhugg +1t6
5	+5	+4	+1	+1	Kraftflöde 6, Satanisk tjänare, Förgöra godhet 2/dag
6	+6	+5	+2	+2	Kraftflöde 8
7	+7	+5	+2	+2	Kraftflöde 10, Tjuvhugg +2t6
8	+8	+6	+2	+2	Kraftflöde 12
9	+9	+6	+3	+3	Kraftflöde 14
10	+10	+7	+3	+3	Kraftflöde 16, Tjuvhugg +3t6, Förgöra godhet 3/dag, Giftmästare

Tabell 6-39: Nidingars formler per dag

Grad	Formler per dag			
	1	2	3	4
1	0	—	—	—
2	1	—	—	—
3	1	0	—	—
4	1	1	—	—
5	1	1	0	—
6	1	1	1	—
7	2	1	1	0
8	2	1	1	1
9	2	2	1	1
10	2	2	2	1

Ondskeaura (Ex): En niding utstrålar en aura av ondska (se formeln *upptäcka ondska*) som motsvarar hans klassgrad plus eventuell prästgrad.

Upptäcka godhet (Fo): När han så önskar kan en niding upptäcka godhet med förmåga. Denna förmåga har exakt samma effekt som formeln med samma namn.

Giftanvändning: Nidingar är väl tränade på att använda gift och erhåller en kompetensfördel av +4 på testet för att undgå att förgifta sig själva av misstag när de hanterar gift.

Giftmästare: Vid 10:e graden är nidingen en mästare på att använda gift och riskerar aldrig att förgifta sig själv av misstag när han hanterar gift.

Mörk välsignelse (Öv): En niding använder sin Utstrålningsfördel (om han har någon) som en fördel på alla räddningsslag.

Formler: En niding har förmågan att kasta teurgiformler. För att kasta en formel måste nidingen ha en Visdom på minst 10 + formeln grad, så en niding med 10 eller lägre i Visdom kan inte kasta formler alls. Nidingens extraformler baseras på hans Visdom och räddningsslagen mot hans formler har en svårighetsgrad på 10 + formelns grad + nidingens Visdomsfördel. Om tabellen anger att nidingen erhåller 0 formler av en given grad, till exempel 0 första gradens formler vid 1:a graden, måste han ha extraformler för att kunna preparera och kasta formler av den graden. Nidingens formellista återfinns nedan. En niding har tillgång till alla formler på formellistan och kan fritt välja vilka han vill preparera, precis som en präst. En niding preparerar och kastar formler precis som en präst (men han kan inte spontankasta tillfoga-formler som en präst). Nidingar väljer formler att preparera från följande lista:

- 1:a graden – *frammana monster I**, *fördärva vapen*, *injaga fruktan*, *kraftvapen*, *läka lätta skador*, *tillfoga lätta skador*, *ängest*.
- 2:a graden – *dödsstöt*, *frammana monster II**, *läka måttliga skador*, *mörker*, *splittra*, *tillfoga måttliga skador*, *tjurstyrka*, *örneprakt*.
- 3:e graden – *energiskydd*, *frammana monster III**, *läka svåra skador*, *mäktigt mörker*, *smitta*, *tillfoga svåra skador*.
- 4:e graden – *frammana monster IV**, *fri rörlighet*, *förgifta*, *läka livshotande skador*, *tillfoga livshotande skador*.

* Endast onda varelser.

Förgöra godhet (Öv): En gång per dag kan en niding av 2:a graden eller högre försöka förgöra godhet med en normal närstridsattack. Han lägger sin Utstrålningsjustering (om den är positiv) till sitt attackslag och utdelar 1 extra poäng skada per klassgrad med en lyckad träff. Till exempel, en 9:e gradens niding beväpnad med ett långsvärd skulle utdela 1t8+9 poäng skada, förutom eventuella ytterligare fördelar för hög Styrka eller magiska effekter. Om nidingen av misstag använder denna förmåga mot en varelse som inte är god, har den ingen speciell effekt men anses ändå förbrukad för denna dag. Förgöra godhet är en övernaturlig förmåga.

För varje fem nidinggrader han besitter, kan han utföra detta ytterligare en gång per dag, så att han kan förgöra godhet tre gånger per dag vid 10:e graden.

Förtvivlans aura (Öv): Med början vid 3:e graden, utstrålar nidingen en ondskefull aura som får fiender inom 3 meter att erhålla en nackdel av -2 på alla räddningsslag. Förtvivlans aura fungerar så länge nidingen är vid medvetande, men inte om han är medvetslös eller död.

Kraftflöde (Öv): När en niding når 3:e graden, erhåller han förmågan att få sin heliga symbol att flöda ut negativ livskraft för att förmana och förvärva vandöda.

Tjuvhugg: Om en niding kan ertappa en motståndare i ett läge då denne inte kan försvara sig effektivt från hans attack, kan han hugga i en vital del och göra extra skada. Varje gång målet för en nidings attack är förvägrad sin Händighetsfördel på PK (antingen målet verkligen har en Hän-fördel eller inte), gör nidingens

attack +1t6 extra skada vid 4:e graden och ytterligare +1t6 poäng för varje tre grader därefter (+2t6 vid 7:e graden och +3t6 vid 10:e graden). Om nidingen gör en fatalitet med tjuvhugget, blir denna extra skada inte ökad (eftersom den utgörs av extra tärningar och inte extra poäng, se även reglerna för fatalitet).

Attacker med avståndsvapen kan bara räknas som tjuvhugg om avståndet till målet är högst 9 meter. En niding kan inte utföra ett tjuvhugg som ger bedövande skada. Nidingen måste kunna se målet tillräckligt väl för att kunna välja ut en vital punkt och även kunna nå denna punkt. Han kan inte utföra ett tjuvhugg mot mål med skyl (ser inte målet tillräckligt väl) eller när han angriper delar på stora monster vars vitala delar är utom räckhåll (när inte den vitala punkten).

En niding kan bara utföra tjuvhugg mot varelser med tydligt urskiljbar anatomi. Vandöda, konstruktioner, slem, växter och okroppsliga varelser saknar vitala delar att attackera. Dessutom är alla varelser som immuna mot fataliteter även immuna mot tjuvhugg.

Om en niding även kan utföra tjuvhugg av en annan anledning (till exempel grader som rackare), läggs den extra skadan ihop.

6.3.11.1 Fördärva vapen

Nidingar har tillgång till en unik formel, *fördärva vapen*, som är absoluta motsatsen till paladinernas formel *välsigna vapen*. Istället för att göra vapnet mer effektivt mot onda motståndare (som paladinens formel gör), gör det vapnet mer effektivt mot goda motståndare.

6.3.11.2 Fallna paladiner

De som har smakat rättvisans och godhetens ljus och vänt bort från det blir de värsta av brottslingar. Nidingar som har paladingrader (dvs. som är före detta paladiner) erhåller extra förmågor ju fler paladingrader de har.

Tabell 6-40: Fallen paladin - nidingsförmågor

Paladingrader	Extraförmåga
1–2	Förgöra godhet en gång per dag (Detta är utöver den förmåga som alla nidingar får vid 2:a graden, så en fallen paladin 1 som blir en 2:a gradens niding kan förgöra godhet två gånger per dag).
3–4	Handpåläggning. En gång per dag kan nidingen läka sig själv från så mycket skada som motsvarar hans Utstrålningsfördel gånger hans klassgrad. Nidingen kan bara läka sig själv eller sin sataniska tjänare med denna övernaturliga förmåga.
5–6	Skada från tjuvhugg ökar med +1t6. Förgöra godhet totalt två extra gånger per dag. En niding 5/paladin 6 kan alltså förgöra godhet fyra gånger per dag.
7–8	Satanisk frammaning. En gång per dag kan nidingen använda formeln <i>frammana monster</i> / för att frammana en ond varelse. Avseende denna formel, räknas hans kastargrad som dubbla hans klassgrad.
9–10	Vandöd följeslagare. Förutom sin sataniske tjänare, erhåller nidingen vid 5:e graden ett medelstort skelett eller en medelstor zombie som följeslagare. Denna följeslagare kan inte fördrivas eller förmanas av någon annan och erhåller alla de specialförmågor som en satanisk tjänare erhåller när nidingen stiger i grader. Förgöra godhet totalt tre extra gånger per dag. En niding 5/paladin 10 kan alltså förgöra godhet fem gånger per dag.
11+	Gynnad av de mörka krafterna. De onda krafterna vill inget hellre än att se ett rent hjärta befläckas, så en fallen paladin av en sådan storhet erhåller omedelbart en grad av niding för varje grad av paladin han byter in. Den totala figurgraden hos rollfiguren ändras alltså inte. Detta är naturligtvis ett mycket lönsamt byte för den numera onda rollfiguren, eftersom han redan förlorat de flesta av de fördelar som dessa grader gav honom. Dock går han miste om de förmågor som denna tabell skulle ge honom för de grader han byter in. Till exempel, en fallen paladin av 16:e graden kan bli en niding 10/paladin 6 och erhålla de tre första förmågorna från denna tabell på grund av de sex paladingrader han behåller. Förgöra godhet totalt fyra extra gånger per dag. En niding 5/paladin 11 kan alltså förgöra godhet sex gånger per dag.

6.3.12 Sejderiddare

De flesta stridsmän betraktar trolleri som något som andra sysslar med och föredrar att bli bättre på sitt vapen. Likaså tycker trollkarlar att vapen bara är något man tar till i nödfall. Men det finns det fåtal som ser fördelarna med att använda trolleri ihop med stridskonster. En sedjeriddare är en person som kombinerar sin stridsträning med sin förmåga till trolleri.

Livstärningar: t6.

Förutsättningar:

- *Vapenträning:* Måste vara tränad på alla stridsvapen.
- *Formler:* Förmågan att kasta tredje gradens trollformler.

Klassfärdigheter: En sejderiddares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Insikt (Vis), Koncentration (Fys), Kunskap(adel och kungar) (Int), Kunskap(mystik) (Int), Rida (Hän), Simma (Sty) och Tolka skrifter (Int).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Sejderiddare erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-41: Sejderiddare

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+0	+0	Extraknep
2	+2	+3	+0	+0	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
3	+3	+3	+1	+1	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
4	+4	+4	+1	+1	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
5	+5	+4	+1	+1	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
6	+6	+5	+2	+2	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
7	+7	+5	+2	+2	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
8	+8	+6	+2	+2	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
9	+9	+6	+3	+3	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
10	+10	+7	+3	+3	+1 grad på existerande trollformelkastande klass

Extraknep: Vid 1:a graden får en sejderiddare välja ut ett extra knep från samma lista som krigare väljer från. Detta knep är utöver de som alla rollfigurer får vid givna figurgrader. Rollfiguren måste fortfarande uppfylla de förutsättningar som knepet har, till exempel krigargrader för Mäktig vapenfokus, Mäktig vapenspecialisering eller Vapenspecialisering.

Formler per dag: Från och med 2:a graden kommer en sejderiddare som tar en ny grad att erhålla formler per dag som om han tagit en ny grad i den trollformelkastande klass han tillhörde innan han blev sejderiddare. Han erhåller dock inga andra förmåner som en rollfigur av den klassen skulle ha fått, förutom en högre kastargrad. Detta betyder att han lägger de grader av sejderiddare han har över första graden till graderna hos sin vanliga trollformelkastande klass och räknar ut antal formler per dag och kastargrad utifrån denna summa.

Om rollfiguren hade mer än en trollformelkastande klass innan han blev sejderiddare, måste han bestämma vilken klass han vill räkna som högre vad gäller formler när han tar en grad som sejderiddare.

6.3.13 Skuggdansare

Det finns många som smyger genom skuggorna för att utföra sitt värv, men en del gör skuggorna till sitt hem. En skuggdansare är en person som tar till sig skuggorna så att de blir en del av honom – och han en del av dem.

Livstärningar: t8.

Förutsättningar:

- *Färdigheter:* Gömma sig 10 nivåer, Smyga 8 nivåer, Uppträda(dans) 5 nivåer.
- *Knep:* Ducka, Rörlighet, Stridsreflexer.

Klassfärdigheter: En skuggdansares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Akrobatik (Hän), Balansera (Hän), Bluffa (Uts), Diplomati (Uts), Fingerfärdighet (Hän), Förklädnad (Uts), Gömma sig (Hän), Hoppa (Sty), Leta (Int), Lyssna (Vis), Repanvändning (Hän), Smyga (Hän), Tolka skrifter (Int), Uppträda (Uts), Upptäcka (Vis), Utbrytarkonst (Hän) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 6 + Int-justering

Vapen- och pansarträning: Skuggdansare är tränade på armborst (pistolarmborst och lätt och tungt armborst), blydagg, dolk (vanlig och stötdolk), kastpil, klubba, kortbåge (vanlig och sammansatt), kortsvärd, morgonstjärna, påk, stridsklubba och värja. Skuggdansare är tränade på lätt pansar men inte på sköldar.

Tabell 6-42: Skuggdansaren

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+0	+2	+0	Gömma sig i öppen dager
2	+1	+0	+3	+0	Undgå fara, Mörkersyn, Sjätte sinne
3	+2	+1	+3	+1	Skuggbilder, Frammana skugga
4	+3	+1	+4	+1	Skugghopp (6m)

5	+3	+1	+4	+1	Rulla med slaget, Förbättrat sjätte sinne
6	+4	+2	+5	+2	Skugghopp (12m), Frammana skugga
7	+5	+2	+5	+2	Slingrigt sinne
8	+6	+2	+6	+2	Skugghopp (24m)
9	+6	+3	+6	+3	Frammana skugga
10	+7	+3	+7	+3	Skugghopp (48m), förbättrad undgå fara

Gömma sig i öppna dagar (Öv): Skuggdansare kan använda sig av sin färdighet på Gömma sig fastän de är iakttagna. Så länge som de befinner sig inom 3 meter från en skugga, kan skuggdansare gömma sig utan att ha något att faktiskt gömma sig bakom. De kan dock inte gömma sig i sin egen skugga.

Mörkersyn (Öv): Vid 2:a graden kan en skuggdansare se i mörker som om han permanent var under påverkan av formeln *mörkersyn*.

Undgå fara (Ex): Vid 2:a graden erhåller skuggdansare förmågan att undgå fara. Om han utsätts för någon fara som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för halverad skada, tar rackaren ingen skada vid ett lyckat räddningsslag. Undgå fara kan bara användas om skuggdansaren bär lätt eller inget pansar.

Sjätte sinne (Ex): Med början vid 2:a graden erhåller en skuggdansare förmågan att reagera på fara innan hans normala sinnen varnar honom för den. Från och med 2:a graden behåller skuggdansaren sin Händighetsfördel på PK (om han har någon) när han är handfallen eller attackerad av en osynlig anfallare. Han förvägras dock sin Händighetsfördel som vanligt i andra situationer än dessa.

Om skuggdansaren redan har Sjätte sinne från någon annan klass, erhåller han istället Förbättrat sjätte sinne.

Skuggbilder (Fo): När en skuggdansare uppnått 3:e graden kan han skapa synvillor från omgivande skuggor. Denna förmåga är identisk med formeln *tyst illusion* och kan användas en gång per dag.

Frammana skugga (Öv): Vid 3:e graden kan en skuggdansare frammana en skugga, en vandöd varelse. Till skillnad från en normal skugga, har detta monster en livsåskådning som matchar skuggdansaren. Den frammanade skuggan kan inte fördrivas eller förmanas av någon annan. Denna skugga fungerar som en följeslagare till skuggdansaren och kan kommunicera förstäligt med skuggdansaren. Varje tre grader skuggdansaren erhåller därefter ger honom möjlighet att frammana ytterligare en skugga och ger alla hans skuggiga följeslagare +2 LT (och motsvarande ökad attackfördel och räddningsslag).

Om hans skugga blir förstörd, eller om skuggdansaren väljer att skicka bort den, måste skuggdansaren klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 15). Om han inte klarar det förlorar han 200 erfarenhetspoäng per klassgrad. Ett lyckat räddningsslag reducerar förlusten till hälften, 100 erfarenhetspoäng per klassgrad. Skuggdansarens erfarenhet kan aldrig gå under 0 på grund av detta. En förlorad eller bortskickad skugga kan inte ersättas förrän det gått 30 dygn.

Skugghopp (Öv): Vid 4:e graden erhåller skuggdansaren förmågan att färdas mellan skuggor som om han använde formeln Dimensionsdörr. Begränsningen är att den magiska förflyttningen måste börja och sluta i ett område med skugga. Skuggdansaren kan förflytta sig totalt 6 meter varje dag på det här viset, men han kan välja mellan ett hopp på 6 meter eller två på 3 meter vardera. Varannan grad därefter fördubblas sträckan som skuggdansaren kan skugghoppa (12m vid 6:e graden, 24m vid 8:e graden och 48m vid 10:e graden). Denna sträcka kan delas upp på flera hopp, men varje hopp, hur litet det än är, räknas som minst 3 meter. (Till exempel, en 6:e gradens skuggdansare som skugghoppar 10m kan inte hoppa igen förrän nästa dag.)

Rulla med slaget (Ex): Med start vid 5:e graden kan skuggdansaren rulla med ett potentiellt dödande slag för att minska skadan från det. En gång per dag, när en skuggdansare skulle bli reducerad till 0 eller färre livspoäng av skada i strid (av vapen eller liknande, inte av formler eller specialförmågor), kan han försöka rulla med slaget. Han gör ett reflexräddningsslag (SG = skadan som attacken gjorde) och, om han lyckas, tar endast halv skada av attacken. Han måste vara medveten om attacken och kunna reagera på den för att kunna utföra denna manöver. Om han är i en situation där han är förvägrad sin Händighetsfördel på PK kan han inte rulla med slaget.

Förbättrat sjätte sinne (Ex): Från och med 5:e graden kan skuggdansaren inte längre omringas eftersom han kan reagera mot fiender på motsatta sidor om honom med samma lätthet som mot en enda motståndare. Dessutom kan en rackare inte längre utföra tjuvhugg genom att omringa honom, såvida inte rackaren är minst fyra klassgrader högre än skuggdansarens klassgrad.

Om skuggdansaren har Sjätte sinne (eller Förbättrat sjätte sinne) från någon annan klass, räknas klassgrader från denna klass ihop med hans skuggdansargrader för att avgöra hur höggradig rackaren måste vara.

Slingrigt sinne (Ex): Denna förmåga, som erhålls vid 7:e graden, ger skuggdansaren en möjlighet att slingra sig loss från magisk påverkan som annars skulle utöva kontroll eller tvång på honom. Om skuggdansaren påverkas av en förtrollning och missar sitt räddningsslag, kan han försöka igen 1 runda senare. Han får bara denna enda extra chans att lyckas. Om den också misslyckas fungerar formeln precis som vanligt.

Förbättrad undgå fara (Ex): Denna förmåga, som skuggdansaren erhåller vid 10:e graden, fungerar likt Undgå fara (se ovan). Skuggdansaren erhåller ingen skada alls om han lyckas med sitt räddningsslag mot attacker som medger reflexräddningsslag för halv skada (andedräktsvapen, eldklot, osv.). Dessutom erhåller han endast halv skada när han misslyckas med sitt räddningsslag mot en sådan attack, eftersom hans otroliga reflexer tillåter honom att kasta sig i skydd med ofattbar snabbhet.

6.3.14 Trolleriteurgist

De som använder sig av magi väljer mellan trolleri och teurgi. Ett litet fåtal låter bli att välja, utan studerar bägge sorterna. En trolleriteurgist drar lärdom av det som är gemensamt inom trolleri och teurgi för att lära sig båda samtidigt.

Livstärningar: t4.

Förutsättningar:

- *Färdigheter:* Kunskap(mystik) 6 nivåer, Kunskap(religion) 6 nivåer.
- *Formler:* Förmågan att kasta 2:a gradens trollformler och 2:a gradens teurgiformler.

Klassfärdigheter: En trolleriteurgists klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Insikt (Vis), Koncentration (Fys), Kunskap(mystik) (Int), Kunskap(religion) (Int), Tolka skrifter (Int) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Trolleriteurgister erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-43: Trolleriteurgist

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Formler per dag
1	+0	+0	+0	+2	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
2	+1	+0	+0	+3	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
3	+1	+1	+1	+3	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
4	+2	+1	+1	+4	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
5	+2	+1	+1	+4	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
6	+3	+2	+2	+5	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
7	+3	+2	+2	+5	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
8	+4	+2	+2	+6	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
9	+4	+3	+3	+6	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass
10	+5	+3	+3	+7	+1 grad på existerande trollformelkastande klass/ +1 grad på existerande teurgiformelkastande klass

Formler per dag: När rollfiguren tar en ny grad av trolleriteurgist, erhåller han även nya formler per dag som om han tagit en grad i både den trollformelkastande klass han redan tillhör och den teurgiformelkastande klass han redan tillhör. Han erhåller dock inga andra förmåner som en rollfigur av den klassen skulle ha fått, förutom en högre kastargrad. Detta betyder att han lägger de grader av trolleriteurgist han har till graderna hos den trollformelkastande klass och den teurgiformelkastande klass han har när han räknar ut antal formler per dag och kastargrad för respektive klass. Om rollfiguren hade mer än en trollformelkastande klass eller mer än en teurgiformelkastande klass innan han blev trolleriteurgist, måste han bestämma vilken klass han vill räkna som högre vad gäller formler när han tar en grad som trolleriteurgist.

6.3.15 Vandrare

Många är de som vandrar genom världen – och utanför den – men få tar verkligen till sig naturens essens i de marker de passerar. En vandrare är en person som utvecklar en förståelse för naturen som går utanpå det mesta och som ger honom helt nya förmågor.

Livstärningar: t8.

Förutsättningar:

- *Färdigheter:* Kunskap(geografi) 8 nivåer.
- *Knep:* Uthållighet.

Klassfärdigheter: En vandrares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Balansera (Hän), Diplomati (Uts), Gömma sig (Hän), Hantera djur (Uts), Klättra (Sty), Kunskap(geografi) (Int), Lyssna (Vis), Rida (Hän), Smyga (Hän), Tala språk (–), Upptäcka (Vis), Yrke (Vis) och Vildmarkskännedom (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 4 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Vandrare erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-44: Vandrare

Grad	Grundattäckfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+0	+0	Bemästrad terräng
2	+2	+3	+0	+0	Bemästrad terräng
3	+3	+3	+1	+1	Bemästrad terräng
4	+4	+4	+1	+1	Bemästrad terräng
5	+5	+4	+1	+1	Bemästrad terräng
6	+6	+5	+2	+2	Bemästrad existensteräng
7	+7	+5	+2	+2	Bemästrad existensteräng
8	+8	+6	+2	+2	Bemästrad existensteräng
9	+9	+6	+3	+3	Bemästrad existensteräng
10	+10	+7	+3	+3	Bemästrad existensteräng

Bemästrad terräng: Vid varje ny grad lägger en vandrare till en ny terrängtyp till sin repertoar utifrån de som finns beskrivna nedan. Denna förmåga ger antingen vandraren en fördel på tester av en färdighet som är användbar i denna terräng eller någon annan förmån knuten till terrängen. En vandrare känner också till hur man bäst bekämpar de farliga varelser man finner i denna terräng, och erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot alla varelser som har den terrängen angiven under Miljö i sin beskrivning i Bok 3. Vandraren erhåller bara denna fördel om monsterbeskrivningen uttryckligen anger denna terrängtyp.

Vandrare tar med sig denna förmåga vart de än vandrar. De har sina fördelar på färdighetstester, attackslag, skadeslag eller andra förmåner antingen de befinner sig i denna terrängtyp eller inte.

Bemästrad existensteräng: Denna förmåga fungerar precis som bemästrad terräng, men vandraren kan även välja någon av terrängtyperna markerade med "(existens)". Vandraren kan givetvis fortfarande välja en normal terrängtyp om han hellre vill det.

6.3.15.1 Förmåner från bemästrad terräng

En vandrare erhåller de förmåner som beskrivs här av att bemästra en given terräng.

Vatten: Du erhåller en kompetensfördel av +4 på tester av Simma eller en ökning av +3m på din simmande fart om du har en sådan. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot vattenlevande varelser.

Ökentrakter: Du motstår bättre saker som tröttar ut dig. Du blir normalt inte utmattad och allt som skulle göra dig slutkörd gör dig bara utmattad istället. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot ökenvarelser.

Skog: Du erhåller en kompetensfördel av +4 på tester av Gömma sig. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot skogsvarelser.

Kullar: Du erhåller en kompetensfördel av +4 på tester av Lyssna. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot kullvarelser.

Sumpmark: Du erhåller en kompetensfördel av +4 på tester av Smyga. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot sumpmarksvarelser.

Bergstrakter: Du erhåller en kompetensfördel av +4 på tester av Klättra eller en ökning av +3m på din klättrande fart om du har en sådan. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot bergsvarelser.

Slättmark: Du erhåller en kompetensfördel av +4 på tester av Upptäcka. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot slättvarelser.

Underjordiskt: Du erhåller mörkersyn (18m) eller mörkersyn (36m) om du redan har förmågan mörkersyn. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot underjordsvarer.

Brinnande (existens): Du erhåller ett eldmotstånd av 20. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot utomvärldingar och elementarer av eldtyp.

Viktlös (existens): Du erhåller en ökning av +9m på din flygande fart om du har någon. (På ett existensplan utan gravitation eller med subjektiv gravitation har ju alla en flygande fart.) Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot varer som bebor Astralplanet, Luftens elementarplan eller Eterplanet.

Kall (existens): Du erhåller ett köldmotstånd av 20. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot utomvärldingar och elementarer av köldtyp.

Skiftande (existens): Du känner instinktivt de små skiftningar i verkligheten som skulle kunna föra dig närmare din destination och erhåller den formelliknande förmågan till *dimensionsdörr* (som formeln kastad med din figurgrad) en gång per 1t4 rundor om existensterrängen du befinner dig i är skiftande. Om du befinner dig i någon annan terräng är det betydligt svårare och kan bara använda förmågan en gång per 1t4 minuter och måste dessutom klara ett test av Vildmarkskännedom (SG 20) för att lyckas vid varje givet tillfälle. Du erhåller en insiktsfördel av +1 på attackslag och skadeslag mot utomvärldingar och elementarer som bebor ett skiftande existensplan.

Ideologisk (existens): Du har den instinktiva förmågan att efterlikna den dominerande livsåskådningen på ett existensplan. Du drabbas inte av de normala nackdelarna av att ha en livsåskådning som är i konflikt med existensens och formler och förmågor som påverkar de av motsatt livsåskådning (till exempel en nidings Förgöra godhet) fungerar inte på dig. Du anses ha existensens dominerande livsåskådning mot magi som upptäcker sådant, men ditt eget beteende och dina klassförmågor påverkas inte av detta.

Ihållig (existens): Du erhåller vibrakänsla med en räckvidd av 9 meter.

Annan (existens): Om spelledaren har andra typer av existenser i sitt multiversum, kan det finnas fler terrängtyper att välja på.

6.3.16 Ärkemagiker

Bland de mäktigaste trollkarlarna finns det de som når ännu längre i sitt sökande efter magins natur. Deras förståelse för mystik och koppling till trolleri ger dem helt nya förmågor.

Livstärningar: t4.

Förutsättningar:

- *Färdigheter:* Kunskap(mystik) 15 nivåer, Formelkännedom 15 nivåer.
- *Knep:* Färdighetsfokus(Formelkännedom), Formelfokus inom två olika magiskolor.
- *Formler:* Förmågan att kasta 7:e gradens trollformler, kännedom om 5:e gradens eller högre formler från minst fem olika magiskolor.

Klassfärdigheter: En ärkemagikers klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Formelkännedom (Int), Hantverk(Alkemi) (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (alla färdigheter, valda individuellt) (Int), Leta (Int) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid varje grad: 2 + Int-justering.

Vapen- och pansarträning: Ärkemagiker erhåller ingen träning på vapen eller pansar.

Tabell 6-45: Ärkemagiker

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special	Formler per dag
1	+0	+0	+0	+2	Stora mysterier	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
2	+1	+0	+0	+3	Stora mysterier	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
3	+1	+1	+1	+3	Stora mysterier	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
4	+2	+1	+1	+4	Stora mysterier	+1 grad på existerande trollformelkastande klass
5	+2	+1	+1	+4	Stora mysterier	+1 grad på existerande trollformelkastande klass

Formler per dag/kända formler: När rollfiguren tar en ny grad som ärkemagiker erhåller han formler per dag (och eventuellt kända formler) som om hans klassgrader varit grader i den formelkastande klass i vilken han kunde kasta 7:e gradens trollformler innan han blev ärkemagiker. Han erhåller dock inga andra förmåner som en rollfigur av den klassen skulle ha fått, förutom en högre kastargrad. Om rollfiguren hade mer än en klass som uppfyllde detta innan han blev ärkemagiker, måste han bestämma vilken klass han vill räkna som högre vad gäller formler när han tar en grad som ärkemagiker.

Stora mysterier: En ärkemagiker får varje grad en möjlighet att välja en specialförmåga bland de som beskrivs nedan genom att permanent avstå ifrån ett existerande trollformelutrymme (han kan inte avstå från formelutrymmen som är för höggradiga för att han skall kunna utnyttja dem just nu). Varje specialförmåga har ett krav på en viss lägsta grad av formelutrymme som skall offras, vilket anges i förmågans beskrivning.

En ärkemagiker kan dock mycket väl välja att offra ett formelutrymme av högre grad än vad som krävs.

Urkraft (Öv): Ärkemagikern erhåller förmågan att omvandla energin hos en formel till ren urkraft i form av en ljungeld av rå magisk energi. Denna ljungeld är en beröringsattack på avstånd med lång räckvidd (120 m + 12 m/per grad av ärkemagiker) som orsakar 1t6 poäng skada per klassgrad av ärkemagiker plus 1t6 poäng skada per formelgrad hos den formel som förbrukas för att skapa effekten. Denna förmåga kostar ett 9:e gradens formelutrymme.

Mystisk beröring (Öv): Ärkemagikern kan använda formler som har räckvidden "Beröring" mot mål som befinner sig inom 9 meter. Ärkemagikern utför en beröringsattack på avstånd istället för i närstrid när han använder denna förmåga. Förmågan kan även väljas en andra gång, vilket ökar dess räckvidd till 18 meter. Denna förmåga kostar ett 7:e gradens formelutrymme.

Bemästrad motformel: Närhelst ärkemagikern lyckas med motmagi, vänder den påverkade formeln tillbaka mot kastaren precis som om den påverkats av *formelvändning*. Om den angripande formeln inte kan påverkas av *formelvändning*, förstörs den bara som vanligt. Denna förmåga kostar ett 7:e gradens formelutrymme.

Bemästrad energi: Ärkemagikern kan förändra en trollformel han kastar så att den använder ett annat energislag än normalt. Denna förmåga kan bara påverka formler med någon av beteckningarna eld, elektricitet, kyla, ljud eller syra. Ingen annan egenskap hos formeln förändras – den gör, till exempel, fortfarande samma mängd skada, fast av en annan sort. Kastaren kan bestämma om han vill förändra formelns energityp och vilken typ han vill ersätta den med i det ögonblick han börjar kasta formeln. Denna förmåga kostar ett 8:e gradens formelutrymme.

Bemästrad formgivning: Ärkemagikern kan formge områdes- och effektfomler som använder sig av någon av dessa former: utbrott, kon, cylinder, utflöde eller utbredning. Denna formgivning resulterar i att det skapas utrymmen inom formelns område eller effekt som formeln inte påverkar. Den minsta storleken på ett sådant opåverkat utrymme är en kubikmeter (d.v.s. 1m×1m×1m). Om formeln redan i vanliga fall är formbar, gör denna förmåga att dess minsta tillåtna mått reduceras till 1 meter istället för 3 meter. Denna förmåga kostar ett 6:e gradens formelutrymme.

Formelkraft: Denna förmåga ökar ärkemagikerns effektiva kastargrad med +1 i de sammanhang där den används för att räkna ut formlers egenskaper såsom skada, räckvidd eller varaktighet, samt vid tester av kastargrad. Förmågan kan väljas flera gånger och ökar då den effektiva kastargraden med +1 varje gång. Denna förmåga kostar ett 5:e gradens formelutrymme.

Formelliknande förmåga: En ärkemagiker som väljer denna förmåga kan använda ett av sina trollformelutrymmen (utöver det som förbrukas för att skaffa sig denna förmåga) för att permanent få tillgång till en av sina trollformler som en formelliknande specialförmåga som kan användas två gånger per dygn. Formeln kan givetvis också prepareras som vanligt även om man valt den som formelliknande specialförmåga. Ärkemagikern behöver inte använda formelns normala komponenter när han vill aktivera specialförmågan, men en formel som normalt förbrukar EP när den kastas gör så även i detta fall och en dyrbar materiell komponent räknas om till en EP-kostnad motsvarande 10 gånger värdet (i gp). En ärkemagiker som väljer *döds_cirkel* som formelliknande specialförmåga får alltså offra 5000 EP varje gång han aktiverar specialförmågan. Denna förmåga kostar ett 5:e gradens formelutrymme.

Den formelliknande specialförmågan förbrukar normalt ett formelutrymme av samma grad, men ärkemagikern kan välja att modifiera formeln med ett metamagiskt knep, vilket givetvis kräver ett höggradigare formelutrymme. Till exempel skulle en påskyndad *osynlighet* ge magikern förmågan att göra sig osynlig två gånger per dygn som en fri handling på bekostnad av ett 6:e gradens formelutrymme.

Ärkemagikern kan även välja att använda ett höggradigare formelutrymme för att kunna utnyttja förmågan fler gånger per dygn. Genom att använda ett formelutrymme som ligger tre grader över vad som krävs, får ärkemagikern möjlighet att använda sin specialförmåga fyra gånger per dygn och ett formelutrymme sex grader över grundkravet ger sex användningar per dygn.

Om ärkemagikern gör detta val för ytterligare av sina stora mysterier, kan han välja samma formel som formelliknande specialförmåga igen (vilket ger fler användningar per dygn) eller en helt annan formel.

6.4 SLF-klasser

Dessa klasser är skapade för att ge möjlighet att detaljera icke-äventyrande rollfigurer i spelet. De är inte lika bra som grundklasserna och bör bara användas som spelardarfigurer (SLF) och sällan eller aldrig som spelarfigurer.

6.4.1 Aristokrat

I alla samhällen finns en styrande klass. De brukar ofta ha både rikedom och privilegier, vilket gör det möjligt för dem att de sina barn en god utbildning. En aristokrat är en medlem av den styrande klassen, som inte äventyrar utan ägnar sig åt sina plikter.

Livstärningar: t8.

Klassfärdigheter: En aristokrats klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Bluffa (Uts), Diplomati (Uts), Förfalskning (Int), Förklädnad (Uts), Hantera djur (Uts), Insikt (Vis), Kunskap (alla typer, valda individuellt) (Int), Kuva (Uts), Lyssna (Vis), Rida (Hän), Samla information (Uts), Simma (Sty), Tala språk (-), Uppträda (Uts), Upptäcka (Vis), Vildmarkskännedom (Vis) och Värdera (Int).

Färdighetspoäng vid första graden: $(4 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $4 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En aristokrat är tränad på alla enkla vapen och alla stridsvapen samt på alla slags pansar (lätt, medeltungt och tungt) och alla slags sköldar (utom kroppssköldar).

Tabell 6-46: Aristokraten

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

6.4.2 Expert

I alla samhällen finns det folk som är duktiga inom ett eller flera yrken, må det vara skomakare eller vapensmeder, apotekare eller skrivare. En expert är någon som är duktig inom ett eller flera områden utan att vara en äventyrare.

Livsåskådning: Alla.

Livstärningar: t6.

Klassfärdigheter: En expert kan välja ut 10 färdigheter, vilka som helst, som är hans klassfärdigheter.

Färdighetspoäng vid första graden: $(6 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $6 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En expert är tränad på alla enkla vapen och på lätt pansar men inte några sköldar.

Tabell 6-47: Experten

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3

4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

6.4.3 Medicinman

I primitiva stamsamhällen finns det alltid någon som tar på sig rollen att agera mellanhand mellan stammen och det andliga. En medicinman är en utövare av magi som vakar över sin stam och deras andliga behov.

Livsåskådning: Alla.

Livstärningar: t6.

Klassfärdigheter: En medicinmans klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Formelkännedom (Int), Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (alla typer, valda individuellt) (Int), Läkekonst (Vis), Vildmarkskännedom (Vis) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: Medicinmän är tränade på alla enkla vapen. De är inte tränade på någon sorts pansar och inte heller på sköldar.

Tabell 6-48: Medicinmannen

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja	Special	— Formler per dag —					
						0	1	2	3	4	5
1	+0	+0	+0	+2	Tillkalla förtrogen	3	1	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		3	1	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		3	2	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	-	-
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	-	-
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	-	-
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	-
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	-
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	-
16	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Formler: En medicinman kastar teurgiformler. Han är begränsad till det antal formler han kan kasta per dag. Likt en präst kan han preparera och kasta vilken som helst av formerna på medicinmannens formellista, förutsatt, förstås, att han kan kasta formler av den graden. Likt en präst preparerar han sina formler i förväg varje dag. Svårighetsgraden för räddningsslagen mot hans formler är $10 + \text{formeln grad} + \text{medicinmannens Visdomsjustering}$.

Medicinmän, till skillnad mot magiker, erhåller inte sina formler från böcker eller pergament och preparerar inte heller sina formler genom studier. Istället mediterar och ber de för sina formler, och erhåller dem genom gudomlig insikt eller genom sin egen starka tro. Varje medicinman måste välja en tidpunkt på

dagen (eller natten) då han skall spendera en timme i tyst bön och meditation för att återfå sin dagsranson av formler. Tid som spenderas på vila eller sömn har ingen inverkan på hans förmåga att återfå sina formler.

Varje medicinman har en särskild helig symbol (som används som teurgifokus) beroende på medicinmannens magiska tradition.

Om medicinmannen erhåller 0 formler av en given grad, måste han ha extraformler för att kunna preparera och kasta formler av den graden. Extraformler för medicinmän baseras på Visdom.

Medicinmän väljer formler att preparera från följande lista:

- 0:e graden – *laga, ljus, läka små skador, läsa magi, rena mat och vatten, spökljud, skapa vatten, upptäcka magi, utmattande beröring, vägledning.*
- 1:a graden – *befallning, döljande dimma, flammade fingrar, förstå språk, godhetsskydd, injaga fruktan, kaosskydd, lagskydd, läka lätta skador, ondskeskydd, sömn, upptäcka godhet, upptäcka kaos, upptäcka lag, upptäcka ondska, uthärda elementen, välsignelse.*
- 2:a graden – *björnhårdhet, djurtjusning, försena gift, hjälp, kattsimidighet, ljungeld, läka måttliga skador, motstå energi, mörker, osynlighet, se osynligt, spegelbilder, spindelnät, tjurstyrka.*
- 3:e graden – *animera döda, avgifta, bota sjukdom, dagsljus, evig låga, förbanna, häva förbannelse, läka svåra skador, mäktigt mörker, smitta, tungomål, åskvigg.*
- 4:e graden – *eldvägg, läka livshotande skador, mindre skapelse, omdaning, stenhud, återställning.*
- 5:e graden – *hela, häva förtrollning, olycksbringande omdaning, rådfråga, sannsyn, stenvägg, större skapelse, uppväcka döda.*

Förtrogen: Vid 2:a graden kan medicinmannen tillkalla en förtrogen, precis som en trollkonstnär eller magiker kan.

6.4.4 Plebej

Grunden för samhället är ju grovarbetaren, antingen han sliter på bondgården, i skogen eller inne i staden. En plebej är en enkel person som förmodligen saknar formell utbildning och som svettas varje dag för att få livet att gå ihop.

Livstärningar: t4.

Klassfärdigheter: En plebejs klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Klättra (Sty), Lyssna (Vis), Repanvändning (Hän), Rida (Hän), Simma (Sty), Upptäcka (Vis) och Yrke (Vis).

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En plebej är tränad på ett enda enkelt vapen. Han är inte tränad på andra vapen, pansar eller sköldar.

Tabell 6-49: Plebejen

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6/+1	+4	+4	+4
13	+6/+1	+4	+4	+4
14	+7/+2	+4	+4	+4
15	+7/+2	+5	+5	+5
16	+8/+3	+5	+5	+5
17	+8/+3	+5	+5	+5
18	+9/+4	+6	+6	+6
19	+9/+4	+6	+6	+6
20	+10/+5	+6	+6	+6

6.4.5 Soldat

Skall en armé kunna rekryteras och bli av en anseelig storlek behöver den mer än bara några krigare. Den behöver personer som kan lära sig att riskera livet med vapen i hand, men som inte studerat några finurliga stridskonster hos någon gammal mästare. En soldat är en person som fått grundutbildning med vapen för att tjänstgöra i någon armé eller vaktstyrka.

Livstärningar: t8.

Klassfärdigheter: En soldats klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Hantera djur (Uts), Hoppa (Sty), Klättra (Sty), Kuva (Uts), Rida (Hän) och Simma (Sty).

Färdighetspoäng vid första graden: $(2 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $2 + \text{Int-justering}$

Vapen- och pansarträning: En soldat är tränad på alla enkla vapen och alla stridsvapen samt på alla slags pansar (lätt, medeltungt och tungt) och alla slags sköldar (även kroppssköldar).

Tabell 6-50: Soldaten

Grad	Grundattackfördel	Fasthet	Reflex	Vilja
1	+1	+2	+0	+0
2	+2	+3	+0	+0
3	+3	+3	+1	+1
4	+4	+4	+1	+1
5	+5	+4	+1	+1
6	+6/+1	+5	+2	+2
7	+7/+2	+5	+2	+2
8	+8/+3	+6	+2	+2
9	+9/+4	+6	+3	+3
10	+10/+5	+7	+3	+3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

6.5 Spelledarfigurer (SLF), förtrogna och andra följeslagare

6.5.1 Påverkan av andra rollfigurer

Det är möjligt att påverka en annan varelses (dock aldrig spelarfigurers) attityd med ett test av Utstrålning (1t20 + Utstrålningsjustering) eller ett test av färdigheten Diplomati. (I många fall kan färdigheterna Bluffa eller Kuva också användas, men de fungerar på andra sätt.) Notera att Diplomati är baserad på Utstrålning, så om den används otränad blir detta exakt samma som ett test av Utstrålningen. Slå 1t20, justera för Utstrålningen (eller färdigheten) och jämför resultatet med tabellen: Påverkan av attityder för att se vad effekten blir.

Vanligtvis kan man inte upprepa försöket att påverka någon.

Tabell 6-51: Påverkan av attityder

Ursprunglig attityd			Ny attityd		
	Fientlig	Ovänlig	Ointresserad	Vänlig	Hjälpsam
Fientlig	Mindre än 20	20	25	35	50
Ovänlig	Mindre än 5	5	15	25	40
Ointresserad	—	Mindre än 1	1	15	30
Vänlig	—	—	Mindre än 1	1	20
Hjälpsam	—	—	—	Mindre än 1	1

Tabell 6-52: Förklaring av attityder

Attityd	Betydelse	Möjligt agerande
Fientlig	Tar risker bara för att skada dig	Attackera, motarbeta, smädelser och tillmälen, fly
Ovänlig	Vill dig illa	Vilseleda, skvallra, undvika, bevaka, förolämpa
Ointresserad	Bryr sig inte mycket	Uppyller sociala förväntningar, men inte mer

Vänlig
Hjälpsam

Vill dig gott
Tar risker bara för att hjälpa dig

Småprata, ge råd, erbjuda begränsad hjälp, tala väl om
Beskydda, hela, hjälpa, försvara

6.5.2 Nidingens sataniska tjänare

När han uppnått 5:e graden kan en niding tillkalla en satanisk fladdermus, hemskeråtta, häst, katt, korp, padda eller ponny att tjäna honom. Denna varelse kan användas som vakt (såsom fladdermusen), medhjälpare (såsom katten) eller riddjur (såsom hästen). Nidingens tjänare erhåller LT och specialförmågor baserat på nidingens figurgrad.

Nidingen kan bara ha en satanisk tjänare i taget. Om nidingens tjänare skulle dö, kan han tillkalla en ny efter ett år och en dag. Den nya sataniske tjänaren har alla de förmågor som ankommer en satanisk tjänare till nidingens nuvarande figurgrad.

Tabell 6-53: Sataniska tjänare

Nidingens figurgrad	Extra LT	Hårdhud	Sty	Int	Special
12 eller mindre	+2 LT	+1	+1	6	Empatisk länk, Förbättrad undgå fara, Delade räddningsslag, Dela formler
13–15	+4 LT	+3	+2	7	Tala med nidingen
16–18	+6 LT	+5	+3	8	Blodsband
19–20	+8 LT	+7	+4	9	Formelmotstånd

Alla tillägg som anges i tabellen är utifrån tjänarens normala värden. Så en tjänare till en niding av figurgrad 20 har +7 mer i hårdhudsfordel än normalt, inte (+1+3+5+7).

Nidingens figurgrad: Figurgraden hos nidingen, inte bara hans klassgrad som niding.

Extra livstärningar: Dessa är extra livstärningar av den sort varelsen har, och var och en av dem justeras som vanligt av Fysiken. Extra livstärningar förbättrar tjänarens grundattack och grundräddningsslag som vanligt (enligt reglerna för varelsers uppgradering).

Hårdhud: Detta är en ökning av tjänarens normala hårdhudsfordel.

Sty: Lägg till denna ökning till tjänarens normala Stycka.

Int: Tjänarens Intelligens. (Den sataniske tjänaren är smartare än normala djur av samma typ.) Om tjänaren redan har högre Intelligens normalt, används förstas denna istället.

Empatisk länk (Öv): Nidingen har en empatisk länk med tjänaren upp till ett avstånd av en mil. Nidingen kan inte se genom tjänarens ögon, men de kan kommunicera telepatiskt. Även intelligenta djur ser världen med andra ögon än människor, så missförstånd är alltid möjliga.

På grund av denna empatiska länk har nidingen samma koppling till en plats eller ett föremål som tjänaren har.

Förbättrad undgå fara (Ex): Om tjänaren blir utsatt för en attack som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för att reducera skadan till hälften, erhåller den bara halv skada vid ett misslyckat räddningsslag och ingen skada vid ett lyckat räddningsslag. Förbättrad undgå fara är en extraordinär förmåga.

Delade räddningsslag: Tjänaren använder sina egna räddningsslag eller nidingens, vilket som är mest fördelaktigt för den.

Dela formler: Nidingen kan välja om en formel (men inte formelliknande förmåga) han kastar på sig själv också skall påverka hans tjänare. Tjänaren måste i så fall vara inom 1 meter. Om formeln har en varaktighet som inte är "ögonblicklig", slutar den påverka tjänaren om denne rör sig längre bort än 1 meter från nidingen (eller vice versa), och kommer inte att påverka denne på nytt även om tjänaren på nytt kommer inom 1 meter från nidingen. Dessutom kan nidingen kasta en formel med räckvidden "personlig" på sin tjänare (som en beröringsformel) istället för på sig själv. Nidingen och hans tjänare kan dela formler även om formeln normalt inte påverkar varelser av tjänarens typ (magisk best).

Tala med nidingen (Ex): Nidingen och hans tjänare kan kommunicera verbalt som om de hade ett eget hemligt språk. Andra varelser kan inte förstå vad de talar om utan magisk hjälp.

Blodsband (Ex): Tjänaren erhåller en fördel av +2 på alla attackslag, färdighetstester, egenskapstester och räddningsslag om den ser nidingen bli hotad eller skadad. Denna fördel varar så länge som hotet är omedelbart och uppenbart.

Formelmotstånd (Ex): Tjänarens formelmotstånd är nidingens figurgrad + 5. För att kunna påverka tjänaren med en formel som hindras av formelmotstånd måste en formelkastare lyckas med ett test av kastargraden (1t20 + kastargraden) som är minst lika med tjänarens formelmotstånd.

6.5.3 Paladinens riddjur

Paladinens riddjur är annorlunda än ett normalt djur av samma sort på många sätt. Det normala riddjuret för en Medelstor paladin är en tung stridshäst, och det normala riddjuret för en Liten paladin är en stridsponny. En paladins riddjur är en magisk best, inte ett djur. Det är överlägset ett normalt riddjur av samma sort och har ett flertal specialförmågor.

Tabell 6-54: Paladinerers riddjur

Mästargrad	Extra LT	Hårdhud	Sty	Int	Special
5–7	+2	+4	+1	6	Empatisk länk, Förbättrad undgå fara, Dela formler, Delade räddningsslag
8–10	+4	+6	+2	7	Ökad fart
11–14	+6	+8	+3	8	Kan befalla varelser av samma sort
15–20	+8	+10	+4	9	Formelmotstånd

Mästargrad: Alla riddjur har specialförmågor beroende på mästartens grad. En paladin räknas normalt som en mästare av hela sin klassgrad, men kan ibland räknas som en lägre mästare (se speciella riddjur, nedan). Om riddjuret råkar ut för livstappning, räknas det som ett riddjur tillhörande en låggradigare paladin.

Extra LT: Dessa är extra livstärningar av den sort varelsen har, och var och en av dem justeras som vanligt av Fysiken. Kom ihåg att extra LT förbättrar riddjurets grundattack och grundräddningsslag enligt reglerna för uppgradering av varelser. Riddjuret har samma grundattackfördel som en präst av den grad som motsvarar djurets LT. Riddjuret har bra Fasthets- och Reflexräddningsslag (räknas ut som en rollfigur av samma grad som djurets LT). Även antal färdighetspoäng och knep räknas ut från djurets antal LT.

Hårdhud: Detta är en ökning av riddjurets normala hårdhudsfordel.

Sty: Lägg till denna ökning till riddjurets normala Styrka.

Int: Riddjurets Intelligens. Om riddjuret redan har högre Intelligens normalt, används förstås denna istället.

Empatisk länk (Öv): Paladinen har en empatisk länk med riddjuret upp till ett avstånd av en mil. Paladinen kan inte se genom riddjurets ögon, men de kan kommunicera telepatiskt. Även intelligenta riddjur ser världen med andra ögon än människor, så missförstånd är alltid möjliga.

På grund av denna empatiska länk har paladinen samma koppling till en plats eller ett föremål som riddjuret har.

Förbättrad undgå fara (Ex): Om riddjuret blir utsatt för en attack som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för att reducera skadan till hälften, erhåller det bara halv skada vid ett misslyckat räddningsslag och ingen skada vid ett lyckat räddningsslag.

Dela formler: Paladinen kan välja om en formel han kastar på sig själv också skall påverka hans riddjur. Riddjuret måste i så fall vara inom 1 meter. Om formeln har en varaktighet som inte är "ögonblicklig", slutar den påverka riddjuret om detta rör sig längre bort än 1 meter från paladinen (eller vice versa), och kommer inte att påverka detta på nytt även om riddjuret på nytt kommer inom 1 meter från paladinen. Dessutom kan paladinen kasta en formel med räckvidden "personlig" på sitt riddjur (som en beröringsformel) istället för på sig själv. Paladinen och hans riddjur kan dela formler även om formeln normalt inte påverkar varelser av riddjurets typ (magisk best).

Delade räddningsslag: Riddjuret använder sina egna räddningsslag eller paladinens, vilket som är mest fördelaktigt för det.

Ökad fart (Ex): Riddjurets fart ökar med 3 m.

Befalla varelser av samma sort (Fo): Riddjurets förmåga att befalla är en formelliknande förmåga som den kan använda mot andra varelser av samma sort, men med färre LT, som den själv. Riddjuret kan använda denna förmåga en gång per dag för varje två grader paladinen är och förmågan fungerar precis som formeln *befallning* (i detta sammanhang kan riddjuret alltid göra sig förstådd hos vanliga djur av samma sort som den själv). Eftersom det är en formelliknande förmåga, måste riddjuret lyckas med ett test av Koncentration (SG 21) om det försöker använda den medan paladinen rider på det (till exempel i strid). Om testet misslyckas fungerar inte förmågan, men räknas fortfarande mot riddjurets dagliga begränsning.

Formelmotstånd (Ex): Riddjurets formelmotstånd är paladinens klassgrad + 5.

Speciella riddjur: En 6:e gradens paladin eller högre kan välja ett mäktigare riddjur. Dock reduceras hans effektiva mästargrad när det gäller att bestämma djurets specialförmågor. Om den effektiva mästargraden reduceras till 0 eller lägre, kan han inte välja från den listan.

Tabell 6-55: Mäktigare riddjur

**Reducering av
mästargrad**

-1

-2

-3

Möjliga riddjur

Enhörning, hemskefladdermus, hemskegrävling, hemskevarg, hemskevessla, hippogrip, himmelsk tung stridshäst, himmelsk stridsponny, jätteödlas, stor haj eller stor vidrig spindel.
Hemskejärv, hemskevildsvin, jätteörn, noshörning, pegas eller sjölejon.
Hemskelejon eller grip.

6.5.4 Druiders och jägares djurföljeslagare

Druiders och jägares djurföljeslagare är annorlunda än ett normalt djur av samma sort på många sätt. En djurföljeslagare är överlägset ett normalt djur av samma sort och har ett flertal specialförmågor.

Tabell 6-56: Djurföljeslagares specialförmågor

Mästargrad	Extra LT	Hårdhud	Sty/Hän	Extra tricks	Specialförmågor
1–2	+0	+0	+0	1	Länk, Dela formler
3–5	+2	+2	+1	2	Undgå fara
6–8	+4	+4	+2	3	Hängivenhet
9–11	+6	+6	+3	4	Multiattack
12–14	+8	+8	+4	5	
15–17	+10	+10	+5	6	Förbättrad undgå fara
18–20	+12	+12	+6	7	

Djurföljeslagares grundvärden: Använd samma grundvärden som för ett vanligt djur av samma sort, men gör följande ändringar:

Mästargrad: Alla djurföljeslagare har specialförmågor beroende på mästarens grad. En druid räknas som en mästare av hela sin druidgrad, men en jägare räknas bara som en mästare av halva jägargraden (en 6:e gradens jägare tittar alltså på "grad 3" i tabellen ovan). En rollfigur som är både jägare och druid får räkna samman hela sin druidgrad med halva sin jägargrad.

Extra LT: Dessa är extra livstärningar av den sort varelsen har, och var och en av dem justeras som vanligt av Fysiken. Kom ihåg att extra LT förbättrar djurföljeslagarens grundattack och grundräddningsslag enligt reglerna för uppgradering av varelser. Djurföljeslagaren har samma grundattackfördel som en druid av den grad som motsvarar djurets LT. Djurföljeslagaren har bra Fasthets- och Reflexräddningsslag (räknas ut som en rollfigur av samma grad som djurets LT). Även antal färdighetspoäng och knep räknas ut från djurets antal LT.

Hårdhud: Detta är en ökning av djurföljeslagarens normala hårdhudsfordel.

Sty: Lägg till denna ökning till djurföljeslagarens normala Styrka och Händighet.

Extra tricks: Denna kolumn anger hur många ytterligare tricks som djuret kan lära sig, utöver de som mästaren redan lärt det med färdigheten Hantera djur. Dessa extra tricks kräver ingen tid eller test av Hantera djur, och de räknas inte in i den normala begränsningen av hur många tricks ett djur kan lära sig. Mästaren väljer vilka dessa extra tricks är, och när de väl är valda kan han inte byta ut dem.

Länk (Ex): En mästare kan hantera sitt djur som en fri handling eller pressa det som en kort handling, oberoende av om han har nivåer på färdigheten Hantera djur eller inte. Mästaren erhåller en omständighetsfordel av +4 på alla tester av Djurförståelse och Hantera djur vad gäller hans djurföljeslagare.

Dela formler: Mästaren kan välja om en formel han kastar på sig själv också skall påverka hans djurföljeslagare. Djurföljeslagaren måste i så fall vara inom 1 meter. Om formeln har en varaktighet som inte är "ögonblicklig", slutar den påverka djurföljeslagaren om denne rör sig längre bort än 1 meter från mästaren (eller vice versa), och kommer inte att påverka denne på nytt även om djurföljeslagaren på nytt kommer inom 1 meter från mästaren. Dessutom kan mästaren kasta en formel med räckvidden "personlig" på sin djurföljeslagare (som en beröringsformel) istället för på sig själv. Mästaren och hans djurföljeslagare kan dela formler även om formeln normalt inte påverkar djur.

Undgå fara (Ex): Om djurföljeslagaren utsätts för någon fara som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för halverad skada, tar den ingen skada vid ett lyckat räddningsslag.

Hängivenhet (Ex): Djurföljeslagarens känslor för sin mästare är så starka att den erhåller en moralfördel av +4 på Viljeräddningsslag mot förtrollningar.

Multiattack: Djurföljeslagaren erhåller knepet Multiattack som ett extra knep om den har tre eller fler naturliga attackformer (se Bok 3: Monster) och inte redan har knepet. Om djuret inte har de tre (eller fler) nödvändiga attackerna, erhåller det istället en extra attack med sin primära attackform, fast med en nackdel av -5.

Förbättrad undgå fara (Ex): Om djurföljeslagaren blir utsatt för en attack som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för att reducera skadan till hälften, erhåller den bara halv skada vid ett misslyckat räddningsslag och ingen skada vid ett lyckat räddningsslag.

Speciella djurföljeslagare: En 4:e gradens druid eller 8:e gradens jägare (eller en multiklassad druid/jägare vars mästargrad skulle bli minst 4) kan välja en mäktigare djurföljeslagare. Dock reduceras deras effektiva mästargrad när det gäller att bestämma djurets specialförmågor. Om den effektiva mästargraden reduceras till 0 eller lägre, kan de inte välja från den listan.

Tabell 6-57: Mäktigare djurföljeslagare

Reducering av mästargrad	Möjliga djur
-3	Bisonoxe, Gepard, Gorilla, Hemskegrävling, Hemskerätta, Hemskevessla, Järv, Kramorm, Krokodil, Leopard, Stor giftorm, Stor haj, Svartbjörn, Varan, Vildsvin.
-6	Alligator, Brunbjörn, Deinonychus, Elasmosaurus, Hemskegorilla, Hemskejärv, Hemskevarg, Hemskevildsvin, Jättestor giftorm, Lejon, Noshörning, Tiger.
-9	Hemskelejon, Isbjörn, Jättestor haj, Jättestor kramorm, Megaraptor, Späckhuggare.
-12	Elefant, Hemskebjörn, Jättebläckfisk (8-armad).
-15	Hemskehaj, Hemsketiger, Jättebläckfisk (10-armad), Triceratops, Tyrannosaurus.

6.5.5 Magikers och trollkonstnärers förtrogna

En magiker eller en trollkonstnär kan tillkalla en förtrogen. Detta tar en dag och förbrukar magiska ingredienser värda 100 gp. En förtrogen är en magisk, stryktålig och intelligent version av ett Pyttelitet djur. Den är dock en magisk best, inte ett djur. Varelsen gör tjänst som följeslagare och tjänare.

Den som tillkallar en förtrogen väljer själv vilken typ han vill ha. Allteftersom mästaren ökar i grad, tillväxer hans förtrogne i styrka och kraft. I det fall att rollfiguren har klassgrader både som magiker och trollkonstnär, räknas dessa samman för att avgöra kraften hos hans förtrogne.

Om hans förtrogne blir förstörd, eller om mästaren väljer att skicka bort den, måste mästaren klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15). Om han inte klarar det förlorar han 200 erfarenhetspoäng per klassgrad (både magikergrader och trollkonstnärgrader räknas förstås här också). Ett lyckat räddningsslag innebär att han bara förlorar hälften av detta. Dock kan mästarens erfarenhetspoäng inte understiga noll på grund av en förtrogens fränfalle. En dödad eller ivägskickad förtrogen kan inte ersättas förrän ett år och en dag förflutit. Dödade förtrogna kan återuppväckas precis som rollfigurer, men de förlorar inte någon grad eller Fysik av detta.

De specialförmågor som tillfaller mästaren gäller bara om mästaren och hans förtrogne befinner sig inom en mil från varandra.

Tabell 6-58: Förtrogna

Förtrogen	Special
Fladdermus	Mästaren erhåller en fördel av +3 på test av Lyssna
Katt	Mästaren erhåller en fördel av +3 på test av Smyga
Hök	Mästaren erhåller en fördel av +3 på test av Upptäcka i starkt ljus
Uggl	Mästaren erhåller en fördel av +3 på test av Upptäcka i svagt ljus/skuggor
Ödla	Mästaren erhåller en fördel av +3 på test av Klättra
Rätta	Mästaren erhåller en fördel av +2 på Fasthetsräddningsslag
Korp *	Mästaren erhåller en fördel av +3 på test av Värdera
Orm **	Mästaren erhåller en fördel av +3 på test av Bluffa
Padda	Mästaren erhåller +3 livspoäng
Vessla	Mästaren erhåller en fördel av +2 på Reflexräddningsslag

* En korp har den övernaturliga förmågan att tala ett språk som dess mästare väljer.

** En Pytteliten giftorm.

Förtrognas grundvärden: Använd samma grundvärden som för ett vanligt djur av samma sort, men gör följande ändringar:

Livstärningar: Räkna med mästarens figurgrad (för de effekter som beror på LT, såsom *sömn*). Använd den förtrognes normala LT om dessa är fler.

Livspoäng: Hälften av mästarens, avrundat neråt.

Attacker: Använd mästarens grundattackfördel. Använd den förtrognes Styrke- eller Händighetsjustering (den som är mest fördelaktig) för att räkna ut den förtrognes attackjustering med sitt primära naturliga vapen.

Om den även har sekundära vapen (till exempel en katt) är dessa på -5 räknat från det primära. Skada är den normala skadan för en normal varelse av den sorten.

Räddningsslag: Den förtrogne använder mästartens räddningsslag om de är bättre än dess egna.

Färdigheter: Använd de normala färdigheterna för en varelse av den sorten eller mästartens, vilket som är mest fördelaktigt för en given färdighet.

Förtrognas specialförmågor: Alla förtrogna har specialförmågor (vissa av dem ger även mästarten en specialförmåga) beroende på mästartens grad. Även här räknas både magiker- och trollkonstnärsgader samman. Specialförmågorna staplar med varandra, så en mästare av 13:e graden har en förtrogen med alla specialförmågor i tabellen. Ökningen av hårdhud staplar dock inte, utan är baseras alltid på djurets normala hårdhud, så en förtrogen till en mästare av grad 13 har 7 poäng bättre hårdhud än ett normalt djur av den sorten.

Tabell 6-59: Förtrognas specialförmågor

Mästartens klassgrad	Hårdhud	Int	Special
1-2	+1	6	Vaksamhet, Förbättrad undgå fara, Dela formler, Empatisk länk
3-4	+2	7	Beröring
5-6	+3	8	Tala med mästarten
7-8	+4	9	Tala med normala djur av dess sort
9-10	+5	10	
11-12	+6	11	Formelmotstånd
13-14	+7	12	Varsebli sin förtrogne
15-16	+8	13	
17-18	+9	14	
19-20	+10	15	

Hårdhud: Detta är en ökning av den förtrognas hårdhudsfordel.

Intelligens: Den förtrognas Intelligens. Om den förtrogne redan har högre Intelligens normalt, används förstås denna istället.

Vaksamhet (Ex): Närvaron av hans förtrogne skärper mästartens sinnen. Närhelst den förtrogne är inom 1 meter, erhåller mästarten en omständighetsfordel av +2 på Lyssna och Upptäcka.

Förbättrad undgå fara (Ex): Om den förtrogne blir utsatt för en attack som normalt tillåter ett reflexräddningsslag för att reducera skadan till hälften, erhåller den bara halv skada vid ett misslyckat räddningsslag och ingen skada vid ett lyckat räddningsslag.

Dela formler: Mästarten kan välja om en formel han kastar på sig själv också skall påverka hans förtrogne. Den förtrogne måste vara inom 1 meter vid tillfället. Om formeln har en varaktighet som inte är "ögonblicklig", slutar den påverka den förtrogne om denne rör sig längre bort än 1 meter från mästarten (eller vice versa). Formelns effekt kommer inte att påverka denne på nytt även om den förtrogne på nytt kommer inom 1 meter från mästarten. Dessutom kan mästarten kasta en formel med räckvidden "personlig" på sin förtrogne (som en beröringsformel) istället för på sig själv. Mästarten och hans förtrogne kan dela formler även om formeln normalt inte påverkar varelser av den förtrognas typ (magisk best).

Empatisk länk (Öv): Mästarten har en empatisk länk med sin förtrogne upp till ett avstånd av en mil. Mästarten kan inte se genom den förtrognas ögon, men de kan kommunicera telepatiskt.

På grund av denna empatiska länk har mästarten samma koppling till en plats eller ett föremål som den förtrogne har. Till exempel, om hans förtrogne har sett ett visst rum, kan mästarten teleportera sig dit som om han också hade sett det.

Beröring (Öv): Om mästarten är 3:e graden eller högre, kan hans förtrogne avleverera beröringsformler för sin mästartes räkning. När mästarten kastar en beröringsformel, kan han utse sin förtrogne till att vara "beröraren". (Mästarten och den förtrogne måste vidröra varandra när formeln kastas.) Den förtrogne kan därefter avleverera beröringsformeln precis som mästarten skulle kunnat. Som vanligt, om mästarten kastar en annan formel, förlorar han beröringsformeln.

Tala med mästarten (Ex): Mästarten och hans förtrogne kan kommunicera verbalt som om de hade ett eget hemligt språk. Andra varelser kan inte förstå vad de talar om utan magisk hjälp.

Tala med normala djur av dess sort (Ex): Den förtrogne kan tala med djur av ungefär samma sort som den själv (inklusive hemskevarianter). Denna kommunikation kan ju naturligtvis begränsas något av Intelligenen hos de djur den kommunicerar med.

Formelmotstånd (Ex): Om mästaren är 11:e graden eller högre, har den förtrogne formelmotstånd som motsvarar mästarens klassgrad + 5 (magikergrader och trollkonstnärsgader räknas förstås fortfarande ihop).

Varsebli (Fo): Om mästaren är 13:e graden eller högre kan han varsebli den plats där hans förtrogne befinner sig (som om han använde formeln *varsebli*) en gång per dag.

Kapitel 7: Färdigheter

7.1 Färdighetspoäng

Du har ett antal färdighetspoäng som beror på din rollfigurs ras och klassgrader.

Beroende på din klass är vissa färdigheter **klassfärdigheter** medan andra är **främmande färdigheter**. Främmande färdigheter kräver 2 färdighetspoäng per nivå, medan klassfärdigheter bara kräver 1 färdighetspoäng per nivå. Det är inte tillåtet att spara färdighetspoäng till senare.

Den högsta nivå du kan ha på en klassfärdighet motsvarar figurgraden+3. Det högsta du kan ha på en främmande färdighet är halva det talet (avrunda ej).

Oberoende av om du köper nivåer på färdigheten som klassfärdighet eller främmande färdighet, om färdigheten är en klassfärdighet för *någon* av dina klasser, är din högsta nivå på den figurgraden+3.

Färdighetspoängen för de klasser som presenterats här är:

Tabell 7-1: Färdighetspoäng för olika klasser

Klass	1:a gradens färdighetspoäng *	Högre graders färdighetspoäng **
Aristokrat	(4 + Int-justering) x 4	4 + Int-justering
Barbar	(4 + Int-justering) x 4	4 + Int-justering
Bard	(6 + Int-justering) x 4	6 + Int-justering
Drakfrände	—	2 + Int-justering
Druid	(4 + Int-justering) x 4	4 + Int-justering
Duellant	—	4 + Int-justering
Dvärgförsvare	—	2 + Int-justering
Expert	(6 + Int-justering) x 4	6 + Int-justering
Friskytt	—	4 + Int-justering
Hierofant	—	2 + Int-justering
Jägare	(6 + Int-justering) x 4	6 + Int-justering
Korphjärtad	—	4 + Int-justering
Krigare	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Legendkännare	—	4 + Int-justering
Lönnmördare	—	4 + Int-justering
Magiker	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Medicinman	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Mirakelverkare	—	2 + Int-justering
Munk	(4 + Int-justering) x 4	4 + Int-justering
Niding	—	2 + Int-justering
Paladin	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Plebej	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Präst	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Rackare	(8 + Int-justering) x 4	8 + Int-justering
Sejderiddare	—	2 + Int-justering
Skuggdansare	—	6 + Int-justering
Soldat	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Trollkonstnär	(2 + Int-justering) x 4	2 + Int-justering
Trolleriteurgist	—	2 + Int-justering
Vandrare	—	4 + Int-justering
Ärkemagiker	—	2 + Int-justering

* En människa lägger till 4 färdighetspoäng vid 1:a graden.

** En människa lägger till 1 färdighetspoäng vid varje ny grad.

7.2 Användning av färdigheter

När du använder en färdighet, gör du ett färdighetstest för att se hur bra (eller dåligt) det går. Ju högre resultat på färdighetstestet, desto bättre lyckas du med din färdighet. Baserat på omständigheterna, finns det ett visst värde som ditt resultat måste uppnå eller överstiga för att försöket skall anses ha varit framgångsrikt. Detta kallas för **svårighetsgraden** för testet. Ju svårare uppgift, desto högre svårighetsgrad.

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

7.2.1 Färdighetstest

Ett test av en färdighet tar hänsyn till din träning (färdighetsnivå), medfödda talang (egenskapsjustering) och tur (tärningsslag). Det tar också, bland annat, hänsyn till om du har speciella anlag för vissa saker (rasfördel), hur klumpigt pansar du bär (pansarnackdel) och om du besitter speciella knep.

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

7.2.2 Svårighetsgrader

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

Tabell 7-2: Exempel på olika svårighetsgrader

Svårighet (SG)	Exempel (tillämplig färdighet)
Mycket lätt (0)	Upptäcka en fågelskrämma på en nyplöjd åker (Upptäcka)
Lätt (5)	Klättra uppför ett rep med knutar (Klättra)
Medel (10)	Höra en vakt som närmar sig (Lyssna)
Svårt (15)	Sabotera ett vagnshjul så det faller av senare (Förstöra anordning)
Utmanande (20)	Simma i ett stormigt hav (Simma)
Imponerande (25)	Dyrka upp ett normalt lås (Öppna lås)
Heroiskt (30)	Hoppa över en 7½ meter bred spricka (Hoppa)
Ultraheroiskt (35)	Studsas upp på fötterna från liggande som en fri handling (Akrobatik)
Omänskligt (40)	Spåra en grupp orcher över hård mark efter 24 timmars regn (Vildmarkskännedom)

7.2.3 Motställda tester

Vissa färdighetstester är motställda tester. De görs mot ett slumpbestämt värde, som oftast är resultatet av en annan rollfigurs färdighetstest. Den som får det högre resultatet vinner.

Om båda får lika, vinner den med den högre färdighetsjusteringen.

Om båda dessa är desamma, slå igen tills någon vinner.

Tabell 7-3: Exempel på motställda tester

Uppgift	Färdighet (Nyckelegenskap)	Motställd färdighet (Nyckelegenskap)
Lura någon	Bluffa (Uts)	Insikt (Vis)
Låtsas vara någon annan	Förklädnad (Uts)	Upptäcka (Vis)
Tillverka en falsk skattkarta	Förfalskning (Int)	Förfalskning (Int)
Gömma sig för någon	Gömma sig (Hän)	Upptäcka (Vis)
Få en bråkstake att backa undan	Kuva (Uts)	Special *
Smyga sig på någon	Smyga (Hän)	Lyssna (Vis)
Stjåla någons penningpung	Fingerfärdighet (Hän)	Upptäcka (Vis)
Surra en fånge ordentligt	Repanvändning (Hän)	Utbrytarkonst (Hän)

* Ett test av Kuva är motställt av ett test av graden hos motståndaren, inte en viss färdighet. Se beskrivningen av färdigheten Kuva.

7.2.4 Nya försök

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

Bombur vill klättra uppför en 3 meters klippvägg (svårighetsgrad 15). Han har +7 (totalt med alla justeringar) på Klättra och får 11 på sin t20. Resultatet är alltså 18, vilket låter honom klättra 1½ meter uppför klippan. Eftersom han inte är uppe ännu gör han ett nytt försök. Denna gång slår han 7, vilket blir 14 – inte tillräckligt. Han kommer ingen vart. Han kan dock göra ett nytt försök i nästa drag. Även om han hade slagit 3, vilket hade blivit endast 10, så lågt att han tappar taget och faller ner, hade han kunnat borsta av sig och försöka på nytt i nästa drag – fast i detta fall från botten av klippan.

Om en färdighet inte medför några konsekvenser vid ett misslyckande, kommer du ju förr eller senare att lyckas om du bara försöker länge nog.

7.2.5 Färdighetstest utan träning

I allmänhet kan du utan problem använda färdigheter som du saknar nivåer på. Din justering på färdigheten blir ju inte så hög, eftersom du då saknar justering för nivåer. Du får dock räkna in alla andra justeringar, såsom justeringen för nyckelegenskapen, för knep som Färdighetfokus och för olika synergier.

En del färdigheter är mycket svårare att använda om man aldrig har tränat på färdigheten, det vill säga inte har nivåer på den. Den nackdel man drabbas av när man använder en färdighet utan träning anges i kolumnen "Otränad" i tabellen Färdigheter.

OBS: Tala språk kan inte göras otränad. Antingen behärskar man språket eller också inte.

Om magikern Wish-Wisha vill försöka Kuva en motståndare (något hon aldrig har tränat på) gör hon alltså ett enkelt test av Utstrålningen, men om hon istället skulle få för sig att försöka Öppna lås (något hon heller aldrig har tränat på) utan hjälp av sin magi, måste hon göra ett test av Händigheten med en nackdel av -10.

7.2.6 Gynnsamma och ogynnsamma omständigheter

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

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

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

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

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

7.2.7 Tid och färdighetstester

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

7.2.8 Praktiskt omöjliga försök

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

Praktiskt omöjliga försök är svåra att definiera i förväg. De är de framgångar som motsvarar ofattbar, närmast orimlig färdighet och tur. Att klättra uppför en vägg lika snabbt som om man skulle ha gått uppför den ger en nackdel av -20; att få syn på en osynlig staty i rummet kan vara Upptäcka SG 40; att falla 200 meter och landa mjukt utan skador kan vara Akrobatik SG 100; att Balansera på ett moln kan vara SG 120.

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

7.2.9 Tester utan tärningsslag

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

Ta 10: När du inte är hotad eller distraherad, kan du välja att ta 10. Istället för att slå 1t20 för färdighetstestet, räknar du ut ditt resultat som om du hade slagit 10 på tärningen. Är du duktig eller uppgiften är enkel räcker det med en medelmåttig prestation. Om du har +2 på Hoppa och skall hoppa över en 3 meter bred klyfta (SG 12), varför inte satsa på säkerhet? Det tar inte mer tid än normalt, utan kräver bara att du inte är stressad. Ta 10 är speciellt användbart i situationer där ett högt tärningsslag inte skulle ge ett bättre resultat – när lagom är bra nog.

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

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

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

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

Egenskapstester och gradtester: Samma regler för ta 10 och ta 20 gäller även egenskapstester, men inte gradtester av något slag.

7.2.10 Samordnade färdighetstest

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

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

Hjälpa ledaren: Ibland kan rollfigurerna dock samarbeta och hjälpa varandra. I det fallet utser man en rollfigur till ledaren för det gemensamma försöket och som blir den som utför färdighetstestet medan de övriga gör ett färdighetstest mot SG 10. (Rollfiguren kan inte ta 10 på det testet.) För varje hjälpare som lyckas erhåller ledaren en omständighetsfördel av +2. Om ett test klarar SG 20 ger det +3, SG 30 ger +4, osv.

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

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

Om dvärgen Bombur vill försöka bryta upp en dörr, testar han sin Styrka (19, vilket ger +4) mot dörrens SG på 26. Om någon av hans kamrater vill hjälpa till, lär det inte få plats mer än en person jämte Bombur vid dörren. Om gruppen tagit med (eller kan improvisera ihop) en murbräcka, kan betydligt fler få plats att hjälpa till.

Färdighetssynergi: Det är också möjligt för en rollfigur att ha två färdigheter som fungerar väldigt bra tillsammans. "Normal synergi" innebär att 5 nivåer på en färdighet ger en fördel av +2 på färdighetstester av den andra färdigheten och 15 nivåer ger en fördel av +3. Detta finns alltid noterat i beskrivningen av färdigheten.

Kom ihåg att det är nivåer vi talar om här, och inte fördel på färdigheten. Ingenting i spelet annat än färdighetspoäng kan öka nivåerna på en färdighet.

Även om 25 nivåer på en färdighet kan ge en fördel på +4 på en annan, är detta ointressant eftersom man behöver vara 22:a graden för att kunna ha 25 nivåer på en färdighet och dessa regler sträcker sig bara till grad 20.

Tabell 7-4: Färdighetssynergier

Nivåer på...	Ger synergi på...
Akrobatik	Balansera
Akrobatik	Hoppa
Bluffa	Diplomati
Bluffa	Fingerfärdighet
Bluffa	Kuva
Bluffa	Förklädnad när du vet att du är iakttagen och försöker uppföra dig i enlighet med förklädnaden
Hantverk	Värdera avseende föremål skapade av detta inom detta Hantverk
Formelkännedom	Manipulera magiskt föremål när det gäller magiska pergament
Hantera djur	Rida
Hantera djur	Klassförmågan Djurförståelse
Hoppa	Akrobatik
Insikt	Diplomati
Kunskap(adel och kungar)	Diplomati
Kunskap(byggnation)	Leta när det gäller att hitta lönnörrar eller dolda utrymmen
Kunskap(existenser)	Vildmarkskännedom som gäller miljöer på andra existenser
Kunskap(geografi)	Vildmarkskännedom när det gäller att inte gå vilse eller att undvika naturens faror
Kunskap(grottutforskning)	Vildmarkskännedom som gäller underjordiska miljöer
Kunskap(historia)	Bardkunskap
Kunskap(lokalit)	Samla information
Kunskap(mystik)	Formelkännedom
Kunskap(naturen)	Vildmarkskännedom som gäller naturliga omgivningar ovan jord
Kunskap(religion)	Kraftflöde mot vandöda
Leta	Vildmarkskännedom när det gäller att hitta och följa spår
Manipulera magiskt föremål	Formelkännedom när det gäller att tyda skrivna formler
Repanvändning	Klättra på ett normalt rep, ett rep med knutar eller en rep/vägg-kombination
Repanvändning	Utbrytarkonst när det gäller att ta sig loss ur rep
Tolka skrifter	Manipulera magiskt föremål när det gäller magiska pergament
Utbrytarkonst	Repanvändning för att surra en fiende
Vildmarkskännedom	Kunskap(naturen)

7.2.11 Egenskapstester

Ibland försöker en rollfigur utföra något som reglerna inte har en specifik färdighet för. I det läget gör rollfiguren ett egenskapstest. Ett egenskapstest är 1t20 plus en relevant egenskapsjustering. Praktiskt sett utför rollfiguren ett otränat färdighetstest. Initiativtestet som slås i början av varje strid kan sägas vara ett test av Händigheten. Den rollfigur som får högst får börja striden.

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

Tabell 7-5: Exempel på olika egenskapstester

Uppgift	Egenskap
Lyfta upp ett blockerat fällgaller	Styrka
Trä en tråd på en synål	Händighet
Hålla andan	Fysik
Ta sig igenom en labyrint	Intelligens
Känna igen en främling du sett någonstans förut	Visdom
Bli den som blir utvald i en folkmassa	Utstrålning

7.3 Beskrivningar av färdigheter

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

Tabell 7-6: Färdigheter

Färdighet	Bbr	Brd	Drd	Jgr	Krg	Mag	Mnk	Pal	Prs	Rck	Trk	Otränad	Nyckel-egenskap
Akrobatik	•	●	•	•	•	•	●	•	•	●	•	-10	Hän*
Balansera	•	●	•	•	•	•	●	•	•	●	•	0	Hän*
Bluffa	•	●	•	•	•	•	•	•	•	●	●	0	Uts
Diplomati	•	●	●	•	•	•	●	●	●	●	●	0	Uts
Fingerfärdighet	•	●	•	•	•	•	•	•	•	●	•	0	Hän*
Formelkännedom	•	●	●	•	•	●	•	•	●	•	●	-10	Int
Förfalskning	•	•	•	•	•	•	•	•	•	●	•	0	Int
Förklädnad	•	●	•	•	•	•	•	•	•	●	•	0	Uts
Förstöra anordning	•	•	•	•	•	•	•	•	•	●	•	-10	Int
Gömma sig	•	●	•	●	•	•	●	•	•	●	•	0	Hän*
Hantera djur	●	•	●	●	●	•	•	●	•	•	•	-10	Uts
Hantverk	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0	Int
Hoppa	●	●	•	●	●	•	●	•	•	●	•	0	Sty*
Insikt	•	●	•	•	•	•	●	●	•	●	•	0	Vis
Klättra	●	●	•	●	●	•	●	•	•	●	•	0	Sty*
Koncentration	•	●	●	●	•	●	●	●	●	•	●	0	Fys
Kunskap (adel och kungar)	•	●	•	•	•	●	•	●	•	•	•	-10	Int
Kunskap (byggnation)	•	●	•	•	•	●	•	•	•	•	•	-10	Int
Kunskap (existenser)	•	●	•	•	•	●	•	•	●	•	•	-10	Int
Kunskap (geografi)	•	●	•	●	•	●	•	•	•	•	•	-10	Int
Kunskap (grottutforskning)	•	●	•	●	•	●	•	•	•	•	•	-10	Int
Kunskap (historia)	•	●	•	•	•	●	•	•	●	•	•	-10	Int
Kunskap (lokalt)	•	●	•	•	•	●	•	•	•	●	•	-10	Int
Kunskap (mystik)	•	●	•	•	•	●	●	•	●	•	●	-10	Int
Kunskap (naturen)	•	●	●	●	•	●	•	•	•	•	•	-10	Int
Kunskap (religion)	•	●	•	•	•	●	●	●	●	•	•	-10	Int
Kuva	●	•	•	•	●	•	•	•	•	●	•	0	Uts
Leta	•	•	•	●	•	•	•	•	•	●	•	0	Int
Lyssna	●	●	●	●	•	•	●	•	•	●	•	0	Vis
Läkekonst	•	•	●	●	•	•	•	●	●	•	•	0	Vis
Manipulera magiskt föremål	•	●	•	•	•	•	•	•	•	●	•	-10	Uts
Repanvändning	•	•	•	●	•	•	•	•	•	●	•	0	Hän
Rida	●	•	●	●	●	•	•	●	•	•	•	0	Hän
Samla information	•	●	•	•	•	•	•	•	•	●	•	0	Uts
Simma	●	●	●	●	●	•	●	•	•	●	•	0	Sty**
Smyga	•	●	•	●	•	•	●	•	•	●	•	0	Hän*
Tala språk	•	●	•	•	•	•	•	•	•	•	•	Omöjligt	Ingen
Tolka skrifter	•	●	•	•	•	●	•	•	•	●	•	-10	Int
Uppträda	•	●	•	•	•	•	●	•	•	●	•	0	Uts
Upptäcka	•	•	●	●	•	•	●	•	•	●	•	0	Vis
Utbrytarkonst	•	●	•	•	•	•	●	•	•	●	•	0	Hän*
Vildmarkskännedom	●	•	●	●	•	•	•	•	•	•	•	0	Vis
Värdera	•	●	•	•	•	•	•	•	•	●	•	-10	Int
Yrke	•	●	●	●	•	●	●	●	●	●	●	-10	Vis
Öppna läs	•	•	•	•	•	•	•	•	•	●	•	-10	Hän

● Klassfärdighet

• Främmande färdighet

* Din pansarnackdel räknas in på tester av denna färdighet.

** Din pansarnackdel räknas in dubbelt på tester av denna färdighet.

7.3.1 Format för färdighetsbeskrivningar

Varje färdighet inleds men en rubrik enligt formen:

Namn på färdighet ([Nyckelegenskap]; Endast tränad; Pansarnackdel; Endast [namn på klass])

Varje rubrik innehåller följande information (förutom namnet):

Nyckelegenskap: Förkortningen för den grundegenskap vars justering är relevant för färdigheten.

Undantag: Tala språk har "Ingen" angivet som nyckelegenskap eftersom användningen av denna färdighet inte kräver något färdighetstest.

Nackdel otränad: Om "nackdel otränad" anges i rubriken, måste rollfiguren ha minst 1 nivå på färdigheten för att inte få en nackdel av -10 på alla tester. Om det inte anges betyder det att färdigheten kan användas otränad (utan nivåer) utan någon extra nackdel.

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

Efter rubriken följer en kort, allmän beskrivning av vad färdigheten innebär. Efter beskrivningen finns ytterligare några sorters information:

- **Test:** Vad en rollfigur ("du" i beskrivningen) kan lyckas med vid ett lyckat test och testets normala SG.
- **Handling:** Typen av handling som krävs för att göra ett test av den här färdigheten eller tiden som det tar att göra ett test.
- **Nytt försök:** Eventuella villkor eller problem med att försöka på nytt med att lyckas med färdigheten. Om färdigheten inte tillåter att du försöker på nytt, eller om ett misslyckande innebär allvarliga konsekvenser (såsom med Klätta), kan man inte Ta 20 på ett test av färdigheten. Om detta stycke är utlämnat kan man försöka på nytt utan någon annan nackdel än slöseri med tid.
- **Special:** Ytterligare information om färdigheten, såsom speciella användningsområden eller vissa klassers eller rasers speciella fördelar på färdigheten.
- **Synergi:** Vissa färdigheter ger en fördel till en eller flera andra färdigheter på grund av synergi. Normala fördelar av synergi beskrivs i avsnittet **färdighetssynergier** ovan. Där finns även en lista över samtliga synergier i spelet.
- **Begränsningar:** Fullt utnyttjande av färdigheten är ibland begränsat till rollfigurer av vissa klasser eller rollfigurer som besitter vissa knep. Här anges om sådana begränsningar finns för denna färdighet.

7.4 Färdigheterna

7.4.1 Akrobatik (Hän; Nackdel otränad; Pansarnackdel)

Den här färdigheten tillåter dig att utföra diverse akrobatiska manövrar, kullerbyttor, volter, etc. Du kan inte använda denna färdighet om din fart är reducerad av pansar eller hög belastning.

Test: Du kan landa mjukt när du faller eller tumla (göra volter och kullerbyttor) förbi en motståndare. Du kan även utföra akrobatik för att underhålla en publik (jämför Uppträda).

SG	Uppgift
15	Behandla ett fall som om det vore 3 meter kortare när skadan skall beräknas.
15	Tumla med halv fart som en del av normal förflyttning, utan att orsaka gratisattacker genom förflyttningen. Ett misslyckande betyder att du tumlar den sträcka du önskar, men orsakar gratisattacker som normalt. Gör ett test för varje motståndare du tumlar förbi i den ordning du passerar dem (välj ordning själv om du passerar flera exakt samtidigt). För varje ytterligare motståndare utöver den första ökar SG med +2.
25	Tumla med halv fart genom utrymmen som är upptagna av fiender (över, under eller kring dem) som en del av normal förflyttning, utan att orsaka gratisattacker genom förflyttningen. Ett misslyckande betyder att du stoppas innan du kommer in i motståndarens utrymme och dessutom orsakar du en gratisattack från den motståndaren. Gör ett test för varje motståndare du tumlar förbi i den ordning du passerar dem. För varje ytterligare motståndare utöver den första ökar SG med +2.
30	Behandla ett fall som om det vore 6 meter kortare när skadan skall beräknas.
35	Studs upp på fötter från liggande som en fri handling.
45	Behandla ett fall som om det vore 9 meter kortare när skadan skall beräknas.
50	Ta sig upp 6 meter genom att studs mellan två vertikala ytor, till exempel väggar, träd eller liknande. Ytorna måste vara inom 3 meter från varandra.

Snabbare förflyttning: Du kan försöka tumla förbi eller igenom fienden snabbare än vanligt. Genom att ta en nackdel av -10 på dina tester av Akrobatik, kan du tumla med normal fart istället för halv fart.

Handling: Vanligtvis ingen. Dämpning av fall är en del av fallet och tumla är en del av förflyttningen. Att studs upp på fötter är en fri handling och ett uppträdande kan hålla på tills publiken tröttnar.

Nytt försök: En publik som en gång har bedömt en akrobat som ointressant, saknar den intresse för ytterligare föreställningar. Du kan bara försöka att reducera skadan från en fall en gång per fall. Du testar Akrobatik för att tumla för varje motståndare du passerar. Om du misslyckas att tumla genom en motståndares utrymme, kan du inte tumla ytterligare i samma drag.

Special: Om du har minst 5 nivåer på Akrobatik erhåller du en duckyfördel av +3 på PK istället för +2 när du strider defensivt. Om du har minst 15 nivåer på Akrobatik erhåller du istället +4 på PK.

Om du har minst 5 nivåer på Akrobatik erhåller du en duckafördel av +6 på PK istället för +4 när du utför Totalt försvar. Om du har minst 15 nivåer på Akrobatik erhåller du istället +8 på PK.

Om du har knepet Spänstig, erhåller du en fördel av +2 på tester av Akrobatik.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Hoppa, erhåller du en fördel av +2 på tester av Akrobatik. Om du har minst 15 nivåer på Hoppa erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Akrobatik, erhåller du en fördel av +2 på tester av Balansera och Hoppa. Om du har minst 15 nivåer på Akrobatik erhåller du +3 istället.

7.4.2 Balansera (Hän; Pansarnackdel)

Du kan hålla balansen när du rör dig längs en smal takås, på en spänd lina, utmed en hal klipphylla eller springer över ett ojämnt golv.

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

Svårighetsgraden varierar med typen av yta:

Smal yta	SG *	Besvärlig yta	SG
16-30 cm bred	10	Isgolv eller liknande	10
5-15 cm bred	15	Kullersten	10 **
1-5 cm bred	20	Grovhugget stengolv	10 **
Mindre än 1 cm bred	40	Sluttande eller lutande golv	10 **

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

** Endast om du springer eller stormar. Om testet misslyckas med högst 4 kan du inte springa eller storma, men du kan frånsett det agera normalt.

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

* Använd alla justeringar som gäller

Attackerad medan man balanserar: Du är normalt förvägrad din Händighetsfördel på PK medan du balanserar. Om du har 5 eller fler nivåer på Balansera, behåller du dock din Händighetsfördel på PK. Om du erhåller någon skada av en attack medan du balanserar, måste du omedelbart göra ett nytt balanstest mot samma SG för att inte falla.

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

Handling: Ingen. En test av Balansera är aldrig en handling i sig. Den görs som en del av en annan handling (förflyttning) eller som en reaktion på någon annans handling (skadad medan man balanserar).

Nytt försök: Ja, men det undanröjer inte effekten av ett tidigare misslyckande.

Special: Om du har knepet Smidig, erhåller du en fördel av +2 på tester av Balansera.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Akrobatik, erhåller du en fördel av +2 på tester av Balansera. Om du har minst 15 nivåer på Akrobatik erhåller du +3 istället.

7.4.3 Bluffa (Uts)

Du har förmågan att få det otroliga att verka trovärdigt, att dölja ett meddelande till någon annan i dubbeltydigheter och antydningar eller att dölja dina avsikter för andra. Använd denna färdighet till att sprida förvirring, avleda någons uppmärksamhet eller att bara se oskyldig ut.

Test: Bluffa är motställd av målets Insikt. Gynnsamma och ogynnsamma omständigheter väger tungt vid ett försök att bluffa (se tabellen nedan). Två omständigheter är ogynnsamma för dig: Bluffen är svår att tro på eller det du vill få målet att göra går tvärt emot målets egna intressen, natur, personlighet, order, etc. Om det skulle vara viktigt, kan spelledaren särskilja mellan en bluff som misslyckas på grund av att målet inte tror på den och en som misslyckas därför att den helt enkelt begär för mycket av målet. Till exempel, om målet erhåller en fördel av +10 på sin Insikt eftersom bluffen kräver något mycket riskabelt av honom och han lyckas med sin Insikt bara på grund av denna fördel (alltså med marginal av 10 eller mindre), var det inte så

att han egentligen genomskådade bluffen utan snarare att han var ovillig att genomföra handlingen som krävdes. Om målet hade lyckats med testet med 11 eller mer, har han verkligen genomskådat bluffen (och han hade ju gjort det även om den inte hade krävt någon uppoftning av honom).

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

En bluff kräver att du och målet samspekar. Varelses som är omedvetna om dig kan inte bli bluffade.

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

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

Stridsfint: Du kan också använda Bluffa till att finta motståndaren i en strid så att han inte kan ducka för dina attacker lika effektivt. För att göra en stridsfint testas du Bluffa motställt av målets test av Insikt, men i detta fall har målet rätt att lägga sin grundattackfördel till resultatet (förutom andra normala justeringar). Om du lyckas, kommer motståndaren att vara förvägrad sin Händighetsfördel på PK mot din nästa attack. Denna attack måste utföras senast i ditt nästa drag för att utnyttja effekten av stridsfinten. Att finta en icke-humanoid är svårare, eftersom det är svårt att läsa en främmande varelses kroppsspråk, så du erhåller en nackdel av -4 mot dessa. Mot en varelse ett djurs Intelligens (1 eller 2) är det ännu svårare, så du erhåller en nackdel av -8 mot dessa. Mot en varelse utan Intelligens är det omöjligt.

En stridsfint orsakar inte någon gratisattack.

Avledande manöver för att kunna gömma sig: Du kan använda Bluffa för att kunna Gömma sig. Ett lyckat test av Bluffa kan ge dig det ögonblick av ouppmärksamhet du behöver för att kunna Gömma dig trots att du är iakttagen av folk. Detta sätt att bluffa orsakar inte någon gratisattack.

Leverera ett hemligt meddelande: Du kan också använda Bluffa till att överföra ett dolt budskap till en annan rollfigur, utan att andra kan förstå det. SG för ett enkelt budskap är 15, men kan stiga till 20 eller mer för komplicerade budskap, speciellt om de innehåller ny information. Om du misslyckas med högst 4 har du inte lyckats överföra meddelandet. Ett misslyckande på 5 eller mer att falsk information har blivit antydd eller uppfattad. Den som lyssnar på ett samtal med ett sådant dolt meddelande, kan försöka uppfatta det genom ett test av Insikt motställt av det test av Bluffa som du använde för att överföra meddelandet.

Handling: Varierar. En bluff tar alltid minst 1 runda (och är åtminstone en lång handling), men kan ta längre tid om rollfiguren försöker med något riktigt utstuderat. En stridsfint eller en avledande manöver är en normal handling. Att använda Bluffa till att överföra information är ingen handling i sig, utan bara en del av normal konversation. Spelledaren kan begränsa hur mycket som kan överföras på en enda runda.

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

Special: En jägare erhåller en fördel när han använder Bluffa mot en speciell fiende.

En rollfigur som har en orm som förtrogen erhåller en fördel av +3 på tester av Bluffa.

Om du har knepet Övertygande, erhåller du en fördel av +2 på tester av Bluffa.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Bluffa erhåller du en fördel av +2 på tester av Diplomati, Kuva och Fingerfärdighet och även en fördel av +2 på test av Förklädning när du vet att du är iakttagen och försöker uppföra dig i enlighet med förklädningen. Om du har minst 15 nivåer på Bluffa erhåller du istället +3 på alla dessa tester.

7.4.4 Diplomati (Uts)

Detta är rätt färdighet att ha när du behöver övertyga kungens vakter att ni har anledning att besöka hans majestät, när du vill övertyga bergsjätten som fångat in er att ni är till mer nytta för honom levande än som huvudrätt på hans middagsbord eller när du har utsetts till att medla fred mellan alver och dvärgar. Bra

Diplomati innebär känsla för traditioner, seder och bruk, etikett och formaliteter samt förmåga att välja sina ord rätt och framstå på bästa sätt.

Test: Du kan påverka attityden hos andra (spelledarfigurer) med ett lyckat test. Se Tabell 6-51: Påverkan av attityder på sidan 98 för att se resultatet. I förhandlingar slår deltagarna motställda tester av Diplomati för att se vem som vinner fördelar. Motställda tester används också för att avgöra situationer där två förespråkare eller diplomater talar för sin sak inför en opartisk domstol eller liknande.

Handling: Att förändra någon annans attityd tar i allmänhet 1 minut (10 långa handlingar i sträck). I vissa situationer kan denna tidsåtgång öka väsentligt. Ett hastigt försök till Diplomati (kanske för att hindra en strid mellan två bråkstakar) kan utföras som en enda lång handling, men drabbas av en nackdel av -10 på testet.

Nytt försök: Möjligt, men i allmänhet fungerar det inte med nya försök. Även om det första testet lyckas kan en annan person bara påverkas till viss del och ytterligare försök kan göra mer skada än nytta. Om det första försöket misslyckades har den andra personen förmodligen bara blivit ännu mer bestämd i sin ståndpunkt och nya försök är meningslösa.

Special: En halvalv erhåller en rasfördel av +2 på tester av Diplomati.

Om du har knepet Förhandlare, erhåller du en fördel av +2 på tester av Diplomati.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Bluffa, Kunskap(adel och kungar) eller Insikt, erhåller du en fördel av +2 på tester av Diplomati. Dessa fördelar staplar. Om du har minst 15 nivåer på Bluffa, Kunskap(adel och kungar) eller Insikt erhåller du +3 istället. (Så om du har 6 nivåer Bluffa och 17 nivåer Insikt erhåller du alltså en fördel av +5 på test av Diplomati.)

7.4.5 Fingerfärdighet (Hän; Nackdel otränad; Pansarnackdel)

Du kan få någons penningpung att försvinna, gömma något i dina djupa fickor, obemärkt plocka åt dig ett obehållat föremål eller utföra något annat liknande trick med något föremål som inte är större än en limpa bröd.

Test: Ett lyckat test med SG 10 tillåter dig att gömma undan ett myntstort, obehållat föremål i handen. Andra enklare fingerfärdighetstrick, såsom att trolla bort ett mynt, är också SG 10 såvida inte en åskådare är fast besluten att försöka se vart föremålet tog vägen.

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

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

Om du vill ta något ifrån en annan varelse, måste du testa mot SG 20. Motståndaren får ett test av Upptäcka för att märka försöket. Motståndaren markerar försöket om hans test av Upptäcka blir bättre än ditt test av Ficktjuveri, oberoende av huruvida ficktjuveriet lyckades eller inte.

SG Uppgift

10	Gömma undan ett myntstort föremål, trolla bort ett mynt
20	Plocka ett litet föremål från en person
50	Plocka ett vapen (som varelsen inte håller i) från en varelse och gömma det hos dig själv (förutsatt att vapnet inte är större än ett enhandsvapen vapen för dig).

Handling: Ett test av Fingerfärdighet är normalt en normal handling. Du kan dock utföra samma sak som en fri handling genom att ta en nackdel av -20 på testet.

Nytt försök: Ja, men efter ett första misslyckande har ett nytt försök mot samma mål (eller medan du är iakttagen av samma åskådare som såg ditt förra försök) en SG +10 högre än det första försöket.

Special: Om du har knepet Långfingrad, erhåller du en fördel av +2 på tester av Fingerfärdighet.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Bluffa, erhåller du en fördel av +2 på tester av Fingerfärdighet. Om du har minst 15 nivåer på Bluffa erhåller du +3 istället.

7.4.6 Formelkännedom (Int; Nackdel otränad)

Använd denna färdighet för att identifiera formler och liknande magiska effekter.

Test: Du kan identifiera formler och andra magiska effekter.

SG	Uppgift
13	Med <i>läsa magi</i> , identifiera en <i>skyddsruna</i> . Ingen handling.
15 + formelgrad	Identifiera en formel som kastas. (Du måste se eller höra formelns somatiska eller verbala komponenter.) Ingen handling. Inget nytt försök.
15 + formelgrad	Lära dig en formel från en formelsamling eller från ett pergament. (Endast magiker.) Inget nytt försök för just den formeln tills du erhållit minst 1 ytterligare nivå på Formelkännedom (även om du hittar en annan källa att försöka lära dig formeln från). Kräver 8 timmar.
15 + formelgrad	Preparera en formel ur en lånad formelsamling. (Endast magiker.) Ett försök per dag. Kräver ingen extra tid.
15 + formelgrad	Med <i>upptäcka magi</i> , avgöra vilken magiskola som dominerar i auran hos ett enskilt föremål eller varelse som du kan se. (Om auran inte är en formeleffekt, är SG 15 + halva kastargraden.) Ingen handling.
19	Med <i>läsa magi</i> , identifiera en <i>symbol</i> . Ingen handling.
20 + formelgrad	Identifiera en formel som redan är på plats och i full gång. (Du måste kunna se eller upptäcka effekten av formeln.) Ingen handling. Inget nytt försök.
20 + formelgrad	Identifiera material skapade eller formade av magi, såsom att lägga märke till att en viss järnvägg i själva verket är resultatet av formeln <i>järnvägg</i> . Ingen handling. Inget nytt försök.
20 + formelgrad	Tyda en skriven formel (såsom ett pergament) utan hjälp av <i>läsa magi</i> . Ett försök per dag. Kräver en lång handling.
25 + formelgrad	Identifiera en formel som riktats mot dig efter att du slagit räddningsslag mot den. Ingen handling. Inget nytt försök.
25	Identifiera ett elixir. Kräver 1 minut. Inget nytt försök.
20	Rita ett diagram för att förstärka kastandet av ett <i>dimensionsankare</i> på en frammanad varelse. Kräver 10 minuter. Inget nytt försök. Spelledaren slår för detta test i hemlighet.
30 eller högre	Förstå en underlig eller unik magisk effekt, såsom effekterna av en magisk ström. Varierande tid. Inget nytt försök.

Dessutom, ger vissa formler dig möjlighet att erhålla information om magi förutsatt att du klarar ett test av Formelkännedom såsom anges i formelns beskrivning.

Handling: Varierar. Se ovan.

Nytt försök: Se ovan.

Special: Om du är en specialistmagiker erhåller du +2 på tester av Formelkännedom när det gäller formler eller magiska effekter från den skola du är specialiserad på. Du drabbas av en nackdel av -5 när det gäller formler eller effekter från en förbjuden skola.

Om du har knepet Magitycke, erhåller du en fördel av +2 på tester av Formelkännedom.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(mystik) erhåller du en fördel av +2 på tester av Formelkännedom. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(mystik) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Manipulera magiskt föremål, erhåller du en fördel av +2 på tester av Formelkännedom för att tyda formler på pergament. Om du har minst 15 nivåer på Manipulera magiskt föremål erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Formelkännedom, erhåller du en fördel av +2 på tester av Manipulera magiskt föremål när föremålet är ett pergament. Om du har minst 15 nivåer på Formelkännedom, erhåller du +3 istället.

7.4.7 Förfalskning (Int)

Med denna färdighet kan du skapa en falsk skattkarta eller ett rekommendationsbrev till hovet. Du kan även avslöja förfalskningar som andra har gjort.

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

Din spelledare slår testet i hemlighet så att du inte vet hur väl du har lyckats med din förfalskning. På samma sätt som med Förklädnad, behöver du egentligen inte testa färdigheten förrän någon skärskådar ditt arbete. Denna test av Förfalskning är motställd av personen som skärskådar dokumentet för att bedöma dess

äkthet. Den personen gör också ett test av Förfalska som är motställd av förfalskarens test. Läsaren erhåller fördelar eller nackdelar på sitt test enligt tabellen nedan:

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

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

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

Nytt försök: Vanligtvis inte. Ett nytt försök är aldrig möjligt efter att en viss läsare har genomskådat en viss förfalskning. Men dokumentet som förfalskaren har skapat kan ju fortfarande lura en annan läsare. Samma resultat på testet av Förfalskning av ett visst dokument måste alltid användas för alla läsare som skärskådar detta dokument. Ingen läsare kan heller göra ett nytt försök att genomskåda samma dokument. Om detta motställda test har utfallit till förfalskarens favör, kan läsaren inte försöka genomskåda det på nytt, även om han fortfarande skulle vara misstänksam mot det.

Special: Om du har knepet Bedräglig, erhåller du en fördel av +2 på tester av Förfalskning.

Begränsningar: Denna färdighet är språkberoende, så för att kunna förfalska och avslöja förfalskningar måste man kunna läsa och skriva på det aktuella språket. Barbarer kan inte lära sig färdigheten Förfalskning om de inte först lär sig läsa och skriva.

7.4.8 Förklädnad (Uts)

Med denna färdighet kan du förändra ditt, eller någon annans, utseende.

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

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

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

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

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

Förklädnad	Justering
Bara mindre detaljer	+5
Förklädd till annat kön*	-2
Förklädd till annan ras*	-2
Förklädd till annan ålder*	-2**

* Dessa nackdelar staplar. Använd alla som gäller.

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

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

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

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

Handling: Ett försök till förklädning kräver 1t3 × 10 minuters arbete.

Nytt försök: Ja. En rollfigur kan mycket väl försöka igen med samma (genomskådade) förklädning, men de som har genomskådat den redan kommer ju att vara betydligt mer misstänksamma i fortsättningen.

Special: Magi som förändrar ditt yttre, såsom *förställa sig själv*, *förändra sig själv*, *omdaning* eller *omforma sig själv*, ger dig en fördel av +10 på tester av Förklädning. Du måste lyckas med ett test av Förklädning med en fördel av +10 för att efterlikna utseendet hos en viss individ med formeln *dimslöjor*. Spådomar som tillåter folk att genomskåda illusioner (såsom *sannsyn*) hjälper inte mot normala förklädningar, men kan motverka den fördel som magi ger till förklädningen.

Du måste göra ett test av Förklädning när du kastar *avbild* för att bestämma hur lik den blev.

Om du har knepet Bedräglig, erhåller du en fördel av +2 på tester av Förklädning.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Bluffa erhåller du en fördel av +2 på test av Förklädning när du vet att du är iakttagen och försöker uppföra dig i enlighet med förklädningen. Om du har minst 15 nivåer på Bluffa erhåller du +3 istället.

7.4.9 Förstöra anordning (Int; Nackdel otränad)

Med denna färdighet kan du desarmera en fälla, blockera ett lås (i öppet eller låst läge) eller sabotera en mekanism, såsom ett vagnshjul. Ett försök att utföra detta kräver åtminstone ett enkelt verktyg av lämplig sort (hacka, kofot, såg, fil, etc.). Om du saknar en uppsättning riktiga inbrottsverktyg erhåller du en nackdel av -2 på testet för Förstöra anordning, även om du har något enkelt verktyg att använda. Användningen av mäterliga inbrottsverktyg ger dig å andra sidan en omständighetsfördel av +2.

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

Test: Din spelledare slår för testet av Förstöra anordning i hemlighet, så att du inte vet om du har lyckats med din färdighet eller ej. SG för testet beror på hur besvärlig anordningen är. Att förstöra (eller rigga eller liknande) en ganska enkel anordning har SG 10. Mer invecklade och komplicerade anordningar har högre SG.

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

Anordning	Tid	SG*	Exempel
Enkel	1 runda	10	Spärra ett lås
Lurig	1t4 rundor	15	Sabotera ett vagnshjul så det faller av senare
Svår	2t4 rundor	20	Desarmera en fälla, återställa en fälla
Stygg	2t4 rundor	25	Desarmera en invecklad fälla, listigt sabotage av en urverksanordning

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

Handling: Tiden det tar att göra ett test beror på anordningen enligt ovan. Att förstöra en enkel anordning tar 1 runda (lång handling). Mer komplicerade anordningar kräver 1t4 eller 2t4 rundor.

Nytt försök: Varierar. Du kan försöka på nytt om försöket misslyckades med högst 4, men du måste vara medveten om ditt misslyckande innan du kan försöka igen.

Special: Om du har knepet Flinka fingrar, erhåller du en fördel av +2 på tester av Förstöra anordning.

Om du vinner över fällans SG med 10 eller mer, kan du vanligtvis studera fällan, fundera ut hur den fungerar och passera förbi den (med dina följeslagare) utan att behöva desarmera den.

Färdigheten kan oftast användas till att desarmera magiska fällor. Att desarmera en magisk fälla är vanligtvis SG 25 + graden på den formel som användes för att skapa den.

Formlerna *eldfälla*, *krafttrunor*, *teleportationscirkel*, *vaktruna* och alla *symboler* skapar magiska fällor som man kan desarmera genom ett test av Förstöra anordning. *Stentörnen* och *törnen*, däremot, skapar magiska fällor som Förstöra anordning inte fungerar mot.

7.4.9.1 Andra sätt att röja undan fällor

Det är fullt möjligt att förstöra många fällor utan att använda färdigheten Förstöra anordning.

Avståndsattackfällor: Så snart man känner till fällans exakta belägenhet är det uppenbara sättet att undanröja den att slå sönder dess avfyringsmekanism – under förutsättning att mekanismen går att komma åt. Om det inte går, är det möjligt att plugga igen hålen som projektilerna kommer ut ur. Detta lär förhindra att fällan avfyras, såvida inte projektilerna gör skada nog att slå igenom pluggarna.

Närstridsattackfällor: Dessa anordningar kan överlistas genom att slå ut mekanismen eller blockera dess vapen, liksom ovan. Dessutom kan en rollfigur som studerar fällan noga medan den utlöses, synkronisera sina rörelser med den och undgå att bli träffad. En rollfigur som inte gör något annat än studerar fällan när den utlöses, erhåller en duckafördel av +4 på PK mot dess attacker om den utlöses igen inom 1 minut.

Fallgropar: Om man försöker förstöra en fallgrop, förstör man oftast bara luckan och förvandlar den till en öppen grop. Fylla gropen eller bygga en bro över är bara en fråga om hårt arbete, inte färdigheten Förstöra anordning. Man kan också omintetgöra eventuella vassa spikar på gropens botten genom att slå av dem – de bryts precis som dolkar.

Magiska fällor: Formeln *skingra magi* hjälper här. Den som lyckas med ett test av kastargraden mot graden hos fällans skapare, undertrycker fällan i 1t4 rundor. Detta fungerar bara med den riktade versionen av formeln, inte områdesversionen (se formelns beskrivning).

7.4.10 Gömma sig (Hän; Pansarnackdel)

Använd den här färdigheten för att ta dig fram dold av buskar och bladverk, för att smälta samman med skuggorna medan du står vakt eller för att följa efter någon obemärkt.

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

Stora och små varelser erhåller nackdelar respektive omständighetsfördelar på sina test av Gömma sig. Futtig +16, Nätt +12, Pytteliten +8, Liten +4, Stor -4, Jättestor -8, Gigantisk -12, Kollosal -16.

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

Om folk iakttar dig, även om de inte stirrar, kan du inte gömma dig. Du kan springa runt ett hörn eller liknande, så att du är ur sikte, och sedan gömma dig, men de som iakttog dig vet åtminstone ungefär vart du tog vägen. Om de som observerar dig blir tillfälligt distraherade (till exempel av en lyckad Bluffa; se nedan) kan du dock försöka gömma dig. Medan åskådarna vänder sin uppmärksamhet åt ett annat håll, kan du försöka dig på ett test av Gömma sig om du kan hitta någon slags gömställe i närheten. (En allmän regel är att gömstället måste vara inom 25cm per nivå av Gömma sig som du har.) Denna test erhåller dock en nackdel av -10 eftersom dig måste röra sig snabbt.

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

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

Handling: Vanligtvis ingen. Normalt utför du ett test av Gömma sig som en del av förflyttningen. Dock är det en kort handling att Gömma sig direkt efter att man utfört en avståndsattack (se Krypskytte, ovan).

Nytt försök: Ja, om du har gott om tid kan du hålla på tills du har skapat bästa möjliga gömställe. Men så fort någon fått syn på dig, krävs det att de tittar bort (se ovan) för att du kunna få ett nytt försök.

Special: Du erhåller en fördel av +40 på ditt test av Gömma sig om du är osynlig och orörlig. Denna fördel minskar till +20 om du rör dig.

Om du har knepet Förstulen, erhåller du en fördel av +2 på tester av Gömma sig.

En 13:e gradens jägare kan försöka Gömma sig i naturlig terräng utan att ha något skydd eller skylt. En 17:e gradens jägare kan göra detta även medan han är observerad.

7.4.11 Hantera djur (Uts; Nackdel otränad)

Denna färdighet hjälper dig att köra häst och vagn, få en hund att sitta vakt eller en tyrannosaurus att gå fot.

Test: Den tid det tar och uppgiftens SG beror helt på vad rollfiguren försöker göra.

Uppgift	SG
Hantera ett djur	5
"Pressa" ett djur	10
Lära ett djur ett trick	15 eller 20
Träna ett djur för en allmän uppgift	15 eller 20
Uppfostra ett vilddjur	15 + LT hos djuret

Allmän uppgift	SG	Allmän uppgift	SG
Riddjur i strid	20	Jakt	20
Strida	20	Uppvisning	15
Vakta	20	Riddjur	15
Tungt arbete	15		

Tid: När det gäller en uppgift som tar en viss tid, måste rollfiguren spendera halva denna tid (i 3 timmar per dag per djur) med att fullborda uppgiften innan han kan testa färdigheten. Om testet misslyckas kan rollfiguren inte lära, uppfostra eller träna just det djuret. Om testet lyckas måste rollfiguren spendera resten av tiden innan uppgiften är fullbordad. Om rollfiguren blir avbruten eller själv avbryter uppgiften kommer alla fortsatta försök att lära, uppfostra eller träna samma djur att misslyckas automatiskt.

Hantera ett djur: Detta betyder att få en hund att utföra ett trick den lärt sig, driva på dragdjur, sköta om trötta hästar och så vidare. Till exempel, att få en tränad vakthund att attackera inkräktare är ett test av Hantera djur mot SG 5. Om djuret är skadat, erhållit någon bedövande skada eller egenskapsskada, ökar SG med +2. Om testet lyckas kommer djuret att utföra uppgiften i sitt nästa drag.

"Pressa" ett djur: Att pressa ett tamdjur betyder att få mer ur det än vad det normalt ger, såsom att få en hund att utföra ett trick den aldrig lärt sig (men fysiskt är förmögen att utföra) eller att driva på dragdjur hårdare än normalt (motsvarande **snabbmarsch**). Om djuret är skadat, erhållit någon bedövande skada eller egenskapsskada, ökar SG med +2. Om testet lyckas kommer djuret att utföra uppgiften i sitt nästa drag.

Lära ett djur ett trick: Du kan lära ett djur ett trick på en vecka genom att lyckas med ett test av Hantera djur mot den SG som anges för tricket. Ett djur med Intelligens 1 kan lära sig tre trick medan ett djur med Intelligens 2 kan lära sig hela sex trick. Möjliga trick är bland annat:

"Attack" (SG 20): Djuret anfaller uppenbara fiender. Du kan peka mot en speciell fiende för att djuret skall anfalla just denne. Normalt anfaller djur endast humanoider, monstrositeter, jättar eller andra djur. Att lära djuret att attackera alla slags varelser (alltså även så onaturliga varelser som vandöda och vidunder) räknas som två tricks.

"Dra" (SG 15): Djuret drar eller knuffar en medeltung eller tung last.

"Fot" (SG 15): Djuret följer dig tätt intill, även till platser som det normalt inte skulle vilja gå till.

"Försvara" (SG 20): Djuret försvarar dig (eller är beredd att försvara dig om det inte finns något uppenbart hot) utan att ytterligare kommandon behöver ges. Alternativt kan du befalla djuret att försvara en viss annan rollfigur.

"Hit" (SG 15): Djuret kommer till dig, även om det normalt inte skulle göra det (såsom att följa med dig ombord på en båt).

"Hämta" (SG 15): Djuret går iväg och hämtar något. Du måste peka ut ett speciellt föremål, annars kommer djuret att hämta vad det självt tror att du vill ha.

"Ner" (SG 15): Djuret avbryter sin attack eller på annat sätt backar undan. Ett djur som inte lärt sig detta trick fortsätter att strida tills det måste fly (på grund av skada eller annat) eller fienden är besegrad.

"Plats" (SG 15): Djuret stannar på en plats och inväntar din återkomst. Det uppträder inte fientligt mot andra varelser som kommer förbi, men det försvarar sig om det behövs.

"Spåra" (SG 20): Djuret följer den vittring som du visar för det.

"Sök" (SG 15): Djuret rör sig in i ett område och letar efter något levande eller animerat.

"Uppträd" (SG 15): Djuret utför ett antal enkla tricks såsom att sitta upp, rulla runt, ryta, och så vidare.

"Vakta" (SG 20): Djuret stannar på en plats och hindrar andra från att närma sig.

Träna ett djur för en allmän uppgift: Istället för att lära ett djur individuella trick, kan man träna djuret för en allmän uppgift. I princip betyder det att djuret lär sig en grupp trick, ett paket, som passar in i denna uppgift, såsom vaktande eller tungt arbete. Om paketet innehåller fler än tre trick måste djuret ha Intelligens 2.

Ett djur kan bara tränas för en enda allmän uppgift, fast om det har kapacitet nog att lära sig fler trick (utöver de som ingår i paketet), kan det göra det. Det kräver färre tester av färdigheten att träna ett djur på det här viset, men inte mindre tid. Om SL tillåter det, kan du hitta på andra allmänna uppgifter än de som finns här.

Riddjur i strid (SG 20): Ett djur som tränas till att bära sin ryttare in i strid kan tricken "attack", "fot", "försvara", "hit", "ner" och "vakta". Att träna ett djur som riddjur i strid tar sex veckor. Du kan också "uppgradera" ett djur tränat som riddjur till riddjur i strid, genom att spendera tre veckor och lyckas med ett test av Hantera djur mot SG 20. Den nya allmänna uppgiften och dess trick ersätter djurets tidigare uppgift och alla trick det hade lärt sig tidigare. Stridshästar, stridsponnyer och ridhundar är redan tränade som riddjur i strid och behöver ingen ytterligare träning i detta avseende.

Strida (SG 20): Ett djur som tränats för att strida kan tricken "attack", "ner" och "plats". Att träna ett djur för att strida tar tre veckor.

Vakta (SG 20): Ett djur som tränats för att vakta kan tricken "attack", "försvara", "ner" och "vakta". Att träna ett djur för att vakta tar fyra veckor.

Tungt arbete (SG 20): Ett djur som tränats för tungt arbete kan tricken "dra" och "hit". Att träna ett djur för tungt arbete tar två veckor.

Jakt (SG 20): Ett djur som tränats för jakt kan tricken "attack", "fot", "hämta", "ner", "spåra" och "sök". Att träna ett djur för jakt tar sex veckor.

Uppvisning (SG 20): Ett djur som tränats för uppvisning kan tricken "fot", "hit", "hämta", "plats" och "uppträd". Att träna ett djur för uppvisning tar fem veckor.

Riddjur (SG 20): Ett djur som tränats som riddjur kan tricken "fot", "hit" och "plats". Att träna ett djur som riddjur tar tre veckor.

Uppfostra ett vilddjur: Att uppfostra ett vilt djur betyder att fostra en vild varelse från barnsben så att den blir tam. En djurtränare kan uppfostra upp till tre varelser av samma typ på en gång. Ett framgångsrikt tämjtt djur eller odjur kan läras trick samtidigt som det uppfostras eller läras senare som ett tamdjur.

Handling: Varierar. Hantera ett djur är en kort handling, medan pressa ett djur är en lång handling. (En druid eller jägare kan hantera sin djurföljeslagare som en fri handling och pressa den som en kort handling.) När det gäller lära, träna och uppfostra finns tidsåtgången angiven ovan. Efter halva den tiden (minst 3 timmar per dag per djur måste spenderas på uppgiften) gör du ett test av Hantera djur mot angiven SG. Om testet misslyckas, har ditt försök att lära, träna eller uppfostra djuret misslyckas och du behöver inte spendera mer tid i onödan. Om testet lyckas, måste du spendera resten av tiden för att fullborda lärandet, tränandet eller uppfostrandet. Om du blir avbruten i ditt arbete eller själv väljer att avbryta, misslyckas försöket automatiskt.

Nytt försök: Ja, förutom för att uppfostra ett vilddjur.

Special: Du kan använda den här färdigheten på varelser med Intelligens 1 eller 2 som inte är djur, men SG för testet ökar då med 5. Sådana varelser har samma begränsning vad gäller trick som vanliga djur. Bok 3: Monster har information om att lära och träna andra sorters varelser.

En druid eller jägare erhåller en fördel av +5 på tester av Hantera djur som rör hans djurföljeslagare. Dessutom kan en djurföljeslagare ett eller fler extra trick som inte räknas in i den normala begränsningen och som den inte behöver någon tid för att lära sig.

Om du har knepet Djurtycke, erhåller du en fördel av +2 på tester av Hantera djur.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Hantera djur erhåller du en fördel av +2 på tester av Rida och tester av Djurförståelse. Om du har minst 15 nivåer på Hantera djur erhåller du istället +3 på testet.

7.4.12 Hantverk (Int)

Du är tränad på ett hantverk, såsom alkemi, bokbinderi, båtbyggande, finsmide, grovsmide, kalligrafi, korgflätning, krukmakeri, låsmakande, läderarbete, murande, måleri, pansarsmide, pilbågsmakande, skomakeri, vapensmide, väveri, ädelstensslipning eller liknande.

Hantverk är egentligen ett stort antal separata färdigheter. Till exempel kan en du ha färdigheten Hantverk (Fällor) och därmed känna till hur fällor tillverkas. Dina nivåer på denna färdighet påverkar dock inte din förmåga att tillverka till exempel krukor, skor eller svärd. Du kan ha flera sorters Hantverk, var och en med sina egna nivåer och inköpta som individuella färdigheter.

Ett Hantverk är alltid inriktat på att tillverka något. Om inget fysiskt skapas av ens arbete, hör det förmodligen hemma under färdigheten Yrke.

Test: Du kan utöva hantverket och leva hyggligt på det, med inkomster på halva resultatet av testet i guldpenningar per vecka av hårt arbete. Du vet hur man använder rätt verktyg, hur man utför hantverkets dagliga sysslor, hur man överser otränade medhjälpare och hur man hanterar vanliga problem. (Otränad arbetskraft och assistenter tjänar i allmänhet 1 silverpeng per dag.)

Dock är den viktigaste funktionen för denna färdighet att du kan tillverka ett föremål av den relevanta typen. SG för denna tillverkning beror på föremålet som skall tillverkas. SG, ditt resultat på ditt test och listpriset på föremålet är det som avgör hur lång tid det tar att tillverka föremålet. Föremålets listpris bestämmer också hur mycket råmaterialet kostar. (I spelvärlden är det enbart nödvändig färdighet, tid och råmaterial som avgör hur mycket ett föremål kostar. Det är därför föremålets listpris och SG avgör hur lång tid det tar att tillverka och hur mycket råmaterialet kostar.)

I vissa fall kan formeln *producera* användas för att uppnå samma resultat som med Hantverk utan att du behöver testa färdigheten. Dock måste du testa den relevanta färdigheten när du använder formeln till att tillverka föremål som kräver stor skicklighet (juvelsmycken, svärd, glas, kristall, etc.).

Ett test av Hantverk (träarbeten) tillsammans med användningen av formeln *järnträ* ger dig möjlighet att tillverka träföremål som besitter styrkan hos järn.

När du kastar formeln *mindre skapelse*, måste du klara ett test av relevant Hantverk för att kunna skapa ett komplicerat föremål, såsom Hantverk (bågmakande) för att skapa raka pilskaft.

Alla hantverk kräver riktig hantverksutrustning för lyckas bäst; om du tvingas improvisera och använda vad helst som finns erhåller du en nackdel av -2 på testerna. Å andra sidan, om mästerlig utrustning används erhåller du en omständighetsfördel av +2 istället.

För att avgöra hur mycket tid och pengar som krävs för att tillverka ett föremål:

1. Räkna om föremålets listpris till silverpenningar.
2. Leta upp föremålets SG (eller fråga SL om SG).
3. Betala en tredjedel av föremålets listpris i råmaterial.
4. Gör ett test av färdigheten för en veckas arbete.

Om testet lyckas, multiplicera resultatet med SG. Om detta uppgår till föremålets listpris i silverpenningar, har du gjort klart föremålet. (Om resultatet gånger SG uppgår till dubbla eller tredubbla föremålets listpris (i silverpenningar), har du gjort klart föremålet på halva eller en tredjedel av tiden, osv.) Om resultatet gånger SG inte uppgår till föremålets listpris i silverpenningar, motsvarar det de framsteg som du har gjort den veckan. Notera värdet och gör ett nytt test nästa vecka. Varje vecka som ger ett lyckat test av färdigheten för dig närmare målet tills totalen uppgår till föremålets listpris i silverpenningar.

Om du misslyckas med ett test, kommer du ingen vart med arbetet den veckan. Om du missar testet med 5 eller mer har du förstört en del av råmaterialet och måste betala halva råmaterialkostnaden igen för att ersätta det.

Framsteg per dag: Du kan välja att testa färdigheten varje dag istället. I så fall blir dina framsteg testresultatet gånger SG i kopparpenningar istället för i silverpenningar.

Skapa mästerliga föremål: Du kan försöka skapa ett mästerligt föremål (ett föremål som ger en fördel vid användandet genom det utomordentliga hantverk det är, inte genom att det är magiskt).

För att skapa ett mästerligt exemplar av något föremål på tabellen nedan, tillverkar du den mästerliga egenskapen som om det vore ett separat föremål.

Den mästerliga egenskapen har sitt eget listpris (300 gp för pansar och 150 gp för vapen) och SG (20). Så snart både själva föremålet och den mästerliga egenskapen är fullbordade, är det mästerliga föremålet färdigtillverkat. (OBS: Priset som du betalar för den mästerliga egenskapen är en tredjedel av listpriset, precis som för råmaterialet till själva föremålet.)

Reparera föremål: I allmänhet kan du reparera föremål med samma SG som behövdes för att tillverka det från början. Kostnaden för att reparera ett föremål är en femtedel av föremålets listpris.

När du använder Hantverk för att tillverka ett visst föremål, är SG för tillverkandet vanligtvis följande:

Föremål	Hantverk	SG
Syra	Alkemi*	15
Alkemisteld, rökpinne eller tändsticka	Alkemi*	20
Motgift, solstav, fotsnärjarpåse eller åsksten	Alkemi*	25
Pansar, sköld	Pansarsmide	10 + pansarfördel
Långbåge, kortbåge	Bågmakande	12

Sammansatt bäge	Bågmakande	15
Mäktig bäge	Bågmakande	15 + 2 × Sty-fördel
Armborst	Vapensmide	15
Enkelt vapen	Vapensmide	12
Stridsvapen	Vapensmide	15
Exotiskt vapen	Vapensmide	18
Mekanisk fälla	Fällmakande	Varierar**
Mycket enkelt föremål (träsked)	Varierar	5
Typiskt föremål (järngryta)	Varierar	10
Kvalitetsföremål (kyrkklocka)	Varierar	15
Komplicerat eller utsökt föremål (lås)	Varierar	20

* Du måste vara en formelkastare för att kunna tillverka dessa föremål

** Fällor beskrivs i ett senare kapitel

Handling: Tester av Hantverk tar alltid dagar eller veckor i anspråk.

Nytt försök: Ja, men varje gång du missar testet med 5 eller mer har du förstört en del av råmaterialet och måste betala halva råmaterialkostnaden igen för att ersätta det.

Special: En dvärg erhåller en rasfördel av +2 på tester av Hantverk som rör sten eller metall, eftersom dvärgar har en speciell känsla för stenar och metaller.

En gnom erhåller en rasfördel av +2 på tester av Hantverk(alkemi), på grund av sin välväxta och känsliga näsa.

Du kan själv välja att öka SG för tillverkningen av ett föremål med +10. Detta ger dig möjlighet att tillverka föremålet snabbare (eftersom du kommer att multiplicera ditt resultat på Hantverk med denna högre SG för att beräkna framstegen). Du måste givetvis besluta dig om en sådan höjning innan du slår tärningen för veckans (eller dagens) test.

För att använda Hantverk(alkemi) måste du ha tillgång till alkemisk utrustning och vara en formelkastare. Om du arbetar i en stor stad, kan du helt enkelt köpa vad du behöver ihop med dina övriga råvaror, men på mindre ställen kan det vara svårt eller helt omöjligt att komma över alkemisk utrustning. Inköp och underhåll av en alkemists laboratorium ger en omständighetsfördel av +2 på alkemitester (eftersom rätt verktyg skapar bättre arbetsförhållanden) men påverkar inte kostnaden för att använda färdigheten.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på ett Hantverk, erhåller du en fördel av +2 på tester av Värdera avseende föremål skapade av detta inom detta Hantverk. Om du har minst 15 nivåer på Hantverk erhåller du +3 istället.

7.4.13 Hoppa (Sty; Pansarnackdel)

Använd den här färdigheten till att hoppa över hinder, hoppa upp på låga murar eller nå upp till kanten på höga murar.

Typ av hopp	SG
Längdhopp	1 per 25cm
Höjdhop	1 per 5cm
Utan ansats*	×2

* Rollfiguren måste förflytta sig minst 6 meter innan han hoppar. Utan denna ansats dubblas SG.

Test: SG beror på avståndet, typen av hopp och om det görs med eller utan ansats.

SG som anges är för rollfigurer med fart 9 meter. Om rollfiguren har längre fart (på grund av pansar, belastning eller annat) erhåller han en nackdel av -2 för varje meter hans fart överstiger 9. Om rollfiguren har en högre fart (till exempel därför att han är en barbar eller erfaren munk), erhåller han en fördel av +1 för varje meter som hans fart överstiger 9.

Alla angivna SG för Hoppa antar en springande start, vilket förutsätter en ansats på 6 meter i en rak linje innan man hoppar. Utan en sådan ansats skall hoppets SG dubblas.

Den sträcka som rollfiguren hoppar räknas som en del av hans förflyttning i draget.

Den som har minst 1 nivå på Hoppa och lyckas med sitt test av färdigheten, landar på fötterna (i tillämpliga fall). Den som hoppar otränad landar raklång på marken, såvida inte testet blir minst 5 över SG.

Längdhopp: Ett längdhopp är ett horisontellt hopp som oftast görs över en klyfta eller en yta man inte vill (eller kan) beträda. Högsta punkten i ett längdhopp (vid halva hoppsträckan) ligger 25% av hoppsträckan ovanför startpunkten. SG för hoppet är antalet meter × 4.

Om du lyckas med testet, landar du där du avsåg. Om du misslyckas med högst 4, landar du för kort, men med ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 15) kan du hugga tag i kanten och avslutar din förflyttning hängande

i den. Om marken under dig i det läget är obehagligt långt bort, krävs en kort handling och ett test av Klättra (SG 15) för att ta sig upp i säkerhet.

Horisontell hoppsträcka	SG*
1 m	4
2 m	8
3 m	12
4 m	16
5 m	20
6 m	24
7 m	28
8 m	32
9 m	36
10 m	40

* Rollfiguren måste förflytta sig minst 6 meter innan han hoppar. Utan denna ansats dubblas SG.

Höjdhop: Med höjdhop avses ett hopp för att nå ett grepp ovanför huvudet. SG för hoppet är antalet decimeter $\times 2$.

Om du hoppar upp för att nå ett grepp, visar ett lyckat test på att du lyckats nå dit och få tag. Om du vill dra dig upp, krävs en kort handling och ett test av Klättra (SG 15). Om du misslyckas med testet av Hoppa, nådde du inte upp och landar igen på fötterna precis där du hoppade upp.

Vertikal hoppsträcka*	SG**
1 dm	2
2 dm	4
3 dm	6
4 dm	8
5 dm	10
6 dm	12
7 dm	14
8 dm	16
9 dm	18
1 m	20
1,1 m	22
1,2 m	24
1,3 m	26
1,4 m	28
1,5 m	30
1,6 m	32
1,7 m	34
1,8 m	36
1,9 m	38
2 m	40

* Hur långt man själv når vertikalt är inte inräknat (se nedan).

** Rollfiguren måste förflytta sig minst 6 meter innan han hoppar. Utan denna ansats dubblas SG.

Givetvis är svårigheten att nå upp till en viss höjd starkt beroende av storleken på den som hoppar. Hur långt uppåt typiska varelser av olika storlekar når (utan att hoppa), framgår av tabellen nedan. En normalstor människa når alltså $2\frac{1}{2}$ meter utan att hoppa.

Fyrbenta varelser når inte lika högt som tvåbenta, upprättgående. De betraktas därför som en storlekskategori mindre i detta avseende.

Storlekskategori	Når utan att hoppa
Kollosal	40 m
Gigantisk	20 m
Jättestor	10 m
Stor	5 m
Medelstor	2,5 m
Liten	1,2 m
Pytteliten	60 cm
Nätt	30 cm
Futtig	15 cm

Skutta upp: Du kan skutta upp på något midjehögt, såsom ett bord eller en stor sten, genom att lyckas med ett test av Hoppa (SG 10). Du behöver ingen ansats för att göra detta.

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

Hoppa ner: Om rollfiguren avsiktligt hoppar ner från en höjd orsakar fallet mindre skada än om han föll ner från samma höjd. Om rollfiguren lyckas med ett test av Hoppa (SG 15), erhåller rollfiguren skada av fallet som om han hade fallit 3 meter mindre än han faktiskt gjorde. Du behöver ingen ansats för att göra detta.

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

Nytt försök: Beror på. Ett längdhopp över en djup ravin tillåter bara ett försök och ett misslyckat skutt upp på bardisken avslutar din förflyttning för det draget, medan du kan hålla på och hoppa upp mot samma murkrön tills vakterna hör dig och kommer för att se vad som står på. Så, höjdhopp tillåter oftast ett nytt försök, medan längdhopp, skutt upp och hopp ner oftast inte gör det.

Special: Allt som ökar din fart ökar också din förmåga att hoppa.

Om du har knepet Springa och gör ett längd- eller höjdhopp med ansats erhåller du en fördel av +4 på testet av Hoppa.

En halvling erhåller en rasfördel av +2 på tester av Hoppa.

Om du har knepet Spänstig, erhåller du en fördel av +2 på tester av Hoppa.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Akrobatik, erhåller du en fördel av +2 på tester av Hoppa. Om du har minst 15 nivåer på Akrobatik erhåller du +3 istället.

7.4.14 Insikt (Vis)

Den här färdigheten ger dig möjlighet att genomskåda folk som bluffar, uppfånga dolda budskap i till synes oskyldiga samtal och uppfatta att en varelse står under magisk påverkan.

Test: Ett lyckat test hindrar rollfiguren från att bli bluffad. Rollfiguren kan också använda färdigheten till att märka när något är på gång (något underligt händer som rollfiguren var omedveten om) eller för att bedöma någons tillförlitlighet. Din spelledare slår oftast detta test i hemlighet.

Uppgift	SG
Ingivelse	20
Uppfatta förtrollning	25 eller 15
Uppfånga hemligt meddelande	Varierar

Ingivelse: Denna användning av färdigheten ger en maggropskänsla av den sociala situationen. Du kan få känslan från en annan persons uppträdande att något är på tok, såsom när den du talar med är en bedragare. Alternativt, kan du få känslan att en viss person är tillförlitlig.

Uppfatta förtrollning: Rollfiguren kan avgöra om någon är under inflytande av en Förtrollning (som per definition är en sinnespåverkande effekt), såsom en *förhäxa person*, även om den personen inte är medveten om det själv. Normalt är detta SG 25, men om personen är dominerad (se formeln *dominera person*) minskar SG till 15 på grund av den starkare påverkan detta innebär.

Uppfånga hemligt meddelande: Du kan använda Insikt för att uppfånga ett dolt meddelande som överförs med hjälp av Bluffa. I detta fall är ditt test av Insikt motställt av sändarens test av Bluffa för att överföra meddelandet. För varje liten bit information angående meddelandet som du saknar, drabbas du av en nackdel av -2 på testet. Om du lyckas med högst 4, inser du att det finns ett dolt meddelande i det som sägs, men kan inte förstå innebörden av det. Om du lyckas med 5 eller mer, uppfångar du och förstår meddelandet.

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

Handling: Att försöka erhålla information med denna färdighet tar minst 1 minut, men du kan även spendera en hel kväll med att bedöma folk omkring dig.

Nytt försök: Nej, fast du har rätt till ett test av Insikt för varje ny Bluff som görs mot dig.

Special: En jägare erhåller en fördel när han använder Insikt mot en speciell fiende.

Om du har knepet Förhandlare, erhåller du en fördel av +2 på tester av Insikt.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Insikt, erhåller du en fördel av +2 på tester av Diplomati. Om du har minst 15 nivåer på Insikt erhåller du +3 istället.

7.4.15 Klättra (Sty; Pansarnackdel)

Det här är färdigheten för dig som behöver ta dig in genom fönster på tredje våningen eller som måste upp till klippans topp med ett rep åt de övriga i gruppen.

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

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

Klätterutrustning ger en omständighetsfördel av +2 på testet.

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

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

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

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

Du behöver ha båda händerna fria för att klättra, men du kan klamra dig fast med bara en hand medan du kastar en formel eller gör något annat som bara kräver en hand. Eftersom du inte kan ducka undan attacker ordentligt medan du klättrar, är du förvägrad din Händighetsfördel på PK under tiden. Du kan inte använda en sköld medan du klättrar.

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

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

Tillverkning av egna hand- och fotfästen: Du kan tillverka dina egna hand- och fotfästen genom att slå i klätterspikar i en vägg. Detta tar 1 minut per klätterspik och det behövs en klätterspik per meter. Att klättra på en vägg med klätterspikar i sig är en SG av 15. På liknande sätt kan en klättrare hacka hand- och fotfästen i en isvägg med en liten hacka eller yxa.

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

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

Handling: Klättring är en del av förflyttningen, så testet av Klättra ingår normalt i en kort handling (och kan utgöra hela eller endast en del av förflyttningen i handlingen). Varje kort handling som innehåller någon klättring kräver ett test av Klättra. Att fånga upp dig själv eller någon annan är inte en handling.

Nytt försök: Handlingen är ju förbrukad antingen du lyckas klättra eller inte, men så länge du inte ramlat ner och slagit ihjäl dig går det bra att försöka igen nästa gång du har en handling att spendera. Att fånga upp dig själv eller någon annan tillåter givetvis bara ett försök.

Special: Du kan använda ett rep för att dra en annan rollfigur uppåt (eller fira ner honom) med bara ren styrka. Du kan dra eller fira dubbla din maximala last under förutsättning att du använder block och talja.

En halvling har en rasfördel av +2 på tester av Klättra.

En rollfigur som har en ödla som förtrogen erhåller en fördel av +3 på tester av Klättra.

Om du har knepet Atletisk, erhåller du en fördel av +2 på tester av Klättra.

En varelse med en angiven klättrafart har en rasfördel av +8 på alla tester av Klättra. Varelsen måste testa Klättra för alla väggar och sluttningar med SG över 0, men kan alltid ta 10 på testet, även om den är distraherad medan den klättrar. Om en sådan varelse väljer att påskynda sin klättring (se ovan) rör den sig med dubbla sin klättrafart (eller sin normala landfart om den är mindre) och behöver bara göra ett test av Klättra med -5 för hela draget. Den behåller även sin Händighetsfördel på PK medan den klättrar. Den kan dock inte springa medan den klättrar.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Repanvändning erhåller du en fördel av +2 på tester av Klättra på ett normalt rep, ett rep med knutar eller en rep/vägg-kombination. Om du har minst 15 nivåer på Repanvändning erhåller du +3 istället.

7.4.16 Koncentration (Fys)

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

Test: Du måste testa Koncentration närhelst du kan bli distraherad (av erhållen skada, hårt väder, etc) medan du utför något som kräver din fulla uppmärksamhet. Sådana saker är kasta formler, bibehålla en formel som kräver koncentration, styra en formel, använda en formelliknande förmåga eller använda en färdighet som kan orsaka en gratisattack. Handlingar som normalt inte orsakar en gratisattack, kräver i allmänhet inte heller någon test av Koncentration för att undgå att bli distraherad.

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

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

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

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

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

*** Såsom från *Melfs syrapil*.

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

Handling: Ingen. Ett test av Koncentration är aldrig en handling i sig. Antingen är den en reaktion på en annan handling eller en del av en annan handling.

Nytt försök: Ja, fast det undanröjer inte effekten av ett tidigare misslyckande.

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

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

7.4.17 Kunskap (Int; Nackdel otränad)

Liksom Hantverk och Yrke, omfattar Kunskap ett stort antal olika färdigheter. Varje färdighet täcker ett visst ämne eller kunskapsområde. Typiska områden är:

- Adel och kungar (kungalängder, heraldik, familjetråd, personligheter, motton)
- Byggnation (hus, slott, broar, akvedukter, befästningar)
- Existenser (andra existensplan, hur magi fungerar där, utomvärldingar, elementarer)
- Geografi (länder, klimat, folk, seder, terräng)
- Grottutforskning (grottor, speleologi, vidunder, slem)
- Historia (kungar, krig, kolonier, folkvandringar, grundandet av städer)
- Lokalt (lagar, personligheter, invånare, seder, traditioner, legender, humanoider)
- Mystik (uråldriga mysterier, magisk tradition, trollerisymboler, drakar, konstruktioner, magiska bestar)
- Naturen (årstidernas växlingar, väder och vind, djur, jättar, monstrositeter, ohyra, väsen, växter)
- Religion (gudar och gudinnor, myter, kyrkotraditioner, heliga symboler, vandöda)

Test: Att lyckas besvara frågor inom rollfigurens kunskapsområde har en SG på 10 (för riktigt enkla frågor), 15 (för enkla frågor) eller 20 till 30 (för svåra till riktigt svåra frågor).

I många fall kan man använda kunskapen till att identifiera vissa typer av monster och inse deras specialförmågor och svagheter. Vanligtvis är SG för en sådan uppgift 10 + monstrets UG. Ett lyckat test innebär att rollfiguren känner igen varelsen och minns en smula användbar information om den. För varje 5 poäng resultatet överstiger SG, kan SL ge rollfiguren ytterligare någon information. Om man lyckas nå SG 15, men det inte räcker för att känna igen själva varelsen, får man ändå reda på dess varelsetyp.

Handling: Vanligtvis ingen. I de flesta fall är det en icke-handling att testa sin Kunskap – man känner antingen till svaret eller inte.

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

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(adel och kungar) erhåller du en fördel av +2 på tester av Diplomati. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(adel och kungar) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(byggnation) erhåller du en fördel av +2 på tester av Leta när det gäller att hitta lönndörrar eller dolda utrymmen. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(byggnation) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(existenser) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarks-kännedom som gäller miljöer på andra existenser. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(existenser) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(geografi) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarks-kännedom när det gäller att inte gå vilse eller att undvika naturens faror. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(geografi) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(grottutforskning) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarks-kännedom som gäller underjordiska miljöer. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(grottutforskning) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(historia) erhåller du en fördel av +2 på tester av Bardkunskap. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(historia) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(lokal) erhåller du en fördel av +2 på tester av Samla information. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(lokal) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(mystik) erhåller du en fördel av +2 på tester av Formelkännedom. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(mystik) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(naturen) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarks-kännedom som gäller naturliga omgivningar ovan jord. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(naturen) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(religion) erhåller du en fördel av +2 på tester av kraftflöde mot vandöda. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(religion) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Vildmarkskännedom erhåller du en fördel av +2 på tester av Kunskap(naturen). Om du har minst 15 nivåer på Vildmarkskännedom erhåller du +3 istället.

7.4.18 Kuva (Uts)

Genom att underkuva någon annan med styrkan av din personlighet, kan du få en portvakt att vika undan eller en fånge att avslöja hemligheter. Färdigheten omfattar både hotfullt ordval och kroppsspråk.

Test: Du kan påverka beteendet hos andra med ett lyckat test. Testet är motställt av 1t20 + målets grad/livstärningar + målets fördel för Visdom + målets fördel på RS mot fruktan. Din spelledare slår det här slaget i hemlighet. Om du vinner, kan du betrakta målet som vänligt inställt, men bara för handlingar som utförs medan det är kuvat. Målet behåller alltså sin normala attityd, men kommer att småprata, ge råd, erbjuda begränsad hjälp och tala väl om dig medan det är kuvat. Effekten varar så länge som målet förblir i din närvaro och 1t6 × 10 minuter därefter. När effekten upphör kommer målets attityd mot dig bli ovänlig (eller, om den redan var ovänlig, fientlig).

Om du misslyckas med testet med 5 eller mer, kommer målet att förse dig med värdelös eller felaktig information eller på annat vis sabotera för dig.

Demoralisera en fiende: Du kan också använda den här färdigheten till att försvaga en fiendes stridsvilja. Utför ett test av Kuva som ovan. Om du lyckas kommer målet att vara **uppskakad** i 1 runda framåt. En uppskakad varelse drabbas av en nackdel av -2 på attackslag, färdighetstester, egenskapstester och räddningsslag. Du kan bara kuva en motståndare som du hotar i närstrid och som kan se dig.

Handling: Varierar. Att förändra någons beteende tar 1 minut. Att demoralisera en fiende är en normal handling.

Nytt försök: Möjligt, men i allmänhet fungerar det inte med nya försök. Även om det första testet lyckas kan en person bara kuvas till en viss gräns och ytterligare försök hjälper inte. Om det första försöket misslyckades har personen förmodligen bara blivit ännu mer bestämd att stå emot och nya försök är meningslösa.

Special: Du erhåller en fördel av +4 på Kuva för varje storlekskategori som du är större än ditt mål. På motsvarande sätt drabbas du av en nackdel av -4 för varje storlekskategori du är mindre.

En varelse som är immun mot fruktan kan inte kuvas och inte heller varelser som saknar Intelligens.

Om du har knepet Övertygande, erhåller du en fördel av +2 på tester av Kuva.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Bluffa, erhåller du en fördel av +2 på tester av Kuva. Om du har minst 15 nivåer på Bluffa erhåller du +3 istället.

7.4.19 Leta (Int)

Med denna färdighet kan du hitta lönnörrar, dolda skatter och annat som inte är uppenbart. Medan Uppträcka ger dig en chans att få syn på något, ger Leta dig en möjlighet att spendera tid på att hitta saker.

Test: Rollfiguren måste i allmänhet befinna sig inom 3 meter från det föremål eller den yta som skall genomsökas. Typiska uppgifter och deras svårighetsgrad är:

Uppgift	SG
Rota igenom en behållare full med skräp för att finna ett visst föremål	10
Lägga märke till en lönnörr eller en enkel fälla	20
Hitta en lurig icke-magisk fälla	25
Hitta en magisk fälla	25 +graden på den formel som skapade den
Lägga märke till en väl dold lönnörr	30

Hitta fotavtryck

Varierar*

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

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

Nytt försök: Ja, man kan leta igenom samma område gång på gång tills man tröttnar på det.

Special: En alv har en rasfördel av +2 på tester av Leta och en halvvalv har +1. En alv (men inte en halvvalv) som bara passerar inom 2 meter från en lönn dörr eller dold dörr får göra ett test av Leta för att hitta den.

Om du har knepet Detektiv, erhåller du en fördel av +2 på tester av Leta.

Formlerna *eldfälla*, *krafttrunor*, *teleportationscirkel*, *vaktruna* och alla *symboler* skapar magiska fällor som man kan hitta genom ett test av Leta och sedan desarmera genom ett test av Förstöra anordning. Att hitta platsen för formeln *snara* har SG 23. *Stentörnen* och *törnen*, däremot, skapar magiska fällor som kan hittas med Leta, men som Förstöra anordning inte fungerar mot.

Aktiva avsvärjelser inom 3 meter från varandra under 24 timmar eller mer orsakar svagt synliga energimönster. Dessa mönster ger dig en fördel av +4 på testet av Leta för att hitta dessa avsvärjelser.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Leta, erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarkskännedom när det gäller att hitta och följa spår. Om du har minst 15 nivåer på Leta erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(byggnation) erhåller du en fördel av +2 på tester av Leta när det gäller att hitta lönn dörrar eller dolda utrymmen. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(byggnation) erhåller du +3 istället.

7.4.20 Lyssna (Vis)

Denna färdighet låter dig höra fiender som lurar i mörkret eller uppfatta viskande meddelanden.

Test: Ett test av Lyssna görs antingen mot en SG som motsvarar hur tyst ljudet är eller motställt mot ett test av Smyga.

Din spelledare slår förmodligen själv för testet i hemlighet så att du inte vet om bristen på ljud betyder att det inte är något där eller att testet misslyckades.

SG Ljud

-10	En vild batalj
0	Folk som talar*
5	En person i medeltungt pansar som vandrar fram långsamt (3m/runda) och försöker att vara tyst.
10	En person utan pansar som vandrar fram långsamt (4m/runda) och försöker att vara tyst.
15	En 1:a gradens rackare som använder sin Smyga inom 3 meter från lyssnaren.
15	Folk som viskar
19	En katt som smyger fram.
30	En uggla som glider in mot bytet.

* Om du klarar testet med 10 eller mer, kan du urskilja och förstå (om du förstår språket) vad som sägs.

SG justering Omständighet

+1	Per 3 meter ifrån lyssnaren.
+2	Genom en dörr som man trycker örat mot.
+5	Genom en dörr.
+15	Genom en stenvägg.

Justering på testet Omständighet

-5	Lyssnaren distraherad
-10	Lyssnaren sover*

* Ett lyckat test får lyssnaren att vakna.

I de fall där personer försöker vara tysta kan den angivna SG mycket väl ersättas av ett test av deras Smyga. Angiven SG bör dock vara ett bra medelvärde som kan användas för att snabba upp spelet.

Handling: Varierar. Varje gång du har en chans att reagera på ljud omkring dig (när någon i närheten ger ifrån sig något ljud, eller försöker låta bli, eller när du rör dig in i ett nytt område) får du göra ett test av Lyssna utan att använda en handling. Att på nytt försöka höra något du misslyckats med tidigare är en kort handling.

Nytt försök: Ja. Du kan försöka höra något som du misslyckats att höra tidigare om ljudet är av kontinuerlig art. Ett plötsligt och övergående ljud, däremot, tillåter bara ett försök.

Special: När ett flertal rollfigurer lyssnar efter samma sak kan SL snabba upp spelet genom att slå en enda t20 och använda tärningsslaget för att räkna ut resultatet för alla lyssnarna (förstås genom att använda vars och ens fördel på färdigheten).

En fascinerad varelse drabbas av en nackdel av -4 på tester av Lyssna som inte görs som en aktiv handling.
 Om du har knepet Vaksam, erhåller du en fördel av +2 på tester av Lyssna.
 En jägare erhåller en fördel när han använder Lyssna mot en speciell fiende.
 En alv, gnom eller halvling får en rasfördel av +2 på tester av Lyssna.
 En halvvalv får en rasfördel av +1 på tester av Lyssna.

7.4.21 Läkekonst (Vis)

Med denna färdighet kan du rädda en döende kamrat, ge sjukvård åt gruppen eller behandla gifter och sjukdomar som ni råkar ut för.

Test: SG och resultat beror på vilket uppgift du försöker dig på.

Uppgift	SG
Första hjälpen	15
Långvård	15
Påskyndad vård	50
Behandla skada från fotangel	15
Behandla gift	Giftets SG
Behandla sjukdom	Sjukdomens SG

Första hjälpen: Första hjälpen ges oftast för att rädda en döende rollfigur. Om en rollfigur har negativa livspoäng och förlorar livspoäng (1 per runda, 1 per timma eller 1 per dag), kan du stabilisera honom. Den skadade rollfiguren återfår inga livspoäng, men upphör att förlora dem.

Långvård: Att ge långvård betyder att behandla en skadad person i en dag eller mer. Om testet lyckas gör vården att patienten återfår livspoäng och skadade grundegenskaper dubbelt så fort som vanligt: 2 livspoäng per grad och 2 egenskapspoäng för 8 timmars vila på ett dygn, 4 livspoäng per grad och 4 egenskapspoäng för varje dygn av fullständig vila.

Du kan behandla sex patienter i taget. Du behöver några artiklar (bandage, salvor, osv.) som är lätta att få tag på i bebodda områden. Att ge långvård hindrar dig inte från att få 8 timmars vila per dygn själv, men däremot från att få fullständig vila. Du kan inte ge långvård åt dig själv.

Påskyndad vård: Du kan genom en timmas behandling uppnå effekterna av 8 timmars vila. En varelse kan aldrig erhålla mer än en påskyndad vård per dygn, inte ens av olika läkare.

Behandla sår som reducerar fart (till exempel från fotangel): En varelse som trampat på en fotangel rör sig med halv fart. Ett lyckat test av Läkekonst avlägsnar fartreduceringen.

En varelse som blivit skadad av formlerna *törnen* eller *stentörnen* måste klara ett Reflexräddningsslag eller erhålla skador som reducerar dess fart med en tredjedel. En annan rollfigur kan avlägsna denna reduktion genom att spendera 10 minuter på att sköta om sårerna och lyckas med ett test av Läkekonst mot formeln SG.

Behandla gift: Med detta avses att sköta om en person som blivit förgiftad och som riskerar att erhålla ytterligare skada från giftet (eller råka ut för någon annan allvarlig effekt).

Varje gång den förgiftade personen gör ett räddningsslag mot giftet, gör du ett test av Läkekonst. Om testet blev högre än den förgiftade personens eget räddningsslag får han lov att använda det som sitt räddningsslag istället.

Behandla sjukdom: Med detta avses att sköta om en person som lider av en sjukdom. Varje gång den sjuka personen gör ett räddningsslag mot sjukdomens effekter, gör du ett test av Läkekonst. Om testet blev högre än den sjuka personens eget räddningsslag får han lov att använda det som sitt räddningsslag istället.

Handling: Att ge första hjälpen, behandla sår från fotangel eller behandla gift är en normal handling. Att behandla sjukdom eller behandla sår från *törnen* eller *stentörnen* tar 10 minuter. Att ge långvård tar 8 timmar.

Nytt försök: Varierar. I allmänhet kan du inte försöka med Läkekonst igen innan du sett bevis på att det förra försöket misslyckades. Du kan alltid försöka ge första hjälpen på nytt, om din patient fortfarande är vid liv.

Special: Om du har knepet Överlevare, erhåller du en fördel av +2 på tester av Läkekonst.

Läkeutrustning ger en omständighetsfördel av +2 på testet.

7.4.22 Manipulera magiskt föremål (Uts; Nackdel otränad)

Använd denna färdighet för att aktivera magi utan att egentligen ha de rätta förutsättningarna.

Test: Du kan använda denna färdighet till att läsa en formel eller aktivera ett magiskt föremål. Denna färdighet tillåter dig att använda ett magiskt föremål som om du hade formelförmågan eller annan

klassförmåga hos en annan klass, som om du var av en annan ras eller som om du hade en annan livsåskådning.

Du gör dessa tester för att efterlikna olika faktorer varje gång du skall aktivera ett föremål, såsom ett magispö. Om du använder färdigheten till att fortlöpande efterlikna en viss livsåskådning eller liknande särdrag, måste du göra nya tester av färdigheten varje timma.

Du måste välja medvetet vad som skall efterliknas. Det betyder att du måste veta vad du skall efterlikna när du gör ett test för färdigheten. Svårighetsgraderna för några olika uppgifter anges här:

Uppgift	SG
Aktivera blint	25
Tyda en skriven formel	25 + formelgrad
Använda ett formelpergament	20 + kastargraden
Använda ett magispö	20
Efterlikna klassförmåga	20
Efterlikna grundegenskapsvärde	Se texten
Efterlikna ras	25
Efterlikna livsåskådning	30

Aktivera blint: Vissa magiska föremål aktiveras av speciella ord, tankar eller handlingar. Du kan aktivera ett sådant föremål som om du använde kommandoordet, tanken eller handlingen utan att egentligen göra det eller ens känna till vad du borde göra. Du måste dock göra något liknande. Du måste tala, vifta med föremålet eller på annat sätt försöka förmå det att aktiveras. Du erhåller en fördel av +2 på testet om du har lyckats aktivera föremålet minst en gång tidigare. Om du misslyckas med högst 9, aktiveras helt enkelt inte föremålet.

Om du misslyckas med 10 eller mer, råkar du ut för ett missöde. Ett missöde innebär att magisk energi slipper fri, men inte på det sätt som du önskade. Spelledaren bestämmer vad resultatet av missödet blir, precis som vid missöden med pergament. Typiska missöden är att föremålet påverkar fel mål eller att okontrollerad magisk energi slipper fri och ger dig 2t6 poäng skada. OBS: Detta missöde är utöver det missöde som kan inträffa normalt när du kastar en formel från ett pergament och formelns kastargrad är högre än din grad.

Tyda en skriven formel: Om du kastar en formel från ett formelpergament, måste du först tyda den magiska skriften. Detta fungerar precis som att tyda en skriven formel med färdigheten Formelkännedom, förutom att SG är 5 högre. Det krävs 1 minuts koncentration att tyda en skriven formel.

Använda formelpergament: För att kasta formler från ett pergament måste du ha den aktuella formeln på din klass formellista. Genom att använda färdigheten på detta sätt kan du använda ett formelpergament som om du faktiskt hade formeln på din formellista. SG för att kasta formeln är 20 + kastargraden hos formeln på pergamentet. Dessutom måste du ha ett visst minsta värde (10 + formelns grad) på rätt grundegenskap. Om du inte uppfyller detta själv, måste du efterlikna detta med ytterligare ett test av Manipulera magiskt föremål (se nedan). Detta sätt att använda färdigheten fungerar även på andra formelfullbordande föremål.

Använda magispö: För att använda ett magispö, måste du ha den aktuella formeln på din klass formellista. Genom att använda färdigheten på detta sätt kan du använda ett magispö som om du faktiskt hade formeln på din formellista. Detta gäller även andra formelutlösande magiska föremål, till exempel magistavar.

Efterlikna klassförmåga: Ibland behöver du ha en viss klassförmåga för att kunna aktivera ett visst magiskt föremål. Din simulerade grad i den efterliknade klassen blir resultatet av testet minus 20.

Denna användning av färdigheten tillåter dig inte att verkligen använda denna klassförmåga. Den tillåter dig bara att aktivera ett magiskt föremål *som om* du hade denna klassförmåga.

Om den klass vars klassförmåga du efterliknar har något krav på viss livsåskådning, måste du även uppfylla detta krav, antingen ärligt (genom att verkligen ha en tillåten livsåskådning) eller genom att efterlikna en tillåten livsåskådning med ett separat test av färdigheten (se nedan).

Efterlikna grundegenskapsvärde: För att kasta formler från ett pergament behövs ett tillräckligt högt värde på den relevanta grundegenskapen (Intelligens för magikers formler, Visdom för teurgiformler och Utstrålning för barders och trollkonstnärers formler). Ditt simulerade egenskapsvärde (i den egenskap som är relevant för klassen som du efterliknar när du kastar formeln från ett pergament) är resultatet på testet minus 15. Om du redan har ett tillräckligt högt värde på den relevanta grundegenskapen, behöver du inte göra detta test.

Efterlikna ras: En del magiska föremål fungerar bara för vissa raser, eller fungerar bättre för vissa raser. Du kan använda ett sådant föremål som om du var av den ras du själv väljer. Du kan dock bara efterlikna en ras åt gången.

Efterlikna livsåskådning: Vissa magiska föremål har speciella positiva eller negativa effekter beroende på användarens livsåskådning. Du kan använda ett sådant föremål som om du har den livsåskådning du själv väljer. Du kan dock bara efterlikna en livsåskådning åt gången.

Handling: Ingen. Färdigheten används alltid som en del av handlingen att aktivera ett magiskt föremål. Att aktivera ett magiskt föremål är vanligtvis en normal handling

Nytt försök: Ja, men om du misslyckas med exakt "1" på tärningen, kan du inte försöka aktivera just det föremålet igen på ett helt dygn.

Special: Du kan aldrig ta 10 med den här färdigheten. Magi är helt enkelt alltför oförutsägbart för att kunna manipuleras riskfritt.

Du kan inte bistå en annan när det gäller denna färdighet. Endast den som skall använda föremålet kan utnyttja sin färdighet.

Om du har knepet Magitycke, erhåller du en fördel av +2 på tester av Manipulera magiskt föremål.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Formelkännedom erhåller du en fördel av +2 på test av Manipulera magiskt föremål när det gäller magiska pergament. Om du har minst 15 nivåer på Formelkännedom erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Tolka skrifter erhåller du en fördel av +2 på test av Manipulera magiskt föremål när det gäller magiska pergament. Om du har minst 15 nivåer på Tolka skrifter erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Manipulera magiskt föremål erhåller du en fördel av +2 på test av Formelkännedom när det gäller att tyda skrivna formler. Om du har minst 15 nivåer på Manipulera magiskt föremål erhåller du +3 istället.

7.4.23 Repanvändning (Hän)

Med den här färdigheten kan du slå stabila knopar. Den är bra för att surra fångar, men även för att själv komma loss.

Test: De flesta uppgifter med ett rep är relativt enkla.

Uppgift	SG
Knyta en stadig knot	10
Fästa en änterhake.	10*
Knyta en specialknop, såsom en knop som glider, en som sakta ger med sig eller en som kan lossas med en knyck	15
Knyta ett rep runt sig själv med en hand	15
Splitsa ihop två rep på 5 minuter	15
Splitsa ihop två rep på 1 minut	30
Splitsa ihop två rep med en lång handling	40
Splitsa ihop två rep med en kort handling	50
Surra en fiende	Varierar

* Lägg till 3 på SG för varje 5 meter änterhaken kastas. Se nedan.

Fästa en änterhake: För att få en änterhake att fästa ordentligt måste du lyckas med ett test av Repanvändning (SG 10, +3 för varje 5 meter du kastar den, upp till maximala 19 vid 15 meter). Om du misslyckas med högst 4, fastnar inte änterhaken utan faller ner så att du kan försöka igen. Om du misslyckas med 5 eller mer, fastnar änterhaken, men lossnar efter 1t4 rundor av belastning. Din spelledare slår detta slag i hemlighet så att du inte skall veta om änterhaken kommer att hålla.

Surra en fiende: När du binder en annan rollfigur med rep, blir alla test av Utbrytarkonst hos den bundne rollfiguren motställda av ditt test av Repanvändning. Du erhåller en fördel av +10 på testet för Repanvändning eftersom det är lättare att binda någon än att komma loss.

Du gör inte ditt test av Repanvändning förrän någon faktiskt försöker komma loss.

Handling: Varierar. Att kasta en änterhake är en normal handling som orsakar en gratisattack. Att knyta en knop av något slag är en lång handling som orsakar en gratisattack. Att splitsa ihop två rep tar normalt 5 minuter, men kan göras snabbare med stegrande svårighetsgrad. Att surra en fiende tar 1 minut.

Nytt försök: Ja, utom för surra en fiende eftersom det testet inte görs förrän fienden försöker ta sig loss. Däremot kan du naturligtvis surra din fiende med mer än ett rep.

Special: Ett silkesrep ger en omständighetsfördel av +2 på alla test av Repanvändning. Om du kastar formeln *levande rep* på ett rep, erhåller du en omständighetsfördel av +2 på alla test av Repanvändning med det repet. Dessa fördelar staplar.

Om du har knepet Långfingrad, erhåller du en fördel av +2 på tester av Repanvändning.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Repanvändning erhåller du en fördel av +2 på tester av Klättra på ett normalt rep, ett rep med knutar eller en rep/vägg-kombination. Om du har minst 15 nivåer på Repanvändning erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Repanvändning erhåller du en fördel av +2 på tester av Utbrytarkonst när det gäller att ta sig loss ur rep. Om du har minst 15 nivåer på Repanvändning erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Utbrytarkonst, erhåller du en fördel av +2 på tester av Repanvändning för att surra en fiende. Om du har minst 15 nivåer på Utbrytarkonst erhåller du +3 istället.

7.4.24 Rida (Hän)

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

Test: Normala uppgifter behöver inte ens testas. De anses ha en SG på 0 och du anses alltid ta 10 på dem. Du kan sadla, sitta upp på, rida på och sitta av från ett riddjur utan problem. Vissa uppgifter kräver dock ett test:

Uppgift	SG	Uppgift	SG
Styra med knäna	5	Hoppa över hinder	15
Föbli i sadeln	5	Sporra djuret	15
Strida med stridshäst	10	Kontrollera riddjur i strid	20
Skydd	15	Snabb uppsittning/avsittning	20*
Mjukt fall	15	Rida stående på riddjuret	40

* Pansarnackdel tillkommer

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

Föbli i sadeln: Du reagerar instinktivt för att inte trilla av när riddjuret stegrar sig eller skyggar plötsligt eller när du erhåller skada. Detta test är en icke-handling.

Strida med stridshäst: Om du rider in i strid med en tränad stridshäst kan denna göra sina attacker oberoende av dina attacker. Detta test är en fri handling.

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

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

Hoppa över hinder: Du kan förmå riddjuret att hoppa över hinder som en del av dess förflyttning. Använd riddjurets färdighet på Hoppa eller din färdighet på Rida (det som är lägst) för att se hur väl hoppet utförs (se färdigheten Hoppa). Gör också ett test av Rida (SG 15) för att se om du kan stanna kvar i sadeln när djuret hoppar. Om detta test misslyckas faller du och erhåller 1t6 poäng fallskada. Dessa test är icke-handlingar.

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

Kontrollera riddjur i strid: Du kan styra en lätt häst, ponny, tung häst eller något annat riddjur som inte är stridstränat när du rider in i strid. Om testet misslyckas kan du inte göra något alls i ditt drag. Du behöver inte göra det här testet för stridshästar, stridsponnyer eller andra stridstränade riddjur. Detta test är en kort handling. Om du ökar SG till 50 blir testet en fri handling.

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

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

Handling: Varierar. Sitta upp och sitta av normalt är vardera en kort handling. Andra tester av Rida är antingen korta handlingar, fri handlingar eller icke-handlingar (anges ovan).

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

Special: Om du rider barbacka erhåller du en nackdel av -5 på tester av Rida.

Om ditt riddjur är försett med en militärsadel ger den en omständighetsfördel av +2 på alla tester av Rida som har med att förbli i sadeln att göra.

Färdigheten Rida är en förutsättning för knepen Beriden strid, Beridet skytte, Förbiridning, Mäktig stormning och Trampa.

Om du har knepet Djurtycke, erhåller du en fördel av +2 på tester av Rida.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Hantera djur, erhåller du en fördel av +2 på tester av Rida. Om du har minst 15 nivåer på Hantera djur erhåller du +3 istället.

7.4.25 Samla information (Uts)

Med den här färdigheten kan du få kontakt med lokalbefolkningen och lyssna av aktuella nyheter och rykten.

Test: Med ett lyckat test av denna färdighet (SG 10), och en glad kväll med några guldpengar som spenderas på att skaffa nya vänner (bjuda på drinkar, osv.), kan du skaffa dig en allmän uppfattning om vad som är nytt i staden (under förutsättning att det inte finns någon anledning att sådan information skulle undertryckas). Ju högre resultat, desto bättre information.

Om du vill ta reda på mer om ett specifikt rykte, ett specifikt föremål, få tag på en karta eller göra något liknande av det slaget, är SG 15 till 25 eller ännu högre.

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

Handling: Ett typiskt test av Samla information tar 1t4+1 timmar.

Nytt försök: Ja, men det tar tid för varje försök och du lär dra uppmärksamheten till dig på allvar om du ständigt syns fråga efter samma sorts information.

Special: En halvalv får en rasfördel av +2 på tester av Samla information.

Om du har knepet Detektiv, erhåller du en fördel av +2 på tester av Samla information.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(lokal), erhåller du en fördel av +2 på tester av Samla information. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(lokal) erhåller du +3 istället.

7.4.26 Simma (Sty; Pansarnackdel [dubbel])

Denna färdighet tillåter dig att simma, dyka och ta dig fram under vattnet.

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

Om du befinner sig under vattnet, på grund av ett misslyckat test av Simma eller avsiktligt, måste du hålla andan. Du kan hålla andan det antal rundor som motsvarar din Fysik, men bara om du inte gör något annat än korta handlingar eller fria handlingar. Om du väljer att utföra en normal handling eller en lång handling, minskas antalet rundor du kan hålla andan med 1. (Rent praktiskt kan alltså en rollfigur i strid bara hålla andan hälften så länge som normalt.) Efter att den här tiden tagit slut, måste du klara ett test av Fysik (SG 10) varje runda för att klara av att hålla andan ytterligare. För varje runda ökar SG att hålla andan med 1. Om du misslyckas med testet av Fysik, börjar du drunkna.

SG för att Simma beror på vattnet:

Vattenförhållanden	SG
Lugnt vatten	10
Upprört vatten	15
Stormigt vatten	20

Varje timma som du spenderar simmande, testa Simma mot SG 20 eller erhåll 1t6 poäng bedövande skada från utmattning.

Handling: Ett lyckat test av Simma tillåter dig att simma med halva din fart som en lång handling eller en fjärdedel av din fart som en kort handling.

Nytt försök: Ja, men det undanröjer inte effekten av ett tidigare misslyckande.

Special: Istället för vanlig pansarnackdel, erhåller rollfiguren dubbel normal pansarnackdel.

Om du har knepet Atletisk, erhåller du en fördel av +2 på tester av Simma.

Om du har knepet Uthållighet, erhåller du en fördel av +4 på tester av Simma som gäller att undvika bedövande skada från utmattning och på testet av Fysik för att hålla andan.

En varelse med en angiven simmafart kan ta sig fram i vattnet utan att testa Simma. Den har en rasfördel av +8 på alla tester av Simma för att utföra speciella handlingar eller undvika en fara. Varelsen kan alltid ta 10 på ett test av Simma, även om den är distraherad medan den simmar. Den kan välja att springa medan den simmar, men bara utmed en rak linje.

7.4.27 Smyga (Hän; Pansarnackdel)

Du kan använda den här färdigheten till att smyga dig på en fiende eller tassa iväg utan att märkas.

Test: Ditt test av Smyga är motställt av ett test av Lyssna från de personer som kan tänkas höra dig. Du kan förflytta dig upp till halv normal fart och ändå Smyga utan nackdel. Om du rör dig mer än halv fart erhåller du en nackdel av -5. Det är praktiskt omöjligt (dvs. en nackdel av -20) att Smyga samtidigt som man springer eller stormar.

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

Markförhållanden	Justering
Ljudligt (stenras, sumpmark, undervegetation, etc)	-2
Mycket ljudligt (tät undervegetation, djup snö, etc)	-5

Handling: Ingen. Ett test av Smyga ingår alltid i din förflyttning eller någon annan aktivitet, så det är en del av en annan handling.

Nytt försök: Ja, men det undanröjer inte effekten av ett tidigare misslyckande.

Special: En halvling har en rasfördel av +2 på tester av Smyga.

En rollfigur som har en katt som förtrogen erhåller en fördel av +3 på tester av Smyga.

Om du har knepet Förstulen, erhåller du en fördel av +2 på tester av Smyga.

7.4.28 Tala språk (Ingen)

Tabell 7-7: Vanliga språk och deras alfabet

Språk	Alfabet
Allmänspråket	Allmän
Alviska	Alvrunor
Avgrundiska	Infernaliska
Drakspråket	Drakrunor
Druidspråket	Druid
Dvärgiska	Dvärgrunor
Eldiska	Drakrunor
Gnomiska	Dvärgrunor
Grolliska	Allmän
Halvlingsspråk	Allmän
Himmelska	Himmelska
Infernaliska	Infernaliska
Jordiska	Dvärgrunor
Jättespråk	Dvärgrunor
Luftiska	Drakrunor
Orchiska	Dvärgrunor
Skogsspråket	Alvrunor
Underjordiska	Alvrunor
Vattuspråk	Alvrunor
Vättespråk	Dvärgrunor

Handling: Inte tillämpligt.

Nytt försök: Inte tillämpligt. Det finns inga test av Tala språk som kan misslyckas.

Special: Färdigheten Tala språk fungerar inte som en vanlig färdighet. Språk fungerar på detta vis.

- Du börjar spelet vid 1:a graden med kunskap om ett eller två språk (beroende på ras) plus ytterligare ett antal språk motsvarande din Intelligensfördel.
- Du kan köpa Tala språk precis som alla andra färdigheter, men istället för att köpa nivåer på den, väljer du ett nytt språk som du kan tala.
- Du behöver aldrig göra några test av färdigheten Tala språk. Du kan antingen ett visst språk eller inte.

- En läs- och skrivkunnig person (alla utom barbarer) kan läsa och skriva alla de språk som han talar. Varje språk har ett alfabet (även om flera talade språk ibland delar samma alfabet).

7.4.29 Tolka skrifter (Int; Nackdel otränad)

Använd den här färdigheten till att tolka mystiska skrivtecken på en skattkarta, förstå en varning skriven på ett uråldrigt språk eller tyda ett meddelande skrivet på druidernas hemliga språk.

Test: Du kan tolka skrifter som är på ett okänt språk eller ett meddelande som är skrivet i en ofullständig eller ålderdomlig form. Normal SG är 20 för enkla meddelanden, 25 för normala texter och 30 för komplicerade, exotiska eller väldigt gamla skrifter.

Om testet lyckas förstår du det allmänna innehållet av skriften på en textsida (eller motsvarande). Om testet misslyckas måste du göra ett test av din Visdom (SG 5) för att se om du undgår att missuppfatta och dra felaktiga slutsatser om texten. (Ett lyckat test innebär alltså att du inte drar en felaktig slutsats, medan ett misslyckat betyder att du gör det.)

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

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

Nytt försök: Nej.

Special: Om du har knepet Noggrann, erhåller du en fördel av +2 på tester av Tolka skrifter.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Tolka skrifter erhåller du en fördel av +2 på tester av Manipulera magiskt föremål när det gäller magiska pergament. Om du har minst 15 nivåer på Tolka skrifter erhåller du +3 istället.

7.4.30 Uppträda (Uts)

Liksom Hantverk och Yrke, omfattar Uppträda ett stort antal olika färdigheter. Du kan ha flera Uppträda-färdigheter, var och en med sina egna nivåer, inköpta som separata färdigheter. Var och en av de nio kategorierna av färdigheten omfattar en mängd metoder, instrument och tekniker. Varje kategori nedan har en kort lista på dessa.

- Blåsinstrument (flöjt, panflöjt, vasspipa, trumpet)
- Dans (balett, vals, showdans)
- Humor (gyckel, limerickar, skämt, stå-upp)
- Klaviaturinstrument (spinett, piano, orgel)
- Skådespel (komedi, drama, pantomim)
- Slagverk (klockspel, trummor, cymbaler)
- Skaldekonst (dikter, ode, episka berättelser)
- Stränginstrument (fiol, harpa, luta, mandolin)
- Sång (ballader, psalmer, melodier)

Test: Du kan imponera på publiken med talang och färdighet.

SG Uppträdande

- | | |
|----|--|
| 10 | Rutinmässigt uppträdande. Gatumusikant. Rollfiguren tjänar 1t10 kp/dag. |
| 15 | Njutbart uppträdande. I en välmående stad kan rollfiguren tjäna 1t10 sp/dag. |
| 20 | Underbart uppträdande. I en välmående stad kan rollfiguren tjäna 3t10 sp/dag. Med tiden kan rollfiguren bli erbjuden en plats i en professionell grupp och kan bli känd och ryktbar i området. |
| 25 | Minnesvärt uppträdande. I en välmående stad kan rollfiguren tjäna 1t6 gp/dag. Med tiden kan rollfiguren bli uppmärksammas av adliga välgörare och bli känd och ryktbar i hela nationen. |
| 30 | Enastående uppträdande. I en välmående stad kan rollfiguren tjäna 3t6 gp/dag. Med tiden kan rollfiguren bli uppmärksammas av avlägsna välgörare eller till och med av utomvärldingar. |

Ett mästerligt musikinstrument ger en omständighetsfördel av +2 på test av Uppträda där ett musikinstrument används.

Handling: Varierar. Ett försök att tjäna pengar på uppträdande tar alltifrån en kväll till en hel dag. Barders speciella förmågor som baseras på Uppträda diskuteras i den klassens beskrivning.

Nytt försök: Ja, nya försök är tillåtna, men det undanröjer inte effekten av ett tidigare misslyckande och en publik som inte lät sig imponeras tidigare kommer att ha fördomar mot nya föreställningar. (Öka SG med 2 för varje tidigare misslyckande.)

Special: En bard måste ha minst 3 nivåer på Uppträda för att kunna Inspirera till mod hos sina vänner eller använda sin förmåga till Motsång eller Fascinera. En bard behöver ha minst 6 nivåer på Uppträda för att Inspirera till kompetens, 9 nivåer för att använda förmågan Förslag, 12 nivåer för att Inspirera till storhet, 15 nivåer för att framföra Frihetens sång, 18 nivåer för att Inspirera till hjältedåd och 21 nivåer för att använda förmågan Masshypnos. Dessa nivåer kan vara på godtycklig kategori av Uppträda. Se avsnittet om Bardmusik under Barder för mer information om dessa förmågor.

Förutom färdigheten Uppträda kan en rollfigur även underhålla en publik med Akrobatik, Balansera (lindans), Fingerfärdighet och formler (speciellt illusioner).

7.4.31 Upptäcka (Vis)

Använd denna färdighet för att läsa på läppar, genomskåda en förklädnad, upptäcka främlingen som närmar sig vid horisonten eller rånarna som gömmer sig i nästa gränd.

Test: Färdigheten Upptäcka används främst till att upptäcka rollfigurer eller varelser som gömmer sig. Vanligtvis är testet av Upptäcka motställt av ett test av Gömma sig från den varelse som inte vill bli sedd. Ibland kan det hända att en varelse inte aktivt försöker gömma sig, men ändå är svår att se, så att det krävs ett lyckat test av Upptäcka för att lägga märke till den.

Ett resultat på Upptäcka på 20 eller högre gör dig vanligtvis medveten om en osynlig varelse som rör sig nära sig, även om du inte kan se den.

Uppgift	SG
Uppmärksamma närvaron av en osynlig levande varelse	20
Uppmärksamma närvaron av en orörig och osynlig levande varelse	30
Uppmärksamma närvaron av en orörig och osynlig icke-levande varelse	40
Uppmärksamma närvaron av ett osynligt dött föremål.	40

Upptäcka används även för att genomskåda en förklädnad (se färdigheten Förklädnad) eller för att läsa på läppar när du inte kan höra det någon säger.

Tester av Upptäcka kan användas för att avgöra på vilket avstånd ett möte startar. Sådana tester får en nackdel för avstånd och en speciell nackdel om personen som skall Upptäcka är distraherad av något annat.

Situation	Nackdel
Per 3 meters avstånd	-1
Betraktaren distraherad	-5

Läppläsning: För att förstå vad någon säger genom att läsa hans läppar, måste du vara inom 9 meter från den som talar och se när han talar. Du måste även förstå det språk som talas. (Denna färdighet är språkberoende.) Den normala SG är 15, men är högre för komplicerat tal eller slarviga talare. Om testet av Upptäcka lyckas kommer du att förstå det allmänna innehållet av en minuts tal, men du kommer säkert att missa vissa smådetaljer. Om testet misslyckas med högst 4, kan du inte avläsa läpparnas tal. Om testet misslyckas med 5 eller mer, drar du en felaktig slutsats om vad som sades. Din spelledare slår testet i hemlighet så att du inte vet om du lyckades eller missuppfattade något.

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

Handling: Varierar. Varje gång du har en chans att reagera på något du ser får du göra ett test av Upptäcka utan att använda en handling. Att på nytt försöka upptäcka något du misslyckats med tidigare är en kort handling. Du måste koncentrera sig på läppläsning under en hel minut innan du kan testa din färdighet och du får inte utföra något annat under denna tid än att förflytta dig med halv fart.

Nytt försök: Ja, Du kan försöka Upptäcka något som du misslyckats att upptäcka tidigare, såvida inte tillfället att upptäcka detta redan är förbi. Du kan försöka läsa på läppar en gång per minut.

Special: När ett flertal rollfigurer försöker upptäcka samma sak kan SL snabba upp spelet genom att slå en enda t20 och använda tärningsslaget för att räkna ut resultatet för alla spanarna (förstås genom att använda vars och ens fördel på färdigheten).

En fascinerad varelse drabbas av en nackdel av -4 på tester av Upptäcka som inte görs som en aktiv handling.

Om du har knepet Vaksam, erhåller du en fördel av +2 på tester av Upptäcka.

En jägare erhåller en fördel när han använder Upptäcka mot en speciell fiende.

En alv får en rasfördel av +2 på tester av Upptäcka.

En halvalv får en rasfördel av +1 på tester av Upptäcka.

En rollfigur som har en hök som förtrogen erhåller en fördel av +3 på tester av Upptäcka i dagsljus eller annat starkt ljus.

En rollfigur som har en uggla som förtrogen erhåller en fördel av +3 på tester av Upptäcka i skuggor eller annat svagt ljus.

7.4.32 Utbrytarkonst (Hän; Pansarnackdel)

Med denna färdighet kan du klämma dig igenom trånga utrymmen eller ta dig loss ur bojor eller ett hungrigt monstrets grepp.

Test: Tabellen nedan ger olika SG för att ta sig ut ur olika saker.

Typ av fängsel	SG
Rep	Den som binder testar Repanvändning med +10
Nät	20
Formeln <i>levande rep</i> , <i>befalla växter</i> , <i>styra växter</i> eller <i>snärja</i>	20
Formeln <i>snara</i>	23
Bojor	30
Trångt utrymme	30
Mästerliga bojor	35
Fasthållande varelse	Fasthållarens resultat på Brottning

Rep: Ditt test av Utbrytarkonst är motställt av den som binders test av Repanvändning. Eftersom det är enklare att binda någon än att ta sig loss, erhåller den som binder en fördel av +10 på sitt test av Repanvändning.

Bojor och mästerliga bojor: Bojor har en SG som bestäms av sin konstruktion.

Nät: Att ta sig loss ur ett nät är en lång handling.

Trångt utrymme: Detta är SG för att tränga sig igenom ett utrymme där man får plats med huvudet men inte axlarna. Om utrymmet är långt, såsom en skorsten, kan du behöva utföra flera test. Du kan inte tränga dig igenom ett utrymme där huvudet inte får plats.

Fasthållande varelse: Du kan testa din Utbrytarkonst motställt av motståndarens resultat i Brottning för att ta sig ur ett grepp eller en fastlåsning (så att du bara är greppad). Se "slingra sig loss" under "Övriga möjligheter vid brottning".

Handling: Ett test för att ta sig loss ur rep, bojor eller liknande fängsel, tar 1 minuts arbete. Att komma loss från ett nät eller formlerna *levande rep*, *befalla växter*, *styra växter*, *snara* eller *snärja* är en lång handling. Att ta sig loss ur en varelses grepp är en normal handling. Att klämma sig igenom ett trångt utrymme tar minst 1 minut, kanske längre, beroende på hur långt du måste klämma dig fram.

Nytt försök: Varierar. Du kan försöka på nytt efter att ha misslyckats om du tränger sig igenom ett trångt utrymme och slår flera tester. I allmänhet, om situationen tillåter, kan du göra ytterligare försök, eller till och med ta 20, så länge som du inte blir stoppad.

Special: Om du har knepet Smidig, erhåller du en fördel av +2 på tester av Utbrytarkonst.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Repanvändning erhåller du en fördel av +2 på tester av Utbrytarkonst när det gäller att ta sig loss ur rep. Om du har minst 15 nivåer på Repanvändning erhåller du +3 istället.

7.4.33 Vildmarkskännedom (Vis)

Det här är färdigheten som ger dig möjlighet att överleva i vildmarken (må det vara djupa skogar eller djupa grottor), att spåra fiender och byte, att hålla riktningen, hitta föda, uthärda dåligt väder och att undvika faror som kvicksand och ras.

Test: Du kan överleva i vildmarken och även hjälpa andra med detsamma. Tabellen nedan ger SG för några olika uppgifter.

Om du vill följa spår med den här färdigheten, bör du skaffa dig knepet Spåra.

SG	Uppgift
10	Klara sig i vildmarken. Förflytta dig med upp till halv fart samtidigt som du jagar och samlar mat (proviant och vatten behöver ej medföras). Du kan förse ytterligare en person med mat och vatten för varje 2 poäng som resultatet överstiger 10.
15	Erhåll +2 på alla Fasthetsräddningsslag mot dåligt väder medan du förflyttar dig med upp till halv fart, eller +4

- om du är still. Du kan ge ytterligare en person samma fördel för varje poäng som resultatet överstiger 15.
- 15 Undvika att gå vilse eller undvika faror i naturen såsom kvicksand.
- 15 Förutspå vädret 24 timmar framåt. För varje 5 högre än SG som resultatet blir, kan du förutspå ytterligare 24 timmar framåt (alltså SG 20 för 48 timmar, SG 25 för 72 timmar, osv).
- 40 Klara sig i vildmarken. Förflytta dig med upp till full fart samtidigt som du jagar och samlar mat (proviant och vatten behöver ej medföras). Du kan förse ytterligare en person med mat och vatten för varje 2 poäng som resultatet överstiger 40.

Varierar Följa spår (se knepet Spåra)

Handling: Varierar. Ett enstaka test av Vildmarkskännedom kan avse aktiviteter som sträcker sig över några timmar eller en hel dag. Ett test av Vildmarkskännedom som görs för att följa spår är minst en lång handling, ibland mer. Att finna norr tar 1 minut (10 långa handlingar i följd).

Nytt försök: Varierar. När det gäller att klara sig i vildmarken eller att erhålla fördelar på Fasthetsräddningsslag, gör du ett test varje 24 timmar. Resultatet av det testet gäller tills nästa test görs. För att undvika att gå vilse eller undvika faror i naturen, gör du ett test när situationen så kräver. Nya försök att inte gå vilse i ett specifikt läge eller att undvika en viss specifik fara i naturen är inte tillåtna. När det gäller att följa spår, kan du, om du misslyckats, göra ett nytt försök efter 1 timmas (utomhus) eller 10 minuters (inomhus) idogt sökande.

Special: Om du har 5 eller fler nivåer på Vildmarkskännedom, kan du alltid ta reda på i vilken riktning norr ligger i förhållande till dig själv.

Om du har knepet Överlevare, erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarkskännedom.

Om du *inte* har knepet Spåra, erhåller du en nackdel av -10 på tester av Vildmarkskännedom när det gäller att hitta och följa spår.

En jägare erhåller en fördel när han använder Vildmarkskännedom mot en speciell fiende.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på Vildmarkskännedom erhåller du en fördel av +2 på tester av Kunskap(naturen). Om du har minst 15 nivåer på Vildmarkskännedom erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(existenser) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarkskännedom som gäller miljöer på andra existenser. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(existenser) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(geografi) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarkskännedom när det gäller att inte gå vilse eller att undvika naturens faror. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(geografi) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(grottutforskning) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarkskännedom som gäller underjordiska miljöer. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(grottutforskning) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Kunskap(naturen) erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarkskännedom som gäller naturliga omgivningar ovan jord. Om du har minst 15 nivåer på Kunskap(naturen) erhåller du +3 istället.

Om du har minst 5 nivåer på Leta, erhåller du en fördel av +2 på tester av Vildmarkskännedom när det gäller att hitta och följa spår. Om du har minst 15 nivåer på Leta erhåller du +3 istället.

7.4.34 Värdera (Int)

Med den här färdigheten kan du skilja dyrbarheter från värdelöst skräp och sällsynta antikviteter från billiga efterapningar.

Test: Du kan värdera vanliga eller välkända föremål inom 10% av deras värde (SG 12). Ett misslyckande betyder att din värdering ligger på 50% till 150% av det verkliga värdet. Din spelledare slår i hemlighet 2t6+3, multiplicerar resultatet med 10% och multiplicerar det verkliga värdet med det procentantalet. (För ett vanligt eller välkänt föremål är din chans att komma inom 10% av det verkliga värdet alltså ganska hög även vid ett misslyckande – i det fallet betyder det att du gissade bra.)

Sällsynta eller exotiska föremål kräver ett test mot SG 15, 20 eller ännu högre. Om du lyckas ligger din värdering på 70% till 130% av det verkliga värdet. Din spelledare slår i hemlighet 2t4+5, multiplicerar resultatet med 10% och multiplicerar det verkliga värdet med det procentantalet. Ett misslyckande betyder att du inte alls kan värdera det föremålet.

Du kan även bedöma om ett föremål är magiskt (SG 50), men inte något om vilken sorts magi som finns i det.

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

Handling: En värdering tar 1 minut.

Nytt försök: Nej. Du kan aldrig försöka igen på samma föremål.

Special: En dvärg erhåller en rasfördel av +2 på tester av Värdera som rör sten eller metall, eftersom dvärgar har en speciell känsla för stenar och metaller.

En rollfigur som har en korp som förtrogen erhåller en fördel av +3 på tester av Värdera.

Om du har knepet Noggrann, erhåller du en fördel av +2 på tester av Värdera.

Synergi: Om du har minst 5 nivåer på ett Hantverk, erhåller du en fördel av +2 på tester av Värdera avseende föremål skapade av detta inom detta Hantverk. Om du har minst 15 nivåer på Hantverk erhåller du +3 istället.

Otränad: Om du använder färdigheten otränad betyder ett misslyckande på vanliga föremål att det inte kan värderas. För sällsynta föremål ger ett lyckat test en värdering av 50% till 150% (2t6+3 gånger 10%).

7.4.35 Yrke (Vis; Nackdel otränad)

Rollfiguren är tränad på en yrkesroll, såsom apotekare, belägringsingenjör, bokhållare, boskapsuppfödare, bryggare, båtkarl, bärare, chaufför, fiskare, garvare, gruvarbetare, guide, herde, kock, kusk, lantbrukare, mjölnare, matros, skrivare, skogshuggare, stallarbetare, sågverksarbetare, värdshusvärd, örthandlare, osv.

Liksom Hantverk, Kunskap och Uppträda, är Yrke egentligen ett stort antal separata färdigheter. Du kan ha flera sorters Yrke, var och en med sina egna nivåer och inköpt som individuella färdigheter.

Medan Hantverk representerar färdigheten att tillverka något, visar Yrke på en sysselsättning som kräver mer allmän kunskap inom ett bredare område. För att tala ett modernt språk, om verksamheten hör till tjänstesektorn, är den förmodligen Yrke. Om den hör till tillverkningssektorn är den förmodligen Hantverk.

Test: Du kan utöva yrket och leva hyggligt på det, med inkomster på halva resultatet av testet i guldpenningar per vecka av hårt arbete. Du vet hur man använder rätt verktyg, hur man utför yrkets dagliga sysslor, hur man överinser otränade medhjälpare och hur man hanterar vanliga problem. Till exempel vet en matros hur man gör vissa grundläggande knopar, hur man sköter om och reparerar segel och hur man går däcksvakt på ett skepp till havs. SL får ange SG för mer specialiserade uppgifter.

Handling: Ej tillämpligt. Ett enda test motsvarar oftast en veckas arbete.

Nytt försök: Varierar. Ett försök att använda färdigheten Yrke för att tjäna pengar kan inte göras på nytt. Du får hålla tillgodo med den veckoinkomst som testet av färdigheten gav dig. (Ett nytt test kan naturligtvis göras när veckan förflutit för att avgöra nästa veckas inkomst.) Ett försök att utföra någon speciell uppgift kan vanligtvis göras på nytt.

Special: Otränad arbetskraft och assistenter (personer utan nivåer på Yrke) tjänar i allmänhet 1 silverpeng per dag.

7.4.36 Öppna lås (Hän; Nackdel otränad)

Ett försök att utföra detta kräver åtminstone ett enkelt verktyg av lämplig sort (hacka, kofot, dyrk, ståltråd, etc.). Om du saknar en uppsättning inbrottsverktyg erhåller du en nackdel av -2 på testet för Öppna lås, fastän enkla verktyg används. Användningen av mäterliga inbrottsverktyg ger dig å andra sidan en omständighetsfördel av +2.

Test: SG för att öppna ett lås varierar från 20 till 40 beroende på låsets kvalitet.

Lås	SG
Mycket enkelt lås	20
Normalt lås	25
Bra lås	30
Fantastiskt lås	40

Handling: Att öppna ett lås är en lång handling. Det är praktiskt omöjligt att göra det snabbare, så med en nackdel av -20 kan du utföra det som en kort handling.

Nytt försök: Ja, du kan försöka så länge du vill.

Special: Om du har knepet Flinka fingrar, erhåller du en fördel av +2 på tester av Öppna lås.

Kapitel 8: Knep

8.1 Typer av knep

Vissa knep är allmänna, vilket innebär att de, som grup, inte omfattas av några speciella regler. Andra är tillverkningsknep, som tillåter formelkastare att tillverka magiska föremål av olika sorter. Ett metamagiskt knep tillåter en formelkastare att preparera och kasta en formel med en förbättring av någon sort, fast han måste hantera den som om den var höggradigare än normalt.

8.1.1 Krigares extraknep

En krigare väljer många extra knep under sin karriär. Han väljer dessa ur en delmängd av alla de knep som presenteras här. Ett knep som är markerat som "krigarknep" i tabellen, kan väljas som extraknep av en krigare. Denna markering innebär dock inget för dess grundläggande typ, och kan fortfarande väljas av alla andra rollfigurer som uppfyller förutsättningarna som vanligt.

8.1.2 Tillverkningsknep

Ett tillverkningsknep tillåter en formelkastare att tillverka ett magiskt föremål av någon typ. Oberoende av vilken typ av magiskt föremål det gäller, har alla tillverkningsknep vissa saker gemensamt.

EP-kostnad: Kraft och energi från formelkastaren själv förbrukas när han tillverkar ett magiskt föremål. EP-kostnaden är lika med $1/25$ av föremålets listpris i guldpenningar. En rollfigur kan aldrig spendera så många EP att han förlorar en grad. Dock kan han, när han erhåller EP nog för att stiga en grad, omedelbart spendera EP på att tillverka ett magiskt föremål istället för att behålla dem och öka en grad.

Materialkostnad: Tillverkningen av ett magiskt föremål kräver dyrbara råmaterial och de flesta förbrukas av processen. Kostnaden för dessa råmaterial är lika med hälften av föremålets listpris.

För att kunna använda ett tillverkningsknep krävs det tillgång till ett laboratorium eller en magisk verkstad, speciella verktyg, osv. En rollfigur kan antas ha tillgång till vad han behöver såvida inte situationen är väldigt speciell.

Tid: Den tid det tar att tillverka ett magiskt föremål är beroende på knepet och på föremålets listpris. Minimitiden är 1 dag.

Listpris: Brygga elixir, Tillverka magispö och Skriva pergament skapar föremål som direkt återskapar formeffekter och vars kraft beror på deras kastargrad. En formel från ett av dessa föremål har den kraft som den skulle ha om den kastades av en formelkastare av denna grad. Listpriset för dessa föremål (och därmed deras EP- och materialkostnad) beror direkt på deras kastargrad. Kastargraden måste vara hög nog för att formelkastaren som tillverkar föremålet kan kasta formeln vid den graden. För att räkna ut listpriset för varje föremål, multiplicera kastargraden med formelgraden och multiplicera sedan resultatet med en konstant:

Pergament: Listpris = formelgrad \times kastargrad \times 25 gp.

Elixir: Listpris = formelgrad \times kastargrad \times 50 gp.

Magispön: Listpris = formelgrad \times kastargrad \times 750 gp.

0:e gradens formler räknas som formelgrad $\frac{1}{2}$ i detta sammanhang.

Extra kostnader: Varje elixir, pergament eller magispö som lagrar en formel som har en dyrbar materiell komponent eller en EP-kostnad i sig, medför en motsvarande extra kostnad att tillverka. För elixir och pergament måste tillverkaren förbruka den materiella komponenten eller betala EP-kostnaden när han tillverkar föremålet. För ett magispö måste tillverkaren förbruka femtio exemplar av den materiella komponenten eller betala femtio gånger EP-kostnaden.

Dessa magiska föremål som orsakar extra kostnader genom sina dyrbara materiella komponenter eller EP-kostnad, finns noterade i formelbeskrivningarna.

8.1.3 Metamagiska knep

Allteftersom en formelkastares kunskap om magi växer, kan han lära sig att kasta sina formler lite annorlunda än på det vis de normalt fungerar. Att preparera och kasta formler på det viset är besvärligare än vanligt, men med metamagiska knep är det i alla fall möjligt. Med hjälp av ett sådant knep kan en formelkastare förbättra någon aspekt hos en formel, som därigenom kräver ett höggradigare formelutrymme än normalt.

Spontankastande och metamagiska knep: Barder och trollkonstnärer väljer formler allteftersom de kastar dem. De kan även välja i det ögonblick de kastar formeln om de vill använda ett metamagiskt knep för att förbättra den. Precis som för andra formelkastare, förbrukar den förbättrade formeln ett högre gradutrymme än normalt, men dessutom tar den något längre tid att kasta på det viset. Om dess normala tidsåtgång är 1 handling, tar det en lång handling (istället för en normal) att kasta en metamagiskt förbättrad formel för barder och trollkonstnärer. För formler med längre tidsåtgång än så, tar det ytterligare en lång handling utöver normal tidsåtgång att kasta formeln.

Präster som spontankastar läke- eller tillfogaformler kan även välja att använda metamagiska knep på dem. Alla läke- och tillfogaformler som kan spontankastas har en normal tidsåtgång på 1 handling, så med metamagi på dem blir det en lång handling (istället för en normal) att kasta dem.

För druider som spontankastar frammaningar gäller samma regel.

Effekter av metamagiska knep på en formel: I alla avseenden är en metamagiskt förbättrad formel att betrakta som av sin ursprungliga grad (såvida inte annat sägs i beskrivningen av knepet) trots att den prepareras och kastas som en formel av högre grad. Räddningsslaget mot formeln ändras inte. De förbättringar som dessa knep gör kan bara användas på formler som kastas av knepanvändaren själv. En formelkastare kan inte använda ett metamagiskt knep för att förändra en formel som han kastar från ett magispö, ett pergament eller något annat föremål.

Multipla metamagiska knep på en formel: En formelkastare kan använda hur många metamagiska knep han vill på en formel (men aldrig samma knep flera gånger). Varje höjning av dess nödvändiga formelutrymme läggs ihop. Så en formel som görs både Tyst och Stillsam förbrukar ett formelutrymme två grader högre än normalt.

Magiska föremål och metamagi: En rollfigur som använder ett tillverkningsknepp för att tillverka ett pergament, elixir eller magispö, kan välja att lagra en metamagiskt förändrad variant av formeln istället. En metamagisk förhöjning av graden, räknas även mot den begränsning av formelgrad som finns för elixir och magispön, så en magiker kan, till exempel, inte brygga ett elixir med förlängd Flyga. En rollfigur behöver bara det metamagiska knepet för att tillverka föremålet, aldrig för att aktivera det.

Motformler mot metamagiska formler: Det faktum att en formel blivit förstärkt genom ett metamagiskt knep minskar inte dess sårbarhet mot motformler och ökar inte heller dess förmåga att användas som motformel.

Tabell 8-1: Knepp

Allmänna knep	Förutsättningar	Förmån
Atletisk		+2 på tester av Klättra och Simma
Bedräglig		+2 på tester av Förklädning och Förfälskning
Beriden strid ¹	Rida 1 nivå	Undvik träffar på riddjuret med ett lyckat test av Rida
Beridet skytte ¹	Beriden strid	Halverade nackdelar för avståndsattacker ridande
Förbiridning ¹	Beriden strid	Dela upp förflyttningen före och efter attacken i en beriden stormning
Mäktig stormning ¹	Beriden strid, Förbiridning	Dubbel skada vid beriden stormning
Blixtnabba reflexer		+2 på Reflexräddningsslag
Bred träning		Två valfria färdigheter räknas i fortsättningen som klassfärdigheter
Detektiv		+2 på tester av Samla information och Leta
Djurtycke		+2 på tester av Hantera djur och Rida
Ducka ¹	Hän 13	+1 duckafördel på PK mot en utvald motståndare
Rörlighet ¹	Ducka	+4 duckafördel på PK mot vissa gratisattacker
Utfall ¹	Ducka, Rörlighet, grundattackfördel +4	Dela upp förflyttningen före och efter en närstridsattack
Extra kraftflöde ³	Förmågan att flöda ut livskraft	Kan flöda ut livskraft ytterligare fyra gånger per dygn
Flinka fingrar		+2 på tester av Förstöra anordning och Öppna lås
Formelfokus ²		+1 på SG mot formler från den valda skolan
Mäktigt formelfokus ²	Formelfokus på magiskolan	+1 på SG mot formler från den valda skolan
Formelgenomslag		+2 på gradtester för att tränga inom formelmotstånd
Mäktigt formelgenomslag	Formelgenomslag	+2 på gradtester för att tränga inom formelmotstånd

Formelmästare ²	Magikergrad 1	Kan preparera vissa formler utan formelsamling
Färdighetsfokus ²		+3 på tester av den valda färdigheten
Förbättrad fatalitet ^{1,2}	Tränad på vapnet, grundattackfördel +8	Dubblar fatalitetschansen för vapnet
Förbättrad förtrogen	Förmågan att anskaffa en ny förtrogen	Kan skaffa sig en förtrogen utöver det vanliga
Förbättrad motformel		Alla formler inom samma skola fungerar som motformel
Förbättrad vapenlös attack ¹		Räknas som beväpnad vid vapenlös attack
Förbättrad brottning ¹	Hän 13, Förbättrad vapenlös attack	+4 på försök till brottning; ingen gratisattack
Avvärja pilar ¹	Hän 13, Förbättrad vapenlös attack	Avvärj en avståndsattack per runda
Knycka pilar ¹	Hän 15, Avvärja pilar, Förbättrad vapenlös attack	Fånga upp projektilen vid en avvärjd avståndsattack
Bedövande slag ¹	Hän 13, Vis 13, Förbättrad vapenlös attack, grundattackfördel +8	Bedöva motståndaren med en vapenlös attack
Förbättrat initiativ ¹		+4 på test av initiativet
Förbättrat krafftflöde	Förmågan att flöda ut livskraft	+2 på test av krafftflöde
Förhandlare		+2 på tester av Diplomati och Insikt
Förstulen		+2 på tester av Gömma sig och Smyga
Förstärka frammaning	Formelfokus (besvärjelser)	Frammanade varelser erhåller +4 Sty, +4 Fys
Järnvilja		+2 på Viljeräddningsslag
Korthållsskytte ¹		+1 på attackslag och skadeslag med avståndsvapen inom 9 meter
Långhållsskytte ¹	Korthållsskytte	Alla avståndssteg ökar med 50% eller 100%
Prickskytte ¹	Korthållsskytte	Ingen -4 nackdel för att skjuta in i närstrid
Snabbskytte ¹	Hän 13, Korthållsskytte	En extra avståndsattack per runda
Skott i farten ¹	Hän 13, Ducka, Rörlighet, Korthållsskytte, grundattackfördel +4	Dela upp förflyttningen före och efter en avståndsattack
Pilskur ¹	Hän 17, Korthållsskytte, Snabbskytte, grundattackfördel +6	Avfyr två eller fler pilar samtidigt
Förbättrat prickskytte ¹	Hän 19, Korthållsskytte, Prickskytte, grundattackfördel +11	Ignorera skydd/skyl som är mindre än totalt vid avståndsattack
Kraftslag ¹	Sty 13	Byt attackfördel mot skadefördel (max grundattackfördelen)
Klyvning ¹	Sty 13, Kraftslag	Extra närstridsattack efter att sänkt målet
Mäktig klyvning ¹	Sty 13, Klyvning, Kraftslag, grundattackfördel +4	Ingen begränsning på antalet klyvningsattacker i en runda
Förbättrad omkullspringning ¹	Sty 13, Kraftslag	+4 på försök till omkullspringning; ingen gratisattack
Förbättrad söndra ¹	Sty 13, Kraftslag	+4 på försök till söndring; ingen gratisattack
Förbättrad tjurrusning ¹	Sty 13, Kraftslag	+4 på försök till tjurrusning; ingen gratisattack
Ledarskap	Figurgrad 6	Attrahera lojala följeslagare och hängivna anhängare
Långfingrad		+2 på tester av Fingerfärdighet och Repanvändning
Magitycke		+2 på tester av Formelkännedom och Manipulera magiska föremål
Naturlig formel	Vis 13, Förmågan till djurhamn	Kasta formler i djurform
Noggrann		+2 på tester av Värdera och Tolka skrifter
Orubblig	Uthållighet	Förbli vid medvetande med -1 till -9 livspoäng
Pansarträning (lätt)		Ingen pansarnackdel på attackslagen
Pansarträning (medel)	Pansarträning (lätt)	Ingen pansarnackdel på attackslagen
Pansarträning (tungt)	Pansarträning (medel)	Ingen pansarnackdel på attackslagen
Rejäl fasthet		+2 på Fasthetsräddningsslag
Sköldträning		Ingen pansarnackdel på attackslagen
Förbättrad sköldsmäll ¹	Sköldträning	Behåll sköldfördel på PK vid sköldsmäll
Kroppssköldträning	Sköldträning	Ingen pansarnackdel på attackslagen
Smidig		+2 på tester av Balansera och Utbrytarkonst
Snabbdra vapen ¹	Grundattackfördel +1	Dra ett vapen som en fri handling
Snabbladdning ^{1,2}	Tränad på vapnet	Ladda om armborst eller slunga snabbare än vanligt
Springa		Springer snabbare än normalt, +4 på tester av Hoppa med ansats
Spåra		Använd Vildmarkskännedom för att spåra
Spänstig		+2 på tester av Hoppa och Akrobatik
Strid i blindo ¹		Slå om misschans för skyl
Stridskastning		+4 på tester av Koncentration för att kasta formler defensivt
Stridsreflexer ¹		Möjlighet till fler gratisattacker

Trampa ¹	Beriden strid	Målet kan inte undvika en omkullridning
Tvåvapenstrid ¹	Hän 15	Nackdelarna för tvåvapenstrid minskar med 2 respektive 6
Förbättrad tvåvapenstrid ¹	Hän 17, Tvåvapenstrid, grundattackfördel +6	Erhåll en andra avighandsattack
Mäktig tvåvapenstrid ¹	Hän 19, Förbättrad tvåvapenstrid, Tvåvapenstrid, grundattackfördel +11	Erhåll en tredje avighandsattack
Tvåvapenförsvar ¹	Hän 15, Tvåvapenstrid	Avighandens vapen ger en +1 sköldfördel på PK
Tålighet ³		+3 livspoäng
Undslippa material		Kasta formler utan materiella komponenter
Uthållighet		+4 på tester och räddningsslag för att undgå bedövande skada
Vaksam		+2 på tester av Lyssna och Upptäcka
Vapenfiness	Grundattackfördel +1	Använd Händighetsjustering istället för Styrkejustering på attackslag i närstrid med vissa vapen
Vapenfokus ^{1,2}	Tränad på vapnet, grundattackfördel +1	+1 på attackslag med det valda vapnet
Mäktigt vapenfokus ^{1,2}	Tränad på vapnet, Vapenfokus på vapnet, krigargrad 8	+1 på attackslag med det valda vapnet. Staplar med fördelen från Vapenfokus.
Vapenhandlag ¹	Int 13	Byt attackfördel mot PK (max 5 poäng)
Förbättrad avvärjning ¹	Vapenhandlag	+4 på försök till avvärjning; ingen gratisattack
Förbättrad fint ¹	Vapenhandlag	Utför en stridsfint som en kort handling
Förbättrad fällning ¹	Vapenhandlag	+4 på försök till fällning; ingen gratisattack
Virvlande attack ¹	Hän 13, Vapenhandlag, Ducka, Rörlighet, Utfall, grundattackfördel +4	En närstridsattack mot varje motståndare inom räckvidden
Vapenspecialisering ^{1,2}	Tränad på vapnet, Vapenfokus på vapnet, krigargrad +4	+2 på skadeslagen med det valda vapnet
Mäktig vapenspecialisering ^{1,2}	Tränad på vapnet, Mäktigt vapenfokus på vapnet, Vapenfokus på vapnet, Vapenspecialisering på vapnet, krigargrad 12	+2 på skadeslagen med det valda vapnet. Staplar med fördelen från Vapenspecialisering.
Vapenträning (enkla)		Ingen -4 nackdel på attackslaget för något enkelt vapen
Vapenträning (exotiskt) ^{1,2}	Grundattackfördel +1	Ingen -4 nackdel på attackslaget för det specifika exotiska vapnet
Vapenträning (stridsvapen) ²		Ingen -4 nackdel på attackslaget för det specifika stridsvapnet
Överlevare		+2 på tester av Läkekonst och Vildmarkskännedom
Övertygande		+2 på tester av Bluffa och Kuva
Tillverkningsknepe	Förutsättningar	Förmån
Brygga elixir	Kastargrad 3	Skapa magiska elixir
Skriva pergament	Kastargrad 1	Skapa formelpergament
Smida ring	Kastargrad 12	Skapa magiska ringar
Tillverka magikäpp	Kastargrad 9	Skapa magikäppar
Tillverka magiska vapen och pansar	Kastargrad 5	Skapa magiska vapen, pansar och sköldar
Tillverka magispö	Kastargrad 5	Skapa magispön
Tillverka magistav	Kastargrad 12	Skapa magistavar
Tillverka sällsamma ting	Kastargrad 3	Skapa magiska sällsamma ting
Metamagiska knepe	Förutsättningar	Förmån
Förlänga formel		Dubbla formelns varaktighet
Förstora formel		Dubbla formelns räckvidd
Förstärka formel		Öka formelns variabla effekter med 50%
Höja formel		Kasta formeln med högre formelgrad
Maximera formel		Maximera formelns variabla effekter
Påskyndad formel		Kasta formeln som en fri handling
Tyst formel		Kasta formeln utan verbal komponent
Stillsam formel		Kasta formeln utan somatisk komponent
Vidga formel		Dubbla formelns område

¹ En krigare kan välja detta knepe som ett av sina extraknepe.

² Du kan välja detta knepe flera gånger. Dess effekter staplar inte. Varje gång du väljer knepet gäller det ett nytt vapen, färdighet, magiskola eller urval av formler.

³ Du kan välja detta knepe flera gånger. Dess effekter staplar.

8.2 Beskrivningar av knep

Här är formatet för beskrivningar av knep.

Knepets namn [Typ av knep]

En kort beskrivning av vad knepet innebär på normal svenska.

Förutsättningar: Ett minsta egenskapsvärde, ett annat knep (eller flera), en minsta grundattackfördel, en minsta färdighetsnivå, en viss klassgrad som rollfiguren måste ha uppnått eller något annat. Denna rubrik saknas om knepet inte har några förutsättningar. Ett knep kan ha mer än en förutsättning.

Förmån: Vad knepet tillåter rollfiguren ("du" i knepets beskrivning) att göra.

Normalt: Vad en rollfigur som saknar knepet är begränsad till eller förhindrad från att göra. Om avsaknaden av knepet inte innebär någon speciell olägenhet, saknas denna rubrik.

Special: Ytterligare uppgifter om knepet.

8.2.1 Atletisk [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Klättra och Simma.

8.2.2 Avvärja pilar [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Förbättrad vapenlös attack.

Förmån: Du måste ha minst en hand ledig (som inte håller i något) för att kunna använda detta knep. En gång per runda, när du just skall till att bli träffad (attackslaget visar på träff) av ett avståndsvapen, får du avvärja attacken så den inte orsakar någon skada. Du måste vara medveten om attacken och inte handfallen.

Ett försök att avvärja ett avståndsvapen räknas inte som en handling. Exceptionella avståndsvapen (såsom klippblock slungade av jättar eller formeln *melfs syrapil*) kan inte avvärjas.

Special: En munk kan välja Avvärja pilar som ett extra knep vid 2:a graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna.

En krigare kan välja Avvärja pilar som ett av sina extra knep.

8.2.3 Bedräglig [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Förfalskning och Förklädnad.

8.2.4 Bedövande slag [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Vis 13, Förbättrad vapenlös attack, grundattackfördel +8.

Förmån: Du måste bestämma dig för att använda knepet innan attacken utförs (sålunda kommer ett missat attackslag att ointetgöra ett av dagens försök). En fiende som träffas av ditt bedövande slag, måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 10 + halva din figurgrad + din Vidsomsjustering), förutom att drabbas av normal skada. Om fienden missar sitt räddningsslag, är han bedövad under 1 runda (fram till alldeles innan ditt nästa drag). En bedövad person kan inte agera och är förvägrad sin Händighetsfördel på PK. Anfallare erhåller en fördel av +2 på attackslagen mot en bedövad motståndare. Du kan försöka med ett bedövande slag en gång per dygn för varje fyra figurgrader som du uppnått (men se även Special), men aldrig mer än en gång per runda. Konstruktioner, slem, växter, vandöda, okroppsliga varelser och andra varelser som är immuna mot fataliteter, kan inte bedövas.

Special: En munk kan välja Bedövande slag som ett extra knep vid 1:a graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna. En munk kan utföra knepet en gång per dygn för varje munkgrad han har plus en gång per dygn för varje fyra grader han har i andra klasser än munk. En munk kan även, om han så vill, använda hela sin klassgrad istället för halva sin figurgrad vid beräkning av SG för räddningsslaget mot attacken.

En krigare kan välja Bedövande slag som ett av sina extra knep.

8.2.5 Beriden strid [Allmän]

Förutsättningar: Rida 1 nivå.

Förmån: En gång per runda, när ditt riddjur blir träffat i strid, kan du testa din färdighet Rida för att undvika träffen. Träffen missar om ditt test av Rida överstiger attackslaget (resultatet av ditt test av Rida blir väsentligen riddjurets PK om resultatet är högre än dess normala PK).

Special: En krigare kan välja Beriden strid som ett av sina extra knep.

8.2.6 Beridet skytte [Allmän]

Förutsättningar: Rida 1 nivå, Beriden strid.

Förmån: Den nackdel du normalt drabbas av vid användning av ett avståndsvapen från ryggen av ett riddjur halveras: -2 istället för -4 om riddjuret förflyttar sig med normal fart, och -4 istället för -8 om det springer.

Special: En krigare kan välja Beridet skytte som ett av sina extra knep.

8.2.7 Blixtsnabba reflexer [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla Reflexräddningsslag.

8.2.8 Bred träning [Allmän]

Förmån: Du får välja ut två färdigheter som i fortsättningen räknas som klassfärdigheter för din rollfigur.

Normal: Färdigheter som inte är klassfärdigheter kallas främmande och kostar dubbelt att köpa (med färdighetspoäng) och kan inte nå samma nivåer som klassfärdigheter.

Special: Om man väljer detta knep efter första graden och väljer färdigheter där man redan köpt nivåer till det högre priset (två färdighetspoäng per nivå) räknas detta inte om. I fortsättningen betalar man för dem som klassfärdigheter, men att redan köpta nivåer kostade mer får man leva med.

8.2.9 Brygga elixir [Tillverkning]

Förutsättningar: Formelkastare av grad 3.

Förmån: Du kan skapa ett elixir av vilken formel som helst som är 3:e graden eller lägre som du känner till och som har en varelse (eller flera varelser) som mål. Det tar 1 dag att brygga ett elixir. När du brygger elixiret, anger du en kastargrad för det. Kastargraden måste vara tillräckligt hög för att kunna kasta formeln i fråga och inte över din egen kastargrad. Listpriset för ett elixir är dess formelgrad multiplicerat med dess kastargrad multiplicerat med 50 gp. För att brygga ett elixir måste du spendera 1/25 av detta listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

När du brygger elixiret gör du alla de val (i de fall formeln har några valmöjligheter) som du skulle behöva göra om du kastade formeln normalt. Den som sedan dricker elixiret är automatiskt målet för formeln.

Varje elixir som lagrar en formel som har en dyrbar materiell komponent eller en EP-kostnad i sig, medför en motsvarande extra kostnad att tillverka. Förutom de normala kostnaderna som räknas ut från listpriset, måste du förbruka den materiella komponenten och betala extra EP när du brygger ett sådant elixir.

8.2.10 Detektiv [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Leta och Samla information.

8.2.11 Djurtycke [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Hantera djur och Rida.

8.2.12 Ducka [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13.

Förmån: Under ditt drag kan du utse en motståndare och erhålla en duckafördel av +1 på PK mot attacker från denna motståndare. Du kan utse en ny motståndare när som helst under ditt drag.

Ett tillstånd som orsakar att du är förvägrad din Händighetsfördel på PK orsakar även att du mister alla duckafördelar. Dessutom staplar duckafördelar med varandra till skillnad mot de flesta andra fördelar av samma sort.

Special: En krigare kan välja Ducka som ett av sina extra knep.

8.2.13 Extra kraftflöde [Allmän]

Förutsättningar: Förmåga att flöda ut livskraft.

Förmån: Tillåter dig att använda kraftflöde ytterligare fyra gånger per dygn.

Om du har förmåga att fördriva/förmana flera olika sorters varelser, ökas varje sådan förmåga med fyra extra fördrivningar/förmaningar.

Normal: Utan detta knep kan en rollfigur vanligtvis flöda ut livskraft det antal gånger per dygn som motsvarar 3 + hans Utstrålningsjustering.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar. Varje gång du väljer det erhåller du 4 extra kraftflöden per dygn.

8.2.14 Flinka fingrar [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Förstöra anordning och Öppna lås.

8.2.15 Formelfokus [Allmän]

Välj ut en magiskola, såsom Illusion. Dina formler från den skolan har mer kraft än vanligt.

Förmån: Öka SG med 1 för alla räddningsslag mot formler från den skola som du valt som fokus. Även SG för test av *skingra magi* mot dina formler från denna ökar med 1.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny magiskola.

8.2.16 Formelgenomslag [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på gradtester (1t20 + kastargrad) för att tränga igenom en varelses formelmotstånd.

8.2.17 Formelmästare [Special]

Förutsättningar: Magiker av grad 1.

Förmån: Varje gång du väljer detta knep, väljer du ut ett antal formler motsvarande din Intelligensfördel (dessa formler måste vara sådana du redan har i dina formelsamlingar). Därefter kan du förbereda dessa formler utan tillgång till dina formelsamlingar.

8.2.18 Färdighetsfokus [Allmän]

Välj en färdighet.

Förmån: Du erhåller en fördel av +3 på alla tester av denna färdighet.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny färdighet.

8.2.19 Förbiration [Allmän]

Förutsättningar: Rida 1 nivå, Beriden strid.

Förmån: När rollfiguren sitter på sitt riddjur och utför en stormning, kan rollfiguren förflytta sig (eller snarare sitt riddjur) och attackera, som med en vanlig stormning, och sedan fortsätta att förflytta sig (fortsätta utmed den linje som stormningen följde). Rollfigurens totala förflyttning kan inte överskrida den sträcka som stormningen tillåter. Rollfiguren orsakar inga gratisattacker från den motståndare han attackerar på detta vis.

8.2.20 Förbättrad avvärning [Allmän]

Förutsättningar: Int 13, Vapenhandlag.

Förmån: Du orsakar inte en gratisattack när du försöker avvärpa en motståndare och motståndaren har inte heller en fri chans att avvärpa dig om du misslyckas med avvärpningen. Du erhåller också en fördel av +4 på det motställda attackslaget för att avvärpa.

Normal: Se normala regler för att Avvärpa i kapitlet om strid.

Special: En krigare kan välja Förbättrad avvärning som ett av sina extra knep.

En munk kan välja Förbättrad avvärning som ett extra knep vid 6:e graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna.

8.2.21 Förbättrad brottning [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Förbättrad vapenlös attack.

Förmån: Du orsakar inte en gratisattack när du utför en beröringsattack för att inleda Brottning. Du erhåller också en fördel av +4 på alla tester av Brottning, antingen du startade brottningen eller inte.

Normal: Utan detta knep orsakar du en gratisattack när du utför en beröringsattack för att inleda Brottning.

Special: En krigare kan välja Förbättrad brottning som ett av sina extra knep.

En munk kan välja Förbättrad brottning som ett extra knep vid 1:a graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna.

8.2.22 Förbättrad fatalitet [Allmän]

Välj en typ av vapen, såsom slagsvärd eller värja.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, grundattackfördel +8.

Förmån: När du använder det utvalda vapnet, blir din fatalitetschans fördubblad.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

Denna effekt staplar inte med liknande effekter som ökar ett vapens fatalitetschans, till exempel formeln *vässa*.

En krigare kan välja Förbättrad fatalitet som ett av sina extra knep.

8.2.23 Förbättrad fint [Allmän]

Förutsättningar: Int 13, Vapenhandlag.

Förmån: Du kan utföra en stridsfint (med färdigheten Bluffa) som en kort handling.

Normal: Att använda Bluffa till att utföra en stridsfint är normal handling.

En krigare kan välja Förbättrad fint som ett av sina extra knep.

8.2.24 Förbättrad fällning [Allmän]

Förutsättningar: Int 13, Vapenhandlag.

Förmån: Du orsakar inte en gratisattack när du utför en fällning utan ett lämpligt vapen mot en beväpnad motståndare. Du erhåller också en fördel av +4 på testet av Styrka vid fällning.

Om du lyckas med en fällning i närstrid erhåller du en omedelbar extra närstridsattack mot den motståndaren som om du inte hade förbrukat din attack på att fälla honom.

Normal: En fällning som utförs utan ett vapen som är lämpat att fälla med räknas som en vapenlös attack. Utan detta knep (eller knepet Förbättrad vapenlös attack) orsakar fällningen en gratisattack om den utförs mot en beväpnad motståndare.

Special: En krigare kan välja Förbättrad fällning som ett av sina extra knep.

En munk kan välja Förbättrad fällning som ett extra knep vid 6:e graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna.

8.2.25 Förbättrad förtrogen [Allmän]

Detta knep ger en formelkastare möjlighet att skaffa sig en förtrogen utöver det vanliga, men bara vid ett tillfälle då han normalt får lov att skaffa en ny förtrogen.

Förutsättningar: Förmågan att anskaffa en ny förtrogen, överensstämmande livsåskådning, tillräckligt hög grad (se nedan).

Förmån: När han väljer en ny förtrogen, är varelserna på listan nedan också tillgängliga för formelkastaren att välja. Formelkastaren kan välja en förtrogen vars livsåskådning avviker högst ett steg utmed vardera livsåskådningsaxeln (lagligt till kaotiskt, god till ond).

Förtrogen	Livsåskådning	Kastargrad (trolleri)
Elektroödda	Helt neutral	5:e
Strigel	Helt neutral	5:e
Myrman, arbetare	Lagligt neutral	7:e
Smådjävul	Lagligt ond	7:e
Pseudodrake	Neutralt god	7:e
Kvasit	Kaotiskt ond	7:e

Förbättrade förtrogna följer i övrigt de normala reglerna för förtrogna, med två undantag: Om varelsens grundtyp är något annat än "djur", ändras inte dess typ av att den blir en förtrogen. Dessutom erhåller förbättrade förtrogna inte förmågan att samtala med andra av sin sort (fast många av dem har redan förmågan till kommunikation).

Listan i tabellen ovan visar bara på några få möjliga förbättrade förtrogena. I stort sett kan alla varelser av liknande storlek och kraft som de i listan bli en lämplig förtrogen. Inte heller är mästarens livsåskådning den enda möjliga kategoriseringen. Till exempel, förbättrade förtrogena kan tilldelas efter mästarens monstertyp eller undertyp, såsom visas i tabellen nedan.

Förtrogen	Typ/Undertyp	Kastargrad (trolleri)
Himmelsk hök ¹	God	3:e
Satanisk pytteliten giftorm ²	Ond	3:e
Luftelementar, liten	Luft	5:e
Jordelementar, liten	Jord	5:e
Eldelementar, liten	Eld	5:e
Elektroödlä	Elektricitet	5:e
Vattenelementar, liten	Vatten	5:e
Homunculus ³	Vandöd	7:e
Ismefit	Kyla	7:e

¹ Eller någon annan himmelsk variant av en normal förtrogen.

² Eller någon annan satanisk variant av en normal förtrogen.

³ Mästaren måste själv skapa sin homunculus, men kan ersätta halvlitern av sitt blod med sårsekret eller någon annan kroppsdel.

8.2.26 Förbättrad motformel [Allmän]

Förmån: När du utför motmagi, kan du använda en formel av högre grad från samma magiskola som fiendens magi.

Normal: Utan detta knep måste du använda samma formel (eller *skingra magi*) eller någon som uttalat motverkar fiendens magi, för att kunna utföra motmagi.

8.2.27 Förbättrad omkullspringning [Allmän]

Förutsättningar: Sty 13, Kraftslag.

Förmån: När du utför en omkullspringning mot en motståndare, kan du välja att han inte får undvika dig. Du orsakar dessutom inte någon gratisattack från honom och du erhåller en fördel av +4 på testet av Styrka för att få omkull honom.

Normal: Målet för din omkullspringning erhåller en gratisattack mot dig och kan vanligtvis välja mellan att vika undan eller att stå ivägen för dig.

Special: En krigare kan välja Förbättrad omkullspringning som ett av sina extra knep.

8.2.28 Förbättrad sköldsmäll [Allmän]

Förutsättningar: Sköldträning.

Förmån: Du kan utföra en avighandsattack med din sköld och ändå behålla sköldens sköldfördel på PK den rundan.

Normal: Om man använder sin sköld som ett vapen erhåller man ingen sköldfördel på PK från den under den rundan.

Special: En krigare kan välja Förbättrad sköldsmäll som ett av sina extra knep.

8.2.29 Förbättrad söndra [Allmän]

Förutsättningar: Sty 13, Kraftslag.

Förmån: När du försöker söndra motståndarens vapen, sköld eller något annat föremål i hans ägo, orsakar du inte någon gratisattack. Du erhåller också en fördel av +4 på ett attackslag som görs mot en motståndares vapen, sköld eller annat föremål.

Normal: Utan detta knep orsakar du en gratisattack när du attackerar ett föremål i motståndarens ägo.

Special: En krigare kan välja Förbättrad söndra som ett av sina extra knep.

8.2.30 Förbättrad tjurrusning [Allmän]

Förutsättningar: Sty 13, Kraftslag.

Förmån: När du utför en tjurrusning orsakar du inte en gratisattack från försvararen genom detta. Du erhåller också en fördel av +4 på testet av Styrka för att knuffa honom bakåt.

Special: En krigare kan välja Förbättrad tjurrusning som ett av sina extra knep.

8.2.31 Förbättrad tvåvapenstrid [Allmän]

Förutsättningar: Hän 17, Tvåvapenstrid, grundattackfördel +6.

Förmån: Förutom den enda attack som du redan erhåller med ditt avighandsvapen, erhåller du en extra attack med detta vapen, fast med sedvanlig nackdel av -5 på attackslaget.

Normalt: Förutan detta knep kan du bara utföra en attack med ditt avighandsvapen när du strider med två vapen.

Special: En krigare kan välja Förbättrad tvåvapenstrid som ett av sina extra knep.

En jägare som valt tvåvapen som sin stridsstil erhåller detta knep vid 6:e graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna, men bara iförd lätt eller inget pansar.

8.2.32 Förbättrad vapenlös attack [Allmän]

Förmån: Du anses vara beväpnad även när du är vapenlös – det vill säga, beväpnade motståndare erhåller ingen gratisattack mot dig när du anfaller dem utan vapen. Du får däremot en gratisattack mot obehäpnade motståndare som anfaller dig. Du kan även välja fritt om din attack skall göra dödlig eller bedövande skada.

Special: En krigare kan välja Förbättrad vapenlös attack som ett av sina extra knep.

En munk erhåller automatiskt detta knep vid 1:a graden.

8.2.33 Förbättrat initiativ [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +4 på initiativtester.

Special: En krigare kan välja Förbättrat initiativ som ett av sina extra knep.

8.2.34 Förbättrat kraftflöde [Allmän]

Förutsättningar: Förmågan att flöda ut livskraft.

Förmån: Styrkan hos ditt kraftflöde ökar med +2.

8.2.35 Förbättrat prickskytte [Allmän]

Förutsättningar: Hän 19, Korthållsskytte, Prickskytte, grundattackfördel +11 eller högre.

Förmån: Dina avståndsattacker ignorerar skyddsfördelar på målets PK för allt under totalt skydd och ignorerar misschanser för allt under totalt skyl. Totalt skydd och totalt skyl har dock normal inverkan på dina attacker.

Dessutom, när du utför en avståndsattack mot en varelse inblandad i Brottning, är det ingen risk att du träffar fel person.

Normal: Se de normala reglerna för skydd och skyl. När man utför en avståndsattack mot ett mål som är inbegripen i Brottning, slår man slumpmässigt för att se vem attacken riktas mot.

Special: En krigare kan välja Förbättrat prickskytte som ett av sina extra knep.

En jägare som valt bågskytte som sin stridsstil erhåller detta knep vid 11:e graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna, men bara iförd lätt eller inget pansar.

8.2.36 Förhandlare [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Diplomati och Insikt.

8.2.37 Förlänga formel [Metamagisk]

Förmån: En förlängd formel varar dubbelt så länge som normalt. Formler med en varaktighet av "koncentration", "ögonblicklig" eller "permanent" påverkas inte av detta knep. En förlängd formel tar upp ett formelutrymme en grad över dess normala grad.

8.2.38 Förstora formel [Metamagisk]

Förmån: En formel vars räckvidd är kort, mellan eller lång får dubbel räckvidd mot normalt. En förstörd formel med räckvidd kort, när nu 12 m + 2 m/kastargrad. Om den har räckvidd mellan, när den 60 m + 6 m/kastargrad och om den har lång räckvidd när den 240 m + 24 m/kastargrad. En förstörd formel tar upp ett formelutrymme en grad över dess normala grad.

Formler vars räckvidd inte definieras av en sträcka, eller som inte har räckvidd kort, mellan eller lång, påverkas inte.

8.2.39 Förstulen [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Gömma sig och Smyga.

8.2.40 Förstärka formel [Metamagisk]

Förmån: Alla variabla, numeriska effekter hos en förstärkt formel ökar med hälften. Så en förstärkt formel orsakar halvannan så mycket skada som normalt, läker halvannan så mycket skada, påverkar halvannan så många mål, etc. Räddningsslag och motställda slag (såsom de som du gör när du försöker *skingra magi*) påverkas inte. Formler som saknar variabla effekter påverkas inte av knepet. En förstärkt formel tar upp ett formelutrymme två grader över dess normala grad.

8.2.41 Förstärka frammaning [Allmän]

Förutsättningar: Formelfokus (besvärjelser).

Förmån: Varelser som du frammanar med dina formler erhåller en förbättringsfördel av +4 på Styrka och Fysik så länge den frammanande formeln varar.

8.2.42 Höja formel [Metamagisk]

Förmån: En höjd formel har en högre formelgrad än normalt (maximalt 9:e graden). Till skillnad mot andra metamagiska knep, ökar Höja formel verkligen den aktuella formelgraden hos den formel som påverkas. Alla effekter som beror på formelgrad (såsom formelns SG och dess förmåga att genomtränga en *mindre skyddsglob*) beräknas utgående från denna högre grad. Den höjda formeln tar formelutrymme enligt den grad den höjts till.

8.2.43 Järnvilja [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla Viljeräddningsslag.

8.2.44 Klyvning [Allmän]

Förutsättningar: Sty 13, Kraftslag.

Förmån: I närstrid, om du utdelar tillräckligt mycket skada till en varelse för att den skall falla (vanligtvis genom att dess livspoäng gick under 0), erhåller du en omedelbar extra närstridsattack mot en annan varelse i din omedelbara närhet. Du får inte lov att förflytta dig innan denna extra attack utförs. Har du inga motståndare att attackera inom räckhåll, går du miste om attacken. Den extra attacken måste utföras med samma vapen och med samma attackfördel som den attack som fällde varelsen innan. Du kan bara använda denna förmåga en gång per runda.

Special: En krigare kan välja Klyvning som ett av sina extra knep.

8.2.45 Knycka pilar [Allmän]

Förutsättningar: Hän 15, Avvärja pilar, Förbättrad vapenlös attack.

Förmån: När du använder knepet Avvärja pilar, kan du fånga vapnet istället för att avvärja det. Kastade vapen, såsom spjut och yxor, kan kastas tillbaka omedelbart (fastän det inte är ditt drag) mot den som kastade dem eller sparas till ett senare tillfälle. Du måste ha minst en hand ledig (som inte håller i något) för att kunna använda detta knep.

Special: En krigare kan välja Knycka pilar som ett av sina extra knep.

8.2.46 Korthållsskytte [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +1 på attackslag och skadeslag för attacker med avståndsvapen där målet är inom 9 meter.

Special: En krigare kan välja Korthållsskytte som ett av sina extra knep.

8.2.47 Kraftslag [Allmän]

Förutsättningar: Sty 13.

Förmån: I början av ditt drag, innan du gjort några attackslag, kan du välja att frivilligt ta en nackdel på alla dina närstridsattackslag och erhålla en motsvarande fördel på alla närstridsskadeslag. Detta värde kan dock inte överstiga din grundattackfördel. Nackdelen på attackslag och fördelen på skadeslag varar fram till ditt nästa drag.

Special: Om du attackerar med ett tvåhandsvapen eller med ett enhandsvapen som du hanterar med två händer, lägger man dubbla motsvarande fördel till skadeslagen. Om du attackerar med ett lätt vapen (förutom vapenlös attack och andra naturliga vapen) erhåller du ingen fördel på skadeslaget, fast nackdelen på attackslaget gäller även med dessa vapen. (Dubbelvapen räknas ju normalt som ett enhandsvapen och ett lätt vapen, men i samband med detta knep kan det därför vara mycket effektivare att endast använda ena ändan på det och räkna det som ett tvåhandsvapen istället.)

En krigare kan välja Kraftslag som ett av sina extra knep.

8.2.48 Kroppssköldtränning [Allmän]

Förutsättningar: Sköldtränning.

Förmån: Du kan använda en kroppssköld med endast de normala nackdelarna.

Normalt: En rollfigur som använder en kroppssköld som han inte är tränad på erhåller kroppssköldens pansarnackdel på alla attackslag och alla tester av färdigheter som omfattar någon slags rörelse, inklusive Rida.

Krigare har automatiskt denna träning.

8.2.49 Ledarskap [Allmän]

Förutsättningar: Figurgrad 6.

Förmån: Genom att inneha detta knep kan du attrahera lojala följeslagare och hängivna anhängare. Se tabellen Ledarskap för vilken sorts följeslagare och hur många anhängare du kan rekrytera.

Tabell 8-2: Ledarskap

Ledarskapsvärde	Följeslagares grad	Antal anhängare per grad					
		1:a	2:a	3:e	4:e	5:e	6:e
1 eller mindre	-	-	-	-	-	-	-
2	1:a	-	-	-	-	-	-
3	2:a	-	-	-	-	-	-
4	3:e	-	-	-	-	-	-
5	3:e	-	-	-	-	-	-
6	4:e	-	-	-	-	-	-
7	5:e	-	-	-	-	-	-
8	5:e	-	-	-	-	-	-
9	6:e	-	-	-	-	-	-
10	7:e	5	-	-	-	-	-
11	7:e	6	-	-	-	-	-
12	8:e	8	-	-	-	-	-
13	9:e	10	1	-	-	-	-
14	10:e	15	1	-	-	-	-
15	10:e	20	2	1	-	-	-
16	11:e	25	2	1	-	-	-
17	12:e	30	3	1	1	-	-
18	12:e	35	3	1	1	-	-
19	13:e	40	4	2	1	1	-
20	14:e	50	5	3	2	1	-
21	15:e	60	6	3	2	1	1
22	15:e	75	7	4	2	2	1
23	16:e	90	9	5	3	2	1
24	17:e	110	11	6	3	2	1
25 eller högre	17:e	135	13	7	4	2	2

Ledarskapsvärde: Ditt ledarskapsvärde motsvarar din figurgrad plus Utstrålningsjustering. För att kunna fungera även för rollfigurer med mycket låg Utstrålning, har tabellen Ledarskap även mycket låga ledarskapsvärden, men du måste fortfarande vara av minst 6:e graden för att kunna välja detta knep. Yttre faktorer kan påverka ditt ledarskapsvärde, se tabellen Ledarskapsjusteringar.

Följeslagares grad: Du kan attrahera en följeslagare av denna grad eller lägre. Oberoende av ledarskapsvärde kan du endast attrahera en följeslagare som är minst två grader under din egen. En följeslagare bör ha utrustning som överensstämmer med hans grad. Du kan försöka attrahera en följeslagare av en viss ras, klass och livsåskådning. Din följeslagares livsåskådning får inte vara direkt motsatt din, vare sig på lag-kaos-axeln eller på god-ond-axeln. Om din följeslagare är av annan livsåskådning än du själv, drabbas du av en negativ ledarskapsjustering.

En följeslagare erhåller EP enligt följande:

Följeslagaren räknas inte som en medlem i gruppen när man beräknar individuella EP.

Dividera följeslagarens grad med ledarens grad (detta blir alltid ett tal mellan 0 och 1, så tappa inte bort decimalerna).

Multiplitera resultatet med det antal EP som ledaren fick och ge följeslagare detta antal EP (utan att reducera ledarens EP).

En följeslagare kan aldrig stiga i grader så att han hamnar endast en grad under sin ledare. Om han skulle få så många EP, stannar han 1 EP ifrån den förbjudna graden och går miste om resten.

Speciell följeslagare: Med spelledarens tillåtelse kan du söka upp en speciell följeslagare som inte tillhör de normala spelarfigurraserna.

Antal anhängare per grad: Du kan leda det angivna antalet rollfigurer av varje grad. Anhängare liknar följeslagare, men de är i regel låggradiga SLF:er. Eftersom de i allmänhet ligger fem eller fler grader under ledaren, har han oftast ingen större nytta av dem i strid.

Du attraherar anhängare vars livsåskådning är inom ett steg ifrån din egen. Dessa rollfigurer har den utrustning som är rimlig för en spelledarfigur av deras grad. Allteftersom ditt ledarskapsvärde stiger, kan du attrahera fler anhängare. Om ditt ledarskapsvärde sjunker, kan anhängare desertera.

Anhängare får inga EP och stiger aldrig i grader. Istället läser man av tabellen ovan när ledaren stiger i grader och får högre ledarskapsvärde. ("Följeslagares grad" styr ju däremot inte din följeslagares utveckling, där räknar man ju EP istället.)

Ersättning av följeslagare och anhängare: Om du förlorar en följeslagare eller anhängare, kan du vanligtvis ersätta dem efter ditt gällande ledarskapsvärde. Det tar tid (1t4 månader) att rekrytera dessa ersättningar. Om du är ansvarig för deras död, tar det extra tid att ersätta dem, ibland så mycket som ett helt år. Notera att du också skaffar dig ett rykte om misslyckanden, vilket sänker ditt ledarskapsvärde.

Tabell 8-3: Ledarskapsjusteringar

Allmänna ledarskapsjusteringar

Ledaren är känd för	Ledarskapsjustering
Storhet	+2
Rättvisa och generositet	+1
Speciella krafter	+1
Misslyckande	-1
Högfärdighet	-1
Grymhet	-2

Ledarskapsjusteringar endast för följeslagaren

Ledaren	Ledarskapsjustering
Har en förtrogen/paladins riddjur/djurföljeslagare	-2
Rekryterar en följeslagare av annan livsåskådning	-1
Orsakade en följeslagares död	-2*

* Per död följeslagare

Ledarskapsjusteringar endast för anhängare

Ledaren	Ledarskapsjustering
Har ett fäste, en bas, eller liknande	+2
Flyttar runt mycket	-1
Orsakade andra anhängares död	-1

8.2.50 Långfingrad [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Fingerfärdighet och Repanvändning.

8.2.51 Långhållsskytte [Allmän]

Förutsättningar: Korthållsskytte.

Förmån: När du använder ett skjutvapen, såsom en pilbåge, ökar dess avståndssteg till halvannan det normala. När du använder ett kastvapen, ökar dess avståndssteg till dubbla det normala.

Special: En krigare kan välja Långhållsskytte som ett av sina extra knep.

8.2.52 Magitycke [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Formelkännedom och Manipulera magiska föremål.

8.2.53 Maximera formel [Metamagisk]

Förmån: Alla variabla, numeriska effekter hos en maximerad formel är maximerade. Så en maximerad formel orsakar maximal skada, läker maximal skada, påverkar maximalt antal mål, etc. Räddningsslag och motställda slag (såsom de som du gör när du försöker *skingra magi*) påverkas inte. Formler som saknar variabla effekter påverkas inte av knepet. En maximerad formel tar upp ett formelutrymme tre grader över dess normala grad.

En förstärkt, maximerad formel erhåller de olika förmånerna separat från varandra: maximalt plus hälften av det tärningen visar.

8.2.54 Mäktig klyvning [Allmän]

Förutsättningar: Sty 13, Klyvning, Kraftslag, grundattackfördel +4.

Förmån: Precis som Klyvning, men du har ingen begränsning på hur många gånger du kan använda den per runda. Det spelar ingen roll om attacken som fäller en motståndare är en normal attack, en gratisattack eller en annan klyvning.

Special: En krigare kan välja Mäktig klyvning som ett av sina extra knep.

8.2.55 Mäktig stormning [Allmän]

Förutsättningar: Rida 1 nivå, Beriden strid, Förbiration.

Förmån: När du sitter på ditt riddjur och utför en stormning, utdelar du dubbel skada med ditt närstridsvapen (eller trippel skada med sin lans).

Special: En krigare kan välja Mäktig stormning som ett av sina extra knep.

8.2.56 Mäktig tvåvapenstrid [Allmän]

Förutsättningar: Hän 19, Förbättrad tvåvapenstrid, Tvåvapenstrid, grundattackfördel +11.

Förmån: Du erhåller ytterligare en attack med ditt avighandsvapen, fast med en nackdel av -10 på attackslaget.

Special: En krigare kan välja Mäktig tvåvapenstrid som ett av sina extra knep.

En jägare som valt tvåvapen som sin stridsstil erhåller detta knep vid 11:e graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna, men bara iförd lätt eller inget pansar.

8.2.57 Mäktig vapenspecialisering [Allmän]

Välj en typ av vapen som du redan valt Vapenspecialisering på. Du kan välja "vapenlös attack" eller "brottning" som vapen när det gäller detta knep. Du är speciellt bra på att tillfoga skada med detta vapen.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, Vapenfokus på vapnet, Mäktigt vapenfokus på vapnet, Vapenspecialisering på vapnet, Krigare grad 12.

Förmån: Du erhåller en fördel av +4 på alla skadeslag med det vapen du har valt att specialisera dig på. Denna fördel överlappar (staplar inte) med fördelen från Vapenspecialisering.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

En krigare kan välja Mäktig vapenspecialisering som ett av sina extra knep.

8.2.58 Mäktigt formelfokus [Allmän]

Välj en magiskola, såsom Illusion, som du redan valt Formelfokus på. Dina formler från den skolan har mer kraft än vanligt.

Förutsättningar: Formelfokus på magiskolan.

Förmån: Öka SG med 2 för alla räddningsslag mot formler från den skola som du valt som fokus. Även SG för test av *skingra magi* mot dina formler från denna ökar med 2. Denna fördel överlappar (staplar inte) med fördelen från Formelfokus.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det en ny magiskola.

8.2.59 Mäktigt formelgenomslag [Allmän]

Förutsättningar: Formelgenomslag.

Förmån: Du erhåller en fördel av +4 på gradtester (1t20 + kastargrad) för att tränga igenom en varelses formelmotstånd. Denna fördel överlappar (staplar inte) med fördelen från Formelgenomslag.

8.2.60 Mäktigt vapenfokus [Allmän]

Välj en typ av vapen som du redan valt Vapenfokus på. Du kan välja "vapenlös attack" eller "brottning" som vapen när det gäller detta knep.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, Vapenfokus på vapnet, Krigare grad 8.

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på attackslagen med det valda vapnet. Denna fördel överlappar (staplar inte) med fördelen från Vapenfokus på samma vapen.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

En krigare kan välja Mäktigt vapenfokus som ett av sina extra knep.

8.2.61 Naturlig formel [Allmän]

Förutsättningar: Vis 13, Förmågan till djurhamn.

Förmån: Du kan uppfylla verbala och somatiska komponenter för dina formler även när du befinner sig i djurform. Du ersätter de normala komponenterna med djurläten och kroppsrörelser.

Du kan även utnyttja dina materiella komponenter och fokus, även om de smält samman med din nya form.

Knepet ger dig dock inte möjlighet att använda magiska föremål som din djurform normalt inte skulle kunna använda och inte heller förmågan att tala i djurform.

8.2.62 Noggrann [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Tolka skrifter och Värdera.

8.2.63 Orubblig [Allmän]

Förutsättningar: Uthållighet.

Förmån: Om du förlorar livspoäng så du hamnar på -1 till -9 livspoäng, kan du stabilisera dig automatiskt.

Så fort du hamnar på negativa livspoäng, kan du välja att fungera som **vanmäktig** istället för **döende**. Du måste välja detta direkt när du hamnar på negativa livspoäng (även om det inte är ditt drag). Om du inte väljer att vara **vanmäktig**, faller du ner **medvetlös** istället.

Som **vanmäktig** erhåller du reducerade drag varje runda och om du utför någon ansträngande handling (en normal handling eller någon annan handling som är ansträngande, såsom att kasta en påskyndad formel) erhåller du 1 poäng skada när du slutfört den. Om du når -10 livspoäng, dör du omedelbart.

Normal: En rollfigur som befinner sig på -1 till -9 livspoäng är **medvetlös** och **döende**.

8.2.64 Pansarträning (lätt) [Allmän]

Förmån: När du bär ett pansar av en typ du är tränad på, erhåller du endast pansarnackdel på test av Akrobatik, Balansera, Ficktjuveri, Gömma sig, Hoppa, Klättra, Smyga och Utbrytarkonst samt dubbel Pansarnackdel på test av Simma.

Normalt: En rollfigur som bär ett pansar av en typ han inte är tränad på erhåller pansarnackdel på alla attackslag och alla tester av färdigheter som omfattar någon slags rörelse, inklusive Rida.

Special: Alla klasser utom magiker, munkar och trollkonstnärer har automatiskt denna träning.

8.2.65 Pansarträning (medel) [Allmän]

Förutsättningar: Se Pansarträning (lätt).

Förmån: Se Pansarträning (lätt).

Normalt: Se Pansarträning (lätt).

Special: Krigare, barbarer, paladiner, präster och druider har automatiskt denna träning.

8.2.66 Pansarträning (tungt) [Allmän]

Förutsättningar: Pansarträning (lätt), Pansarträning (medel).

Förmån: Se Pansarträning (lätt).

Normalt: Se Pansarträning (lätt).

Special: Krigare, paladiner och präster har automatiskt denna träning.

8.2.67 Pilskur [Allmän]

Förutsättningar: Hän 17, Korthållsskytte, Snabbskytte, grundattackfördel +6.

Förmån: Du kan, som en normal handling, skjuta en pilskur mot ett mål inom 9 meter med din kortbåge eller långbåge. Du kan då, med ett skott, avfyra lika många pilar som din grundattackfördel skulle ge dig antal attacker i en full attack. Du kan givetvis välja att avfyra färre pilar (men inte fler).

Om du avfyra två pilar drabbas du av en nackdel av -4 på attackslaget. Med tre pilar ökar nackdelen till -6 och med fyra pilar till -8. Hela pilskuren utförs som en attack med ett enda attackslag, men varje avfyrad pil ger skada separat (viktigt om målet har skadereducering).

Special: Skada baserad på precision (till exempel tjuvhugg) läggs endast till en gång och om attacken blir en fatalitet räknas endast en av pilarna som en fatalitet.

En krigare kan välja Pilskur som ett av sina extra knep.

En jägare som valt bågskytte som sin stridsstil erhåller detta knep vid 6:e graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna, men bara iförd lätt eller inget pansar.

8.2.68 Prickskytte [Allmän]

Förutsättningar: Korthållsskytte.

Förmån: Du kan skjuta eller kasta med ett avståndsvapen mot en motståndare som befinner sig i närstrid utan att för den skull drabbas av den normala nackdelen av -4 på attackslaget.

Special: En krigare kan välja Prickskytte som ett av sina extra knep.

8.2.69 Påskyndad formel [Metamagisk]

Förmån: Det är en fri handling att kasta en påskyndad formel. Du kan utföra dina övriga handlingar, till och med kasta en annan formel, i samma drag som du kastar en påskyndad formel. Du kan endast kasta en påskyndad formel per runda. En formel vars tidsåtgång är mer än en lång handling kan inte påskyndas. En påskyndad formel tar upp ett formelutrymme fyra grader över dess normala grad.

Att kasta en påskyndad formel orsakar inte en gratisattack.

Special: Detta knep kan inte användas på formler som spontankastas (barders och trollkonstnärers formler eller en präst eller druid som spontankastar), eftersom metamagiska knep alltid får spontankastade formler att ta minst en lång handling.

8.2.70 Rejäl fasthet [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla Fasthetsräddningsslag.

8.2.71 Rörlighet [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Duka.

Förmån: Du erhåller en duckafördel av +4 på PK mot gratisattacker som orsakas av att du rör sig inom eller ut ur ett hotat område. Ett tillstånd som orsakar att rollfiguren är förvägrad sin Händighetsfördel på PK

orsakar även att han mister alla duckafördelar. Dessutom staplar duckafördelar på varandra till skillnad mot de flesta andra fördelar av samma sort.

Special: En krigare kan välja Rörlighet som ett av sina extra knep.

8.2.72 Skott i farten [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Ducka, Korthållsskytte, Rörlighet, grundattackfördel +4.

Förmån: När du attackerar med ett avståndsvapen kan han utföra denna normala handling mitt under sin förflyttning, så att du kan förflytta sig, skjuta och förflytta dig vidare. Den totala sträcka du kan förflytta dig ökar dock inte av detta knep.

Special: En krigare kan välja Skott i farten som ett av sina extra knep.

8.2.73 Skriva pergament [Tillverkning]

Förutsättningar: Kastargrad 1.

Förmån: Du kan skapa ett formelpergament av vilken formel som helst som du känner till. Att tillverka ett pergament tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. Listpriset för ett pergament är dess formelgrad multiplicerat med dess kastargrad multiplicerat med 25 gp. För att tillverka ett pergament måste du spendera 1/25 av detta listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

Varje pergament som lagrar en formel som har en dyrbar materiell komponent eller en EP-kostnad i sig, medför en motsvarande extra kostnad att tillverka. Förutom de normala kostnaderna som räknas ut från listpriset, måste du förbruka den materiella komponenten och betala extra EP när du skriver ett sådant pergament.

8.2.74 Sköldträning [Allmän]

Förmån: Du kan använda en sköld med endast de normala nackdelarna.

Normalt: En rollfigur som använder en sköld som han inte är tränad på erhåller sköldens pansarnackdel på alla attackslag och alla tester av färdigheter som omfattar någon slags rörelse, inklusive Rida.

Special: Barbarer, barder, präster, druider, krigare, paladiner och jägare har automatiskt denna träning.

8.2.75 Smida ring [Tillverkning]

Förutsättningar: Kastargrad 12.

Förmån: Du kan tillverka en magisk ring vars förutsättningar du uppfyller. Att tillverka en magisk ring tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. För att tillverka en magisk ring måste du spendera 1/25 av detta listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

Du kan också laga en trasig magisk ring om det är en som du skulle kunna tillverka. Att laga den tar halva tiden och kostar hälften av EP och råmaterial jämfört med att tillverka den.

Vissa ringar orsakar extra kostnader genom sina dyrbara materiella komponenter eller EP-kostnad för de formler som används.

Vissa ringar orsakar extra kostnader genom sina dyrbara materiella komponenter eller EP-kostnad för de formler som används. Dessa kostnader är utöver de som räknas ut från ringens listpris.

8.2.76 Smidig [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Balansera och Utbrytarkonst.

8.2.77 Snabbdra vapen [Allmän]

Förutsättningar: Grundattackfördel +1.

Förmån: Du kan dra ett vapen som en fri handling istället för som en kort handling. Du kan dra ett dolt vapen (se Fingerfärdighet) som en kort handling.

Med detta knep kan du använda kastvapen med full eldhastighet (precis som med en pilbåge).

Normal: Utan detta knep drar du ett vapen som en kort handling, eller (om du har grundattackfördel +1 eller högre) som en fri handling ihop med normal förflyttning. Utan detta knep drar du ett dolt vapen som en normal handling.

Special: En krigare kan välja Snabbdra vapen som ett av sina extra knep.

8.2.78 Snabbladdning [Allmän]

Välj en typ av armborst (pistol, lätt eller tungt) eller slunga.

Förutsättningar: Tränad på det vapen som används.

Förmån: Du kan ladda om ett pistolarmborst, ett lätt armborst eller en slunga som en fri handling som orsakar en gratisattack. Du kan ladda om ett tungt armborst som en kort handling som orsakar en gratisattack. Med detta knep kan du använda pistolarmborst, lätt armborst eller slunga med full eldhastighet (precis som med en pilbåge).

Normal: Det är en kort handling att ladda om ett pistolarmborst, ett lätt armborst eller en slunga och en lång handling att ladda om ett tungt armborst.

8.2.79 Snabbskytte [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Korthållsskytte.

Förmån: Du erhåller en extra attack per runda med avståndsvapen. Attacken använder din högsta grundattackfördel, men varje attack (den extra och de vanliga) drabbas av en nackdel av -2 på attackslagen. Du måste utföra den långa handlingen Full attack för att kunna utnyttja detta knep.

Special: En krigare kan välja Snabbskytte som ett av sina extra knep.

En jägare som valt bågskytte som sin stridsstil erhåller detta knep vid 2:a graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna, men bara iförd lätt eller inget pansar.

8.2.80 Springa [Allmän]

Förmån: När du springer (lång handling) får du förflytta dig fem gånger din fart (om du är iförd medeltungt, lätt eller inget pansar och inte bär mer än medeltung belastning) eller fyra gånger din fart (om du är iförd tungt pansar eller bär en tung belastning). Om du gör ett hopp med ansats, erhåller du en fördel av +4 på testet av Hoppa. Du behåller din Händighetsfördel på PK medan du springer.

Normal: Du förflyttar dig fyra gånger din fart när du springer (om du är iförd medeltungt, lätt eller inget pansar och inte bär mer än medeltung belastning) eller tre gånger din fart (om du är iförd tungt pansar eller bär en tung belastning), och du förvägras din Händighetsfördel på PK medan du springer.

8.2.81 Spåra [Allmän]

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

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

Ytan	SG	Ytan	SG
Mycket mjuk	5	Fast	15
Mjuk	10	Hård	20

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

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

Fast mark: De flesta ytor utomhus (såsom gräsmattor, åkrar, skogar och liknande) eller speciellt mjuka eller smutsiga ytor inomhus (tjocka mattor, mycket smutsiga golv). Varelsen kan lämna en del spår (brutna grenar, hårtussar) men endast några enstaka fotavtryck.

Hård mark: En yta som inte alls behåller fotavtryck, såsom sten eller inomhusgolv. De flesta flodbäddar faller inom den här kategorin, eftersom de fotspår som blir kvar snabbt sköljs bort eller täcks över. Varelsen lämnar enbart enstaka märken (skrapmärken, rubbad småsten).

Andra justeringar som beror på situationen och omständigheterna ges nedan:

Situation	Justering av SG
För varje tre varelser i den grupp som spåras	-1
Storlek hos den varelse som spåras:*	
Futtig	+8
Nätt	+4
Pytteliten	+2

Liten	+1
Medelstor	0
Stor	-1
Jättestor	-2
Gigantisk	-4
Kolossal	-8
För varje 24 timmar som gått sedan spåren gjordes	+1
För varje timma av regn sedan spåren gjordes	+1
Snöfall sedan spåren gjordes	+10
Dålig sikt:**	
Molnig eller månlös natt	+6
Månljus	+3
Dimma eller nederbörd	+3
Den förföljda gruppen försöker dölja sina spår (halv fart)	+5
* För en blandad grupp, använd bara justeringen för den största varelsen.	
** Använd bara den största justeringen ur den här kategorin.	

Om du misslyckas med ett test av Vildmarkskännedom, kan du försöka igen efter 1 timma (utomhus) eller 10 minuter (inomhus) av letande efter nya spår.

Normalt: En rollfigur som inte har detta knep, kan använda sin färdighet i Vildmarkskännedom för att hitta spår, men drabbas av en nackdel av -10 på testet för att följa dem. Han kan även använda Leta till att hitta spår (med SG som ovan) men inte följa dem.

Special: En jägare får automatiskt detta knep.

8.2.82 Spänstig [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Akrobatik och Hoppa.

8.2.83 Stillsam formel [Metamagisk]

Förmån: En stillsam formel kan kastas utan somatiska komponenter. Formler som saknar somatiska komponenter påverkas inte av knepet. En stillsam formel tar upp ett formelutrymme en grad över dess normala grad.

8.2.84 Strid i blindo [Allmän]

Förmån: I närstrid, varje gång en du missar målet på grund av skyl, kan du slå om slaget för miss en extra gång för att se om det inte var träff i alla fall. Båda slagen måste alltså visa på miss för att det verkligen skall vara en miss.

Dessutom, får en osynlig anfallare ingen förmån när han anfaller dig i närstrid. Det vill säga, du är inte förvägrad din Händighetsfördel och anfallaren erhåller inte sin vanliga fördel av +2 på attackslaget. Osynligheten ger dock sina normala förmåner vid en attack på avstånd.

Du erhåller också bara halva den normala fartminskningen när han inte kan se. Mörker och liknande faktorer minskar alltså din fart till tre fjärdedelar av normal fart, istället för hälften av normal fart.

Normal: En anfallare du inte kan se erhåller en fördel av +2 på attackslaget och du förvägras din Händighetsfördel på PK mot honom. När du inte kan se halveras din fart.

Special: Detta knep har ingen effekt mot en motståndare som använder formeln *blinka*.

En krigare kan välja Strid i blindo som ett av sina extra knep.

8.2.85 Stridskastning [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +4 på ditt test av Koncentration när det görs för att kasta en formel eller använda en formelliknande förmåga defensivt eller när du är greppad eller fastlåst.

8.2.86 Stridsreflexer [Allmän]

Förmån: När fiender lämnar en blotta i striden (så att de orsakar en gratisattack), kan du utföra ytterligare gratisattacker motsvarande din Händighetsfördel. Du kan dock inte göra mer än en gratisattack per fiende per blotta.

Dessutom kan du utföra gratisattacker även när du är handfallen.

Special: En rackare med detta knep kan fortfarande bara använda sin Opportunistförmåga för att utföra gratisattacker en enda gång per runda.

En krigare kan välja Stridsreflexer som ett av sina extra knep.

En munk kan välja Stridsreflexer som ett extra knep vid 2:a graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna.

8.2.87 Tillverka magikäpp [Tillverkning]

Förutsättningar: Kastargrad 9.

Förmån: Du kan tillverka en magikäpp vars förutsättningar du uppfyller. Att tillverka en magikäpp tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. För att tillverka en magikäpp måste du spendera 1/25 av detta listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

Vissa magikäppar orsakar extra kostnader genom sina dyrbara materiella komponenter eller EP-kostnad för de formler som används. Dessa kostnader är utöver de som räknas ut från käppens listpris.

8.2.88 Tillverka magiska vapen och pansar [Tillverkning]

Förutsättningar: Kastargrad 5.

Förmån: Du kan tillverka alla slags magiska vapen, pansar och sköldar vars förutsättningar du uppfyller. Att ingjuta magi i ett vapen, pansar eller sköld tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. Dessutom måste du spendera 1/25 av dess listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

Du kan också laga ett trasigt magiskt vapen, pansar eller sköld om det är ett som du skulle kunna tillverka. Att laga det tar halva tiden och kostar hälften av EP och råmaterial jämfört med att tillverka det.

Själva vapnet, pansaret eller skölden måste vara mästerliga och måste anskaffas innan processen kan börja. (Kostnaden för det mästerliga föremålet är inte inräknat i priset.)

8.2.89 Tillverka magispö [Tillverkning]

Förutsättningar: Kastargrad 5.

Förmån: Du kan tillverka ett magispö från vilken som helst av de formler av 4:e graden eller lägre som du känner till. Att tillverka ett magispö tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. Listpriset för ett magispö är dess formelgrad multiplicerat med dess kastargrad multiplicerat med 750 gp. För att tillverka ett magispö måste du spendera 1/25 av detta listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

Ett nyskapat magispö har 50 laddningar.

Varje magispö som lagrar en formel som har en dyrbar materiell komponent och/eller en EP-kostnad i sig, medför en motsvarande extra kostnad att tillverka. Förutom de kostnader som räknas ut av listpriset, måste du förbruka 50 exemplar av den materiella komponenten och betala 50 gånger EP-kostnaden.

8.2.90 Tillverka magistav [Tillverkning]

Förutsättningar: Kastargrad 12.

Förmån: Du kan tillverka en magistav vars förutsättningar du uppfyller. Att tillverka en magistav tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. För att tillverka en magistav måste du spendera 1/25 av detta listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

En nyskapat magistav har 50 laddningar.

Vissa magistavar orsakar extra kostnader genom sina dyrbara materiella komponenter eller EP-kostnad för de formler som används. Dessa kostnader är utöver de som räknas ut från stavens listpris.

8.2.91 Tillverka sällsamma ting [Tillverkning]

Förutsättningar: Kastargrad 3.

Förmån: Du kan tillverka ett sällsamt ting (ett magiskt föremål som inte faller in under någon av de övriga rubrikerna) vars förutsättningar du uppfyller. Att ingjuta magi i ett sällsamt ting tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. Dessutom måste du spendera 1/25 av dess listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

Du kan också laga ett trasigt sällsamt ting om det är ett som du skulle kunna tillverka. Att laga det tar halva tiden och kostar hälften av EP och råmaterial jämfört med att tillverka det.

Vissa sällsamma ting orsakar extra kostnader genom sina dyrbara materiella komponenter eller EP-kostnad för de formler som används. Dessa kostnader är utöver de som räknas ut från tingets listpris. Du måste betala denna kostnad för att tillverka ett sällsamt ting eller att laga ett trasigt.

8.2.92 Trampa [Allmän]

Förutsättningar: Rida 1 nivå, Beriden strid.

Förmån: När du sitter på ditt riddjur och försöker utföra en omkullspringning mot en fiende, kan denne inte välja att vika undan om inte du tillåter det. Om du lyckas att få motståndaren att falla omkull, kan ditt riddjur utföra en attack med hovarna (eller liknande) med den normala fördelen av +4 på attackslaget mot en liggande motståndare.

Special: En krigare kan välja Trampa som ett av sina extra knep.

8.2.93 Tvåvapenförsvar [Allmän]

Förutsättningar: Hän 15, Tvåvapenstrid.

Förmån: Du erhåller en sköldfördel av +1 på PK när du strider med två vapen eller båda ändarna av ett dubbelvapen. Om du strider defensivt eller utför den långa handlingen Fullt försvar ökar denna fördel till +2.

Special: En krigare kan välja Tvåvapenförsvar som ett av sina extra knep.

8.2.94 Tvåvapenstrid [Allmän]

Du kan strida väl med ett vapen i varje hand.

Förutsättningar: Hän 15.

Förmån: Dina nackdelar för att strida med två vapen minskas radikalt. Din nackdel för primärhanden minskar med 2 och din nackdel för avighanden minskar med 6.

Normalt: Du får en extra attack per runda (om du utför handlingen full attack) med ditt andravapen när du strider med två vapen. Utan detta knep erhåller du en nackdel av -6 på alla attackslag med primärhanden och -10 på attackslaget med avighanden. Om ditt avighandsvapen är lätt, minskar båda nackdelarna med 2. (En vapenlös attack är alltid ett lätt vapen.)

Special: En krigare kan välja Tvåvapenstrid som ett av sina extra knep.

En jägare som valt tvåvapen som sin stridsstil erhåller detta knep vid 2:a graden, även om han inte uppfyller förutsättningarna, men bara iförd lätt eller inget pansar.

8.2.95 Tyst formel [Metamagisk]

Förmån: En tyst formel kan kastas utan verbala komponenter. Formler som saknar verbala komponenter påverkas inte av knepet. En tyst formel tar upp ett formelutrymme en grad över dess normala grad.

Special: Barders formler kan inte påverkas av detta knep.

8.2.96 Tålighet [Allmän]

Förmån: Du erhåller 3 extra livspoäng.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekten staplar.

8.2.97 Undslippa material [Allmän]

Förmån: Du kan kasta dina formler utan att behöva använda materiella komponenter. Formler som saknar materiella komponenter eller vars materiella komponenter kostar mer än 1 gp, påverkas inte av detta knep.

Special: Detta är inte ett metamagiskt knep och påverkar inte det formelutrymme formeln upptar.

8.2.98 Utfall [Allmän]

Förutsättningar: Hän 13, Ducka, Rörlighet, grundattackfördel +4.

Förmån: När du attackerar med ett närstridsvapen (eller en beröringsformel) kan du utföra denna normala handling mitt under din förflyttning, så att du kan förflytta sig, attackera och förflytta dig vidare. Den totala sträcka du kan förflytta dig ökar dock inte av detta knep. Förflyttningen orsakar inte någon gratisattack från den motståndare du attackerar (men kanske hans vänner), under förutsättning att du rör dig minst 1 meter både före och efter attacken. Du kan inte använda detta knep om du bär tungt pansar.

Special: En krigare kan välja Utfall som ett av sina extra knep.

8.2.99 Uthållighet [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +4 på: tester av Simma för att undå bedövande skada, tester av Fysik för att kunna fortsätta springa, testet av Fysik vid snabbmarch, testet av Fysik för att hålla andan, testet av Fysik vid hunger och törst, Fasthetsräddningsslaget för hetta och kyla och testet av Fysik vid kvävning. Dessutom kan rollfiguren sova iförd lätt eller medeltungt pansar utan några besvär.

Normal: En rollfigur som sover iförd medeltungt (eller tungt) pansar är utmattad hela nästa dag.

Special: En jägare erhåller detta knep automatiskt vid 3:e graden.

8.2.100 Vaksam [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Lyssna och Upptäcka.

8.2.101 Vapenfiness [Allmän]

Förmån: När du strider med ett lätt närstridsvapen, en piska, en värja eller en taggkätting gjord för varelser av din storlek kan du använda sin Händighetsjustering istället för din Styrkejustering på attackslagen. Eftersom du behöver använda den andra handen för balans, drabbas dina attackslag av pansarnackdelen från en eventuell sköld du bär. Detta utesluter dock inte att du kan ha ett vapen i den andra handen och strida enligt reglerna för tvåvapenstrid.

Notera att även naturliga vapen kan användas (de är alltid lätta vapen), så en människa kan, till exempel, använda Vapenfiness med sin knytnäve (vapenlös attack).

Special: En krigare kan välja Vapenfiness som ett av sina extra knep.

8.2.102 Vapenfokus [Allmän]

Välj en typ av vapen. Du kan välja "vapenlös attack" eller "brottning" som vapen när det gäller detta knep. Du kan även välja "strålar" och är då extra bra på att träffa med strålar.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, grundattackfördel +1.

Förmån: Du erhåller en fördel av +1 på attackslagen med det valda vapnet.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång han väljer det, gäller det ett nytt vapen.

Special: En krigare kan välja Vapenfokus som ett av sina extra knep.

8.2.103 Vapenhandlag [Allmän]

Förutsättningar: Int 13.

Förmån: När du utför en attackhandling i närstrid, kan du välja att frivilligt ta en nackdel av maximalt -5 på ditt attackslag och lägga motsvarande fördel på din PK. Fördelen på PK kan dock inte överstiga din grundattackfördel. Nackdelen på attackslaget och fördelen på PK varar fram till ditt nästa drag. Fördelen på PK är en duckafördel.

Normalt: En rollfigur utan knepet Vapenhandlag kan välja att strida defensivt och därmed erhålla en nackdel av -4 på attackslaget och en duckafördel av +2 på PK.

Special: En krigare kan välja Vapenhandlag som ett av sina extra knep.

8.2.104 Vapenspecialisering [Allmän]

Välj en typ av vapen som du redan valt Vapenfokus på. Du kan välja "vapenlös attack" eller "brottning" som vapen när det gäller detta knep. Du är speciellt bra på att tillfoga skada med detta vapen.

Förutsättningar: Tränad på vapnet, Vapenfokus på vapnet, Krigargrad 4.

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla skadeslag med det valda vapnet.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

En krigare kan välja Vapenspecialisering som ett av sina extra knep.

8.2.105 Vapenträning (enkla) [Allmän]

Förmån: Du utför attacker med alla enkla vapen normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av -4 på attackslagen.

Special: Alla klasser utom druider, munkar och magiker är automatiskt tränade på alla enkla vapen.

8.2.106 Vapenträning (exotiskt) [Allmän]

Välj en typ av exotiskt vapen. Du är tränad på att använda denna sorts vapen i strid.

Förutsättningar: Grundattackfördel +1 (och Sty 13 för bastardsvärd och dvärgayxa).

Förmån: Du utför attacker med ett visst exotiskt vapen normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av -4 på attackslagen.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Varje gång han väljer det, gäller det ett nytt (exotiskt) vapen.

Vapenträning på bastardsvärd eller dvärgayxa har en förutsättning av Sty 13.

En krigare kan välja Vapenträning (exotiskt) som ett av sina extra knep.

8.2.107 Vapenträning (stridsvapen) [Allmän]

Välj en typ av stridsvapen. Du är tränad på att använda denna sorts vapen i strid.

Förmån: Du utför attacker med vapnet normalt.

Normalt: En rollfigur som använder ett vapen han inte är tränad på, erhåller en nackdel av -4 på attackslagen.

Special: Barbarer, paladiner, krigare och jägare är automatiskt tränade på alla stridsvapen.

Du kan välja detta knep flera gånger. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

En präst vars guds gynnade vapen är ett stridsvapen och som väljer Krig som en av sina domäner, erhåller automatiskt knepet Vapenträning för det vapnet om det är ett stridsvapen.

8.2.108 Vidga formel [Metamagisk]

Förmån: En vidgad formel påverkar ett större område än normalt. Formeln måste ha ett område av typ utbrott, utflöde, utbredning eller linje för att knepet skall fungera. Alla angivna mått hos det påverkade området dubblas. Ett *eldklot*, till exempel, täcker då en utbredning av 12 meter från en godtycklig punkt inom räckvidden. En vidgad formel tar upp ett formelutrymme tre grader över dess normala grad.

Formler som inte har ett område av någon av de fyra angivna typerna, påverkas inte av knepet.

8.2.109 Virvlande attack [Allmän]

Förutsättningar: Int 13, Hän 13, Vapenhandlag, Ducka, Rörlighet, Utfall, grundattackfördel +4.

Förmån: När du utför en full attack (lång handling), kan du välja att offra alla dina vanliga attacker och istället utföra en närstridsattack med full grundattackfördel mot varje motståndare inom räckhåll.

När du använder Virvlande attack kan du inte erhåller några extra attacker av formler, förmågor eller andra knep.

Special: En krigare kan välja Virvlande attack som ett av sina extra knep.

8.2.110 Överlevare [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Läkekonst och Vildmarkskännedom.

8.2.111 Övertygande [Allmän]

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Bluffa och Kuva.

Kapitel 9: Utrustning

Din rollfigur kan ju inte starta spelet naken och utan ett öre på fickan. Utgå ifrån att han äger en uppsättning kläder: bondekläder, hantverkarkläder, munkkläder, resandekläder, scenkläder, utforskarkläder eller vetenskapskläder. Därutöver har han guld motsvarande nedanstående summor som han kan spendera på den utrustning han vill ha.

Tabell 9-1: Mängd guld vid start

Klass	Mängd gp	Klass	Mängd gp
Barbar	4t4 × 10	Munk	5t4
Bard	4t4 × 10	Paladin	6t4 × 10
Druid	2t4 × 10	Präst	5t4 × 10
Jägare	6t4 × 10	Rackare	5t4 × 10
Krigare	6t4 × 10	Trollkonstnär	3t4 × 10
Magiker	3t4 × 10		

Nu kliver inte din nyskapade rollfigur in en välsorterad handelbod och köper utrustning för sitt guld. Utrustningen motsvarar allt det han skaffat sig genom åren. Det kan vara arvegods, köpta saker eller gåvor, men totala värdet räknas ändå av från rollfigurens startkapital.

Det guld han inte vill skaffa utrustning för utan spara istället, skrivs upp som guldpengar, silverpengar och/eller kopparpengar på figurblanketten.

9.1 Mynt

Det vanligaste myntet som äventyrare använder är guldpengen (gp). En skicklig (men inte exceptionell) hantverkare kan tjäna en guldpeng per dag. Guldpengen är standardmättet för rikedom.

Det vanligaste myntet bland vanligt folk är silverpengen (sp). En guldpeng är värd 10 silverpengar. Varje silverpeng är i sin tur värd 10 kopparpengar (kp). Handelsmän använder ibland även platinapengar (pp), var och en värd 10 gp.

Ett standardmynt väger cirka 10 gram.

Tabell 9-2: Mynt

		Växelkurser			
		kp	sp	gp	pp
Kopparpeng (kp)	=	1	1/10	1/100	1/1000
Silverpeng (sp)	=	10	1	1/10	1/100
Guldpeng (gp)	=	100	10	1	1/10
Platinapeng (pp)	=	1000	100	10	1

9.2 Handel

I allmänhet kan en vara säljas för halva listpriset.

Handelsvaror är undantaget. En handelsvara, i detta sammanhang, är en vara som kan utbytas precis som om det vore kontanter. Säd, mjöl, tyger och ädla metaller är handelsvaror, och köpmän handlar ofta med dem direkt utan att använda kontanter. Givetvis kan en köpman lägga på en liten vinst, men skillnaden är så liten att man knappast behöver tynga ner spelet med den.

Tabell 9-3: Handelsvaror

Listpris	Handelsvara
2 kp	1 kg vete eller en kyckling
4 kp	1 kg mjöl
2 sp	1 kg järn eller 1 hg kanel
4 sp	1 hg ingefära eller peppar
1 gp	1 kg koppar eller tobak, 1 hg salt eller en get
2 gp	Ett får
3 gp	1 hg kryddnejlikor eller saffran eller en gris
4 gp	1 kg teblad
5 gp	1 m ² linne
10 gp	1 kg silver eller en ko
12 gp	1 m ² silke
15 gp	En oxe
100 gp	1 kg guld

500 gp 1 kg platina

9.3 Vapen

9.3.1 Vapenkategorier

Vapen kan grupperas i flera olika, överlappande kategorier. Dessa kategorier berättar om vilken träning som behövs för att hantera vapnet väl (enkla vapen, stridsvapen och exotiska vapen), om de används i närstrid (närstridsvapen) eller på avstånd (avståndsvapen, vilka uppdelas i kastvapen och skjutvapen), vapnets relativa klumpighet (lätt, enhands eller tvåhands) och vapnets storlek (Litet, Medelstort eller Stort).

Enkla vapen, stridsvapen och exotiska vapen: Alla klasser utom druider, munkar och magiker är automatiskt tränade på alla enkla vapen. Barbarer, jägare, krigare och paladiner är tränade på alla enkla vapen och alla stridsvapen. Andra klasser är tränade på ett urval av enkla vapen och eventuellt stridsvapen eller till och med exotiska vapen. Om en rollfigur använder ett vapen han saknar träning på drabbas han av en nackdel av -4 på alla attackslag med det vapnet.

Närstrids- och avståndsvapen: Närstridsvapen används i närstrid, även om en del av dem också kan kastas. Avståndsvapen är kastvapen eller skjutvapen och de används helst inte i närstrid (även om en del kastvapen också fungerar som närstridsvapen).

Närstridsvapen med räckvidd: Gläv, guisarm, korseka, lans, långspjut, piska och taggkätting är vapen med räckvidd i närstrid. Med ett sådant vapen kan man attackera en motståndare som inte står alldeles intill. De flesta närstridsvapen med räckvidd fördubblar den stridandes naturliga räckvidd, vilket innebär att en Liten eller Medelstor varelse kan attackera en motståndare 2 meter bort, men inte en som står i rutan intill (1 meter bort). En typisk Stor varelse beväpnad med ett sådant vapen, kan attackera en motståndare 3 eller 4 meter bort, men inte de som är 2 meter bort eller närmare.

Dubbelvapen: Dubbelsvärd, dvärgisk urgrosh, gnomisk krokhammare, hemskeslaga, orchisk dubbelyxa och påk är dubbelvapen. En rollfigur kan strida med båda ändar av ett dubbelvapen enligt samma regler som för strid med två vapen. Han erhåller samma nackdelar som om han stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen.

Rollfiguren kan också strida med bara ena ändan på dubbelvapnet. Det räknas då som ett normalt tvåhandsvapen. En varelse som strider med ett dubbelvapen i en hand kan aldrig attackera med mer än ena ändan på vapnet (han kan dock välja ända fritt i början av sitt drag).

Kastade vapen: Dolk, kastpil, kastspjut, kaststjärna, kastyxa, klubba, kortspjut, lätt hammare, nät, treudd och spjut är kastvapen. Den stridandes Styrkejustering justerar skadan de gör när de träffar.

Det är möjligt att kasta andra vapen än de som är designade för detta (d.v.s. vapen som saknar ett värde i kolumnen Avståndssteg i **Tabell 9-4: Vapen**). Eftersom de inte är lämpade för detta bruk, anses rollfigurer som använder dem så alltid vara otränade på dem och drabbas av en nackdel av -4 på attackslagen med dem. Att kasta ett lätt vapen eller ett enhandsvapen är en normal handling, medan det är en lång handling att kasta ett tvåhandsvapen. Improviserade kastvapen har alltid en fatalitetschans på 20, en fatalitetsfaktor på 2 och ett avståndssteg på 3 meter.

Skjutvapen: Kortbåge, långbåge, lätt armborst, magasinarmborst, sammansatt kortbåge, sammansatt långbåge, slunga, pistolarmborst och tungt armborst är skjutvapen. De flesta skjutvapen kräver två händer för att kunna användas (se respektive vapenbeskrivning). En rollfigurs Styrkefördel används inte på skadan från skjutvapen, förutom speciellt byggda pilbågar (se nedan) och slungor. En rollfigurs Styrkenackdel används på skadan från alla pilbågar och slungor.

Ammunition: Skjutvapen använder ammunition: pilar (för pilbågar), lod (för armborst) eller kulor (för slungor). När en rollfigur använder en pilbåge, kan han dra fram ny ammunition som en fri handling, medan armborst och slungor kräver en längre handling för att ladda dem (se respektive vapenbeskrivning). I allmänhet är ammunition som träffar sitt mål förstörd eller oanvändbar och normal ammunition som missar målet har 50% chans att bli förstörd eller förlorad.

Trots att de är kastvapen räknas kaststjärnor som ammunition vad gäller tiden att dra dem, göra dem mäterliga eller på annat sätt göra dem speciella (se Mäterliga vapen) och vad som händer med dem efter de kastats.

Lätta, enhands- och tvåhandsvapen: Denna egenskap är ett mått på hur mycket ansträngning som krävs för att hantera vapnet i strid. När det används av en rollfigur av den storlek som vapnet är avsett för, räknas det som just lätt, enhands- eller tvåhandsvapen.

Lätt vapen: Lätta vapen är enklare att använda i sin avighand och de kan användas medan man brottas. Ett lätt vapen används i en hand. Lägg den stridandes Styrkefördel till skadan om han håller vapnet i sin primära hand men bara halva hans Styrkefördel om han håller vapnet i sin avighand. Det ger ingen speciell fördel att försöka använda det i två händer – hans Styrkefördel räknas som om han höll det i sin primära hand. En vapenlös attack räknas alltid som ett lätt vapen.

Enhandsvapen: Ett enhandsvapen kan användas i rollfigurens primära hand eller i hans avighand. Lägg den stridandes Styrkefördel till skadan om han håller vapnet i sin primära hand men bara halva hans Styrkefördel om han håller vapnet i sin avighand. Om ett enhandsvapen används i två händer, ges halvannan ($1\frac{1}{2}$) Styrkefördel på skadan.

Tvåhandsvapen: Ett tvåhandsvapen kräver två händer för att kunna användas effektivt och skadan det gör erhåller halvannan rollfigurens Styrkefördel.

Vapenstorlekar: Varje vapen har en storlekskategori. Denna egenskap anger för vilken slags varelse vapnet tillverkats. En vapen med kategorin Medelstor är alltså tillverkat för en Medelstor varelse. Det enda som egentligen skiljer två vapen med olika storlek rent speltekniskt är skadan de gör. **Tabell 9-4: Vapen** har därför olika kolumner för skada beroende på vilken storlekskategori vapnet tillhör.

Storlekskategorin för ett vapen är inte detsamma som föremålets (vapnets) egen storlek. Kategorin är bara kopplad till storleken på den varelse som skall använda det. Om vapnets egen storlek behöver användas, är ett lätt vapen vanligtvis två kategorier mindre än sin tilltänkta användare, enhandsvapen en kategori mindre och tvåhandsvapen lika stora som sin tilltänkta användare.

Vapen av fel storlek: En rollfigur kan inte hantera ett vapen som är avsett för en annan storlek lika effektivt som ett för hans egen storlek. Han drabbas därför av en nackdel av -2 på attackslagen för varje storlekskategori som skiljer mellan hans egen storlek och den storlek vapnet är avsett för (se dock Tabell ??? nedan). Dessutom gäller ju som vanligt att han drabbas av en nackdel av -4 på attackslagen om han inte är tränad på vapnet som sådant.

Måttet på vilken ansträngning som krävs för att hantera vapnet (huruvida vapnet är lätt, enhands eller tvåhands) justeras ett steg för varje storlekskategori som skiljer mellan rollfigurens egen storlek och den storlek vapnet är avsett för. Om denna egenskap hos vapnet skulle justeras utanför skalan lätt, enhands och tvåhands, kan inte rollfiguren använda vapnet alls.

Improviserade vapen: Ibland kan saker som inte är tillverkade att vara vapen ändå bli brukade i strid. Eftersom de inte är lämpade för detta bruk, anses rollfigurer som använder dem så alltid vara otränade på dem och drabbas av en nackdel av -4 på attackslagen med dem. Deras storlek och den skada de gör måste bedömas av spelledaren. Improviserade vapen hotar fatalitet på 20 och har en fatalitetsfaktor på 2. Improviserade kastvapen har ett avståndssteg på 3 meter.

9.3.2 Standardvapen

Tabell 9-4: Vapen

Enkla vapen	Pris	Skada (L)	Skada (M)	Fatalitet	Avståndssteg	Vikt ¹	Typ ²
Vapenlösa attacker							
Handske	2 gp	1t2	1t3	×2	—	½ kg	K
Vapenlös attack	—	1t2 ³	1t3 ³	×2	—	—	K
Lätta vapen							
Dolk	2 gp	1t3	1t4	19–20/×2	3 m	½ kg	S/H
Handske, spikförsedd	5 gp	1t3	1t4	×2	—	½ kg	S
Skära	6 gp	1t4	1t6	×2	—	1 kg	H
Stridsklubba, lätt	5 gp	1t4	1t6	×2	—	2 kg	K
Stötdolk	2 gp	1t3	1t4	×3	—	½ kg	S
Enhandsvapen							
Kortspjut	1 gp	1t4	1t6	×2	6 m	1 kg	S
Klubba	—	1t4	1t6	×2	3 m	1 kg	K
Morgonstjärna	8 gp	1t6	1t8	×2	—	3 kg	K&S
Stridsklubba, tung	12 gp	1t6	1t8	×2	—	4 kg	K
Tvåhandsvapen							
Långspjut ⁴	5 gp	1t6	1t8	×3	—	4 kg	S
Påk ⁵	—	1t4/1t4	1t6/1t6	×2	—	2 kg	K
Spjut	2 gp	1t6	1t8	×3	6 m	3 kg	S
Avståndsvapen							
Armborst, lätt	35 gp	1t6	1t8	19–20/×2	24 m	2 kg	S
Lod, armborst (10)	1 gp	—	—	—	—	½ kg	—

Armborst, tungt	50 gp	1t8	1t10	19–20/×2	36 m	4 kg	S
Lod, armborst (10)	1 gp	—	—	—	—	½ kg	—
Kastpil	5 sp	1t3	1t4	×2	6 m	¼ kg	S
Kastspjut	1 gp	1t4	1t6	×2	9 m	1 kg	S
Slunga	—	1t3	1t4	×2	15 m	0 kg	K
Kulor, slung- (10)	1 sp	—	—	—	—	2 kg	—
Stridsvapen	Pris	Skada (L)	Skada (M)	Fatalitet	Avståndssteg	Vikt¹	Typ²
<i>Lätta vapen</i>							
Blydagg	1 gp	1t4 ³	1t6 ³	×2	—	1 kg	K
Hacka, lätt	4 gp	1t3	1t4	×4	—	1 kg	S
Hammare, lätt	1 gp	1t3	1t4	×2	6 m	1 kg	K
Kastyxa	8 gp	1t4	1t6	×2	3 m	1 kg	H
Kortsvärd	10 gp	1t4	1t6	19–20/×2	—	1 kg	S
Kortyxa	6 gp	1t4	1t6	×3	—	1 kg	H
Kukri	8 gp	1t3	1t4	18–20/×2	—	1 kg	H
Pansar med taggar	Special	1t4	1t6	×2	—	Special	S
Sköld, lätt	Special	1t2	1t3	×2	—	Special	K
Sköld med taggar, lätt	Special	1t3	1t4	×2	—	Special	S
<i>Enhandsvapen</i>							
Hacka, tung	8 gp	1t4	1t6	×4	—	3 kg	S
Krigshammare	12 gp	1t6	1t8	×3	—	2 kg	K
Krokssvärd	15 gp	1t4	1t6	18–20/×2	—	2 kg	H
Långsvärd	15 gp	1t6	1t8	19–20/×2	—	2 kg	H
Sköld, tung	Special	1t3	1t4	×2	—	Special	K
Sköld med taggar, tung	Special	1t4	1t6	×2	—	Special	S
Stridssлага, lätt	8 gp	1t6	1t8	×2	—	2 kg	K
Stridsyxa	10 gp	1t6	1t8	×3	—	3 kg	H
Treudd	15 gp	1t6	1t8	×2	3 m	2 kg	S
Värja	20 gp	1t4	1t6	18–20/×2	—	1 kg	S
<i>Tvåhandsvapen</i>							
Bredyxa	20 gp	1t10	1t12	×3	—	6 kg	H
Gläv ⁴	8 gp	1t8	1t10	×3	—	5 kg	H
Guisarm ⁴	9 gp	1t6	2t4	×3	—	6 kg	H
Hemskeklubba	5 gp	1t8	1t10	×2	—	4 kg	K
Hillebard	10 gp	1t8	1t10	×3	—	6 kg	S/H
Huggare	75 gp	1t6	2t4	18–20/×2	—	4 kg	H
Korseka ⁴	10 gp	1t6	2t4	×3	—	6 kg	S
Lans ⁴	10 gp	1t6	1t8	×3	—	5 kg	S
Lie	18 gp	1t6	2t4	×4	—	5 kg	S/H
Slagsvärd	50 gp	1t10	2t6	19–20/×2	—	4 kg	H
Stridssлага, tung	15 gp	1t8	1t10	19–20/×2	—	5 kg	K
Stridsslagga	15 gp	1t8	1t10	×3	—	5 kg	K
<i>Avståndsvapen</i>							
Kortbåge	30 gp	1t4	1t6	×3	18 m	1 kg	S
Pilar (20)	1 gp	—	—	—	—	1 kg	—
Kortbåge, sammansatt	75 gp	1t4	1t6	×3	21 m	1 kg	S
Pilar (20)	1 gp	—	—	—	—	1 kg	—
Långbåge	75 gp	1t6	1t8	×3	30 m	1 kg	S
Pilar (20)	1 gp	—	—	—	—	1 kg	—
Långbåge, sammansatt	100 gp	1t6	1t8	×3	33 m	1 kg	S
Pilar (20)	1 gp	—	—	—	—	1 kg	—
Exotiska vapen	Pris	Skada (L)	Skada (M)	Fatalitet	Avståndssteg	Vikt¹	Typ²
<i>Lätta vapen</i>							
Chakram	15 gp	1t3	1t4	×3	9 m	½ kg	H
Kama	2 gp	1t4	1t6	×2	—	1 kg	H
Nunchaku	2 gp	1t4	1t6	×2	—	1 kg	K
Sai	1 gp	1t3	1t4	×2	3 m	½ kg	K
Siangham	3 gp	1t4	1t6	×2	—	½ kg	S
<i>Enhandsvapen</i>							
Bastardsvärd	35 gp	1t8	1t10	19–20/×2	—	3 kg	H
Dvärgayxa	30 gp	1t8	1t10	×3	—	4 kg	H
Piska ⁴	1 gp	1t2 ³	1t3 ³	×2	Special	1 kg	H
<i>Tvåhandsvapen</i>							
Dubbelsvärd ⁵	100 gp	1t6/1t6	1t8/1t8	19–20/×2	—	5 kg	H
Dvärgisk urgrosh ⁵	50 gp	1t6/1t4	1t8/1t6	×3	—	6 kg	S/H
Gnomisk krokhammare ⁵	20 gp	1t6/1t4	1t8/1t6	×3/×4	—	3 kg	K&S
Hemskeslaga ⁵	90 gp	1t6/1t6	1t8/1t8	×2	—	5 kg	K
Orchisk dubbelyxa ⁵	60 gp	1t6/1t6	1t8/1t8	×3	—	7 kg	H

Taggkätting ⁴	25 gp	1t6	2t4	×2	—	5 kg	S
Avståndsvapen							
Bola	5 gp	1t3 ³	1t4 ³	×2	3 m	1 kg	K
Kaststjärnor (5)	1 gp	1	1t2	×2	3 m	¼ kg	S
Magasinarmborst, lätt	250 gp	1t6	1t8	19-20/×2	24 m	3 kg	S
Lod, armborst (5)	1 gp	—	—	—	—	½ kg	—
Magasinarmborst, tungt	250 gp	1t8	1t10	19-20/×2	36 m	6 kg	S
Lod, armborst (5)	1 gp	—	—	—	—	½ kg	—
Nät	20 gp	—	—	—	3 m	3 kg	—
Pistolarmborst	100 gp	1t3	1t4	19-20/×2	9 m	1 kg	S
Lod, armborst (10)	1 gp	—	—	—	—	½ kg	—

¹ Vikten är angiven för vapen avsedda för en Medelstor rollfigur. Vapen för en Liten rollfigur väger bara hälften och vapen för en Stor rollfigur väger det dubbla.

² När två olika typer anges gör vapnet skada av båda typerna om de skiljs åt av "&" och av någondera typen (spelarens val när attacken utförs) om de skiljs åt av "/".

³ Vapnet ger bedövande skada istället för normal skada.

⁴ Ett vapen med räckvidd i närstrid.

⁵ Ett dubbelvapen.

9.3.3 Vapenegenskaper

Pris: Detta är vapnets pris i guldpengar (gp) eller silverpengar (sp). Priset inkluderar diverse utrustning som hör till vapnet, såsom en skida för ett svärd eller ett koger till en uppsättning pilar. Priset är detsamma antingen vapnet är Litet eller Medelstort. Ett Stort vapen kostar det dubbla.

Skada: Skadekolumnerna anger vilken skada vapnet gör när det träffar. Kolumnen med beteckningen (L) är för ett Litet vapen. Kolumnen med beteckningen (M) är för ett Medelstort vapen. Om två skadeuttryck anges (med "/" mellan) är vapnet ett dubbelvapen. Använd det andra skadeuttrycket för den extra attacken.

Om ett vapen görs Pyttelit eller Stort, ändras skadan efter följande tabell.

Tabell 9-5: Skada för Pyttelit eller Stort vapen

Medelstor skada	Pytteliten skada	Stor skada
1t2	—	1t3
1t3	1	1t4
1t4	1t2	1t6
1t6	1t3	1t8
1t8	1t4	2t6
1t10	1t6	2t8
1t12	1t8	3t6
2t4	1t4	2t6
2t6	1t8	3t6
2t8	1t10	3t8
2t10	2t6	4d8

Fatalitet: Denna kolumn visar vilka regler för fatalitet som vapnet använder. När vapnet gör en fatalitet, slå skadan med alla justeringar två, tre eller fyra gånger, såsom anges av vapnets fatalitetsfaktor, och lägg ihop alla resultaten.

Undantag: Extraskada i form av extra tärningar, såsom från ett tjuvhugg eller ett flammande svärd, mångfaldigas inte av en fatalitet.

- ×2: Vapnet gör dubbel skada vid en fatalitet.
- ×3: Vapnet gör trippel skada vid en fatalitet.
- ×3/×4: Ena ändan av detta dubbelvapen gör trippel skada vid en fatalitet. Den andra ändan gör fyrdubbel skada vid en fatalitet.
- ×4: Vapnet gör fyrdubbel skada vid en fatalitet.
- 19-20/×2: Vapnet hotar fatalitet på tärningsslagen 19 och 20 och ger dubbel skada vid en fatalitet.
- 18-20/×2: Vapnet hotar fatalitet på tärningsslagen 18, 19 och 20 och ger dubbel skada vid en fatalitet.

Avståndssteg: En attack som görs på mindre än detta avstånd drabbas inte av någon nackdel för avståndet. För varje fullt avståndssteg drabbas attacken dock av en nackdel av -2 på attackslaget.

Kastvapen, såsom kastyxor, har en maximal räckvidd på fem avståndssteg. Skjutvapen, såsom pilbågar, kan skjuta upp till tio avståndssteg.

Vikt: Denna kolumn anger vapnets vikt om det är Medelstort. Halvera detta om vapnet är Litet och dubbla det om vapnet är Stort.

Typ: Vapen klassificeras även efter den typ av skada de gör: krossande, stickande eller huggande. En del monster kan vara helt eller delvis immuna mot en viss sorts skada.

Vissa vapen ger skada av mer än en sort. Om ett vapen är av två typer (till exempel S&K) är inte skadan till hälften den ena sorten och till hälften den andra, utan hela skadan är av båda typerna. En varelse måste vara immun mot båda typerna av skada för att kunna ignorera skadan från detta vapen. Andra vapen kan utdela den ena av två typer av skada (till exempel S/H). I en situation där typen av skada är väsentlig kan rollfiguren välja fritt vilken typ han vill orsaka med ett sådant vapen.

Special: Vissa vapen har speciella egenskaper. Se beskrivningen av vapnet.

9.3.4 Vapenbeskrivningar

För vapen i **Tabell 9-4: Vapen** som har speciella regler för den som använder det ("du" i beskrivningen) finns detaljerna här nedan.

Armborst, lätt: Ett lätt armborst spänns med hjälp av en hävarm. Att ladda ett lätt armborst är en kort handling som orsakar gratisattacker.

Normalt kräver ett lätt armborst två händer för att kunna hanteras effektivt. Du kan dock avfyra, men inte ladda, ett lätt armborst med en hand med en nackdel av -2 på attackslaget. Du kan avfyra ett lätt armborst i varje hand med samma nackdelar som om du attackerar med två lätta vapen. Dessa nackdelar staplar med nackdelen för att bara använda en hand.

Armborst, tungt: Ett tungt armborst spänns med hjälp av en liten vinsch. Att ladda ett tungt armborst är en lång handling som orsakar gratisattacker.

Normalt kräver ett tungt armborst två händer för att kunna hanteras effektivt. Du kan dock avfyra, men inte ladda, ett tungt armborst med en hand med en nackdel av -4 på attackslaget. Du kan avfyra ett tungt armborst i varje hand med samma nackdelar som om du attackerar med två enhandsvapen. Dessa nackdelar staplar med nackdelen för att bara använda en hand.

Bastardsvärd: Ett bastardsvärd är alltför stort för att användas i en hand utan speciell träning. Det är sålunda ett exotiskt vapen när det hanteras med en hand. Du kan använda ett bastardsvärd i två händer som ett stridsvapen.

Blydagg: En blydagg kommer väl till pass när du vill knocka en motståndare istället för att döda honom.

Chakram: Detta är en metallring, cirka 25 cm i diameter, med vass ytterkant, främst gjord för att kastas. Den kan även användas i närstrid, men inte speciellt effektivt. Eftersom den inte är gjord för att användas på detta vis, räknas du som otränad och drabbas därför av en nackdel av -4 på attackslaget.

En chakram som missar sitt mål vänder tillbaka till kastaren och kan fångas med en lyckad beröringsattack mot PK 17. Denna attack räknas som en av dina gratisattacker för den rundan. Om du har knepet Avvärja pilar, kan du istället fånga in din chakram genom att räkna det som din avvärjning för den rundan.

En chakram kan kastas via en hård yta vilket upphäver en fiendes eventuella skydd (men inte skyl eller totalt skydd). Det är dock svårare än vanligt, så du drabbas av en nackdel av -2 på attackslaget.

Dolk: En dolk är ett vanligt reservvapen. Du erhåller en fördel av +2 på testet av Fingerfärdighet för att gömma en dolk på dig.

Dolk, stöt: Denna dolk ger dig möjlighet att lägga all din kraft bakom en stöt, vilket gör den extra farlig om den träffar ordentligt.

Dubbelsvärd: Ett dubbelsvärd är ett dubbelvapen. Du kan strida med båda ändar av det enligt samma regler som för strid med två vapen och erhåller samma nackdelar som om du stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen. En varelse som hanterar ett dubbelvapen i en hand, inte använda det som ett dubbelvapen.

Dvärgayxa: En dvärgayxa är alltför stor för att användas i en hand utan speciell träning. Den är sålunda ett exotiskt vapen när den hanteras med en hand. Du kan använda en dvärgayxa i två händer som ett stridsvapen, och en dvärg hanterar alltid en dvärgyxa som ett stridsvapen (alltså även i en hand).

Dvärgisk urgrosh: En dvärgisk urgrosh är ett dubbelvapen. Du kan strida med båda ändar av det enligt samma regler som för strid med två vapen och erhåller samma nackdelar som om du stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen. Yxhuvudet på en urgrosh är ett huggvapen som gör 1t8 skada. Spjutändan är ett stickvapen som gör 1t6 skada. Vilken ända som helst kan vara det primära vapnet. Den andra blir då

avighandsvapen. En varelse som hanterar ett dubbelvapen i en hand, kan inte använda det som ett dubbelvapen.

Om du förbereder en attack med en urgrosh mot en anstormande fiende, gör den dubbel skada om den träffar. När den används mot en anstormande fiende är det alltid spjutändan som gör skada.

En dvärg hanterar alltid en urgrosh som ett stridsvapen.

Gläv: En gläv har en räckvidd av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort.

Gnomisk krokhammare: En gnomisk krokhammare är ett dubbelvapen. Du kan strida med båda ändar av det enligt samma regler som för strid med två vapen och erhåller samma nackdelar som om du stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen. Hammarens trubbiga ända är ett krossvapen som gör 1t6 skada ($\times 3$ fatalitet). Dess krok är ett stickvapen som gör 1t4 skada ($\times 4$ fatalitet). Vilken ända som helst kan vara det primära vapnet. Den andra ändan blir då avighandsvapen. En varelse som hanterar ett dubbelvapen i en hand, kan inte använda det som ett dubbelvapen.

Detta vapen kan nyttjas för fällningsattacker. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

En gnom hanterar alltid en gnomisk krokhammare som ett stridsvapen.

Guisarm: En guisarm har en räckvidd i närstrid av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort.

På grund av guisarmens böjda blad kan fällningsattacker utföras med den. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om guisarmen för att undvika att bli fälld.

Hammare, lätt: Detta är en liten handslägga som är lätt nog att kastas.

Handske: Här avses den sortens handskar som är gjorda av metall och oftast ingår i olika rustningar. En sådan gör att skadan från dina vapenlösa attacker ger normal skada istället för bedövande. I övrigt är en attack med en handske fortfarande en vapenlös attack i alla avseenden. Pris och vikt avser en enstaka handske.

Medeltunga och tunga pansar (utom bröstplåt) har alltid handskar med.

Handske, spikförsedd: En motståndare kan inte använda Avväpna med någon framgång mot detta vapen. Pris och vikt avser en enstaka handske. En spikförsedd handske räknas som ett vapen, så en attack med den är inte en vapenlös attack.

Hemskeklubba: En hemskeklubba är helt enkelt en större variant av en vanlig klubba. Den är ofta försedd med spikar eller band av järn.

Hemskeslaga: En hemskeslaga är ett dubbelvapen. Du kan strida med båda ändar av det enligt samma regler som för strid med två vapen och erhåller samma nackdelar som om du stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen. En varelse som hanterar ett dubbelvapen i en hand, kan inte använda det som ett dubbelvapen.

När du använder en hemskeslaga erhåller du en fördel av +2 på det motställda attackslaget för att avväpna en motståndare (och attackslaget att inte själv bli avväpnad om du misslyckas att avväpna).

Detta vapen kan nyttjas för fällningsattacker. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

Hillebard: Normalt använder du hillebardens yxhuvud (ett huggvapen), men även spetsen (ett stickvapen) kan användas. Du väljer själv innan varje attack.

Om du förbereder en attack med en hillebard mot en anstormande fiende, gör den dubbel skada om den träffar. När den används mot en anstormande fiende är det alltid spetsen som gör skada.

Hillebarden har en krok på baksidan av yxbladet, så den kan användas till en fällningsattack. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

Huggare: Detta svärd, som i princip är ett tvåhandskroksvärd, är format i en vid båge som ger det en ypperligt vass klinga.

Kama: Detta är ett speciellt munkvapen. En munk har speciella möjligheter när han strider med en kama.

Detta vapen kan nyttjas för fällningsattacker. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

Kastpil: En kastpil är stor som en pilbågspil och har en balanserad spets. Den är i princip ett litet kastspjut.

Kastspjut: Detta vapen är ett lätt spjut avsett för kast. Det kan även användas i närstrid, men inte speciellt effektivt. Eftersom det inte är gjort för att användas på detta vis, räknas du som otränad och drabbas därför av en nackdel av -4 på attackslaget.

Kaststjärnor: Detta är ett speciellt munkvapen. En munk har speciella möjligheter när han strider med en kaststjärna. En kaststjärna kan aldrig användas effektivt som ett närstridsvapen.

Trots att de är kastvapen räknas kaststjärnor som ammunition vad gäller tiden att dra dem, göra dem mäterliga eller på annat sätt göra dem speciella (se Mäterliga vapen) och vad som händer med dem efter de kastats.

Klubba: En enkel träklubba är så enkel att hitta och forma till att den inte anses kosta något.

Korseka: En korseka har en räckvidd i närstrid av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort.

När du använder en korseka erhåller du en fördel av +2 på det motställda attackslaget för att avvärja en motståndare (och attackslaget att inte själv bli avvärjd om du misslyckas att avvärja).

Kortbåge: Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Du kan använda denna pilbåge från ryggen av ett riddjur. Om du har en Styrkenackdel, gäller denna på skadan du gör med din kortbåge. Eventuell Styrkefördel ger dock ingen fördel på skadan.

Kortbåge, sammansatt: Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Du kan använda denna pilbåge från ryggen av ett riddjur. Sammansatta pilbågar görs av lager av horn, trä eller ben och byggs med en dubbelbåge, vilket betyder att bågen förblir bågformad även om man tar av strängen.

De kan tillverkas med extra hårt drag för att bättre utnyttja en rollfigurs höga Styrka. Du får då räkna med din Styrkefördel på skadan, men inte mer än vad pilbågen är byggd för. Varje +1 Styrkefördel som pilbågen byggs för, ökar dess pris med 75 gp. Om du inte har tillräcklig hög Styrka för en sådan båge, drabbas du av en nackdel av -2 på attackslaget. En normalbyggd sammansatt kortbåge anses kräva Styrkefördel +0 (och alltså en Styrka av minst 10).

Sammansatta kortbågar anses vara kortbågar vad gäller Vapenträning, Vapenfokus, Vapenspecialisering och liknande.

Kortspjut: Ett kortspjut är litet nog för att kunna användas i en hand. Det kan även kastas.

Kortsvärd: Detta svärd är ett populärt val som avighandsvapen.

Kroksvärd: Det svängda bladet ger vapnets egg en högre skärpa.

Kukri: Denna tunga, svängda dolk har en vass klinga på insidan av svängen.

Kulor, slunga: Slungkulor är blyklot, betydligt tyngre än stenar av samma storlek. De säljs i läderpåsar som rymmer 10 kulor. En kula som träffar sitt mål är förstörd, en som missar har 50% chans att förstöras eller försvinna.

Lans: En lans orsakar dubbel skada när den används från ryggen av ett anstormande riddjur. En lans har en räckvidd av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort.

I beriden strid kan en lans användas med en hand.

Lie: Även om vapnet liknar det vanliga jordbruksredskapet med samma namn, har denna lie balanserats och förstärkts för strid. Liens utformning koncentrerar en massiv kraft i dess vassa spets men tillåter även förödande hugg med dess skarpa klinga.

En lie kan nyttjas för fällningsattacker. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

Lod: Ett armborstlod som används som ett närstridsvapen är ett lätt vapen och orsakar stickskada som en dolk (men fatalitet är bara ×2). Eftersom ett lod inte är gjort för att användas på detta vis, räknas du som otränad och drabbas därför av en nackdel av -4 på attackslaget. Lod säljs i träaskar som innehåller 10 lod (eller ett magasin med 5 lod för magasinarmborst). Ett lod som träffar sitt mål är förstört, ett som missar har 50% chans att förstöras eller försvinna.

Långbåge: Du måste alltid använda två händer för att kunna hantera en pilbåge. Denna pilbåge är alltför stor för att kunna användas från ryggen av ett riddjur. Om du har en Styrkenackdel, gäller denna på skadan du gör med din långbåge. Eventuell Styrkefördel ger dock ingen fördel på skadan.

Långbåge, sammansatt: En rollfigur behöver minst två händer för att kunna hantera en pilbåge, oberoende av dess storlek. Du kan använda denna pilbåge från ryggen av ett riddjur. Sammansatta pilbågar görs av lager av horn, trä eller ben och byggs med en dubbelbåge, vilket betyder att bågen förblir bågformad även om man tar av strängen.

De kan tillverkas med extra hårt drag för att bättre utnyttja en rollfigurs höga Styrka. Du får då räkna med din Styrkefördel på skadan, men inte mer än vad pilbågen är byggd för. Varje +1 Styrkefördel som pilbågen byggs för, ökar dess pris med 100 gp. Om du inte har tillräcklig hög Styrka för en sådan båge, drabbas du av en nackdel av -2 på attackslaget. En normalbyggd sammansatt långbåge anses kräva Styrkefördel +0 (och alltså en Styrka av minst 10).

Sammansatta långbågar anses vara långbågar vad gäller Vapenträning, Vapenfokus, Vapenspecialisering och liknande.

Långspjut: Ett långspjut har en räckvidd av 2 meter. Vapnet kan dock inte användas mot en fiende endast 1 meter bort.

Om du förbereder en attack med ett långspjut mot en anstormande fiende, gör det dubbel skada om det träffar.

Magasinarmborst, lätt eller tungt: Ett magasinarmborst rymmer fem armborstlod. Så länge det finns lod kvar i magasinet kan armborstet laddas om med en enkel spakrörelse (en fri handling) och avfyras med dina normala antal attacker. Att ladda ett magasinarmborst med ett nytt magasin (innehållande fem lod) är en lång handling som orsakar gratisattacker.

Du kan avfyra ett magasinarmborst med en hand eller avfyra ett magasinarmborst i varje hand på samma sätt som ett normalt armborst av samma storlek. Dock måste du hantera vapnet med två händer för att kunna använda omladdningsspaken och du behöver två händer för att byta magasin.

Nunchaku: Detta är ett speciellt munkvapen. En munk har speciella möjligheter när han strider med en nunchaku.

När du använder en nunchaku erhåller du en fördel av +2 på det motställda attackslaget för att avvärja en motståndare (och attackslaget att inte själv bli avvärjnad om du misslyckas att avvärja).

Nät: Ett stridsnät har små hullingar i maskorna och ett långt rep för att kontrollera infångade motståndare. Det kan användas för att trassla in motståndare.

När ett nät kastas, gör en beröringsattack på avstånd mot målet. Ett näts maximala räckvidd är 3 meter och du har inga nackdelar för avståndet även om det används på det maximala avståndet. Om attacken lyckas är målet intrasslat. En intrasslad varelse drabbas av en nackdel av -2 på attackslagen och -4 på sin Händighet med allt vad det innebär. Den intrasslade varelsen kan bara förflytta sig med halv fart och kan inte storma eller springa springa. Om du tar tag i det fastsatta repet och kontrollerar det med ett lyckat motställt test av Styrka, kan den intrasslade varelsen bara förflytta sig så mycket som repet tillåter. Om den intrasslade varelsen försöker kasta en formel, måste den lyckas med ett test av Koncentration (SG 15) för att kunna kasta formeln.

Den intrasslade varelsen kan komma loss med ett lyckat test av Utbrytarkonst (SG 20) som en lång handling. Nätet har 5 livspoäng och kan slitas sönder med ett lyckat test av Styrka (SG 25) som en lång handling.

Ett nät kan bara användas mot varelser som är inom en storlekskategori från din egen storlek.

Ett nät måste vikas för att kunna kastas effektivt. Första gången ett nät används i en strid, gör du en normal beröringsattack på avstånd för det. Efter att nätet inte längre är hopvikt, drabbas du av en nackdel av -4 på attackslagen med det. Det tar 2 rundor för en tränad användare att vika ihop nätet (långa handlingar), och dubbelt så lång tid för en otränad.

Orchisk dubbelyxa: En orchisk dubbelyxa är ett dubbelvapen. Du kan strida med båda ändar av den enligt samma regler som för strid med två vapen och erhåller samma nackdelar som om du stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen. En varelse som hanterar ett dubbelvapen i en hand, kan inte använda det som ett dubbelvapen.

Pilar: En pil som används som ett närstridsvapen är ett lätt vapen och orsakar stickskada som en dolk (men fatalitet är bara $\times 2$). Eftersom en pil inte är gjord för att användas på detta vis, räknas du som otränad och drabbas därför av en nackdel av -4 på attackslaget. Pilar köps i läderkoger som rymmer 20 pilar. En pil som träffar sitt mål är förstörd, en som missar har 50% chans att förstöras eller försvinna.

Piska: En piska orsakar bedövande skada. Den gör ingen skada alls på en varelse med så lite pansarfördel som +1 och heller inte på varelser med en hårdhudsfordel av +3 eller mer. Piskan har en räckvidd av 4 meter i närstrid, men hotar inte området som man kan attackera (d.v.s. inga gratisattacker med en piska). Den kan även användas mot varelser närmare än 4 meter.

Attacker med piska orsakar gratisattacker om de utförs inom ett hotat område, precis som attacker med ett avståndsvapen.

Eftersom piskan kan sno sig runt en fiendes ben eller liknande, kan man utföra en fällning med den. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om piskan för att undvika att bli fälld.

När du använder en piska erhåller du en fördel av +2 på det motställda attackslaget för att avvärja en motståndare (och attackslaget att inte själv bli avvärjd om du misslyckas att avvärja).

Knepet Vapenfiness gör att Händighetsjusteringen används istället för Styrkejusteringen på attackslaget med piska för din storlek, fastän det inte är ett lätt vapen.

Pistolarmborst: Du kan ladda om ett pistolarmborst för hand. Det är en kort handling som orsakar gratisattacker.

Du kan avfyra, men inte ladda, ett pistolarmborst med en hand utan nackdel. Du kan avfyra ett pistolarmborst i varje hand med samma nackdelar som om du attackerar med två lätta vapen.

Påk: En påk är ett dubbelvapen. Du kan strida med båda ändar av den enligt samma regler som för strid med två vapen och erhåller samma nackdelar som om du stred med ett enhandsvapen och ett lätt vapen. En varelse som hanterar ett dubbelvapen i en hand, kan inte använda det som ett dubbelvapen.

Detta är ett speciellt munkvapen. En munk har speciella möjligheter när han strider med en påk.

Siangham: Detta är ett speciellt munkvapen. En munk har speciella möjligheter när han strider med en siangham.

Skära: Detta vapen är som en bondes skära, men den har stärkts för att kunna användas som ett vapen. Det används gärna av druider eller av den som vill ha ett vapen som en vakt skulle kunna förbise.

En skära kan nyttjas för fällningsattacker. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om vapnet för att undvika att bli fälld.

Slunga: En slunga slungar iväg blykulor med stor kraft. Den är inte lika enkel att använda som ett armborst och inte lika kraftfull som en pilbåge, men den är billig, lätt att gömma undan och enkel att improvisera ihop från vardagliga föremål. Druider och halvlingar använder gärna slungor.

Din Styrkejustering räknas normalt på skadan med en slunga, precis som för ett kastvapen. Du kan avfyra, men inte ladda, en slunga med en hand. Att ladda om en slunga är en kort handling som kräver två händer och som orsakar gratisattacker.

Du kan även slunga iväg vanliga stenar med en slunga, men de är inte lika hårda och runda som en blykula, så de orsakar skada som en slunga en storlekskategori mindre och du drabbas av en nackdel av -1 på attackslaget.

Spjut: Eftersom ett spjut inte är lika långt som ett långspjut kan det kastas. Om du förbereder en attack med ett spjut mot en anstormande fiende, gör det dubbel skada om det träffar.

Stridshacka, tung eller lätt: En stridshacka är utformad för att samla all sin kraft i en liten vass punkt. En lätt eller tung stridshacka liknar en gruvhacka, men är speciellt utformad för strid.

Stridsslaga, tung eller lätt: När du använder en stridsslaga erhåller du en fördel av +2 på det motställda attackslaget för att avvärja en motståndare (och attackslaget att inte själv bli avvärjd om du misslyckas att avvärja).

Detta vapen lämpar sig väl för fällningsattacker. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa taget om slagan för att undvika att bli fälld.

Stridsslägga: Detta är en extra stor variant av en krigshammare, med långt skaft och ett stort, tungt hammarhuvud.

Taggkätting: En taggkätting har en räckvidd i närstrid av 2 meter. Den kan dock användas lika bra mot fiender som är 1 meter bort.

Eftersom kättingen kan sno sig runt en fiendes ben eller liknande, kan man utföra en fällning med den. Om du själv blir fälld av ditt försök att fälla, kan du släppa kättingen för att undvika att bli fälld.

När du använder en taggkätting erhåller du en fördel av +2 på det motställda attackslaget för att avvärja en motståndare (och attackslaget att inte själv bli avvärjd om du misslyckas att avvärja).

Knepet Vapenfiness gör att Händighetsjusteringen används istället för Styrkejusteringen på attackslaget med taggkätting fastän det inte är ett lätt vapen.

Treudd: Detta trippla stickvapen kan också kastas precis som ett spjut eller kortspjut, men dess avståndssteg är kortare eftersom den inte är lika aerodynamiskt utformad som dessa. Om du förbereder en attack med en treudd mot en anstormande fiende, gör den dubbel skada om den träffar.

Yxa, kast: En kastyxa är lättare än en kortyxa och balanserad för att kastas.

Vapenlös attack: En vapenlös attack kan vara ett knytnävsslag, en spark, en dansk skalle eller något liknande. Skadan från en vapenlös attack är bedövande skada, men räknas i alla andra avseenden som skada från ett vapen, så alla justeringar som påverkar skadan från vapen gäller här (till exempel en fördel för hög Styrka).

Värja: Knepet Vapenfiness gör att Händighetsjusteringen används istället för Styrkejusteringen på attackslaget med värjan fastän det inte är ett lätt vapen.

Du får inte räkna halvannan Styrkefördel på skadan med en värja om du attackerar med den i två händer.

9.3.5 Mästerliga vapen

Ett mästerligt vapen är ett ytterst vältillverkat exemplar av ett normalt vapen. Dessa vapen ger en förbättringsfördel av +1 på attackslagen.

Man kan inte göra ett vapen mästerligt i efterhand – det måste tillverkas som ett mästerligt vapen (se färdigheten Hantverk). Den mästerliga egenskapen ökar priset med 300 gp för ett normalt vapen (eller 6 gp för ett exemplar ammunition). Om man vill göra ett dubbelvapen mästerligt, kostar det dubbelt (+600 gp).

Mästerlig ammunition skadas (och blir praktiskt sett förstörd) när den används. Förbättringsfördelen hos mästerlig ammunition staplar inte med en eventuell förbättringsfördel hos det skjutvapen som avfyrar den.

Alla magiska vapen är alltid av mästerlig kvalitet. Förbättringsfördelen av att vapnet är mästerligt staplar inte med vapnets magiska förbättringsfördel.

Även om sköldar kan användas som vapen, kan man inte tillverka mästerliga sköldar som ger en förbättringsfördel på attackslagen. Istället har en mästerlig sköld en reducerad pansarnackdel. Taggar som appliceras på pansar eller sköldar kan dock göras mästerliga (till en ökad kostnad av 300 gp) så att de ger en förbättringsfördel på attackslagen.

9.3.6 Belägringsvapen

Tabell 9-6: Belägringsvapen

Föremål	Pris	Skada	Fatalitet	Avståndssteg	Manskap
Ballista	500 gp	3t6	×3	120	1
Belägringstorn	1 000 gp				
Katapult, lätt (30 m minimum)	550 gp	3t6	—	45 m	2
Katapult, tung (30 m minimum)	800 gp	5t6	—	60 m	5
Murbräcka	2 000 gp	4t6	×3	-	10

Ballista: En ballista är i princip ett väldigt stort armborst. Den gör sin attack med ett enkelt attackslag (1t20) helt utan justeringar (varken rollfigurens grundattackfördel, egenskapsjustering eller andra justeringar) förutom de för avstånd. Att ladda och spänna en ballista tar 3 rundor.

Belägringstorn: Detta är ett stort trätorn på hjul eller rullar som kan rullas fram till en mur så att anfallarna kan ta sig upp på muren genom att klättra upp i tornet. Dess träväggar är vanligtvis 25 cm tjocka.

Katapult, lätt: Detta är en mindre, lättare version av den tunga katapulten (se under den rubriken hur man hanterar den). Ett manskap på två kan ladda och förbereda den på 5 rundor samt sikta in den (eller om den) på 5 minuter. En person kan utgöra hela manskapet, men då tar allting tre gånger så lång tid.

Katapult, tung: En tung katapult är ett stort belägringsvapen som kan kasta stora stenar eller andra tunga föremål med stor kraft. När den avfyras måste någon bland manskapet göra ett test av Yrke(belägringsingenjör) (SG 20). Om det lyckas, avgör man var skottet träffar genom att slå 1t12 och titta på Avvikelsediagram 3 på sidan {???}. Siktpunkten är det önskade målet. Om testet misslyckas, slår SL i hemlighet och avläser samma avvikelsediagram. Resultatet är var katapulten verkligen siktar. Denna verkliga siktpunkt används nu som centrum för att avgöra den egentliga avvikelsen hos attacken. Till exempel, en katapult används för att attackera ett stentorn. Testet för Yrke(belägringsingenjör) misslyckas, så SL slår 1t12 och får 11. Han tittar på diagrammet och avgör att den verkliga siktpunkten ligger 2 meter snett bakom till vänster om målet. Nu slår en av manskapet 1t12 och får 8. Efter att ha tittat på diagrammet, ser man att skottet träffar 2 meter kort och till vänster om siktpunkten, vilket blir 4 meter till vänster om det egentliga målet.

Att ladda katapulten och göra den klar för att avfyras tar 8 rundor med fullt manskap. Det inledande siktandet (eller omsiktande) tar 10 minuter, utöver tiden det tar att ladda och göra klar den. Ett manskap om tre eller fyra kan hantera katapulten på tredubbla tiden. Manskapet kan inte bestå av färre än tre.

Murbräcka: Denna grova stock är upphängd i en flyttbar ställning som tillåter manskapet att gunga den fram och tillbaka och slå mot något byggnadsverk. Gör ett ojusterat attackslag mot byggnadsverkets PK där missade attacker betyder att ingen väsentlig skada skedde. Murbräckan kan attackera var tredje runda med fullt manskap. Med ett manskap på fem till nio, kan den attackera var sjätte runda. Manskapet kan inte vara färre än fem.

9.3.7 Granatliknande vapen

Tabell 9-7: Granatliknande vapen

Vapen*	Pris	Skada		Avståndssteg	Vikt
		Direktträff	Stänk		
Alkemisteld (flaska)	20 gp	1t6	1 poäng**	3 m	½ kg
Fotsnärjarpåse	50 gp	Snärjer	-	3 m	2 kg
Syra (flaska)	10 gp	1t6	1 poäng**	3 m	½ kg
Vigvatten (flaska)	25 gp	2t4	1 poäng**	3 m	½ kg
Åsksten	30 gp	Ljud	-	6 m	½ kg

* Granatliknande vapen kräver ingen träning för att använda. Se kapitel 10 för fler detaljer om hur dessa vapen används.

** Granatliknande vapen orsakar skadestänk på alla varelser inom 1 meter från den punkt de landar på.

Alkemisteld: Alkemisteld är ett kletigt ämne som antänds när det utsätts för luft. Kasta en flaska alkemisteld som ett granatliknande vapen.

På rundan efter en direktträff, erhåller målet ytterligare 1t6 poäng eldskada. Målet kan försöka släcka elden med en lång handling innan denna skada utdelas. Det krävs ett lyckat reflexräddningsslag (SG 15) för att släcka lågorna. Om målet rullar runt på marken erhåller det en fördel av +2 på räddningsslaget. En hopp ner i vatten släcker automatiskt elden, liksom magiska metoder för att släcka eld.

Fotsnärjarpåse: Denna lilla runda läderpåse är full med alkemisk gegga och kastas som ett granatlikt vapen. När denna påse kastas mot en varelse (en beröringsattack på avstånd), rämnar påsen och geggan skvätter ut. Den kletar sig fast på varelsen och stelnar till en seg massa vid kontakt med luft. En insnärjd varelse drabbas av en nackdel av -2 på attackslagen och -4 på sin Händighet med allt vad det innebär. Den insnärjda varelsen måste klara ett reflexräddningsslag (SG 15) för att inte bli fastklistrad vid marken och inte kunna förflytta sig. Även om den klarar sitt RS, kan den bara förflytta sig med halv fart.

En varelse som är fastklistrad vid marken kan bryta sig loss med ett lyckat test av Styrka (SG 17) eller genom att utdela 15 poäng skada mot den stelnade geggan med ett huggvapen. En varelse som försöker hugga bort geggan, eller en annan som hjälper till att göra det, följer reglerna för attacker mot orörliga föremål. Föremålet räknas inte som om det är i någons besittning. Väl fri, kan varelsen förflytta sig med halv fart. En rollfigur som kan kasta formler och som blir fast i geggan, måste klara ett test av Koncentration (SG 15) för att kunna kasta formler. Geggan blir skör och faller av efter 10 minuter.

Syra: Kasta en flaska syra som ett granatliknande vapen.

Vigvatten: Vigvatten skadar vandöda och onda utomvärldingar nästan som om det vore syra. Vanligtvis orsakar en flaska vigvatten 2t4 poäng skada på en vandöd eller ond utomvärlding vid en direkt träff eller 1 poäng skada vid ett stänk på en sådan varelse. Dessutom räknas vigvatten som välsignat, vilket betyder att det har speciella effekter på vissa varelser. En flaska vigvatten kan kastas som ett granatlikt vapen. Flaskan krossas om den kastas mot, och träffar, en kroppslig varelse, men mot en okroppslig varelse måste den öppnas och innehållet hällas ut över varelsen. Alltså kan en rollfigur bara attackera en okroppslig varelse med vigvatten om han är alldeles intill den (1 meter bort). Detta räknas som en beröringsattack på avstånd som inte orsakar gratisattacker.

Tempel för goda gudar säljer vigvatten till självkostnadspris (alltså utan egen vinst), eftersom de är glada att få hjälpa de som bekämpar ondskan.

Åsksten: Kasta denna sten som ett granatlikt vapen. När den träffar en hård yta (eller träffas av ett hårt slag), orsakar den en öronbedövande knall (en ljudattack). Varelser inom 3 meter måste klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15) för att inte bli döva. Döva varelser, förutom den självklara effekten, drabbas av en nackdel av -4 på initiativ och en 20% chans för formelmiss på alla formler med verbal (V) komponent som de försöker kasta.

9.4 Pansar

Tabell 9-8: Pansar

Pansar	Pris	Fördel på PK	Max Hän	Pansar-nackdel	Trolleri-misschans	Fart		Vikt ¹
						(9 m)	(6 m)	
<i>Lätt pansar</i>								
Stoppat	5 gp	+1	+8	0	5 %	9 m	6 m	5 kg
Läder	10 gp	+2	+6	0	10 %	9 m	6 m	7 kg
Nitat läder	25 gp	+3	+5	-1	15 %	9 m	6 m	10 kg
Ringbrynja	100 gp	+4	+4	-2	20 %	9 m	6 m	12 kg
<i>Medeltungt pansar</i>								
Skinn	15 gp	+3	+4	-3	20 %	6 m	4 m ²	12 kg
Fjällpansar	50 gp	+4	+3	-4	25 %	6 m	4 m ²	15 kg
Ringpansar	150 gp	+5	+2	-5	30 %	6 m	4 m ²	20 kg
Bröstplåt	200 gp	+5	+3	-4	25 %	6 m	4 m ²	15 kg
<i>Tungt pansar³</i>								
Brigandin	200 gp	+6	+0	-7	40 %	6 m	4 m ²	22 kg
Bandpansar	250 gp	+6	+1	-6	35 %	6 m	4 m ²	17 kg
Halvrustning	600 gp	+7	+0	-7	40 %	6 m	4 m ²	25 kg
Rustning	1 500 gp	+8	+1	-6	35 %	6 m	4 m ²	25 kg
<i>Sköldar</i>								
Bucklare	15 gp	+1	—	-1	5 %	—	—	2 kg
Träsköld, lätt	3 gp	+1	—	-1	5 %	—	—	2 kg
Stålsköld, lätt	9 gp	+1	—	-1	5 %	—	—	3 kg
Träsköld, tung	7 gp	+2	—	-2	15 %	—	—	5 kg
Stålsköld, tung	20 gp	+2	—	-2	15 %	—	—	7 kg
Kroppssköld	30 gp	+4 ⁴	+2	-10	50 %	—	—	22 kg
<i>Övrigt</i>								
Pansartaggar	+50 gp	—	—	—	— ⁵	—	—	+5 kg
Handskar, låsbara	8 gp	—	—	Special	—	—	—	+2 kg
Sköldtaggar	+10 gp	—	—	—	—	—	—	+2 kg

¹ Vikten är angiven för pansar avsedda för en Medelstor rollfigur. Pansar för en Liten rollfigur väger bara hälften och pansar för en Stor rollfigur väger det dubbla.

² En dvärg behåller sin fart av 6m oberoende av vilken sorts pansar han klär sig i..

³ När en rollfigur springer (lång handling) iförd tungt pansar, förflyttar han sig endast tre gånger sin fart istället för fyra. Om han har knepet Springa förflyttar han sig fyra gånger sin fart istället för fem.

⁴ En kroppssköld kan ge dig totalt skydd istället för en sköldfördel. Se sköldens beskrivning.

⁵ Handen är inte fri att kasta formler med.

9.4.1 Pansaregenskaper

Beroende på vilken klass rollfiguren tillhör, kan han vara tränad på alla, vissa eller inga pansar (sköldar inräknat). Rollfiguren kan välja knepen Pansarträning eller Sköldträning för att komplettera detta, men de flesta klasser är redan tränade på de pansar som fungerar bäst för dem.

Pansar och sköldar kan skadas av vissa sorters attacker.

Pris: Listpriset för pansar gjort för en Liten eller Medelstor varelse. Se avsnittet **Pansar för ovanliga varelser** för kostnaden för pansar för andra varelser.

Fördel på PK: Skyddsvärdet hos pansaret eller skölden. Pansar ger en pansarfördel medan en sköld ger en sköldfördel, så de räknas alltid ihop. Pansarets pansarfördel staplar som vanligt inte med andra saker som ger pansarfördelar, såsom *magikerpansar* eller *pansararmringar*. Sköldens sköldfördel staplar inte med andra saker som ger sköldfördelar, såsom *magikersköld*.

Maximal Händighetsfördel: Detta tal är den högsta Händighetsfördel på PK (och endast PK) som rollfiguren kan tillgodoräkna sig med denna typ av pansar på sig. Tyngre pansar begränsar rörligheten, och försämrar rollfigurens förmåga att ducka undan attacker.

Även rollfigurens belastning (den mängd utrustning han bär – pansar inräknat) kan begränsa hans Händighetsfördel.

OBS: Även om Händighetsfördelen begränsas till 0, anses inte rollfiguren vara förvägrad sin Händighetsfördel med avseende på tjuvhugg.

Sköldar: Endast kroppssköldar begränsar rollfigurens Händighetsfördel.

Pansarnackdel: Alla sköldar och alla pansar som är tyngre än läder begränsar rollfigurens förmåga att använda färdigheterna Akrobatik, Balansera, Fingerfärdighet, Gömma sig, Hoppa, Klättra, Simma (dubbel

nackdel), Smyga och Utbrytarkonst. Pansarnackdelen läggs på som nackdel på dessa färdigheter (dubbla nackdelen läggs på Simma). Även rollfigurens belastning (den mängd utrustning han bär – pansar inräknat) kan ge en nackdel på dessa färdigheter.

Sköldar: Pansarnackdelarna för pansar och sköld räknas samman.

Otränad användning av pansar: Om rollfiguren bär ett pansar eller använder en sköld som han inte är tränad på, drabbas han av pansarets (eller sköldens) pansarnackdel på alla attackslag och alla tester av färdigheter som baseras på Styrka eller Händighet. Nackdelarna för otränad användning av pansar och otränad användning av sköld staplar.

Sova i pansar: Man kan utan problem sova i lätt pansar, men om en rollfigur sover i ett medeltungt eller tungt pansar, anses han vara **utmattad** nästa dag. Rollfiguren har sin Styrka och Händighet reducerade med 2 (med allt vad det innebär) och kan inte storma eller springa.

Knepet Uthållighet tillåter en rollfigur att sova i både lätt och medeltungt pansar utan att bli utmattad.

Trollerimissar: Pansar hindrar de gester som ofta (om formeln har somatiska komponenter) behövs för att kasta en trollformel (men inte teurgiformel). Den som sysslar med trolleri iförd pansar riskerar därför att formeln misslyckas. Barder kan dock bära lätt pansar utan någon risk för trollerimiss för deras formler.

Trolleri iförd pansar: När en rollfigur kastar trollformler iförd pansar, måste han slå för trollerimiss. Summera procentsatserna för de pansar rollfigurer bär (oftast en sorts pansar och en sköld) och slå t% för att se om trollformeln misslyckas och är bortkastad. Om formeln saknar somatisk komponent (S) kan de kastas utan risk för trollerimiss. Teurgiformler behöver aldrig testas på detta vis.

Sköldar: Trollerimisschansen för pansar och sköld räknas alltid samman.

Fart: Medeltungt och tungt pansar saktar ner en rollfigur. Talet som anges i tabellen Pansar är rollfigurens effektiva fart klädd i detta pansar. Människor, alver, halvalver och halvorcher har en grundfart på 9 meter, så de använder den första kolumnen. Dvärgar, gnomer och halvlingar har en grundfart på 6 meter och använder den andra kolumnen. Kom ihåg att dvärgar aldrig saktas ner av det pansar de bär eller den belastning de har.

Sköldar: Sköldar påverkar inte farten.

Vikt: Vikten hos pansar tillverkat för en Medelstor rollfigur. Pansar som tillverkats för en Liten rollfigur väger bara hälften av detta och pansar för en Stor rollfigur väger dubbelt.

9.4.2 Pansarbeskrivningar

De slags pansar som finns i tabellen Pansar beskrivs här nedan. "Du" i beskrivningen är den rollfigur som använder pansaret.

Bandpansar: Detta pansar består av överlappande band av metall som är sydda på ett grundmaterial av läder och ringpansar. Banden skyddar sårbara ytor medan läder och ringar skyddar leder och ger rörlighet. Remmar och spännen fördelar vikten. Handskar ingår.

Brigandin: Detta pansar består av vertikala metallremsor som nitats fast på ett underlag av läder med ett skyddande lager tyg under. Ringpansar skyddar leder. Handskar ingår.

Bröstplåt: En bröstplåt täcker bröstet och ryggen. Det ingår även en hjälm och matchande benskenor (plåtar för smalbenen). Ett lätt pansar eller nitat läder under bröstplåten skyddar armar, ben och leder utan att hämma rörligheten alltför mycket.

Bucklare: Denna lilla metallsköld spänns fast på nederarmen och tillåter att du använder handen till annat än bara parera med skölden. En pilbåge eller ett armborst kan användas utan nackdel. Ett avighandsvapen kan användas (eller handen kan användas som hjälp för ett tvåhandsvapen), men med en nackdel av -1 på attackslaget på grund av den extra vikten. Denna nackdel staplar med de nackdelar som kommer normalt av att man strider med avighanden och, eventuellt, med två vapen. I vilket fall erhåller du inte någon pansarfördel av bucklaren om vapnet i avighanden används. Detta gäller tills ditt nästa drag.

Man kan inte utföra en sköldsmäll med en bucklare.

Fjällpansar: Detta är en rock och benskydd (och eventuellt en separat kjol) av läder med överlappande metallbitar, inte helt olik fjällen hos en fisk (därav namnet). Handskar ingår.

Halvrustning: Detta pansar är en kombination av ringpansar med metallplåtar (bröstplåt, axelskydd, armbågsskydd, handskar, höftskört och benskenor) som täcker vitala delar. Remmar och spännen håller samman pansaret och fördelar vikten, men det hänger ändå lösare och tyngre än en riktig rustning. Handskar ingår.

Handskar, låsbara: Dessa pansarhandskar har små kedjor och haspar som gör att bäraren kan sätta fast sitt vapen så att han inte tappar det så lätt. De ger en fördel av +10 på tärningsslag som avgör om du blir avvärjad. Att ta loss ett vapen ur en låsbar handske eller att sätta fast ett vapen i densamma är en lång handling som orsakar gratisattacker.

Det angivna priset gäller en enstaka handske. Den angivna vikten gäller bara om du bär bröstplåt, lätt pansar eller inget pansar alls. I annat fall ersätter handsken bara den handske som ingår i pansaret.

Medan ett vapen är låst i handsken kan den handen inte användas till att kasta formler (med somatiska komponenter) eller utnyttja färdigheter.

När handsken är låst kan du inte använda den för att kasta formler eller utföra färdigheter. (Du kan fortfarande kasta formler med somatiska komponenter, under förutsättning att den andra handen är ledig.)

Precis som en vanlig handske, gör en låsbar handske normal skada istället för bedövande skada vid en vapenlös attack.

Kroppssköld: Denna massiva träsköld är nästan lika hög som du. I de flesta situationer ger den den angivna sköldfördelen på PK (+4). Den kan istället användas för att ge totalt skydd, men du kan inte utföra några attacker alls i så fall. Att byta användningssätt är en fri handling som bara kan utföras allra först i ditt drag.

En kroppssköld ger dock inget skydd alls mot målformler, eftersom formelkastaren kan nå dig genom att ange skölden som mål. En kroppssköld kan inte användas för en sköldsmäll och du kan heller inte använda sköldarmen till något annat samtidigt som du bär den.

När en kroppssköld används i strid drabbas du av en nackdel av -2 på attackslagen på grund av dess otymplighet.

Läder: Bröstplåten och axelskydden hos detta pansar består av läder som har härdats genom att koka det i olja. Resten av pansaret består av mjukare och rörligare läder.

Nitat läder: Detta pansar består av starkt men rörligt läder (inte härdat som vanligt läderpansar) förstärkt med tätt placerade metallnitar.

Pansartagg: Taggar kan sättas fast på pansar. De orsakar 1t6 poäng extra stickskada (×2 fatalitet) vid en lyckad brottningsattack. Taggarna räknas som ett stridsvapen. Om du inte är tränad på dem, drabbas du av en nackdel av -4 på brottningsförsök om du försöker använda dem. En normal attack (primär eller avighand) kan också utföras med taggarna och de räknas som ett lätt vapen i detta fall. Du kan naturligtvis inte utföra en avighandsattack med taggarna om du redan utfört en attack med ett avighandsvapen i samma drag (och vice versa).

En förbättringsfördel på pansaret ger ingen förbättring av taggarna, men de kan givetvis göras till mästerliga eller magiska vapen oberoende av pansaret.

Ringbrynja: En brynja av ringar skyddar kroppen medan den lämnar armar och ben fria och rörliga. Ett lager av stoppat tyg under ringarna skyddar mot skavsår och absorberar kraften i de slag som träffar. Det ingår en hätta av stål.

Ringpansar: Detta pansar tillverkas av metallringar som länkar ihop med varandra. Ett lager av stoppat tyg under ringarna skyddar mot skavsår och absorberar kraften i de slag som träffar. Flera lager av ringar hänger över de vitalaste delarna. Det mesta av pansarets vikt vilar på axlarna, vilket gör det obekvämt att bära det en längre tid. Handskar ingår.

Rustning: Detta pansar består av inprovade och avpassade metallplåtar som nitats ihop för att täcka hela kroppen. Det ingår handskar, grova läderstövlar och en sluten hjälm med visir.

Remmar och spännen fördelar vikten över hela kroppen, så att rustningen begränsar rörligheten mindre än brigandin trots att denna är lättare. Varje rustning måste inprovas och anpassas till dess ägare av en mästarpansarsmed, men en existerande rustning kan anpassas till en ny ägare till en kostnad av 200 till 800 (2t4 × 100) guldpenningar.

Detta pansar kallas även fältrustning eller riddarrustning.

Skinn: Detta pansar tillverkas av flera lager läder och djurhudar. Det är stelt och svårt att röra sig i.

Sköld, lätt: En lätt skölds begränsade vikt tillåter att du bär andra saker i samma hand (fast du kan inte använda något vapen med den handen).

Trä eller stål: Trä- och stålsköldar ger samma grad av skydd, men de svarar olika på speciella attacker (såsom Vrida trä eller Värma metall).

Sköldsmäll: En motståndare kan attackeras med en sköld som används som ett avighandsvapen. Se **Tabell 9-4: Vapen** för vilken skada den gör. När den används på detta vis är den ett stridsvapen som ger krosskada. En lätt sköld räknas som ett lätt vapen med avseende på nackdelar. Om skölden används som ett vapen, ger den inte längre någon pansarfördel på PK. Detta gäller tills ditt nästa drag. En förbättringsfördel på en sköld ger i sig aldrig någon fördel på attackslaget.

Knepet Förbättrad sköldsmäll låter skölden behålla sin sköldfördel trots att du strider med den.

Sköld, tung: En tung sköld är alltför otymplig för att du ska kunna använda handen till något annat.

Trä eller stål: Trä- och stålsköldar ger samma grad av skydd, men de svarar olika på speciella attacker (såsom Vrida trä eller Värma metall).

Sköldsmäll: En motståndare kan attackeras med en sköld som används som ett avighandsvapen. Se **Tabell 9-4: Vapen** för vilken skada den gör. När den används på detta vis är den ett stridsvapen som ger krosskada. En tung sköld räknas som ett lätt vapen med avseende på nackdelar. Om skölden används som ett vapen, ger den inte längre någon pansarfördel på PK. Detta gäller tills ditt nästa drag. En förbättringsfördel på en sköld ger i sig aldrig någon fördel på attackslaget.

Knepet Förbättrad sköldsmäll låter skölden behålla sin sköldfördel trots att du strider med den.

Sköldtaggar: Dessa taggar förvandlar skölden till ett stridsvapen som stickskada. Se **Tabell 9-4: Vapen** för vilken skada den gör. Bucklare och kroppssköldar kan inte förses med sköldtaggar.

En förbättringsfördel på skölden ger ingen förbättring av taggarna, men de kan givetvis göras till mästerliga eller magiska vapen oberoende av skölden.

Stoppat: Stoppat pansar består av flera lager av stoppat tyg och foder.

9.4.3 Mästerliga pansar

Pansar eller sköld, mästerlig: Precis som för vapen, kan man köpa mästerliga versioner av pansar och sköldar. Dessa välkonstruerade föremål fungerar precis som den normala varianten, förutom att deras pansarnackdel är 1 lägre.

Ett mästerligt pansar eller en mästerlig sköld kostar 150 gp mer än det normala priset.

Den mästerliga egenskapen ger aldrig någon fördel på attackslagen för en sköld som används som ett vapen.

Alla magiska pansar och magiska sköldar är alltid av mästerlig kvalitet.

Man kan inte göra pansar eller sköldar mästerliga i efterhand – de måste tillverkas som ett mästerliga från början (se färdigheten Hantverk).

9.4.4 Pansar för ovanliga varelser

Informationen som ges i tabellen Pansar är för Medelstora varelser. Pansar för en varelse som är Liten kostar lika mycket men väger bara hälften. Pansar för en varelse som är Pytteliten eller mindre, kostar halva priset, ger halva skyddet och väger en tiondel. Pansar för en varelse som är Stor kostar och väger dubbelt så mycket, och pansar för en varelse som är Jättestor kostar fyra gånger och väger fem gånger så mycket. Pansar för en varelse som är Gigantisk kostar och väger åtta gånger så mycket, och pansar för en varelse som är Kollosal kostar 16 gånger och väger 32 gånger så mycket.

Pansar för icke-humanoida varelser kostar dubbelt så mycket som motsvarande för en humanoid. I detta fall används inte de normala reglerna för multipler, utan ett pansar för till exempel en Stor icke-humanoid kostar verkligen fyra gånger så mycket.

9.4.5 Ta av och på sig pansar

Tiden det tar att ta på sig pansar beror på dess typ. Se tabellen nedan.

På: Denna kolumn anger hur lång tid det tar att ta på sig pansaret. (Kom ihåg att en minut är 10 rundor.) Att ta upp en sköld och spänna fast den är endast en kort handling.

På snabbt: Denna kolumn anger hur lång tid det tar att ta på sig pansaret snabbt och slarvigt. Slarvigt påsatt pansar har både pansarnackdel och pansarfördel försämrade med 1.

Ta av: Denna kolumn anger hur lång tid det tar att ta av sig pansaret. Att spänna loss och släppa en sköld är bara en kort handling.

Tabell 9-9: Pansar av och på

Pansartyp	På	På snabbt	Ta av
Sköld (alla typer)	1 kort handling	—	1 kort handling
Stoppat, läder, skinn, nitat läder eller ringbrynja	1 minut	5 rundor	1 minut ¹
Bröstplåt, fjällpansar, ringpansar, bandpansar eller brigandin	4 minuter ¹	1 minut	1 minut ¹
Halvrustning eller rustning	4 minuter ²	4 minuter ¹	1t4+1 minuter ¹

¹ Om en rollfigur får hjälp går det på halva tiden. En rollfigur som inte gör något annat kan hjälpa en eller två andra (inom 1 meter) att ta av eller på pansar. Två rollfigurer kan inte hjälpa varandra med pansar samtidigt.

² En rollfigur måste få hjälp med att ta på sig detta pansar. Utan hjälp kan det bara tas på snabbt och slarvigt.

9.5 Sällsynta material

Förutom magiska föremål som skapas med formler, finns det vissa ovanliga material som har unika egenskaper i sig själva.

Om man tillverkar ett pansar eller vapen av mer än en sorts material, är det bara det mest framträdande som ger sin speciella effekt. Man kan dock skapa ett dubbelvapen med vardera ändan av olika material.

Var och en av de material som beskrivs nedan har en påtaglig speleffekt. Vissa varelser har skadereducering baserad på sin typ eller natur. Vissa står emot allt utom en viss sorts skada, såsom den som utdelas av ondskefulla vapen eller krossvapen. Andra är bara sårbara för vapen av ett speciellt material. Rollfigurer kan mycket väl bara omkring på flera olika sorters vapen, beroende på kampanjen och de typer av varelser som de brukar stöta på.

Adamant: Denna ultrahårda metall höjer kvaliteten hos ett vapen eller pansar. Vapen som tillverkas av adamant har en naturlig förmåga att övervinna hårdhet när de används för att söndra andra vapen eller att skada föremål. All hårdhet mindre än 20 ignoreras helt av ett adamantvapen. Pansar som tillverkas av adamant ger sin bärare skadereducering 1/– om det är lätt pansar, 2/– om det är medeltungt pansar och 3/– om det är tungt pansar. Adamant är så dyrbart att pansar och vapen som tillverkas av det alltid räknas som mästerliga. Kostnaden för att göra dem mästerliga ingår i kostnaden nedan. Sålunda har adamantvapen och –ammunition en förbättringsfördel av +1 på attackslagen och pansarnackdelen hos ett adamantpansar är 1 lägre än ett normalt pansar av denna typ. Föremål som saknar metalldelar kan inte tillverkas av adamant. En pil kan tillverkas av adamant, men en påk kan det inte.

Endast vapen, pansar och sköldar som normalt tillverkas av metall, kan tillverkas av adamant. Vapen, pansar och sköldar som tillverkas av adamant har en tredjedel så många fler livspoäng än normalt. Adamant har 20 livspoäng per centimeters tjocklek och en hårdhet på 20.

Typ av adamantföremål	Prisjustering
Ammunition	+60 gp
Lätt pansar	+5.000 gp
Medeltungt pansar	+10.000 gp
Tungt pansar	+15.000 gp
Vapen	+3.000 gp

Svarträ: Detta sällsynta träslag är lika hårt som vanligt trä men mycket lättare. Ett föremål, helt eller delvis, av gjort av trä (såsom en pilbåge, en pil eller ett spjut) som tillverkas av svarträ istället, räknas som mästerligt och väger bara hälften av ett normalt föremål av den typen. Föremål som inte alls (eller endast minnalt) görs av trä (såsom en stridsyx eller en stridsklubba) kan antingen inte tillverkas av svarträ alls eller får ingen speciell förmåga av den lilla mängden svarträ. Pansarnackdelen hos en svarträsköld är 2 mindre än en normal träsköld av samma storlek. För att bestämma priset för ett föremål av svarträ, utgå från ett mästerligt exemplar av det normala föremålet och lägg till 2gp per hekto som det normala föremålet väger.

Svarträ har 5 livspoäng per centimeters tjocklek och en hårdhet på 5.

Drakskinn: Pansarsmeder kan arbeta med skinnen från en drake för att tillverka pansar och sköldar av mästerlig kvalitet. En drake har skinn nog till en enda uppsättning skinnpansar av mästerlig kvalitet som passar en varelse högst en storlekskategori mindre än draken. Genom att välja ut bara de finaste fjällen och skinnbitarna, kan en pansarsmed tillverka ett mästerligt bandpansar för en varelse två kategorier mindre, en halvrustning för en varelse tre kategorier mindre eller en rustning för en varelse fyra kategorier mindre. Vilket han än väljer blir det tillräckligt med skinn över i processen för att även tillverka en lätt eller tung sköld förutom pansaret, under förutsättning att draken är Stor eller större.

Eftersom drakskinnspansar inte är gjort av metall, kan druider bära det utan problem.

Drakskinnspansar kostar dubbelt att tillverka jämfört med vad ett mästerligt pansar av den typen normalt kostar, men det tar inte lägre tid att tillverka.

Draskinn har 5 livspoäng per centimeters tjocklek och en hårdhet på 10.

Kallt järn: Detta järn, djupt ur jordens innandömen, är känt för sin inverkan på väsen av olika slag och smids vid en mycket låg temperatur för att behålla dess egenskaper. Vapen tillverkade av kallt järn kostar det dubbla mot vad ett sådant vapen normalt kostar. Dessutom kostar eventuella magiska egenskaper 2000 gp mer än vanligt.

Föremål som saknar metalldelar kan inte tillverkas av kallt järn. En pil kan tillverkas av kallt järn, men en påk kan det inte.

Ett dubbelvapen som bara har sin ena ända tillverkad av kallt järn ökar i pris med 50%.

Kallt järn har 15 livspoäng per centimeters tjocklek och en hårdhet på 10.

Mithril: Mithril är en mycket sällsynt, silverglänsande metall som är lättare än järn men precis lika starkt. När det bearbetas som stål, blir det till ett fantastiskt material för att tillverka pansar och ibland även andra föremål. De flesta mithrilpansar räknas som en kategori lättare än vanligt vad gäller förflyttning och andra begränsningar. Tunga pansar räknas som medeltunga och medeltunga pansar räknas som lätta, men lätta pansar räknas fortfarande som lätta. Chansen för trollerimiss för pansar och sköldar gjorda av mithril minskar med 10 procentenheter, maximal Händighetsfördel ökar med 2 och pansarnackdelen minskar med 3. En bröstplåt av mithril har alltså en trollerimisschans på 15%, en maximal Händighetsfördel på +5 och en pansarnackdel på -1. Dessutom räknas den som lätt pansar vad gäller belastning.

Ett föremål tillverkat av mithril väger bara hälften av vad ett sådant föremål väger normalt. Ett vapen tillverkat av mithril förändrar dock inte sin storlekskategori eller den ansträngning som krävs för att hantera det (om det är lätt, enhands eller tvåhands). Föremål som inte huvudsakligen är gjorda av metall påverkas inte om eventuella smådetaljer görs av mithril. (Ett långsvärd kan tillverkas av mithril, medan en lie inte kan det.)

Vapen eller pansar som tillverkas av mithril räknas alltid som mäterliga. Kostnaden för att göra dem mäterliga ingår i kostnaden nedan.

Mithril har 15 livspoäng per centimeters tjocklek och en hårdhet på 15.

Typ av mithrilföremål	Prisjustering
Lätt pansar	+1.000 gp
Medeltungt pansar	+4.000 gp
Tungt pansar	+9.000 gp
Sköld	+1.000 gp
Annat föremål	+100 gp/hg

Alkemiskt silver: Genom en komplicerad process omfattande både metallurgi och alkemi kan man binda silver till vapenstål så att man får en metall som är mycket effektiv mot lykantropor och liknande varelser.

Dock blir vapnet lite svagare än normalt, så det får en nackdel av -1 på skada (med den sedvanliga regeln om minsta skada av 1 poäng för en lyckad träff). Denna alkemiska försilvring kan inte utföras på icke-metalliska föremål och fungerar inte heller på sällsynta material såsom adamant, kallt järn eller mithril.

Alkemiskt silver har 5 livspoäng per centimeters tjocklek och en hårdhet på 8.

Typ av alkemiskt silverföremål	Prisjustering
Ammunition	+2 gp
Lätt vapen	+20 gp
Enhandsvapen eller ena änden av ett dubbelvapen	+90 gp
Tvåhandsvapen eller båda ändar av ett dubbelvapen	+180 gp

9.6 Varor och tjänster

Vikterna som anges för alla föremål i tabellerna är deras fyllda vikter (där inte annat anges).

9.6.1 Äventyrarutrustning

Tabell 9-10: Äventyrarutrustning

Föremål	Pris	Vikt
Block och talja	5 gp	2 kg
Bläck (25 ml)	8 gp	—
Bläckpenna, stålspets	1 sp	—
Bojor	15 gp	1 kg
Bojor, mäterliga	50 gp	1 kg
Brynsten	2 kp	½ kg
Evighetsfackla	110 gp	½ kg
Fackla	1 kp	½ kg

Fiskekrok	1 sp	—
Fiskenät, 2 m ²	4 gp	2 kg
Flaska	3 kp	—
Flinta och stål	1 gp	—
Fodral, karta eller pergament	1 gp	¼ kg
Fotanglar	1 gp	1 kg
Gryta, järn	5 sp	5 kg
Hacka, gruvarbete	3 gp	5 kg
Hammare	5 sp	1 kg
Hink (tom)	5 sp	1 kg
Karaff, lera	2 kp	2 kg
Kedja (3 meter)	30 gp	1 kg
Kikare	1000 gp	½ kg
Kista (tom)	2 gp	12 kg
Klocka	1 gp	—
Klätterspik	1 sp	¼ kg
Kofot	2 gp	2 kg
Korg (tom)	4 sp	½ kg
Krita, 1 bit	1 kp	—
Krus, lera	3 kp	4 kg
Lykta, strålkastare	12 gp	1 kg
Lykta, skärmad	7 gp	1 kg
Lås		
Mycket enkelt	20 gp	½ kg
Normalt	40 gp	½ kg
Bra	80 gp	½ kg
Otroligt	150 gp	½ kg
Motgift (vial)	50 gp	—
Murbräcka, bärbar	10 gp	10 kg
Olja (½ liter)	1 sp	½ kg
Oljelampa, vanlig	1 sp	½ kg
Papper (ark)	4 sp	—
Pergament (ark)	2 sp	—
Presenning (1 m ²)	1 sp	½ kg
Proviant (per dag)	5 sp	½ kg
Pung, bältes-	1 gp	1 kg
Rep, hampa (15 meter)	1 gp	5 kg
Rep, silke (15 meter)	10 gp	2 kg
Ryggsäck (tom)	2 gp	1 kg
Rökpinne	20 gp	—
Sejdel, lera	2 kp	½ kg
Sigillring	5 gp	—
Sigillvax	1 gp	½ kg
Signalvissla	8 sp	—
Släde	1 gp	5 kg
Solkäpp	2 gp	½ kg
Sovrulle	1 sp	2 kg
Spade eller skyffel	2 gp	4 kg
Stege (3 meter)	5 kp	10 kg
Stång (3 meter)	2 sp	4 kg
Stålspegel, liten	10 gp	¼ kg
Synål	5 sp	—
Säck (tom)	1 sp	¼ kg
Tunna (tom)	2 gp	15 kg
Tvål (½ kg)	5 sp	½ kg
Tält	10 gp	10 kg
Tändsticka	1 gp	—
Vattenlägel	1 gp	2 kg
Vaxljus	1 kp	—
Ved (per dag)	1 kp	10 kg
Vial, för bläck eller elixir	1 gp	—
Vinflaska, glas	2 gp	—
Vinterfilt	5 sp	1 kg
Änterhake	1 gp	2 kg

Tabell 9-11: Behållare

Föremål	Pris	Vikt	Rymmer
<i>Torra varor</i>			
Ryggsäck	2 gp	1 kg	25 liter

Tunna	2 gp	15 kg	250 liter
Korg	4 sp	½ kg	50 liter
Hink	5 sp	1 kg	25 liter
Kista	2 gp	12 kg	50 liter
Pung, bältes-	1 gp	¼ kg	5 liter
Säck	1 sp	¼ kg	25 liter
Sadelväskor	4 gp	4 kg	125 liter
Komponentpåse	5 gp	100 g	3 liter
Vätskor			
Vinflaska, glas	2 gp	—	1 liter
Flaska	3 kp	—	½ liter
Krus, lera	3 kp	½ kg	4 liter
Sejdel, lera	2 kp	—	½ liter
Karaff, lera	2 kp	½ kg	2 liter
Gryta, järn	5 sp	1 kg	4 liter
Vial	1 gp	—	30 ml
Vattenlägel	1 gp	—	2 liter

9.6.2 Beskrivning av äventyrarutrustning

”Du” i beskrivningen är den som använder utrustningen.

Bläck: Detta är vanligt svart bläck. Bläck i andra färger kostar dubbelt så mycket.

Bojor och mästerliga bojor: Dessa bojor kan fångsla en Medelstor varelse. Den fångslade varelsen kan använda sin färdighet Utbrytarkonst för att ta sig loss (SG 30, eller SG 35 för mästerliga bojor). För att slita sönder bojorna krävs ett lyckat Styrketest (SG 26, eller SG 28 för mästerliga bojor). Bojor har en hårdhet av 10 och 10 livspoäng.

De flesta bojor har lås. Lägg i så fall till kostnaden för låset till totalen.

För samma pris kan man även köpa bojor till en Liten varelse. För en Stor varelse kostar bojor tio gånger så mycket och för Jättestora varelser hundra gånger så mycket. En Gigantisk, Kolossal, Pytteliten, Nätt eller Futtig varelse kan bara fångslas av specialgjorda bojor.

Evighetsfackla: En normal fackla som man kastat *evig låga* på. En evighetsfackla lyser klart upp ett område med 6 meters radie och dunkelt ut till 12 meters radie.

Fackla: En käpp av trä med halm dränkt i talg virad kring ena ändan. En fackla brinner i 1 timma, lyser klart upp ett område med 6 meters radie och dunkelt ut till 12 meters radie. Om en fackla används i strid räknas den som ett improviserat enhandsvapen som gör skada som en Medelstor handske plus 1 poäng eldskada.

Flaska: En keramik-, glas- eller metallflaska med en tättslutande kork. Den rymmer ½ liter vätska.

Flinta och stål: När man slår samman stål och flinta skapas gnistor. Genom att slå gnistor ner på en bit fnöske, kan du starta en liten eld. Att tända en fackla med flinta och stål tar en lång handling och att tända någon annan slags eld tar minst lika lång tid.

Fotanglar: Fotanglar består av fyra vassa spetsar som fogats samman. De är så utformade att en spets alltid pekar uppåt (precis som en t4). De sprids ut på marken i förhoppningen att fiender skall trampa på dem eller åtminstone behöva sakta ner för att undvika dem. En påse fotanglar (det kg som anges i tabellen: Äventyrarutrustning) täcker en yta på 2 m². Varje gång en varelse stiger in i ett område som täcks av fotanglar (eller strider under en runda i ett sådant område), kan han råka kliva på en. Fotanglarna slår ett attackslag (grundattackfördel +0) mot varelsen. Mot den här attacken räknas inte varelsens sköld, pansar eller avvärjningsfördel. (Avvärjning undviker hugget när det kommer, men det skyddar inte rollfiguren från att själv vidröra något farligt.) Om varelsen har på sig skor eller liknande fotbeklädnader, erhåller den en pansarfördel av +2 på PK. Om fotanglarnas attack träffar betyder det att varelsen har klivit på en. Fotangeln orsakar 1 poäng skada och reducerar varelsens fart till hälften eftersom den har en skadad fot. Denna reducering av farten varar i 1 dag, tills varelsen behandlas av någon med Läkekonst (SG 15) eller tills magisk läkning läker minst 1 poäng skada. En stormande eller springande varelse måste omedelbart stanna om den kliver på en fotangel. En varelse som förflyttar sig med halv fart eller långsammare, kan ta sig fram genom ett område täckt med fotanglar utan problem.

SL får bedöma hur effektiva fotanglar är mot ovanliga motståndare (till exempel en grottkrypande med sina många ben).

Hammare: Om en hammare används i strid, räknas den som ett improviserat enhandsvapen (för en Medelstor rollfigur, tvåhandsvapen för en Liten rollfigur) som gör skada som en Medelstor spikförsedd handske.

Kedja: En kedja har en hårdhet av 10 och 5 livspoäng. Den kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 26).

Kikare: Föremål som betraktas genom en kikare förstoras till dubbla sin normala storlek.

Klätterspik: Om en vägg inte erbjuder några hand- och fotfästen, kan en klättrare göra sina egna. En klätterspik är en stor spik med en ögla som man kan trä ett rep igenom.

Kofot: En kofot ger en omständighetsfördel av +2 på Styrketester för att bryta upp något med den. Om den används i strid, räknas den som ett improviserat enhandsvapen (för en Medelstor rollfigur, tvåhandsvapen för en Liten rollfigur) som gör skada som en Medelstor klubba.

Krus, lera: Ett enkelt lerkrus med kork. Den rymmer 4 liter vätska.

Lykta, strålkastare: En strålkastarlykta har en slutare på en sida medan de övriga insidorna är blankpolerade så att allt ljus lyser i samma riktning. Den lyser upp klart en kon 18 meter lång, dunkelt en kon 36 meter lång, och den brinner i 6 timmar på ½ liter olja. En lykta kan bäras i en hand.

Lykta, skärmad: En skärmlykta är en enkel lykta med slutare eller luckor på alla sidor. En lykta kan bäras i en hand. En lykta lyser upp klart ett område med 9 meters radie, dunkelt ett område med 18 meters radie och brinner i 6 timmar på en ½ liter olja.

Lås: Ett lås öppnas med en stor klumpig nyckel. SG för att öppna detta lås (utan nyckel) med hjälp av färdigheten Öppna lås beror på låsets kvalitet: mycket enkelt (SG 20), normalt (SG 25), bra (SG 30), otroligt bra (SG 40).

Motgift: Efter att ha druckit ett motgift erhåller rollfiguren en alkemifördel av +5 på alla Fasthetsräddningsslag mot gift under 1 timma.

Olja: En halvliter olja brinner i 6 timmar i en lykta. Kasta en flaska olja som ett granatliknande vapen. Använd samma regler som för alkemisteld, fast det tar en lång handling att förbereda flaskan med en veke. När den har kastats är det bara 50% chans att den börjar brinna ordentligt.

En halvliter olja som hålls ut på golvet täcker en yta av 2 m² förutsatt att ytan är slät och inte porös. Om den antänds, brinner den i 2 rundor och orsakar 1t3 poäng skada på varje varelse inom området.

Oljelampa, vanlig: En lampa lyser upp klart ett område med 5 meters radie, dunkelt ett område med 10 meters radie och brinner i 6 timmar på en ½ liter olja. Den brinner med större låga än ett vaxljus, men, till skillnad mot en lykta, har den en öppen låga och kan lätt spilla ut olja, så den är oftast för riskabel för att användas av de flesta äventyrare. En lampa kan bäras i en hand.

Murbräcka, bärbar: Denna järnskodda träbjälke är det perfekta hjälpmedlet för att slå sönder dörrar. Inte bara ger den en omständighetsfördel av +2 på ett Styrketest för att krossa dörren, men den ger också möjlighet för ytterligare en person att hjälpa till (utan att behöva slå tärningsslag), vilket ger ännu en omständighetsfördel av +2.

Rep, hampa: Detta rep har 2 livspoäng och kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 23).

Rep, silke: Detta rep har 4 livspoäng och kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 24). Det är så mjukt och smidigt att det ger en omständighetsfördel av +2 på tester av färdigheten Repanvändning.

Rökpinne: Denna alkemiskt behandlade träpinne skapar ett tjock rökmoln omkring sig när den antänds. Röken fyller en volym 3 × 3 × 3 meter. Pinnen förbrukas på 1 runda och röken skingras sedan på naturligt vis.

Solkäpp: Denna 30 cm långa järnkäpp med förgylld spets, börjar lysa med ett kraftigt sken när man slår den mot en hård yta. Den lyser upp klart inom 9 meter, dunkelt inom 18 meter och varar i 6 timmar. Därefter är guldspetsen utbränd och värdelös.

Tält: Detta enkla tält rymmer två personer.

Tändsticka: Den alkemiska blandningen på ändan av denna lilla trästicka antänds när sticka dras mot en ojämn yta. Det går betydligt fortare att framställa en låga med en tändsticka än med flinta och stål (eller ett förstöringsglas) och fnöske. Det tar en normal handling att tända en fackla med en tändsticka (istället för en lång handling), och att tända någon annan eld tar minst en normal handling.

Vaxljus: Ett vaxljus lyser dunkelt upp ett område med 2 meters radie och brinner i 1 timma.

Vial: En liten flaska av keramik, glas eller metall och med en tättslutande kork. Denna behållare är oftast inte mer än 2 cm bred och 7 cm hög. Den rymmer 25 ml liter vätska.

Änterhake: En järnkonstruktion med tre eller fyra hopsmida krokar, som knyts fast i ändan på ett rep. Denna gör det möjligt att få fäste med ett rep på ett murkrön eller liknande utan att någon först klättrar upp. Denna användning ger oftast en tydlig klang av metall mot sten, om man inte tar sig tid (kanske en minut) att linda krokarna med tyg först. För att änterhaken skall fästa ordentligt krävs ett test av Repanvändning (SG 10, +3 för varje 5 meter du kastar den, upp till maximala SG 19 vid 15 meter).

9.6.3 Formler att hyra

Tabell 9-12: Formler att hyra

Formler	Pris
Formelgrad	
0:e graden	Kastargrad × 5 gp
1:a graden	Kastargrad × 10 gp
2:a graden	Kastargrad × 20 gp
3:e graden	Kastargrad × 30 gp
4:e graden	Kastargrad × 40 gp
5:e graden	Kastargrad × 50 gp
6:e graden	Kastargrad × 60 gp
7:e graden	Kastargrad × 70 gp
8:e graden	Kastargrad × 80 gp
9:e graden	Kastargrad × 90 gp

Formler: Detta är vad det kostar att hyra en formelkastare att kasta formeln för ens räkning. Den angivna kostnaden förutsätter att rollfiguren själv söker upp formelkastaren och får formeln kastad när det passar denne.

Den angivna kostnaden inräknar inte kostnaden för speciellt dyrbara materiella komponenter eller fokus och inte heller för EP-kostnader. Om formeln kräver en dyrbara materiell komponent, lägg till denna kostnad till kostnaden för formeln. Om formeln kräver ett fokus (inte teurgifokus), lägg till 1/10 av kostnaden för denna till kostnaden för formeln. Om formeln innebär en förlust av EP, lägg till 5 gp per EP som förloras.

9.6.4 Klassverktyg och färdighetsutrustning

Tabell 9-13: Klassverktyg och färdighetsutrustning

Föremål	Pris	Vikt
Alkemistens laboratorium	500 gp	20 kg
Förklädnadsutrustning	50 gp	4 kg
Formelsamling (oskriven)	15 gp	1 kg
Förstoringsglas	100 gp	*
Handelsvåg	2 gp	½ kg
Hantverksverktyg	5 gp	2 kg
Hantverksverktyg, mästertliga	55 gp	2 kg
Helig symbol, trä	1 gp	**
Helig symbol, silver	25 gp	½ kg
Inbrottsverktyg	30 gp	½ kg
Inbrottsverktyg, mästertliga	100 gp	1 kg
Järnek och mistel	—	*
Klätterutrustning	80 gp	2 kg
Komponentpåse	5 gp	1 kg
Läkarutrustning	50 gp	½ kg
Musikinstrument, vanliga	5 gp	1 kg
Musikinstrument, mästertliga	100 gp	1 kg
Timglas	25 gp	½ kg
Vattenur	1000 gp	100 kg
Verktyg, mästertliga	+50 gp	*

Alkemistens laboratorium: Detta omfattar bägare, flaskor, blandnings- och mätutrustning samt diverse reagenser och ämnen. Detta är perfekt för en alkemist och ger en omständighetsfördel av +2 på test av Hantverk(Alkemi), men påverkar inte kostnaden för att använda färdigheten. Även utan ett sådant lab anses en rollfigur med färdighet i Hantverk(Alkemi) att ha tillräckligt med verktyg för att kunna använda färdigheten, men utan den fördel som ett riktigt laboratorium ger.

Formelsamling (oskriven): En stor, läderinbunden bok som fungerar som referensverk för en magiker. En formelsamling har 100 sidor och varje formel upptar en sida per grad (en 0:e gradens formel upptar en sida).

Förklädnadsutrustning: En påse innehållande smink, hårfärger och andra hjälpmedel. Detta är ett perfekt hjälpmedel för förklädnad och ger en omständighetsfördel av +2 på testet av Förklädnad. Efter 10 användningar är den förbrukad.

Förstoringsglas: Denna enkla lins tillåter en närmare titt på små föremål. Den är även användbar som ersättning för flinta, stål och fnöske när man vill starta en eld (fast det behövs ljus av samma styrka som direkt solljus, fnöske att tända och minst en lång handling för att skapa eld med ett förstoringsglas). Ett förstoringsglas ger en omständighetsfördel av +2 på alla tester av Värdera som rör föremål som är små eller detaljerade, såsom ädelstenar.

Handelsvåg: Denna våg är en liten balansvåg med en uppsättning vikter. En handelsvåg ger en omständighetsfördel av +2 på tester av Värdera som rör föremål som värderas efter vikt, såsom saker gjorda av ädla metaller.

Hantverksverktyg: Detta är de verktyg som behövs för ett visst hantverk. Utan dessa verktyg måste rollfiguren klara sig med improviserade verktyg (en nackdel av -2 på testet av Hantverk) och det går att klara sig överhuvudtaget. Observera att Hantverk(Alkemi) har speciella verktyg och utrustning (se ovan).

Hantverksverktyg, mäterliga: Samma som Hantverksverktyg, men dessa är perfekta verktyg så de ger en omständighetsfördel av +2 på testet av Hantverk.

Helig symbol, trä eller silver: En helig symbol är ett fokus för positiv energi. Präster (och paladiner) använder dem som fokus för sina formler och som ett verktyg för att fördriva vandöda. Varje religion har sin egen heliga symbol, och för präster som inte verkar inom någon speciell religion används vanligtvis en solsymbol.

En helig symbol av silver är på intet sätt bättre än en av trä, men den fungerar som en statussymbol för den som bär den.

Oheliga symboler: En ohelig symbol fungerar precis som en helig symbol förutom att den är ett fokus för negativ energi och används av onda präster (eller av neutrala präster som vill kasta onda formler eller förmana vandöda). En dödskafe är den oheliga symbolen som används av de präster som inte verkar inom någon speciell religion.

Inbrottsverktyg: Detta är de verktyg som behövs för färdigheterna Förstöra anordning och Öppna lås. Här ingår en eller flera dyrkar, långa metall hackor och pincetter, en lång klämma, en liten såg och en liten kil och hammare. Utan dessa verktyg, måste rollfiguren improvisera och drabbas av en nackdel av -2 på tester av Förstöra anordning och Öppna lås.

Inbrottsverktyg, mäterliga: Detta är inbrottsverktyg av överlägsen kvalitet, vilket ger en omständighetsfördel av +2 på tester av Förstöra anordning och Öppna lås.

Järnek och mistel: Kvistar av järnek och mistel används av druider (och jägare) som det vanligaste teurgifokus för deras formler. Järnek och mistel går lätt för en druid att hitta i skogområden, och kvistar från dessa är i princip gratis att skörda.

Klättroutrustning: Speciella klätterspikar, stövelspetsar, handskar och sele hjälper till vid all sorts klättring. Detta är ett perfekt hjälpmedel för klättring och ger en omständighetsfördel av +2 på testet av Klättra.

Komponentpåse: En liten, vattentät påse av läder som har många små fickor. En formelkastare med en komponentpåse anses automatiskt ha alla de materiella komponenter och fokus han behöver utom de som har en angiven kostnad, teurgifokus eller de fokus som inte kan få plats i en liten påse (såsom den damm som en druid behöver för att kunna kasta *varseblivning*).

Läkarutrustning: Detta paket är fullt av örter, salvor, bandage och andra värdefulla artiklar. Det är det perfekta hjälpmedlet för någon som behöver använda Läkekonst. Den ger en omständighetsfördel av +2 på testet. Efter 10 användningar är den förbrukad.

Musikinstrument, vanliga eller mäterliga: Populära instrument är flöjter, lutor, mandoliner och vasspipor. Ett mäterligt musikinstrument är helt enkelt byggt mycket bättre. Det ger en omständighetsfördel av +2 på test av Uppträda och fungerar även som statussymbol.

Vattenur: Denna stora, klumpiga konstruktion visar tiden med en noggrannhet av en halvtimme per dag sedan den senast ställdes. Den kräver en vattenkälla för att fungera och den måste vara stilla hela tiden eftersom den styrs av regelbundet droppande vatten. Den är mest något för de rika att roa sig med samt ett verktyg för den som studerar trolleri. I många kulturer har flertalet inget sätt att följa tidens gång exakt, och det är ingen större mening med att veta att klockan är 14:32 om ingen annan vet det.

Verktyg, mäterliga: Detta vältillverkade verktyg är det bästa man kan ha, och det ger en omständighetsfördel av +2 på tester av Hantverk. Fördelar som ges av flera olika mäterliga verktyg för samma färdighet staplar inte.

9.6.5 Kläder

Tabell 9-14: Kläder

Föremål	Pris	Vikt
Adelskläder	75 gp	5 kg
Bondekläder	1 sp	1 kg
Hantverkarkläder	1 gp	2 kg
Hovkläder	30 gp	3 kg
Kungkläder	200 gp	7 kg
Munkkläder	5 gp	1 kg
Prästklädnader	5 gp	3 kg
Resandekläder	1 gp	2 kg
Scenkläder	3 gp	2 kg
Utforskarkläder	10 gp	4 kg
Vetenskapskläder	5 gp	3 kg
Vinterkläder	8 gp	3 kg

Adelskläder: Dessa kläder är speciellt utformade för att vara dyra, och visa att de är det. Ädla metaller och ädelstenar har arbetats in i kläderna. För att passa in i grupp adelsmän, behöver en föregiven adelsman en sigillring (se ovan) och juveler (värda minst 100 gp, eller åtminstone så att de ser ut att vara värda så mycket). Dessutom är det att rekommendera att inte visa sig på en adelsställning i samma kläder två gånger.

Bondekläder: En lös skjorta, säckiga hosor, eller en lös skjorta och en kjol eller klänning. Tygstycken används vanligtvis istället för skor.

Hantverkarkläder: En skjorta med knappar, en kjol eller byxor med dragsnöre, skor och, eventuellt, en mössa eller hatt. Dessa kläder kan även omfatta ett bälte och ett förkläde av tyg eller läder för att bära verktyg.

Hovkläder: Eleganta, välskräddade kläder enligt det mode som är i ropet i adelskretsar just nu. Den som försöker influera adelsmän eller hovfolk iförd vanliga vardagskläder kommer att få det svårt. Förutom juveler (kostar omkring 50 gp extra) ser rollfiguren ut som en plebej som kommit fel.

Kungkläder: Detta är bara kläderna, inte den kungliga spiran, kronan, ringen eller annan utstyrsel. Kungliga kläder är pråliga, med ädelstenar, silke och päls i överflöd.

Munkkläder: Denna enkla uppsättning kläder omfattar sandaler, löst sittande hosor och en lös skjorta, allt hopknutet av ett tygbälte. Även om det ser alldagligt ut, är dessa kläder utformade för att ge rollfiguren maximal rörlighet och är tillverkat av det bästa tyg. En munk kan gömma små vapen i fickor som döljs i tygveckan och bältet är starkt nog för att användas som ett kort rep. Beroende på munken stil, kan kläderna vara dekorerade med mönster som påvisar härstamning eller munken filosofi.

Prästklädnader: Ceremonikläder för att utföra prästgöromål, inte att äventyra i.

Resandekläder: Stövlar, en yllekjol eller -hosor, ett kraftigt bälte, en skjorta (eventuellt med en väst eller kort jacka) och rejäl kapp med huva.

Scenkläder: En uppsättning spektakulära, eller nära nog vulgära, kläder för underhållning. Även om kläderna kan se fäntiga ut, är de praktiskt utformade för att rollfiguren skall kunna utföra akrobatik, dansa, gå på lina eller bara springa (om publiken skulle trötta ordentligt) i dem.

Utforskarkläder: Detta är en uppsättning kläder för den som måste förvänta sig det oväntade. Den omfattar kraftiga stövlar, läderhosor eller en kjol, ett bälte, en skjorta (eventuellt med en väst eller jacka), handskar och en kapp. Istället för en läderkjol, kan rollfiguren bära en lädertunika över en enkel tygkjol. Dessa kläder har gott om fickor (speciellt kappan). Denna uppsättning kläder omfattar även små extra detaljer som rollfiguren vill ha med, såsom en scarf eller bredbrättad hatt.

Vetenskapskläder: En kåpa, ett bälte, en mössa, mjuka skor och, eventuellt, en kapp.

Vinterkläder: En yllrock, linneskjorta, yllemössa, tjock kapp, tjocka byxor och stövlar. När rollfiguren bär vinterkläder erhåller han en omständighetsfördel av +5 på fasthetsräddningsslaget mot effekterna av kallt väder.

9.6.6 Mat, dryck och logi

Tabell 9-15: Mat, dryck och logi

Föremål	Pris	Vikt
Öl		
Krus (4 liter)	2 sp	4 kg
Mugg	4 kp	½ kg
Bankett (per person)	10 gp	—
Bröd, per skiva	2 kp	¼ kg
Ost, stor bit	1 sp	¼ kg
Värdshus, vanligt (per dag)		
Bra	2 gp	—
Normalt	5 sp	—
Dåligt	2 sp	—
Måltider (per dag)		
Bra	5 sp	—
Normala	3 sp	—
Dåliga	1 sp	—
Köttstycke	3 sp	¼ kg
Proviant (per dag)	5 sp	½ kg
Vin		
Normalt (karaff)	2 sp	3 kg
Fint (flaska)	10 gp	1 kg

Värdshus: Dålig logi på ett värdshus betyder en plats på golvet nära brasan och lån av en filt. Normal logi betyder plats på ett upphöjt, uppvärmt golv, lån av både filt och kudde samt närvaron av ett högklassigare sällskap. Bra logi betyder ett litet privat rum med en säng, bekvämligheter och ett nattkärl i hörnet.

Måltider: Dåliga måltider kan bestå av bröd, ugnsbakade rovor, lökar och vatten. Normala måltider är bröd, kycklingstuvning (med ganska lite kyckling i), morötter och utspädd öl eller vin. Bra måltider består av bröd och bakverk, kött, ärtor och öl eller vin.

9.6.7 Fordon, riddjur och tillbehör

Tabell 9-16: Fordon, riddjur och tillbehör

Föremål	Pris	Vikt
Bars, Medelstor varelse	×2	×1
Stor varelse	×4	×2
Bett och grimma	2 gp	½ kg
Kärra	15 gp	100 kg
Hund, rid-	150 gp	-
Äsna eller mula	8 gp	-
Foder (per dag)	5 kp	5 kg
Häst, tung	200 gp	-
Häst, lätt	75 gp	-
Ponny	30 gp	-
Stridshäst, tung	400 gp	-
Stridshäst, lätt	150 gp	-
Stridsponny	100 gp	-
Sadel		
Militärsadel	20 gp	15 kg
Packsadel	5 gp	7 kg
Ridsadel	10 gp	12 kg
Sadel, exotisk		
Militärsadel	60 gp	20 kg
Packsadel	15 gp	10 kg
Ridsadel	30 gp	15 kg
Sadelväskor	4 gp	4 kg
Släde	20 gp	150 kg
Stallplats (per dag)	5 sp	-
Vagn	35 gp	200 kg

* Ingen vikt att tala om.

** Tio av dessa väger tillsammans ½ kg.

Föremål	Pris	Vikt	Rymmer
Kärra	15 gp	100 kg	½ ton
Släde	20 gp	150 kg	1 ton
Vagn	35 gp	200 kg	2 ton

Bars, Medelstor och Stor varelse: Bars är helt enkelt något slags pansar som täcker huvud, nacke, bringa, kropp och, eventuellt, ben på en häst. Tyngre typer ger bättre skydd på bekostnad av lägre fart. Bars finns av alla de typer som återfinns i tabellen: Pansar. På samma sätt som med alla andra icke-humanoida varelser, kostar pansar för en häst fyra gånger så mycket som för en människa (en humanoid Medelstor varelse) och väger dubbelt så mycket som anges i tabellen: Pansar. (Bars för en ponny, som är en Medelstor varelse, kostar endast dubbelt så mycket och väger samma som ett normalt pansar.)

Medeltungt eller tungt bars saktar ner ett riddjur.

Bars	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Medeltungt	9 m	10 m	12 m
Tungt	9 m*	10 m*	12 m*

* Ett riddjur som bär tungt bars rör sig endast med trippel fart när den springer istället för fyrdubbel.

Flygande riddjur kan inte flyga i medeltungt eller tungt bars.

Djur som är iklädda bars måste ha speciell omvårdnad. Utan sådan omvårdnad kan djuret lätt få skavsår av barset. Barset måste plockas av på natten och bör helst inte tas på förrän djuret skall göras klart för strid. Att ta av och på bars tar fem gånger så lång tid som de tider som anges i tabellen: Pansar av och på. Ett riddjur med bars kan inte bära annan last än ryttaren och normala sadelväskor. På grund av detta, har en beriden krigare ofta med sig ett extra riddjur för att bära utrustning och förråd.

Kärra: Ett tvåhjuligt fordon som dras av en enda häst (eller annat dragdjur). En sele för dragdjuret ingår.

Hund, rid-: Denna Medelstora hund är speciellt tränad för att bära en Liten ryttare (och inte en dvärg). En är lika modig i strid som en stridshäst. Det orsakar ingen skada att falla av en ridhund.

Åsna eller mula: Det bästa packdjuret som finns. En åsna eller mula är oförstående inför faran, härdiga, säkra på foten och kan bära tung last över långa sträckor. Till skillnad från hästar är de villiga (men inte ivriga) att ledas in i mörka grottor och till andra hotfulla platser.

Foder: Hästar, åsnor, mulor och ponnyer kan visserligen beta för att skaffa föda, men foder, såsom havre, är mycket bättre eftersom det ger dem koncentrerad energi, vilket är speciellt viktigt om djuret anstränger sig extra. Ridhundar måste matas med kött, vilket kan kosta mer eller mindre än det angivna beloppet.

Sadel, exotisk: En exotisk sadel är densamma som en vanlig sadel av samma typ, förutom att den är utformad för en ovanlig varelse, såsom en pegas. Exotiska sadlar finns som militärsadlar, packsadlar och ridsadlar.

Sadel, militär: En militärsadel ger ryttaren bättre stöd, vilket ger en omständighetsfördel av +2 på test av Rida för att förbli kvar i sadeln. Om en rollfigur slås medvetlös medan han rider i en militärsadel, har han 75% chans att förbli i sadeln (jämfört med 50% för en vanlig ridsadel).

Sadel, pack: En packsadel bär upp utrustning och förråd, inte en ryttare. En packsadel kan bära upp lika mycket utrustning som riddjuret kan bära.

Sadel, rid: En normal ridsadel som bär upp en ryttare.

Släde: Detta är en vagn på medar som är till för att färdas över snö eller is. Vanligtvis dras den av två hästar (eller andra dragdjur). Selar för de två dragdjuren ingår.

Stallplats: En plats i ett stall, foder och ryktning ingår.

Vagn: Detta är ett fyrehjuligt öppet fordon som kan transportera tung last. Vanligtvis dras den av två hästar (eller andra dragdjur). Selar för de två dragdjuren ingår.

9.6.8 Skepp, transporter och byggnader

Tabell 9-17: Skepp, transporter och byggnader

Föremål	Pris
Skepp	
Roddbåt	50 gp
Åra	2 gp
Galär	30 000 gp
Långskepp	10 000 gp
Flodbåt	3 000 gp
Segelskepp	10 000 gp
Krigsfartyg	25 000 gp
Transporter	
Skeppsresa	6 sp per mil
Hyrd vagn	18 kp per mil
Budbärare	12 kp per mil
Teleportation	Varierar*

Väg- eller porttull	1 kp
Byggnader	
Enkelt hus	1 000 gp
Elegant hus	5 000 gp
Herrgård	100 000 gp
Torn	50 000 gp
Fäste	150 000 gp
Slott	500 000 gp
Stort slott	1 000 000 gp
Vallgrav med vindbrygga	50 000 gp

Roddbåt: En åtta till tolv fots båt för två eller tre personer. Den färdas omkring $2\frac{1}{2}$ km per timma.

Galär: Ett tremastat skepp med sjuttio åror på varje sida och en besättning på 200. Detta skepp är 40 meter långt och 6 meter brett och kan bära upp till 150 ton last eller 250 soldater. För ytterligare 8000 gp kan det utrustas med ramm och plattformar för katapulter i för, akter och midskepps. Detta skepp kan inte segla på öppet hav utan håller sig längs kusterna. Den färdas omkring $6\frac{1}{2}$ km per timma när den seglar eller går för åror.

Långskepp: Ett 25 meters skepp med fyrtio åror och en besättning på femtio. Det har en enda mast och ett fyrkantigt segel. Det kan lasta 50 ton last eller 120 soldater. Ett långskepp kan segla på öppet hav. Det färdas omkring 5 km per timma när det seglar eller går för åror.

Flodbåt: Ett 15 till 25 meter långt skepp som är 4 till 6 meter brett och har åror som komplement till sin enda mast och fyrkantiga segel. Den har en besättning på åtta till femton och kan bära 40 till 50 tons last eller 100 soldater. Den kan segla på öppet hav såväl som nedför floder. (Den är flatbottnad.) Den färdas med omkring $1\frac{1}{2}$ km per timma.

Segelskepp: Denna större och sjödugligare version av en skonare (ett slags segelskepp) är 20 till 30 meter långt och cirka 6 meter brett. Det har en besättning på 20. Det kan bära en last av 150 ton. Det har fyrkantiga segel på sina två master och kan segla över öppet hav. Den färdas med omkring 3 km per timma.

Krigsfartyg: Detta 30 meter långa fartyg har en enda mast, men även åror för sin framdrivning. Det har en besättning på 60 till 80 roddare. Detta fartyg kan bära upp till 160 soldater, men inte längre sträckor, eftersom det inte finns plats för förråd för så många. Detta fartyg kan inte segla på öppet hav utan håller sig längs kusterna. Den används inte för att bära last. Det färdas omkring 4 km per timma när det seglar eller går för åror.

Skeppsresa: De flesta skepp är inte speciella passagerarfartyg, men de kan föra med sig några passagerare när de ändå transporterar last.

Hyrd vagn: Priset anger en tur i en vagn som transporterar personer (och lätt last) mellan städer. För en tur med en hyrd vagn inom en stad, räcker 1 kp vanligtvis för att transportera rollfiguren varhelst han vill.

Budbärare: Detta avser både ridande och springande budbärare. De som är villiga att medföra ett meddelande till en plats dit de ändå är på väg (en besättningsman på ett skepp, till exempel) begär oftast bara hälften av detta belopp.

Teleportation: Kostnaden för teleportation baseras på kastargrad, men observera att kunden måste betala för två formler eftersom kastaren vanligtvis måste teleportera sig tillbaka igen. Dessutom tar en del formelkastare dubbelt betalt för att teleportera någon till en farlig plats.

Väg- eller porttull: En tull tas ibland ut för att få utnyttja en väl bevandrad, underhållen och bevakad väg för att betala för patruller och vägunderhåll. Ibland kan stora, muromgärdade städer kräva en tull av dem som inträder i eller lämnar staden (oftast bara för att inträda).

Enkelt hus: Detta trähus har ett till tre rum och ett halmtak.

Elegant hus: Detta trähus har fyra till tio rum och ett halmtak.

Herrgård: Denna herrgård har tio till tjugo rum, två till tre våningar och är byggd av trä och tegel. Det har takpannor.

Torn: Detta runda eller fyrkantiga torn är byggt av sten i tre våningar.

Fäste: Denna fortifikation av sten har 15 till 25 rum.

Slott: Ett slott är i princip ett fäste omgivet av 4 meter höga stenmurar med fyra torn i hörnena. Muren är 3 meter tjock.

Stort slott: Ett onormalt stort fäste med ett antal kringliggande byggnader (stall, smedjor, förråd, kornbod, osv.) samt en utsirad 6 meter hög mur som omgärdar en slottsgård. Muren har sex torn och är 3 meter tjock.

Vallgrav med vindbrygga: Denna vallgrav är 4 meter djup och 9 meter bred. Vindbryggan av trä kan ersättas av en permanent bro av sten.

Kapitel 10: Strid

Spelet kan pågå länge i **utforskning** där tidens förlopp inte är så viktig att man mäter den alltför noggrant. Spelarna berättar för SL vad deras rollfigurer gör, utan att bry sig om någon speciell turordning, och SL berättar vad som händer runt omkring dem och hur andra personer reagerar på dem.

Men för eller senare brukar äventyrare behöva sätta kraft bakom orden med ett skarpslipat svärd eller ett välriktat *eldklot*. Från den stunden blir tid och turordning mycket viktigare. Allt kan hänga på vem som gör vad i exakt vilket ögonblick. Från den stunden befinner rollfigurerna sig i **strid**.

10.1 Grundläggande stridsregler

Detta är den ordning som SL bör genomföra en strid:

Steg 0: Varje stridande anses vara **handfallen** när striden börjar. Så fort en stridande har agerat är han inte längre handfallen..

Steg 1: Spelledaren avgör vilka stridande som är medvetna om sina motståndare när striden börjar. Om vissa, men inte alla, stridande är medvetna om sina motståndare, inleds striden med en överraskningsrunda. De stridande som är medvetna om sina motståndare får agera i överraskningsrundan, så de slår för **initiativ**. I initiativordning (högst till lägst) får sedan de stridande som är medvetna om sina motståndare utföra ett **reducerat drag** under överraskningsrundan. De stridande som inte är medvetna, får inte agera under överraskningsrundan. Om alla börjar striden medvetna om sina motståndare, blir det ingen överraskningsrunda. (Om ingen är medveten om sina motståndare, blir det ju inte ens någon strid.)

Steg 2: De stridande som ännu inte slagit för initiativ gör det.

Steg 3: Alla stridande utför sina drag i initiativordning.

Steg 4: När alla har fått utföra sitt drag, börjar en ny runda med den stridande med högst initiativ, och steg 3 och 4 upprepas tills striden tagit slut.

10.1.1 Stridsrundan

När spelet går över från utforskning till strid går man över till att hålla ordning på tiden i **rundor** om 6 sekunder. Under en runda ges varje deltagare möjlighet att utföra sitt **drag** i den ordning som bestäms av deras initiativ. Under ett drag får deltagaren vanligtvis utföra två handlingar – en förflyttning och en attack (eller en attack och en förflyttning). Attacken är en enstaka attack av valfri typ (närstrid, avstånd, brottning, etc) och förflyttningen är en förflyttning av valfri typ (till fots, ridande, flygande, klättrande, etc) som inte överstiger ens fart. Detta bildar grunden för ett drag och kallas därför ett **normalt drag** (jmf även **reducerat drag** nedan). Attacken klassas som en **normal handling** och förflyttningen som en **kort handling**. Alla handlingar som man kan utföra i sitt drag klassificeras utefter hur stor del av draget de tar som någon av följande: **lång**, **normal**, **kort** och **fri**. Det finns även saker som inte är en handling i sig, utan bara en del av en annan handling.

10.1.2 Initiativ

Vid stridens början slår varje stridande ett initiativslag. Resultatet på detta avgör i vilken ordning de stridande får agera. Ett initiativslag är i princip ett test av Händigheten. De stridande får agera i initiativordning, högst till lägst. I varje runda därefter agerar de stridande i samma ordning (såvida inte någon stridande väljer att Avvakta eller Förbereda, vilket kan förändra hans Initiativvärde).

Om två eller fler stridande får samma resultat på sitt initiativslag, skiljs de åt beroende på vilken Initiativjustering de har (högst går först). Om de fortfarande inte går att skilja åt, slår de två om för att se vem som går först (fast de behåller resultatet av första slaget som sitt Initiativ).

Lägg märke till att detta initiativ bara spelar roll i den första rundan en stridande agerar. När striden väl har kommit igång på allvar, kommer ju alla att agera i tur och ordning, och ingen får göra mer än någon annan på grund av sitt höga initiativ.

10.1.2.1 Oförmögen att agera

Även om en rollfigur av någon anledning inte kan utföra några handlingar (till exempel, om han blir förslagen eller hejdat), behåller han sitt Initiativ under hela striden.

10.1.2.2 Överraskning

Om en rollfigur inte är medveten om sina motståndare när striden börjar, anses han vara **överraskad**.

Medvetenhet: Ibland kan alla stridande på ena sidan vara medvetna om sina motståndare, ibland inga och ibland är bara vissa av dem medvetna om motståndarna. Ibland är några stridande på vardera sidan medvetna medan resten på båda sidorna är omedvetna om motståndarna.

För att avgöra vilka som är medvetna om motståndarna kan spelledaren använda sig av test av Lyssna, Upptäcka eller annat.

Överraskningsrundan: Om några men inte alla stridande är medvetna om sina motståndare, inleds striden med en överraskningsrunda. Endast de stridande som är medvetna om sina motståndare får agera, så de slår för Initiativ i rundans början. I ordning efter initiativ får nu dessa stridande utföra var sitt **reducerat drag**. Om alla är medvetna om sina motståndare och ingen är överraskad, utförs ingen överraskningsrunda, utan striden börjar direkt med en normal runda.

Omedvetna stridande: De som inte är medvetna om sina motståndare får inte agera i överraskningsrundan. Först när den första normala rundan börjar får de slå för Initiativ och får möjlighet att agera.

10.1.3 Turordningen

D&D använder ett turordningsbaserat system för strider. Varje **runda** representerar 6 sekunder i spelvärlden. Var och en av de stridande får i tur och ordning, från högsta initiativ till lägsta, utföra hela sitt **drag** i varje runda medan de övriga väntar på sin tur. Det betyder ju inte att tiden faktiskt stannar upp för de andra, utan att alla agerar egentligen samtidigt, men för att förenkla livet för båda spelare och spelare så *utvärderas* varje stridandes resultat den ena efter den andra.

Det finns dock fortfarande möjligheter för en stridande att reagera på en händelse fast det inte är hans tur. Dels kan han **förbereda** en handling under sitt drag för att kunna utföra den när en viss situation uppstår, dels kan han automatiskt utnyttja vissa situationer i en närstrid (se **gratisattacker** nedan).

När striden väl har börjat har slutet på en runda och början på nästa mycket liten innebörd. Enheten "runda" fungerar här på samma sätt som enheten "vecka". En vecka kan betyda antingen en kalendervecka eller den tid som förflyter från en dag i en vecka till samma dag nästa vecka. På samma sätt kan en runda vara den speltid som startar med att den första rollfiguren agerar och slutar med den sista, men vanligare är att det är den speltid som förflyter från en runda till samma initiativresultat (initiativvärde) i nästa runda. Effekter som varar ett visst antal rundor upphör alldeles innan samma initiativvärde som de började på. Till exempel, en munk agerar på initiativvärde 15. Hans bedövande attack bedövar motståndaren i en runda. Effekten varar till och med initiativvärde 16 i rundan därefter, inte till slutet av den nuvarande rundan.

10.1.4 Vad man hinner med i ett normalt drag

Under ett normalt drag kan man utföra en normal handling och en kort handling (eller en kort handling och en normal handling), men man kan även välja att utföra en enda lång handling eller två stycken korta handlingar. Några andra kombinationer är inte möjliga. Därutöver kan man dock alltid utföra ett obegränsat antal fria handlingar före, efter eller mellan av de andra.

10.1.5 Reducerade drag

I vissa situationer (när man är **vanmäktig**, påverkad av en *sakta*, blivit förvandlad till en zombie, överraskat en fiende, etc.) är man begränsad till **reducerade drag**. Förutom att man endast kan utföra en (normal eller kort) handling i ett reducerat drag, fungerar det precis som ett normalt drag.

10.1.6 Attacker

En attack som utförs med ett närstridsvapen (eller obehäpnad) kallas en **närstridsattack**, medan en attack som utförs med ett avståndsvapen (ett kastvapen eller ett skjutvapen) kallas en **avståndsattack**. En viktig skillnad på dem är att en avståndsattack som utförs inom ett **hotat område** alltid orsakar en **gratisattack**. Om du vill kunna använda ett avståndsvapen utan risk bör du därför hålla dig en bit bort från fienden.

En attack som endast avser att beröra motståndaren (till exempel en formel med räckvidden "Beröring") kallas en **beröringsattack**. Beröringsattacker finns av två typer: i närstrid och på avstånd. Mot en beröringsattack justeras en motståndares **pansarklass** inte av hans **pansarfördel**, **sköldfördel** eller

hårdhudsfordel. Målets storleksjustering, Händighetsjustering, duckafördelar och avvärjningsfördelar räknas dock fortfarande normalt.

10.1.6.1 Attackslag

För att avgöra om en attack träffar görs ett **attackslag**. Attackslaget är:

$t20 + \text{attackjusteringar som jämförs med pansarklassen (PK) hos målet}$

Om attackslaget blir lika med eller högre än målets pansarklass, har attacken träffat och orsakat skada.

Automatiska träffar och missar: Om tärningen visar "1" (naturlig etta) är det alltid miss och om den visar "20" (naturlig tjugo) är det alltid träff.

10.1.6.2 Attackjusteringar

Totala attackjusteringen i närstrid är den stridandes grundattackfördel (GAF) + storleksjustering + Styrkejustering. Totala attackjusteringen på avstånd är den stridandes grundattackfördel (GAF) + storleksjustering + Händighetsjustering + avståndsnackdel. Även andra justeringar kan påverka den totala attackjusteringen för attackslaget.

Tabell 10-1: Justeringar för storlek

Storlek	Justering	Storlek	Justering
Futtig	+8	Stor	-1
Nätt	+4	Jättestor	-2
Pytteliten	+2	Gigantisk	-4
Liten	+1	Kolossal	-8
Medelstor	0		

10.1.6.3 Skada

En lyckad attack orsakar skada. Slå för skada enligt det vapen som användes för attacken. Saker som justerar skadan från vanliga vapen gäller även vid vapenlösa attacker och attacker med naturliga vapen.

Skadan minskar målets nuvarande livspoäng.

Minimiskada: Även om ens egna justeringar får skadan att resultera i mindre än 1 poäng skada, gör en lyckad attack alltid minst 1 poäng skada. Dock räknas eventuell skadereducering efter detta, så skadereducering hos motståndaren gör det möjligt att en lyckad attack faktiskt inte gör någon skada.

Styrkejustering: När du träffar med ett närstridsvapen, ett kastvapen eller en slunga, använder du din Styrkejustering på skadan. En Styrkenackdel (men inte Styrkefördel) används även på pilbågar som inte är sammansatta.

Avighandsvapen: När du skadar en motståndare med ett vapen du håller i din avighand, lägger du bara till halv Styrkefördel (avrunda neråt). Eventuell Styrkenackdel används som vanligt.

Vapen i två händer: När du använder ett vapen (som inte är ett lätt vapen) i två händer, erhåller du halvvannan (1½) Styrkefördel. Eventuell Styrkenackdel används som vanligt.

Multiplicerad skada: Ibland multiplicerar du skadan med någon faktor, såsom när du gör en **fatalitet**. Slå skadan (med alla justeringar) så många gånger och summera ihop resultaten. OBS: Om du skall multiplicera skadan mer än en gång, räknas varje faktor från grundskadan. Så om du får $\times 2$ av en anledning och $\times 2$ av en annan, slår du alltså för skadan tre gånger.

Undantag: Extraskada som är i form av extra skadetärningar, som till exempel tjuvhugg, multipliceras aldrig.

Egenskapsskada: Vissa varelser och magiska effekter kan orsaka en tillfällig förlust av poäng på en grundegenskap istället för förlust av livspoäng.

10.1.7 Flera attacker under samma runda

Även om det normala draget bara ger dig en enstaka attack, kan man få möjlighet att slå för fler attacker under rundan på några olika sätt:

Full attack: Handlingen Full attack är en lång handling och ger så många attacker som ens beväpning, stridsförmåga, knep och annat tillåter.

Extra attack: Några få saker i spelet (till exempel knepen Klyvning, Mäktig klyvning och Förbättrad fällning) ger eller kan ge en extra attack. En sådan extra attack utförs normalt i samband med (vanligtvis direkt efter) en normal attack med den beväpning man har aktiv.

Gratisattack: En gratisattack är alltid en närstridsattack och utförs vanligtvis under någon annans drag. Den innebär att man drar fördel av ett tillfälle som plötsligt yppar sig och gör en snabb attack istället för

någon av de finter, blockeringar eller pareringar som man gör under hela rundan i en närstrid. Se fler detaljer nedan under "Gratisattacker".

10.1.8 Magi

På samma tid som man utför en attack (i närstrid eller på avstånd) kan man även aktivera ett magiskt föremål, till exempel ett magispö eller ett formelpergament, eller kasta en formel med en tidsåtgång på 1 handling.

Det innebär att man i en normal runda kan välja att förflytta sig och kasta en formel eller först kasta en formel och sedan förflytta sig. De flesta magiska föremål aktiveras med en normal handling och alla formler med en angiven tidsåtgång på 1 handling kastas likaså som en normal handling.

Formler som har en angiven tidsåtgång på en eller fler rundor, kastas med lika många långa handlingar. Kastandet av formeln räknas inte som klart förrän precis när ens drag börjar i rundan därefter. Så om Wish-Wisha kastar en formel med tidsåtgången 2 rundor, måste hon spendera två hela drag med att kasta (långa handlingar tar hela draget) och formelkastandet kommer att vara klart precis när hennes tredje drag börjar.

10.1.9 Gratisattacker

När det gäller avståndsvapen motsvaras ju varje pil som avfyras eller yxa som kastas av ett tärningsslag. I närstrid, däremot, avspeglas inte allt som händer i ett tärningsslag. En runda närstrid består inte av stridande som står och väntar på att det skall bli deras tur att hugga till med sitt vapen, utan du gör mycket mer med ditt svärd (eller annat närstridsvapen) än bara ett hugg på din motståndare. Du fintar, blockerar, parerar, stöter, hugger, etc, under hela rundan. Beroende på hur duktig du är får du slå ett eller fler attackslag för alla dessa manövrar. De representerar utdelningen på alla dessa aktiviteter under hela rundan.

Förutsättningen är här att din motståndare verkligen håller sin gard och offensiv uppe under rundan. Skulle det visa sig att han utför någon riskfylld handling som lämnar en blotta, får du slå ett extra attackslag eftersom du då kan få större utdelning för ditt agerande med svärdet. Så gratisattacken representerar din ökade möjlighet att skada din motståndare som kommer av hans agerande medan han befinner sig inom ditt **hotade område**.

Dessutom har den en viktig spelmekanisk funktion att fylla, eftersom spelet ju använder turordningsstrid. Så trots att allt givetvis sker samtidigt i rundan, utvärderas resultatet av deras handlingar under rundan i tur och ordning. Detta är en abstraktion som förenklar oerhört administrationen av en strid. Gratisattacker finns där för att bryta den här rytmen, så att du kan reagera snabbt på vissa saker din motståndare gör. De gör att det finns en risk med att utföra handlingar som lämnar blottor, trots att det inte är motståndarens tur i turordningen.

10.1.9.1 Hotat område

En stridande hotar det område som han skulle kunna utföra en närstridsattack mot om det vore hans drag. En fiende som utför förflyttningar eller vissa slags handlingar inom detta hotade område kan orsaka gratisattacker från den stridande.

En stridande hotar normalt alla intilliggande rutor. Vapen med räckvidd i närstrid och en varelses naturliga räckvidd kan förändra detta hotade område. En piska hotar dock inte något område alls. Likaså hotar en obeväpnad rollfigur aldrig något område.

Vapen med räckvidd: De flesta varelser av Medelstor eller Liten storlek har en räckvidd i närstrid på endast 1 meter. Det betyder att de bara kan utföra närstridsattacker mot fiender som befinner sig 1 meter bort (någon ruta intill dem). Dock kan en Medelstor eller Liten varelse nå längre om han strider med ett vapen med räckvidd. Dessutom har de flesta varelser större än Medelstor storlek en naturlig räckvidd på 2 meter eller mer. Ett troll, till exempel, hotar 24 rutor omkring sig (alla rutor inom 2 meter).

10.1.9.2 Orsaka en gratisattack genom förflyttning

Förflyttning inom eller ut ur ett hotat område orsakar normalt sett gratisattacker. Om en stridande rör sig ut ur en hotad ruta, orsakar han vanligtvis en gratisattack. Det finns dock två viktiga undantag.

Om den stridande utför handlingen **Reträtt**, räknas den ruta som han startar draget i inte som hotad. De övriga rutor han rör sig genom under draget räknas dock som vanligt.

Om en stridande inte förflyttar sig mer än **1 meter** under hela draget orsakar denna förflyttning inte någon gratisattack.

All sammanhängande förflyttning inom samma hotade område räknas som en enda blotta och ger bara upphov till en gratisattack från den som hotar (ifall han har knepet Stridsreflexer och därmed skulle kunna utföra flera gratisattacker).

Man kan dessutom orsaka en gratisattack genom förflyttning när man rör sig in i en motståndares ruta som en del av en speciell attackhandling (brottning, omkullspringning, etc). Detta gäller även om förflyttningen bara är 1 meter.

10.1.9.3 Orsaka en gratisattack genom en handling

En stridande som utför vissa handlingar orsakar gratisattacker genom handlingen som sådan när den utförs inom ett hotat område. Beskrivningen för varje handling berättar om handlingen i sig orsakar gratisattacker när den utförs i ett hotat område.

Tänk på att en handling som i sig även omfattar förflyttning (till exempel Stormning) ju kan orsaka gratisattacker genom denna förflyttning även om handlingen i sig aldrig gör det. Tänk även på att vissa knep kan göra att handlingen trots allt inte orsakar en gratisattack. Till exempel gör knepet Förbättrad vapenlös attack att en vapenlös attack inte orsakar en gratisattack när den utförs mot en beväpnad motståndare.

10.1.9.4 Utföra en gratisattack

En gratisattack är en enstaka närstridsattack, och en stridande kan normalt bara utföra en per runda. En stridande måste aldrig utföra en gratisattack. En stridande utför sin gratisattack med sin normala attackfördel – även om han redan har attackerat i denna runda. Med normal avses den attackfördel som han skulle använda för en enstaka attack om det var hans tur just nu. Nackdelar från vissa knep, såsom Vapenhandlag och Kraftslag, eller taktikval, såsom defensiv strid, påverkar fortfarande attackfördelen om det anges i deras beskrivning att de gäller fram till rollfigurens nästa drag. En gratisattack avbryter det normala förloppet i rundan. Om en gratisattack blir orsakad, utförs den omedelbart (eller inte alls, om rollfiguren väljer att låta bli). Därefter fortsätter man där man var i rundans förlopp.

En gratisattack i sig förhindrar aldrig den handling som orsakade den, men om en förflyttning orsakar en gratisattack och den utförs som en fällning som lyckas, blir ju givetvis vidare förflyttning omöjlig.

10.1.9.5 Stridsreflexer och gratisattacker

Knepet Stridsreflexer ger en rollfigur ytterligare gratisattacker per runda. Trots detta kan man aldrig utföra mer än en gratisattack för en given orsak. Dock, om en och samma motståndare ger två olika orsaker till gratisattack – såsom att kasta en formel och sedan röra sig ut ur en hotad ruta – kan man utföra två gratisattacker mot honom. Att en motståndare lämnar fler än en hotad ruta räknas dock inte som mer än en orsak.

Alla dessa gratisattacker utförs med samma attackfördel. Attackfördelen minskas aldrig av att man får utföra flera gratisattacker i samma runda.

10.1.10 Springande förflyttningar

Om en stridande har så bråttom att en förflyttning (eller två) med normal fart inte räcker till, kan han välja att springa. Med en lång handling uppnår han fyra gånger sin normala fart (tungt pansar ger mindre, knepet Springa ger mer) och med en normal handling uppnår han dubbel fart.

10.1.11 Glidning

Om man väljer handlingar som inte innebär någon förflyttning i sig under draget, betyder inte det att man står fastfrusen på en enda plats under 6 sekunder. Under, till exempel, en Full attack lär man ducka, vika undan och hoppa omkring för att inte bli träffad själv. Alla dessa små rörelser kan ju mycket väl innebära att man passerar över den tunna linjen mellan två rutor i spelet. Detta kallas en **glidning** och får utföras som en fri handling en gång under draget endast om inga andra handlingar man utför innehåller någon förflyttning. Med en glidning kan man alltså förflytta sig från den ruta man befinner sig i till vilken intilliggande ruta man önskar (även diagonalt).

10.1.12 Handfallenhet

Innan striden är i full gång och adrenalinet pumpar fram genom kroppen är man fortfarande lite avvaktande och stel. Reaktionerna är inte lika blixtnabba och instinktiva som mitt i stridens hetta. När en strid börjar, anses varje stridande vara **handfallen** ändå tills han fått chansen att agera för första gången. Den som är

handfallen är lite sämre på att försvara sig och att utnyttja plötsliga blottor som dyker upp. Därför räknas inte hans (eventuella) Händighetsfördel med på pansarklassen medan han är handfallen och han kan inte heller utnyttja några möjligheter till gratisattacker.

Den första konsekvensen upphävs dock av klassförmågan **Sjätte sinne** och den andra av knepet **Stridsreflexer**. Det innebär att en varelse med båda dessa inte lider några besvär alls utav att vara handfallen. En person med både Sjätte sinne och Stridsreflexer står helt enkelt aldrig där och gapar med munnen vidöppen, utan är alltid redo för strid.

10.1.13 Utrymme

Hur mycket yta en stridande upptar i strid. Utrymmet är i princip gränslinjen mellan den yta som den stridande upptar och området runt om denna. Denna yta anses inte ha någon framsida och baksida, eftersom en stridande ständigt vänder och vrider på sig i strid. Såvida en stridande inte blir helt orörlig, kan man speltekniskt aldrig särskilja på "fram" och "bak". Det är alltså helt meningslöst att tala om att man attackerar någon bakifrån.

10.2 Förflyttning och avstånd

För att bestämma avstånd och förflyttningar i spelet kan man använda figurer eller markörer som representerar rollfigurer och monster. Antingen placerar man dem bara på en lämplig plan yta och mäter upp alla avstånd med ett vanligt måttband eller också skaffar man sig en rutad spelplan (ibland kallad "*Battlemat*" eller "*Battlegrid*") att placera och flytta runt dem på.

10.2.1 Taktisk förflyttning

Din fart bestäms av din ras och vad du bär på. Din fart när du inte bär på något tungt kallas din **grundfart**.

Belastning: Om du bär på stora mängder utrustning, skatter eller fallna kamrater kommer du att få lägre fart än normalt.

Hämmad förflyttning: Svår terräng, hinder och dålig sikt kan hämma din förflyttning.

Förflyttning i strid: Normalt kan du både röra dig din fart och göra något annat, såsom att attackera (en kort och en normal handling). Om du inte gör något annat i draget än förflyttar dig (två korta handlingar), kommer du dubbla din fart. Om du spenderar draget på att springa, kommer du fyra gånger din fart (utan belastning). Om du spenderar hela draget på annat än förflyttning, kan du bara göra en 1-meters glidning.

Fördelar på farten: En barbar får en fördel av +3 meter på sin fart (såvida han inte bär tungt pansar). En höggradig munk har betydande fördelar på sin fart så länge som han inte bär pansar. Dessutom finns det formler och magiska föremål som påverkar en rollfigurs fart. Lägg alltid på alla fördelar på farten först, innan du reducerar den för pansar eller belastning och kom ihåg att fördelar av samma typ vanligtvis inte staplar.

10.2.2 Måttband

Om man väljer att spela utan spelplan och mäta alla avstånd med måttband, låter man varje meter i spelet vara 2 cm i verkligheten.

10.2.3 Spelplan

Om man väljer att införskaffa eller tillverka en rutad spelplan, förenklas mycket av mätandet. Låt varje ruta representera 1 meter. Dock uppstår genast ett problem med förflyttningar och andra avståndsmätningar utmed diagonaler. Använd följande regel för diagonaler på spelplanen.

En diagonal förflyttning är helt tillåten och räknas som 1 meter första och andra gången man flyttar diagonalt i sitt drag, 2 meter tredje gången, 1 meter fjärde gången, 2 meter femte gången, osv. Man börjar alltid om från början för diagonalräkning i varje nytt drag. Diagonalförflyttningarna behöver heller inte göras i en följd. En ruta som man inte når fram till helt (farten räcker inte till) kan man inte flytta in i. Ett exempel:

Bombur, med en fart av 6 meter, väljer att flytta 1 ruta snett framåt höger (1 m), 3 rutor framåt (3 m) och 1 ruta snett framåt höger igen (1 m). Han har nu tagit sig 5 meter. Om han vill fortsätta 1 ruta snett framåt höger, går inte detta eftersom den anses ligga 2 meter bort och han har bara kvar 1 meter av sin förflyttning (och han vill spara sin andra handling till att avfyra sitt armborst).

Vid mätning av avstånd för vapen, formler, etc. på en rutad spelplan används samma system för att bedöma diagonaler.

Man kan inte flytta diagonalt förbi ett hörn (eller annat fast hinder), men det går bra att flytta diagonalt förbi en varelse. Man kan också flytta diagonalt förbi vissa utrymmen som man inte kan beträda, såsom en lavagrop.

Närmaste varelse: När det är viktigt att avgöra exakt vilken varelse eller ruta som är närmast en viss plats, och två rutor eller varelser är lika långt bort, slår man en tärning om vilken som faktiskt befinner sig aningen närmare.

10.2.4 Stort och smått

En varelse som är mindre än Liten eller större än Medelstor har lite speciella regler.

Pytteliten, Nätt eller Futtig varelse: Mycket små varelser upptar mindre än en ruta. Det betyder att fler än en sådan varelse får plats inom en och samma ruta. En Pytteliten varelse upptar bara 50×50 cm, så fyra sådana får plats i en normal ruta. På samma sätt får 25 varelser av Nätt storlek eller 100 varelser av Futtig storlek plats i en normal ruta. Varelser som upptar mindre än en ruta har vanligtvis en naturlig räckvidd av 0, vilket betyder att de inte kan attackera fiender i rutan intill. De måste röra sig in i samma ruta som sin fiende för att kunna attackera i närstrid. Detta orsakar en gratisattack från denna fiende. Eftersom du normalt hotar även den ruta du själv befinner dig i, kan du attackera sådana varelser utan problem.

Utan möjlighet att attackera in i intilliggande rutor, saknar de också möjlighet att hota dessa rutor. Du kan därför röra dig runt dem utan att orsaka gratisattacker. De kan heller inte omringa en varelse.

Stor, Jättestor, Gigantisk eller Kollosal varelse: Mycket stora varelser upptar mer än en ruta. Varelser som upptar mer än en ruta har vanligtvis en naturlig räckvidd av mer än 1 meter, vilket innebär att de kan attackera fiender som är längre bort än intilliggande rutor.

Till skillnad från de flesta vapen med räckvidd i närstrid, hotar sådana varelser fortfarande rutorna runt omkring sig. En varelse som har en naturlig räckvidd över 1 meter, får ofta tillfälle till en gratisattack mot dig när du rusar fram för att attackera den, eftersom du förmodligen kommer att lämna en ruta som varelsen hotar innan du är nära nog för att attackera själv. Detta innebär en extra fara när man strider mot större varelser.

Om en sådan stor varelse dessutom använder ett vapen med räckvidd i närstrid, fördubblas dess räckvidd, men det kan inte längre attackera inom sin normala räckvidd, såvida inte vapnet tillåter attacker på både enkel och dubbel räckvidd. En rese med en (Stor) korseka kan alltså attackera fiender som är 3 eller 4 meter bort, men inte de som är 1 eller 2 meter bort. Ett troll med en (Stor) taggkätting kan däremot attackera alla fiender inom 4 meter.

Tabell 10-2: Storlekkategorier och skala

Storlekkategori	Omfång ¹	Naturlig räckvidd ¹
Futtig	10 cm	0
Nätt	20 cm	0
Pytteliten	50 cm	0
Liten	1 m	1 m
Medelstor	1 m	1 m
Stor (hög)	2 m	2 m
Stor (lång)	2 m	1 m
Jättestor (hög)	3 m	3 m
Jättestor (lång)	4 m	2 m
Gigantisk (hög)	5 m	5 m
Gigantisk (lång)	6 m	4 m
Kollosal (hög)	7 m	8 m
Kollosal (lång)	8 m	6 m

¹ Dessa värden är typiska för varelser av den angivna storleken. Undantag finns.

10.2.5 Förflyttning genom en upptagen ruta.

Ibland behöver man passera genom en ruta som är upptagen av en varelse.

Vän: Du kan alltid förflytta dig igenom en ruta som upptas av en vänligt sinnad varelse, så länge som du inte stormar fram.

Fiende: Du kan inte förflytta dig genom en rutad som upptas av en fientligt sinnad varelse, såvida han inte är hjälplös. Du kan förflytta dig genom en ruta med en hjälplös fiende utan problem. (Vissa varelser kan utgöra ett hinder för förflyttning även när de är hjälplösa. I sådana fall räknas rutan som svår terräng.)

Avsluta din förflyttning: Du kan inte avsluta din förflyttning i en ruta som upptas av en varelse som inte är hjälplös.

Omkullspringning: Med denna speciella attackhandling kan du, under förflyttningen eller som en del av en stormning, tvinga dig igenom en fiendes ruta.

Akrobatik: En rollfigur som är tränad på akrobatik kan försöka tumla igenom en ruta som upptas av en fiende (se färdigheten Akrobatik).

Mycket små varelser: En Futtig, Nätt eller Pytteliten varelse kan förflytta sig in i en fiendes ruta för att attackera. Denna förflyttning orsakar en gratisattack från denna fiende.

Enorma storleksskillnader: En varelse kan alltid förflytta sig genom en ruta som upptas av en varelse som är tre eller fler storlekskategorier större. (En katt smiter lätt mellan benen på ett troll.)

En varelse kan alltid förflytta sig genom en ruta som upptas av en varelse som är tre eller fler storlekskategorier mindre. (Ett troll kliver lätt över en katt.)

I båda fallen betyder det bara att fienden inte utgör något hinder för förflyttningen, men den kan ju fortfarande orsaka en gratisattack från motståndaren om man lämnar en hotad ruta.

Speciella undantag: Vissa varelser kan utgöra undantag från reglerna ovan. En gelékub, till exempel, är ju ett Jättestort slem som fullständigt fyller de rutor den upptar. Här finns ingen möjlighet att tumla eller smita förbi. Omkullspringning är förmodligen inte heller någon jättebra idé.

10.2.6 Terräng och hinder

All förflyttning sker inte över ett fullständigt hinderfritt dansgolv. Snarare brukar det, i äventyrsmiljöer, finnas gott om saker som försvårar eller förhindrar förflyttningen.

Svår terräng: Svår terräng hämmar förflyttningen. Varje ruta svår terräng räknas som 2 meters förflyttning. (Varje diagonal förflyttning räknas som 3 meter.) Du kan inte springa eller storma genom svår terräng. Om du är stor nog för att uppta flera rutor, räknas den svåraste terrängen.

Flygande och okroppsliga varelser hämmas aldrig av svår terräng.

Hinder: Liksom svår terräng, kan även hinder hämma förflyttningen. Om ett hinder kan anses hämma förflyttningen men inte helt blockera den, till exempel en låg mur, kostar hindret i sig 2 meter förflyttning. Dessutom räknar man rutan på andra sidan hindret som vanligt. Att kliva över en låg mur till en ruta med normal terräng på andra sidan, räknas alltså som 3 meters förflyttning. Om terrängen på andra sidan är svår, blir det 4 meters förflyttning. Om du inte har förflytt kvar nog för att betala detta, kan du inte ta dig över hindret. Vissa hinder kan även kräva ett test av någon färdighet.

En del hinder blockerar dock förflyttning helt. En hög mur kan inte klivas över, utan kräver att man spenderar tid på att klättra upp på den och hoppa (eller klättra) ner på andra sidan.

Flygande och okroppsliga varelser kan undgå de flesta hinder.

Hopträngd: I vissa lägen behöver du tränga ihop dig för att förflytta dig genom ett område som är mindre än det du normalt upptar. Du kan tränga dig igenom eller in i ett område som är minst hälften så stort som ditt normala utrymme. Varje ruta du förflyttar dig på det viset räknas som 2 meter (och varje diagonal förflyttning räknas som 3 meter) och du drabbas av en nackdel av -4 på attackslag och -4 på PK medan du är hopträngd på det här viset.

När en Stor varelse (som normalt upptar 2x2 meter) tränger ihop sig i ett område som bara är 1 meter bred, upptar den alltså bara 2 rutor och anses ha sitt centrum mitt på linjen som skiljer dessa två rutor åt. Ännu större varelser centreras på ett liknande sätt.

En varelse kan tränga sig förbi en fiende under förflyttningen, men kan inte avsluta sin förflyttning på det viset.

För att tränga sig igenom ett område som är mindre än halva ditt normala utrymme, måste du använda dig av färdigheten Utbrytarkonst. När du är så här hopträngd kan du inte attackera, drabbas av en nackdel av -4 på PK och förvägras din Händighetsfördel på PK.

10.2.7 Speciella förflyttningsregler

Till sist några regler för speciella situationer

Avsluta sin förflyttning i en förbjuden ruta: Ibland kan du tvingas avsluta din förflyttning medan du rör dig genom en ruta där du inte för stanna. Du kanske avsåg att ta dig förbi fienden i nästa ruta med en omkullspringning, men misslyckades. När sådant händer, placeras din figur i den senaste tillåtna rutan du passerade eller den närmaste tillåtna rutan, om det finns en närmare.

Dubblad förflyttningskostnad: När din förflyttning är hämmad på något vis, kostar din förflyttning vanligtvis dubbelt. Till exempel kostar varje ruta genom svår terräng 2 meter och diagonal förflyttning genom sådan terräng kostar 3 meter.

Om förflyttningskostnaden dubblas ytterligare en gång kostar varje ruta 4 meter och diagonal förflyttning 6 meter. Om förflyttningskostnaden dubblas tre gånger kostar varje ruta 8 meter och diagonal förflyttning 12 meter, och så vidare. Detta är ett undantag från den normala regeln om dubblingar, som säger att två dubblingar är en trippling.

Minsta förflyttning: Oberoende av förflyttningskostnad och nackdelar på förflyttningen, kan du alltid genom en lång handling förflytta dig 1 meter i valfri riktning, även diagonalt. (Detta innebär inte att du kan ta dig in i förbjuden terräng eller förflytta dig när du är förlamad. Villkoret är att du skulle kunna ta dig in i rutan om din grundfart var tillräckligt hög.) En sådan förflyttning räknas inte som en glidning, utan orsakar gratisattacker som vilken annan förflyttning som helst.

10.3 Handlingar

Med hjälp av de grundläggande reglerna ovan, kan man utan problem genomföra en strid. Urvalet av handlingar blir dock lite begränsat, så detta avsnitt ger en mer fullständig lista över alla de handlingar man har att välja på.

10.3.1 Typer av handlingar

Typen av handling berättar huvudsakligen hur lång tid (av ett drag) den tar. Under ett drag kan en rollfigur utföra en eller flera handlingar. Exakt hur många han hinner med begränsas både av typen av drag och typen av handling. En lång handling tar ett helt normalt drag, och en normal handling ett helt reducerat drag. Det är möjligt att utföra två handlingar i ett normalt drag, kort och normal, i vilken inbördes ordning man vill. Dessutom kan man utföra fria handlingar under sitt drag. En normal handling kan alltid bytas ut mot en kort handling.

Kort handling: En kort handling är vanligtvis en förflyttning, men kan även vara andra saker, såsom att ladda om sitt lätta armborst. En kort handling tar upp aningen mindre än hälften av den stridandes drag och lämnar plats över för en normal handling (som kan komma före eller efter den korta handlingen). I ett **reducerat drag** tar en kort handling upp nästan hela draget, men lämnar ingen plats kvar till någon annan handling än fria handlingar.

Normal handling: En stridande som utför en normal handling har vanligtvis tid över i sitt drag för att förflytta sig också (kort handling). Normala handlingar tar upp aningen mer än hälften av den stridandes drag och lämnar bara plats över för en kort handling (som kan komma före eller efter den normala handlingen). I ett **reducerat drag** tar en normal handling upp hela draget på egen hand.

Lång handling: En lång handling tar på egen hand upp all plats i ett normalt drag. Den enda förflyttning man hinner med är en **glidning** innan, under eller efter handlingen. I ett reducerat drag har man inte tid för en lång handling, men man kan påbörja en som en normal handling och avsluta den som en normal handling under nästa drag.

Vissa långa handlingar tillåter inte att man utför någon glidning.

Några långa handlingar (stormning och springa) tillåter en reducerad variant som kan utföras som en normal handling, men endast i ett reducerat drag.

Fri handling: En stridande kan utföra en eller flera fria handlingar under sitt drag förutom de handlingar han normalt tillåts. Dock bör SL sätta rimliga begränsningar på vad en stridande verkligen kan göra som en fri handling. Att ropa på hjälp från sina kamrater är en fri handling, att deklamera ett imponerande skaldestycke är det knappast.

Icke-handling: Vissa aktiviteter anses inte vara handlingar i sig – inte ens en fri handling. De tar bokstavligt talat ingen tid alls att utföra och anses vara en del av att man gör något annat. Exempelvis är användandet av färdigheten Manipulera magiskt föremål en icke-handling när den används för att aktivera ett magispö.

10.3.2 Normala handlingar

10.3.2.1 Attackera

En enkel attack är en normal handling.

Närstridsattacker: Du attackerar en motståndare som befinner sig i ett utrymme som du hotar. Med ett normalt närstridsvapen hotar du alla rutor inom 1 meter. Vissa vapen har räckvidd i närstrid. Med ett sådant vapen hotar du normalt alla rutor 2 meter bort, men kan inte attackera fiender som är närmare än så.

Obeväpnade attacker: En attack med knytnävar, sparkar och armbågar är inte mycket annorlunda än en vanlig närstridsattack, men följande skillnader finns:

Gratisattacker: Om du attackerar en beväpnad motståndare när du själv är obeväpnad, orsakar du en omedelbar gratisattack (som utförs innan din obeväpnade attack) från denne. Attacken orsakar ingen gratisattack från någon annan fiende och inte heller om din motståndare också är obeväpnad.

Lägg märke till att vapenlös inte alltid innebär att man är obeväpnad. En munk, en rollfigur med knepet Förbättrad vapenlös attack, en formelkastare med en aktiv beröringsformel eller en varelse med naturliga vapen anses alla vara beväpnade även när de saknar ett normalt vapen.

Skada av vapenlösa attacker: En vapenlös attack från en Medelstor stridande orsakar 1t3 poäng skada (den stridandes Styrkejustering räknas in som vanligt). En Liten stridande gör 1t2 poäng skada med sin vapenlösa attack, medan en Stor stridande gör 1t4 poäng skada. All sådan skada räknas som bedövande. Vapenlösa attacker räknas alltid som lätta vapen (till exempel för att bestämma nackdelar för tvåvapenstrid).

Utdela normal skada: Du kan ange att din vapenlösa attack skall göra normal skada innan du slår attackslaget, men du drabbas då av en nackdel av -4 på attackslaget eftersom du behöver hitta någon tillräckligt vital del på kroppen för att kunna göra normal skada. En beväpnad motståndare gör alltid normal skada med sin vapenlösa attack.

Avståndsattacker: Du attackerar en fiende som befinner sig i skottlinjen och inom räckvidden för det avståndsvapen som används. Ett mål befinner sig i skottlinjen om det inte finns några hinder mellan dig och målet som ger målet totalt skydd. Maximal räckvidd för ett kastat vapen är fem avståndssteg och för skjutvapen tio avståndssteg. Varje helt avståndssteg mellan den stridande och målet ger en nackdel av -2 på attackslaget (se vapenbeskrivningen).

En avståndsattack som utförs inom ett hotat område orsakar en gratisattack.

Attackslaget: Ett attackslag motsvarar dina försök att träffa och skada målet. Ditt attackslag är **t20 + attackjusteringar** med det vapen du använder. Om det justerade attackslaget är större än eller lika med målets PK, är lyckas attacken. Attacken kan även vara en möjlig fatalitet om tärningen visar tillräckligt högt. Se **Fataliteter** nedan för fler detaljer.

Automatisk träff eller miss: Om tärningen visar "1" (naturlig etta) är det alltid miss och om den visar "20" (naturlig tjugo) är det alltid träff. Detta är unikt för attackslag och något motsvarande gäller inte för några andra t20-slag i spelet. En "20" är dessutom alltid en möjlig fatalitet.

Skadeslag: Om attackslaget blir lika med eller över motståndarens PK, träffar attacken och ger skada. Slå för skada enligt det vapen du använde. Skadan reducerar motståndarens livspoäng.

Multipla attacker: Om du kan utföra mer än en attack per drag, måste du använda handlingen Full attack för att hinna med mer än en enkel attack.

Skott eller kast in i närstrid: Om du attackerar med ett avståndsvapen mot ett mål som befinner sig i närstrid med en eller flera allierade, drabbas du av en nackdel av -4 på attackslaget. Två stridande anses befinna sig i närstrid om de är varandras fiender och någon av dem hotar den andre. (En hejdad, medvetlös eller på annat sätt orörlig stridande anses inte befinna sig i närstrid såvida inte någon verkligen attackerar honom.)

Om ditt mål (eller den del av målet som du siktar mot, om det är ett stort mål) är minst 2 meter bort från den närmaste allierade, drabbas du inte av denna nackdel även om målet befinner sig i strid med en allierad.

Defensiv strid: Du kan välja att strida defensivt med denna handling. Om du gör det, drabbas du av en nackdel av -4 på attackslaget mot att du erhåller en duckafördel av +2 på din PK. Dessa justeringar varar tills alldeles innan ditt nästa drag.

Fataliteter: När du slår ditt attackslag och tärningen visar 20, har du träffat oavsett vilken PK målet har och har dessutom möjlighet till en fatalitet. Träffen *kan* vara en fatalitet, men för att ta reda på om det verkligen var det, slår du omedelbart ett fatalitetsslag – ett nytt attackslag med exakt samma justeringar som för det attackslag du just fick 20 på. Om detta fatalitetsslag också är en träff på målet (bara en träff, det behöver inte

bli 20 igen), betyder det att den ursprungliga träffen faktiskt var en fatalitet. Om fatalitetsslaget däremot visar på en miss, var den ursprungliga träffen bara en vanlig träff.

En fatalitet innebär att ditt vapen träffat någon synnerligen vital del på målet och du får slå för skada mer än en gång, vanligtvis två gånger. Beskrivningen av vapnet anger om skadan skall slås ännu fler (tre eller fyra) gånger. Alla gällande justeringar läggs till varje slag och alla slagen summeras sedan för att se hur mycket skada attacken gjorde totalt.

Undantag: Extraskada som representeras av extra tärningar (till exempel extra skada från tjuvhugg) läggs alltid bara till en gång per attack, även om attacken resulterade i en fatalitet.

Ökad fatalitetschans: Ibland kan ett vapen ge en möjlig fatalitet på fler tärningsslag än bara 20. Långsvärd, till exempel, ger möjlighet till fatalitet på 19 och 20. Dock är tärningsslag under 20 aldrig automatiska träffar. Ett attackslag måste alltid först vara en träff för att kunna vara en möjlig fatalitet.

Ökad fatalitetsfaktor: Vissa vapen, såsom stridsyxor och pilar, ger ännu mer än dubbel skada vid fatalitet. De kan ha en fatalitetsfaktor på $\times 3$ eller till och med $\times 4$.

Formler och fataliteter: En formel som kräver ett attackslag, såsom *melfs syrapil* eller *elektriskt grepp*, kan ge en fatalitet. En formel som inte kräver attackslag, såsom *åskvigga* eller *trollpil*, kan det inte.

10.3.2.2 Kasta en formel (1 handling)

Att kasta en formel är vanligtvis en normal handling. Det finns tid kvar i ett normalt drag för den stridande att utföra en kort handling före eller efter formelkastandet.

Formelkomponenter: För att kasta en formel med en verbal (V) komponent, måste din rollfigur tala med fast stämma. Om du har munkavle eller innanför en *tystnad*, kan du inte kasta en sådan formel. En formelkastare som är döv (även tillfälligt) har 20% att misslyckas med en formel han kastar, om den har en verbal komponent.

För att kasta en formel med en somatisk (S) komponent, måste din rollfigur kunna gestikulera fritt med minst en hand. Du kan inte kasta formler av den här typen om du är bakbunden, om du brottas eller om du har båda händerna upptagna.

För att kasta en formel med en materiell (M) komponent, ett fokus (F) eller ett teurgifokus (TeF), måste du ha tillgång till de material eller föremål som formeln föreskriver. Såvida de inte är ovanliga krångliga saker, är det en fri handling att ta fram dem. Materiella komponenter och fokus som inte har något angivet värde, anses finnas tillgängligt i din komponentpåse.

Ett fåtal formler har en erfarenhetskostnad (EP) och innebär att du förlorar erfarenhetspoäng när du kastar den. Ingen magi kan återställa dessa förlorade EP. Du kan aldrig spendera så mycket EP att du skulle tappa en grad, så i det läget kan du helt enkelt inte kasta just den formeln. Du kan dock, när du uppnår en ny grad, välja att omedelbart förbruka EP på att kasta en formel istället för att behålla dem och stiga en grad. EP går förlorade när du kastar formeln, även om den av någon anledning skulle misslyckas helt.

Koncentration: Din rollfigur måste alltid kunna koncentrera sig för att kunna kasta en formel. Om du börjar kasta en formel, men något inträffar som kan bryta koncentrationen, måste du testa färdigheten Koncentration för att inte misslyckas med formeln. Testets SG beror på vad som störde din koncentration. Om du misslyckas tonar magin bort utan någon effekt. Om du preparerar formler, är den inte längre preparerad. Om du spontankastar formler, räknas den av från dina dagliga formler, fastän du inte lyckades kasta den riktigt.

Koncentration för att hålla en formel: Vissa formler kräver att du koncentrerar dig (K) hela tiden under deras varaktighet. Att vidmakthålla en formel genom koncentration är en normal handling som inte orsakar någon gratis attack. Vadhelst som stör din koncentration vid formelkastande, kan också omintetgöra dina försök att vidmakthålla en formel. Om din koncentration bryts, upphör formeln.

Tidsåtgång: Om formelns tidsåtgång är angiven till 1 handling, avses en normal handling. Formelns effekt uppstår direkt efter att handlingen är utförd.

Gratisattacker: Vanligtvis, när du kastar en formel, orsakar du gratisattacker från fiender som hotar den plats du står på. Om en gratisattack träffar dig och ger dig skada, måste du lyckas med ett test av Koncentration (SG 10 + antal poäng skada + formelgrad) för att inte förlora formeln.

Defensivt formelkastande: En formel som kastas defensivt orsakar inte någon gratisattack. För att lyckas kasta formeln på det viset måste du lyckas med ett test av Koncentration (SG 15 + formelns grad). Om du misslyckas är formeln förlorad.

Beröringsformler i strid: Många formler har en räckvidd av beröring. När du använder dessa formler måste du först kasta själva formeln och sedan beröra målet, antingen i samma drag eller vid ett senare tillfälle. I rundan man kastar formeln kan attacken utföras som en fri handling, men därefter är den som vanligt en normal handling. Den stridande kan automatiskt beröra en vän eller sig själv, men för att beröra en motståndare krävs det en beröringsattack.

Beröringsattacker: Att attackera med en beröringsformel räknas som en beväpnad attack och den orsakar därför inte den normala gratisattacken när man attackerar en beväpnad motståndare med bara händerna. Själva kastandet av formeln orsakar dock en gratisattack som vanligt. Beröringsattacker finns av två sorter; beröringsattack i närstrid och beröringsattack på avstånd. Du kan få en fatalitet med båda typerna. Din motståndares PK mot din beröringsattack inräknar inte hans pansarfördel, sköldfördel eller hårdhudsfordel. Hans storleksjustering, Händighetsjustering, duckafördelar och avvärjningsfördelar räknas in som vanligt.

Hålla laddningen: Om du inte aktiverar en beröringsformel i samma runda som du kastar den, kan du vänta med detta ("hålla laddningen") så länge du vill. Du kan fortsätta att utföra beröringsattacker i varje runda. Du kan vidröra en vän (eller dig själv) som en normal handling eller upp till sex vänner som en lång handling. Om du vidrör något eller någon medan du håller laddningen, aktiveras formeln automatiskt. Om du kastar en annan formel, förlorar du beröringsformeln.

Du kan även attackera med en vapenlös attack eller ett naturligt vapen medan du håller laddningen. En sådan attack är inte en beröringsattack, men och den träffar ger den både attackens normala skada och aktiveras formeln. Om den missar håller du fortfarande laddningen. I det här fallet följer din vapenlösa attack de normala reglerna vad gäller gratisattacker, dvs formelns magi anses inte göra dig beväpnad när du anfaller på detta vis.

Avfärda en formel: En formelkastare kan automatiskt avfärda (d.v.s. få dess varaktighet att upphöra) en formel han själv har kastat som har beteckningen "(A)" på sin varaktighet. Detta är en normal handling som inte orsakar någon gratisattack.

10.3.2.3 Aktivera magiskt föremål

Många magiska föremål behöver inte aktiveras med en separat handling. Dock finns det en del som behöver aktiveras först. Att aktivera ett sådant föremål är en normal handling (såvida inte annat sägs i beskrivningen av föremålet).

Formelfullbordande föremål : Att aktivera ett formelfullbordande föremål är likvärdigt med att kasta en formel. Det kräver koncentration och orsakar en gratisattack. Du misslyckas med formeln om din koncentration bryts och du kan välja att aktivera föremålet defensivt, precis som med en formel.

Formelutlösande, kommandoordstyrda eller användningsaktiverade föremål: Att aktivera ett sådant föremål kräver ingen koncentration och orsakar inga gratisattacker.

10.3.2.4 Fördriva/förmana vandöda

En präst eller paladin som vill fördriva eller förmana vandöda, gör detta som en normal handling.

Tillvägagångssättet beskrivs nedan.

10.3.2.5 Använda specialförmåga

Användandet av en specialförmåga är vanligtvis en normal handling, men förmågans beskrivning kan ange att den kräver en lång handling eller kanske ingen handling alls.

Extraordinära specialförmågor: Användningen av en extraordinär specialförmåga är vanligtvis en icke-handling eftersom de flesta extraordinära specialförmågor är instinktiva och omedelbara. De extraordinära specialförmågor som verkligen är handlingar, är vanligtvis normala handlingar som inte kan störas, inte kräver koncentration och inte orsakar någon gratisattack.

Formelliknande specialförmågor: Användningen av en formelliknande specialförmåga fungerar som att kasta en formel i det att den kräver koncentration och orsakar gratisattacker. Formelliknande specialförmågor kan störas. Om din koncentration bryts, misslyckas ditt försök att använda förmågan, men försöket räknas ändå som om du hade använt den. Användningen av en formelliknande specialförmåga är vanligtvis en normal handling, såvida inte dess beskrivning säger annorlunda.

Använda en formelliknande specialförmåga defensivt: Du kan välja att använda din formelliknande specialförmåga defensivt, precis som med en formel. Om ditt test av Koncentration (SG 15+formelgrad) misslyckas, kan du inte använda förmågan i det här draget, men försöket räknas ändå som om du hade använt den.

Övernaturliga specialförmågor: Användning av en övernaturlig specialförmåga är vanligtvis en normal handling (såvida inte beskrivningen av specialförmågan säger något annat). Den kan inte störas, kräver inte koncentration och orsakar inte någon gratisattack.

10.3.2.6 Totalt försvar

Du kan avstå från alla attacker och ägna dig helt åt försvar med en normal handling. Du erhåller en duckafördel av +4 på PK under en runda. Denna fördel varar fram till ditt nästa drag. Du kan inte kombinera totalt försvar med defensiv strid eller Vapenhandlag (eftersom båda dessa kräver att du utför någon slags attack). Du kan inte utföra gratisattacker medan du har duckafördelen från totalt försvar.

10.3.2.7 Påbörja/Avsluta en lång handling

Denna normala handling tillåter dig att påbörja en lång handling som du sedan kan avsluta i sitt nästa drag med ytterligare en normal handling. Du kan dock inte utföra en full attack, stormning, springa eller reträtt på detta vis.

Denna handling är användbar då du är drabbad av något tillstånd som bara ger dig reducerade drag (till exempel formeln *sakta*).

10.3.3 Korta handlingar

De flesta korta handlingar kräver inget tärningsslag i sig.

10.3.3.1 Förflyttning

Den enklaste korta handlingen är att förflytta dig din fart. Om du utför den här handlingen under ditt drag, kan du inte utföra någon glidning.

Förflyttning omfattar även klättra (med en fjärdedel av farten) eller simma (med en fjärdedel av farten).

Påskyndad klättring: Som en kort handling kan du klättra halva din fart med en nackdel av -5 på testet.

Krypa: Du kan krypa 1 meter med en kort handling. Krypande orsakar gratisattacker från alla som hotar rutan du lämnar *eller* rutan du kryper till.

10.3.3.2 Dra eller stoppa undan ett vapen

Du drar fram ett nytt vapen (närstridsvapen eller kastvapen) eller stoppar undan det så att du har handen fri. Denna handling gäller även vapenliknande föremål, såsom magispön och liknande.

Om du har GAF +1 eller mer, kan du dra ett vapen eller stoppa undan det samtidigt som du förflyttar dig normalt (inte stormar eller springer). Du kan dock inte färdigställa eller stoppa undan din sköld samtidigt. Om du har knepet Tvåvapenstrid, kan du dra två enhandsvapen (eller lätta vapen) på samma tid som det normalt tar dig att dra ett vapen, alternativt färdigställa eller stoppa undan din sköld samtidigt som du drar ett vapen.

Med knepet Tvåvapenstrid kan du även stoppa undan båda dina vapen på samma handling (eller ett vapen och en sköld).

Att dra fram ammunition (pilar, lod, kulor eller kaststjärnor) är däremot en fri handling.

10.3.3.3 Färdigställa eller lossa en sköld

Du tar upp och spänner fast skölden på sköldarmen eller lossar den och släpper den rakt ner. Att lossa den och sätta fast den på packningen är däremot en lång handling.

Om du har GAF +1 eller mer, kan du färdigställa eller lossa skölden samtidigt som du förflyttar dig normalt (inte stormar eller springer). Du kan dock inte dra ett vapen samtidigt. Om du har knepet Tvåvapenstrid, kan du färdigställa eller lossa skölden och dra ett enhandsvapen (eller lätt vapen) på samma tid.

När du lossar skölden i kombination med en förflyttning, kan du välja fritt var under förflyttningen du släpper skölden.

10.3.3.4 Hantera ett föremål

I de flesta fall är det en kort handling att manipulera ett föremål. Några exempel ges här.

Plocka fram ett undanstuvat föremål: Den tid det tar att sträcka sig in i packningen att slita fram något är endast en kort handling.

Plocka upp ett föremål: Du måste befinna dig i samma ruta som det föremål du vill plocka upp.

Öppna en dörr: Förutsätter en normal dörr som inte är låst. Att stänga en dörr kan göras antingen med en kort handling eller genom att smälla igen den efter sig som en fri handling.

Flytta ett tungt föremål: Att skjuta bort det tunga locket från stensarkofagen är en kort handling (och ofta kopplat till ett test av Styrka). När du bara vill flytta det tunga föremålet en kort bit åt sidan med ett test av Styrka, tar detta en kort handling.

10.3.3.5 Ladda ett lätt armborst, ett pistolarmborst eller en slunga

Även om det är en fri handling att dra fram ny ammunition, tar det en kort handling att placera ammunitionen i vapnet och göra i ordning det för att avfyras.

Man laddar ett lätt armborst genom att dra i en spak och placera ett nytt lod i vapnet.

Man laddar ett pistolarmborst genom att dra tillbaka strängen för hand och placera ett nytt lod i vapnet.

Man laddar en slunga genom att placera en kula i påsen som sitter i änden på de två tunna repen.

10.3.3.6 Styra en formel

Vissa formler kräver att du styr deras effekt till nya mål eller platser även efter att du kastat formeln. Detta kräver en kort handling som inte orsakar gratisattacker eller kräver koncentration.

10.3.3.7 Resa sig upp från liggande

Att kravla sig upp från raklång på marken tar normalt en kort handling som orsakar gratisattacker. Att studsas upp som en fri handling kräver ett test av Akrobatik (SG 35), så det är något som de flesta rollfigurer bara kan drömma om.

10.3.3.8 Sitta upp på eller sitta av ett riddjur

Båda fallen förutsätter ett stillstående riddjur. Egentligen krävs ett test av Rida, men eftersom SG är 0 och man normalt kan Ta 10 på testet, är det inte mycket att bråka om. I ett stressat läge (ingen möjlighet till Ta 10) skulle en rollfigur med en Händighetsnackdel och inga nivåer på Rida alltså kunna misslyckas med att sitta upp på sin häst.

Snabb uppsittning/avsittning: Du kan sitta upp på eller sitta av från ett riddjur som inte är mer än en storlekskategori större än du själv, som en fri handling, men detta kräver ett test av Rida (SG 20). Om testet misslyckas är uppsittning/avsittning en kort handling. Du kan inte försöka med snabb uppsittning/avsittning om du inte har tid över att utföra uppsittningen eller avsittningen som en kort handling i detta drag. Du kan inte heller utföra snabb uppsittning/avsittning på ett riddjur som är mer än en storlekskategori större än du.

Kontrollera ett skrämt riddjur: Du måste klara ett test av Rida (SG 20) varje runda för att kunna kontrollera ett riddjur som inte tränats för strid (otränade riddjur omfattar lätta och tunga ridhästar och ponnyer). Testet är en kort handling och om det lyckas, kan du använda resten av ditt drag som du önskar. Om det misslyckas kan du inte agera ytterligare i det draget.

10.3.4 Långa handlingar

En lång handling upptar all tid i ditt drag. Det kan därför inte kombineras med någon normal eller kort handling, men väl med fria handlingar. Om den långa handlingen inte innebär någon förflyttning, kan du även utföra en glidning.

10.3.4.1 Full attack

Om du erhåller fler än en attack per drag, måste du utföra handlingen Full attack för att få tillgång till dessa. Endast attacker som erhålls utan villkor avses – sådana attacker där vissa villkor måste vara uppfyllda för att få en extra attack, såsom gratisattacker, extra attack från knepet Klyvning, och liknande, kräver inte någon speciell handling, medan extra attacker för hög GAF, extra skott från knepet Snabbskytte, och liknande, kräver en Full attack. Du använder varje attack till att anfälla en motståndare som befinner sig i det utrymme som du hotar. Du behöver inte utse dina mål i förväg. Du kan utvärdera effekterna av dina tidigare attacker innan du utser mål för nästa attack.

Du kan utföra en glidning före, efter eller mellan attackerna.

Om du erhåller flera attacker på grund av hög GAF, måste de utföras i ordning från högsta attackfördel till lägsta. Om du använder två vapen kan du fritt välja vilket du använder först. Om du använder ett dubbelvapen kan du fritt välja vilken ända du vill använda först.

Valet mellan en vanlig Attack och en Full attack: Efter din första attack, kan du besluta att den attacken utgjorde en normal handling och utföra en kort handling istället för att fullfölja en Full attack. Om du redan har utfört en glidning, kan den korta handlingen givetvis inte vara en förflyttning.

I övrigt gäller alla regler som getts under Enkel attack (se ovan).

10.3.4.2 Kasta en formel

En formel med en tidsåtgång på 1 runda kastas med en lång handling. Formelns effekt uppstår inte förrän alldeles innan ditt drag i nästa runda. Formeln är då fullbordad och du kan agera normalt i det draget.

En formel med en tidsåtgång på 1 minut tar 10 rundor av långa handlingar att kasta. Dess effekt uppstår alldeles innan ditt drag i rundan 1 minut efter att du började kasta den. Dessa 10 långa handlingar måste utföras i en följd, annars misslyckas formeln och är förlorad.

När du påbörjar kastandet av en formel som tar 1 runda eller mer att kasta, måste du fortsätta med ord, gester och koncentration från start till slut. Om du tappar koncentrationen (eller förhindras att tala eller gestikulera, om formeln kräver det) innan du är klar, går formeln förlorad.

Du orsakar bara gratisattacker när du påbörjar kastandet, fastän processen fortsätter från en runda till nästa. Medan du håller på, hotar du inga rutor omkring dig.

Du kan utföra en glidning innan eller medan du kastar formeln.

I övrigt gäller alla regler som getts för Kasta en formel under Normala handlingar (se ovan).

Spontankastande och metamagiska knep: Barder och trollkonstnärer måste spendera mer tid än normalt för att kasta en formel om de väljer att förbättra dem med metamagi. Om dess normala tidsåtgång är 1 handling, tar det en lång handling (istället för en normal) att kasta en metamagiskt förbättrad formel för barder och trollkonstnärer. Dess effekt kommer fortfarande direkt efter att handlingen är utförd, men formelkastaren får ingen tid över i draget till annat (än en glidning). För formler med längre tidsåtgång än så, tar det ytterligare en lång handling utöver normal tidsåtgång att kasta formeln.

Präster som spontankastar läke- eller tillfogaformler kan även välja att använda metamagiska knep på dem. Alla läke- och tillfogaformler som kan spontankastas har en normal tidsåtgång på 1 handling, så med metamagi på dem blir det en lång handling (istället för en normal) att kasta dem.

För druider som spontankastar frammaningar gäller samma regel.

10.3.4.3 Stormning

Denna långa handling omfattar både förflyttning och en attack, men den har hårda begränsningar för hur du kan förflytta dig.

Förflyttningen måste alltid utföras före attacken. Du måste förflytta dig minst 3 meter och högst din dubbla fart. All förflyttning måste ske utmed en rät linje, utan något byte av riktning. Förflyttningen måste avslutas i samma ögonblick som du når att attackera ditt mål. Du kan alltså inte rusa förbi målet och anfalla från en annan riktning.

Vägen du stormar fram måste vara helt fri. Det får inte finnas någon linje som kan dras från något hörn av startrutan till något hörn av målutan som passerar det minsta genom en ruta med svår eller blockerande terräng eller som är upptagen av en varelse (vän eller fiende).

När du har nått fram till målet har du rätt att utföra en närstridsattack eller en tjurrusning. Du erhåller en fördel av +2 på attackslaget respektive testet av Styrka. Du erhåller också en nackdel av -2 på PK under en runda. Denna nackdel varar fram tills alldeles innan ditt drag i nästa runda.

En lans ger dubbel skada om den används från ett riddjur som stormar fram.

Ett mål kan förbereda ett effektivt motangrepp med vissa stickvapen, genom att utföra handlingen Förbereda innan stormningen. Ett vapen av denna typ som används på detta vis ger dubbel skada om den förberedda attacken träffar.

Begränsad stormning: Om du är begränsad till reducerade drag (och endast då) kan du utföra en begränsad stormning som en normal handling. Den har samma effekt som en normal stormning, men du får bara förflytta dig din fart (istället för din dubbla fart).

10.3.4.4 Dykattack

Varelser som kan flyga kan utföra dykattacker.

En dykattack fungerar precis som en stor stormning, men den dykande varelsen måste förflytta sig minst 9 meter. Den kan endast utföra kloattacker, men dessa gör i gengäld dubbel skada om de träffar.

10.3.4.5 Ladda ett tungt armborst eller ett magasinarmborst

Även om det är en fri handling att dra fram ny ammunition, tar det en lång handling att placera ammunitionen i vapnet och göra i ordning det för att avfyras.

Man laddar ett tungt armborst med hjälp av en separat vev och placerar därefter ett nytt lod i vapnet.

Man laddar ett magasinarmborst genom att placera ett nytt magasin i vapnet.

10.3.4.6 Använda specialförmåga

De flesta specialförmågor kräver bara en normal handling, men vissa kan kräva en lång handling. Detta anges i beskrivningen av specialförmågan.

10.3.4.7 Reträtt

Du kan förflytta dig med dubbla din fart bort från faran. Detta är en lång handling.

Den ruta som du inleder reträtten i räknas inte som hotad, och de fiender som hotar denna startruta erhåller därför inga gratisattacker när du lämnar den. Ett villkor är dock att du kan se dina motståndare, så osynliga motståndare kan fortfarande få gratisattacker och du kan inte utföra den här handlingen alls om du är förblindad. Du kan inte utföra en glidning i samma drag som du gör en reträtt.

Andra hotade rutor du lyckas lämna under resten av förflyttningen orsakar dock gratisattacker på vanligt vis.

Du kan inte utföra en reträtt med en annan sorts förflyttning än vad du har en angiven fart för.

Trots namnet på handlingen behöver du inte lämna striden fullständigt.

Begränsad reträtt: Om du är begränsad till reducerade drag (och endast då) kan du utföra en begränsad reträtt som en normal handling. Den har samma effekt som en normal reträtt, men du får bara förflytta dig din fart (istället för din dubbla fart).

10.3.4.8 Springa

Du kan springa med full fart som en lång handling (men kan inte utföra en glidning i samma drag).

Du kan förflytta dig upp till fyra gånger din fart (eller bara tre gånger din fart om du är klädd i tungt pansar) utmed en rak linje. Du blir förvägrad sin Händighetsfördel på PK eftersom du inte kan ducka lika bra medan du springer, såvida du inte har knepet Springa.

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

Du kan inte springa genom svår terräng eller om du inte kan se.

En språngmarch motsvarar en hastighet av ungefär 21 km/h för en obelastad människa.

Begränsad springa: Om du är begränsad till reducerade drag (och endast då) kan du utföra en begränsad springa som en normal handling. Den har samma effekt som en normal springa, men du får bara förflytta dig din dubbla fart (istället för din tre- eller fyrdubbla fart).

10.3.4.9 Förflytta sig 1 meter genom svår terräng

I vissa situationer kan din fart vara så nedsatt att du inte ens kan ta dig en enda ruta på spelplanen. I det läget kan du använda en lång handling till att förflytta dig 1 ruta i valfri riktning (förutsatt att förflyttning i den riktningen är alls möjlig) även diagonalt. Även om detta liknar en glidning, är det inte det och förflyttningen orsakar gratisattacker på vanligt vis.

10.3.5 Fria handlingar

Fria handlingar tar i princip ingen tid alls att utföra, men det kan ändå finnas praktiska begränsningar på hur många fria handlingar du verkligen kan utföra i ett och samma drag.

Fria handlingar orsakar ytterst sällan gratisattacker. Några vanliga fria handlingar tas upp här.

10.3.5.1 Kasta sig omkull

Du anses befinna dig raklång på marken i din ruta efter denna fria handling.

10.3.5.2 Prata

Denna fria handling kan till och med utföras när det inte är din tur. Spelledaren kan dock begränsa vad som är rimligt att hinna kommunicera under en 6-sekunders stridsrunda.

10.3.5.3 Släppa ett föremål

Föremålet faller ner på marken i din ruta eller någon intilliggande ruta.

10.3.5.4 Kasta en påskyndad formel (eller fjäderlätt)

En formel som har modifierats med det metamagiska knepet Påskyndad formel kastas som en fri handling. Formeln *fjäderlätt* kastas alltid som en fri handling utan att man behöver använda några metamagiska knep. Att kasta en formel som en fri handling orsakar aldrig någon gratisattack.

10.3.5.5 Släppa koncentrationen på en formel

En formelkastare kan automatiskt och som en fri handling (som inte orsakar några gratisattacker) avsluta varaktigheten hos en formel han själv kastat som har beteckningen "Koncentration" (K) på sin varaktighet. Ett fåtal formler avslutas först en kort stund efter det att formelkastaren slutat koncentrera sig.

10.3.6 Diverse handlingar

10.3.6.1 Glidning

Du kan förflytta dig 1 meter som en fri handling i varje drag då du inte förflyttar dig i övrigt. En sådan glidning orsakar aldrig någon gratisattack. Du kan aldrig utföra mer än en glidning per runda och du kan aldrig utföra en glidning i ett drag då du förflyttar dig på annat vis.

Du kan utföra glidningen före, under eller efter andra handlingar i ditt drag.

Du kan inte utföra en glidning om din förflyttning är hämmad av svår terräng eller mörker. En varelse vars fart är under 1 meter kan inte utföra en glidning, eftersom en sådan förflyttning inte kan vara en fri handling för en så långsam varelse.

Du kan inte utföra en glidning med en typ av förflyttning som du inte har en angiven fart för. Till exempel kan en spindel göra en glidning medan den klättrar, men inte en människa.

10.3.6.2 Använda ett knep

Vissa knep tillåter dig att utföra vissa speciella handlingar i striden. Andra knep kräver inga handlingar i sig, utan ger dig helt enkelt en fördel när du utför något du redan kan. Några knep är inte alls tänka att användas i samband med strid. Beskrivningen för varje knep förklarar vad du behöver veta.

10.3.6.3 Använda en färdighet

De flesta färdigheter tar en normal handling att utföra, men de kan även ta en kort, lång eller fri handling eller något helt annat.

Beskrivningen av varje färdighet förklarar vad du behöver veta.

10.3.7 Speciella attacker

Ibland vill man försöka med något annat än bara klippa till motståndaren med sitt vapen. Kanske vill man avvärja eller brotta ner honom för att kunna ta honom till fånga.

Vissa av de speciella attackerna nedan är bara en variation på en normal attack. De kan då användas i alla handlingar som omfattar en attack (eller flera), såsom enkel attack, stormning, full attack eller, till och med, i en gratisattack.

Tabell 10-3: Speciella attacker

Speciell attack	Kort beskrivning
Avvärja	Slå vapnet ur motståndarens hand.
Bistå en annan	Ger en allierad en fördel av +2 på attackslag eller PK.
Brotta	Ge sig in i riktig närmkamp med sin motståndare.
Finta	Förvägra din motståndare sin Händighetsfördel på PK.
Fällning	Fäll en motståndare.
Kasta granatliknande vapen	Kasta en flaska med farlig vätska mot ett mål.
Omkullspringning	Bana sig väg förbi eller över en motståndare.
Söndra	Slå sönder en motståndares vapen eller sköld.
Tjurrusning	Knuffa en motståndare en eller flera meter bakåt.

10.3.7.1 Avvärja

Som en variation på en närstridsattack kan du försöka avvärja din motståndare. Om du gör det med ett vapen, slår du hans vapen ur handen på honom och det faller ner på marken där han står. Om du gör det utan vapen, tar du hans vapen ifrån honom.

När du försöker avlägsna ett närstridsvapen från din motståndare, följer du stegen nedan. Om föremålet du försöker avlägsna inte är ett närstridsvapen (till exempel en pilbåge eller ett magispö), får försvaren fortfarande ett motställt attackslag, fast men en nackdel av -4 och han har ingen möjlighet att avvärja dig om du misslyckas.

Steg 1: Gratisattack. Du orsakar en gratisattack från den motståndare du försöker avvärja. Om du har knepet Förbättrad avvärjning, orsakar du dock inte någon gratisattack. Om försvarens gratisattack träffar och ger skada, misslyckas ditt försök att avvärja.

Steg 2: Motställda attackslag. Du och din motståndare gör motställda attackslag med era respektive vapen. Den som använder ett tvåhandsvapen erhåller en fördel av +4 på attackslaget, medan den som använder ett lätt vapen drabbas av en nackdel av -4 på attackslaget. (Eftersom en vapenlös attack alltid räknas som ett lätt vapen, drabbas man alltid av en nackdel när man försöker avväpna utan ett vapen.) Om de stridande är av olika storlek, erhåller den som är större en fördel av +4 på attackslaget per kategori som skiljer. Om det utsatta föremålet inte är ett närstridsvapen, drabbas försvararen av en nackdel av -4 på attackslaget.

Steg 3: Konsekvenser. Om ditt resultat överskrider försvararens resultat, är han avväpnad. Om du utförde avväpningen vapenlös, har du nu lagt beslag på vapnet. I annat fall trillar det ner på marken vid försvarens fötter.

Om du misslyckas med din avväpning, har försvaren rätt att försöka avväpna dig i gengäld som en omedelbar, fri handling. Det utförs på samma sätt som ovan, men han orsakar ingen gratisattack från dig och om han misslyckas får du inget nytt försök på honom.

OBS: En motståndare som strider med spikförsedda handskar kan inte bli av med sina handskar genom en avväpning. En motståndare som använder ett vapen som är fastsatt i en låsbar handske erhåller en fördel av +10 på sitt attackslag mot att bli avväpnad.

10.3.7.1.1 Sno föremål

Du kan använda handlingen Avväpna för att avlägsna andra föremål som motståndaren bär på. Om du vill ta hand om föremålet själv, måste du förstås utföra attacken vapenlös.

Om föremålet är dåligt fastsatt eller av annan anledning lätt att avlägsna, erhåller du en fördel av +4 på attackslaget. Om föremålet är mycket väl fastsatt, kan du inte sno det med mindre än att motståndaren är **fastlåst** (se Brottnings). Även om han är det, erhåller han en fördel av +4 på sitt motställda attackslag.

Till skillnad mot en normal avväpning, erhåller försvararen aldrig ett omedelbart försök att avväpna dig om du misslyckas. I övrigt fungerar det precis som en normal avväpning enligt ovan.

10.3.7.2 Bistå en annan

I närstrid kan du hjälpa en väns attack eller försvar genom att distrahera och störa hans motståndare. Om du har möjlighet att utföra en närstridsattack mot en motståndare som en allierad är i närstrid med, kan du välja att bistå din allierade som en normal handling. Du gör ett attackslag mot PK 10. Om slaget träffar erhåller din allierade antingen en fördel av +2 på attackslaget mot motståndaren eller en fördel av +2 på PK mot samma motståndare (ditt val). Eftersom fördelarna staplar fritt kan en stor mängd allierade som bistår ge en mycket stor fördel på ett attackslag. Denna mekanism kan, till exempel, användas för många svagare varelser som försöker brotta ner en enstaka större varelse.

Du kan även använda denna handling för att bistå en vän på andra sätt, till exempel med ett test av en färdighet.

10.3.7.3 Brottas

Brottnings beskriver all form av grepp, fasthållning, kast och liknande kamp.

10.3.7.3.1 Test av Brottnings

Flera gånger under en brottnings, måste den stridande slå ett motställt test av Brottnings mot sin motståndare. Detta test liknar attackslaget för en närstridsattack. Din attackfördel på ett test av Brottnings är: Grundattackfördel + Styrkejustering + speciell storleksjustering.

Speciell storleksjustering: Den speciella storleksjusteringen för Brottnings är: Kolossal +16, Gigantisk +12, Jättestor +8, Stor +4, Medelstor ±0, Liten -4, Pytteliten -8, Nätt -12, Futtig -16. Använd denna justering istället för den normala storleksjusteringen.

10.3.7.3.2 Inledning av brottnings

För att inleda en brottnings måste du först greppa och hålla fast din motståndare. Det krävs att du lyckas med ett attackslag för att kunna inleda brottnings. Om du har flera attacker, kan du försöka inleda brottnings flera gånger i samma drag.

Steg 1: Gratisattack. Du orsakar en gratisattack från den motståndare du tänker börja brottas mot. Om denna gratisattack träffar och orsakar skada, misslyckas ditt försök att inleda brottnings. Vissa monster orsakar inte gratisattacker när de inleder brottnings och inte heller stridande som har knepet Förbättrad brottnings. Om

gratisattacken inte lyckas avbryta din brottning, är det nu dags för dig att försöka få grepp om din motståndare.

Steg 2: Greppa. Du utför en beröringsattack i närstrid mot motståndaren för att få ett grepp. Om attacken inte träffar, har du misslyckats med att starta brottning.

Steg 3: Hålla fast. Utför ett motställt test av Brottning (fri handling). Om testet lyckas, har du startat Brottning och ger skada som med en vapenlös attack.

Om det misslyckas har du inte lyckats starta brottningen. Du misslyckas automatiskt med ditt försök att hålla fast om motståndaren är minst två storlekskategorier större än du (men du kan fortfarande försöka greppa en sådan motståndare om det är allt du vill göra).

Steg 4: Flytta intill. För att kunna fortsätta brottas, måste du flytta in i motståndarens ruta. (Denna förflyttning är en del av attacken och räknas inte in i din total förflyttning under draget.) Förflyttningen orsakar på vanligt sätt gratisattacker från andra fiender som hotar, men inte från din motståndare (som ju redan har fått sin gratisattack).

10.3.7.3.3 Konsekvenser av brottning

Du och din motståndare är nu i full gång med brottning. Medan ni brottas är er förmåga att attackera andra och försvara er själva något begränsad.

Inget hotat område: Du hotar inget område omkring dig medan du brottas.

Ingen Händighetsfördel: Du är förvägrad din Händighetsfördel på PK gentemot alla motståndare som inte deltar i brottningen. (Du kan fortfarande använda denna fördel gentemot de motståndare du brottas med.)

Ingen förflyttning: Du kan inte röra dig normalt medan du brottas. Du kan dock använda ett lyckat test av Brottning till att förflytta dig en bit (se nedan).

10.3.7.3.4 Medan du brottas

Medan du brottas, oberoende av vem som inledde brottningen, kan du utföra följande handlingar. Vissa av dessa räknas som attacker (snarare än normala eller korta handlingar) och kan utföras flera gånger i samma drag om du väljer full attack och har multipla attacker.

Aktivera ett magiskt föremål: Du kan aktivera ett magiskt föremål så länge som föremålet inte har formellfullbordande aktivering. Detta är en normal handling som inte kräver något test av Brottning.

Använda fiendens vapen: Om din motståndare är beväpnad med ett lätt vapen kan du försöka vända det mot honom själv. Utför ett motställt test av Brottning. Om du vinner får du omedelbart göra ett attackslag med det vapnet (fri handling) med en nackdel av -4. Du har dock inte tagit hans vapen ifrån honom.

Detta räknas som en attack.

Attackera din motståndare: Du kan attackera med en vapenlös attack, ett naturligt vapen eller ett lätt vapen medan du brottas. Du kan inte attackera med två vapen medan du brottas, även om båda är lätta vapen.

Bryta en annans lås: När du är inne i brottning kan du bryta det lås en motståndare har på en allierad. Din allierade brottas fortfarande efteråt, men han räknas inte längre som fastlåst om du lyckas. Detta räknas som en attack och kräver att du lyckas med ett motställt test av Brottning.

Dra vapen: Du kan dra ett lätt vapen. Detta är en normal handling som kräver att du lyckas med ett motställt test av Brottning.

Förflyttning: Du kan förflytta dig med halv fart (och dra med dig alla andra som brottas med dig) genom att lyckas med ett motställt test av Brottning. Detta är en normal handling och ditt resultat på testet av Brottning måste vinna över samtliga motståndares test.

OBS: Du erhåller en fördel av +4 på testet av Brottning om din motståndare är fastlåst och du inte har fler fiender som brottas med dig.

Kasta en formel: Du kan försöka kasta en formel medan du brottas, förutsatt att dess tidsåtgång är högst 1 normal handling, den inte har någon somatisk komponent och du har framme de materiella komponenter eller fokus som du behöver. En formel som kräver någon noggrann eller exakt handling, kan givetvis inte kastas medan man brottas. Om formeln är sådan att du kan försöka kasta den medan du brottas, måste du ändå lyckas med ett test av Koncentration (SG 20 + formelgrad) för att inte formeln skall misslyckas helt. Detta är en normal handling som inte kräver något test av Brottning.

Låsning: Du kan hålla en motståndare fastlåst under en runda. Medan din motståndare är fastlåst har du ett betydligt bättre läge och han ett betydligt sämre.

Detta räknas som en attack och kräver att du lyckas med ett motställt test av Brottnings.

Skada din motståndare: Du kan försöka skada din motståndare med det grepp du har. Utför ett motställt test av Brottnings. Om du vinner orsakar du skada som med en vapenlös attack (1t3 för en Medelstor anfallare och 1t2 för en Liten anfallare, Styrkejusteringar tillkommer som normalt). Skadan är endast bedövande – om du vill göra normal skada, erhåller du som vanligt en nackdel av -4 på testet för Brottnings.

Undantag: Munkar orsakar mer skada med sina vapenlösa attacker och skadan de orsakar är normal skada. Dock kan de välja att orsaka bedövande skada vid brottnings utan att drabbas av den sedvanliga nackdelen av -4 på testet.

Detta räknas som en attack.

Ta dig loss: Du kan undfly motståndarens grepp genom att lyckas med ett motställt test av Brottnings. Detta räknas som en attack. Du kan istället utföra ett test av Utbrytarkonst (motställt av motståndarens test av Brottnings) för att ta dig ut ur greppet, men detta är en normal handling. Om mer än en motståndare har grepp på dig, måste ditt resultat på testet av Brottnings vinna över samtliga motståndares test. (Motståndare måste inte hålla kvar i dig om de inte vill.) Om du lyckas ta dig loss, avslutar du handlingen genom att placera dig i någon ledig ruta intill motståndaren.

Ta fram formelkomponent: Du kan ta fram en materiell komponent eller ett fokus medan du brottas. Detta är en lång handling som inte kräver något test av Brottnings.

10.3.7.3.5 När du låst fast din motståndare

Du har möjlighet att skada din motståndare, använda hans eget vapen mot honom eller förflytta dig (och honom). Du kan även förhindra att den låsta motståndaren talar eller ropar (på hjälp).

Du kan utföra en Avväpning för att ta ifrån motståndaren något väl fastsatt föremål som han bär, men han erhåller en fördel av +4 på sitt motställda attackslag mot din avväpning.

Du kan välja släppa en fastlåst motståndare som en fri handling. Om du gör det räknas du inte längre i brottnings med den motståndaren (och vice versa).

Du kan inte dra eller använda ett vapen (mot den fastlåsta motståndaren eller någon annan, ta dig loss ur någon annan fiendes grepp, ta fram en formelkomponent, låsa någon annan fiende eller bryta någon annans lås medan du håller en motståndare fastlåst.

10.3.7.3.6 När du är fastlåst

När en motståndare har låst fast dig, är du orörlig (men inte hjälplös) under 1 runda. Medan du är fastlåst, drabbas du av en nackdel av -4 på PK mot andra motståndare än den som låser dig. Din motståndare kan även förhindra att du talar eller ropar (på hjälp).

Du kan i ditt drag utföra ett motställt test av Brottnings för att komma loss ur låset. Detta räknas som en attack. Du kan istället utföra ett test av Utbrytarkonst (motställt av motståndarens test av Brottnings) för att ta dig ut ur låset, men detta är en normal handling. Om du lyckas med testet, kommer du loss ur låset, men räknas fortfarande i brottnings.

10.3.7.3.7 Gå med i en pågående brottnings

Om ditt mål redan brottas med någon annan, kan du fortfarande använda en attack för att starta brottnings, som ovan, men motståndaren erhåller ingen gratisattack och greppet lyckas automatiskt. Du måste dock fortfarande lyckas med ett motställt test av Brottnings för att kunna hålla fast och du måste fortfarande flytta sig in i målets ruta.

Om det finns flera motståndare att välja på i handgemänet, väljer du fritt vilken motståndare som ditt test av Brottnings är motställt av.

10.3.7.3.8 Flera som brottas

Flera stridande kan deltaga i samma brottnings. Upp till fyra stridande får plats att brottas mot en enstaka motståndare i en given runda. De som är en storlekskategori mindre än motståndaren räknas som ½, de som är en storlekskategori större räknas som 2 och de som är två eller fler storlekskategorier större räknas som 4.

När du brottas mot flera motståndare, väljer du fritt vilken motståndare som ditt test av Brottnings är motställt av. Övriga motståndare som brottas mot dig använder handlingen Bistå en annan för att hjälpa till. Enda undantaget är när du försöker ta dig loss ur brottnings. Då måste ditt test av Brottnings vinna över samtliga motståndares tester.

10.3.7.4 Finta

Denna normala handling är en speciell användning av färdigheten Bluffa. En lyckad stridsfint förvägrar motståndaren hans Händighetsfördel på PK.

För att göra en stridsfint testar du Bluffa motställt av målets test av Insikt, men i detta fall har målet rätt att lägga sin grundattackfördel till resultatet (förutom andra normala justeringar). Om du lyckas, kommer motståndaren att vara förvägrad sin Händighetsfördel på PK mot din nästa attack. Denna attack måste utföras senast i ditt nästa drag för att utnyttja effekten av stridsfinten.

Att finta en icke-humanoid är svårare, eftersom det är svårt att läsa en främmande varelses kroppsspråk, så du erhåller en nackdel av -4 mot dessa. Mot en varelse ett djurs Intelligens (1 eller 2) är det ännu svårare, så du erhåller en nackdel av -8 mot dessa. Mot en varelse utan Intelligens är det omöjligt.

En stridsfint orsakar inte någon gratisattack.

Finta med en kort handling: Med knepet Förbättrad fint är det en kort handling att utföra finten.

10.3.7.5 Fälla en motståndare

Du kan försöka fälla en motståndare med en vapenlös närstridsattack. Du kan dock inte fälla en motståndare som är två eller fler storlekskategorier större än du själv. Så en halvling kan fälla en människa men inte en rese.

Hur en fällning utförs: Utför först en vapenlös närstridsattack som en beröringsattack. Du behöver inte nödvändigtvis ha en hand ledig, utan fällningen kan utföras med kroppen (höftackling, knuff, benspark, eller dylikt). En sådan obeväpnad attack orsakar en gratisattack från en beväpnad motståndare, precis som vanligt.

Om attacken träffar, gör du ett test av Styrka motställt av försvararens test av Styrka eller Händighet (använd den grundegenskap som har det högre värdet). Varje stridande (både du och din motståndare) erhåller en fördel av +4 på testet för varje storlekskategori han är större än Medelstor eller drabbas av en nackdel av -4 för varje storlekskategori han är mindre än Medelstor. Försvararen erhåller en fördel av +4 på testet om han har fler än två ben eller av annan anledning är mer stabil än en normal humanoid (till exempel är en dvärg). Om du vinner detta test, faller du försvararen. Om du misslyckas, blir rollerna omedelbart de omvända och försvararen gör direkt ett test av Styrka (motställt av den stridandes Styrka eller Händighet) för att fälla dig.

Undgå gratisattack: Om du har knepet Förbättrad vapenlös attack räknas du ju som beväpnad i din vapenlösa attack, så försvararen får ingen gratisattack. Knepet Förbättrad fällning förhindrar också denna gratisattack. Det finns även vissa vapen (se nedan) som kan användas till en fällning, och då är du givetvis inte obeväpnad.

Effekten av en fällning: En fälld varelse räknas som liggande raklång i sitt utrymme. Att resa sig upp från liggande är en kort handling.

Fälla en beriden motståndare: Du kan även utföra en fällning mot en beriden motståndare. Försvararen kan då välja att använda sin färdighet på Rida för att försvara sig mot fällningen istället för ett test av Styrka eller Händighet. Om du lyckas, har du dragit ner ryttaren från sitt riddjur.

Fällning med vapen: Vissa vapen kan användas för att utföra en fällning. Om du är beväpnad med ett sådant vapen utför du en beröringsattack med det istället och undviker därmed försvararens gratisattack.

Om du misslyckas, men försvararen lyckas att fälla dig, kan du släppa vapnet istället för att bli fälld.

10.3.7.6 Kasta granatliknande vapen

Ett granatliknande vapen är ett kastat avståndsvapen som går sönder ner det slår ner och sprider sitt innehåll över målet och kringstående varelser och föremål. När du attackerar med ett granatliknande vapen, utför du en beröringsattack på avstånd mot målet. Ett sådant vapen kräver ingen träning, så du drabbas aldrig av nackdelen -4 för brist på träning. En träff ger skada för direktträff på målet och skada för stänk på alla inom 1 meter.

Du kan istället sikta mot en rutkorsning. Detta räknas som en avståndsattack mot PK 5. Dock, om du siktar mot en rutkorsning, får ingen varelse skada av direkt träff, utan bara av stänk. (Du kan inte sikta mot en rutkorsning som upptas av en varelse, såsom en Stor varelse. I det fallet siktar du faktiskt mot varelsen själv.)

Om du missar målet (antingen det är en varelse eller en rutkorsning), slå 1t8. Detta avgör vilken riktning missen gick, där 1 är rakt bakåt mot dig och 2 till 8 räknas medurs från denna riktning. Räkna sedan ett antal rutor i den riktningen som motsvarar det antal avståndssteg som kastet var (avrunda uppåt).

När du tagit reda på var missen landade, erhåller alla varelser inom 1 meter skada av stänk.

10.3.7.7 Omkullspringning

Du kan försöka springa omkull en fiende som en normal handling mitt under en förflyttning. Med den här taktiken syftar du till att bana dig väg förbi eller över din motståndare (förflytta dig genom hans ruta) medan du rör dig. Du kan dock inte springa omkull en motståndare som är två eller fler storlekskategorier större än du själv. Du kan bara utföra en omkullspringning per runda.

När du försöker springa omkull en motståndare följer du dessa steg.

Steg 1: Gratisattack. Eftersom omkullspringningen inleds med att du flyttar in i försvararens ruta, erhåller han en gratisattack mot dig.

Steg 2: Försvararen undviker? Om du utför handlingen under en normal förflyttning kan försvararen välja att helt enkelt släppa fram dig. Om han släpper fram dig, kan du helt enkelt fortsätta din förflyttning. (En stridande kan alltid förflytta sig genom ett utrymme som upptas av någon som är villig att släppa förbi honom.)

Steg 3: Försvararen hindrar? Om försvararen står ivägen för dig, gör du ett test av Styrka motställt av försvararens test av Styrka eller Händighet (använd den grundegenskap som har det högre värdet). Varje stridande (både du och din motståndare) erhåller en fördel av +4 på testet för varje storlekskategori han är större än Medelstor eller drabbas av en nackdel av -4 för varje storlekskategori han är mindre än Medelstor. Försvararen erhåller en fördel av +4 på testet om han har fler än två ben eller av annan anledning är mer stabil än en normal humanoid (till exempel är en dvärg). Om du vinner detta test, slår du omkull försvararen. Om du misslyckas, blir rollerna omedelbart de omvända och försvararen gör direkt ett test av Styrka (motställt av den stridandes Styrka eller Händighet) för att slå omkull dig.

Steg 4: Konsekvenser. Om du lyckas fälla försvararen kan du sedan fortsätta din förflyttning obehindrad. Om du misslyckas och själv blir fälld, ramlar du tillbaka 1 meter från det håll du kom och blir liggande raklång i den rutan. Om du misslyckas men inte själv blir fälld, måste du flytta tillbaka 1 meter från det håll du kom. Om den rutan är upptagen, faller du raklång på marken där, annars förblir du stående.

Förbättrad omkullspringning: Om du har knepet Förbättrad omkullspringning kan inte försvararen undvika dig om du inte tillåter det. Dessutom drabbas du inte av någon gratisattack när du flyttar in i försvararens ruta (åtminstone inte från honom) och du får en fördel av +4 på testet för att slå omkull honom.

Beriden omkullspringning (nedtrampning): Om du vill utföra en omkullspringning när du är beriden, är det ditt riddjur som testar sin Styrka för att avgöra om den lyckas eller inte (och djuret använder naturligtvis sin storlekskategori och inte din). Om du har knepet Trampa kan motståndaren inte välja att undvika om du inte vill. Dessutom får ditt riddjur utföra en attack med en hov (eller liknande) om ni lyckas springa omkull motståndaren.

10.3.7.8 Söndra (slå mot någons vapen eller sköld)

Du kan använda en närstridsattack med ett hugg- eller krossvapen för att attackera det vapen eller den sköld som din motståndare använder. När du försöker söndra ett vapen eller en sköld, följer du dessa steg.

Steg 1: Gratisattack. Du orsakar en gratisattack eftersom du koncentrerar din uppmärksamhet på motståndarens vapen istället för på hans rörelser och manövrer. Om du har knepet Förbättrad söndring, drabbas du inte av denna gratisattack.

Steg 2: Motställda attackslag. Du och försvararen gör båda motställda attackslag med era vapen. Den som använder ett tvåhandsvapen erhåller en fördel av +4 på attackslaget, medan den som använder ett lätt vapen drabbas av en nackdel av -4 på attackslaget. Om de stridande är av olika storlek, erhåller den som är större en fördel av +4 på attackslaget per kategori som skiljer.

Steg 3: Konsekvenser. Om du vinner har du lyckats med din attack mot vapnet eller skölden och kan slå för skada. Se **Tabell 10-7: Hårdhet och livspoäng för vanliga vapen och sköldar** för hur mycket skada ett vapen eller sköld klarar. Om du inte vinner gör du ingen skada alls.

Söndra ett buret föremål: Om du vill attackera ett föremål som din motståndare bär som inte är ett vapen eller en sköld, gör ni inte motställda attackslag. Istället gör du en normal attack mot föremålets PK. Ett buret föremål har en PK på: 10 + dess Storleksjustering + dess bärarens Händighetsjustering. En attack mot ett buret

föremål orsakar en gratisattack precis som en attack mot ett vapen eller en sköld gör. Om du istället vill rycka åt dig föremålet använder du handlingen Avväpna. Du kan inte söndra det pansar en motståndare bär.

10.3.7.9 Tjurrusning

Du kan välja att utföra en tjurrusning som en normal handling (en närstridsattack) eller som attacken i en stormning. När du utför en tjurrusning, försöker du knuffa din motståndare bakåt istället för att skada honom direkt. Du kan inte tjurrusa en motståndare som är två eller fler storlekskategorier större än du själv. Så en halvling kan tjurrusa en människa men inte en rese.

Inledning av en tjurrusning: Tjurrusningen inleds med att du förflyttar dig in i motståndarens utrymme. En sådan förflyttning orsakar en gratisattack från försvararen (och som förflyttning från andra fiender som vanligt). Om du har knepet Förbättrad tjurrusning orsakar din förflyttning ingen gratisattack från försvararen. Under en tjurrusning har varje gratisattack som utförs mot dig av någon annan än försvararen en 25% chans att oavsiktligt riktas mot försvararen istället och varje gratisattack som utförs mot försvararen av någon annan än dig en motsvarande chans att oavsiktligt riktas mot dig istället.

Därefter gör du och din motståndare motställda tester av Styrka. Ni erhåller båda en fördel av +4 på testet för varje storlekskategori över Medelstor eller en nackdel av -4 på testet för varje storlekskategori under Medelstor. Du erhåller en fördel av +2 på testet om tjurrusningen utförs i slutet av en stormning men ingen fördel om den utförs som en normal attack. Försvararen erhåller en fördel av +4 på testet om han har fler än två ben eller av annan anledning är exceptionellt stabil (såsom en dvärg).

Resultat av en tjurrusning: Om du vinner över försvararen knuffar du honom 1 meter bakåt. Du kan, genom att förflytta dig efter försvararen, knuffa honom ytterligare 1 meter bakåt för varje 3 poäng som ditt resultat överskred försvararens. Denna förflyttning räknas som normal förflyttning för dig och begränsas av den förflyttning du kan utföra under draget. Försvararen orsakar gratisattacker om han tvingas bakåt, och det gör även du om du flyttar efter honom. Ingen av er orsakar dock gratisattacker från varandra av denna förflyttning.

Om du förlorar mot försvararen, åker du 1 meter bakåt den väg du kom. Om det utrymmet är upptaget, faller du platt på marken där.

10.3.8 Speciella Initiativhandlingar

Det finns sätt att förändra när i rundan du agerar genom att förändra din plats i initiativordningen.

10.3.8.1 Avvakta

Genom att välja att avvakta, sparar du hela ditt drag till senare i rundan och kan agera på det initiativvärde du önskar. När du avvaktar, reducerar du frivilligt ditt initiativvärde för resten av striden. När ditt nya, lägre initiativvärde blir aktuellt senare i rundan, kan du agera normalt. Du kan tala om ditt nya initiativvärde direkt eller helt enkelt avvakta till en senare tidpunkt i rundan och agera då och på så sätt fastställa ditt nya initiativvärde till den punkten. Du kan dock aldrig välja att agera mitt under någon annans drag. Om Bella väljer att avvakta tills orcherhövdingen visar sig, kan hon agera först efter att han gjort klart sitt drag helt och hållet. Se även Förbereda, nedan.

Du kan reducera ditt initiativvärde hur långt ner du vill, men om alla andra redan är klara med sitt drag i rundan (eller också avvaktar), fortsätter man med nästa runda. Du har nu möjlighet att agera först i denna nya runda eller fortsätta att avvakta. Till slut lär man ju komma fram till det initiativvärde du började avvakta på (i förra rundan), och då har du ju i praktiken stått över ett drag.

Så fort du väljer att agera, fastställs ditt initiativvärde till den punkt man befinner sig på just då. Till exempel, Bombur väljer i runda 1 (initiativ 11) att avvakta. Han låter både zombierna (initiativ 9) och Jozan (initiativ 8) agera först, och stormar inte in i striden förrän på initiativ 7. Han behåller detta initiativvärde även i runda 2 och senare. Om han hellre vill se först vad Wish-Wisha gör på initiativ 13 i nästa runda innan han stormar (hon brukar gilla att kasta *eldklot*), kan han välja att avvakta till initiativ 12 i runda 2 innan han stormar fram. Han behåller då detta initiativvärde även i runda 3 och senare.

Om två eller fler stridande avvaktar, ligger den med den högre Initiativfördelen (eller högre Händighet, om deras fördel är samma) bäst till, så om flera vill agera samtidigt, får han lov att agera först.

10.3.8.2 Förbereda (en handling)

Denna handling tillåter dig att förbereda en handling du vill utföra senare, efter att ditt drag är över men innan ditt nästa drag börjar. Förbereda är en normal handling, så du har en kort handling att använda till att,

till exempel, förflytta dig. Denna handling orsakar inte en gratisattack i sig, men handlingen som förbereds kan ju göra det.

Endast normala eller korta handlingar kan förberedas. I princip kan man anse att du sparar den biten av ditt drag som Förbereda tar (en normal handling) till ett senare tillfälle.

Exakt vilken handling som förbereds och villkoret för att den skall utföras måste bestämmas när Förbereda utförs. Om och när dessa villkor uppfylls, kan du omedelbart utföra din förberedda handling. Denna handling utförs alldeles innan den handling som utlöste den. I fortsättningen av denna strid är ditt initiativvärde nu detsamma som det värde där din förberedda handling utfördes och du agerar alldeles innan den vars handling utlöste den förberedda handlingen.

Om din förberedda handling inte utlöses förrän i nästa runda (innan ditt normala drag kommer), kommer ditt initiativvärde faktiskt att höjas, men i gengäld mister du ju ditt ordinarie drag i den nya rundan.

Förbereda sig att störa en formelkastare: Du kan använda handlingen Förbereda till att förbereda en attack mot en formelkastare om "han börjar kasta en formel". Om du lyckas skada formelkastaren, eller på annat sätt störa honom, kan det hända att han mister den formel han försökte kasta (avgörs genom ett test av Koncentration för formelkastaren).

Förbereda motmagi: Du kan använda handlingen Förbereda till att förbereda motmagi mot en formelkastare om "han börjar kasta en formel". Om formelkastaren verkligen kastar en formel, får du en chans (fri handling) att identifiera den genom ett test av Formelkännedom (SG 15 + formelns grad). Om testet lyckas, och du kan kasta samma formel, kan du välja att kasta formeln som motmagi och automatiskt förstöra formelkastarens formel. Motmagi fungerar även om den ena formeln kastas med trolleri och den andra med teurgi.

Du kan även använda Skingra magi som motmagi mot en annan formelkastares formel, men detta fungerar ju inte automatiskt (se formelbeskrivningen).

Förbereda ett vapen mot en stormning: Du kan förbereda ett effektivt motangrepp med vissa stickvapen, genom att sätta dem för att ta emot stormningen. Ett vapen av denna typ som används på detta vis ger dubbel skada om den förberedda attacken träffar.

10.4 Attacker mot en fiende

Vissa speciella omständigheter kan förändra situationen i en strid dramatiskt. Här ges regler för en del speciella situationer.

10.4.1 Attackslagsjusteringar

Använd dessa justeringar närhelst en stridande utför någon slags attackhandling.

Tabell 10-4: Attackslagsjusteringar

Anfallaren...	Närstrid	Avstånd
är bländad	-1	-1
är intrasslad	-2 ¹	-2 ¹
omringar försvararen	+2	—
är osynlig	+2 ²	+2 ²
är högre upp	+1	+0
är liggande	-4	-3
är uppskakad eller vettskrämd	-2	-2
är hopträngd	-4	-4

¹ En intrasslad anfallare drabbas också av en nackdel av -4 på sin Händighet, vilket kan påverka hans attackslag.

² Försvararen förvägras sin Händighetsfördel på PK.

³ De flesta avståndsvapen kan inte användas medan anfallaren ligger ner, men armborst eller kaststjärnor kan fortfarande användas.

Tabell 10-5: Pansarklassjusteringar

Försvararen...	Närstrid	Avstånd
är bakom skydd	+4	+4
är förblindad	-2 ¹	-2 ¹
har skyl eller är osynlig	—	Se skyl
är stel av skräck	-2 ¹	-2 ¹
är intrasslad	+0 ²	+0 ²
är handfallen	+0 ¹	+0 ¹
balanserar (med färre än 5 nivåer på Balansera)	+0 ¹	+0 ¹

klättrar (kan inte använda sin sköld)	+0 ¹	+0 ¹
brottas (anfallaren brottas inte)	+0 ¹	+0 ^{1,3}
är hjälplös (förlamad, sovande, bunden, etc)	-4 ⁴	+0 ⁴
är sittande/knästående	-2	+2
är fastlåst	+4 ⁴	-4 ⁴
är liggande	-4	+4
är bedövad	-2 ¹	-2 ¹
är hopträngd	-4	-4
springer	+0 ¹	+2 ¹

¹ Försvararen är förvägrad sin Händighetsfördel på PK.

² En intrasslad anfallare drabbas av en nackdel av -4 på sin Händighet.

³ Slå slumpmässigt för att se vilken av de brottande som anfallaren skjuter mot. Den försvararen är förvägrad sin Händighetsfördel på PK.

⁴ Hantera försvararens Händighet som 0 (en nackdel av -5). Rackare kan utföra tjuvhugg mot hjälplösa och fastlåsta fiender.

10.4.2 Omringning

Om du utför en närstridsattack mot en motståndare och det finns en allierad till dig som hotar att attackera i närstrid på exakt andra sidan av motståndaren, anses du och din allierade ha omringat motståndaren och ni erhåller båda en fördel av +2 på attackslaget (och en rackare kan i det här läget utföra ett tjuvhugg).

Vid osäkerhet om huruvida två stridande verkligen omringar en fiende, följ en tänkt linje mellan de två stridandes rutcentrum. Om denna linje passerar genom motsatta sidor (hörnerna inräknade) av fiendens utrymme, är denne omringad av dem.

Special: Om den som omringar tar upp mer än en ruta, räknas han som omringad om *någon* ruta han upptar uppfyller villkoren för omringning.

Endast allierade som hotar fienden kan hjälpa dig med omringningen.

Varelser med en räckvidd av 0 kan inte omringa.

10.4.3 Hjälplösa försvarare

En hjälplös försvarare är en som är bunden, hejdad, sovande, förlamad, medvetlös eller på annat vis oförmögen att försvara sig.

Normal attack: En hjälplös försvarare drabbas av en nackdel av -4 på PK mot närstridsattacker, men ingen nackdel mot avståndsattacker. En hjälplös försvarare är (naturligtvis) förvägrad sin Händighetsfördel på PK. Faktum är att hans Händighetsvärde anses vara 0 och hans Händighetsjustering av PK sålunda -5 (och en rackare kan ge honom tjuvhugg).

Nådstöt: Som en lång handling kan du använda ett närstridsvapen för att utföra en nådstöt på en hjälplös försvarare. Även en pilbåge eller ett armborst kan användas, men det förutsätter att du är alldeles intill målet.

Du träffar automatiskt och träffen blir automatiskt en fatalitet. Även om målet överlever själva skadan, måste han dessutom klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 10 + erhållen skada) för att inte dö. Det kanske är överflödigt i sammanhanget, men en rackare får även räkna attacken som ett tjuvhugg.

Att utföra en nådstöt är en lång handling som orsakar gratisattacker från andra fiender.

Du kan inte utföra en nådstöt mot en fiende som är immun mot fataliteter, såsom en golem. Du kan utföra en nådstöt mot en motståndare med totalt skyl, men det tar två långa handlingar i följd att göra det, en för att lokalisera motståndaren exakt (när du väl fastställt vilken ruta han är i) och en för att utföra själva attacken.

10.4.4 Utdela bedövande skada

Vissa attacker orsakar normalt bedövande skada. Andra påfrestningar, såsom hetta eller utmattning, ger också bedövande skada. När du erhåller bedövande skada, bokför du separat hur mycket du erhållit. Reducera inte dina gällande livspoäng. Detta är inte "riktig" skada. Istället jämför du den mängd bedövande skada du har erhållit med dina gällande livspoäng. Om de blir lika är du omtöcknad, och om mängden bedövande skada överstiger dina gällande livspoäng är du medvetlös. Det spelar ingen roll om jämförelsen görs efter att mängden bedövande skada har ökat eller dina gällande livspoäng har sjunkit. Båda händelserna kan resultera i att du blir omtöcknad eller medvetlös.

Du kan använda ett vapen som normalt ger dödlig skada till att utdela bedövande skada istället, men du drabbas av en nackdel av -4 på attackslaget.

Du kan använda ett vapen, till exempel en vapenlös attack, som normalt ger bedövande skada till att utdela dödlig skada istället, men du drabbas av en nackdel av -4 på attackslaget.

10.4.5 Tvåvapenstrid

Om du använder ett andra vapen i din avighand, kan du erhålla en extra attack per runda med det vapnet. Att strida på detta vis är dock väldigt svårt, och du drabbas av en nackdel av -6 på attackslaget för de vanliga attackerna med den primära handen och en nackdel av -10 på attackslaget för attacken med avighanden. Du kan reducera dessa kännbara nackdelar på två sätt:

- Om ditt avighandsvapen är lätt minskar nackdelarna med 2 vardera. (En vapenlös attack räknas alltid som lätt.)
- Knepet Tvåvapenstrid minskar nackdelen för primära handen med 2 och för avighanden med 6.

Sammantaget kan alltså nackdelarna reduceras till -2 på vardera handen.

Dubbelvapen: Du kan använda ett dubbelvapen till att göra en extra attack precis som om du stred med två vapen. Nackdelarna beräknas som om avighandsvapnet var lätt.

Kastvapen: Samma regler gäller när du kastar ett vapen med varje hand. Räkna kastpilar och kaststjärnor som lätta vapen i detta sammanhang och bola, kastspjut och nät som enhandsvapen.

10.4.6 Beriden strid

När du sitter på ett riddjur är ni två stridande som strider som en. Detta kräver en del speciella regler.

Hästar i strid: En stridshäst eller stridsponny kan utan problem fungera i strid. En vanlig häst eller ponny blir dock lätt skrämmd av strider. Om du inte sitter av, måste du klara ett test av Rida (SG 20) varje runda för att kontrollera hästen (kort handling). Om du lyckas har du tid med en normal handling därefter. Om du misslyckas, kämpar du med hästen hela draget och får inte göra något annat.

Ditt riddjur agerar i ditt drag efter dina instruktioner. Ni rör er tillsammans med dess fart, men ditt riddjur använder sin egen handling att röra sig.

En häst (inte en ponny) är en Stor varelse och upptar därför ett utrymme på 2x2 meter. För att förenkla saker och ting, antar man att du också upptar samma rutor medan du rider.

Strid till häst: Med en test av Rida (SG 5) kan du styra riddjuret med knäna, så att du kan använda båda händerna till attack och försvar. Detta test är en fri handling.

När du attackerar en varelse som är mindre än ditt riddjur och som är till fots, erhåller du en fördel av +1 på attackslaget för att du är högre upp. Om ditt riddjur rör sig mer än 1 meter, kan du bara utföra en enkel attack. I princip måste du vänta tills ditt riddjur når fram till fienden innan du attackerar, så du får ingen tid att utföra en full attack. Även om ditt riddjur rör sig med full fart, drabbas du inte av någon nackdel på attackslagen av att du rider.

Om ditt riddjur stormar, drabbas du av samma nackdel på din PK (-2). Om du utför en enkel attack i slutet av stormningen, erhåller du samma fördel på attackslaget (+2). Om du attackerar med en lans medan ditt riddjur stormar, ger lansen dubbel skada.

Du kan använda avståndsvapen medan ditt riddjur rör sig (inte springer), men du drabbas av en nackdel av -4 på attackslaget. Du kan även använda avståndsvapen medan ditt riddjur springer, men du drabbas då av en nackdel av -8 på attackslaget. Du utför normalt din attack när riddjuret rört sig halva sin förflyttning. Du kan även utföra en full attack med ett avståndsvapen medan ditt riddjur rör sig. Du kan även utföra korta handlingar normalt, så du kan spänna och avfyra ditt lätta armborst medan du rider fram.

Kasta formler medan du rider: Du kan kasta en formel normalt om ditt riddjurs förflyttning kommer före eller efter att du kastar formeln. Om ditt riddjur rör sig *både* före och efter att du kastar formeln, har du kastat formeln med ditt riddjur rör sig och du måste klara ett test av Koncentration (SG 10 + formelgrad) för att inte förlora formeln på grund av riddjurets rörelser. Om ditt riddjur springer, kan du kasta en formel vid halva förflyttningen, men ditt test av Koncentration blir betydligt svårare (SG 15 + formelgrad).

Om ditt riddjur faller i strid: Om ditt riddjur faller, måste du klara ett test av Rida (SG 15) för att kunna hoppa av utan att ta skada. Om testet misslyckas orsakar fallet 1t6 poäng skada.

Om du faller: Om du slås medvetslös eller förlamas, har du 50% chans att förbli kvar i sadeln (75% om du sitter i en militärsadel). Annars trillar du av riddjuret och får 1t6 poäng skada av fallet.

Utan dig som styr det, undviker riddjuret strid.

10.4.7 Skydd

När det finns något hårt mellan dig och den du attackerar, kallas det att målet har **skydd**. Din attack kan ju träffa skyddet istället för det tilltänkta målet, vilket försämrar din chans att träffa där du vill.

För att avgöra om ditt mål har skydd mot din avståndsattack, välj ut ett hörn på din ruta. Om någon av linjerna från detta hörn till något av målets ruthörn passerar genom en ruta eller en kant som hindrar riktlinjen (hårt skydd) eller genom ruta som upptas av en varelse (mjukt skydd), har målet skydd (+4 på PK).

När du utför en närstridsattack mot ett mål i en ruta intill dig, har målet skydd om någon linje från din ruta till hans passerar genom en vägg (även en låg mur). När du utför en närstridsattack mot ett mål som är längre bort, använder du samma bedömning som för en avståndsattack.

Låga hinder och skydd: Ett lågt hinder (såsom en mur inte högre än halva din längd) ger också skydd, men bara till varelser inom 6 meter från den. Dessutom kan du ignorera skyddet om du är närmare hindret än vad målet är.

Skydd och gratisattacker: Du kan inte utföra en gratisattack mot en motståndare som har skydd mot dig.

Skydd och Reflexräddningsslag: Skydd ger dig en fördel av +2 på Reflexräddningsslag mot effekter som har sitt ursprung i en punkt på andra sidan skyddet från dig räknat. Notera att utbredningar kan breda ut sig runt ett hörn och därmed upphäva denna fördel.

Skydd och test av Götta sig: Du kan använda skydd till att få lov att testa Götta sig. Utan skydd behöver du oftast skyl (se nedan) för att få lov att testa Götta sig.

Mjukt skydd: Varelser, även fiender, kan ge dig skydd mot avståndsattacker och därmed ge dig +4 på PK. Dock ger sådant mjukt skydd ingen fördel på Reflexräddningsslag och ger dig ingen möjlighet att testa Götta sig.

Stora varelser och skydd: En varelse som upptar mer än en ruta bedömer skydd något annorlunda än de mer småväxta. En sådan varelse kan själv välja vilken ruta den anses uppta för att avgöra om en fiende har skydd mot dess attacker. På liknande sätt kan du, när du attackerar en sådan varelse, välja fritt vilken ruta han anses uppta för att bedöma om han har skydd mot dig.

Totalt skydd: Om du inte kan hitta någon riktlinje från din ruta till målets som inte är blockerad, anses han ha totalt skydd mot dig. Du kan inte attackera en varelse med totalt skydd.

Varierande grad av skydd: I vissa lägen kan spelledaren anse att skyddet ger bättre skydd än normalt (till exempel, motståndaren kikar fram genom en skottglugg i slottsmuren). I dessa fall kan de normala fördelarna på PK och Reflexräddningsslag dubblas (till +8 respektive +4). En varelse med sådant förstärkt skydd anses ha **Förbättrad undgå fara** (se Rackares klassförmågor) gentemot de attacker som fördelen på Reflexräddningsslaget gäller. Dessutom ger sådant förstärkt skydd en fördel av +10 på tester av Götta sig.

10.4.7.1 Träff i skyddet istället för det tilltänkta målet

Om det är av betydelse att veta om skyddet verkligen blev träffat av en attack som missade sitt mål, kan SL räkna ut om attacken hade träffat sitt mål om skyddet inte hade varit. Om attackslaget faller inom det område där slaget är för lågt för att träffa målet, men hade träffat om målet inte hade haft skydd, har attacken träffat i själva skyddet. Detta är givetvis extra intressant i de fall där en stridande använder en annan stridande som skydd. I detta fall jämför man nu attackslaget med den skyddande rollfigurens PK för att se om attacken gjort skada i honom. Om attackslaget inte räcker för en träff i den skyddande rollfiguren, har han inte blivit skadad.

Ett riktigt specialfall uppstår om den skyddande rollfiguren har en Händighetsfördel på PK eller någon slags duckafördel och det är denna eller dessa som gör att han inte blir träffad (dvs. han hade blivit träffad om han inte hade haft den/de). I det fallet anses han ha duckat undan attacken och inte gett något skydd utan det ursprungliga målet träffas i alla fall. En skyddande rollfigur kan självmant välja att inte räkna med sin Händighetsfördel och/eller duckafördel, om han har bestämt sig för att hellre ta skadan själv än att låta det mål han skyddar bli träffat. En hängiven livvakt, till exempel, ställer ju sig snarare i vägen för ett skott riktat mot den han skyddar.

10.4.8 Skyl

Skyl avser de fall där det inte finns något fysiskt i vägen för anfallarens hugg eller skott, men där något skymmer sikten eller på annat vis reducerar anfallarens träffsäkerhet.

Skyl ges av sådana saker som dimma, rök, skuggor, mörker, högt gräs, buskage och vissa magiska effekter.

För att avgöra om ditt mål har skyl mot din avståndsattack, välj ut ett hörn på din ruta. Om någon av linjerna från detta hörn till något av målets ruthörn passerar genom en ruta eller en kant som ger skyl, anses målet ha skyl.

När du utför en närstridsattack mot ett mål i en ruta intill dig, har målet skyl om hans ruta är helt inom en effekt som ger skyl. När du utför en närstridsattack mot ett mål som är längre bort, använder du samma bedömning som för en avståndsattack.

Dessutom ger vissa magiska effekter skyl mot alla attacker oberoende av typ och eventuellt skyl på vägen.

Misschans på grund av skyl: Skyl ger målet för en framgångsrik attack 20% chans att anfallaren i själva verket missade på grund av skylet. Om en anfallare träffar med sin attack, slår försvararen för misschansen med t% för att undgå att bli träffad. Flera anledningar till skyl staplar inte, så de ger inte någon högre misschans.

Skyl och test av Götma sig: Du kan använda skyl till att få lov att testa Götma sig. Utan skyl behöver du oftast skydd (se ovan) för att få lov att testa Götma sig.

Totalt skyl: Om du har en riktlinje till målet men ingen siktlinje (du kan inte se honom, men det finns inget hinder på vägen dit), anses han ha totalt skyl mot dig. Du kan inte attackera en motståndare med totalt skyl, men du kan attackera den ruta där du tror han befinner sig. En lyckad attack mot en ruta (använd motståndarens PK, inte rutans) där det finns en motståndare med totalt skyl, har en misschans av 50% (istället för den normala misschansen på 20%).

Du kan inte utföra en gratisattack mot en motståndare med totalt skyl, även om du vet vilken ruta han befinner sig i.

Ignorera skyl: Skyl fungerar inte alltid. Ett dunkelt eller mörkt område ger inte skyl mot en fiende med **mörkersyn**. Ett område som är dunkelt för en människa kan upplevas som klart upplyst för en varelse med **nattsyn**. Även om osynlighet ger totalt skyl, kan en seende varelse försöka lokalisera en osynlig fiende genom att testa Upptäcka. En osynlig varelse erhåller en fördel av +20 på testet av Götma sig om han rör sig och +40 om han står stilla. För även om du är osynlig, kan ju en motståndare lista ut var du är utifrån andra ledtrådar, fotspar i dammet eller liknande.

Tjuvhugg: Det går inte att utföra ett tjuvhugg eller liknande precisionsattacker mot en motståndare som har skyl. Man måste kunna se målet helt klart för att hitta de vitala delar som ger den extra skadan.

Nådstöt: En hjälplös fiende kan attackeras med en nådstöt även om han är skyld. Dock tar det 2 hela rundor att utföra om fienden har totalt skyl. Man är ju tvingad att känna sig fram för att lokalisera en vital punkt, vilket tar längre tid än vanligt.

Varierande grad av skyl: Vissa situationer kan anses (av spelledaren) att ge bättre eller sämre skyl än normalt och modifierar misschansen därefter.

10.5 Attacker mot föremål

När du vill förstöra ett föremål har du två alternativ – slå sönder det med ett vapen eller krossa det med ren råstyrka.

10.5.1 Skada på föremål

Att göra skada med ett vapen på sköldar och andra vapen görs ju med specialattacken Söndra. Att göra skada i ett allmänt föremål har stora likheter med detta, men ditt attackslag är motställt av föremålets PK. I allmänhet kan du bara göra skada i ett föremål med hugg- och krossvapen.

Pansarklass: Föremål är lättare att träffa än varelser eftersom de vanligtvis inte rör på sig. Ett föremåls pansarklass är 10 + dess storleksjustering + dess Händigetsjustering. Ett dött föremål har inte bara en Händighet av 0 (en nackdel av -5 på PK), de har dessutom en extra nackdel av -2 på PK. Dessutom, om du spenderar en lång handling på att sikta först, kommer din närstridsattack att träffa automatiskt eller din avståndsattack få en fördel av +5 på attackslaget.

Hårdhet: Varje föremål har en hårdhet – ett tal som anger dess förmåga att stå emot skada. När ett föremål utsätts för skada, dra bort dess hårdhet från skadan. Bara den del av skadan som överstiger hårdheten reducerar föremålets livspoäng.

Livspoäng: Ett föremåls antal livspoäng beror på vad det är gjort av och hur stort det är. När ett föremål når 0 livspoäng är det förstört. Mycket stora föremål kan ha separata antal livspoäng för olika delar av föremålet. Ibland räcker det ju att förstöra en del för att försämra eller omintetgöra funktionen hos ett föremål. Till exempel, en vagn har säkert massor av livspoäng, men det är rimligt att räkna livspoäng separat för varje hjul, eftersom ett förstört hjul innebär att vagnen är oanvändbar. På samma sätt kan det räcka med att slå sönder rodret eller knäcka stormasten på ett fartyg för att göra det ganska obrukbart.

Tabell 10-6: Materials hårdhet och livspoäng

Material	Hårdhet	Livspoäng
Papper	0	1 per cm tjocklek
Rep	0	1 per cm tjocklek
Glas	1	1 per 2cm tjocklek
Is	0	2 per cm tjocklek
Trä	5	5 per cm tjocklek
Sten	8	8 per cm tjocklek
Järn	10	15 per cm tjocklek
Mithril	15	15 per cm tjocklek
Adamant	20	20 per cm tjocklek

Tabell 10-7: Hårdhet och livspoäng för vanliga vapen och sköldar

Vapen ¹	Exempel	Hårdhet	Ip ²
Lätt klinga	Kortsvärd	10	2
Enhandsklinga	Långsvärd	10	5
Tvåhandsklinga	Slagsvärd	10	10
Lätt vapen med metallskäft	Lätt stridsklubba	10	10
Enhandsvapen med metallskäft	Tung stridsklubba	10	20
Lätt vapen med träskäft	Kortyxa	5	2
Enhandsvapen med träskäft	Stridsyxa	5	5
Tvåhandsvapen med träskäft	Bredyxa	5	10
Skjutvapen	Armborst	5	5
Pansar	—	special ³	pansar-fördel×5
Bucklare	—	10	5
Lätt träsköld	—	5	7
Tung träsköld	—	5	15
Lätt stålsköld	—	10	10
Tung stålsköld	—	10	20
Kroppssköld	—	5	20

¹ Magiska vapen och sköldar har både mer hårdhet och fler livspoäng. För varje +1 av magisk förbättringsfördel har föremålet 2 mer hårdhet och 10 fler livspoäng. Ett +5 långsvärd har alltså hårdhet 20 och 55 lp.

² Angivna livspoäng är för Medelstora vapen, pansar och sköldar. Halvera lp för varje storlekskategori mindre än Medelstor och dubbla lp för varje storlekskategori större än Medelstor.

³ Varierar beroende på material..

Tabell 10-8: Vanliga föremåls hårdhet och livspoäng

Föremål	Hårdhet	Livspoäng
Rep (2 cm tjockt)	0	2
Liten kista	5	1
Enkel trädörr	5	10
Bra trädörr	5	15
Skattekista	5	15
Stark trädörr	5	20
Murad vägg (25 cm tjock)	8	100
Huggen sten (1 m tjock)	8	800
Kedja	10	5
Bojor	10	10
Mästerliga bojor	10	10
Järndörr (4 cm tjock)	10	60

Energiattacker: Syra och ljudattacker gör full skada på de flesta föremål, precis som på varelser. Eld och elektricitet gör bara halv skada. Halvera skadan innan man drar bort för föremålets hårdhet. Kyla ger endast kvarts skada på föremål. Dela skadan med 4 innan man drar bort för föremålets hårdhet.

Skada med avståndsvapen: Föremål erhåller bara halv skada av avståndsvapen (undantaget skada från belägringsvapen och liknande). Halvera skadan innan man drar bort för föremålets hårdhet.

Verkningslösa vapen: SL kan bestämma att vissa vapen helt enkelt inte kan skada vissa föremål. Till exempel, det är mycket svårt att förstöra en trädörr genom att skjuta pilar på den eller att hugga av ett rep med en klubba.

Immuniteter: Föremål är immuna mot fataliteter. De är också immuna mot bedövande skada. Animerade föremål räknas som varelser, men eftersom de tillhör typen konstruktioner är de fortfarande immuna mot fataliteter.

Magiska vapen, pansar och sköldar: Varje +1 förbättringsfördel ökar även vapnets, pansarets eller sköldens hårdhet med 2 och dess livspoäng med 10. Så om en magisk stor stålsköld har en förbättringsfördel av +2, har den en hårdhet av 14 och 40 livspoäng.

Sårbarhet mot vissa attacker: SL kan bestämma att vissa attacker är speciellt verkningsfulla mot vissa föremål. Till exempel, det är mycket enkelt att sätta eld på en gardin eller att skära sönder ett pergament. I dessa fall gör attacken dubbel skada och ignorerar föremålets hårdhet.

Skadade föremål: Ett skadat föremål förblir fullt brukbart tills dess livspoäng når 0. Så fort det inte längre har några livspoäng kvar är det förstört.

Räddningsslag: Ohanterade icke-magiska föremål erhåller aldrig några räddningsslag. De anses alltid ha misslyckats med sitt räddningsslag automatiskt, så de påverkas alltid av, till exempel, en Förinta. Ett föremål som hanteras av en stridande (håller i, vidrör eller bär på) erhåller ett räddningsslag precis som om den stridande själv gjorde räddningsslaget.

Magiska föremål erhåller alltid räddningsslag. Ett magiskt föremåls räddningsslagsfördel (fasthet, reflex och vilja) är lika med 2 + halva dess kastargrad. Hanterade magiska föremål gör antingen sina räddningsslag som sin ägare eller med sina egna räddningsslag, vilket som ger bästa chansen att lyckas.

Animerade föremål: Animerade föremål räknas som varelser när det gäller att räkna ut deras pansarklass.

10.5.2 Krossa föremål

När en stridande försöker förstöra något med våldsam kraft (spränga upp dörrar och slita sönder rep) snarare än genom upprepade attacker, gör man ett test av Styrka för att se om den stridande lyckas. SG för detta beror mer på konstruktionen av föremålet än på materialet.

Om ett föremål har förlorat hälften eller fler av sina livspoäng, minskar SG för att krossa det med 2.

Stora och små varelser erhåller omständighetsfördelar respektive nackdelar på sina test av Styrka. Futtig – 16, Nätt –12, Pytteliten –8, Liten –4, Stor +4, Jättestor +8, Gigantisk +12, Kollosal +16.

En kofot eller en portabel murbräcka kan vara mycket användbara i dessa lägen.

Tabell 10-9: SG för att krossa eller slita sönder föremål

Test av Styrka för att:	SG
Spränga upp en enkel trädörr ¹	13
Bryta ett spjut	14
Krossa en liten kista	17
Spränga upp en bra trädörr ¹	18
Spränga upp en stark trädörr ¹	23
Krossa en stor skattkista	23
Slita sönder ett rep (2cm tjockt)	23
Böja järnstänger	24
Spränga upp en förbommad dörr ¹	25
Slita sönder bojor	26
Slita sönder kedjor	26
Slita sönder mäterliga bojor	28
Spränga upp en järndörr (4cm tjock) ¹	28
Spränga upp en murad vägg (25 cm tjock)	35
Spränga upp huggen sten (1 m tjock)	50

¹ Om dörren är försedd med *blockera dörr* ökar SG med +5. Om den är försedd med *magikerlås* ökar SG med +10

10.6 Sammanställning över tillstånd

Om mer än ett tillstånd drabbat en rollfigur, gäller samtliga. Om vissa effekter inte går att kombinera, gäller den allvarligaste.

Bedövad: Varelsen drabbas av en nackdel av -2 på PK, förvägras sin Händighetsfördel på PK och kan inte agera. Dessutom tappar en varelse allt den håller i händerna (eller motsvarande) när den blir bedövad.

Bländad: Oförmögen att se ordentligt på grund av överstimulering av ögonen. En bländad varelse drabbas av en nackdel av -1 på alla attackslag samt tester av Leta och Upptäcka så länge tillståndet varar.

Bortblåst: Beroende på deras storlek kan en del varelser blåsas bort av en stark vind. Varelser på marken som blåses bort kastas till marken och rullar iväg 3t4 meter. De erhåller 1 poäng bedövande skada för varje meter de rullas. Flygande varelser som blåses bort tvingas tillbaka 6t6 meter och erhåller 2t6 poäng bedövande skada av påfrestningen.

Död: Rollfigurens livspoäng har nått -10 , hans Fysik har reducerats till 0 eller någon magi eller annan effekt har dödar honom rakt av. Rollfigurens själ lämnar hans kropp för alltid, såvida han inte blir återuppväckt. En död kropp förruttnar, men magi som kan tillåta en död rollfigur att återfå livet återställer kroppen till full hälsa eller det tillstånd den befann sig i innan döden (beroende på formeln eller föremålet som används). Hur som helst behöver återuppväckta rollfigurer inte bekymra sig om likstelhet, förruttnelse eller andra obehagligheter. En död rollfigur kan inte återfå livspoäng.

Döende: När en rollfigurs livspoäng reduceras till mellan -1 och -9 (inklusive -1 och -9), är rollfiguren döende. Rollfiguren faller omedelbart ner medvetlös och kan inte utföra några handlingar.

Med början i rundan efter det att rollfigurens livspoäng sjönk under 0, och i varje runda därefter, slå t% för att se om rollfiguren stabiliseras. Rollfiguren har 10% chans att bli **stabil**. Om inte, förlorar han ett livspoäng. Om rollfigurens livspoäng sjunker till -10 eller lägre är han **död**.

Döv: En döv rollfigur kan inte höra något, drabbas av en nackdel av -4 på tester av initiativ och har 20% chans för formelmiss när han kastar formler med verbala komponenter. Han misslyckas automatiskt med tester av Lyssna.

Egenskapsskadad: Rollfiguren har tillfälligt förlorat 1 eller fler poäng på en eller flera grundegenskaper. Dessa poäng återfås med en hastighet av 1 poäng per dygn på varje skadad egenskap. Egenskapsskada är inte det samma som tillfällig förlust av en egenskap (till exempel, en hjälplös stridande har Dex 0), vilket är en effekt som försvinner i samma ögonblick som tillståndet som orsakar det försvinner.

Det lägsta man kan ha på en grundegenskap är 0. En rollfigur med Styrka 0 faller kraftlös till marken och är hjälplös. En rollfigur med Händighet 0 är förlamad. En rollfigur med Fysik 0 är död. En rollfigur med Intelligens, Visdom eller Utstrålning 0 är medvetlös.

Egenskapstappad: Rollfiguren har permanent förlorat 1 eller fler poäng på en eller flera grundegenskaper. Rollfiguren kan inte återfå dessa poäng genom naturlig läkning eller genom tidens gång. Endast speciell magi kan återställa dessa poäng.

Det lägsta man kan ha på en grundegenskap är 0. En rollfigur med Styrka 0 faller kraftlös till marken och är hjälplös. En rollfigur med Händighet 0 är förlamad. En rollfigur med Fysik 0 är död. En rollfigur med Intelligens, Visdom eller Utstrålning 0 är medvetlös.

Fascinerad: En fascinerad varelse är försatt i trans av en formelevärd eller en övernaturlig påverkan. Varelsen står eller sitter helt tyst och gör inget annat än betraktar den fascinerande effekten så länge den varar. Den drabbas av en nackdel av -4 på tester av färdigheter som är reaktioner på något, såsom Upptäcka och Lyssna. Ett möjligt hot, såsom en fientlig varelse som närmar sig, ger varelsen ett nytt räddningsslag mot den fascinerande effekten. Ett uppenbart hot, såsom någon som drar vapen, kastar en formel eller siktar med ett avståndsvapen mot varelsen, bryter genast fascinationen. En allierad till den fascinerade varelsen kan skaka loss honom ur fascinationen genom en normal handling.

Fastlåst: Fasthållen orörlig (men inte hjälplös) i brottnings. En fastlåst stridande som lyckas slingra sig loss räknas därefter som **greppad**.

Förblindad: Rollfiguren kan inte se alls och alla mål omkring honom anses ha totalt skyl. Det innebär att han har 50% misschans, han förvägras sin Händighetsfördel på PK och han drabbas av en nackdel av -2 på sin PK. Han kan bara röra sig med halv fart och drabbas av en nackdel av -4 på alla tester av de flesta Styrke- och Händighetsbaserade färdigheter. Han kan inte lyckas med några tester av Upptäcka eller utföra något som kräver syn, såsom att läsa.

Förbryllad: En förbryllad rollfigur är lätt förvirrad och konfunderad och får inte agera (men försvarar sig normalt). Detta tillstånd varar vanligtvis bara i 1 runda.

Fördriven: Påverkad av kraften hos en präst eller paladin som kan fördriva vandöda. Fördrivna vandöda flyr under 10 rundor (1 minut) på bästa och snabbaste sätt tillgängligt för dem. En fördriven vandöd som inte kan fly, räknas som **stel av skräck**.

Förlamad: En förlamad varelse är stel och hjälplös, oförmögen att röra sig eller att agera fysiskt. Varelsen anses ha en Styrka och Händighet av 0, men kan utföra rent mentala handlingar. En bevingad varelse som flyger när den blir förlamad kan inte flaxa med vingarna och faller mot marken. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna. Man kan förflytta sig genom en ruta som upptas av en förlamad varelse – antingen vän eller fiende. Men varje ruta med en förlamad varelse i räknas som två rutor.

Förstenad: En förstenad varelse är inte död så länge som dess kropp är till större delen intakt. Han kan inte röra sig eller utföra några handlingar, inte ens rent mentala handlingar. Varelsen kan anses vara medvetlös. Den är omedveten om vad som försiggår omkring den eftersom alla dess sinnen har slutat fungera. Om en förstenad varelse spricker eller slås sönder, men alla delar finns på rätt plats när den förvandlas tillbaka till kött och blod, orsakar detta inga skador på varelsen. Om den förstenade varelsens kropp är ofullständig när den förvandlas tillbaka till kött och blod, är dess normala kropp likaså ofullständig.

Förvirrad: En förvirrad rollfigurs handlingar bestäms av ett slag med 1t10 som slås på nytt varje gång det är hans drag. 1: vandrar iväg (såvida ingen stoppar honom) under 1 minut (och man slår inte på nytt för hans handlingar förrän denna minut är till ända); 2–6: gör ingenting i detta drag; 7–9: attackera den närmaste varelsen (slå slumpmässigt om flera är lika nära) i detta drag med det vapen rollfiguren har i handen; 10: agera normalt i detta drag. En förvirrad rollfigur som inte kan utföra den angivna handlingen gör inget annat i sitt drag än att stå och babbla osammanhängande. Anfallare har ingen särskild fördel när de anfaller en förvirrad rollfigur. En förvirrad rollfigur som blir attackerad kommer automatiskt att attackera sina anfallare i sitt nästa drag. En förvirrad rollfigur utför inga gratisattacker mot varelser som han inte redan har bestämt sig för att attackera (antingen han attackerade dem i sitt senaste drag eller de just har attackerat honom).

Greppad: Varelsen är inblandad i brottnig med en eller flera motståndare. En greppad varelse kan inte förflytta sig, kasta formler med somatiska komponenter, använda avståndsvapen eller andra komplicerade handlingar. Varelsen kan dock anfalla med naturliga vapen, med ett lätt vapen, brottas tillbaka eller försöka slingra sig loss. Dessutom hotar greppade varelser inte något område och de förvägras sin Händighetsfördel på PK mot alla motståndare som de inte brottas med.

Handfallen: En rollfigur som inte ännu har haft tillfälle att agera (inte fått något drag ännu) i en strid räknas som handfallen, och kan inte reagera fullt ut på situationen ännu. En handfallen varelse förvägras sin Händighetsfördel på PK och kan inte utföra gratisattacker.

Hjälplös: Bundna, hejdade, sovande, förlamade eller medvetlösa varelser är hjälplösa. Fiender kan dra fördel av detta och utföra mycket fördelaktiga attacker mot dem. Om tid och möjlighet finns är en nådastöt det dödligaste alternativet.

En närstridsattack mot en hjälplös varelse erhåller en fördel av +4 på attackslaget (motsvarande fördelen för att attackera en liggande motståndare). En avståndsattack erhåller ingen fördel. En hjälplös fiende är (naturligtvis) förvägrad sin Händighetsfördel på PK. Faktum är att hans Händighetsvärde anses vara 0 och hans Händighetsjustering av PK sålunda –5 (och en rackare kan ge honom tjuvhugg). Dessutom kan man välja att utföra den långa handlingen Nådastöt i det här läget.

Illamående: Offer för en orolig mage. Illamående varelser kan inte attackera, kasta formler, koncentrera sig på formler eller göra något annat som kräver deras fulla uppmärksamhet. De kan bara utföra en enda kort handling varje drag.

Intrasslad: En intrasslad varelse drabbas av en nackdel av –2 på attackslagen och –4 på sin Händighet med allt vad det innebär. Om det som han är intrasslad i är fäst vid något orörligt, kan han inte röra sig. I annat fall kan han röra sig med halv fart, men kan inte springa eller storma. En intrasslad varelse som försöker kasta en formel måste klara ett test av Koncentration (SG 15 + formelgrad) för att inte misslyckas med formeln.

Liggande: Varelsen befinner sig utsträckt på marken. En anfallare som ligger ner drabbas av en nackdel av –4 på alla närstridsattacks slag och det enda avståndsvapen varelsen kan använda är armborst, vilket den kan använda utan nackdel. Han erhåller en fördel av +4 på PK mot avståndsvapen i närstrid men drabbas av en nackdel av –4 på PK i närstrid. Att resa sig upp från liggande är en kort handling som orsakar en gratisattack.

Livstappad: Rollfiguren har erhållit en eller flera negativa grader. Om rollfiguren någon sin har lika många (eller fler) negativa grader som han har livstärningar, dör han direkt. Varje negativ grad drabbar rollfiguren på följande sätt: –1 nackdel på alla attackslag, räddningsslag, färdighetstester, egenskapstester, –5 livspoäng

samt -1 effektiv grad (för bedömning av kraft, varaktighet, räckvidd, DC och andra aspekter hos formler och specialförmågor). Dessutom förlorar en formelkastare ett formelutrymme från den högsta grad han har formelutrymmen på. Nackdelar från negativa grader staplar alltid med varandra.

Negativa grader varar i 24 timmar eller tills de avlägsnas med en formel, såsom Återställning.

Efter dessa 24 timmar måste den drabbade varelsen lyckas med ett fasthetsräddningsslag. SG är 10 + halva anfallarens antal livstärningar + anfallaren Utstrålningsjustering.

Om räddningsslaget lyckas, försvinner den negativa graden utan andra effekter. Om det misslyckas försvinner den också, men tar med sig en av rollfigurens vanliga grader. Hans grad minskar permanent med 1.

Den drabbade varelsen gör ett separat räddningsslag för varje negativ grad han drabbats av.

Medvetlös: En medvetlös varelse räknas som hjälplös. Medvetlöshet kan komma av att livspoäng reduceras till mellan -1 och -9 eller att mängden bedövande skada överstiger varelsens gällande livspoäng.

Motad: Hindrad från att kunna ta sig framåt av en övermäktig kraft, såsom en stark vind. Motade varelser på marken står helt enkelt still. Motade flygande varelser tvingas tillbaka en sträcka som anges i beskrivningen av den specifika effekten.

Okroppslig: Utan fysisk kropp. Okroppsliga varelser är immuna mot alla icke-magiska former av attacker. De kan bara skadas av andra okroppsliga varelser, magiska vapen eller formler, formelliknande effekter eller övernaturliga effekter.

Omkullvräkt: Beroende på deras storlek kan en del varelser vräkas omkull av en stark vind. Varelser på marken vräks omkull och blir liggande av vindens kraft. Flygande varelser tvingas tillbaka 3t6 meter.

Omtöcknad: En varelse som har erhållit exakt lika mycket bedövande skada som den har livspoäng just nu. Varelsen är så illa medfaren att den endast erhåller reducerade drag varje runda.

En omtöcknad varelse som blir av med bedövande skada eller som läker sina livspoäng är inte längre omtöcknad. En varelse som erhåller ytterligare bedövande skada (eller vars gällande livspoäng reduceras) övergår till att bli **medvetlös**.

Osynlig: Omöjlig att upptäcka med synsinnet. Osynliga varelser erhåller en fördel av +2 på attackslaget mot motståndare som inte har blindsyn eller liknande och förvägrar även dessa deras Händighetsfördel på PK.

Panikslagen: En panikslagen varelse drabbas av en nackdel av -2 på attackslag, färdighetstester, egenskapstester och räddningsslag och måste fly. En panikslagen varelse tappar vad den håller i händerna (eller motsvarande kroppsdel), flyr åt ett slumpmässigt håll (så länge som den leder varelsen bort från faran) och flyr från alla faror som den stöter ihop med på vägen. Om varelsen inte kan fly, blir den **stel av skräck**. En varelse kan använda en formel eller specialegenskap för att fly, och måste göra så om det är dess enda möjlighet att komma undan.

Panikslagen är ett mer extremt tillstånd än **uppskakad** eller **vettskrämd**.

Slutkörd: Varelser som är slutkörda rör sig med halv fart, kan inte springa eller storma och drabbas av en tillfällig sänkning på -6 av Styrka och Händighet. En **utmattad** rollfigur blir slutkörd om han gör något som normalt skulle göra honom **utmattad**. Efter att ha vilat i 1 timma övergår en slutkörd varelse till att bara vara **utmattad**.

Stabil: En varelse som varit döende men stabiliserats och fortfarande har negativa livspoäng räknas som stabil. Varelsen är inte döende, men är fortfarande medvetlös. Om varelsen blev stabil genom omvårdnad, är det inte längre någon risk att den förlorar livspoäng av sina skador. Den har 10% chans varje timma att återfå medvetandet och övergå till att vara **vanmäktig** (men fortfarande med negativa livspoäng).

Om varelsen stabiliserades av sig själv och inte fått omvårdnad är det fortfarande risk att den förlorar livspoäng av sina skador. Varje timma har den 10% chans att återfå medvetandet och övergå till att vara **vanmäktig**. I annat fall förlorar den 1 livspoäng.

Stel av skräck: Rollfiguren är stel av skräck. Han drabbas av en nackdel av -2 på PK, förvägras sin Händighetsfördel på PK och kan inte agera.

Uppskakad: En uppskakad varelse drabbas av en nackdel av -2 på attackslag, färdighetstester, egenskapstester och räddningsslag. Uppskakad är ett mindre allvarligt tillstånd än **vettskrämd** eller **panikslagen**.

Utmattad: Rollfigurer som är utmattade kan inte springa eller storma och drabbas av en tillfällig sänkning på -2 av Styrka och Händighet. En utmattad rollfigur blir **slutkörd** om han gör något som normalt skulle göra honom utmattad. Efter 8 timmars total vila är en utmattad varelse inte längre utmattad.

Vanmäktig: En rollfigur med 0 livspoäng, eller en som har haft negativa livspoäng, men återfått medvetandet, är vanmäktig. Han är vid medvetande och kan agera men är mycket svårt skadad. Han erhåller endast reducerade drag varje runda och om han utför någon ansträngande handling erhåller han 1 poäng skada när han slutfört den. Ansträngande handlingar omfattar alla normala handlingar, men även andra handlingar som SL anser vara ansträngande. Såvida den ansträngande handlingen inte läkte några livspoäng för honom, övergår han till att vara döende.

En vanmäktig rollfigur som har negativa livspoäng återfår livspoäng normalt om han får omvårdnad. I annat fall har han 10% chans varje dag att börja återfå livspoäng naturligt (med början den dagen han vaknade upp ur medvetslösheten). Om detta misslyckas förlorar han 1 livspoäng.

När rollfiguren väl har börjat återfå livspoäng naturligt, är faran över. Även om hans livspoäng fortfarande är negativa, kommer han inte att förlora fler livspoäng av sina sår.

Vettskrämd: En varelse som är vettskrämd flyr bort så gott den kan. Om den inte kan fly kan den strida istället. Den drabbas dock av en nackdel av -2 på attackslag, färdighetstester, egenskapstester och räddningsslag. En vettskrämd varelse kan använda specialförmågor, formler inräknade, för att fly. Faktum är att varelsen måste använda sådana förmågor om det är det enda sättet den kan fly på.

Vettskrämd är snarligt **uppskakad**, förutom att varelsen är tvingad att fly om den kan. **Panikslagen** är ett steg värre än vettskrämd.

Äcklad: Offer för en orolig mage, men inte lika illa som **illamående**. Äcklade varelser drabbas av en nackdel av -2 på alla attackslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester samt på slag för vapenskada.

10.7 Specialförmågor

Specialförmågor indelas i extraordinära, formelliknande och övernaturliga.

Extraordinära förmågor (Ex): Extraordinära förmågor är inte magiska till sin natur. Effekter eller områden som påverkar magi har ingen effekt alls på extraordinära förmågor.

Formelliknande förmågor (Fo): Formelliknande förmågor, såsom namnet antyder, är magiska och till sin natur väldigt lika formler. De kräver koncentration för att användas och påverkas av formelmotstånd och *skingra magi*. De fungerar inte i områden där magi undertrycks eller upphävs (såsom ett antimagiskt fält).

Övernaturliga förmågor (Öv): Övernaturliga förmågor är magiska men inte lika formler. De kräver ingen speciell koncentration för att användas och påverkas inte av formelmotstånd eller *skingra magi*. De fungerar dock inte heller i områden där magi undertrycks eller upphävs (såsom ett antimagiskt fält).

Tabell 10-10: Typer av specialförmågor

	Extraordinära	Övernaturliga	Formelliknande
Antimagiskt fält	Nej	Ja	Ja
Formelmotstånd	Nej	Nej	Ja
Gratisattack	Nej	Nej	Ja
Skingra magi	Nej	Nej	Ja

Antimagiskt fält: Kan ett antimagiskt fält eller liknande magi undertrycka denna specialförmåga?

Formelmotstånd: Skyddar Formelmotstånd en varelse från effekterna av denna specialförmåga?

Gratisattack: Orsakar användningen av denna specialförmåga inom ett hotat område en gratisattack på samma sätt som kastandet av en formel?

Skingra magi: Kan *skingra magi* eller liknande formler motverka effekterna från denna specialförmåga?

10.7.1 Andedräktsvapen

En varelse med andedräktsvapen får något skadligt att flöda ut ur munnen (istället för att frambesvärja effekten med magi). De flesta varelser med andedräktsvapen är begränsade till att använda det ett visst antal gånger per dag eller att det tar ett antal rundor mellan varje användning. Sådana varelser är vanligtvis smarta nog att spara sitt andedräktsvapen tills det verkligen behövs.

- Användningen av ett andedräktsvapen är vanligtvis en normal handling.
- Attackslag behöver aldrig slås för ett andedräktsvapen. Andedräkten fyller helt enkelt upp det angivna området.
- En rollfigur som befinner sig i detta område måste klara ett räddningsslag för att inte drabbas av andedräktens fulla effekt.

- Andedräktsvapen är övernaturliga förmågor där inte annat anges i beskrivningen.
- Varelser är alltid immuna mot sina egna andedräktsvapen.
- Även varelser som av någon anledning inte kan andas, kan fortfarande använda sitt andedräktsvapen.

10.7.2 Antimagi

Ett antimagiskt fält utsläcker magi helt.

- Ingen övernaturlig förmåga, formelliknande förmåga eller formel fungerar inom ett antimagiskt fält (men extraordinära förmågor fungerar fortfarande).
- Antimagi skingrar dock inte magin – den bara undertrycker den. Så fort en magisk effekt inte längre påverkas av antimagin (antimagin dör ut, effekten flyttar utanför det antimagiska fältet, etc.), återvänder magin. Formler som fortfarande har någon varaktighet kvar börjar fungera igen, magiska föremål går att använda igen, och så vidare.
- Formler vars område täcker både ett antimagiskt fält och ett normalt område, men vars centrumpunkt inte ligger inom det antimagiska fältet, fungerar som vanligt i det normala området. Om formeln centrumpunkt ligger inom det antimagiska fältet, undertrycks formeln fullständigt.
- Vissa artefakter (otroligt mäktiga magiska föremål) hindras inte av antimagi.
- Golemar och andra magiska konstruktioner, elementarer, utomvärldingar och kroppsliga vandöda fungerar fortfarande normalt inom ett antimagiskt fält (fast fältet naturligtvis undertrycker deras övernaturliga och formelliknande förmågor som vanligt). Frammanade monster påverkas dock speciellt av antimagiska fält.
- Monster som är frammanade och okroppsliga vandöda försvinner om de inträder i ett antimagiskt fält. De återuppstår på samma plats igen så fort fältet försvunnit.
- Magiska föremål med fortlöpande effekt fungerar förstås inte inom ett antimagiskt fält, men deras effekt upphör inte.
- Två antimagiska fält som överlappar samma område utsläcker inte varandra, men inte heller förstärker de varandra.
- *Kraftvägg*, *regnbågsvägg* och *regnbågsklot* påverkas inte av antimagi. *Häva förtrollning*, *skingra magi* och *högre skingring* kan inte skingra antimagi. *Mordekais söndring* har 1% chans per kastargrad att förstöra ett antimagiskt fält. Om det antimagiska fältet står emot *söndringen*, kommer inga föremål inom fältet att bli påverkade av den heller.

10.7.3 Blickattacker

En medusas blick är känd för att förstena, men blickar kan även förhäxa, förbanna eller döda. Blickattacker som inte härrör från en formel räknas som övernaturliga.

Varje rollfigur inom räckvidden för en blickattack måste slå ett räddningsslag (vanligtvis Fasthet eller Vilja) varje runda när hans drag börjar.

En motståndare kan välja att undvika att titta varelsen i ögonen genom att bara titta på dess kropp, betrakta dess skugga, eller följa dess rörelser i en reflekterande yta. Varje runda har en sådan motståndare 50% chans att slippa slå ett räddningsslag. Varelsen med blickattacken erhåller halvt skyl mot denne motståndare (så alla attacker motståndaren utför mot varelsen har 20% misschans).

Motståndaren kan också blunda, vända sig bort från varelsen eller ta på sig en bindel för ögonen. I så fall behöver motståndaren inte alls slå något räddningsslag. Varelsen med blickattacken erhåller totalt skyl mot en sådan motståndare, på samma sätt som om varelsen var osynlig. Sålunda har varje attack denne motståndare utför på varelsen 50% misschans och motståndaren kan inte använda synen för att bestämma var han skall attackera. Dessutom erhåller varelsen en fördel av +2 på sina attackslag mot denne motståndare.

En varelse med blickattack kan välja att aktivt använda sin blick som en attackhandling. Varelsen väljer helt enkelt ut ett mål inom räckvidden och den motståndaren måste omedelbart slå ett räddningsslag. Om målet redan har valt att försvara sig mot blickar såsom anges ovan, erhåller han en chans att slippa slå räddningsslag (antingen 50% för att undvika blicken eller 100% för att blunda). Det är sålunda möjligt för en motståndare att tvingas slå räddningsslag mot blickattacken två gånger i samma runda, en gång alldeles i början av sitt eget drag och en gång under varelsens drag.

Att enbart betrakta varelsens bild (såsom i en spegel eller i form av en illusion) utsätter inte betraktaren för någon blickattack.

En varelse är alltid immun mot sin egen blickattack.

Om sikten är så dålig (dåligt ljus, dimma, etc.) att de stridande erhåller skyl, är det en procentchans som motsvarar misschansen för detta skyl att en rollfigur inte behöver slå räddningsslag i en given runda. Denna chans läggs inte ihop med den chans som erhålls av att man vänder bort blicken, utan båda slås separat. Om någondera lyckas slipper man slå räddningsslag den rundan.

Osynliga varelser kan inte använda blickattacker, men en osynlig varelse kan fortfarande bli utsatt för blickattacker.

Rollfigurer som använder mörkersyn i totalt mörker är ändå påverkade av blickattacker på vanligt vis.

Såvida inte annat sägs i beskrivningen, kan en intelligent varelse med en blickattack kontrollera sin blick och "stänga av" attacken när den så önskar.

10.7.4 Blindsyn och blindkänsla

Vissa varelser har blindsyn, den extraordinära förmågan att kunna använda ett sinne annat än synen (eller en kombination av flera sådana sinnen) för att kunna fungera väl utan syn. Sådana sinnen kan vara känslighet för små vibrationer, hyperkänsligt luktsinne, skarp hörsel eller eko-lokalisering. Denna förmåga gör osynlighet och mörker (även magiskt mörker) helt irrelevant för varelsen (fast eteriska varelser kan fortfarande inte upptäckas). Denna förmågas exakta funktionssätt för en given typ av varelse återfinns i beskrivningen av denna varelse.

- Blindsyn låter inte en varelse urskilja färger eller gråskalor. Man kan inte läsa med hjälp av blindsyn.
- Blindsyn kan inte göra varelsen som använder den sårbar för blickattacker.
- Förblindande effekter påverkar inte varelser som förlitar sig på blindsyn.
- Dövhet kan ointetgöra blindsyn om den baseras på hörsel. Lika så kan starka lukter (till exempel Stinkmoln) störa blindsyn som baseras på luktsinnet.
- Blindsyn fungerar under vattnet men inte i vakuum.
- Blindsyn motverkar villoeffekter och flimmer.

Blindkänsla: Andra varelser har blindkänsla, en mer begränsad förmåga som låter varelsen upptäcka saker den inte kan se, fast inte med samma precision som blindsyn. En varelse med blindkänsla behöver vanligtvis inte testa Upptäcka eller Lyssna för att lägga märke till och lokalisera varelser inom blindkänslans räckvidd under förutsättning att det finns en fri riktlinje till målet. Däremot har osynliga varelser fortfarande totalt skyl mot en varelse med blindkänsla, så denne har fortfarande 50% misschans om den attackerar en sådan osynlig varelse. Dålig sikt påverkar fortfarande varelsens förflyttning och de förvägras fortfarande sin Händighetsfördel gentemot fiender den inte kan se.

10.7.5 Egenskapsförlust

Diverse olika attacker kan orsaka förlust av poäng från en grundegenskap, antingen tillfällig egenskapsskada eller permanent egenskapstappning. Poäng som förloras på grund av tillfällig egenskapsskada återfås med en hastighet av 1 poäng per dag (eller dubbla den hastigheten och rollfiguren enbart vilar den dagen) för varje skadad egenskap. Formlerna *enkel återställning* och *återställning* läker också tillfällig egenskapsskada.

Egenskapstappningar, däremot, är permanenta, fast *återställning* kan återge även dessa poäng.

Varje förlust av egenskapspoäng är handikappande, men förlusten av alla poäng inom en egenskap kan vara helt förödande.

- Styrka 0 innebär att rollfiguren inte kan röra sig alls. Han ligger hjälplös på marken.
- Händighet 0 innebär att rollfiguren inte kan röra sig alls. Ha står blickstilla, stel och hjälplös.
- Fysik 0 innebär att rollfiguren är död.
- Intelligens 0 innebär att rollfiguren inte kan tänka och är medvetlös i en komaliknande dvala, hjälplös.
- Visdom 0 innebär att rollfiguren fallit in i en djup sömn fylld med hemska mardrömmar, hjälplös.
- Utstrålning 0 innebär att rollfiguren fallit in i en katatonisk, komaliknande dvala, hjälplös.

Vissa formler eller förmågor orsakar en egenskapsreducering, vilket inte är det samma som en egenskapsförlust. En sådan reduktion försvinner omedelbart när formeln eller förmågans varaktighet upphör, och grundegenskapen återvänder genast till sitt tidigare värde.

Förluster eller reduceringar som drabbar Fysik orsakar även en minskning av rollfigurens totala (oskadade) antal livspoäng. Någons totala antal livspoäng kan dock aldrig underskrida 1 livspoäng per livstärning. Förluster eller reduceringar av Intelligensen orsakar dock ingen förlust av färdighetsnivåer.

Specialförmågan som en del varelser besitter att kunna tappa av grundegenskaper, är en övernaturlig förmåga, och den kräver alltid någon slags attack från varelsen. Sådana varelser orsakar dock ingen egenskaps-tappning på en fiende som attackerar dem, även om attacken utförs vapenlöst eller med naturliga vapen.

10.7.6 Eldimmunitet

En varelse med eldimmunitet ådrar sig aldrig några eldskador. Varelsen är däremot speciellt sårbar för köld och erhåller +50% extra skada av köld, oberoende om den klarar sitt räddningsslag eller inte (om köldattacken ens ger räddningsslag).

10.7.7 Energimotstånd

En varelse med energimotstånd har förmågan (vanligtvis extraordinär) att ignorera en viss mängd skada från en viss typ av energi (såsom kyla, elektricitet, eld, syra eller ljud) varje runda, men är inte helt immun mot denna sorts energi.

Varje förmåga definieras av vilken energi den motstår och hur många poäng skada den står emot.

Varelsen får fortfarande normala räddningsslag.

Som vanligt när något är begränsat i rundan, gäller begränsningen från det att varelsens drag börjar tills alldeles innan dess nästa drag. Om den uppnått sin begränsning av den mängd skada från en viss sorts energi den kan ignorera, kommer detta att "återställas" allra först i dess nästa drag.

Om energimotståndet tar bort all skada helt från en energiattack, anses inte den attacken ha stört koncentrationen (som behövs för, till exempel formler och formelliknande förmågor).

Detta motstånd staplar inte med det motstånd som en formel, såsom *motstå energi*, kan ge.

10.7.8 Eterisk

Fasspindlar och andra otäckheter kan existera på Eterplanet. Medan de befinner sig på Eterplanet kallas de för eteriska. Till skillnad från okroppsliga varelser, befinner sig eteriska varelser inte längre på Primalplanet.

Eteriska varelser är osynliga, omöjliga att höra, utan substans och luktlösa för varelser på Primalplanet (den normala världen). Inte ens de flesta magiska attacker har någon effekt på dem. *Se osynligt* och *sannsyn* avslöjar eteriska varelser.

En eterisk varelse kan se och höra in i Primalplanet 18 meter bort, men solida föremål blockerar syn och ljud även för dem. (En eterisk varelse kan alltså inte se igenom en solid vägg, till exempel. Den kan ju dock gå tvärs igenom den.) Saker på Primalplanet ser dock grå, suddiga och spöklika ut. En eterisk varelse kan inte påverka Primalplanet, inte ens på magiskt vis. En eterisk varelse kan dock samverka med andra eterisk varelse och föremål, på samma sätt som normala varelser samverkar med normala varelser och föremål.

Även om en varelse på Primalplanet har någon förmåga att se eteriska varelser, befinner de ju sig på ett annat existensplan. Endast krafteffekter kan påverka en eterisk varelse. En krafteffekt sträcker sig även in i det eteriska planet, så en *kraftvägg* hindrar dem och en *trollpil* kan skada dem (om kastaren kan de dem). Blickattacker och avsvärjelse sträcker sig också från Primalplanet in i det eteriska planet. Ingen av dessa effekter sträcker sig dock från det eteriska planet in i Primalplanet.

Eteriska varelser kan förflytta sig i godtycklig riktning (även uppåt och neråt) hur de vill. De behöver inte gå på marken och solida föremål hindrar dem inte (även om de inte kan se medan deras ögon befinner sig inne i ett solitt föremål).

Spöken har en specialförmåga kallad "manifestation" som tillåter dem att framträda på Primalplanet som okroppsliga varelser. De befinner sig dock fortfarande på det eteriska planet och en annan eterisk varelse kan samverka som vanligt med ett manifesterande spöke.

Eteriska varelser kan passera genom och fungera i vatten lika väl som i luft.

Eteriska varelser kan inte falla och heller aldrig drabbas av skada från fall.

10.7.9 Formelmotstånd (FM)

Formelmotstånd är den extraordinära förmågan att kunna undgå att bli påverkad av formler. (Vissa formler ger också tillfälligt formelmotstånd.)

För att kunna påverka en varelse med formelmotstånd, måste en formelkastare testa sin kastargrad (1t20 + kastargraden) där SG anges av varelsens formelmotstånd. (Varelsens formelmotstånd fungerar som ett pansar mot formler med ett visst PK.) Om kastaren misslyckas med testet, påverkar formeln inte varelsen. Varelsen

behöver inte göra något speciellt för att använda sig av sitt formelmotstånd. Den behöver inte ens vara medveten om något hot för att dess formelmotstånd skall fungera.

Endast formler och formelliknande förmågor kan hindras av formelmotstånd. Extraordinära och övernaturliga förmågor (likaså förbättringsfördelar hos magiska vapen) hindras aldrig. Se **När formelmotstånd är aktuellt**, nedan.

En varelse kan medvetet sänka sitt formelmotstånd (så att det inte längre hindrar några formler). Detta är en normal handling som inte orsakar en gratisattack. När en varelse väl har sänkt sitt formelmotstånd, stannar det nere tills varelsens nästa drag. I början av varelsens nästa drag återvänder automatiskt dess formelmotstånd, såvida inte varelser medvetet håller det nere (även det en normal handling som inte orsakar en gratisattack).

En varelses formelmotstånd hindrar aldrig dess egna formler, föremål eller förmågor.

En varelse med formelmotstånd kan inte på något vis låta andra dra fördel av detta, till exempel genom att hålla i dem eller ställa sig mitt ibland dem. Formelmotstånd är en helt personlig förmåga. Endast de sällsyntaste varelser och några ytterst få magiska föremål har förmågan att ingjuta formelmotstånd i någon annan.

Formelmotstånd från olika källor staplar aldrig. Den överlappar (d.v.s. den högsta gäller).

10.7.9.1 När formelmotstånd är aktuellt

Varje formel har en angivelse som visar om formelmotstånd fungerar mot denna formel. Vanligtvis beror detta på vad formeln gör:

- *Riktade formler*: Formelmotstånd gäller om formeln riktas mot varelsen. Vissa riktade formler kan riktas mot flera varelser samtidigt (till exempel *trollpil*). I sådana fall gäller varelsens formelmotstånd endast den del av formeln som faktiskt riktas mot varelsen. Om flera varelser med formelmotstånd utgår målet för en sådan formel, testas varje formelmotstånd separat.
- *Områdesformler*: Formelmotstånd gäller om varelsen är inom formelns område. Det skyddar bara denna varelse utan att påverka formeln i övrigt.
- *Effektformler*: De flesta effektformler frammanar eller skapar något och påverkas inte av formelmotstånd. Ibland kan dock formelmotstånd gälla en sådan formel, vanligtvis formler som påverkar en varelse mer eller mindre direkt.

Formelmotstånd kan skydda en varelse mot en formel som redan kastats. Testa formelmotstånd när varelsen först påverkas av formeln.

Testa endast formelmotstånd för en varelse en gång för en given kastning av en formel eller användning av en formelliknande förmåga. Om formelmotståndet misslyckas, kommer det att misslyckas varje gång varelsen stöter på denna kastning av formeln. På samma sätt, om formelmotståndet lyckas första gången, skyddar det alltid mot denna kastning. Speciellt intressant är ju detta mot formler med lång eller permanent varaktighet.

Formelmotstånd har ingen inverkan såvida inte energierna som skapas eller frisläpps av formeln verkar direkt på varelsens kropp eller sinne. Om formeln verkar på något annat (luften, marken, rummets ljus, etc.) och varelsen påverkas som en konsekvens av detta, inverkar inte dess formelmotstånd. Varelser kan skadas av en formel utan att påverkas direkt av den.

Formelmotstånd inverkar inte heller om formeln lurar varelsens sinnen eller avslöjar någon hemlighet om den, såsom *enkel illusion* eller *upptäcka tankar* gör.

Magin måste verkligen vara aktiv får att formelmotstånd skall ha en inverkan. Formler med ögonblicklig varaktighet men med långvariga resultat hindras inte av formelmotstånd såvida inte varelsen verkligen är på plats och påverkas av formeln i det ögonblick den kastas.

Vid tveksamheter om huruvida formelmotstånd bör fungera eller inte, ta intryck av formelns magiskola:

- *Avsvärjelse*: Målet för avsvärjelsen måste bli skadad, förändrad eller begränsad på något vis för att formelmotstånd skall gälla. Förändringar av verklighetsuppfattningen, såsom *oupptäckt*, hindras inte av formelmotstånd. Avsvärjelser som hindrar eller upphäver attacker förhindras inte av anfallarens formelmotstånd – det är ju den skyddade varelsen som är påverkad av formeln (och därmed helt eller delvis immun mot attacken).
- *Besvärjelse*: Dessa formler är vanligtvis inte påverkade av formelmotstånd såvida inte formeln frambesvärjer någon slags energi. Formler som frammanar varelser eller skapar effekter som betar sig som varelser påverkas inte av formelmotstånd.
- *Förtrollning*: Eftersom förtrollningar påverkar varelsers sinnen, gäller formelmotstånd oftast mot dessa.

- *Förvandling*: Dessa formler påverkas av formelmotstånd om de förvandlar målet. Förvandlingar påverkas inte av formelmotstånd om de riktas mot en punkt i rummet istället för varelsen själv.
- *Illusion*: Dessa formler förhindras nästan aldrig av formelmotstånd. De illusioner som utgör en direkt attack är undantaget.
- *Nekromanti*: De flesta av dessa formler påverkar målets livskraft och formelmotstånd gäller därför. Ett fåtal nekromantiska formler påverkar inte varelser direkt och hindras därför inte av formelmotstånd.
- *Spådom*: Dessa formler påverkar aldrig varelser direkt och hindras därför aldrig av formelmotstånd, även om de hemligheter som de avslöjar om varelsen kan vålla stor skada.
- *Åkallan*: Om en åkallande formel tillfogar en varelse skada, har den en direkt effekt och formelmotstånd gäller. Om formeln skadar något annat, har den endast en indirekt effekt på varelsen.

10.7.9.2 Lyckat formelmotstånd

Formelmotstånd förhindrar en formel eller formelliknande förmåga från att påverka eller skada varelsen, men den kan aldrig avlägsna en magisk effekt från en annan varelse eller upphäva en magisk effekt på en annan varelse. Formelmotstånd hindrar även en formel från att upphäva en annan formel. Om, till exempel, en varelse med formelmotstånd har kastat *skynda* på sig, skyddar dess formelmotstånd på normalt vis mot magiker som kastar *sakta* för att upphäva dess *skynda*.

Mot en pågående formel som redan kastats, tillåter ett framgångsrikt formelmotstånd varelsen att agera som om den magiska effekten inte fanns. Magin fortsätter dock att påverka alla andra normalt.

10.7.10 Formler

Vissa varelser behärskar trolleri eller teurgi och kan kasta formler precis som rollfigurer av en formelkastande klass kan (och därmed även aktivera magiska föremål enligt detta). Sådana varelser är underställda samma regler för formelkastande som vanliga rollfigurer.

En varelse som inte har händer eller armar kan ändå kasta formler med somatisk komponent genom att röra andra delar av sin kropp. De kan också kasta formler med materiella komponenter (eller fokus) genom att röra vid komponenten eller bara bära den på sig. Många gånger använder sig sådana varelser sig av knepet Undslippa material för att inte behöva trassla med kostnadsfria komponenter.

Formelkastande varelser tillhör vanligtvis inte någon klass såvida inte deras beskrivning anger detta, och erhåller heller normalt inte några motsvarande klassförmågor. Till exempel, en varelse som behärskar trolleri som en trollkonstnär erhåller inte någon förtrogen. En varelse med tillgång till teurgiformler måste preparera dem som vanligt och erhåller (eventuellt) domänformler, men inga gudagivna krafter.

10.7.11 Formändring

Magi kan få varelser och rollfigurer att ändra form – ibland mot deras vilja, men vanligtvis för att vinna fördelar. Förändrade varelser behåller sitt eget sinne, men får en ny fysisk form.

Exempel på formändring är druiders förmåga till djurhamn samt formlerna *förändra sig själv*, *omdaning*, *olycksbringande omdaning*, *mäktig omdaning*, *förvandla saker* och *omforma sig själv*. Notera att den specifika förmågan eller formeln kan ha undantag från de allmänna regler som ges här.

Eftersom varelser normalt inte byter sin grundtyp, kommer ett vapen speciellt skapat för att dräpa eller skada just deras varelsetyp fortfarande att påverka dem fastän de har en ny form. På motsvarande sätt kommer en varelse som förvandlats till en viss form inte att kunna drabbas av vapen speciellt skapade för att skada den typen av varelse.

En jägares fördel mot speciella fiender baseras till stor del på kunskap om varelsens utseende och form, så om en speciell fiende förvandlar sig till en ny form, erhåller jägaren inte sin fördel mot den.

En dvärgs fördel vid strid mot jättar baseras på deras form och storlek, så han erhåller inte denna fördel när han strider mot en jätte som förvandlats till något annat, men han erhåller fördelen om han strider mot en varelse som förvandlats till en jätte.

En *sannsyn* avslöjar alltid en varelses sanna (ursprungliga) form.

Avhuggna kroppsdelar från en formändrad varelse förblir i sin förändrade form, men resten av kroppen återgår till sin ursprungliga form om varelsen blir dödad.

All utrustning man bär på när man byter form kommer antingen att anpassa sig till den nya formen (om den kan bäras alls) eller smälta samman med den nya formen och förlora sin funktion. När man återtar sin normala form återvänder denna sammansmälta utrustning till sin ursprungliga plats och fungerar åter

normalt. Ny utrustning som man plockat upp i sin förändrade form kommer antingen att anpassa sig till den nya formen eller trilla av och falla till marken (om den inte kan bäras av den ursprungliga formen).

Formelkastande kan fortfarande ske i den nya formen, men tänk på att formler med verbala komponenter kräver talförmåga (inte bara djurläten) och formler med somatiska komponenter kräver människoliknande händer (krabblor fungerar alltså inte). Spelledarens bedömning gäller givetvis vid tveksamheter.

Om en förändring används som en förklädning, ger den normalt en omständighetsfördel av +10 på testet av Förklädning. En alv som förändras till en illvätte kommer fortfarande att tänka och agera som en alv, och färdigheten Förklädning hjälper honom därför att spela sin roll övertygande.

Formändring finns i två varianter; byta form och anta form.

10.7.11.1 Byta form

Här är den fysiska förändringen mindre fullständig och man kan heller inte byta form till en storlekskategori som ligger mer än en kategori ifrån sin egen. En människa kan alltså byta form till en rese, men en halvling eller en gnom kan det inte.

Tabellen nedan visar vad man byter ut mellan de två formerna och vad hos den ursprungliga formen som tas bort. Det som inte omnämns, förändras alltså inte.

Byt ut	Form Storlek Övrigt utseende Naturliga vapen Förflyttningssätt Rasfördelar på färdigheter Rasens automatiska knep
Ta bort	Extraordinära specialförmågor som inte är klassförmågor Övernaturliga specialförmågor som inte är klassförmågor

10.7.11.2 Anta form

Här är den fysiska förändringen större och storleksförändringen utgör normalt ingen begränsning.

Tabellen nedan visar vad man byter ut mellan de två formerna, vad hos den ursprungliga formen som tas bort och vad hos den nya formen som läggs till. Det som inte omnämns, förändras alltså inte. Dock räknar man om de spelvärden som beror på de nya grundegenskaperna (med ett viktigt undantag – varelsens livspoäng räknas *aldrig* om).

Byt ut	Form Storlek Övrigt utseende Naturliga vapen Hårdhud Förflyttningssätt Rasfördelar på färdigheter Rasens automatiska knep Undertyper (förutom "Infödd", "Främmande", "Laglig", "Kaotisk", "God" och "Ond") Styrka Händighet Fysik (men observera att livspoängen <i>inte</i> ändras även om Fysikjusteringen skulle förändras)
Ta bort	Extraordinära specialförmågor som inte är klassförmågor Övernaturliga specialförmågor som inte är klassförmågor
Lägg till	Extraordinära specialförmågor

10.7.12 Frukta

Formler, magiska föremål och vissa monster kan injaga frukta i rollfigurer. I de flesta fall erhåller rollfiguren ett viljeräddningsslag för att stå emot effekten och ett misslyckat slag kan innebära att rollfiguren är uppskakad, vettskrämd eller panikslagen.

Uppskakad: Rollfigurer som är uppskakade drabbas av en nackdel av -2 på attackslag, räddningsslag och färdighets- och egenskapstester.

Vettskrämd: Rollfigurer som är vettskrämda är uppskakade, men dessutom flyr de från orsaken till deras fruktan så fort de kan, fast de kan själva välja vilken väg. Annat än detta krav på att fly, kan de, så fort de kommit utom synhåll (eller hörhåll) från källan till deras fruktan, agera som de önskar. Dock, så länge fruktan varar, kan de tvingas att fly på nytt och källan till deras fruktan visar sig på nytt. Rollfigurer som är oförmögna att fly, kan strida istället (fast de fortfarande är uppskakade).

Panikslagen: Rollfigurer som är panikslagna är uppskakade, men dessutom tappar de allt de håller i händerna och flyr bort från källan till deras fruktan så fort de kan. De kan inte själva välja väg, utan flyr åt ett slumpmässigt håll (men alltid bort från källan till deras fruktan). De flyr även från alla andra faror de stöter på. Panikslagna rollfigurer som inte kan fly blir stela av skräck.

Ge efter för skräcken: Fruktans effekter räknas samman. En uppskakad rollfigur som blir uppskakad på nytt blir vettskrämd istället, och en uppskakad rollfigur som blir vettskrämd blir panikslagen istället. En vettskrämd rollfigur som blir uppskakad eller vettskrämd på nytt, blir panikslagen istället.

10.7.13 Förbättrat grepp

En del varelser har tentakler eller andra lemmar som lämpar sig både för attack och grepp.

Om varelsen träffar med ett närstridsvapen (vanligtvis en klo, ett bett eller en tentakel), orsakar den normal skada och kan dessutom starta Brottnings som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs och en Pytteliten eller Liten varelse drabbas den inte av den normala nackdelen för storlek. Om inte annat anges fungerar Förbättrat grepp bara mot motståndare som är åtminstone en storlekkategori mindre än varelsen. Varelsen kan välja att utföra Brottnings på normalt sätt, eller att helt enkelt använda den kroppsdel som utförde attacken till att hålla fast motståndaren. Om den väljer det senare, drabbas den av en nackdel av -20 på Brottnings, men den anses inte själv vara greppad. Därför behåller den sin Händighetsfördel på PK, hotar fortfarande området omkring sig och kan använda sina övriga attacker mot andra motståndare. Varelsen kan till och med förflytta sig (och möjligtvis bära med sig motståndaren), förutsatt att den kan släpa motståndarens vikt.

En lyckad fasthållning orsakar extra skada om varelsen också har specialförmågan Pressa samman. Om varelsen inte kan Pressa samman, orsakar varje lyckad test av Brottnings i de följande rundorna den skada som anges för attacken för användes för att få grepp. Om den kan, orsakar den krosskada utöver den normala skadan (mängden krosskada anges i varelsens beskrivning).

När en varelse lyckas hålla fast en motståndare med en attack med Förbättrat grepp, drar den in motståndaren i sitt utrymme (istället för att, som normalt vid Brottnings, själv röra sig in i försvararens utrymme). Detta orsakar inte någon gratisattack.

10.7.14 Fördrivningsmotstånd

På grund av sin överlägsna viljestyrka eller bara av ren ohelig kraft, är vissa varelser (vanligtvis vandöda) mindre påverkade av flöden av livskraft än normalt.

Fördrivningsmotstånd är en extraordinär förmåga.

När man beräknar varelsens negativitet, läggs den angivna fördelen till varelsens dubblade LT.

10.7.15 Förhäxning och tvång

Många förmågor och formler kan grumla sinnet hos rollfigurer och monster, så att de inte längre kan skilja på vän och fiende – eller, än värre, vilseleda dem till att tro att deras förra vänner nu är deras bittraste fiender. Två olika sorters förtrollningar kan påverka rollfigurer och monster: **förhäxningar** och **tvång**.

Förhäxningar: Förhäxning av en annan varelse ger den som förhäxar förmågan att enkelt bli vän med och föreslå lämpliga handlingar för den förhäxade, men dennes tjänstevillighet är inte fullständig och viljelös. I princip behåller den förhäxade rollfiguren sin fria vilja, men fattar sina beslut utifrån en snedvriden bild av världen.

- Den förhäxade varelsen erhåller ingen magisk förmåga att förstå sin nya vän.
- Den förhäxade varelsen behåller sin ursprungliga livsåskådning och vänskapsband, med det allmänna undantaget att han nu betraktar den som förhäxat honom som en mycket nära vän och lägga stor vikt vid hans förslag och goda råd.

- En förhäxad rollfigur bekämpar bara sina tidigare allierade om de hotar hans nyvunna vän och även om det händer försöker han använda så lite våld som möjligt, men aldrig så lite att han inte kan hjälpa sin vän.
- En förhäxad rollfigur erhåller ett motställt test av Utstrålning mot sin förhäxare för att stå emot instruktioner eller befallningar som avser att få honom att göra saker han normalt aldrig skulle göra, inte ens för sin bästa vän. Om testet lyckas, bestämmer han sig för att inte följa instruktionerna, men han är fortfarande förhäxad.
- En förhäxad rollfigur lyder aldrig en befallning som är uppenbart dödlig eller ohyggligt skadlig för honom.
- Om den förhäxande varelsen befäller den förhäxade rollfiguren att göra något som denne skulle kraftfullt motsätta sig, erhåller den förhäxade rollfiguren ett nytt räddningsslag mot förhäxningen för att ta sig loss ur dess påverkan helt och hållet.
- En förhäxad rollfigur som blir attackerad av den varelse som förhäxat honom eller dennes uppenbara allierade, blir omedelbart fri från förhäxningen.

Tvång: Tvång är en helt annan historia. Ett tvång undertrycker offrets fria vilja eller förändrar det sätt på vilket offrets sinne fungerar. En förhäxning gör offret vänskapligt inställt – tvång gör honom till en viljelös slav.

Oberoende av om en rollfigur är förhäxad eller tvingad, kommer han aldrig att spontant ge ifrån sig information som hans herre inte frågar efter.

10.7.16 Förlamning

Vissa monster och formler har den övernaturliga eller formelliknande förmågan att förlama sina offer och göra dem orörliga på magiskt vis. (Förlamning av gift omnäms nedan under Gifter.)

En förlamad rollfigur kan inte röra sig, tala eller utföra någon fysisk handling. Han är fastfusen på den plats han står, hjälplös. Inte ens hans vänner kan röra på hans lemmar. Han kan dock utföra rent mentala handlingar, såsom att kasta en formel som helt saknar komponenter.

En bevingad varelse som flyger när den blir förlamad kan inte flaxa med vingarna och faller mot marken. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna.

Man kan förflytta sig genom en ruta som upptas av en förlamad varelse – antingen vän eller fiende. Men varje ruta med en förlamad varelse i, räknas som två rutor.

10.7.17 Gasform

Vissa varelser har den övernaturliga eller formelliknande förmågan att kunna anta formen av ett moln av ånga eller gas.

Gasformiga varelser kan inte springa men de kan flyga. En gasformig varelse kan förflytta sig och göra de saker som ett gasmoln rimligen kan göra, såsom ta sig igenom en dörrspringa. Det kan dock inte ta sig igenom solida föremål.

Gasformiga varelser kan inte attackera fysiskt eller kasta formler med verbala, somatiska, materiella eller fokus-komponenter. De förlorar alla sina övernaturliga förmågor (naturligtvis undantaget den övernaturliga förmåga att anta gasform).

Varelser i gasform har en skadereducering av 20/+1. Formler, formelliknande förmågor och övernaturliga förmågor påverkar dem på vanligt sätt. Varelser i gasform förlorar alla fördelar av fysiskt pansar (inklusive hårdhud), fast Händighetsjustering, storleksjustering, avvärjningsfördelar, duckafördelar och pansarfördelar från annat än fysiskt pansar (till exempel från formeln *magikerpansar*) gäller fortfarande.

Gasformiga varelser behöver inte andas och är immuna mot attacker som rör andning.

Gasformiga varelser kan inte ta sig ner i vatten eller andra vätskor.

Gasformiga varelser är inte eteriska eller okroppsliga.

Gasformiga varelser påverkas av vindar och andra former av luft i rörelse på det viset att vinden knuffar dem åt det håll den blåser. Dock kan inte ens den starkaste vind skingra eller skada en varelse i gasform.

För att särskilja en gasformig varelse från naturlig dimma krävs ett test av Upptäcka (SG 15). Varelser i gasform som försöker gömma sig i ett område med dimma, rök eller liknande erhåller en fördel av +20 på testet av Gömma sig.

10.7.18 Gifter

När en rollfigur erhåller skada från ett förgiftat vapen, rör vid ett föremål som är nedkletat med kontakt gift, förtär förgiftad mat eller vatten eller på annat sätt blir förgiftad, måste han klara ett fasthetsräddningsslag. Om han misslyckas, drabbas han av giftets förstaskada (vanligtvis egenskapsskada). Antingen han lyckas eller ej, måste han vanligtvis klara ett nytt fasthetsräddningsslag 1 minut senare eller erhålla ytterligare skada från giftet.

En dos gift som stryks på ett vapen eller ett annat föremål påverkar endast ett enstaka mål. Ett förgiftat vapen eller föremål behåller sitt gift tills vapnet träffar eller föremålet vidrörs (såvida inte giftet torkas av innan målet kommer i kontakt med det). Gift som smetas ut på ett föremål eller utsätts för väder och vind på annat vis – till exempel om flaskan med gift lämnas utan kork – behåller sin giftighet till det vidrörs eller används.

Även om det är möjligt med övernaturliga och formelliknande gifter, är de flesta giftförmågor extraordinära.

Tabell 10-11: Gifter

Gift	Typ	Förstaskada	Andraskada	Pris	Hantera
Blodbrand	Sår SG 20	1t6 Fys	2t6 Fys	1800 gp	SG 25
Blödört	Sår SG 12	0	1t4 Fys + 1t3 Vis	100 gp	SG 13
Blåregn	Sår SG 14	1 Fys	Medvetlöshet	120 gp	SG 13
Getinggift (jättestor)	Sår SG 18	1t6 Hän	1t6 Hän	210 gp	SG 15
Grönblodsolja	Sår SG 13	1 Fys	1t2 Fys	100 gp	SG 13
Huggormsgift	Sår SG 11	1t6 Fys	1t6 Fys	120 gp	SG 16
Lindormsgift	Sår SG 17	2t6 Fys	2t6 Fys	3000 gp	SG 25
Purpurmaskgift	Sår SG 24	1t6 Sty	2t6 Sty	700 gp	SG 20
Skorpiongift (stor)	Sår SG 18	1t6 Sty	1t6 Sty	200 gp	SG 15
Skuggessens	Sår SG 17	1 Sty ¹	2t6 Sty	250 gp	SG 17
Spindelgift (medelstor)	Sår SG 14	1t4 Sty	1t4 Sty	150 gp	SG 14
Svartalvsgift	Sår SG 13	Medvetlöshet	Medvetlöshet (2t4 tim)	75 gp	SG 13
Tusenfotinggift (liten)	Sår SG 11	1t2 Hän	1t2 Hän	90 gp	SG 12
Malysstrotspasta	Kontakt SG 16	1 Hän	2t4 Hän	500 gp	SG 19
Nitarit	Kontakt SG 13	0	3t6 Fys	650 gp	SG 17
Drakgalla	Kontakt SG 26	3t6 Sty	0	1500 gp	SG 27
Avkok på Sassonblad	Kontakt SG 16	2t12 Ip	1t6 Fys	300 gp	SG 18
Terinavrot	Kontakt SG 16	1t6 Hän	2t6 Hän	750 gp	SG 20
Grottkryparsaft	Kontakt SG 13	Förlamning	0	200 gp	SG 16
Extrakt av svart lotus	Kontakt SG 20	3t6 Fys	3t6 Fys	2500 gp	SG 30
Taggitolja	Förtäring SG 15	0	Medvetlöshet	90 gp	SG 2
Idmossa	Förtäring SG 14	1t4 Int	2t6 Int	125 gp	SG 3
Randig flugsvamp	Förtäring SG 11	1 Vis	2t6 Vis + 1t4 Int	180 gp	SG 4
Arsenik	Förtäring SG 13	1 Fys	1t8 Fys	120 gp	SG 3
Nekrotdamm	Förtäring SG 17	2t6 Sty	1t6 Sty	250 gp	SG 5
Svartdödspulver	Förtäring SG 18	2t6 Fys	1t6 Fys + 1t6 Sty	300 gp	SG 6
Ungoldamm	Inandning SG 15	1 Uts	1t6 Uts + 1 Uts ¹	1000 gp	SG 28
Ångor av bränd othur	Inandning SG 18	1 Fys ¹	3t6 Fys	2100 gp	SG 30
Vansinnesdimma	Inandning SG 15	1t4 Vis	2t6 Vis	1500 gp	SG 29

¹ Permanent egenskapstappning, inte tillfällig egenskapsskada.

Typ: Det sätt som giftet angriper – förtäring, inandning, genom sår eller kontakt – och SG för räddningsslaget.

Förtäring: Sådana gifter är närmast omöjliga att använda i en strid. Den som använder ett sådant gift kan försöka att ge det till en medvetlös varelse eller lura motståndaren att äta eller dricka något förgiftat. Lönnmördare och andra som använder gifter brukar utnyttja förtäringsgifter utanför strid.

Inandning: Sådana gifter förvaras ofta i sköra vialer eller äggskal. De kan kastas som en avståndsattack med ett avståndssteg på 3 meter. När den träffar en hård yta (eller träffas av ett hårt slag) krossas behållaren och giftet frigörs. En dos sprider sig till en volym på 3×3×3 meter. Varje varelse inom denna volym måste utföra ett räddningsslag. (Att hålla andan hjälper föga mot inandningsgifter. de tränger in genom nässlemhinnor, tårkanaler och liknande kroppsöppningar.)

Sår: Sådana gifter måste förmedlas genom ett öppet sår. Om en varelse har skadereducering nog för att omintetgöra skadan från attacken, kommer giftet inte in i dess kropp. Fällor som skadar med svärds klingor, pilar, nålar, etc, är ibland förgiftade med sårgifter.

Kontakt: Sådana gifter kräver räddningsslag vid blotta beröringen. Det kan avlevereras aktivt genom en normal vapenattack eller en beröringsattack. Även om en varelse har skadereducering nog för att ointetgöra skadan från attacken, kan giftet fortfarande påverka den. En kista eller liknande kan förses med kontaktgift som en del av en fälla.

Förstaskada: Den skada som rollfiguren erhåller direkt om han misslyckas med räddningsslaget mot detta giftet. Egenskapsskadan är tillfällig såvida den inte markeras med en asterisk (*). I så fall är den en permanent egenskapstappning. Förlamning varar i 2t6 minuter.

Andraskada: Den skada som rollfiguren erhåller 1 minut efter att han utsatts för giftet såvida han inte klarar ett andra räddningsslag. Medvetlöshet varar i 1t3 timmar. Egenskapsskadan är tillfällig såvida den inte markeras med en asterisk (*). I så fall är den en permanent egenskapstappning.

Pris: Kostnaden för en dos (en vial) av giftet. Det är inte möjligt att använda eller applicera giftet i mindre mängder än en dos.

Hantera: Den svårighetsgrad som måste testas mot när man hanterar giftet för att undgå att förgifta sig själv (se nedan).

10.7.18.1 Faror med att använda gift

En rollfigur riskerar att utsätta sig själv för giftet varje gång han applicerar det på sitt vapen eller på annat vis iordninggör det för användning. Han måste klara ett test av Intelligens – eller test av Hantverk(Alkemi) om han är tränad på det – mot den svårighetsgrad som anges i tabellen.

Dessutom måste en rollfigur som slår 1 på sitt attackslag med ett förgiftat vapen klara ett Reflex-räddningsslag (SG 15) för att inte av misstag förgifta sig själv.

10.7.18.2 Immunitet mot gift

Varelser med naturligt gift är immuna mot sitt eget gift. Icke-levande varelser och varelser utan metabolism (ämnesomsättning) är alltid immuna mot gift. Slem, växter och vissa utomvärldingar är också immuna mot gift, även om det kan vara möjligt att skapa speciella gifter som påverkar just dem (SL:s beslut).

10.7.19 Köldimmunitet

En varelse med köldimmunitet ådrar sig aldrig några köldskador. Varelsen är däremot speciellt sårbar för eld och erhåller +50% extra skada av eld, oberoende om den klarar sitt räddningsslag eller inte (om eldattacken ens ger räddningsslag).

10.7.20 Livstappning

Vissa skräckinjagande monster, främst vandöda monster, besitter den fruktansvärda övernaturliga förmågan att förstöra grader hos den de träffar i strid. Varelsen som använder denna förmåga tappar av en bit av motståndarens livskraft.

De flesta livstappningar kräver en lyckad närstridsattack – enbart fysisk kontakt räcker inte.

Varje lyckad livstappningsattack förser den som träffas med en eller flera negativa grader. En varelse drabbas av följande nackdelar för varje negativ grad den erhållit:

- –1 på alla test av färdigheter och egenskaper.
- –1 på alla attackslag och räddningsslag.
- –5 livspoäng.
- –1 effektiv grad (närhelst varelsens grad används i ett tärningsslag eller en beräkning, minska den med 1 för varje negativ grad).

Om offret kan kasta formler, förlorar han sin höggradigaste formel av de han har tillgängliga, precis som om han hade kastat den. (Om han har fler än en formel av den högsta graden, väljer han själv vilken han vill stryka.) Dessutom, nästa gång han preparerar formler eller återställer sina formelutrymmen, erhåller han ett formelutrymme färre av sin högsta grad.

Negativa grader varar i 24 timmar eller tills de avlägsnas med en formel, såsom *återställning*. Efter dessa 24 timmar måste den drabbade varelsen lyckas med ett fasthetsräddningsslag. SG är 10 + halva anfallarens antal livstärningar + anfallaren Utstrålningsjustering. (Detta SG finns oftast angivet i anfallarens beskrivning.) Om räddningsslaget lyckas försvinner den negativa graden utan att skada varelsen. Om räddningsslaget misslyckas tar den negativa graden med sig en normal grad från varelsen när den försvinner. Den drabbade varelsen gör ett separat räddningsslag för varje negativ grad som försvinner.

En rollfigur som förlorar en grad på grund av livstappning förlorar omedelbart en livstärning. Rollfigurens grundattackfördel, grundräddningsslagsfördelar och speciella klassförmågor reduceras omedelbart till den nya lägre graden. Dessutom mister rollfiguren alla färdighetsnivåer och eventuella grundegenskapshöjningar och knep som erhållits i samband med den förlorade graden. Om den exakta ökade grundegenskapen eller färdighetsnivåerna inte är kända (eller spelaren har glömt bort), stryk en poäng från den högsta grundegenskapen eller nivåer från de högsta färdighetsnivåerna. Om en förtrogen eller följeslagarvarelse (såsom en paladins häst) har förmågor knutna till en rollfigur som just har förlorat en grad, justeras varelsens förmågor efter rollfigurens nya grad.

Offrets erfarenhetspoäng sätts omedelbart till mittpunkten av den grad han nu har (till exempel, en rollfigur av 7:e graden som förlorar en grad hamnar på 6:e graden med 18000 EP).

En rollfigur med lika många (eller fler) negativa grader som han har normala grader, eller som tappas på grader under 1:a graden, är omedelbart avlivad. Beroende på vilken varelse som dödade honom, kan han eventuellt återvända nästa natt som ett monster av den typen. Om inte, återvänder han som en gengångare.

En varelse med denna specialförmåga erhåller 5 tillfälliga livspoäng för varje negativ grad som den drabbar någon med (formler eller liknande effekter som ger negativa grader har inte denna effekt). Dessa tillfälliga livspoäng varar i en timma.

10.7.21 Ljudattack

Såvida inte annat anges i beskrivningen, följer en ljudattack reglerna för en utbredning från en punkt som utgörs av varelsen som använder ljudattacken. När en ljudattack väl har påverkat en motståndare, bryts inte effekten av att man begränsar eller helt tar bort dennes hörsel. Öronproppar som stoppas in i förväg gör att motståndaren inte behöver slå räddningsslag mot sinnespåverkande ljudattacker, men inte andra slags ljudattacker (såsom de som tillfogar skada). Att proppa igen sina öron är en lång handling och den kräver dessutom tillgång till vax eller annat ljuddämpande material att stoppa in i öronen.

10.7.22 Lönnmord

I de flesta fall har offret för en lönnmordsattack rätt till ett fasthetsräddningsslag för att undgå att dö, men om räddningsslaget misslyckas dör offret omedelbart.

- *Uppväcka döda* fungerar inte på någon som dött av en lönnmordsattack.
- En lönnmordsattack dödar omedelbart. Det finns ingen chans för rollfiguren att stabiliseras och överleva.
- Om det spelar någon roll har en död rollfigur, oberoende av på vilket sätt han dog, -10 livspoäng.
- Formeln *dödsskydd* skyddar en varelse mot en sådan attack.

10.7.23 Mörkersyn

Mörkersyn är den extraordinära förmågan att se utan någon ljuskälla, upp till ett avstånd som anges i varelsens beskrivning.

Mörkersyn är enbart svart och vitt – färger går inte att särskilja.

Mörkersyn tillåter inte rollfigurer att se något som de inte kan se annars – osynliga föremål är fortfarande osynliga, och illusioner ser fortfarande ut som det de föreställer. Dessutom gör mörkersyn varelsen lika sårbar för blickattacker som vanlig syn.

Närvaron av ljus utgör inget hinder för mörkersyn.

10.7.24 Nattsyn

Rollfigurer med nattsyn har ögon som är så känsliga för ljus att de ser dubbelt så långt i dunkelt ljus. Nattsyn ger färgseende. En formelkastare med nattsyn kan läsa ett pergament så länge som det bara finns en endaste liten ljuslåga intill honom som belysning.

Rollfigurer med nattsyn kan se utomhus en månljus natt lika väl som de kan se mitt på dagen.

10.7.25 Nedtrampa

Som en normal handling under sitt drag i varje runda, kan varelsen bokstavligt talat springa över en motståndare som inte är större än en storlekskategori mindre än den själv. Varelsen behöver bara flytta över motståndaren – inget tärningsslag behövs. Nedtrampningen ger krosskada och mängden anges i varelsens beskrivning.

Nedtrampade motståndare kan utföra en gratisattack, men denna drabbas av en nackdel av -4 på attackslaget. Om de inte utnyttjar sin gratisattack, erhåller de istället ett Reflexräddningsslag, som om det lyckas halverar skadan. SG för detta räddningsslag är 10 + hälften av den trampande varelsens LT + den trampande varelsens Styrkefördel (den uträknade SG anges i varelsens beskrivning).

10.7.26 Okroppslig

Skepnader, vålnader och en del andra monster saknar fysiska kroppar. Sådana varelser är okroppsliga och kan inte beröras av icke-magisk materia eller energi. Likaså kan de inte manipulera föremål eller utöva fysisk kraft på föremål. Dock har okroppsliga varelser en påtaglig närvaro som ibland kan upplevas som en fysisk attack mot en kroppslig varelse.

Okroppsliga varelser befinner sig på samma existensplan som rollfigurerna och de har därför en viss chans att påverka dem.

Okroppsliga varelser kan bara skadas av andra okroppsliga varelser, magiska vapen eller formler, formelliknande effekter eller övernaturliga effekter. De är immuna mot alla icke-magiska former av attacker. De bränns inte av vanlig eld, de påverkas inte av naturlig kyla och de skadas inte av normal syra.

Till och med när de blir träffade av magi eller ett magiskt vapen har en okroppslig varelse 50% att kunna ignorera all skada från en fysisk källa – såvida det inte är frågan om en ren krafteffekt eller ett vapen med *fantomkänning*.

Okroppsliga varelser kan förflytta sig i godtycklig riktning (även uppåt och neråt) hur de vill. De behöver inte gå på marken.

Okroppsliga varelser kan passera genom solida föremål som de vill, men de kan inte se något när deras ögon befinner sig inne i ett solitt föremål.

Okroppsliga varelser är ljudlösa om de inte bestämmer sig för att höras.

De fysiska attackerna från okroppsliga varelser ignorerar fysiskt pansar, även magiskt sådant, såvida det inte är gjort av ren kraft (såsom *magikerpansar* eller *pansararmringar*) eller har förmågan *fantomkänning*.

Okroppsliga varelser kan passera genom och fungera i vatten lika väl som i luft.

Okroppsliga varelser kan inte falla och drabbas heller inte av skada från fall.

Kroppsliga varelser kan inte fälla eller brottas med okroppsliga varelser.

Okroppsliga varelser har ingen vikt och utlöser därför inte fällor som reagerar på tyngd.

Okroppsliga varelser lämnar inga fotavtryck, har ingen lukt och väsnas inte såvida de inte medvetet gör ljud.

10.7.27 Osynlighet

Förmågan att kunna röra sig osedd är praktisk, men inte idiotsäker. Även om man inte kan se en sådan varelse, kan man höra, lukta eller känna den.

Osynlighet gör en varelse omöjlig att upptäcka med synen, mörkersyn inräknad.

Osynlighet i sig gör inte varelsen immun mot fataliteter, men den blir däremot immun mot extra skada som kräver att man ser dess kropp, såsom jägares skadefördel mot speciella fiender eller rackares tjuvhugg.

Trots det kan en rollfigur känna närvaron av en osynlig varelse inom 9 meter med ett test av Upptäcka (SG 20). Rollfiguren får bara en känsla av att "det finns något där", men kan inte se eller sikta mot det. En varelse som står helt stilla är väldigt svår att upptäcka (SG 30). Ett dött föremål, en icke-levande varelse (t ex en vandöd eller en konstruktion) som står helt stilla eller en helt orörlig varelse (t ex en hejlad varelse) är ännu svårare att upptäcka (SG 40). Det är praktiskt omöjligt (dvs. man måste övervinna svårighetsgraden med minst 20 för att lyckas) att bestämma en osynlig varelses exakta position med ett test av Upptäcka och även om rollfiguren lyckas med detta har den osynlige förmånen av totalt skyl (50% misschans).

En rollfigur kan även använda hörseln för att lokalisera en osynlig varelse. Rollfiguren kan göra ett test av Lyssna i detta syfte som en fri handling varje runda. Ett test av Lyssna som överskrider den osynliga varelsens test av Smyga avslöjar dess närvaro (vid lika resultat jämförs de aktuella färdighetsfördelarna, se motställda test under färdigheter). En varelse som inte har några nivåer på Smyga testar istället sin Händighet och justerar med eventuell pansarnackdel.

Ett lyckat test gör att rollfiguren hör en osynlig varelse "någonstans därborta". Det är praktiskt omöjligt att bestämma den exakta positionen för en osynlig varelse med bara hörseln (dvs. ett test av Lyssna som överskrider den osynliga varelsens Smyga med minst 20 ger en exakt position).

Tabell 10-12: SG för Lyssna efter osynliga varelser

Den osynliga varelsen är:	SG
I strid eller talar	0
Rör sig med halv fart	Test av Smyga
Rör sig med full fart	Test av Smyga med -5
Springer eller stormar	Test av Smyga med -20
En bit bort	+1 per 3 meter
Bakom ett hinder (en dörr)	+5
Bakom ett hinder (en stenmur)	+15

En rollfigur kan även använda känseln för att lokalisera en osynlig varelse. En rollfigur kan utföra en beröringsattack med sina händer eller vapen mot två intelligande kvadratmeter som en normal handling. Om det finns en osynlig varelse i någon sådan kvadratmeter, är det fortfarande 50% misschans med beröringsattacken. Om attacken lyckas tillfogar rollfiguren ingen skada till den osynliga varelsen, men har lyckats bestämma dess exakta position. (Om varelsen därefter flyttar på sig blir dess position förstås åter okänd. Därför är denna metod bäst att använda ihop med andra allierade som kan attackera varelsen innan den flyttar sig bort.)

Om en osynlig varelse attackerar rollfiguren vet rollfiguren sedan var varelsen befinner sig exakt. Undantaget är om den osynliga varelsen har räckvidd utöver 1 meter. I så fall vet den träffade rollfiguren ungefär var motståndaren finns men inte den exakta positionen.

Om en rollfigur försöker attackera en osynlig varelse vars position han bestämt exakt, utför han sin attack som vanligt, men den osynliga varelsen har förmånen av totalt skyl (50% misschans). Spelledaren kan bestämma att en speciellt stor och långsam varelse ger en lägre misschans.

Om en rollfigur försöker attackera en osynlig varelse vars exakta position han inte lyckats bestämma, får spelaren välja ut en kvadratmeter som hans attack riktas mot. Om den osynliga varelsen verkligen befinner sig där, utförs attacken som vanligt (med sedvanlig misschans). Om varelsen inte befinner sig där, slås ändå för misschansen som om den vore det (låt inte spelaren se resultatet) och spelaren får bara veta att rollfiguren missade. På så vis vet spelaren inte om attacken missade för att motståndaren inte är där eller för att SL slog en miss på misschansen.

Om en osynlig varelse tar upp ett synligt föremål, förblir det synligt. Man kan täcka ett osynligt föremål med mjöl eller liknande för att kunna hålla ordning på var det är (åtminstone tills mjölet trillar av eller blåser bort). En osynlig varelse kan plocka upp ett litet synligt föremål och gömma det på sig (nedstoppad i en ficka eller gömd bakom en kappa) och därmed göra det praktiskt osynligt.

Osynliga varelser lämnar fortfarande spår. De kan därför spåras på vanligt sätt. Fotspår i sand, lera eller andra mjuka underlag kan ge fiender utmärkta ledtrådar till var den osynliga varelsen befinner sig.

En osynlig varelse i vatten tränger undan vatten, vilket avslöjar dess position. Den osynliga varelsen är dock fortfarande svår att se vilket ger den förmånen av halvt skyl (20% misschans).

En varelse med specialförmågan Väderkorn kan lokalisera osynliga varelser lika lätt som synliga.

En varelse med knepet Strid i blindo har en bättre chans att träffa en osynlig varelse. Misschansen slås två gånger och han missar bara om båda visar på miss.

En varelse med Blindsyn kan attackera (och även i övrigt samverka med) varelser, utan hänsyn till om de är osynliga eller inte. En varelse med Blindkänsla kan exakt lokalisera osynliga varelser inom räckvidden.

En osynlig fackla ger fortfarande ifrån sig ljus, likaså ett osynligt föremål med formeln *ljus* (eller en liknande formel) kastad på det.

Eteriska varelser är osynliga. Eftersom eteriska varelser inte är fysiskt närvarande, hjälper inte Upptäcka, Lyssna, Väderkorn, Strid i blindo, Blindkänsla eller Blindsyn för att lokalisera dem. Okroppsliga varelser är ofta osynliga. Väderkorn, Strid i blindo, Blindkänsla eller Blindsyn hjälper inte att lokalisera osynliga, okroppsliga varelser, men Upptäcka eller möjligtvis Lyssna kan göra det.

Osynliga varelser kan inte använda blickattacker.

Osynlighet skyddar inte automatiskt mot Upptäcka-formler.

Eftersom vissa varelser kan upptäcka eller till och med se osynliga varelser, kan det bara bra att kunna gömma sig även när man är osynlig.

10.7.28 Pressa samman

Varelsen kan krossa sin motståndare efter att ha lyckats med ett test av Brottning. Mängden skada denna specialförmåga gör anges i varelsens beskrivning. Om varelsen dessutom har förmågan Förbättrat grepp, orsakar den förutom krosskada även skada med det vapen som användes för att greppa.

10.7.29 Psionik

Telepati, mental strid och psykiska krafter – psionik är ett samlingsbegrepp som beskriver de speciella mentala förmågor som vissa varelser besitter. Detta är formelliknande förmågor som varelsen skapar med kraften av sitt sinne – inga yttre magiska krafter eller ritualer behövs. Varje psionisk varelses beskrivning innehåller alla detaljer om just dess psioniska förmågor.

Prioniska attacker tillåter nästan alltid ett Viljeräddningsslag för att undgå dem. Dock är inte alla psioniska attacker mentala till sin natur. Vissa psioniska förmågor tillåter varelsen att forma om sin kropp, läka sina sår eller teleportera sig långa sträckor. Vissa psioniska varelser kan se in i framtiden, det förflutna eller det nuvarande (på avlägsna platser), men även skåda in i andras sinnen och läsa deras tankar.

10.7.30 Sjukdom

När en rollfigur skadas av en infekterad attack, vidrör ett föremål som är nedsmutsat av smittat material eller förtär smittad mat eller dryck, måste han omedelbart klara ett fasthetsräddningsslag. Om han lyckas har sjukdomen ingen effekt – hans immunsystem bekämpade framgångsrikt infektionen. Om han misslyckas erhåller han skada efter en viss inkubationstid. En gång per dag därefter måste han lyckas med ett fasthetsräddningsslag för att inte erhålla ytterligare skada. Två lyckade räddningsslag i rad innebär att han har besekrat sjukdomen och är frisk.

SL kan slå det första räddningsslaget så att spelaren inte vet om sjukdomen bryter ut eller inte.

10.7.30.1 Beskrivningar av sjukdomar

Sjukdomar har många olika symptom och spridningssätt. Dessa egenskaper som en del vanliga sjukdomar sammanfattas i tabellen Sjukdomar.

Sjukdom: Sjukdomar vars namn i tabellen är skrivet med *kursiv stil* är övernaturliga till sin natur. De övriga är extraordinära.

Infektion: Sjukdomens spridningssätt – förtäring, inandning, via sår eller genom kontakt. Kom ihåg att sjukdomar som smittar via sår kan överföras av ett sår så litet som ett loppbett och att de flesta sjukdomar som smittar via inandning även smittar via förtäring.

SG: Svårighetsgraden för Fasthetsräddningsslaget att undgå infektion, att undgå skada under varje sjukdomsdag och att bli frisk från sjukdomen (genom lyckade räddningsslag två dagar i rad).

Inkubationstid: Tiden som förflyter innan skadan börjar.

Skada: Den tillfälliga egenskapsskada som rollfiguren erhåller varje dag (om räddningsslaget misslyckas) efter att inkubationstiden förflutit.

Sjukdomstyper: Typiska sjukdomar omfattar följande:

- *Demonfeber:* Sprids av natthaggor. Kan ge permanent egenskapstappning.
- *Djävulsfrossa:* Barbazu och hålpukar sprider sjukdomen. Det krävs tre dagars, inte två, lyckade räddningsslag för att tillfriskna från djävulsfrossa.
- *Flodblindhet:* Sprids med orent vatten.
- *Hjärnbränna:* Känns som om din hjärna brinner upp. Leder till ett närmast apatiskt tillstånd.
- *Kackelsjuka:* Symptom omfattar hög feber, förvirring och frekventa utbrott i vilda skrattattacker. Kallas även "skriksjuka".
- *Mumieröta:* Sprids av mumier. Lyckade räddningsslag räcker inte för att tillfriskna från den här sjukdomen (fast de förhindrar skada som vanligt).
- *Rödvärk:* Huden blir röd, uppsvälld och varm.
- *Slem döden:* Offret förvandlas till infekterat slem inifrån och ut. Kan ge permanent egenskapstappning.
- *Smutsfeber:* Hemskeeråttor och otyg sprider sjukdomen. De som skadas i smutsiga omgivningar kan också ådra sig den.
- *Spasmer:* Orsakar ofrivilliga ryckningar, darrningar och kramper.

10.7.30.2 Behandling av sjukdomar

Användningen av färdigheten Läkekonst kan vara till hjälp för en sjuk rollfigur. Varje gång den sjuka personen gör ett räddningsslag mot sjukdomens effekter, gör den som använder Läkekonst ett test av sin färdighet. Den sjuka rollfiguren kan använda resultatet av detta test av Läkekonst istället för resultatet av sitt räddningsslag om det är högre. Den sjuka rollfiguren måste vårdas av den som använder Läkekonst och spendera den största delen av dagen i vila.

Rollfigurer återfår 1 poäng på varje skadad grundegenskap varje dag, och detta gäller även medan en sjukdom förhärjar hans kropp. Det innebär att även om rollfiguren missar sitt räddningsslag den dagen, kan ha tur och bara få 1 poäng skada, vilket går jämt upp (om han redan var skadad i den egenskapen) med den poäng han återfår den dagen.

Tabell 10-13: Sjukdomar

Sjukdom	Infektion	SG	Inkubation	Skada
<i>Demonfeber</i>	Sår	18	1 dag	1t6 Fys ¹
<i>Djävulsfrossa</i> ²	Sår	14	1t4 dagar	1t4 Sty
Flodblindhet	Förtäring	16	1t3 dagar	1t4 Sty ³
Hjärnbränna	Inandning	12	1 dag	1t4 Int
Kackelsjuka	Inandning	16	1 dag	1t6 Vis
<i>Mumieröta</i> ⁴	Kontakt	20	1 dag	1t6 Fys
Rödvärk	Sår	15	1t3 dagar	1t6 Sty
Slemdöden	Kontakt	14	1 dag	1t4 Fys ¹
Smutsfeber	Sår	12	1t3 dagar	1t3 Hän, 1t3 Fys
Spasmer	Kontakt	13	1 dag	1t8 Hän

¹ Varje gång han blir skadad av sjukdomen, måste rollfiguren klara ännu ett räddningsslag. Annars är 1 poäng av den tillfälliga egenskapsskadan permanent egenskapstappning istället.

² Offret måste klara tre räddningsslag i följd för att tillfriskna från djävulsfrossa.

³ Varje gång han erhåller 2 eller fler poäng skada av sjukdomen, måste rollfiguren klara ännu ett räddningsslag eller permanent förlora synen.

⁴ Lyckade räddningsslag räcker inte för att rollfiguren skall tillfriskna. Endast magisk läkning kan rädda rollfiguren.

10.7.31 Sjävläkning

Varelser med denna extraordinära förmåga hämtar sig snabbt från skador och kan till och med växa ut eller sätta fast avhuggna kroppsdelar.

All skada som ges till varelsen räknas som bedövande skada och varelsen läker sig från bedövande skada med en angiven hastighet.

Vissa attacktyper, vanligtvis eld och syra, ger normal skada till varelsen. Denna typ av skada räknas inte som bedövande skada och försvinner inte alls lika fort. Varelsens beskrivning ger alla detaljer om detta.

Dessa varelser kan få nya kroppsdelar att växa ut om de förlorat någon och kan sätta fast avhuggna lemmar eller andra delar. Avhuggna delar dör om de inte sätts tillbaka.

Sjävläkning återställer inte livspoäng som har förlorats på grund av svält, törst eller kvävning.

Attacktyper som inte ger skador i livspoängen (till exempel de flesta gifter) påverkas inte av sjävläkning. En varelse som reducerats till damm av en *förintelse* kan inte heller sjävläka.

En attack som kan orsaka omedelbar död, såsom en nådastöt, massiv skada eller en lönnmördares lönnmordsattack, kan bara döda varelsen om den utförs med ett vapen som ger normal skada.

10.7.32 Skadereducering

Vissa magiska varelser har den övernaturliga förmågan att ögonblickligen läka skada från vapen eller att helt ignorera hugg och slag som om de vore osårbara. Vissa klasser har motsvarande förmåga, fast den räknas då endast som extraordinär.

Den första siffran (innan snedstrecket) anger hur många poäng skada som varelsen kan ignorera på varje normal attack. Endast de poäng skada som överstiger detta antal räknas som skada och minskar varelsens gällande livspoäng.

Vanligtvis kan vissa typer av vapen – till exempel magiska vapen – övervinna detta skydd. Denna information är det som anges efter snedstrecket. Skadereducering kan övervinnas av speciella material (silver, adamant, kallt järn), magiska vapen (alla vapen med minst +1 förbättringsfördel, förutom förbättringsfördelen från mästerliga vapen), vissa typer av vapen (huggande, krossande, stickande) och vapen som har ingjutits

med en viss livsåskådning. Om ett streck anges efter snedstreck (till exempel, 2/-) fungerar skadereduceringen mot alla attacker som påverkas av skadereducering överhuvudtaget (se nedan).

Ammunition som avfyras från ett skjutvapen med en magisk förbättringsfördel av +1 eller mer, betraktas som magiska vapen när det gäller att övervinna skadereducering. På samma sätt erhåller ammunition som avfyras från ett vapen med en viss livsåskådning, samma livsåskådning som vapnet (förutom eventuell livsåskådning den redan har själv).

När skadereducering reducerar skadan från en attack ner till 0, upphäver den samtidigt alla specialeffekter som attacken normalt har (till exempel gift). Skadereducering kan aldrig skydda mot beröringsattacker, energiskada som åtföljer en attack (till exempel från ett flammande svärd) eller livstappning. Inte heller skyddar den mot gifter eller sjukdomar som påverkar genom inandning, förtäring eller kontakt. Attacker som inte orsakar någon skada alls på grund av skadereducering stör inte formelkastande.

Formler, formelliknande förmågor och energiattacker (även normal eld) påverkas inte av skadereducering.

Oberoende av om skadereduceringen beror på ögonblicklig läkning av skada eller osårbar hud, kan en anfallare se att hans attacker inte gör full skada (eller ingen skada alls).

Om en varelse har skadereducering från mer än en källa, staplar dessa inte. Istället erhåller varelsen den högsta skadereduceringen i varje given situation.

10.7.33 Skräckinjagande närvaro

Denna förmåga gör varelsens blotta närvaro obehaglig för dess fiender. Den verkar automatiskt när varelsen utför någon slags dramatisk handling (såsom stormar, attackerar eller bara morrar). Motståndare inom förmågans räckvidd som åser handlingen blir vettskrämda eller uppskakade.

Denna förmåga påverkar bara motståndare som har färre livstärningar eller grader än varelsen själv. En påverkad motståndare kan motstå effekterna genom att lyckas med ett Viljeräddningsslag med SG 10 + hälften av varelsens LT + den skräckinjagande varelsens Utstrålningsjustering. En motståndare som lyckas med sitt räddningsslag är immun mot denna varelses skräckinjagande närvaro under ett dygn.

10.7.34 Snabbläkning

En varelse med snabbläkning har den extraordinära förmågan att återfå livspoäng i en svindlande hastighet. Förutom vad som beskrivs här nedan, fungerar det precis som naturlig läkning.

Vid början av var och en av varelsens drag läker den ett antal livspoäng (såsom anges i dess beskrivning).

Till skillnad mot Självläkning (se nedan), ger inte Snabbläkning varelsen möjlighet att växa ut (eller sätta tillbaka) avhuggna kroppsdelar.

En varelse som erhållit både bedövande och normal skada, läker den bedövande skadan först.

Snabbläkning återställer inte livspoäng som har förlorats på grund av svält, törst eller kvävning.

Snabbläkning ökar inte det antal livspoäng som återfås när en varelse omdanar sig.

10.7.35 Strålar

Alla attacker med strålar, från en betraktares dödliga strålar till en enkel *froststråle*, kräver att anfallaren utför en lyckad beröringsattack mot målet. Strålar har olika räckvidd, vilket är det maximala avstånd de kan träffa på. Attackslaget för en stråle erhåller aldrig nackdelar för avstånd. Även om en stråle träffar, erhåller målet oftast ett räddningsslag (Fasthet eller Vilja). Strålar ger lustigt nog aldrig ett Reflexräddningsslag, men om en rollfigur har bra Händighet kommer ju hans PK att vara högre än normalt och därmed kommer han ju att vara svårare att träffa med strålen överhuvudtaget.

10.7.36 Svälja hel

Varelsen kan svälja motståndare som den har i sitt grepp (se Förbättrat grepp, ovan). Om den lyckas med en andra lyckad brottningsattack efter att den greppat motståndaren, sväljer den sitt offer. Såvida inte annat sägs får motståndaren inte vara större än en storlekskategori mindre än varelsen. Skadan från detta är oftast krosskada, vanligtvis åtföljt av syraskada från varelsens magsafter. Konsekvenserna av att bli svalt varierar från varelse till varelse och förklaras i varelsens beskrivning.

10.7.37 Undgå fara & Förbättrad undgå fara

Dessa extraordinära förmågor tillåter målet för en områdesattack att hoppa eller vrida sig undan på ett mirakulöst sätt. Rackare och munkar har dessa förmågor som klassförmågor (och jägare har den första), men vissa andra varelser kan också ha dem.

Om han utsätts för en attack som tillåter ett reflexräddningsslag för halv skada, erhåller en rollfigur med Undgå fara ingen skada alls om räddningsslaget lyckas.

Som alltid när det gäller reflexräddningsslag måste rollfiguren ha utrymme att röra sig på för att kunna undgå faran. En fastbunden rollfigur eller någon som befinner sig i ett trångt utrymme (ålande sig genom en halvmeterbred ventilationskanal, till exempel) kan inte använda sig av Undgå fara.

Precis som alla reflexräddningsslag är Undgå fara en reflexbaserad förmåga. Rollfiguren behöver inte veta om attacken i förväg för att kunna använda Undgå fara.

Förbättrad undgå fara fungerar som normal Undgå fara, förutom att rollfiguren endast får halv skada om reflexräddningsslaget misslyckas.

10.7.38 Vibrakänsla

En varelse med vibrakänsla kan lokalisera andra varelser genom att uppfatta vibrationer i marken.

Varelsen kan automatiskt bestämma den exakta positionen hos allting som är i kontakt med marken och inom räckvidden.

Om det inte finns någon direkt väg genom marken från varelsen till de den försöker uppfatta räknar man avståndet utmed den kortaste indirekta vägen. Så om varelsen befinner sig på andra sidan en 5 meter bred och 20 meter djup klyfta, anses avståndet vara 45 meter. Varelsen måste själv vara i kontakt med marken och de varelser den försöker uppfatta måste vara i rörelse.

Så länge som andra varelser utför någon som helst fysisk aktivitet, även inräknat att kasta formler med somatiska komponenter, anses de vara i rörelse. De behöver alltså inte förflytta sig från plats till plats för att en varelse med vibrakänsla skall kunna uppfatta dem.

10.7.39 Väderkorn

Denna extraordinära förmåga låter en varelse upptäcka fiender som närmar sig, känna vittringen av gömda motståndare och spåra med luktsensorn hjälp.

Varelsen kan upptäcka motståndare med luktsinnet, vanligtvis inom 9 meter. Om motståndaren är i lovart är räckvidden 12 meter. Om den är i lä är räckvidden endast 4 meter. Starka lukter, såsom rök eller ruttnande sopor, kan upptäckas på dubbla avståndet. Överväldigande lukter, såsom skunkmusk eller troglodytstank, kan upptäckas på tredubbla avståndet.

Varelsen kan upptäcka motståndarens närvaro, men inte dess exakta position. Att känna efter varifrån lukten kommer är en kort handling. Om varelsen kommer inom 1 meter från luktkällan, kan den bestämma den exakta positionen.

En varelse med Väderkorn och knepet Spåra kan följa ett spår på vittringen, och måste lyckas med ett test av Visdom (eller Vildmarkskännedom) för att hitta eller följa ett spår. Den normala SG för ett färskt spår är 10. Denna SG ökar eller minskar beroende på hur stark lukt bytet har, antalet varelser man spårar och hur gammalt spåret är. För varje timma gammalt som spåret är ökar SG med 2. I övrigt gäller de för- och nackdelar som listas under knepet Spåra. Varelser som spårar med väderkornet ignorerar påverkan från markens beskaffenhet och dålig sikt.

Varelser med väderkorn kan känna igen och identifiera välbekanta dofter precis som människor känner igen välbekanta syner.

Vatten, speciellt rinnande vatten, förstör vittringen för luftandande varelser. Vattenandande varelser, såsom hajar, som har Väderkorn kan dock använda det utan problem under vattnet.

Falska, kraftiga lukter kan lätt maskera andra dofter. Närvaron av sådana lukter ointetgör förmågan att upptäcka och identifiera varelser och ökar den normala SG för att spåra från 10 till 20.

10.8 Fördriva och förmana vandöda

En god präst (eller en neutral präst som dyrkar en god gud) eller en paladin har förmågan att fördriva (eller förinta) vandöda. Onda präster (och neutrala präster som dyrkar onda gudar) eller en niding kan förmana (eller förvärva) sådana varelser. De flödar ut positiv eller negativ livskraft genom sin heliga symbol för att

uppnå dessa effekter. Oberoende av om de använder positiv eller negativ livskraft, benämns effekten "kraftflöde" här nedan. Det första rollfiguren ("du") måste göra är ett test av kraftflöde.

Kraftflöde: Kraftflöde av livskraft är en övernaturlig förmåga som du kan utföra som en normal handling. Detta orsakar inte någon gratisattack. Du måste visa fram din heliga symbol för att kunna flöda ut livskraft. Ett försök till kraftflöde räknas som ett anfall.

Antal kraftflöden per dag: Du kan flöda ut livskraft det antal gånger per dag som motsvaras av $3 + \text{din Utstrålningsjustering}$. Du kan öka detta antal genom knepet Extra kraftflöde.

Räckvidd: Du påverkar de närmaste vandöda först och kan inte påverka vandöda som är längre bort än 18 meter eller som har totalt skydd mot dig. Du behöver inte ha en fri **siktlinje** till målet, men du behöver en fri **riktlinje**.

Test av kraftflöde: Det första du gör är att testa din förmåga för att se hur kraftfulla vandöda du kan övervinna. Testet är $1t20 + \text{ditt kraftflöde} + \text{din Utstrålningsjustering}$. Resultatet måste nå upp till SG 10 + den vandödes negativitet för att lyckas påverka denne.

Effekt av kraftflöde: Om ditt resultat av testet är högt nog för att påverka åtminstone några av de vandöda inom 18 meter, slå $4t6 + \text{ditt kraftflöde} + \text{din Utstrålningsjustering}$ för att bestämma effekten. Summan anger hur mycket negativitet som du påverkar.

De närmast dig påverkas först. Redan påverkade vandöda som fortfarande befinner sig inom räckvidden behöver inte räknas med.

Exempel: Prästen Jozan (grad 5, Kraftflöde 10, Utstrålning 13) försöker fördriva en grupp på fyra gastar (negativitet 8). Hans test av kraftflöde ger $13 (\text{tärningsslaget}) + 10 (\text{kraftflöde}) + 1 (\text{Utstrålningsjusteringen}) = 24$. Detta är mer än SG 18 ($10 + \text{gastarnas negativitet}$), så de riskerar nu att fördrivas. Jozan slår för effekt och får $15 (\text{tärningarna}) + 10 (\text{kraftflöde}) + 1 (\text{Utstrålningsjustering}) = 26$. Detta räcker till att fördriva tre gastar (totalt 24 poäng negativitet), men den fjärde lämnas helt oberörd (de återstående 2 poängen är långt ifrån hans negativitet på 8).

Resultat och varaktighet av kraftflöde: Fördrivna vandöda flyr från dig på bästa och snabbaste sätt tillgängligt för dem. De flyr i 10 rundor (1 minut). Om de inte kan fly blir de stela av skräck (vilket ger alla attackslag mot dem en fördel av +2). Om du kommer så nära som 3 meter, så övervinner de sin skräck och agerar normalt. Du kan dock angripa dem med avståndsvapen (från mer än 3 meters håll) och andra kan angripa dem fritt utan att bryta fördrivningens effekt.

Du kan ju befinna dig mindre än 3 meter bort när du utför fördrivningen mot en grupp vandöda som inte kan fly. Du kommer då att befinna dig närmare än det tillåtna avståndet, men så länge du inte minskar det ytterligare eller attackerar dem, kommer de att förbli fördrivna.

Förinta vandöda: Om resultatet av ditt test av kraftflöde blev minst 10 + den vandödes dubbla negativitet, förintas den vandöde istället för att fördrivas.

10.8.1 Onda präster och vandöda

Onda präster (och nidingar) flödar ut negativ livskraft som kan förmana eller förvärva vandöda, till skillnad från goda präster (och paladiner) som flödar ut positiv livskraft för att fördriva eller förinta dem. En ond präst utför ett test av kraftflöde på vanligt sätt. De vandöda som skulle bli fördrivna blir istället förmanade och de som skulle förintats blir förvärvade.

Förmanad: En förmanad vandöd hukar sig av vördnad och räknas som stel av skräck. (Attackslag mot den förmanade vandöde erhåller en fördel av +2.) Effekten varar i 10 rundor.

Förvärvad: En förvärvad vandöd står under mental kontroll av den onde prästen. Prästen använder en normal handling till att ge order till förvärvade vandöda. Prästen kan inte vid något tillfälle förvärva fler vandöda än att deras sammanlagda negativitet inte överstiger hans kraftflöde. Han kan frivilligt överge förvärvet av vissa vandöda för att kunna få utrymme att förvärva nya.

Skingra fördrivning: En ond präst kan flöda ut negativ livskraft för att ointetgöra kraftflödet från en god präst (och vice versa). Den onde prästen testar kraftflöde precis som om han försökte förmana de vandöda. Om hans resultat blir lika med eller högre än den gode prästens resultat av kraftflödet, är de vandöda inte längre fördrivna. Den onde prästen slår för effekt med $4t6 + \text{sitt kraftflöde} + \text{Utstrålningsjustering}$ för att se hur mycket negativitet han påverkar (precis som om han förmanade dem).

Förstärka vandöda: En ond präst kan också förstärka vandöda för att i förväg göra dem svårare att fördriva. Han utför ett test av kraftflöde precis som om han förmanade dem, men det resultat han får blir

istället SG för att fördriva dem (förutsatt att de inte hade högre SG redan innan). Förstärkningen varar i 10 rundor. De är dock lika sårbara för en lyckad fördrivning som normalt, eftersom deras negativitet inte ökar.

10.8.2 Neutrala präster och vandöda

En neutral präst (en som varken är ond eller god) kan antingen fördriva vandöda men inte förmana dem, eller förmana dem men inte fördriva dem. När man skapar en neutral präst måste man bestämma vilken effekt han har på vandöda. Detta är den effekt han har i fortsättningen. Vissa gudar kan ha synpunkter på vilken effekt deras präster skall ha på vandöda.

Även om prästen är neutral, är det en god handling att flöda ut positiv livskraft och en ond handling att flöda ut negativ livskraft.

10.8.3 Paladiner och vandöda

Paladiner kan fördriva vandöda som om de vore präster av tre grader under sin paladingrad. Det betyder att en paladin inte kan fördriva vandöda förrän han uppnått 4:e graden och då fördriver han som om han vore en 1:a gradens präst (dvs kraftflöde 2).

10.8.4 Fördrivning av andra sorters varelser

En del präster har förmågan (från sin domän) att fördriva andra sorters varelser än bara vandöda. Till exempel kan en präst med Luftdomänen fördriva eller förinta jordvarelser (såsom en god präst fördriver och förintar vandöda) och förmana eller förvärva luftvarelser (såsom en ond präst förmanar och förvärvar vandöda). Detta utförs med samma slags test av kraftflöde och effekt som ovan.

En varelse som inte har någon angiven negativitet anses ha dubbla sin LT i negativitet.

Kapitel 11: Uppgradering av rollfiguren

11.1 Erfarenhetspoäng

Allteftersom rollfigurerna ger sig ut på äventyr och övervinner de svårigheter som ställs i deras väg av spelledaren, lär de sig av sina framgångar (och ibland av sina misstag). Detta avspeglas i spelet genom utdelandet av Erfarenhetspoäng. Det antal erfarenhetspoäng som en rollfigur tjänar beror på utmaningen i de situationer han ställs inför. Liksom mycket annat i spelet har varje utmaning en gradering, en utmaningsgrad (UG) som anges från 1 och uppåt. Vissa utmaningar är så enkla (en ensam kobold, till exempel) att de anges med en bråkdel (till exempel $\frac{1}{4}$ för den ensamme kobolden) vilket betyder att den endast ger motsvarande bråkdel av den erfarenhet som en utmaning av UG 1 hade givit. SL fastställer UG för en viss utmaning baserat på den risk som den utgör för rollfigurerna. För alla monster i spelet finns det redan en UG angiven, som skall användas. Som en allmän tumregel bör en grupp på fyra rollfigurer kunna övervinna en utmaning av en UG som motsvarar deras genomsnittliga grad genom att spendera ungefär 20% av sina resurser (livspoäng, formler, etc.).

Vissa situationer kan innehålla speciella omständigheter som gör att en normalt svår utmaning förvandlas till en relativt enkel. Om dessa omständigheter är rollfigursdrivna, i betydelsen att rollfigurerna hanterar situationen på ett visst sätt, har de förtjänat erfarenheten utifrån utmaningens fulla UG oberoende av om de övervunnit den på det svåra eller lätta sättet. Om omständigheterna väsentligen ligger utanför rollfigurernas kontroll, bör de bara erhålla erfarenhet utifrån den svårighet som utmaningen verkligen ställde dem inför.

För att bestämma antalet erfarenhetspoäng som förtjänats av en viss utmaning, jämför SL varje rollfigurs figurgrad med utmaningens UG i tabellen nedan. Värdet som anges dividerar han sedan med antalet rollfigurer i gruppen och detta är det antal erfarenhetspoäng som denna utmaning gav rollfiguren.

Tabellen är uppbyggd så att en grupp med fyra rollfigurer som övervinner utmaningar vars UG motsvarar deras genomsnittsgrad bör erhålla en ny grad efter 13 $\frac{1}{3}$ utmaningar. Om SL tycker att rollfigurerna stiger i grader för långsamt eller för snabbt, kan han enkelt åtgärda detta genom att öka eller minska mängden erfarenhet som ges för varje utmaning. Var medveten om att detta kan dramatiskt påverka upplevelsen av spelet, och SL bör undvika att vara alltför generös eller alltför snål med erfarenhetspoängen. Bådadå kan resultera i ett otillfredsställande spel.

Tabellen nedan räknades ut genom dessa tre formler:

* Där UG = FG är EP = $UG \times 300$

* Där UG > FG är EP = $UG \times 300 \times (1,25^{(UG-FG)})$

* Där UG < FG är EP = $UG \times 300 \times (0,75^{(FG-UG)})$

Resultaten som dessa formler gav avrundades till närmsta 25 EP. Inga erfarenhetspoäng ges för utmaningar där skillnaden mellan UG och FG är större än 7. Det är antingen så lätt att det inte är någon utmaning alls eller så svårt att ingen rollfigur rimligtvis kan överleva det.

Tabell 11-1: Utmaningsgrad (UG) mot Figurgrad (FG)

	UG																			
FG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	300	750	1400	2350	3650	5500	8000	11450	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	225	600	1125	1875	2925	4400	6400	9150	12875	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	175	450	900	1500	2350	3525	5125	7325	10300	14300	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	125	350	675	1200	1875	2825	4100	5850	8250	11450	15725	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	100	250	500	900	1500	2250	3275	4700	6600	9150	12600	17175	—	—	—	—	—	—	—	—
6	75	200	375	675	1125	1800	2625	3750	5275	7325	10075	13725	18600	—	—	—	—	—	—	—
7	50	150	275	500	850	1350	2100	3000	4225	5850	8050	10975	14875	20025	—	—	—	—	—	—
8	50	100	225	375	625	1025	1575	2400	3375	4700	6450	8800	11900	16025	21450	—	—	—	—	—
9	—	75	150	275	475	750	1175	1800	2700	3750	5150	7025	9525	12825	17175	22900	—	—	—	—
10	—	—	125	225	350	575	875	1350	2025	3000	4125	5625	7625	10250	13725	18300	24325	—	—	—
11	—	—	—	150	275	425	675	1025	1525	2250	3300	4500	6100	8200	10975	14650	19450	25750	—	—
12	—	—	—	—	200	325	500	750	1150	1700	2475	3600	4875	6575	8800	11725	15575	20600	27175	—
13	—	—	—	—	—	250	375	575	850	1275	1850	2700	3900	5250	7025	9375	12450	16475	21750	28600
14	—	—	—	—	—	—	275	425	650	950	1400	2025	2925	4200	5625	7500	9950	13175	17400	22900
15	—	—	—	—	—	—	—	325	475	700	1050	1525	2200	3150	4500	6000	7975	10550	13925	18300
16	—	—	—	—	—	—	—	—	350	525	775	1150	1650	2375	3375	4800	6375	8450	11125	14650
17	—	—	—	—	—	—	—	—	—	400	575	850	1225	1775	2525	3600	5100	6750	8900	11725
18	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	450	650	925	1325	1900	2700	3825	5400	7125	9375
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	475	700	1000	1425	2025	2875	4050	5700	7500
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	525	750	1075	1525	2150	3050	4275	6000

För utmaningar vars utmaningsgrad ligger under 1, räknar man som om den var 1 och tar motsvarande bråkdel av erfarenhetspoängen i tabellen. Till exempel, en orch med UG $\frac{1}{2}$ ger hälften av vad en groll med UG 1 skulle ge en viss rollfigur.

11.2 Erfarenhetsgränser

För att uppnå nästa grad måste en rollfigur tjäna in EP som motsvarar den nuvarande graden gånger 1000. Detta kan också uttryckas som: $EP = 500 \times (FG^2 - FG)$ Tabellen nedan visar de erfarenhetspoäng som krävs för att uppnå en viss figurgrad samt de förbättringar som varje figurgrad ger (kom ihåg att klassgrader oftast ger ytterligare förbättringar).

Tabell 11-2: Erfarenhet och gradbaserade förbättringar

Figurgrad	EP	Max nivå för klassfärdigheter	Max nivå för främmande färdigheter	Knep	Ökning av grundegenskaper
1	0	4	2	1:a	—
2	1 000	5	2½	—	—
3	3 000	6	3	2:a	—
4	6 000	7	3½	—	1:a
5	10 000	8	4	—	—
6	15 000	9	4½	3:e	—
7	21 000	10	5	—	—
8	28 000	11	5½	—	2:a
9	36 000	12	6	4:e	—
10	45 000	13	6½	—	—
11	55 000	14	7	—	—
12	66 000	15	7½	5:e	3:e
13	78 000	16	8	—	—
14	91 000	17	8½	—	—
15	105 000	18	9	6:e	—
16	120 000	19	9½	—	4:e
17	136 000	20	10	—	—
18	153 000	21	10½	7:e	—
19	171 000	22	11	—	—
20	190 000	23	11½	—	5:e

11.3 Effekter av erfarenhet

Varje gång en rollfigur erhåller nya erfarenhetspoäng, bör spelaren jämföra sin nya total med tabellen ovan. Om rollfigurens totala EP minst uppgår till det angivna värdet för nästa grad, har rollfiguren uppnått denna grad. Det innebär att han kan välja mellan att öka en existerande klass med en grad eller att ta en första grad i en helt ny klass. Processen att antingen öka en existerande klass med en grad eller att ta en första grad i en helt ny klass, kallas med ett gemensamt namn "att ta en grad" i den klassen.

11.4 Ta en grad i en existerande klass

När en rollfigur tar en grad i en existerande klass, erhåller han fler färdighetspoäng som skall spenderas, fler livspoäng och eventuellt också fler knep och/eller klassförmågor. Antalet färdighetspoäng rollfiguren får beror på vilken klass han tar en grad i. Se kapitlet **Färdigheter** för hur många fler färdighetspoäng olika klasser ger. Färdighetspoäng kan spenderas på existerande färdigheter eller helt nya, men kom ihåg att det alltid finns ett maximum på hur många nivåer en rollfigur får ha i en enda färdighet. Titta i tabellen över olika grader på klassen för att se om den nya graden gav några nya knep eller klassförmågor.

11.5 Ta en grad i en helt ny klass

När en spelare tar en grad i en helt ny klass, är det mycket likt att ta en grad i en existerande klass. Rollfiguren erhåller ett antal färdighetspoäng baserat på den nya klassen och kan eventuellt erhålla ytterligare knep eller klassförmågor. Rollfiguren får **INTE** det extra knep eller de extra färdighetspoäng som normalt ges till rollfiguren när han tar sin första grad i sin startklass. Inte heller får han automatiskt maximala livspoäng på sin nya livstärning. Dessa förmåner gäller enbart den första figurgraden som rollfiguren får när han först framställdes. En rollfigur med mer än en klass kallas multiklassad, och speciella regler gäller för hur hans olika klassförmågor samverkar. Se avsnittet **Multiklassade rollfigurer** för fler detaljer.

11.6 Steg för steg

Oberoende av om rollfiguren ökar en existerande klass med en grad eller skaffar sig en helt ny klass, har han alltid samma möjlighet att erhålla ett nytt knep och öka en av sina grundegenskaper. En rollfigur erhåller ett nytt knep var 3:e figurgrad, alltså vid grad 3, 6, 9, 12, 15 och 18. Det står rollfiguren fritt att välja vilket knep som helst som han uppfyller förutsättningarna för. En rollfigur får öka en grundegenskap med ett poäng var 4:e figurgrad, alltså vid grad 4, 8, 12, 16 och 20. Grundegenskaper som ökar på detta vis är inte begränsade av vad som var möjligt att få som startvärde (d.v.s. en människa kan på så vis få över 18 i de grundegenskaper spelaren önskar). Observera att rollfiguren erhåller dessa förmåner baserat på sin figurgrad, inte någon klassgrad. Se avsnittet **Multiklassade rollfigurer** för mer information om klassgrader och figurgrad.

Detta är de nio steg som man tar i tur och ordning när rollfiguren ökar en grad. "Du" i texten nedan är den spelare vars rollfigur skall ta en ny grad.

11.6.1 Välj klass

Välj den klass du vill ta en ny grad i. Om du vill ta den första graden i en tilläggsklass, måste alla förutsättningar för den klassen vara uppfyllda redan vid det här steget.

11.6.2 Ändra grundattackfördel

Notera vilken förbättring av GAF som graden ger (om någon) och justera din grundattackfördel därefter. Om du når +6, +11 eller +16 erhåller du en extra attack som vanligt.

11.6.3 Ändra räddningsslag

Notera vilka förbättringar av räddningsslagsfördelar som graden ger (om några) och justera dina räddningsslagsfördelar därefter.

11.6.4 Ändra grundegenskap

Om detta är din 4:e, 8:e, 12:e, 16:e eller 20:e figurgrad, får du lov att höja vilken som helst av dina grundegenskaper med ett poäng. Det finns ingen övre gräns för grundegenskaper. Om justeringen från grundegenskapen ökar, justerar du även alla de spelvärden som påverkas.

11.6.5 Ändra livspoäng

Notera vilken slags livstärning klassen (som du tog graden i) ger och slå ett slag med en sådan tärning. Justera tärningsslaget för Fysik och lägg resultatet (alltid minst 1) till dina totala livspoäng.

11.6.6 Spendera färdighetspoäng

Notera hur många färdighetspoäng som klassen ger vid varje grad (ytterligare grad, inte första graden). Justera antalet för Intelligens och spendera dessa poäng på färdighetsnivåer. De färdigheter som är klassfärdigheter för klassen (som du tog graden i) kostar som vanligt en poäng per nivå och övriga kostar som vanligt två poäng per nivå. Maximal nivå för en färdighet är total figurgrad + 3 för de färdigheter som är klassfärdighet för *någon* av dina klasser och hälften av det för övriga.

11.6.7 Välj knep

Om detta är din 3:e, 6:e, 9:e, 12:e, 15:e eller 18:e figurgrad får du välja ett nytt knep. Du får välja vilket knep som helst som du uppfyller förutsättningarna för.

11.6.8 Fler formler

Notera om den nya graden i den klassen ger fler formelutrymmen och anteckna detta. Barder och trollkonstnärer får välja fler kända formler (och eventuellt byta ut en gammal) och magiker får nya formler i sin formelsamling.

11.6.9 Klassförmågor

Notera om den nya graden ger nya specialförmågor och anteckna dessa (eventuellt efter att ha valt på en lista över knep eller liknande).

11.7 Multiklassade rollfigurer

I allmänhet räknas alla klassförmågor från en rollfigurs alla klasser ihop för att bestämma en rollfigur totala förmågor. Multiklassning breddar en rollfigurs förmågor på bekostnad av djup och fokus.

Undantag vad gäller multiklassning: En rollfigur som lägger till klassen barbar förlorar inte kunskapen att läsa och skriva.

Den totala mängden förmågor hos en multiklassad rollfigur är alltså summan av alla klassförmågor från var och en av hans klasser.

Grad: "Figurgrad" är rollfigurens totala grad, alltså summan av alla hans klassgrader. "Klassgrad" är den grad rollfiguren har uppnått i en viss klass.

Livstärningar: Rollfiguren erhåller livstärningar från varje klass och lägger samman livspoängen.

Grundattackfördel (GAF): Lägg samman grundattackfördelen från varje klass för att erhålla rollfigurens totala grundattackfördel. Om resultatet blir +6 eller högre, erhåller rollfiguren mer än en attack. Leta upp grundattackfördelen på **Tabell 6-1: Grundräddningsslag och grundattackfördelar** för att se hur många attacker rollfiguren får och med vilka fördelar.

Räddningsslag: Räkna samman varje typ av RS-fördel för de olika klasserna.

Färdigheter: Rollfiguren behåller och har tillgång till alla sina färdigheter från alla sina klasser.

Klassförmågor: Rollfiguren erhåller alla klassförmågor från alla sina klasser, men måste också följa de begränsningar som varje klass ger honom.

11.7.1 Paladin/Präst

När det gäller förmågan till kraftflöde, har både präster och erfarna paladiner samma förmåga. För en multiklassad paladin/präst (där rollfigurens paladingrad är minst 4) beräknas den sammanlagda styrkan hos kraftflödet som summan av det angivna kraftflödet för rollfigurens prästgrad och rollfigurens paladingrad.

11.7.2 Rackare/Barbar

När det gäller förmågan sjätte sinne, har både erfarna barbarer och erfarna rackare samma förmåga. En barbar/rackare räknar ihop sina barbar- och rackargrader för att se hur effektivt hans sjätte sinne är.

11.7.3 Formelkastande klasser

Formler: En rollfigur erhåller formler från alla sina klasser. Håll isär alla formellistor. Kastargrader och antal formler per dag räknas aldrig samman.

11.7.4 Svårt att bestämma sig och EP-avdrag

En rollfigur som skaffar sig flera olika grundklasser kan få problem att hålla ordning på alla olika förmågor. Detta representeras genom ett avdrag på intjänade EP. Läs mer i inledningen av kapitlet **Klasser**.

11.8 Episka rollfigurer

Oberoende av på vilket sätt rollfiguren når en total figurgrad på 21, anses han, när han väl kommit dit, vara en episk rollfigur.

Episka rollfigurer – de rollfigurer vars figurgrad överstiger 20 – hanteras lite annorlunda än icke-episka rollfigurer. Visserligen fortsätter de att erhålla de flesta av de normala förmånerna av en högre grad, men en del förmåner ersätts av alternativa förbättringar.

Trots den begränsning på 20 grader som antyds i klassbeskrivningarna, kan en klass befordras bortom 20:e graden med hjälp av dessa regler. En tiogradig tilläggsklass kan befordras bortom 10:e graden, men bara om rollfigurens figurgrad redan är 20 eller högre. En tilläggsklass med färre än 10 grader kan inte befordras bortom det maximum som anges för klassen, oberoende av vilken figurgrad rollfiguren uppnår.

Episk räddningsslagsfördel: En rollfigurs grundräddningsslagsfördel ökar inte efter 20:e figurgraden. Däremot erhåller han en episk fördel av +1 på alla sina räddningsslag vid varje jämn figurgrad efter 20:e, såsom framgår av tabell: Episka fördelar.

Episk attackfördel: En rollfigurs grundattackfördel ökar inte efter 20:e figurgraden. Däremot erhåller han en episk fördel av +1 på alla sina attackslag vid varje udda figurgrad efter 20:e, såsom framgår av tabell: Episka fördelar. Endast grundattackfördelen används för att beräkna hur många upprepade attacker

rollfiguren har. Dessutom kan grundattackfördelen aldrig ge en varelse fler än fyra attacker med ett givet vapen (vid full attack), fast specialförmågor, klassförmågor, knep och magi mycket väl kan göra det.

Max nivåer för klassfärdigheter: Maximalt antal nivåer som är tillåtet på en klassfärdighet är som vanligt rollfigurens figurgrad+3.

Max nivåer för främmande färdigheter: För främmande färdigheter är maximalt tillåtna nivåer som vanligt hälften av vad som tillåts för en klassfärdighet.

Knep: Rollfigurer fortsätter att erhålla ett knep var tredje figurgrad som vanligt. Därutöver ger alla klasser extraknep på episka grader (se klassbeskrivningarna nedan).

Grundegenskapsökning: Rollfigurer fortsätter att öka en valfri grundegenskap med ett poäng var fjärde figurgrad som vanligt.

OBS: Rollfiguren erhåller båda dessa förmåner baserat på sin figurgrad, inte någon klassgrad.

Tabell 11-3: Episka fördelar

Figurgrad	Episk räddningsslagsfördel	Episk grundattackfördel
21	+0	+1
22	+1	+1
23	+1	+2
24	+2	+2
25	+2	+3
26	+3	+3
27	+3	+4
28	+4	+4
29	+4	+5
30	+5	+5

O.S.V.

11.8.1 Episka klassförmågor

Många, men inte alla, klassförmågor fortsätter att förbättras efter 20:e graden. Nedanstående riktlinjer beskriver hur klassförmågor fungerar på episka grader.

- Klassens grundräddningsslagsfördelar och grundattackfördel ökar inte efter 20:e graden. Använd tabell: Episka fördelar för att ta reda på vilka episka fördelar en episk rollfigur har på räddningsslag och attackslag.
- En rollfigur fortsätter att erhålla livstärningar och färdighetspoäng som vanligt även efter 20:e graden.
- Rent generellt kommer alla klassförmågor som använder rollfigurens klassgrad som en del i en matematisk uträkning, fortsätta att använda rollfigurens episka klassgrad i denna uträkning.
- En klassförmåga hos en tilläggsklass som beräknar SG för räddningsslag mot den utifrån klassgraden skall bara räkna grader över 10:e som värda ½ grad. Till exempel skulle SG för räddningsslaget mot lönnmord från en 15:e gradens lönnmördare med Int 14 vara 24 (10 + 10 [grader upp till 10:e] + 2½ [grader över 10:e] + 2 [Int-justering] = 24½, vilket avrundas till 24).
- För formelkastare ökar kastargraden som vanligt även efter 20:e graden. Dock ökar inte rollfigurens formler per dag efter 20:e graden. För en tilläggsklass med egna formler (till exempel, lönnmördare) ökar formler per dag inte efter 10:e graden. Om rollfiguren har en tilläggsklass som ökar formler per dag för någon formelkastande klass han hade innan (till exempel, sejderiddare), fortsätter de att öka tills han räknas som 20:e graden i sin grundklass. Till exempel, en Krigare4/Magiker6/Sejderiddare10 har ju formler per dag som en 15:e gradens magiker. Om han fortsätter med sejderiddare upp på episka grader kommer han att öka formler per dag tills han når Krigare4/Magiker6/Sejderiddare15 (formler per dag som en Magiker20). Därefter ökar inte formler per dag, antingen han tar en grad som sejderiddare eller som magiker.
- Krafterna och förmågorna hos förtrogna, speciella riddjur och sataniska tjänare fortsätter att öka i takt med att deras herrar stiger i graderna, om dessa krafter är baserade på en formel som inräknar deras grad.
- Alla klassförmågor som ökar eller flerfaldigas med ett upprepat mönster fortsätter att öka eller flerfaldigas efter 20:e graden med samma mönster. Enda undantaget till denna regel är extraknep som ges som en klassförmåga (till exempel till krigare och magiker). Om en rollfigur får extraknep med en viss regelbundenhet som en klassförmåga, blir det inga fler sådana på episka grader. Istället får alla klasser regelbundna extraknep på episka grader (se nedan).

- Förutom de klassförmågor från lägre grader som fortsätter upp på episka grader, får också varje klass extraknep varannan, var tredje, var fjärde eller var femte grad efter 20:e. Denna förmån jämnar ut varje klass utveckling, eftersom inte alla klasser har andra klassförmågor som förbättras efter 20:e graden. Dessa extraknep är naturligtvis utöver de normala knep som alla rollfigurer får var fjärde figurgrad.
- Inga nya klassförmågor ges efter 20:e graden. Klassförmågor vars utveckling saktar ner eller stannar helt innan 20:e graden samt klassförmågor som har en begränsad lista av val, förbättras inte med episka grader. Klassförmågor som erhålls helt och fullt vid en viss grad förbättras aldrig något.

11.8.1.1 Tillägg av ny klass

När en episk rollfigur stiger en grad kan han välja att ta en ny grad inom en klass han redan har eller den första graden i en helt ny klass. De normala reglerna för multiklassade rollfigurer gäller fortfarande, men dessutom måste episka rollfigurer följa de speciella regler som gäller dem.

En episk rollfigur erhåller klassfärdigheter, vapenträning, pansarträning, formler och andra klassförmågor hos den nya klassen och, inte minst, en ny livstärning av angiven sort. Dessutom erhåller rollfiguren de normala färdighetspoängen för den nya klassen.

Däremot erhåller en episk rollfigur *inte* den grundattackfördel och de grundräddningsslagsfördelar som klassen normalt skulle ha gett. Istället ökar hans episka attackfördel och episka räddningsslagsfördel enligt tabell: Episka fördelar.

11.8.2 Episk barbar

Livstärningar: t12.

Färdighetspoäng vid högre grader: 4 + Int-justering.

Barbarers raseri: En episk barbar får en extra användning per dygn av sitt raseri var fjärde grad efter 20:e.

Känsla för fällor (Ex): En episk barbars fördel mot fällor ökar med +1 var tredje grad efter 18:e.

Skadereducering (Ex): En episk barbars skadereducering ökar med 1 poäng var tredje grad efter 19:e.

Extraknep: En episk barbar erhåller ett extraknep var fjärde grad efter 20:e.

11.8.3 Episk bard

Livstärningar: t6.

Färdighetspoäng vid högre grader: 6 + Int-justering.

Formler: Bardens kastargrad fortsätter att vara lika med hans klassgrad. Hans formler per dag ökar inte efter 20:e graden. Barden lär sig inte ytterligare formler vid grader över 20:e.

Bardmusik: Episka barder erhåller inga nya magiska effekter av sin Bardmusik.

Bardkunskap: Bardens grad fortsätter att räknas fullt ut vid tester av Bardkunskap. En 25:e gradens bard med Int 18 har alltså +29 på tester av Bardkunskap.

Extraknep: En episk bard erhåller ett extraknep var tredje grad efter 20:e.

Inspirera till mod (Öv): Den moralfördel som denna bardmusik genererar ökar med ytterligare +1 var sjätte grad efter 20:e.

11.8.4 Episk druid

Livstärningar: t8.

Färdighetspoäng vid högre grader: 4 + Int-justering.

Formler: Druidens kastargrad fortsätter att vara lika med hans klassgrad. Hans formler per dag ökar inte efter 20:e graden.

Djurföljeslagare: En djurföljeslagare till en episk druid fortsätter att öka i kraft. Var tredje grad efter 20:e erhåller djurföljeslagaren 2 extra livstärningar, +1 Styrka och Händighet samt ett extra trick.

Djurhamn (Öv): En episk druid får en extra användning per dygn av förmågan att anta djurform var fjärde grad efter 18:e. Hans förmåga att anta elementarform förbättras inte.

Extraknep: En episk druid erhåller ett extraknep var fjärde grad efter 20:e.

11.8.5 Episk jägare

Livstärningar: t8.

Färdighetspoäng vid högre grader: 6 + Int-justering.

Formler: Jägarens kastargrad fortsätter att vara lika med halva hans klassgrad. Hans formler per dag ökar inte efter 20:e graden.

Speciell fiende (Ex): En episk jägare erhåller ytterligare en speciell fiende, och hans fördelar mot någon vald fiende ökar med +2, var femte grad efter 20:e.

Djurföljeslagare: En djurföljeslagare till en episk jägare fortsätter att öka i kraft. Jägarens mästargrad motsvarar halva hans klassgrad.

Extraknep: En episk jägare erhåller ett extraknep var tredje grad efter 20:e.

11.8.6 Episk krigare

Livstärningar: t10.

Färdighetspoäng vid högre grader: 2 + Int-justering.

Extraknep: En episk krigare erhåller ett extraknep varannan grad efter 20:e.

11.8.7 Episk magiker

Livstärningar: t4.

Färdighetspoäng vid högre grader: 2 + Int-justering.

Formler: Magikerns kastargrad fortsätter att vara lika med hans klassgrad. Hans formler per dag ökar inte efter 20:e graden. Varje gång magikern erhåller en ny grad, lär han sig, som vanligt, två nya formler av vilken grad som helst som han kan kasta (vid sin nya grad).

Förtrogen: En förtrogen till en episk magiker fortsätter att öka i kraft. Varannan grad efter 20:e ökar den förtrognes hårdhudsfordel och Intelligens med +1 vardera. Den förtrognes formelmotstånd motsvarar mästarens grad +5. Vid 21:a graden och var tionde grad efter 21:a erhåller den förtrogne effekten av det episka knepet Förtrogen formel för en formel som mästaren väljer.

Extraknep: En episk magiker erhåller ett extraknep var tredje grad efter 20:e.

11.8.8 Episk munk

Livstärningar: t8.

Färdighetspoäng vid högre grader: 4 + Int-justering.

PK-fördel (Ex): Munkens extra fördel på PK ökar med +1 var femte grad efter 20:e.

Vapenlös attack: Skadan från munkens vapenlösa attack ökar inte efter 16:e graden.

Bedövande slag: Om munken väljer knepet Bedövande slag fortsätter man att räkna med hela hans klassgrad för att avgöra SG mot att bli bedövad av slaget.

Ökad fart (Ex): Munkens extra fart ökar med +3 meter var tredje grad efter 18:e.

Ki-slag (Öv): Munkens förmåga till ki-slag förbättras inte med ökande klassgrad efter 20:e.

Kroppens helhet (Öv): En episk munk kan som vanligt läka dubbla sin klassgrad i livspoäng varje dygn.

Mystiskt steg (Öv): Använd, som vanligt, munkens klassgrad för att bestämma kastargraden för denna förmåga.

Diamantsjäl (Ex): Formelmotståndet hos en episk munk är, som vanligt, 10 + hans klassgrad.

Darrande handen (Öv): Använd, som vanligt, munkens klassgrad för att bestämma SG för att motstå denna attack.

Tom kropp (Öv): Använd, som vanligt, munkens klassgrad för att bestämma varaktigheten för denna förmåga.

Extraknep: En episk munk erhåller ett extraknep var femte grad efter 20:e.

11.8.9 Episk paladin

Livstärningar: t10.

Färdighetspoäng vid högre grader: 2 + Int-justering.

Handpåläggning (Öv): Varje dygn kan en episk paladin, som vanligt, läka ett antal livspoäng motsvarande sin Utstrålningsjustering (om den är positiv) gånger sin klassgrad.

Förgöra ondska (Öv): En episk paladin lägger, som vanligt, till sin klassgrad till den skada han gör med denna attack. Han kan förgöra ondska ytterligare en gång per dygn var femte grad efter 20:e.

Kraftflöde (Öv): Styrkan hos paladinens kraftflöde fortsätter att öka med +2 för varje grad.

Formler: Paladinens kastargrad fortsätter att vara lika med halva hans klassgrad. Hans formler per dag ökar inte efter 20:e graden.

Speciellt riddjur: Ett speciellt riddjur till en episk paladn fortsätter att öka i kraft. Var femte grad efter 20:e erhåller riddjuret +1 extra livstärningar, dess hårdhudsfordel ökar med +2 och dess Styrka och Intelligens ökar med +1 vardera. Riddjurets formelmotstånd motsvarar paladinens klassgrad +5.

Bota sjukdom (Fo): En episk paladin kan *bota sjukdom* ytterligare en gång per vecka var tredje grad efter 18:e.

Extraknep: En episk paladin erhåller ett ekstraknep var tredje grad efter 20:e.

11.8.10 Episk präst

Livstärningar: t8.

Färdighetspoäng vid högre grader: 2 + Int-justering.

Formler: Prästens kastargrad fortsätter att vara lika med hans klassgrad. Hans formler per dag ökar inte efter 20:e graden.

Kraftflöde: Styrkan hos prästens kraftflöde fortsätter att öka med +2 för varje grad.

Extraknep: En episk präst erhåller ett ekstraknep var tredje grad efter 20:e.

11.8.11 Episk rackare

Livstärningar: t6.

Färdighetspoäng vid högre grader: 8 + Int-justering.

Tjuvhugg: En episk rackares förmåga till tjuvhugg ökar med +1t6 vid varje udda grad (alltså +11t6 vid 21:a, +12t6 vid 23:e, o.s.v.).

Specialförmågor: En episk rackare erhåller inga fler specialförmågor efter 19:e graden, men kan välja en specialförmåga (lamslå, rulla med slaget, förbättrad undgå fara, opportunist, fulländad färdighet eller slingrigt sinne) istället för ett ekstraknep.

Extraknep: En episk rackare erhåller ett ekstraknep var fjärde grad efter 20:e.

11.8.12 Episk trollkonstnär

Livstärningar: t4.

Färdighetspoäng vid högre grader: 2 + Int-justering.

Formler: Trollkonstnärens kastargrad fortsätter att vara lika med hans klassgrad. Hans formler per dag ökar inte efter 20:e graden. Trollkonstnären lär sig inte ytterligare formler vid grader över 20:e.

Förtrogen: En förtrogen till en episk trollkonstnär fortsätter att öka i kraft. Varannan grad efter 20:e ökar den förtrognes hårdhudsfordel och Intelligens med +1 vardera. Den förtrognes formelmotstånd motsvarar mästarens grad +5. Vid 21:a graden och var tionde grad efter 21:a erhåller den förtrogne det episka knepet Förtrogen formel för en formel som mästaren väljer.

Extraknep: En episk trollkonstnär erhåller ett ekstraknep var tredje grad efter 20:e.

11.8.13 Monster som episka rollfigurer

Dessa episka regler fungerar även för monster med klassgrader, men varelsens effektiva figurgrad (EFG) räknas istället för enbart dess klassgrader (dvs man använder monstrets normala figurgrad plus dess gradjustering).

11.8.14 Episka knep

De följande knepen kan bara väljas av episka rollfigurer. När en episk rollfigur får möjlighet att välja ett nytt knep, kan han välja från den normala listan eller ett av knepen i listan nedan.

11.8.14.1 Förtrogen formel [Episk]

Förutsättningar: Int 25 (om ditt formelkastande baseras på Intelligens) eller Uts 25 (om ditt formelkastande baseras på Utstrålning).

Förmån: Välj ut en formel du känner till som är 8:e graden eller lägre. Din förtrogne kan nu använda denna formel en gång per dygn som en formelliknande specialförmåga med en kastargrad som motsvarar din. Du kan inte förlåna en formel till din förtrogne som normalt har en materiell komponent värd mer än 1 gp eller som har någon som helst EP-kostnad.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Varje gång du väljer knepet ger du din förtrogne en ny formelliknande specialförmåga eller ytterligare en användning per dygn av samma formelliknande förmåga.

11.8.14.2 Mäktig förgörelse [Episk]

Förutsättningar: Uts 25, förmågan att Förgöra ondska (som klassförmåga eller som gudagiven kraft från en domän).

Förmån: När du lyckas med en Förgöra ondska lägger du dubbla den aktuella klassgraden till skadan.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar.

(Kom ihåg att två dubblingar motsvarar en tripling, och så vidare.)

11.8.14.3 Förbättrad elementarform [Episk]

Förutsättningar: Vis 24, förmågan till djurhamn till elementarform.

Förmån: Din förmåga djurhamn förstärks när du byter till elementarform, så att du kan välja på alla sorters elementarer (inte bara eld, jord, luft och vatten) och i alla de storlekskategorier som du kan välja på när det gäller att anta djurform. Du erhåller alla extraordinära och övernaturliga förmågor hos den elementar vars form du antar.

Normalt: Utan detta knep kan du bara anta formen av en Liten, Medelstor eller Stor eld-, jord-, luft- eller vattenelementar.

11.8.14.4 Förbättrad speciell fiende [Episk]

Förutsättningar: Fem eller fler speciella fiender.

Förmån: Lägg +1 till fördelarna på Bluffa, Insikt, Upptäcka och Vildmarkskännedom samt skadeslagen mot alla dina speciella fiender.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar.

11.8.14.5 Förbättrad metamagi [Episk]

Förutsättningar: Fyra metamagiska knep, Formelkännedom 30 nivåer.

Förmån: Det formelutrymme du behöver använda för att kasta en metamagisk formel är en grad lägre än vanligt (men aldrig lägre än en grad över formelns egentliga grad).

Detta knep har ingen inverkan på en metamagiskt förändrad formel som bara kräver ett formelutrymme en grad över formelns normala grad eller som inte alls kräver ett högradigare formelutrymme.

Notera att gradhöjningen från all metamagi räknas samman innan detta knep reducerar höjningen med en grad. Så en episk trollkonstnär kan alltså kasta ett tyst och stillsamt *eldklot* som en fjärde gradens formel.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar, men du kan inte hamna på ett formelutrymme som ligger lägre än en grad över formelns normala grad. Så en episk magiker kan, till exempel, preparera ett tyst, stillsamt, maximerat, påskyndat och vidgat *eldklot* som en fjärde gradens formel om han har valt detta knep elva gånger.

11.8.14.6 Förbättrat tjuvhugg [Episk]

Förutsättningar: Tjuvhugg +8t6.

Förmån: Lägg +1t6 till den skada du gör med ett tjuvhugg.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar.

11.8.14.7 Förbättrad formelkapacitet [Episk]

Förutsättningar: Förmågan att kasta formler från högsta graden inom någon formelkastande klass.

Förmån: När du väljer detta knep erhåller du ett extra formelutrymme (en formel per dag) av vilken grad du önskar ända upp till en grad över den högsta grad du kan kasta inom denna klass. Om du har ett tillräckligt högt värde på den grundegenskap formelkastandet baseras på för att få extraformler på denna grad, får du även dessa extraformler.

Detta knep kan inte ge formelkastande förmåga till en klass som inte redan har det. Du måste använda knepet på den av dina klasser där du redan behärskar formler av den högsta graden.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger.

11.8.14.8 Förbättrat bedövande slag [Episk]

Förutsättningar: Hän 19, Vis 19, Förbättrad vapenlös attack, Bedövande slag.

Förmån: Lägg +2 till SG mot ditt bedövande slag.

Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar.

11.8.14.9 Långvarig Inspiration [Episk]

Förutsättningar: Uppträda (valfri typ) 25 nivåer, klassförmågan Bardmusik.

Förmån: Effekten av dina inspirerande förmågor av Bardmusik varar tio gånger så lång tid efter att du har slutat att framföra musiken. Detta knep har ingen effekt på inspirerande förmågor som inte har någon varaktighet efter framförandets slut.

11.8.14.10 Förödande fatalitet [Episk]

Välj en typ av närstridsvapen. Med detta vapen gör du betydligt mer skada vid en fatalitet.

Förutsättningar: Sty 23, Klyvning, Mäktig klyvning, Förbättrad fatalitet (på det valda vapnet), Kraftslag, Vapenfokus (på det valda vapnet).

Förmån: När du strider med det valda vapnet, gör du 1t6 poäng extra skada vid en fatalitet. Om vapnets fatalitetsfaktor är $\times 3$, gör du istället 2t6 poäng extra skada och om fatalitetsfaktorn är $\times 4$ är extraskadan 3t6. (Varelser som är immuna mot fataliteter påverkas inte alls av detta knep.)

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Effekterna staplar dock inte. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt närstridsvapen.

11.8.14.11 Utomvärldsfördrivning [Episk]

Förutsättningar: Vis 25, Uts 25, förmågan att flöda ut livskraft.

Förmån: Du kan påverka utomvärldingar som om de vore vandöda. En utomvärlding med formelmotstånd anses ha ett fördrivningsmotstånd som motsvarar dess formelmotstånd.

Om du flödar ut positiv livskraft, kan du fördriva (eller förinta) alla onda utomvärldingar och förmana (eller förvärva) alla icke-onda utomvärldingar. Om du flödar ut negativ livskraft, kan du förmana (eller förvärva) alla onda utomvärldingar och fördriva (eller förinta) alla icke-onda utomvärldingar.

11.8.14.12 Formelkunskap [Episk]

Förutsättningar: Förmågan att kasta formler från högsta graden inom någon trollformelkastande klass.

Förmån: Du lär dig två nya trollformler av vilken grad du önskar upp till den högsta grad du kan kasta. Detta knep ger dig inga extra formelutrymmen.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger.

11.8.14.13 Fasaväckande raseri [Episk]

Förutsättningar: Kuva 25 nivåer, Raseri 5/dygn.

Förmån: Medan du befinner dig i raseri, måste alla fiender som åser dig klara ett Viljeräddningsslag (SG ditt test av Kuva) för att inte bli panikslagna (om de har LT under din figurgrad) eller uppskakade (om de har LT motsvarande din figurgrad men inte över dubbla din figurgrad) i 4t6 rundor. En fiende med LT som överstiger dubbla din figurgrad påverkas inte av detta knep.

Kapitel 12: Äventyrande

När era rollfigurer ger sig ut på äventyr kommer ni att börja fundera på hur lång tid det tar att färdas till Månskensbergen. Vad händer om det blir snöstorm? Vilka andra faror än monster kan vi stöta på? Kommer vi orka att bära hem alla skatter vi hittar?

12.1 Förflyttning

Din fart är utgångspunkten för all förflyttning. Beroende på hur tunga saker din rollfigur bär på och på vilket sätt han förflyttar sig, kan man räkna ut hur långt han kommer på en viss tid.

12.1.1 Bärförmåga

Reglerna för bärförmåga bestämmer hur mycket din rollfigurs pansar och övrig utrustning tynger ner honom. Reglerna skiljer på belastning som kommer direkt av pansar och belastning som kommer av antal kilo utrustning.

12.1.1.1 Pansar

Det pansar din rollfigur bär bestämmer hans maximala Händighetsfördel på PK, hans pansarnackdel på vissa färdigheter, hans fart och hans förmåga att springa. Såvida inte din rollfigur är väldigt svag eller bär på massor av utrustning, behöver du vanligtvis inte hålla reda på mer än så. Den övriga utrustning din rollfigur bär på lär inte sakta ner honom mer än vad hans pansar redan gör.

Men om din rollfigur är väldigt svag eller vill lasta på sig massor av utrustning (eller skatter), kan du behöva räkna ut belastningen i kilo. Valigvis blir detta aktuellt främst när din rollfigur försöker bära iväg på något rejält tungt (som , till exempel, en fallen kamrat).

12.1.1.2 Vikt

Om du vill veta om din rollfigurs utrustning är tung nog att sakta ner honom (mer än ditt pansar redan gör), lägg samman vikten hos all din utrustning, vapen och pansar. Titta på raden för din rollfigurs Styrka i tabellen: Bärförmåga för att avgöra om din rollfigur är lätt, medeltungt eller tungt belastad. Titta sedan i tabellen: Belastningar för att avgöra vilka nackdelar han drabbas av på grund av belastning.

Om din rollfigur bär pansar, använd den värre nackdelen/begränsningen (från pansar eller från vikt) för varje kategori. Lägg inte ihop dem.

12.1.1.3 Lyfta och släpa

En rollfigur kan lyfta upp till det högsta värdet på tung belastning över huvudet på raka armar. Detta kallas rollfigurens **maximala last**.

En rollfigur kan lyfta dubbla den vikten från marken, men kan bara stappla omkring med den. När han är **överlastad** på detta vis, är han förvägrad sin Händighetsfördel på PK och kan bara förflytta sig 1 meter per drag (som en lång handling). En sådan stapplande förflyttning undviker inte eventuella gratisattacker som orsakas av förflyttningen.

En rollfigur kan vanligtvis knuffa eller **släpa** upp till fem gånger sin maximala last utmed marken. Gynnsamma omständigheter (slät mark, stockar under föremålet, etc.) kan minst dubbla detta, och ogynnsamma omständigheter (ojämn mark, föremålet fastnar i saker och ting) kan reducera detta till hälften eller mindre.

12.1.1.4 Större och mindre varelser

Informationen som ges i tabellen: Bärförmåga är för Medelstora varelser. Större varelser kan bära mer vikt beroende på sin storlekskategori: Stor (×2), Jättestor (×4), Gigantisk (×8) och Kollosal (×16). Mindre varelser kan bära mindre vikt beroende på sin storlekskategori: Liten (3/4), Pytteliten (1/2), Nätt (1/4), Futtig (1/8).

12.1.1.5 Oerhörd styrka

För varelser med Styrka utöver vad tabellen innehåller, räkna ut bärförmågan på följande sätt. Hitta ett Styrkevärde mellan 20 och 29 som har samma ental som varelsens riktiga Styrka. Multiplicera värdena med 4 om varelsens Styrka är 30-39, 16 om den är 40-49, 64 om den är 50-59, osv.

Tabell 12-1: Bärförmåga

Styrka	Lätt last	Medeltung last	Tung last
1 Sty	upp till 2 kg	2-3 kg	3-5 kg
			254

2 Sty	upp till 3 kg	3-7 kg	7-10 kg
3 Sty	upp till 5 kg	5-10 kg	10-15 kg
4 Sty	upp till 7 kg	7-13 kg	13-20 kg
5 Sty	upp till 8 kg	8-17 kg	17-25 kg
6 Sty	upp till 10 kg	10-20 kg	20-30 kg
7 Sty	upp till 12 kg	12-23 kg	23-35 kg
8 Sty	upp till 13 kg	13-27 kg	27-40 kg
9 Sty	upp till 15 kg	15-30 kg	30-45 kg
10 Sty	upp till 17 kg	17-33 kg	33-50 kg
11 Sty	upp till 19 kg	19-38 kg	38-58 kg
12 Sty	upp till 22 kg	22-43 kg	43-65 kg
13 Sty	upp till 25 kg	25-50 kg	50-75 kg
14 Sty	upp till 29 kg	29-58 kg	58-88 kg
15 Sty	upp till 33 kg	33-67 kg	67-100 kg
16 Sty	upp till 38 kg	38-77 kg	77-115 kg
17 Sty	upp till 43 kg	43-87 kg	87-130 kg
18 Sty	upp till 50 kg	50-100 kg	100-150 kg
19 Sty	upp till 58 kg	58-117 kg	117-175 kg
20 Sty	upp till 67 kg	67-133 kg	133-200 kg
21 Sty	upp till 77 kg	77-153 kg	153-230 kg
22 Sty	upp till 87 kg	87-173 kg	173-260 kg
23 Sty	upp till 100 kg	100-200 kg	200-300 kg
24 Sty	upp till 117 kg	117-233 kg	233-350 kg
25 Sty	upp till 133 kg	133-267 kg	267-400 kg
26 Sty	upp till 153 kg	153-309 kg	309-460 kg
27 Sty	upp till 173 kg	173-347 kg	347-520 kg
28 Sty	upp till 200 kg	200-400 kg	400-600 kg
29 Sty	upp till 233 kg	233-467 kg	467-700 kg
+10 Sty	x4	x4	x4

Fyrbenta varelser kan bära större laster än tvåbenta. För att bestämma en fyrbent varelses bärförmåga, använd tabellen: Bärförmåga och multiplicera med någon följande faktorer beroende på varelsens storlekskategori: Futtig (1/4), Nätt (1/2), Pytteliten (3/4), Liten (1), Medelstor (1½), Stor (3), Jättestor (6), Gigantisk (12) och Kollosal (24).

Tabell 12-2: Belastningar

Last	Max Hän	Pansar- nackdel	Fart		Springa
			(9 m)	(6 m)	
Medeltung	+3	-3	6 m	4 m	x4
Tung	+1	-6	6 m	4 m	x3

Om din grundfart är högre än 9 meter, beräknas din reducerade fart alltid till två tredjedelar av din grundfart. Så om din grundfart är 27 meter, reduceras den till 18 meter av medeltung eller tung belastning.

12.1.2 Förflyttning

Det finns tre olika skalor när det gäller förflyttning i spelet:

- Taktisk, för strid, mäts i meter per runda.
- Lokal, för utforskning, mäts i meter per minut.
- Vandringfärd, för att ta sig från plats till plats, mäts i km per timma eller dag.

12.1.2.1 Förflyttningssätt

När de rör sig i de olika skalorna kan varelser vanligtvis gå, jogga eller springa fram.

Gå: Gång motsvarar en målmedveten men inte pressad förflyttning av 5 kilometer per timma för en obelastad människa. På den taktiska skalan motsvarar detta en förflyttning (kort handling) per drag.

Jogga: Jogging är en mer skyndsam förflyttning av 10 kilometer per timma för en obelastad människa. På den taktiska skalan motsvarar detta två förflyttningar (korta handlingar) per drag.

Springa (x3): En förflyttning med tre gånger din grundfart (som en lång handling) är språngmarsch för en rollfigur i tungt pansar. Det motsvarar en hastighet av 10 kilometer per timma för en människa i full rustning.

Springa (x4): En förflyttning med fyra gånger din grundfart (som en lång handling) är språngmarsch för en rollfigur i lätt, medeltungt eller inget pansar. Det motsvarar en hastighet av 20 kilometer per timma för en obelastad människa eller en hastighet av 15 kilometer per timma för en människa i ringpansar.

12.1.2.2 Andra förflyttningssätt

Vissa varelser har speciella sätt att förflytta sig.

Gräva: Varelsen kan gräva sig fram genom jord, men inte genom sten såvida inte dess beskrivning anger annorlunda. Varelsor kan inte springa medan de gräver.

Klättra: En varelse med en angiven klättrande fart har färdigheten Klättra utan kostnad och erhåller en rasfördel av +8 på tester av Klättra. Varelsen måste testa Klättra för att ta sig uppför alla väggar och slutningar med en SG som överstiger 0, men den kan alltid välja att ta 10, trots att den är stressad eller hotad när den klättrar. Varelsen klättrar med den angivna farten. Om den så väljer kan den klättra med dubbla den angivna farten (eller sin normala markfart om den är lägre) men drabbas av en nackdel av -5 på sitt test av Klättra. Varelsor kan inte springa medan de klättrar.

Simma: En varelse med simmande fart kan förflytta sig genom vatten med den angivna farten utan att testa Simma. Den erhåller en rasfördel av +8 på ett test av Simma som görs för att utföra något speciellt eller att undvika en fara. Varelsen kan välja att ta 10 på testet, trots att den är stressad eller hotad medan den simmar. Varelsor kan springa medan de simmar, förutsatt att de simmar utmed en rät linje.

Flyga: Se nedan under **Förflyttning i tre dimensioner**.

Tabell 12-3: Förflyttning

	Fart			
	4 m	6 m	9 m	12 m
<i>En runda (taktiskt)</i>				
Gå	4 m	6 m	9 m	12 m
Jogga	8 m	12 m	18 m	24 m
Springa (×3)	12 m	18 m	27 m	36 m
Springa (×4)	16 m	24 m	36 m	48 m
<i>En minut (lokalt)</i>				
Gå	40 m	60 m	90 m	120 m
Jogga	80 m	120 m	180 m	240 m
Springa (×3)	120 m	180 m	270 m	360 m
Springa (×4)	160 m	240 m	360 m	480 m
<i>En timma (vandringsfärd)</i>				
Gå	2 km	3 km	4½ km	6 km
Jogga	4 km	6 km	9 km	12 km
Springa	—	—	—	—
<i>En dag (vandringsfärd)</i>				
Gå	16 km	24 km	36 km	48 km
Jogga	—	—	—	—
Springa	—	—	—	—

Tabell 12-4: Försvårad förflyttning

Omständighet	Förflyttningskostnad
Besvärlig terräng	×2
Hinder ¹	×2
Dålig sikt	×2
Ogenomträngligt	—

¹ Kan kräva ett test av färdighet.

12.1.2.3 Taktisk förflyttning

Använd taktisk förflyttning i strid. Stridande går oftast inte omkring i strid – de joggar eller springer. En rollfigur som använder en kort handling för att förflytta sig och sedan gör något annat med sin normala handling joggar fram under halva draget och gör något annat under den andra halvan.

Försvårad förflyttning: Hinder, besvärlig mark eller dålig sikt kan försvåra förflyttning. När förflyttningen är försvårad räknas varje ruta vanligtvis som två, vilket i princip halverar den sträcka en rollfigur kan förflytta sig under draget. Om mer än en omständighet försvårar förflyttningen multipliceras alla de aktuella förflyttningskostnaderna ihop.

I vissa situationer kan förflyttningskostnaden bli så hög att du inte har fart nog att ta dig en enda ruta. I sådana lägen, kan du alltid genom en lång handling förflytta dig 1 meter i valfri riktning, även diagonalt. En sådan förflyttning räknas inte som en glidning, utan orsakar gratisattacker som vilken annan förflyttning som helst. (Detta innebär inte att du kan ta dig in i förbjuden terräng eller förflytta dig när du är förlamad. Villkoret är att du skulle kunna ta dig in i rutan om din grundfart var tillräckligt hög.)

Du kan inte springa eller storma genom en ruta som försvårar din förflyttning.

12.1.2.4 Lokal förflyttning

Rollfigurer som utforskar ett område använder lokal förflyttning där tiden mäts i minuter. Förflyttningen på en minut motsvarar 10 gånger din taktiska förflyttning.

Gå: En rollfigur kan gå utan problem i lokal skala.

Jogga: En rollfigur kan jogga utan problem i lokal skala. Se Vandringsfärd, nedan, för förflyttning där tiden mäts i timmar.

Springa: En rollfigur med Fysik 9 eller mer kan springa i en minut utan problem. Vanligtvis kan en rollfigur springa i en eller två minuter innan de behöver vila i en minut.

12.1.2.5 Vandringsfärd

Rollfigurer som färdas långa sträckor använder sig av vandringsfärd. Vandringsfärd mäts i kilometer och tiden mäts i timmar eller dagar. En timma avser egentligen 50 minuters verklig förflyttning och en dag avser 8 timmar av sådan förflyttning. Därtill kommer ett antal korta pauser eller längre raster. För skepp som går för åror, avser det 10 timmar rodd. För segelskepp, avser det 24 timmar seglats. För enkelhets skull räknar man även 50 minuter per timma för fartyg. Förflyttningen under en timma (i kilometer) motsvarar halva din taktiska förflyttning (i meter). Förflyttningen under en dag (i kilometer) motsvarar fyra gånger din taktiska förflyttning (i meter).

Gå: En rollfigur kan gå 8 timmar på en dag utan problem. Att gå under längre tid än så tär på hans reserver (se nedan under **snabbmarch**).

Jogga: En rollfigur kan jogga i en timma utan problem. En andra timma joggning utan någon sömn emellan ger rollfiguren 1 poäng bedövande skada, och varje ytterligare timma joggning ger dubbelt så mycket bedövande skada som den senaste (2, 4, 8, 16, 32, osv.). En rollfigur som erhållit någon bedövande skada från att jogga räknas som utmattad.

Springa: En rollfigur kan inte springa under så långa tider. Om han springer och vilar omväxlande blir det effektiva resultatet en joggning.

Terräng: Terrängen som rollfiguren färdas genom påverkar sträckan som rollfiguren kan tillryggelägga på en timma eller en dag.

Snabbmarsch: På en normal dags färd, går rollfiguren i 8 timmar. Rollfiguren anses spendera resten av sina vakna timmar med att slå läger, bryta läger, rasta och äta.

En rollfigur kan färdas i mer än 8 timmar genom att utföra en snabbmarsch. För varje timma utöver 8 timmar, måste rollfiguren göra ett test av Fysik (SG 10 + 2 per extra timma). Om testet misslyckas erhåller rollfiguren 1t6 bedövande skada. En rollfigur som erhållit någon bedövande skada från snabbmarsch räknas som utmattad. Rollfiguren kan inte bli av med denna bedövande skada med mindre än att han stannar och vilar i minst 4 timmar. Det är möjligt för en rollfigur att marschera in i medvetlöshet genom att pressa sig själv för hårt.

Beriden förflyttning: En häst med ryttare kan röra sig i jogg. Skadan den tar om den joggar i mer än en timma är dock normal skada, inte bedövande. Den kan också snabbmarschera, men dess test av Fysik misslyckas alltid, och även här är skadan den tar normal skada. Riddjur räknas också som utmattade om de erhåller skada av jogg eller snabbmarsch.

Se tabellen Riddjur och fordon för att hitta vilken fart ett riddjur eller ett fordon har.

Vattenburen färd: Se tabellen Riddjur och fordon för att hitta vilken fart en viss vattenfarkost har.

Tabell 12-5: Terräng och vandringsfärd

Terräng	Landsväg	Väg	Utan väg
Sandöken	×1	×1/2	×1/2
Skog	×1	×1	×1/2
Kullar	×1	×3/4	×1/2
Djungel	×1	×3/4	×1/4
Myr	×1	×1	×3/4
Berg	×3/4	×3/4	×1/2
Slätt	×1	×1	×3/4
Träsk	×1	×3/4	×1/2
Tundra	×1	×3/4	×3/4

Tabell 12-6: Riddjur och fordon

Riddjur/forдон	Per timma	Per dag
Riddjur (last)		

Lätt häst eller lätt stridshäst	10 km	80 km
Lätt häst (51-150 kg) ¹	7 km	56 km
Lätt stridshäst (67-200 kg) ¹	7 km	56 km
Tung häst	8 km	64 km
Tung häst (67-200 kg) ¹	5½ km	44 km
Tung stridshäst	7 km	56 km
Tung stridshäst (87-260 kg) ¹	5 km	40 km
Ponny eller stridsponny	7 km	56 km
Ponny (22-65 kg) ¹	5 km	40 km
Stridsponny (26-75 kg) ¹	5 km	40 km
Åsna eller mula	5 km	40 km
Åsna eller mula (47-140 kg) ¹	3½ km	28 km
Ridhund	7 km	56 km
Ridhund (34–100 kg) ¹	5 km	40 km
Kärra eller vagn	3½ km	28 km
Skepp		
Flotte eller pråm (stake eller åror) ²	3/4 km	7½ km
Flodbåt (för åror) ²	1½ km	15 km
Roddbåt ²	2½ km	25 km
Segelskepp (för segel)	3½ km	84 km
Krigsfartyg (segel och åror)	4 km	96 km
Långskepp (segel och åror)	5 km	120 km
Galär (åror och segel)	7 km	168 km

¹ Fyrbenta varelser kan oftast bära större last än tvåbenta. Se bärförmåga ovan.

² Flottar, pråmar, flodbåtar och roddbåtar används på floder och sjöar. Om man färdas nedströms lägg till vattnets hastighet (vanligtvis runt 5 km/h) till farkostens. Förutom de 10 timmar man rör farkosten, kan man också låta den följa strömmen i upp till 14 timmar, om det finns någon som kan styra den. På det viset kan man tillryggalägga ytterligare 70 kilometer (om strömmen är 5 km/h). Dessa farkoster kan inte färdas mot strömmen (om den är kännbar), men de kan dras uppströms av dragdjur på stranden.

12.1.2.6 Förflyttning i tre dimensioner

Så fort förflyttningen sker flygande i tre dimensioner blir det betydligt mer komplicerat. De flesta flygande varelser måste sakta ner åtminstone en aning innan de kan svänga, och många har en ganska stor svängradie och måste dessutom hålla en viss minimihastighet för att hålla sig i luften. Varje flygande varelse har en manövrerbarhet som anger hur smidig den är i luften.

Perfekt: Varelsen kan utföra nästan vilken flygmanöver den önskar.

God: Varelsen är väldigt rörlig i luften (likt en fluga eller kolibri), men kan inte ändra riktning lika enkelt som en varelse med perfekt manövrerbarhet.

Normal: Varelsen kan flyga lika smidigt som en liten fågel.

Dålig: Varelsen kan flyga lika bra som en mycket stor fågel.

Klumpig: Varelsen kan knappt flyga alls.

Varelser kan springa medan de flyger, under förutsättning att de flyger utmed en rät linje.

Tabell 12-7: Flygande manövrerbarhet

Typ:	Perfekt	God	Normal	Dålig	Klumpig
<i>Exempel:</i>	<i>(Irrbloss)</i>	<i>(Betraktare)</i>	<i>(Grotesk)</i>	<i>(Lindorm)</i>	<i>(Mantikora)</i>
Minsta flyghastighet	Ingen	Ingen	Halv	Halv	Halv
Hovra	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej
Flyga bakåt	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej
Reversering	Fri	–1 m	—	—	—
Vända	Fritt	90°/1 m	45°/1 m	45°/1 m	45°/3 m
Tvärvända	Fritt	90°/–1 m	45°/–1 m	Nej	Nej
Max sväng	Fritt	Fritt	90°	45°	45°
Stigning	Fritt	Fritt	60°	45°	45°
Stighastighet	Full	Halv	Halv	Halv	Halv
Dykning	Fritt	Fritt	Fritt	45°	45°
Dykhastighet	Dubbel	Dubbel	Dubbel	Dubbel	Dubbel
Mellan upp och ner	0	0	2 m	3 m	6 m

Minsta flyghastighet: Om en flygande varelse inte kan upprätthålla sin minsta flyghastighet, måste den ta mark senast i slutet av sitt drag. Om den är alltför högt upp för att kunna landa, faller den rakt ner, och tappar 45 meter höjd direkt. Om detta fall räcker för att nå marken, erhåller den fallskada. Om fallet inte får den att ta mark, måste den tillbringa nästa drag med att försöka återfå flygförmågan. Detta lyckas om den klarar ett reflexräddningsslag (SG 20). Annars faller den ytterligare 90 meter. Om den slår i backen erhåller den

fallskada från hela fallet (inklusive de 45 meter den föll förra draget). Om det fortfarande finns luft mellan den och marken, får den ett nytt försök (med ett nytt reflexräddningsslag) i nästa drag.

Hovra: Förmågan att flygande stå still på samma plats i luften.

Flyga bakåt: Förmågan att flyga bakåt.

Reversering: En varelse med god manövrerbarhet förbrukar 1 meter av sin fart för att kunna börja flyga baklänges.

Vända: Hur mycket varelsen kan svänga efter att ha flugit den angivna sträckan.

Tvärvända: En varelse med god eller normal manövrerbarhet kan "förbruka" en del av sin fart för att kunna tvärvända (byta riktning på en och samma plats i luften).

Max sväng: Hur mycket varelsen kan svänga i en given ruta.

Stigning: Maximal stigvinkel för varelsen.

Stighastighet: Med vilken hastighet som varelsen kan stiga.

Dykning: Maximal dykvinkel för varelsen.

Dykhastighet: En flygande varelse kan flyga neråt med dubbla sin normala flygande fart.

Mellan upp och ner: En normal, dålig eller klumpig flygare behöver flyga plant ett viss minsta sträcka efter en dykning innan de kan börja stiga. Alla flygare kan börja dyka direkt efter en stigning utan att flyga plant emellan.

12.1.2.7 Flykt och förföljelse

Vid normal förflyttning, runda för runda, kan en långsammare varelse aldrig komma undan från en snabbare förföljare utan att hitta på något annat än bara springa. Likaså är det inget problem för en snabbare varelse att komma undan från en långsammare.

Om varelsernas fart däremot är samma, hänger det på småsaker, som vem som är snabbast runt hörnen och vem som är smidigast genom dörröppningar. Förenkla då jakten genom att låta de två jämsnabba fienderna utföra motställda test av Händighet. Om den som flyr vinner, kommer han undan. Om den som förföljer vinner, kommer han ikapp.

Ibland kan en sådan jakt ske utomhus och pågå under flera timmar, där de två fienderna ser varandra då och då på håll. I sådana lägen är det uthållighet som faller avgörandet och en förenklad mekanism utnyttjar motställda test av Fysik på ett liknande sätt som ovan.

12.1.2.8 Förflyttning i rutor

I allmänhet behöver rollfigurerna inte ta hänsyn till rutorna på spelplanen om det inte är strid. Utanför strid kan de fritt röra sig så som normalt folk skulle kunna. De kan mycket väl tränga ihop sig flera stycken i samma ruta, men de kan bara inte strida effektivt på det viset. Reglerna för taktisk förflyttning är viktiga för stridssituationer, men utanför strid kan de vara till hinder istället.

12.1.3 Väggar och dörrar

Tabell 12-8: Väggar

Typisk väggtyp	Tjocklek	Krossa SG	Hårdhet	Livspoäng*	Klättra SG
Murad	40cm	35	8	90 lp	15
Välmurad	40cm	35	8	90 lp	20
Förstärkt murning	40cm	45	8	180 lp	15
Huggen sten	90cm	50	8	540 lp	22
Obearbetad sten	2 m	65	8	900 lp	20
Järn	8 cm	30	10	90 lp	25
Papper	Papperstunt	1	—	1 lp	30
Trä	15 cm	20	5	60 lp	21
Magiskt behandlad**	—	+20	×2	×2†	—

* per sektion om 3×3 meter.

** Dessa justeringar kan appliceras på vilken som helst av de ovanstående kategorierna och typerna.

† Eller 50, vilket som ger ett högre värde.

Tabell 12-9: Dörrar

Typisk dörrtyp	Tjocklek	Hårdhet	Livspoäng	— Krossa SG —	
				Kärvande	Låst
Enkel trädörr	2 cm	5	10 lp	13	15
Rejäl trädörr	4 cm	5	15 lp	16	18
Bastant trädörr	5 cm	5	20 lp	23	25

Stendörr	10 cm	8	60 lp	28	28
Järndörr	5 cm	10	60 lp	28	28
Fällgaller, trä	8 cm	5	30 lp	25*	25*
Fällgaller, järn	5 cm	10	60 lp	25*	25*
Lås	—	15	30 lp		
Gångjärn	—	15	30 lp		

* SG för att lyfta upp Använd motsvarande dörr för SG att krossa.

12.1.3.1 Dörrlås, regler, förseglingar och fällor

- SG 10 eller lägre: en dörr som i princip vem som helst kan krossa.
- SG 11–15: en dörr som en stark person kan krossa på ett enda försök och en normal person eventuellt kan klara på ett försök.
- SG 16–20: en dörr som nästan vem som helst kan krossa... till slut.
- SG 21–25: en dörr som bara den allra starkaste har någon som helst chans att krossa – och det bara efter många försök.
- SG 26 eller högre: en dörr som bara en exceptionellt stark person har någon som helst chans att krossa.

SG för att dyrka upp ett lås med ett test av Öppna Lås ligger oftast i intervallet 20 till 30, men det kan finnas lås med lägre eller högre SG. En dörr kan ha fler än ett lås, och vart och ett måste i så fall dyrkas upp separat. Många gånger finns det fällor på lås, vanligtvis i form av en förgiftad nål som skjuter fram för att sticka rackaren i fingret.

12.1.4 Syn

Dvärgar och halvorcher har mörkersyn, men de flesta andra behöver ljus för att se. Se tabellen Ljuskällor för att hitta hur mycket en ljuskälla lyser upp och hur länge den varar.

Inom det ljusa området kan alla se allting tydligt. En varelse kan inte gömma sig inom det ljusa området utan att vara osynlig eller ha skydd.

Inom det dunkla området kan man se saker otydligt. Varelser inom detta område anses ha skyl. En varelse inom det dunkla området kan hålla sig osedd genom ett test av Gömma sig.

I områden utan någon belysning är varelser utan mörkersyn eller blindsyn förblindade. Förutom de uppenbara effekterna, har en blind varelse 50% misschans i strid (d.v.s. alla motståndare anses ha totalt skyl), han drabbas av en nackdel av –2 på PK, han förvägras sin Händighetsfördel på PK, han rör sig med halv fart och han drabbas av en nackdel av –4 på test av Leta och de flesta Styrke- och Händighetsbaserade färdigheter.

Rollfigurer med nattsyn (alver, halvvalver och gnomer) kan se dubbelt så långt som tabellen anger. Både det ljusa och det dunkla området anses vara dubbelt så stort för dessa varelser.

Rollfigurer med mörkersyn (dvärgar och halvorcher) kan se normalt både i upplysta områden och i mörker inom 18 meter. En varelse kan inte gömma sig inom 18 meter från en rollfigur med mörkersyn utan att vara osynlig eller ha skydd.

Tabell 12-10: Ljuskällor

Föremål	Ljust område	Dunkelt område	Varaktighet
Vaxljus	— ¹	2 m radie	1 timma
Evighetsfackla	6 m radie	12 m radie	Permanent
Oljelampa, vanlig	5 m radie	10 m radie	6 timmar/½ liter
Lykta, strålkastare ²	18 m kon	36 m kon	6 timmar/½ liter
Lykta, skärmad	9 m radie	18 m radie	6 timmar/½ liter
Solkäpp	9 m radie	18 m radie	6 timma
Fackla	6 m radie	12 m radie	1 timma
Formel	Ljust område	Dunkelt område	Varaktighet
Evig låga	6 m radie	12 m radie	Permanent
Dansande ljus (facklor)	6 m radie (vardera)	12 m radie (vardera)	1 minut
Dagsljus	18 m radie	36 m radie	30 minuter
Ljus	6 m radie	12 m radie	10 minuter

¹ Ett vaxljus ger inget ljust område. Dess belysning är endast dunkel.

² En strålkastare lyser upp en kon, inte en cirkel.

12.1.5 Möten

När ett möte mellan spelarfigurerna och spelledarfigurer är nära förestående, följ dessa steg:

1. Bestäm terräng, ljusförhållanden och annat som påverkar hur lätt de kan upptäcka varandra. Välj bland de saker som finns på tabellen Synavstånd.
 2. Om hinder eller belysning begränsar avståndet som mötet sker på (såsom ofta är fallet inomhus), börjar mötet där. I annat fall slår man för mötesavståndet på tabellen Synavstånd.
 3. Alla inblandade varelser testas för Upptäcka. Om testet lyckas betyder det att varelsen ser den andra varelsen eller gruppen. Se tabellen Svårighet att upptäcka för justeringar och svårighetsgrader för dessa tester.
 4. Om ingen lyckas med testet, upptäcker alla varandra på halva det framslagna avståndet.
- De omständigheter som kan påverka SG för testet av Upptäcka är följande:
- Storlek:** Lägg +4 till grundsvårigheten på 20 för varje storlekskategori som varelsen som skall upptäckas är mindre än Medelstor eller -4 för varje storlekskategori större. SL kan göra undantag för varelser med ovanlig form, såsom en Stor orm som ligger på marken och därför är lika svår att upptäcka som en Liten varelse.
- Kontrast:** Hur mycket varelsens färgsättning avviker från omgivningens. Det är lätt att upptäcka en couatl med sina starkt lysande färger i en mörk djungel, men svårt att se vintervargar i ett snölandskap.
- Rörelse:** Det är betydligt svårare att upptäcka varelser som inte rör sig.
- Sex eller fler varelser:** Grupper av varelser är enklare att upptäcka, även om varelserna är av mindre storlek än Medelstor.
- Månljus:** Nattetid, men med månljus (eller liknande).
- Stjärnljus:** Nattetid utan månljus, men med en stjärnklar natthimmel (eller liknande).
- Totalt mörker:** Molnig natt eller liknande.

12.1.5.1 Gömma sig och Upptäcka

Om varelser anstränger sig för att inte bli upptäcka, är det också vanligtvis svårare att upptäcka dem, men de har samtidigt lite svårare att upptäcka andra.

Varelser som gömmer sig på vandringsfärd kan bara förflytta sig med halva sin normala gånghastighet. De drabbas även av en nackdel av -2 på testet av Upptäcka för att se andra.

Istället för en grundsvårighet av 20 för andra att upptäcka dem på det normala synavståndet, är SG 25 + deras färdighetsjustering på Gömma sig. Alla justeringar från tabellen Svårighet att upptäcka gäller fortfarande utom justeringar för storlek (eftersom dessa redan är inräknade i rollfigurernas färdighetsjusteringar). En rollfigur som har en total färdighetsjustering (för färdighetsnivåer, Händighetsjustering och pansarnackdel) på -6 eller lägre, har ett lägre SG än om han inte försökte gömma sig. I sådana fall, räkna ut SG som om han inte försökte gömma sig (dvs. den sämsta nackdel man kan ha i det här avseendet är -5). Om en varelse erhåller en speciell fördel på Gömma sig på grund av kamouflage, speciell färgsättning eller liknande, använd denna fördel istället för fördelen för Kontrast på tabellen Svårigheter att upptäcka.

Dessutom kommer de andra varelserna inte att automatiskt upptäcka varelser som gömmer sig på halva avståndet (om ingen lyckades upptäcka på det framslagna avståndet). Istället är detta det avstånd då de andra varelserna har rätt att slå normala test av Upptäcka för att försöka upptäcka de varelser som gömmer sig. Detta är alltså normala test av Upptäcka motställda av de gömda varelsernas test av Gömma sig. De som gömmer sig upptäcker naturligtvis automatiskt de andra på det här avståndet.

Tabell 12-11: Synavstånd

Terräng	Avstånd
Rök eller tjock dimma	2t6 m (medel 7 m)
Djungel eller tät skog	4t6 m (medel 14 m)
Gles skog	3t6 × 3 m (medel 31 m)
Busksnår	6t6 × 3 m (medel 63 m)
Grässlätt, inget skydd	6t6 × 6 m (medel 126 m)
Totalt mörker	Begränsat av ljusförhållanden
Inomhus (upplyst)	Begränsat av hinder

Tabell 12-12: Svårigheter att upptäcka

Omständigheter	SG
Grund	20 ¹
Storlek	+/-4 per storlekskategori
Kontrast	+/-5 eller mer
Orörlig (ingen förflyttning)	+5
Sex eller fler varelser	-2
Månljus ²	+5

Stjärnljus³ +10
 Totalt mörker Omöjligt⁴

¹ SG 25 gentemot varelser som gömmer sig, och storleksjusteringar gäller ej (se texten).

² En fördel på +5 ges på testet av Upptäcka för de varelser som har nattsyn eller mörkersyn som når tillräckligt långt (vilket helt kompenserar för den ökade svårighetsgraden).

³ En fördel på +5 ges på testet av Upptäcka för de varelser som har nattsyn och en fördel av +10 ges till de som har mörkersyn som når tillräckligt långt.

⁴ Såvida inte den som försöker upptäcka har mörkersyn som når tillräckligt långt.

12.1.5.2 Missade möten

Reglerna för att upptäcka varelser förutsätter att båda sidor till slut kommer att upptäcka varandra och fastställer bara avståndet på vilket detta sker. Men ibland vill man ta hänsyn till möjligheten att de två grupperna passerar varandra utan att lägga märke till varandra alls.

För att göra det enkelt kan man anta att om ingen upptäckte någon annan på det framslagna avståndet, är det 50% chans att de inte kommer närmare utan helt enkelt passerar varandra utan att upptäcka varandra, till exempel när en grupp rör sig österut och en annan norrut. (Varelser som följer en annans spår kommer givetvis alltid att komma närmare. Där används alltid de normala reglerna.)

12.2 Vildmark och terräng

12.2.1 Vilse

Det finns många sätt att gå vilse i vildmarken. Genom att följa en tydlig väg, stig eller ett tydligt landmärke såsom en flod eller en kustlinje kan man undgå att gå vilse, men resenärer som saknar landmärken kan lätt gå vilse – speciellt vid dålig sikt eller i svår terräng.

Dålig sikt: I situationer där rollfigurerna inte kan se mer än 18 meter på grund av siktförhållanden, löper de risk att gå vilse. Rollfigurer som färdas genom dimma, snöfall eller hällregn kan lätt tappa landmärken ur sikte om de inte är närbelägna. Även rollfigurer som färdas på natten kan löpa samma risk, beroende på styrkan hos deras ljuskällor, mängden månljus och huruvida de besitter nattsyn eller mörkersyn.

Svår terräng: Rollfigurer som färdas i skog, myrmark, kullar eller berg kan lätt gå vilse om de inte följer en väg, stig eller annat tydligt landmärke. Skogar är speciellt riskabla eftersom de ofta skymmer sikten och gör det svårt att se avlägsna landmärken eller ens sol och stjärnor.

Risken att gå vilse: Om omständigheterna gör det möjligt att gå vilse, måste den rollfigur som leder gruppen klara ett test av Vildmarkskännedom för att undgå detta. Svårighetsgraden hos detta test varierar beroende på terräng, sikt och huruvida rollfiguren har en karta över området. Se efter på tabellen nedan och använd den högsta svårighetsgrad som gäller.

	SG		SG
Myrmark eller kullar, med karta	6	Dålig sikt	12
Berg, med karta	8	Berg, utan karta	12
Myrmark eller kullar, utan karta	10	Skog	15

En rollfigur med minst 5 nivåer på Kunskap(geografi) eller Kunskap(lokal) som avser det område han färdas i, erhåller en fördel av +2 på detta test.

Gör ett test per timma (eller del av timma) som rollfigurerna färdas för att se om de kan undgå att gå vilse. Om rollfigurerna färdas tillsammans i grupp, görs testet bara av den som leder gruppen.

Följderna av att gå vilse: Om en grupp går vilse betyder det att de inte längre färdas i den riktning de avser. Bestäm slumpmässigt varje timma vilken riktning gruppen färdas i. Gruppens förflyttning fortsätter att vara slumpmässig tills de snubblar över ett landmärke de inte kan missa eller tills de inser att de är vilse och anstränger sig för att återfå bäringen.

Inse att man är vilse: Varje timma av slumpmässig förflyttning ger alla rollfigurer i gruppen möjlighet att inse att de inte längre färdas i avsedd riktning genom att klara test av Vildmarkskännedom (SG 20, -1 per timma av slumpmässig förflyttning). Vissa omständigheter kan göra det pinsamt uppenbart att gruppen har gått vilse.

Ta ut en ny kurs: En grupp som inser att den har gått vilse, behöver ta ut en ny kurs för att nå sitt avsedda mål. För att hitta rätt riktning efter att gruppen kommit vilse måste man klara ett test av Vildmarkskännedom (SG 15, +2 per timma av slumpmässig förflyttning). Om rollfiguren misslyckas med testet, kommer han att välja ut en slumpmässig riktning som den "rätta" riktningen att färdas i.

När rollfigurerna väl är på väg igen, i rätt eller fel riktning, löper de samma risk att gå vilse igen. Om omständigheterna fortfarande gör det möjligt att gå vilse, testa varje timma såsom beskrivs ovan för att se om de håller kursen eller går vilse på nytt.

Svårt att enas om en riktning: Det är fullt möjligt för mer än en rollfigur att försöka hitta rätt riktning efter att gruppen gått vilse. Spelledaren bör alltid slå testerna av Vildmarkskännedom hemligt och sedan berätta den rätta riktningen för dem som klarade testet och en slumpmässigt vald riktning för dem som misslyckades.

Återfå bäringen: Det finns flera sätt att bli oville. Om rollfigurerna lyckas ta ut en ny kurs som stämmer och följer den fram till målet, är de inte vilse längre. De kan också, genom slumpmässig förflyttning, snubbla över ett landmärke som inte går att ta miste på. Dessutom, om omständigheterna plötsligt förbättras – dimman lättar eller solen går upp – kan en grupp som är vilse försöka ta ut en ny kurs, såsom beskrivs ovan, med en fördel av +4 på testet av Vildmarkskännedom. Till sist, kan magi hjälpa dem att göra deras rätta kurs uppenbar.

12.2.2 Skog

Skogsterräng kan delas in i tre kategorier: gles, medeltät och tät. En väldig skog kan ha alla tre kategorierna inom sina gränser, med glesare skog ute vid skogkanten och tät skog inne i sitt djup.

Tabellen nedan anger sannolikheten för att hitta en viss företeelse i en viss typ av skog.

	Typ av skog		
	Gles	Medeltät	Tät
Typiska träd	50%	70%	80%
Massiva träd	—	10%	20%
Lätt undervegetation	50%	70%	50%
Kraftig undervegetation	—	20%	50%

Träd: Den vanligaste företeelsen i en skog är givetvis träd. En varelse som befinner sig i samma ruta som ett träd erhåller en fördel av +2 på PK och en fördel av +1 på Reflexräddningsslag (dessa fördelar staplar inte med fördelar från andra skydd). Närvaron av ett träd påverkar inte varelsens utrymme att strida på eftersom varelsen anses utnyttja trädet på bästa sätt. Stammen hos ett typiskt träd har PK 4, hårdhet 5 och 150 lp. Ett test av Klättra (SG 15) behövs för att klättra upp i ett träd. Medeltäta och täta skogar har även massiva träd. Dessa träd upptar en hel ruta själva och ger skydd åt de som gömmer sig bakom dem. Deras stammar har PK 3, hårdhet 5 och 600 lp. Liksom sina mindre motsvarigheter krävs det ett test av Klättra (SG 15) för att klättra upp i dem.

Undervegetation: Rötter, revor och små buskar täcker det mesta av marken i en skog. En ruta med lätt undervegetation kostar 2 rutors förflyttning att flytta in i och den ger skyl. Undervegetation ökar SG för tester av Akrobatik och Smyga med 2 eftersom löv och kvistar är i vägen. Kraftig undervegetation kostar 4 rutor per ruta att flytta in i och det ger skyl med en misschans av 30% (istället för det normala 20%). Den ökar även SG för tester av Akrobatik och Smyga med 5. Kraftig undervegetation är lätt att gömma sig i, så den ger en omständighetsfördel av +5 på tester av Gömma sig. Det är omöjligt att storma eller springa genom undervegetation. Rutor av undervegetation finns oftast i klungor. Undervegetation och träd utesluter inte varandra. Det är fullt normalt för en ruta att ha både ett träd och undervegetation.

Skogstak: Det är inte ovanligt att alver och andra skogsfolk bor på höga plattformar långt ovanför marken. Dessa träplattformar har oftast repbroar mellan sig. För att ta sig till trädhusen, kan en rollfigur välja mellan att klättra i trädgrenarna (Klättra SG 15), använda repstegar (Klättra SG 0) eller dra sig upp på hissar med rep, block och talja (hissen kan dras upp ett antal kvartsmetrar motsvarande ett test av Styrka varje runda genom en lång handling). Varelser som befinner sig på plattformar eller grenar uppe i skogstaket anses ha skydd mot varelser nere på marken och i medeltäta och täta skogar har de även skyl.

Andra skogsföreteelser: Omkullfallna stammar är ofta runt meterhöga och ger samma skydd som en låg mur. De kostar en ruta extra förflyttning att ta sig över. Vattendrag i skogen är oftast ett par meter breda och sällan mer än meterdjupa. Stigar vindlar sig fram överallt skogen och ger möjlighet för normal förflyttning utan varken skydd eller skyl. Sådana stigar är mindre vanliga i täta skogar, men även de vildaste av skogar har en eller annan djurstig.

Katt och råtta i skogen: I en gles skog är 3t6×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. I en medeltät skog är avståndet 2t8×3 meter och i en tät skog 2t6×3 meter.

Eftersom alla rutor med undervegetation ger skyl är det oftast enkelt för någon att använda Gömma sig i skogen. Nedfallna stammar och massiva träd ger skydd, vilket också gör det möjligt att gömma sig.

Mängden bakgrundsljud i en skog gör det svårare att lyssna, så SG på test av Lyssna ökar med 2 för varje 3 meter istället för 1 (men notera att Smyga är svårare i undervegetation).

12.2.2.1 Skogsbränder (UG 6)

De flesta gnistor från en lägereld antänder inte något, men om det är mycket torrt, vindarna är kraftiga eller marken är uttorkad och lättantändlig, kan gnistorna ge upphov till en skogsbrand. Blixten som slår ner i träd får dem ofta att börja brinna och startar därmed en skogsbrand. Vad som än startar en skogsbrand kan rollfigurerna fångas i eldhavet.

En skogsbrand kan upptäckas på 2t6×30 meters håll om man lyckas med ett test av Upptäcka, där skogsbranden räknas som en Kollosal varelse (SG för Upptäcka minskar med 16). Om ingen lyckas upptäcka den, rör den sig närmare. De ser den automatiskt när den kommit halvvägs från sitt ursprungliga avstånd.

Rollfigurer som är förblindade eller av annan anledning inte kan testa Upptäcka, kan känna värmen från elden när den är 30 meter bort.

Framkanten av elden (läsidan) kan förflytta sig snabbare än vad en människa springer (räkna med 36 meter per runda vid måttliga vindar). När en viss del av skogen väl står i lågor, föreblir den så i 2t4×10 minuter innan den reducerats till rykande aska. Rollfigurer som fångas av en skogsbrand kan upptäcka att framkanten av elden rör sig bort snabbare än vad de kan springa, så att de fångas in mer och mer av eldhavet.

Inom en skogsbrand finns det tre faror som hotar rollfigurerna: värmeskada, fatta eld och inandning av rök.

Värmeskada: Att bli fångad i en skogsbrand är till och med värre än att utsättas för extrem hetta (se Värmefaror). Att bara andas in luften inne i en skogsbrand orsakar 1t6 poäng eldskada varje runda (inget räddningsslag). Dessutom måste rollfiguren klara ett fasthetsräddningsslag varje 5 rundor (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada av hettan. En rollfigur som håller andan kan därmed undgå eldskadan, men inte den bedövande skadan. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av –4 på räddningsslagen. Dessutom, påverkas de som bär metallpansar eller kommer i kontakt med metall i den hettan på samma sätt som om de drabbats av formeln *värma metall*.

Fatta eld: Rollfigurer som fångats in av en skogsbrand löper risk att fatta eld direkt när framkanten på branden passerar dem och en gång per minut därefter (se Fatta eld).

Inandning av rök: Skogsbränder alstrar en hel del rök. En rollfigur som inandas rök måste klara ett fasthetsräddningsslag varje runda (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte spendera sitt drag enbart hostande och väsande. En rollfigur som tvingas hosta och väsa i två på varandra följande drag erhåller 1t6 poäng bedövande skada. Dessutom skymmer rök sikten och ger skyl.

12.2.3 Sumpmark

Det finns två olika kategorier av sumpmark: relativt torra myrar och vattensjuka träsk. Båda kantas av sjöar (se Vatten, nedan), som praktiskt sett blir en tredje kategori av terräng man finner i sumpmarker.

Tabellen nedan visar de vanligaste företeelserna i sumpmarker.

	Sumpmarkskategori	
	Myrmark	Träsk
Grunt kärr	20%	40%
Djupt kärr	5%	20%
Lätt undervegetation	30%	20%
Kraftig undervegetation	10%	20%

Kärr: Om en ruta är en del av ett grunt kärr, har den djup dy eller grumligt vatten som är ungefär en kvarts meter djupt. Det kostar 2 rutors förflyttning att flytta in i en ruta med grunt kärr och SG för tester av Akrobatik i sådana rutor ökar med 2.

En ryta som är en del av ett djupt kärr har drygt meterdjupt grumligt vatten. Det kostar en varelse som är Medelstor eller större 4 rutors förflyttning att flytta in i en ruta med djupt kärr. Varelsen kan givetvis välja att simma istället. En Liten eller mindre varelse är tvungen att simma genom en sådan ruta. Det går inte att tumla genom ett djupt kärr.

Vattnet i ett djupt kärr ger skydd åt en varelse som är Medelstor eller större. Mindre varelser erhåller förbättrat skydd (fördel +8 på PK, +4 på Reflexräddningsslag). En Medelstor eller större varelse kan huka sig för att erhålla samma förbättrade skydd. Varelser med sådant förbättrat skydd drabbas av en nackdel av –10 på attackslagen mot varelser som inte befinner sig under vattnet.

Rutor med djupt kärr återfinns oftast i klungor omgivna av en oregelbunden ring av rutor med grunt kärr. Både grunt och djupt kärr ökar SG på tester av Smyga med 2.

Undervegetation: Buskar, säv och andra höga gräs fungerar på samma sätt som undervegetationen i skogsmark (se ovan). En ruta som är en del av ett kärr har aldrig någon undervegetation.

Kvicksand: Stycken av kvicksand ger sken av att vara solid mark (undervegetation eller öppen mark). En rollfigur som närmar sig en ruta med kvicksand i normal takt har rätt till ett test av Vildmarkskännedom (SG 8) för att inse faran innan han kliver i den, men en springande eller stormande rollfigur kommer att drulla rätt ner i kvicksanden. En typisk pöl med kvicksand är 6 meter tvärs över. En springande eller stormande rollfigur kommer att hamna 1t2 meter ut i den av bara farten.

Effekten av kvicksand: Rollfigurer som hamnat i kvicksand måste testa Simma varje runda för att hålla sig flytande (SG 10) eller ta sig en meter i önskad riktning (SG 15). Om den olycklige rollfiguren missar testet med 5 eller mer, sjunker han under ytan och kommer snart att drunka (se beskrivningen av färdigheten Simma).

Rollfigurer som hamnat under ytan i kvicksand kan försöka simma upp till ytan genom ett test av Simma (SG 15, +1 per sammanhängande runda som spenderats under ytan).

Räddning: Att få loss en rollfigur ur kvicksandens grepp kan vara nog så besvärligt. En räddare behöver en lång gren, ett spjutskaft, ett rep eller något liknande verktyg som tillåter honom att nå offret utan att riskera sig själv. När offret fått tag i andra ändan måste räddaren klara ett test av Styrka (SG 15) för att dra offret till sig och offret måste klara ett test av Styrka (SG 10) för att orka hålla sig kvar. Om offret tappar taget, måste han omedelbart klara ett test av Simma (SG 15) för att hålla sig över ytan. Om bådas test av Styrka lyckas, har offret dragits 1 meter närmare säkerheten.

Häckar: Dessa är vanliga på myrmark där de består av taggiga buskar som växer på stråk av morän. Smala häckar liknar låga murar och kostar 3 rutors förflyttning att ta sig över. Breda häckar är ofta närmare 2 meter höga och upptar hela rutor. De ger totalt skydd, precis som riktiga murar. Det kostar 4 rutors förflyttning att ta sig in i en ruta med en bred häck. Varelsor som lyckas med ett test av Klättra (SG 10) behöver bara betala 2 meter förflyttning för att ta sig in i rutan.

Andra sumpmarksföreteelser: Vissa sumpmarker, speciellt träsk, har träd precis som skogar, vanligtvis i små, täta klungor. Stigar slingrar sig ibland fram sumpmarkerna runt kärr och andra hinder. Liksom i skogar tillåter stigar normal förflyttning och ger inget skyl av undervegetation.

Katt och råtta i sumpmarken: I myrmark är 6t6×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. I ett träsk är denna sträcka 2t8×3 meter.

Undervegetation och djupa kärr ger gott och skyl, så det är lätt att hitat platser att gömma sig på i sumpmarker.

Sumpmark ger ingen nackdel på tester av Lyssna och användningen av Smyga är försvårad både i undervegetation och kärr.

12.2.4 Kullar

En enstaka kulle kan förekomma i många slags terräng, men kullar kan också vara det dominerande inslaget i landskapet. Kullar delas in i två kategorier: mjuka kullar och skrovliga kullar. Denna typ av terräng utgör ofta övergången mellan bergstrakter och slättmark.

— Typ av kullar —

	Mjuka kullar	Skrovliga kullar
Flack sluttning	75%	40%
Brant sluttning	20%	50%
Klippor	5%	10%
Lätt undervegetation	15%	15%

Flack sluttning: En sådan sluttning är inte brant nog att påverka förflyttningen, men rollfigurer erhåller en fördel av +1 på attackslag i närstrid mot fiender som befinner sig längre ner på sluttningen.

Brant sluttning: Rollfigurer som rör sig uppåt (till en intilliggande ruta på högre höjd) måste spendera 2 meter förflyttning för att ta sig in i en ruta med brant sluttning. Rollfigurer som springer eller stormar neråt (in i en intilliggande ruta på lägre höjd) måste klara ett test av Balansera (SG 10) när de rör sig in i den första rutan med brant sluttning i sitt drag. Beridna rollfigurer gör ett test av Rida (SG 10) istället. Rollfigurer som misslyckas med detta test snubblar och måste avsluta sin förflyttning abrupt 1t2 meter senare. Rollfigurer som misslyckas med 5 eller mer fallar raklänga på marken i den ruta de avslutar sin förflyttning i. En brant sluttning ökar alla tester av Akrobatik med 2.

Klippor: En typisk klippa kräver ett test av Klättra (SG 15) för att ta sig uppför och är 3t4 meter hög (fast spelledarens karta över området kanske kräver en högre klippa). En klippa är inte fullständigt vertikal och tar upp 1 meters rutor om den är lägre än 10 meter och 2 meters rutor om den är 10 meter eller högre.

Lätt undervegetation: Malört, gråbo och andra halvbushar växer på kullarna, men de täcker sällan marken så totalt som undervegetationen gör i skogar och sumpmarker. Lätt undervegetation ger skyl och ökar svårighetsgraden för tester av Akrobatik och Smyga med 2.

Andra kullföreteelser: Träd är inte ovanliga bland kullar och dalgångar kan ofta ha bäckar och andra vattendrag (1–2 meter breda och inte mer än meterdjupa) eller uttorkade flodbäddar (räkna som ett dike 1–2 meter brett) i sig. Om spelledaren väljer att lägga in ett vattendrag, bör man ta hänsyn till att vatten oftast rinner neråt.

Katt och råtta bland kullar: Bland mjuka kullar är 2t10×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. Bland skrovliga kullar är denna sträcka 2t6×3 meter.

Det är svårt att gömma sig bland kullar om det inte finns undervegetation att utnyttja. Krönet på en kulle eller ås ger skydd nog för att kunna gömma sig för någon på andra sidan krönet.

Kullar påverkar inte tester av Lyssna eller Smyga.

12.2.5 Bergstrakter

De tre olika kategorier av bergsmarker som finns är alpdalar, bergssidor och oframkomliga berg. När rollfiguren beger sig in i bergsmarker, kommer de troligtvis att stöta på dessa kategorier i tur och ordning. Först böljande alpdalar, sedan jobbigare bergssidor för att till sist kämpa sig fram genom oframkomlig terräng nära toppen.

Bergsmarker har även en viktig företeelse, bergväggen, som markeras på kanten mellan två rutor istället för i en ruta.

	Typ av bergsmarker		
	Alpdalar	Bergssidor	Oframkomliga
Flack sluttning	50%	25%	15%
Brant sluttning	40%	55%	55%
Klippor	10%	15%	20%
Spricka	—	5%	10%
Lätt undervegetation	20%	10%	—
Grus	—	20%	30%
Kompakt bråte	—	20%	30%

Flack och brant sluttning: Dessa fungerar på samma sätt som för kullar (se ovan).

Klippor: Dessa företeelser fungerar också som för kullar, fast dessa klippor är vanligtvis 6t6 meter höga. Klippor högre än 25 meter upptar 5 meter utrymme på marken.

Spricka: Formade av vatten (raviner) eller geologiska fenomen (canyoner) fungerar de mest som hinder för vandrare. De är inte dolda, så rollfigurer brukar inte ramla ner där av misstag (men en välriktad tjurussning är förstås en annan femma). En typisk spricka är 4t6 meter djup, minst 6 meter lång (oftast mer) och någonstans mellan 1 och 5 meter bred. Det krävs ett test av Klättra (SG 15) för att klättra upp ur en spricka. I oframkomliga berg är sprickorna oftast 6t8 meter djupa.

Lätt undervegetation: Denna fungerar på samma sätt som för skogsmarker (se ovan).

Grus: Ett fält av små lösa stenar som inte påverkar farten, men kan göra det svårare att hålla sig på fötterna. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 2 om gruset ligger på en flack sluttning och med 5 om det ligger på en brant sluttning. SG för tester av Smyga ökar med 2 om gruset ligger på någon slags sluttning.

Kompakt bråte: Marken är täckt av stenar i alla möjliga storlekar. Det kostar 2 rutors förflyttning att röra sig in i en ruta med kompakt bråte. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 5 bland kompakt bråte och SG för tester av Smyga ökar med 2.

Bergvägg: Detta är en vertikal yta av sten och kräver ett test av Klättra (SG 25) för att ta sig uppför. En typisk bergvägg är 4t6 meter hög på bergssidor och 6t8 meter hög i oframkomliga berg. Bergväggar är ritade utmed kanten mellan två rutor och inte inom en ruta.

Grottöppning: Dessa hittar man oftast bland klippor och branta sluttningar, samt vid bergväggar, och de är oftast 1–5 meter breda och 1–2 meter djupa. Innanför grottöppningen kan man hitta allt från en liten björngrotta till ett ofantligt grottsystem. Grottor som utnyttjas som lyor av monster innehåller oftast 1t3 rum som är 2t6 meter tvärsöver.

Andra bergsföreteelser: De flesta alpdalar börjar ovanför trädgränsen, så träd och andra skogsföreteelser är ovanliga i bergstrakter. Bergsmarker kan även innehålla vattendrag (1–3 meter breda och sällan mycket mer än meterdjupa) eller torra flodbäddar (räknas som diken, 1–3 meter breda). Höglänta områden brukar också vara betydligt kallare än omgivande lågland, så de kan vara täckta av snö och is (se nedan).

Katt och råtta bland berg: Vanligtvis är 4t6×3 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. Vissa toppar och åsar ger förstås bättre sikt medan djupa dalar eller raviner ger betydligt mindre sikt. Eftersom det vanligtvis inte finns mycket vegetation som kan skymma sikten, är det bäst att den faktiska terrängen på kartan för avgöra sikten och på vilket avstånd man får syn på fienden. Precis som bland kullar, ger bergskrön skydd mot de som befinner sig på andra sidan och därmed möjlighet att gömma sig.

Det är oftast lättare att höra ljud på avstånd uppe bland bergen. SG för tester av Lyssna ökar därför med 1 per 6 meter istället för per 3 meter.

12.2.5.1 Jordskred (UG 7)

Kombinationen av höga toppar och ymmiga snöfall gör skred till en påtaglig fara i många bergsmarker. Även om snöskred är de vanligaste, är det också möjligt att råka ut för jordskred.

Ett skred kan upptäckas på ett avstånd av 2t8 × 100 meter nedanför av en rollfigur som lyckas med ett test av Upptäcka (SG 20). Om alla i gruppen misslyckas med att Upptäcka på det angivna avståndet, närmar sig skredet och de upptäcker det automatiskt när det nått halva det ursprungliga avståndet. Det är också möjligt att höra ett skred även om man inte kan se det. Under ideala förhållanden (inga andra störande ljud) kan en rollfigur som lyckas med ett test av Lyssna (SG 15) höra ett skred 1t10 × 100 meter bort. Detta test kan ha en svårighetsgrad på 20, 25 eller högre under ogynnsamma förhållanden (såsom under en hagelstorm).

Ett skred består av två olika områden: kärnområdet (den väg som skredet rör sig) och ytterområdet (det område som träffas av kringflygande material). Rollfigurer som befinner sig i kärnområdet drabbas alltid av skada från skredet, medan rollfigurer i ytterområdet har en chans att klara sig undan. Rollfigurer i kärnområdet drabbas av 8t6 poäng skada eller halva den skadan om de klarar ett Reflexräddningsslag (SG 15). De begravs också under skredmassorna (se nedan). Rollfigurer i ytterområdet drabbas av 3t6 poäng skada eller ingen skada om de klarar ett Reflexräddningsslag (SG 15). De som misslyckas med sina räddningsslag begravs under skredet.

Begravda rollfigurer får 1t6 poäng bedövande skada per minut. Om en begravn rollfigur blir medvetslös, måste han varje minut, tills han befrias eller dör, klara ett test av Fysik (SG 15) eller få 1t6 poäng normal skada.

Ett typiskt skred har en bredd av 3t6 × 10 meter med ytterområdena inräknade. Själva kärnområdet i mitten av skredet är halva den bredden.

Om det inte är uppenbart var rollfigurerna befinner sig i förhållande till skredet, kan spelledaren slå 6t6. Summan är det antal meter som skiljer skredets mitt från gruppens mitt när de upptäcker skredet. Snöskred rör sig med 150 meter per runda (25 m/s) och jordskred med halva den farten.

12.2.5.2 Bergsfärder

Höga höjder kan vara extremt uttröttande – och dödliga – för den som inte är van vid dem. Kylan blir intensiv och bristen på syre kan nöta ut även den tuffaste krigare.

Hemmastadda rollfigurer: De som är vana vid höga höjder klarar sig i allmänhet bättre än låglandsfolk. Ett monster man möter i bergen, som under Miljö har med bergstrakter, kan anses vara infödd här och hemmastadd vid de höga höjderna. Rollfigurer kan också vänja sig vid höga höjder genom att bo där i minst en månad. Rollfigurer som blivit hemmastadda på höga höjder, men sedan vistats på annan ort i mer än två månader, måste anpassa sig på nytt när de återvänder. Vandöda, konstruktioner och andra varelser som inte andas är immuna mot effekterna av hög höjd.

Höjdzoner: Man kan, i allmänhet, dela in bergstrakter i tre olika höjdzoner: låga pass, låga toppar/höga pass och höga toppar.

Låga pass (under 1500 meter): De flesta bergsfärder sker i låga pass, ett område som till största delen består av alpdalar och skog. Resenärerna kan tycka att färden är jobbig (vilket avspeglas i den ökade kostnaden för att färdas genom berg), men höjden i sig har ingen effekt i spelet.

Låga toppar eller höga pass (1500 till 4500 meter): En färd upp på toppen av låga berg, eller färder i allmänhet genom höga berg, faller inom denna kategori. Alla varelser som inte är hemmastadda måste kämpa hårt för att kunna andas den tunna luften på denna höjd. Rollfigurer måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag varje

timma (SG 15, +1 per tidigare RS) för att inte bli utmattade. Detta tillstånd upphör om rollfiguren tar sig ner till en höjd med tätare luft. Hemmastadda rollfigurer har däremot inga problem med den tunna luften.

Höga toppar (över 4500 meter): Den högsta topparna kan mycket väl ligga på 6000 meter eller mer (Mount Everest, vår världs högsta berg, har ju sin topp på 8850 meter). På dessa höjder utsätts alla varelser (hemmastadda eller inte) för båda utmattning på grund av tunn luft och höghöjdssjuka. Höghöjdssjuka är kroppens reaktion på längre tids syrebrist, och den påverkar varelser både fysiskt och mentalt. Efter varje 6-timmarsperiod en rollfigur spenderar på höjder över 4500 meter, måste han klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1 poäng tillfällig egenskapsskada i varje grundegenskap. Varelser som är hemmastadda på hög höjd erhåller en kompetensfördel av +4 på sina räddningsslag för att undgå både denna utmattning och höghöjdssjuka, men inte ens de kan stanna uppe på dessa höjder i evighet (annat än som djupfrysta lik).

12.2.6 Ökentrakter

Öknar återfinns både i varma, tempererade och kalla klimat, men alla öknar har en sak gemensamt: de är regnfattiga. De tre kategorier av öken som tas upp här är tundra (kalla öknar), klippöken (oftast tempererat) och sandöken (oftast varmt klimat).

Tundra skiljer sig radikalt från de andra kategorierna på två viktiga sätt. Eftersom landskapet täcks till stor del av snö och is, är det mycket lätt att hitta vatten. Dessutom, under de varmaste sommarmånaderna, tinar tjälen i de översta decimetrarna så att landskapet förvandlas till en enorm leråker. Den leriga tundran påverkar förflyttning och färdigheter precis som grunda kärr i sumpmark, förutom att det inte finns lika mycket fritt vatten.

Tabellen nedan anger de företeelser som man finner i de olika typerna av öken. Företeelserna utesluter varandra, så en ruta tundra kan innehålla antingen lätt undervegetation eller ett isfält, men inte båda.

	Typ av öken		
	Tundra	Klippöken	Sandöken
Lätt undervegetation	15%	5%	5%
Isfält	25%	—	—
Gles bråte	5%	30%	10%
Kompakt bråte	—	30%	5%
Sanddyner	—	—	50%

Lätt undervegetation: Består av täta, hårdiga buskar och kaktusar. Lätt undervegetation fungerar likadant i en öken som i andra typer av terräng.

Isfält: Marken är täckt av hal is. Det kostar 2 rutors förflyttning att röra sig in i en ruta som täcks av ett isfält och SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 5. Dessutom krävs det en test av Balansera (SG 10) för att lyckas springa eller storma över ett isfält.

Gles bråte: Små stenar ligger här och var på marken, vilket gör smidig förflyttning betydligt svårare. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 2.

Kompakt bråte: Denna företeelse består av fler och större stenar. Det kostar 2 rutors förflyttning att röra sig in i en ruta med kompakt bråte. SG för tester av Akrobatik och Balansera ökar med 5 och SG för tester av Smyga ökar med 2.

Sanddyner: Denna företeelse skapas av vindens inverkan på sand och är i princip kullar som rör på sig. Om vinden är stark och stabil, kan en sanddyn röra sig hundra meter eller mer på en vecka. Sanddyner kan täcka hundratal rutor. De har alltid en flack sluttning på den sida som vätter mot vinden (den vanligaste vindriktningen) och en brant sluttning på läsidan.

Andra ökenföreteelser: Tundra omgärdas ibland av skog och ett enstaka träd eller två är inte fel i denna kalla ödemark. Klippöknar har högplatåer (en del smala som torn) – plan mark omgärdad på alla sidor av klippor och branta sluttningar (se Bergstrakter, ovan). Sandöknar kan ibland ha kvicksand. Denna fungerar som kvivksand i sumpmarker (se ovan), fast i öknar består den av en vattenfri blandning av fin sand och stoft. All ökenterräng genomkorsas av torra flodbäddar (räknas som diken 1–5 meter breda) som fylls med vatten vid de sällsynta tillfällena då regnet faller.

Katt och rått i öken: Inte ens i en öken kan man se hur långt som helst. Vanligtvis är 2t10×10 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka. Bortom detta avstånd gör höjdskillnader och värmedallringar (i varma öknar) det omöjligt att se någon tydligt. Närvaron av sanddyner i en sandöken minskar detta avstånd till 1t10×10 meter.

Ökentrakter ger inga justeringar på tester av Lyssna eller Smyga. Bristen på undervegetation eller andra företeelser som ger skydd eller skyl, gör det mycket svårt att gömma sig.

12.2.6.1 Sandstormar

En sandstorm minskar sikten till 2t6 meter och ger en nackdel av -4 på tester av Leta, Lyssna och Upptäcka. En sandstorm ger 1t3 poäng bedövande skada per timma på alla oskyddade varelser och efterlämnar en tunn hinna av fin sand på allt den passerar. Sanden i en sandstorm kryper genom allt utom de tätaste förseglingar och sömmar och irriterar hud och förorenar utrustning.

12.2.7 Slättmark

Slättmark finns av tre kategorier: åkermark, grässlätter och slagfält. Åkermark är förstås vanligast i bebodda trakter medan grässlätter kan finns både i obebodda trakter och runt bosättningar (ängar och betesmark). Slagfält där stora arméer mötts och blött är tillfälliga platser och omvandlas snart av naturen eller bondens plog. Slagfält finns med som en egen kategori eftersom äventyrare tenderar att spendera en hel del tid på sådana platser, inte för att de är vanligt förekommande i landskapsbilden.

Tabellen nedan visar på vilka företeelser som finns i de olika typerna av slättmark. På åkermark motsvarar lätt undervegetation vanligtvis böljande sädesfält, så gårdar med grönsaksodling lär ha betydligt mindre mängd lätt undervegetation på sina åkrar, liksom alla åkrar under tiden mellan skörd och nysådd.

Företeelserna i tabellen utesluter varandra.

	Typ av slätt		
	Åkermark	Grässlätt	Slagfält
Lätt undervegetation	40%	20%	10%
Kraftig undervegetation	—	10%	—
Gles bråte	—	—	10%
Dike	5%	—	5%
Jordvall	—	—	5%

Undervegetation: Antingen de är naturlig vegetation eller odlade sädesslag, fungerar dessa gräs på samma sätt som lätt undervegetation i en skog. Enstaka täta busksnår bildar fläckar av kraftig undervegetation som återfinns här och var i landskapet.

Gles bråte: På ett slagfält betyder detta vanligtvis att något förstördes här: kanske ruinerna av en byggnad eller resterna av en stenmur. Den fungerar på samma sätt som i ökentrakter (se ovan).

Dike: Grävs oftast före ett slag för att skydda soldaterna. Ett dike fungerar som en låg mur, fast den ger inget skydd mot fiender som står helt intill. Det kostar 2 rutors förflyttning att lämna ett dike, men det kostar inget extra att kliva in i det (naturligtvis inte heller att röra sig längs med det). Varelser som är utanför diket och utför en närstridsattack mot fiender i diket erhåller en fördel av +1 på attackslaget eftersom de befinner sig högre upp. På åkermark är diken oftast bevattnings- eller dräneringsdiken.

Jordvall: Ett vanligt försvarsverk som består av en låg ås av uppgrävd jord som skall försvåra förflyttning och ge skydd åt försvarare. På kartan representeras en jordvall av två rader av brant sluttning som sitter ihop längs den höga sidan. En rollfigur som tar sig över en jordvall färdas alltså uppför i en ruta och nedför i nästa. Sådan jordvallar ger skydd såsom låga murar för de som står bakom dem. Större jordvallar ger skydd såsom låga murar för de som befinner sig en ruta nedanför krönet.

Stängsel: Trästaket är oftast inhängnader för boskap eller hinder för anstormande soldater. Det kostar en extra ruta förflyttning att ta sig över ett trästaket. En stengårdsgård ger dessutom skydd såsom en låg mur. Beridna rollfigurer kan helt enkelt hoppa över ett stängsel utan att sakta ner om de klarar ett test av Rida (SG 15). Om testet misslyckas har riddjuret kommit över stängslet, men utan ryttare (och han kan få skada av att falla ur sadeln).

Andra slättföreteelser: Enstaka träd bryter av landskapet på de flesta slätter, även om slagfält kan innebära att de redan fällts för att göra tjänst som virke för murbräckor, belägringstorn, katapulter och andra konstruktioner. Häckar (se under Sumpmark, ovan) återfinns även på slättmark. Vattendrag, vanligtvis 1–5 meter breda och 1–3 meter djupa, är också vanligt förekommande.

Katt och råtta på slätter: Vanligtvis är 4t10×10 meter det största avstånd man kan upptäcka någon på genom ett test av Upptäcka, fast speciella företeelser terrängen kan ju göra det omöjligt att se så långt. Slättmark ger inga justeringar på tester av Lyssna eller Upptäcka. Skydd eller skyl är inte ovanligt, så en plats att gömma sig på finns oftast i närheten, om än inte precis jämte en.

12.2.8 Vatten

Terrängen under vattenytan är den minst gästvänliga för den flesta spelarfigurer, eftersom de inte kan andas där (utan vidare). Allt under vattenytan sammanfattas under denna terrängtyp, och även om det naturligtvis skiljer stort på vad man finner på sjöbotten och på havsbotten, finns det fler likheter än skillnader ur ren spelsynvinkel. Havets botten innehåller ju massor av sevärdheter, inklusive motsvarigheter till många av de terrängföreteelser som tagits upp ovan. Men om rollfigurerna plötsligt befinner sig i vattnet för att de blev tjurruasade av däckat på ett piratskepp, spelar de vackra skogarna av kelp hundratals meter under deras fötter inte så stor roll. För enkelhets skull delar dessa regler därför bara in vatten i två kategorier: rinnande vatten (såsom floder och åar) och vattensamlingar (såsom sjöar och hav).

Rinnande vatten: Stora breda floder som flyter långsamt fram med bara någon kilometer per timma, räknas bäst som vattensamlingar i de flesta situationer. I snabbare vattendrag, däremot, kanske vattnet forsar fram med 1–10 meter per runda. De snabbaste forsarna sveper med sig simmare och flytetyg nedströms med 20–30 meter runda. Snabba floder räknas åtminstone som "upprört vatten" (Samma SG 15) och forsar som "stormigt vatten" (Samma SG 20). Om en rollfigur befinner sig i rinnande vatten, flytta honom nedströms den angivna sträckan i slutet av hans drag. En rollfigur som vill behålla sin position i förhållande till någon punkt på stranden, måste spendera en del av eller hela sitt drag på att förflytta sig uppströms.

Bortsvept: Rollfigurer som sveps med av rinnande vatten som rör sig med 18 meter per runda eller mer, måste klara ett test av Simma (SG 20) varje runda för att inte hamna under vattnet. Om en rollfigur klarar testet med en marginal på minst 5, har han fått stopp på sin våldsamma färd genom att hugga tag i en sten, en nedhängande trädgren eller någon annan fast punkt och han följer inte längre med vattnet nedströms. För att undfly vattnet grepp och ta sig upp på en strand måste han klara tre tester av Simma (SG 20) i rad. Rollfigurer som fått stopp på sin färd på detta vis, kan inte på egen hand nå räddningen på annat vis än att simma därifrån. Andra rollfigurer kan dock hjälpa honom in i säkerhet på samma vis som när man räddar någon ur kvicksand (se Sumpmark, ovan).

Vattensamlingar: Sjöar och hav kräver bara att man har en angiven simfart eller klarar ett test av Simma (SG 10 i lugnt vatten, SG 15 i upprört vatten och SG 20 i stormigt vatten) för att ta sig fram där. Rollfigurerna behöver något sätt att andas på om de dyker under vattenytan, annars riskerar de att drunkna. Medan de befinner sig under vattenkan rollfigurerna förflytta sig i alla riktningar, precis som om de flög med perfekt manövrerbarhet.

Katt och råtta under vattnet: Hur långt man kan se under vattnet beror helt på vattnets klarhet. Som ett riktvärde kan man säga att varelser kan se $2t4 \times 10$ meter i klart vatten och 3t8 meter i grumligt vatten. Rinnande vatten för med sig material från stränder och botten och räknas därför alltid som grumligt, såvida det inte är en stilla, bred och långsamflytande flod.

Det är svårt att hitta skydd eller skyl under vattnet (såvida man inte befinner sig nere vid botten). Tester av Lyssna och Smyga fungerar normalt under vattnet.

Osynlighet: En osynlig varelse undantränger fortfarande vatten och lämnar därför en synlig, kroppsformad "luftbubbla" i vattnet. Varelsen anses fortfarande ha skyl (20% misschans) med inte totalt skyl (50% misschans).

12.2.8.1 Undervattensstrid

Landbaserade varelser har betydande svårigheter att strida under vattnet. Vattnet påverkar varelsens pansarklass, attackslag, skadeslag och förflyttning. I vissa fall kan dessutom varelsens motståndare få en fördel på sina attackslag. Dessa effekter är sammanställda i tabellen nedan. De används härhelst en rollfigur simmar, vadar i vatten minst upp till bröstet eller spatserar omkring på botten.

Avståndsattacker under vattnet: Kastade vapen är helt verkningslösa under vattnet, även om de kastas från land. Attacker med andra slags avståndsvapen drabbas av en nackdel av –1 på attackslaget för varje meter vatten de passerar genom, förutom normala nackdelar för avstånd.

Attacker från land: Rollfigurer som simmar, flyter eller trampar vatten uppe vid ytan, eller som vadar i vatten minst upp till bröstet, har förbättrat skydd (+8 på PK, +4 på Reflexräddningsslag) gentemot fiender på land. Landbundna motståndare som är påverkade av *fri rörlighet* får ignorera detta skydd när de utför närstridsattacker mot mål i vattnet. En varelse som befinner sig helt under vattenytan har totalt skydd gentemot fiender på land, såvida inte dessa fiender är påverkade av *fri rörlighet*. Magiska effekter påverkas inte av vattnets närvaro, förutom de som kräver ett attackslag (och därmed hanteras som alla andra attacker) och eldeffekter.

Eld: Icke-magisk eld (alkemisteld inräknad) brinner inte under vattnet. Formler eller formelliknande effekter med beteckningen eld är helt verkningslösa under vattnet, såvida inte kastaren klarar ett test av Formelkännedom (SG 20 + formelgrad). Om testet lyckas skapar formeln het ånga istället för eld, men fungerar i övrigt precis som vanligt. En övernaturlig eldeffekt är helt verkningslös under vattnet, såvida inte dess beskrivning anger något annat. Vattenytan blockerar alltid riktlinjen för alla sorters eldformler. Även om kastaren har lyckats med sitt test av Formelkännedom för att göra den användbar under vattnet, blockerar fortfarande vattenytan formelns riktlinje (han måste alltså sjunka ner under vattnet för att träffa med sin eldformel).

Tabell 12-13: Stridsjusteringar under vattnet

Situation	Attack/Skada		Förflyttning	Ur balans? ⁴
	Hugg- eller krossvapen	Svans		
<i>Fri rörlighet</i>	normal/normal	normal/normal	normal	Nej
Har simfart angiven	–2/halv	normal	normal	Nej
Lyckat test av Simma	–2/halv ¹	–2/halv	kvarts eller halv ²	Nej
Står stadigt ³	–2/halv	–2/halv	halv	Nej
Inget av ovanstående	–2/halv	–2/halv	normal	Ja

¹ En varelse som inte har *fri rörlighet* eller en angiven simfart drabbas av –2 på tester av Brottning, men skadan vid Brottning är fortfarande normal.

² Ett lyckat test av Simma låter varelsen förflytta sig med en fjärdedel av sin fart som en kort handling eller halva sin fart som en lång handling.

³ Varelser står stadigt när de går på botten, tar spjörn mot ett skeppskrov eller dylikt. En varelse kan bara gå på botten om den bär utrustning nog för att tynga ner den – minst 8 kg för en Medelstor varelse, dubbla den vikten för varje storlekskategori över Medelstor och halvera den för varje kategori under.

⁴ Varelser som plaskar omkring i vattnet (vanligtvis för att de misslyckats med sitt test av Simma) har svårt att strida effektivt. De är ur balans och drabbas av en nackdel av –2 på PK och förvägras sin Händighetsfördel på PK.

12.2.8.2 Översvämningar

I många områden i vildmarken är återkommande översvämningar en realitet.

På våren, när snön smälter, kan smältvattnet göra floder och åar överfulla. Andra katastrofer, såsom våldsamma regnstormar eller en fördämning som brister, kan också medföra en översvämning.

Vid en översvämning blir floder bredare, djupare och snabbare. Räkna med att en flod stiger 3t10 meter under vårfloeden och att dess bredd ökar med en faktor 1t4×50%. Vadställen kan vara försvunna i flera dagar, broar kan svepas bort och inte ens färjor mäktar med att ta sig över en översvämmad flod. En översvämmad flod gör alla tester av Simma en kategori svårare (lugnt vatten blir upprört och upprört vatten blir stormigt). Översvämmade floder blir också 50% snabbare.

12.3 Omgivning och miljö

12.3.1 Vatten

Alla rollfigurer klarar av att vada i lugnt vatten som inte går dem över huvudet. Inget test av Simma behövs.

Simning i lugnt vatten kräver bara ett test av Simma mot SG 10. Alla som inte har en nackdel på Simma kan helt enkelt ta 10. (Kom dock ihåg att pansar och tung utrustning ger dubbel pansarnackdel på Simma.)

Forsande vatten är betydligt farligare. Även vid ett lyckat test av Simma (SG 15) erhåller man 1t3 poäng bedövande skada per runda (1t6 poäng normal skada om det forsar fram över stenar och klippor). Vid ett misslyckat test av Simma, måste rollfiguren klara ett nytt test i samma runda för att inte sjunka under vattenytan. Om rollfiguren hamnar under vattenytan, håller han på att drunkna (se nedan).

Mycket djupt vatten är inte bara oftast kolsvart, vilket gör det svårt att hitta i det, utan vattentrycket ger, dessvärre, 1t6 poäng skada per minut för varje 30 meter som rollfiguren befinner sig under vattenytan. Ett lyckat fasthetsräddningsslag (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) betyder att dykaren inte erhåller någon skada den här minuten.

Mycket kallt vatten ger dessutom 1t6 poäng bedövande skada per minut man utsätts för kylan.

12.3.1.1 Drunkning

Alla rollfigurer kan hålla andan i ett antal rundor som motsvarar dubbla deras Fysik. Därefter måste rollfiguren klara ett test av Fysik (SG 10) varje runda för att kunna hålla andan ytterligare. Varje runda ökar SG med 1.

När rollfiguren till sist misslyckas med sitt test av Fysik, börjar han drunkna på allvar. Första rundan (den i vilken han misslyckades med testet av Fysik) blir han medvetslös (0 lp). I följande runda sjunker hans livspoäng till -1 och han är döende. I tredje rundan dör han.

Det är möjligt att drunkna i andra ämnen än vatten, till exempel sand, kvicksand, fint damm och en silo full av säd.

12.3.2 Hunger och törst

Rollfigurerna kan finna sig utan mat eller vatten och utan möjlighet att få tag på dem. I normalt klimat behöver en Medelstor rollfigur omkring $\frac{1}{2}$ kg mat och 2 liter vätska varje dag för att undvika svält och uttorkning. (En Liten rollfigur behöver bara halva den mängden.) I mycket varma klimat, behöver en rollfigur två eller tre gånger den normala mängden vätska för att undgå uttorkning.

En rollfigur kan klara sig utan vatten i 1 dygn plus ett antal timmar som motsvarar hans Fysik. Därefter måste han klara ett test av Fysik varje timma (SG 10, +1 för varje tidigare test – lyckad eller inte) för att inte erhålla 1t6 poäng bedövande skada.

En rollfigur kan klara sig utan mat i 3 dygn, med alltmer knorrande mage. Därefter måste han klara ett test av Fysik vartannat dygn (SG 10, +1 för varje tidigare test – lyckad eller inte) för att inte erhålla 1t6 poäng bedövande skada.

Rollfigurer som har erhållit bedövande skada av svält och/eller uttorkning räknas som utmattade. Om de blir medvetlösa av uttorkning och/eller svält fortsätter de att erhålla skada, fast nu automatiskt utan test av Fysik och dessutom är det normal skada. Skada (bedövande eller normal) från uttorkning eller svält kan inte avlägsnas förrän rollfiguren erhåller erforderligt vatten eller mat – inte ens magi som läker livspoäng kan läka denna sorts skada.

12.3.3 Hetta

Hetta orsakar bedövande skada som inte kan läkas förrän rollfiguren fått en möjlighet att kyla av sig (när skugga, överlever till mörkrets inbrott, blir duschad i kallt vatten, erhåller en *uthärda elementen*, eller liknande). När rollfiguren blivit medvetslös av denna bedövande skada, fortsätter han att erhålla normal skada i samma takt.

En rollfigur i mycket varma förhållanden (över 30 °C) måste klara ett Fasthetsräddningsslag varje timma (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av -4 på räddningsslagen. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater. Rollfigurer som blir medvetlösa börjar erhålla normal skada (1t4 poäng varje timma) och kan inte undgå denna skada med något räddningsslag.

I sträng hetta (över 40 °C) måste rollfiguren klara ett Fasthetsräddningsslag varje 10 minuter (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av -4 på räddningsslagen. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater. Rollfigurer som blir medvetlösa börjar erhålla normal skada (1t4 poäng varje 10 minuter) och kan inte undgå denna skada med något räddningsslag.

En rollfigur som erhållit någon skada av hetta har nu värmeslag och räknas som utmattad. Detta tillstånd försvinner så fort rollfiguren läkt den skada han erhölet av hettan.

Extrem hetta (lufttemperatur över 60 °C, eld, kokande vatten, lava) ger normal skada. Att andas luften i dessa temperaturer ger 1t6 poäng skada per runda (inget räddningsslag). Dessutom måste rollfiguren klara ett Fasthetsräddningsslag varje 5 minuter (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t4 poäng bedövande skada. Rollfigurer som bär tjocka kläder eller någon sorts pansar drabbas av en nackdel av -4 på räddningsslagen. Dessutom, påverkas de som bär metallpansar eller kommer i kontakt med metall i den hettan på samma sätt som om de drabbats av formeln *värma metall*.

Kokande vatten ger 1t6 poäng skada, såvida inte rollfiguren nedsänks i det, då det ger 10t6 poäng skada per runda.

12.3.3.1 Fatta eld

Rollfigurer som utsätts för brinnande olja, bränder och eldmagi som inte är ögonblicklig, kan råka ut för att deras kläder, hår och annan utrustning fattar eld. Eldmagi med ögonblicklig varaktighet antänder vanligtvis inte föremål, eftersom dess hetta uppstår och försvinner i samma ögonblick.

Rollfigurer som riskerar att fatta eld tillåts ett Reflexräddningsslag (SG 15) för att undgå detta öde. Om det misslyckas och rollfigurens kläder och/eller hår fattar eld, erhåller han omedelbart 1t6 poäng skada. I varje påföljande runda måste den brinnande rollfiguren utföra ett nytt Reflexräddningsslag (SG 15). Ett misslyckande innebär att han erhåller 1t6 poäng skada i den rundan. Ett lyckat räddningsslag innebär att elden slocknat. (D.v.s. så fort han klarar sitt räddningsslag, brinner han inte längre.)

En rollfigur som brinner kan automatiskt släcka elden genom att hoppa ner i vatten som räcker till att blöta ner honom helt. Om det inte finns tillräckligt med vatten i närheten kan han rulla runt på marken eller täcka sig själv med filter, vilket ger ett nytt räddningsslag med en fördel av +4. Vänner med filter eller liknande kan utföra den normala handlingen Bistå en annan för att ge honom ytterligare bättre fördel.

De stackare vars kläder eller utrustning fattar eld, måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 15) för varje föremål. De brännbara föremål som inte klarar räddningsslaget erhåller samma skada som rollfiguren.

12.3.4 Kyla

Kyla ger den som är utsatt för den bedövande skada. Skada som erhållits av kyla kan inte läkas förrän rollfiguren undkommit kylan och har chans att värma sig igen. När rollfiguren blivit medvetlös av kylans bedövande skada, fortsätter han att erhålla normal skada i samma takt.

En rollfigur i kallt väder (under 5 °C) måste klara ett fasthetsräddningsslag varje timma (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t6 poäng bedövande skada. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater.

I förhållanden av extrem kyla (under -18 °C) måste en oskyddad rollfigur klara ett fasthetsräddningsslag varje 10 minuter (SG 15, +1 varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte erhålla 1t6 poäng bedövande skada. En rollfigur kan använda Vildmarkskännedom för att försöka erhålla en fördel på detta räddningsslag och kan eventuellt ge motsvarande fördel till sina reskamrater. Rollfigurer med vinterkläder behöver bara slå räddningsslag varje timma.

En rollfigur som erhållit någon skada av kyla lider av förfrysning eller nedkylning och räknas som utmattad. Detta tillstånd försvinner så fort rollfiguren läkt den skada han erhölet av kylan.

Is: Rollfigurer som färdas på is måste klara tester av Balansera (SG 15) för att inte halka och falla. Över längre sträckor måste rollfiguren göra ett test varje minut. Rollfigurer som är i långvarig kontakt med is, riskerar köldskador.

12.3.5 Väder

Ibland spelar vädret en viktig roll i ett äventyr. Bitande kyla får fingrarna som håller svärdet att stelna. En hård regnstorm får alla landmärken att försvinna och döljer fiender som ligger i bakhåll. En gassande sol värmer upp rustningar och hotar krigarna med värmeslag.

12.3.5.1 Slumpmässigt väder

Tabell: Slumpmässigt väder ger rimligt väder i allmänhet och kan användas som en grund för att skapa lokala vädertabeller för enskilda områden. De termer som används i tabellen definieras som följer.

Lugnt: Vindhastigheter mellan 0 och 5 m/s.

Kallt: Mellan -15°C och +5°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Köldknäpp: Temperaturen sjunker med 5 grader.

Skyfall: Hantera som regn (se Nederbörd, nedan), men ger skyl som dimma. Kan skapa översvämningar (se ovan). Ett skyfall varar i 2t4 timmar.

Värmebölja: Temperaturen ökar med 5 grader.

Hett: Mellan +30°C och +45°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Svalt: Mellan +5°C och +15°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Kraftig storm (storm/snöstorm/orkan/tornado): Vindhastigheterna är över 22 m/s (se Tabell: Vindeffekter). Dessutom åtföljs snöstormar av kraftigt snöfall (2t6 dm) och orkaner av skyfall (se ovan): Stormar varar i 1t6 timmar. Snöstormar varar i 1t3 dygn. Orkaner kan vara i upp till en vecka, men deras största inverkan på rollfiguren sker under 24 till 48 timmar då orkanens centrum passerar över dem. En tornado är mycket kortlivad (1t6×10 minuter) och formas vanligtvis som en del av ett kraftigt åskväder.

Nederbörd: Slå 1t% för att bestämma om nederbörden är i form av dimma (01–30), regn/snö (31–90) eller regnblandad snö/hagel (91–00). Snö eller regnblandad snö inträffar bara om temperaturen är under noll. Nederbörd varar för det mesta i 2t4 timmar. Dock varar hagel bara i 1t20 minuter, men åtföljs oftast av 1t4 timmar regn.

Storm (Sandstorm/Snöyra/Åskväder): Vindhastigheter på 14–22 m/s och en sikt som bara är en fjärdedel av den normala. Stormar varar i 2t4–1 timmar. Se Stormar, nedan, för fler detaljer.

Varmt: Mellan +15°C och +30°C under dagen, 5 till 10 grader kallare på natten.

Blåsig: Måttlig till hård vind (5–13 m/s). Se Tabell: Vindeffekter nedan.

Tabell 12-14: Sluppmässigt väder

t%	Väder	Kallt klimat	Tempererat klimat ¹	Öken
01–70	Normalt väder	Kallt, lugnt	Normalt för årstiden ²	Hett, lugnt
71–80	Onormalt väder	Värmebölja (01–30) eller köldknäpp (31–00)	Värmebölja (01–50) eller köldknäpp (51–00)	Hett, blåsig
81–90	Dåligt väder	Nederbörd (snö)	Nederbörd (normal för årstiden)	Hett, blåsig
91–99	Storm	Snöyra	Åskväder, snöyra ³	Sandstorm
100	Kraftig storm	Snöstorm	Storm, snöstorm ⁴ , orkan, tornado	Skyfall

1 Tempererat omfattar skogar, kullar, sumpmark, berg, slätter och vatten.

2 Normalt för vinter är kallt, sommar är varmt och höst och vår är svalt. Sumpmarker är något varmare på vintern.

12.3.5.2 Vindar

Starka vindar kan föra med sig sand eller damm som svider i skinnet, få eldar att fladdra, vända små båtar överända och blåsa bort gaser och ångor. Om de är starka nog, kan de till och med blåsa omkull rollfigurer (Tabell Vindeffekter), störa avståndsattacker och inverka negativt på vissa färdigheter.

Lätt vind: En lugn bris, med liten eller ingen effekt i spelet.

Måttlig vind: En frisk vind med 50% chans att utsläcka små oskyddade lågor, såsom vaxljus.

Hård vind: En blåst som automatiskt utsläcker oskyddade lågor (vaxljus, facklor och liknande). Denna blåst ger en nackdel av –2 på attackslag med avståndsvapen och tester av Lyssna.

Kuling: Förutom att automatiskt utsläcka alla oskyddade lågor, får så här hårda vindar skyddade lågor (såsom de i lyktor) att fladdra vilt och har 50% chans att utsläcka även dem. Attackslag med avståndsvapen och tester av Lyssna drabbas av nackdel –4. Detta är den vindstyrka som skapas av formeln *vindpust*.

Stormvindar: Kraftiga nog att knäcka grenar, om än inte hela träd. De utsläcker alla oskyddade lågor och har 75% chans att utsläcka även skyddade lågor, såsom de i lyktor. Det går inte att träffa med avståndsvapen och till och med belägringsvapen drabbas av en nackdel av –4 på attackslagen. Tester av Lyssna drabbas av en nackdel av –8 på grund av vindens ylande.

Orkanvindar: Alla lågor utsläcks automatiskt. Det går inte att träffa med avståndsvapen (utom med belägringsvapen som drabbas av en nackdel av –8 på attackslagen). Tester av Lyssna misslyckas automatiskt. Allt rollfigurerna kan höra är vindens rytande. Orkanvindar river ofta ner hela träd.

Tornado (UG 10): Alla lågor utsläcks automatiskt. Det går inte att träffa med avståndsvapen (inte ens med belägringsvapen) och tester av Lyssna misslyckas automatiskt. Istället för att blåsas bort (se tabellen Vindeffekter), sugas de rollfigurer som är nära en tornado och misslyckas med sina fasthetsräddningsslag in mot tornadon. De som kommer i kontakt med själva centumpelaren lyfts upp och virvlas runt i 1t10 rundor och erhåller 6t6 poäng skada per runda innan de slungas iväg från en hög höjd (och förmodligen erhåller ytterligare skada av fallet). Vindhastigheten i en tornado kan vara så hög som 130 m/s, medan själva centumpelaren färdas fram över landskapet med cirka 50 km/h. En tornado sliter upp träd med rötterna, förstör byggnader och orsakar annan liknande förödelse.

Tabell 12-15: Vindeffekter

Vindstyrka	Vindhastighet	Avståndsvapen (vanliga/belägringsvapen ¹)	Storlekskategori ²	Vindens effekt på	SG för Fasthets
------------	---------------	--	-------------------------------	----------------------	--------------------

				varelser	RS
Lätt	0-4 m/s	— / —	Alla	Ingen	—
Måttlig	5-9 m/s	— / —	Alla	Ingen	—
Hård	10-13 m/s	-2 / —	Pytteliten eller mindre	Omkullvräkt	10
			Liten eller större	Ingen	
Kuling	14-22 m/s	-4 / —	Pytteliten eller mindre	Bortblåst	15
			Liten	Omkullvräkt	
			Medelstor	Motad	
			Stor eller större	Ingen	
Storm	23-32 m/s	Omöjligt / -4	Liten eller mindre	Bortblåst	18
			Medelstor	Omkullvräkt	
			Stor eller Jättestor	Motad	
			Gigantisk eller	Ingen	
Orkan	33-77 m/s	Omöjligt / -8	Kollosal		
			Medelstor eller mindre	Bortblåst	20
			Stor	Omkullvräkt	
			Jättestor	Motad	
			Gigantisk eller	Ingen	
			Kollosal		
Tornado	78-134 m/s	Omöjligt / omöjligt	Stor eller mindre	Bortblåst	30
			Jättestor	Omkullvräkt	
			Gigantisk eller	Motad	
			Kollosal		

1 Med belägringsvapen avses ballista och katapult, men även klippblock som kastas av jättar.

2 Flygande eller luftburna varelser räknas som en storlekskategori lägre än sin verkliga storlek, så en flygande Gigantisk drake räknas som endast Jättestor avseende vindeffekter.

Motad: Varelser kan inte röra sig mot vinden. Flygande varelser tvingas tillbaka 2t4 meter.

Omkullvräkt: Varelser vräks omkull och blir liggande av vindens kraft. Flygande varelser tvingas tillbaka 3t6 meter.

Bortblåst: Varelser på marken som blåses bort kastas till marken och rullar iväg 3t4 meter. De erhåller 1 poäng bedövande skada för varje meter de rullas. Flygande varelser som blåses bort tvingas tillbaka 6t6 meter och erhåller 2t6 poäng bedövande skada av påfrestningen.

12.3.5.3 Nederbörd

Dåligt väder saktar oftast ner eller helt förhindrar resenärer och när det närmast omöjligt att navigera från en plats till en annan. Skyfall och snöstormar kan hindra sikten lika effektivt som tjock dimma.

Den vanligaste nederbörden är regn, men i kallt väder kan det även förekomma snö, regnblandad snö eller hagel. Nederbörd i någon form följd av en köldknäpp där temperaturen faller under fryspunkten ger is.

Regn: Regn minskar synavstånden till hälften, vilket resulterar i nackdelar av -4 på tester av Upptäcka och Leta. Det har samma effekt på lågor, avståndsattacker och tester av Lyssna som kuling (se ovan).

Snö: Medan den faller minskar den synavstånden som regn (-4 på attackslag med avståndsvapen och tester av Upptäcka och Leta). När den lagt sig på marken reducerar den förflyttningen till hälften. Snö har samma effekt på lågor som en måttlig vind (se ovan).

Regnblandad snö: Väsentligen frusen snö. Den har samma effekt som regn medan den faller (förutom att dess chans att utsläcka skyddade lågor är 75%) och samma effekt som snö när den ligger på marken.

Hagel: Hagel minskar inte synavstånden, men ljudet av fallande hagel gör Lyssna betydligt svårare (-4 på alla tester). Ibland (5% chans) kan hagelkornen bli stora nog att ge 1 poäng skada (per storm) till allt ute i det fria. På marken har hagel samma effekt på förflyttning som snö.

12.3.5.4 Oväder

Kombinationen av nederbörd (eller sand) och vind hos ett oväder begränsar synavstånden till 25%, ger en nackdel av -8 på alla test av Upptäcka, Leta och Lyssna. Det går inte att träffa med avståndsvapen (utom med belägringsvapen som drabbas av en nackdel av -4 på attackslagen). En storm utsläcker automatiskt vaxljus, facklor och andra oskyddade lågor. Den får skyddade lågor, såsom hos en lykta, att fladdra vilt och har 50% chans att utsläcka även dessa. Se tabellen Vindeffekter för eventuella konsekvenser för varelser som befinner utomhus utan skydd i en sådan storm. Stormar delas in i följande tre typer:

Sandstorm (UG 3): Dessa ökenstormar skiljer sig från andra stormar i det att de inte har någon nederbörd. Istället blåser det fina sandkorn som begränsar sikten, kväver oskyddade lågor och eventuellt även skyddade lågor (50% chans). De flesta sandstormar åtföljs av kuling och lämnar efter sig ett 3t6 cm tjock lager av sand. Det finns dock 10% chans för en svår sandstorm där vindarna är stormvindar (se ovan och tabellen

Vindeffekter). Dessa svåra sandstormar ger 1t3 poäng bedövande skada varje runda till envar som befinner sig utomhus utan skydd och utgör även en kvävningsrisk (se reglerna för drunkning – förutom att en rollfigur med en näsduk eller liknande skydd för mun och näsa börjar inte kvävas förrän ett antal rundor motsvarande tio gånger hans Fysik). Svåra sandstormar lämnar ett 3t6 dm tjockt lager sand efter sig.

Snöyra: Förutom de vindar och den nederbörd som kännetecknar alla stormar, lämnar en snöstorm även ett 3t6 cm tjockt lager snö efter sig.

Åskväder: Förutom vind och nederbörd (vanligtvis regn, men även hagel kan förekomma), innehåller en åskstorm blixtrar som kan utgöra en fara för rollfigurer utan bra skydd (speciellt de i metallpansar). Som en tumregel, räkna med ett blixtnedslag per minut under en timma i centrum av stormen. Varje blixtnedslag ger elektrisk skada motsvarande 1t10 åttasidiga tärningar. En åskstorm av tio åtföljs av en tornado (se nedan).

12.3.5.5 Stormar

Mycket kraftiga vindar och vräkande regn reducerar sikten till noll, vilket gör alla försök till Upptäcka, Leta, Lyssna och attacker med avståndsvapen helt omöjliga. Oskyddade lågor utsläcks automatiskt och även skyddade lågor har 75% chans att utsläckas. Varelser som befinner sig i området måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 20) för att undgå vindens påverkan (se Tabell: Vindeffekter). Kraftiga stormar delas in i följande fyra typer:

Storm: Den åtföljs oftast av lite eller ingen nederbörd, men kan skapa stor förödelse bara genom kraften i sina vindar (se tabellen Vindeffekter).

Snöstorm: Kombinationen av hårda vindar (se tabellen Vindeffekter), kraftigt snöfall (vanligtvis 2t6 dm), och bitande kyla, gör snöstormar dödliga för alla som inte tagit skydd.

Orkan: Förutom stormvindar (se tabellen Vindeffekter) och kraftigt regn, åtföljs orkaner ofta av översvämningar (se nedan). Det mesta äventyrande får oftast vänta under sådana förhållanden.

Tornado: Endast ett åskväder av tio åtföljs av en tornado (se tabellen Vindeffekter).

12.3.5.6 Dimma

Antingen den är i form av låga moln eller ånga från marken, skymmer tät dimma all sikt, mörkersyn inräknad, bortom 1 meter. Varelser inom 1 meter har halvt skyl (attacker mot dem har 20% misschans).

12.3.5.7 Översvämningar

Avrinning från de kraftiga regnen tvingar varelser i deras väg att klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15). En varelse som är Stor eller mindre och misslyckas med sitt räddningsslag, sveps med av vattnet och erhåller 1t6 poäng bedövande skada per runda (1t3 poäng om de klarar ett test av Simma). En Jättestor varelse som missar sitt räddningsslag blir omkullvräkt och kan eventuellt drunkna. En Gigantisk eller Kolossal varelse blir endast motad, och riskerar bara att drunkna om vattnet stiger över dess huvud.

12.3.6 Andra faror

Faror i omgivningen som främst rör en viss typ av terräng (såsom snöskred, som mest förekommer uppe i bergen) beskrivs ovan. Faror som återfinns i fler än en omgivning beskrivs nedan.

12.3.6.1 Syra

Frätande syra ger 1t6 poäng skada per runda, såvida inte hela varelsen dränks i syra (till exempel kastas i en sjö av syra), vilket ger 10t6 poäng skada per runda. En attack med syra, såsom från en kastad flaska eller ett monsters spott, räknas som en rundas påverkan.

Ångorna från de flesta syror räknas som inandade gifter. De som går tillräckligt nära en stor samling syra för att trycka ner eller hjälpa upp en varelse ur den, måste klara ett fasthetsräddningsslag (SG 13) för att inte erhålla 1 poäng tillfällig Fysikskada. Dessa rollfigurer måste klara ett nytt räddningsslag 1 minut senare för att inte erhålla ytterligare 1t4 poäng tillfällig Fysikskada.

Även varelser som är helt immuna mot syrans frätande egenskaper kan ju fortfarande drunkna i den.

12.3.6.2 Kvävning

En rollfigur som inte har någon luft att andas kan hålla andan i 2 rundor per poäng Fysik han har. Därefter måste rollfiguren klara ett test av Fysik (SG 10) varje runda för att kunna hålla andan ytterligare. Varje runda ökar SG med +1.

När rollfiguren till slut misslyckas med detta räddningsslag, börjar han kvävas. Första rundan (den i vilken han misslyckades med testet av Fysik) blir han medvetlös (0 lp). I följande runda sjunker hans livspoäng till –1 och han är döende. I tredje rundan dör han.

Långsam kvävning: En Medelstor rollfigur kan andas med lätthet i 15 minuter i ett lufttätt utrymme som är 1 kubikmeter stort. Därefter erhåller rollfiguren 1t6 poäng bedövande skada varje 15 minuter. När han blivit medvetslös av denna bedövande skada erhåller han normal skada i samma takt. Varje ytterligare Medelstor rollfigur eller väsentlig eldslåga (till exempel en fackla eller lykta) reducerar i motsvarande grad den tid som luften räcker. Så två människor instängda i ett lufttätt utrymme på 2×2×2 meter (8 kubikmeter) får slut på luft efter 1 timma ($8 \text{ m}^3 \times 15 \text{ min} / 2 \text{ pers} = 60 \text{ minuter}$) och erhåller 1t6 poäng bedövande skada per 15 minuter därefter. Om de har en fackla (räknas som ytterligare en Medelstor varelse när det gäller luftförbrukning), tar luften slut efter 40 minuter.

En Liten rollfigur förbrukar bara hälften så mycket luft som en Medelstor. Så två människor och en gnom som är instängda i ett lufttätt utrymme som är 7×4×3 meter (84 kubikmeter) och har med sig en fackla, får slut på luft efter 6 timmar ($84 \text{ m}^3 \times 15 \text{ min} / 3,5 \text{ pers} = 360 \text{ minuter}$). Därefter erhåller de, som vanligt, 1t6 poäng bedövande skada per 15 minuter.

12.3.6.3 Lava

Lava eller magma ger 2t6 poäng skada per runda, såvida inte hela varelsen dränks i lava (till exempel faller ner i kratern på en aktiv vulkan), vilket ger 20t6 poäng skada per runda. Skada från lava fortsätter i 1t3 rundor efter man utsatts för det, men denna fortsatta skada är bara hälften av det den direkta kontakten gav (d.v.s. 1t6 eller 10t6 poäng per runda).

Immunitet eller motståndskraft mot hetta eller eld hjälper även mot lava. Dock kan ju en varelse som är helt immun mot hettan fortfarande drunkna i lava.

12.3.6.4 Mörker

Mörkersyn ger många rollfigurer och monster möjlighet att se utan problem trots avsaknaden av ljus, men rollfigurer med normal syn (eller nattsyn för den delen) kan bli fullständigt blinda om ljuset släcks. Facklor och lyktor kan blåsas ut av plötsliga vindpustar, magiskt ljus kan skingras eller motverkas och magiska fällor kan skapa områden av ogenomträngligt mörker.

I en hel del fall kommer vissa rollfigurer och monster att kunna se normalt medan andra är helt förblindade. I nedanstående lista avses med en förblindad varelse någon som helt enkelt inte kan se genom det omgivande mörkret.

- Varelser som är förblindade kan inte längre utdela extra skada som beror på precision (till exempel, en jägares skadefördel mot speciella fiender eller en rackares tjuvhugg).

- Förblindade varelsers förflyttning försvåras och de måste spendera 2 rutors förflyttning för varje ruta de rör sig in i (dubbel normal kostnad) Förblindade varelser kan inte springa eller storma.

- Alla fiender har totalt skyl gentemot den förblindade varelsen, så den har 50% misschans i strid. En förblindad varelse måste först lokalisera fienden för att kunna attackera rätt ruta. Om varelsen attackerar i närstrid utan att först lokalisera sin fiende går attacken mot en slumpvis utvald runt inom varelsens räckvidd. För avståndsattacker mot en fiende som inte är lokaliserad först, slår spelledaren för vilken riktning den förblindade varelsen står riktad i och låter attacken riktas mot det närmaste målet i den riktningen. Målriktade formler kan ju inte användas mot mål man inte ser, medan områdesformler följer regeln för avståndsattacker.

- En förblindad varelse förvägras sin Händighetsfördel på PK och drabbas dessutom av en nackdel av -2 på PK.

- En förblindad varelse drabbas av en nackdel av -4 på tester av Styrka, på tester av de flesta Styrke- och Händighetsbaserade färdigheter samt på tester av de färdigheter där pansarnackdel används. En förblindad varelse misslyckas automatiskt med alla färdigheter som förlitar sig på synen (till exempel, Upptäcka).

- En förblindad varelse kan inte utföra blickattacker och är själv immun mot blickattacker.

En förblindad varelse kan utföra ett test av Lyssna som en fri handling varje drag för att försöka lokalisera fiender omkring sig (ett test som är motställt av respektive fiendes test av Smyga). Ett lyckat test gör det möjligt för den förblindade varelsen att höra den osedda fienden "där borta nå'nstans". Det är praktiskt omöjligt att exakt lokalisera en osedd fiende med hörseln. Ett test av Lyssna som överstiger fiendens test av Smyga med 20 eller mer, ger alltså lyssnaren möjlighet att lokalisera denna fiende (men den osedda fienden är fortfarande osedd och har därför totalt skyl).

- En förblindad varelse kan känna efter osedda fiender omkring sig. En rollfigur kan utföra en beröringsattack med sina händer eller vapen mot två intilliggande kvadratmetrar som en normal handling. Om det finns en osedd fiende i någon sådan kvadratmeter, är det fortfarande 50% misschans med

beröringsattacken. Om attacken lyckas tillfogar rollfiguren ingen skada till den osedda fienden, men har lyckats bestämma dess exakta position. (Om varelsen därefter flyttar på sig blir dess position förstas åter okänd.)

—Om en förblindad varelse blir träffad av en osedd fiende, anses varelsen ha lokaliserat fienden som träffade honom (tills fienden förflyttar sig igen, förstås). Undantaget är om fienden som attackerar har räckvidd i närstrid (då vet den förblindade varelse bara fiendens ungefärliga position, men har inte lokaliserat honom exakt) eller utför en avståndsattack (då vet den förblindade varelsen bara den allmänna riktningen mot fienden, inte hans position).

—En varelse med specialförmågan Väderkorn kan automatiskt lokalisera osedda fiender som befinner sig inom 1 meter från honom.

12.3.6.5 Rök

En rollfigur som inandas rök måste klara ett Fasthetsräddningsslag varje runda (SG 15, +1 för varje tidigare RS – lyckat eller ej) för att inte spendera sitt drag enbart hostande och väsande. En rollfigur som tvingas hosta och väsa i två på varandra följande drag erhåller 1t6 poäng bedövande skada.

Rök skymmer sikten och ger skyl (20% misschans) för varelser i den.

12.3.6.6 Fall

En vanlig fara för äventyrare är att falla ner från klippor, väggar, avgrunder, mm.

Skada från fall: Ett fall ger 1t6 poäng skada för varje 3 meter man faller. Ett fall under 3 meter anses inte ge någon skada. Fallet kan dock inte ge mer än 20t6 poäng skada (vilket motsvarar ett fall på 60 meter eller mer) eftersom en fallande kropp inte ökar mer i hastighet efter ett visst tag.

Om rollfiguren hoppar frivilligt istället för att trilla, räknas skadan från de första 3 metrarna han faller alltid som bedövande skada. Om han klarar ett test av Hoppa (SG 15) erhåller han ingen skada från de första 3 metrarna och endast bedövande skada från de andra 3 metrarna. Så en rollfigur som halkar och faller från 7 meters höjd, erhåller 2t6 skada. Om han istället hoppar frivilligt, testar han Hoppa mot SG 15. Om testet misslyckas erhåller han 1t6 bedövande skada och 1t6 normal skada. Om det lyckas erhåller han endast 1t6 bedövande skada.

En rollfigur kan också testa Akrobatik (SG 15) för att landa så mjukt att fallet räknas som 3 meter kortare än vad det verkligen är.

Fall ner på mjuka ytor (tjock snö, gytta, etc.) förvandlar också skadan från 3 meter av fallet till bedövande. Detta räknas samman med den reducerade skadan från hopp, så att rollfiguren i exemplet ovan skulle bara få 2t6 bedövande skada om han hoppade frivilligt men misslyckades med testet av Hoppa.

Fall ner i vatten: Om man landar i vatten som är minst 3 meter djupt, hanteras skadan annorlunda. De första 6 metrarna av fall gör ingen skada och de 6 metrarna därefter gör endast bedövande skada (och bara 1t3 per 3 meter). Därefter är skadan som vanligt (1t6 normal skada per 3 meter).

Om rollfiguren medvetet dyker ner i vattnet, erhåller han ingen skada om han lyckas med ett test av Simma eller Akrobatik (SG 15 + 1 för varje 3 meter fall), så länge som vattnet är minst 1 meter djupt för varje 3 meter fall. Om testet misslyckas, ges skada enligt ovan. Så en rollfigur som dyker ner i 4 meter djupt vatten från 10 meters höjd, kan testa Simma eller Akrobatik mot SG 18 för att slippa bli skadad. Om testet misslyckas erhåller han 1t3 poäng bedövande skada. Om han dyker från 15 meters höjd ner i samma vatten, hjälper inga färdigheter eftersom vattnet är för grunt, och han erhåller 2t3 poäng bedövande skada och 1t6 poäng normal skada.

12.3.6.7 Fallande föremål

Precis som att rollfigurer erhåller skada av fall, kan de skadas av fallande föremål som landar på dem. Föremål som faller ner på rollfigurer ger skada efter sin vikt och den sträcka de fallit.

För varje 100 kg ett fallande föremål väger, ger det 1t6 poäng skada förutsatt att det fallit minst 3 meter. Med ökad fallsträcka kommer ökad skada, så föremålet ger ytterligare 1t6 poäng skada för varje 3 meter det fallit utöver de första 3 (dock maximalt 20t6 skada totalt).

Föremål som väger mindre än 100 kg ger också skada när de faller på någon, men de måste falla längre sträckor för att ge samma skada. Använd tabellen Skada från fallande föremål för att avgöra hur långt ett föremål måste falla för att ge 1t6 poäng skada.

Tabell 12-16: Skada från fallande föremål

Föremålets vikt Fallsträcka

99-50 kg	6 m
49-25 kg	9 m
24-15 kg	12 m
14-5 kg	15 m
4-3 kg	18 m
2-½ kg	21 m

För varje ytterligare hel fallsträcka (enligt tabellen) som föremålet faller ger det ytterligare 1t6 poäng skada. Till exempel ett metallklot som väger 10 kg, måste falla 15 meter för att ge skada (1t6 poäng skada), och om det faller 50 meter ger det 3t6 poäng skada. Föremål som väger mindre än ½kg ger ingen skada på den de landar på, oberoende av hur långt de fallit.

12.4 Andra existenser

"Detta är lotten, som gudarna beskär åt de arma dödliga, alltid att leva i kval, medan själva de känner ej sorgen."

Så talar Achilles när Odysseus besöker honom i Hades. Sagorna är fyllda av hjältar som färdas bortom denna existens in i andra världar. Kanske som Odysseus söka råd hos den vise Tiresias i Hades.

När hjältarna vandrat över de högsta bergen och färdats över de största oceaner, finns det fortfarande nya utmaningar och nya platser att besöka – på andra existensplan.

12.4.1 Vad är ett existensplan?

Multiversums existensplan är olika verkligheter med sammanflätade förbindelser. Förutom vid de sällsynta hoplänkningspunkterna, är varje existensplan sitt eget universum med sina egna naturlagar.

Man kan dela in existenserna i ett antal allmänna typer: Primalplanet, Mellanplanen, De inre planen, De yttre planen och Semiplanen.

Primalplanet: Primalplanet är den existens mest lik vår egen och har naturlagar som i stort följer vår egen verkliga värld (förutom vissa smådetaljer som magi och hiskeliga monster). Detta är den existens där de flesta äventyr utspelar sig.

Mellanplanen: Dessa tre existensplan har en viktig egenskap gemensamt; de används nästan uteslutande för att ta sig från en existens till en annan. Astralplanet utgör en förbindelse mellan alla andra existensplan, medan Eterplanet och Skuggplanet båda utgör transportvägar mellan platser i Primalplanet. Dessa två plan har den starkaste kopplingen till Primalplanet och utnyttjas ofta av diverse formler. De bebos dessutom av infödda varelser.

Inre planen: Dessa sex existensplan manifesterar multiversums grundläggande byggstenar. Vart och ett är uppbyggd av en enda typ av energi eller element som undertrycker alla andra. De infödda från ett visst inre plan är uppbyggda av samma energi eller element som planet självt.

Yttre planen: Gudarna beror de yttre planen, liksom varelser såsom änglar, demoner och djävlar. Vart och ett av de yttre planen definieras av en livsåskådning och de infödda varelserna från ett visst plan tenderar att bete sig efter denna livsåskådning. De yttre planen är också den slutliga vilan för själar från Primalplanet, antingen denna vila är i form av lugn meditation eller evig plåga.

Semiplanen: Denna uppsamlingskategori omfattar alla de extradimensionella utrymmen som fungerar som existensplan, men som har en begränsad storlek och starkt begränsad åtkomst. De andra planen är i princip av obegränsad storlek, men ett semiplan kan vara bara hundra meter eller ännu mindre.

12.4.2 Planens särdrag

Varje existensplan har sina egna speciella egenskaper – dess universums naturlagar.

Planens särdrag kan delas in i fyra slag som alla existensplan besitter.

Fysiska särdrag: Dessa särdrag avgör fysikens lagar på planet, till exempel hur gravitation och tid fungerar.

Element- och energisärdrag: Dessa särdrag avgör om vissa element eller energier dominerar.

Livsåskådningssärdrag: Precis som rollfigurer kan vara lagligt neutrala eller kaotiskt goda, kan många existensplan, speciellt de yttre, vara knutna till en viss livsåskådning.

Magiska särdrag: Magi kan fungera annorlunda på vissa existensplan, och dessa särdrag definierar vad magi kan och inte kan.

12.4.2.1 Fysiska särdrag

De två viktigaste naturlagarna som de fysiska särdragen bestämmer är hur gravitationen fungerar och hur tiden förflyter. Andra fysiska särdrag rör storlek och form hos ett plan samt hur lätt dess natur kan förändras.

Gravitation: Tyngdkraftens riktning kan vara ovanlig och den kan till och med variera inom planet.

Normal gravitation: De flesta plan har en gravitation som liknar den på Primalplanet. De normala reglerna för grundegenskaper, bärformåga och belastning gäller. Om inte annat anges i dess beskrivning, anses varje plan besitta särdraget normal gravitation.

Kraftig gravitation: Tyngdkraften på ett plan med detta särdrag är mycket intensivare än på Primalplanet. Som ett resultat av detta drabbas alla tester av Akrobatik, Balansera, Hoppa, Klättra, Rida och Simma samt alla attackslag av en omständighetsnackdel av -2 . All utrustnings vikt är i praktiken fördubblad, vilket kan påverka en rollfigurs fart betydligt. Alla avståndssteg hos avståndsvapen halveras (avrunda neråt). En rollfigurs Styrka och Händighet påverkas inte. Fallskada på ett plan med kraftig gravitation räknas i t_{10} istället för i t_6 (alltså $1t_{10}$ per 3 meter, maximalt $20t_{10}$).

Lätt gravitation: Tyngdkraften på ett plan med detta särdrag är mycket mindre intensiv än på Primalplanet. Som ett resultat av detta kan varelser lyfta mer, men deras rörelser blir oftast klumpiga. Rollfigurer på ett plan med lätt gravitation drabbas av en omständighetsnackdel av -2 på alla attackslag och på alla tester av Akrobatik, Balansera, Rida och Simma. All utrustnings vikt är halverad. Vapens avståndssteg fördubblas och alla rollfigurer erhåller en omständighetsfördel av $+2$ på alla tester av Hoppa och Klättra.

Styrka och Händighet förändras inte av den lätta gravitationen, men däremot vad man kan uträtta med ett visst givet värde. Samma förbättring erhålls av besökande på ett sådant plan som för infödda.

Fallskada på ett plan med lätt gravitation räknas i t_4 istället för t_6 (alltså $1t_4$ per 3 meter, maximalt $20t_4$).

Ingen gravitation: Personer på ett plan med detta särdrag svävar bara omkring i intet, såvida inte andra krafter kan ge dem en riktning.

Objektivt riktad gravitation: Styrkan hos gravitationen på ett plan med detta särdrag är densamma som på Primalplanet, men dess riktning är inte den sedvanliga "neråt" mot marken. Den kan vara riktad mot något massivt föremål, i en vinkel mot marken eller rent utav rakt "uppåt".

Dessutom kan denna riktning variera från plats till plats. Det som nyss var en 50 meter lång korridor framåt kan efter en meter bli ett 49 meter djupt schakt.

Subjektivt riktad gravitation: Styrkan hos gravitationen på ett plan med detta särdrag är densamma som på Primalplanet, men varje individ kan själv dess riktning. På ett sådant plan är obevakade föremål och varelser utan egen medvetenhet tyngdlösa. En sådan miljö kan vara mycket förvirrande för en nykomling, men det är inte ovanligt att "tyngdlösa" existenser har just detta särdrag.

Rollfigurer som befinner sig på ett plan med subjektivt riktad gravitation kan vandra fram normalt över en godtycklig plan yta genom att föreställa sig att "neråt" är riktad mot denna yta. Om rollfiguren vill färdas genom luften kan han "flyga" genom att välja en riktning på "neråt" och helt enkelt "falla" åt det hållet. När han färdas på detta vis "faller" han 50 meter i första rundan och 100 meter i varje påföljande runda. Förflyttning på detta vis kan bara ske i en rät linje. För att stanna måste man förändra vilken riktning som är "neråt" (även då färdas man 50 meter i den nya riktningen i första rundan och 100 meter per runda därefter).

Det krävs ett test av Visdom (SG 16) för att ändra gravitationens riktning. Ett sådant test kan göras som en fri handling en gång per runda. En rollfigur som misslyckas med sitt första försök att ändra riktning på gravitationen erhåller en omständighetsfördel av $+6$ på testet i de följande rundorna till han lyckas (eller ger upp).

Tid: Den hastighet varmed tiden förflyter kan variera mellan olika plan, fast den är alltid densamma överallt inom ett plan. Tid är alltid något subjektivt för den som upplever den. Samma subjektivitet gäller i alla dessa olika existenser. Resenärer kan upptäcka att de vinner eller förlorar tid när de färdas mellan olika plan, men ur deras synvinkel förflyter tiden alltid med samma hastighet.

Normal tid: Detta särdrag beskriver hur tiden förflyter på Primalplanet. En timma på ett plan med normal tid motsvarar en timma på Primalplanet. Om inte annat anges i dess beskrivning, anses varje plan besitta särdraget normal tid.

Tidlöst: På plan med detta särdrag förflyter fortfarande tiden, men dess effekt är betydligt försvagad. På vilket sätt detta särdrag påverkar vissa aktiviteter eller naturliga tillstånd såsom hunger, törst, åldrande, gifters inverkan och läkeprocesser varierar från plan till plan.

Faran med ett tidlöst plan är att när man väl lämnar planet och föras till ett plan där tiden förflyter normalt, kommer alla effekter av tidens förlopp (hunger, åldrande, etc) att inträffa retroaktivt.

Flytande tid: På vissa plan förflyter själva tiden fortare eller långsammare. Man kan färdas till ett annat plan, spendera ett år där och återvända till Primalplanet bara för att finna att endast sex sekunder förflutit där. Allt och alla som stannade kvar på Primalplanet är bara några få sekunder äldre. Men för resenärerna och deras utrustning, formler och andra effekter, var året som gick högst påtagligt.

När man anger hur tiden förflyter på plan med flytande tid, anges Primalplanets tidsintervall först, följt av det intervall det motsvarar på det andra planet. I exemplet ovan skulle man alltså ange tidens förlopp som 1 runda = 1 år.

Oregelbunden tid: Vissa plan har tid som saktar ner ibland och snabbar upp ibland, så att en resenär mellan planen inte är säker på om han kommer att vinna tid eller förlora den. Här är ett exempel på hur tiden kan förflyta på ett plan med oregelbunden tid:

t%	Tid på Primalplanet	Tid på planet med oregelbunden tid
01–10	1 dag	1 runda
11–40	1 dag	1 timma
41–60	1 dag	1 dag
61–90	1 timma	1 dag
91–100	1 runda	1 dag

För invånarna på detta plan flyter tiden jämnt och förändringen i flödet märks inte.

Om ett plan är tidlöst vad gäller magi, kommer alla formler med längre varaktighet än ögonblicklig att vara tills de skingras.

Form och storlek: Existensplan finns av alla tänkbara (och otänkbara) storlekar och former. De flesta plan är oändliga, eller åtminstone så stora att de praktiskt sett är oändliga.

Oändlig: Plan med detta särdrag fortsätter i all evighet, fast de kan bestå av ändliga delar. Eller de kan utgöras av ändlösa vidder i två riktningar, likt en karta som sträcker sig obegränsat.

Begränsad form: Ett plan med detta särdrag har klart definierade kanter eller gränser. Dessa gränser kan vara en gräns mot en annan existens eller tydliga, konkreta gränser som världens kant eller en gigantisk mur. Semiplan är oftast av begränsad form.

Innesluten form: På plan med detta särdrag kröker sig gränserna tillbaka i sig själva, så att en resenär som passerar en gräns, finner sig plötsligt på motsatta sidan av kartan. Ett sfäriskt plan är ett exempel på ett inneslutet, begränsat plan, men det kan även finnas kuber, ringar och helt platta existensplan där kanterna magiskt förflyttar en resenär som färdas över den till den motsatta kanten.

En del semiplan är inneslutna.

Föränderlighet: Detta särdrag är ett mått på hur lätt planets natur kan förändras. Vissa plan reagerar på medvetna tankar, medan andra bara kan manipuleras av extremt mäktiga varelser. Och vissa plan förändras av fysiska eller magiska ansträngningar.

Normal föränderlighet: På ett plan med detta särdrag förblir föremål där de är (och vad de är) så länge de inte påverkas av en fysisk kraft eller magi. Man kan förändra sin omedelbara närhet genom en påtaglig ansträngning.

Kraftig föränderlighet: På ett plan med detta särdrag förändras omgivningen så ofta att det är svårt att hitta något som är stabilt. Sådana plan kan reagera häftigt på vissa formler, medvetna tankar eller ren viljestyrka. Andra förändras utan synbar anledning.

Magisk föränderlighet: Vissa formler kan förändra materien på ett plan med detta särdrag.

Gudomlig föränderlighet: Vissa unika varelser (gudar eller liknande mäktiga individer) har förmågan att förändra föremål, varelser och själva landskapet på plan med detta särdrag. Vanliga rollfigurer kan tycka att dessa plan liknar plan med normal föränderlighet, i det att de kan påverkas av magi och fysisk kraft. Men gudarna kan få dessa områden att genomgå dramatiska förändringar på ett ögonblick och härskar därmed oinskränkt på dessa plan.

Statiskt: Dessa plan är oföränderliga. Besökare kan inte påverka levande invånare och inte heller de föremål dessa invånare besitter. Formler som skulle påverka någon på detta plan har ingen effekt såvida inte planets statiska särdrag avlägsnas eller undertrycks först. Formler som kastats innan man inträder på planet med det statiska särdraget behåller dock sin effekt.

Att lyckas flytta ens ett obehållat föremål på ett statiskt plan kräver ett test av Styrka (SG 16). Riktigt tunga föremål kan vara helt omöjliga att rubba.

Medvetet: Dessa plan reagerar på blotta tanken – sin egen tanke. Resenärer kan finna att landskapet förändras på ett sätt som beror på hur planet bedömer resenärerna, antingen genom att bli mer eller mindre inbjudande beroende på sin reaktion på resenärerna.

12.4.2.2 Element- och energisärdrag

Fyra grundelement och två sorters energi bygger tillsammans upp allt. Elementen är eld, jord, luft och vatten. De två energisorterna är positiv och negativ energi.

På Primalplanet är alla dessa element och energier närvarande och balanserade. Vart och ett av de inre planen domineras helt av ett element eller en sorts energi. Andra plan kan uppvisa speciella aspekter av dessa elementarsärdrag. De flesta plan har inga element- eller energisärdrag. Dessa särdrag finns noterade i planets beskrivning bara om de finns närvarande.

Luftdominerad: Plan med detta särdrag består till största delen av tomrum med bara några få bitar av svävande sten eller andra element. De har vanligtvis en andningsbar atmosfär, men ett sådant plan kan mycket väl ha moln av syra eller giftgas. Varelser av undertypen jord känner sig obekväma på luftdominerade plan eftersom de saknar naturlig jord att vara i kontakt med. De tar dock ingen skada av detta.

Jorddominerad: Plan med detta särdrag är vanligtvis helt solida. Resenärer som anländer hit riskerar att kvävas om de inte når en grotta eller annat luftficka snart. Dessutom blir alla varelser som saknar grävafart begravda i jorden och måste gräva sig ut med en fart av 1 meter per runda. Varelser av undertypen luft känner sig obekväma på jorddominerade plan, eftersom dessa känns trånga och klaustrofobiska för dem. De drabbas dock inte av något annat än försvårad förflyttning.

Elddominerad: Plan med detta särdrag är uppbyggda av flammor som ständigt brinner utan att förbruka något bränsle. Elddominerade plan är mycket skadliga för varelser från Primalplanet, och de som saknar eldmotstånd eller immunitet mot eld blir snart förkolnade.

Oskyddat trä, papper, tyg eller andra brännbara material fattar nästan omedelbart eld och resenärer på ett elddominerat plan kan finna att deras kläder står i ljusan låga. Dessutom drabbas varelser av 3t10 poäng eldskada varje runda de befinner sig på ett elddominerat plan. Varelser av undertypen vatten mår extremt dåligt på elddominerade plan. Om de är gjorda av vatten drabbas de av dubbel skada av flammorna.

Vattendominerad: Plan med detta särdrag består vanligtvis mest av vätska. Besökare som inte kan andas vatten eller nå en luftficka, kommer troligtvis att drunkna. Varelser av undertypen eld mår extremt dåligt på vattendominerade plan. De som är gjorda av eld drabbas av 1t10 poäng skada per runda.

Positivt dominerad: Plan med detta särdrag kännetecknas av ett överflöd av liv. Detta särdrag finns av två typer, mindre positivt dominerad och större positivt dominerad. Ett mindre positivt dominerat plan är en tumultartad explosion av liv i alla dess former. Färger är klarare, eldar är varmare, ljud är tydligare och alla upplevelser är mer intensiva på grund av den positiva energi som virvlar omkring i denna existens. Alla varelser som befinner sig på ett mindre positivt dominerat plan erhåller snabbläkning 2 som en extraordinär specialförmåga.

Större positivt dominerade existensplan påverkar ännu mer. En varelse på ett större positivt dominerat existensplan måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 15) för att inte bli förblindad i 10 rundor av strålgansen omkring honom. Att befinna sig på ett större positivt dominerat existensplan ger snabbläkning 5 som en extraordinär specialförmåga. Dessutom erhåller man, när alla livspoäng återställts, 5 tillfälliga livspoäng per runda. Dessa tillfälliga livspoäng bleknar bort 1t20 rundor efter att varelsen lämnat det större positivt dominerade planet. Dock måste varje varelse klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 20) i varje runda dessa tillfälliga livspoäng överskrider varelsens mängd normala livspoäng. Om han misslyckas med detta räddningsslag, exploderar varelsen i en kaskad av energi och dör.

Negativt dominerad: Plan med detta särdrag är tomma ödemarker som suger livskraften ur resenärer som färdas över dem. De är oftast ensamma, hemsökta existenser, tömda på färg och fyllda med evig snålblåst som bär på klagosången från de som dött inom dess gränser. Liksom positivt dominerade plan, kan negativt dominerade plan vara mindre eller större dominerade. På mindre negativt dominerade plan, drabbas levande varelser av 1t6 poäng skada per runda. Om de når 0 livspoäng eller lägre faller de samman till aska.

Större negativt dominerade plan är ännu farligare. Varje runda måste varje levande varelse klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 25) för att inte få en negativ grad. En varelse vars negativa grader uppgår till dess nuvarande grad eller antal livstärningar avlider och blir till en vålnad. Formeln *dödsskydd* skyddar en resenär från både skada och livstappning från ett negativt dominerat plan.

12.4.2.3 Livsåskådningssärdrag

Vissa plan har en kraftig dragning åt en viss livsåskådning. De flesta invånarna på ett sådant plan har också denna livsåskådning, till och med mäktiga varelser som gudar. Besökande varelser med en livsåskådning som avviker från planet har oftast svårare att hantera både situationer och kommunikation med de infödda.

Livsåskådningssärdraget hos ett plan påverkar samverkan mellan varelser där. Rollfigurer som hör till andra livsåskådningar än den dominerande, kan finna att livet blir lite tuffare.

Dessa livsåskådningssärdrag har två olika slags aspekter. Först är det de moraliska (god eller ond) och sociala (lag eller kaos) aspekterna. Ett existensplan kan ha en moralisk aspekt, en social aspekt eller en av varje. Sedan kan anger varje livsåskådningssärdrag om varje moralisk eller social aspekt är svagt eller starkt närvarande.

Godartad/Ondartad: Dessa plan har valt sida i kampen mellan gott och ont. Inget plan kan vara både godartat och ondartat.

Lagartad/Kaosartad: Kampen mellan lag och kaos är multiversums viktigaste fråga för dessa plan och deras invånare. Inget plan kan vara både lagartat och kaosartat.

Varje del av ett moraliskt/socialt särdrag har en aspekt, "svagt" eller "starkt", som visar hur kraftigt denna princip präglar planet och dess invånare.

Svagt präglad: Varelser med en livsåskådning diametralt motsatt planets drabbas av en omständighetsnackdel av -2 på alla Utstrålningsbaserade tester.

Starkt präglad: På ett starkt präglat plan drabbar denna omständighetsnackdel av -2 på alla Utstrålningsbaserade tester, alla de varelser som inte har samma livsåskådning som planet. Dessutom gäller samma nackdel även Intelligens- och Visdomsbaserade tester.

Nackdelarna från de moraliska och sociala aspekterna av planets livsåskådningssärdrag staplar.

Neutralartad: Ett svagt neutralartat plan drabbar inte någon med omständighetsnackdelar.

Primalplanet anses vara svagt neutralartat, fastän det innehåller platser med starka koncentrationer med ondska eller godhet, lag eller kaos.

Ett starkt neutralartat plan motsätter sig aktivt alla andra moraliska eller sociala principer: godhet, ondska, lag och kaos. Ett sådant plan är mer intresserat av att upprätthålla en balans mellan livsåskådningarna än att ge utrymme för avvikande åsikter. Liksom andra starkt präglade plan, gör starkt neutralartade plan att varelser som inte är neutrala drabbas av en omständighetsnackdel av -2 på alla Intelligens-, Visdom- och Utstrålningsbaserade tester. Denna nackdel appliceras dubbelt (en gång för lag/kaos och en gång för god/ond), så neutralt goda, neutralt onda, lagligt neutrala och kaotiskt neutrala varelser drabbas av en nackdel av -2, medan lagligt goda, kaotiskt goda, lagligt onda och kaotiskt onda varelser drabbas av en nackdel av -4.

12.4.2.4 Magiska särdrag

Ett existensplans magiska särdrag avgör hur magi fungerar jämfört med hur den fungerar på Primalplanet. Speciella platser på ett plan (såsom platser direkt under en viss guds kontroll) kan vara fickor av avvikande magiska särdrag.

Normal magi: Detta magiska särdrag innebär att alla formler och övernaturliga förmågor fungerar såsom de är beskrivna. Om inte annat anges i dess beskrivning, anses varje plan besitta särdraget normal magi.

Vild magi: På ett plan med detta särdrag fungerar formler och formelliknande förmågor på helt andra, och ibland livsfarliga, sätt. Alla formler och formelliknande förmågor som används på ett plan med vild magi har en chans att gå på tok. Kastaren måste klara ett test av kastargraden (SG 15 + formelgraden) för att magin skall fungera normalt. För en formelliknande förmåga finns alltid den effektiva kastargraden angiven och formelgraden är den grad formeln har om den kastas normalt. Om detta test misslyckas händer något underligt. Slå 1t% och se vad som händer på följande tabell.

Tabell 12-17: Effekter av vild magi

t%	Effekt
01–19	Formeln slår tillbaka mot kastaren med normal effekt. Om formeln inte kan påverka kastaren, misslyckas den helt enkelt.
20–23	En rund fallgrop 5 meter i diameter, öppnar sig plötsligt under kastarens fötter. Han befinner sig över dess mitt och den är 3 meter djup per kastargrad.
24–27	Formeln misslyckas helt, men målet eller målen blir överösta med en skur av små föremål (vad som helst från blomknoppar till ruttnande frukt) som försvinner när de träffar. Denna spärreld varar i 1 runda. Under denna runda är målen förblindade och måste klara test av Koncentration (SG 15 + formelgrad) för att kunna kasta en formel.
28–31	Formeln påverkar ett slumpmässigt valt mål eller område. Välj slumpmässigt ut ett annat mål bland dem som är

- möjliga att nå med formeln eller placera formelns centrumpunkt vid en slumpmässigt vald plats inom formelns räckvidd. För att generera slumpmässiga riktningar, slå 1t8 och räkna medurs (1=söder, 2=sydväst, 3=väst, osv). För att generera ett slumpmässigt avstånd, slå 3t6. Multiplicera resultatet med 1 meter för formler med kort räckvidd, med 5 meter för formler med mellanräckvidd och med 25 meter för formler med lång räckvidd.
- 32–35 Formeln fungerar normalt, men inga komponenter förbrukas. Inte heller försvinner formeln ur kastarens sinne (ett formelutrymme eller en preparerad formel kan användas igen). Ett föremål förlorar inga laddningar och effekten räknas inte av från ett föremåls eller en formelliknande förmågas dagliga användningar.
- 36–39 Formeln fungerar inte. Istället blir alla inom 9 meter, både vän och fiende, påverkade av en *hela*.
- 40–43 Formeln fungerar inte. Istället bildas *mäktigt mörker* och *tystnad* inom 9 meters radie omkring kastaren och de varar i 2t4 rundor.
- 44–47 Formeln fungerar inte. Istället bildas omvänd gravitation inom 9 meters radie omkring kastaren och den varar i 1 runda.
- 48–51 Formeln fungerar, men skimrande färger virvlar runt kastaren i 1t4 rundor. Hantera detta som effekten av *stjärndamm* med normalt räddningsslag (SG 10 + formelgrad hos formeln som kastades).
- 52–59 Inget händer. Formeln fungerar inte. Alla komponenter förbrukas dock. Formeln eller formelutrymmet är förbrukat och laddning eller dagliga användning av ett föremål eller en formelliknande förmåga är förbrukat.
- 60–71 Inget händer. Formeln fungerar inte. Inga komponenter förbrukas. Inte heller försvinner formeln ur kastarens sinne (ett formelutrymme eller en preparerad formel kan användas igen). Ett föremål förlorar inga laddningar och effekten räknas inte av från ett föremåls eller en formelliknande förmågas dagliga användningar.
- 72–98 Formeln fungerar normalt.
- 99–100 Formeln fungerar starkare än normalt. Räddningsslag mot formeln drabbas av en nackdel av –2. Formeln har största möjliga effekt, som om den hade kastats med knepet Maximera formel. Om den redan är maximerad av detta knep, sker ingen ytterligare förstärkning.

Hämmad magi: Vissa formler och formelliknande förmågor är svårare att använda på plan med detta särdrag, vanligtvis eftersom just dessa formler störs av planets grundläggande natur (såsom vattenformler på ett elddominerat plan).

För att lyckas kasta en hämmad formel måste kastaren lyckas med ett test av Formelkännedom (SG 20 + formelgrad). Om testet misslyckas fungerar inte formeln, men räknas fortfarande som förbrukat precis som om kastaren hade råkat ut för en formelmiss. Om testet lyckas fungerar formeln normalt.

Förstärkt magi: Vissa formler och formelliknande förmågor är lättare att använda eller får en kraftigare effekt på plan med detta särdrag.

De bofasta på ett plan med detta särdrag är väl medvetna om vilka formler och formelliknande förmågor som är förstärkta, men resenärer till detta plan lär få ta reda på detta på egen hand.

Om en formel är påverkad av detta särdrag kan vissa metamagiska knep appliceras på den utan att den för den sakens skull kräver ett högre formelutrymme. Formelkastare som befinner sig på planet anses besitta detta eller dessa knep när det gäller att kasta just denna formel. Även om formelkastaren är uppfödd på planet, måste han lära sig knepet normalt om han vill använda det på andra existensplan.

Begränsad magi: Plan med detta särdrag tillåter bara användning av formler och formelliknande förmågor som uppfyller vissa villkor.

Magin kan vara begränsad till vissa skolor eller underskolor, till formler med vissa beteckningar eller till formler av vissa grader (eller en kombination av dessa begränsningar). Formler och formelliknande förmågor som inte uppfyller dessa villkor fungerar helt enkelt inte.

Död magi: Dessa existensplan har ingen magi alls. Ett plan med detta särdrag fungerar som om *magiskydd* lagts på hela existensplanet. Spådomar kan inte hitta mål som befinner sig på ett plan med död magi och inte heller kan en formelkastare använda *teleportation* eller liknande formler för att skicka folk dit eller hämta hem dem. Det enda undantaget till denna regel är permanenta portaler mellan existenser som fortfarande fungerar normalt.

12.4.3 Hur existenser länkas samman

Trots att varje existensplan är oändligt, fyller de endast en liten del av Multiversum och två olika existenser kan befinna sig olika nära varandra. För de som vill färdas mellan dem är det viktigt att veta hur nära.

Separata plan: Två existensplan som är separata överlappar ingenstans och har inga förbindelsepunkter. De är som planeter med olika omloppsbanor. Det enda sättet att ta sig från det ena planet till det andra är att färdas via ett tredje plan.

Förbundna plan: Existensplan som berör varandra på speciella punkter är förbundna. På den platsen där de berör varandra finns en förbindelse och resenärer kan lämna en existens bakom sig och färdas in i den andra.

Samexisterande plan: Om en länk mellan två plan kan skapas varsomhelst, är de två planen samexisterande. Dessa plan överlappar varandra helt. Ett samexisterande plan kan när från alla platser på det plan det överlappar. När man färdas inom ett samexisterande plan är det ofta möjligt (med eller utan magi) att se in i eller samverka med det plan det samexisterar med.

12.5 Multiversums kosmologi

Multiversum är uppbyggt som så:

I centrum finns Primalplanet.

Över, genom och under Primalplanet sträcker sig Eterplanet och Skuggplanet.

Runt Primalplanet, arrangerade som hörnen på en åttasidig tärning, ligger De inre planen.

Elementarplanen ligger i en cirkel runt Primalplanet med Positiva energiplanet ovanpå och Negativa energiplanet under.

Utanför dessa ligger De yttre planen där gudarna bor. De övre planen, eller himmelska planen, bebos av goda varelser, medan De nedre planen bebos av onda varelser.

Mellanrummet mellan alla dessa plan utgörs av Astralplanet.

Dessutom kan man här och var finna små eller stora semiplan.

12.5.1 Skiktade plan

Oändligheter kan delas upp i mindre oändligheter liksom vissa existensplan delas upp i mindre, närbesläktade existenser. Dessa skikt är i praktiken egna existensplan och varje skikt kan ha sina egna unika särdrag. Skikten är oftast starkt förbundna och står i förbindelse med varandra genom en mängd portaler, naturliga virvlar, vägar och rörliga gränser.

Åtkomst till ett skiktat plan sker oftast genom ett givet skikt: det första skiktet på existensplanet, som kan betraktas som antingen det översta eller det understa skiktet beroende på planets natur. De flesta fasta förbindelser (såsom portaler och naturliga virvlar) når detta skikt, vilket gör det till ett entréplan för de andra skikten i existensplanet. Även formeln *dimensionshopp* förflyttar alltid formelkastaren till just detta första skikt.

12.6 Beskrivning av existensplanen

Här nedan beskrivs de vanligaste existensplanen – primalplanet, mellanplanen och de inre planen. De yttre planen, som ju bebos av gudar och liknande mäktiga varelser, får skapas av varje spelledare efter vilka gudar han har i sin kampanj.

12.6.1 Primalplanet

Primalplanet är centrum i de flesta kosmologier och definierar vad som är normalt.

Primalplanet anses ha följande särdrag:

- Normal gravitation.
- Normal tid.
- Normal föränderlighet.
- Inga elementar- eller energisärdrag (fast vissa enstaka platser kan ha det).
- Svagt neutraliserat.
- Normal magi.

12.6.2 Eterplanet

Eterplanet samexisterar med Primalplanet och ofta även med andra plan. Primalplanet är synligt från Eterplanet, men det ser nedtonat och otydligt ut, men utsmetade färger och suddiga kanter.

Trots att man utan magi kan se och höra in i Primalplanet från Eterplanet (men inte mer än 18 meter bort), är Eterplanet oftast osynligt för de på Primalplanet. Normalt kan varelser på Eterplanet inte attackera varelser på Primalplanet och vice versa. En resenär som färdas på Eterplanet är osynlig, ljudlös och helt utan fysisk existens för någon på Primalplanet. Han kan röra sig åt alla håll med halv fart och ta sig rakt igenom materia som befinner sig på Primalplanet, inklusive levande varelser.

Eterplanet är till största delen i avsaknad av byggnader eller andra hinder. Dock har Eterplanet sina invånare. Vissa av dessa är tillfälliga resenärer genom etern, men spöken som man finner på Eterplanet utgör en särskild fara för de som vandrar genom dimman.

Eterplanet har följande särdrag.

- Ingen gravitation.
- Normal föränderlighet. Planet innehåller dock väldigt lite som kan ändras.
- Svagt neutralartat.
- Normal magi. Formler fungerar normalt på Eterplanet, men de kan inte korsa gränsen till Primalplanet.

De enda undantagen är formler och formelliknande förmågor med beteckningen kraft, samt avsvärjelser. Formelkastare på Primalplanet måste naturligtvis ha något sätt att upptäcka fiender på Eterplanet innan de kan anfalla dem med sina kraftbaserade formler. Trots att det är möjligt att attackera eteriska fiender med kraftbaserade formler från Primalplanet, gäller inte det omvända. Inga magiska attacker kan passera från Eterplanet till Primalplanet, inte ens kraftbaserade. En eterisk varelse attackerar andra eteriska varelser normalt.

12.6.3 Skuggplanet

Skuggornas existensplan är en svagt upplyst dimension som är både förbunden och samexisterande med Primalplanet. Det överlappar Primalplanet på samma sätt som Eterplanet gör, så en resenär kan använda Skuggplanet för att ta sig fram snabbt och enkelt.

Skuggplanet är också förbundet med andra existensplan. Med rätt formel kan en rollfigur använda Skuggplanet för att besöka andra verkligheter.

Skuggplanet är en värld i svart och vitt – alla färger har för länge sedan bleknat bort. För övrigt liknar det Primalplanet.

Trots bristen på ljus, finns det många växter, djur och humanoider som funnit sitt hem på Skuggplanet.

Skuggplanet är magiskt föränderligt och delar av det flödar ständigt in på andra existensplan. På grund av detta är det omöjligt att producera en exakt karta över Skuggplanet, trots att det finns gott om landmärken.

Skuggplanet har följande särdrag.

- Magisk föränderlighet. Vissa formler förändrar den materia Skuggplanet är uppbyggt av. Nyttan och kraften hos dessa formler inom Skuggplanet gör dem speciellt användbara för både resenärer och infödda.
- Svagt neutralartat.
- Förstärkt magi. Formler med beteckningen skuggor förstärks på Skuggplanet. Sådana formler kastas som om de vore påverkade av knepet Maximera formel, fast de inte kräver något högre formelutrymme än normalt.

Dessutom är det vissa formler som är speciellt kraftfulla på Skuggplanet. Formlerna *skuggbesvärjelse* och *skuggåkallan* förstärks från 20% av den verkliga formeln till 30%. Formlerna *högre skuggbesvärjelse* och *högre skuggåkallan* blir 70% av verkligheten istället för 60% och en *pseudobesvärjelse* ger 90% istället för 80% av verkligheten.

- Hämmad magi. Formler som använder eller skapar ljus kan misslyckas på Skuggplanet. En formelkastare som vill använda en formel med beteckningen ljus eller eld, måste klara ett test av Formelkännedom (SG 20 + formelgrad). Formler som skapar ljus är dessutom mindre användbara eftersom alla ljuskällor får sin räckvidd halverad på Skuggplanet.

Trots sin mörka natur påverkar Skuggplanet inte formler som skapar, använder eller manipulerar mörker.

12.6.4 Astralplanet

Astralplanet är tomheten mellan de andra existensplanen. När en rollfigur kliver igenom en portal mellan existenserna eller projicerar sin ande till ett annat existensplan, är det Astralplanet han färdas genom. Till och med formler som ger ögonblicklig förflyttning tvärs över ett och samma plan (till exempel *dimensionsdörr*) vidrör hastigt Astralplanet.

Astralplanet är ett enormt, ändlöst klot av silverskyar, både ovanför och under resenärerna. Enstaka bitar av fast materia kan hittas här och där, men det mesta av Astralplanet är ett ändlöst tomrum.

Både resenärer mellan existenser och flyktingar från andra existenser kan åtfinnas här.

Astralplanet har följande särdrag.

- Subjektivt riktad gravitation.
- Tidlös. Åldrande, hunger, törst, giftverkan och naturligt läkande fungerar inte på Astralplanet, men allt detta återtar sin funktion så fort resenären lämnar Astralplanet.

- Svagt neutralartat.
- Förstärkt magi. Alla formler och formelliknande förmågor som används på Astralplanet kan fås att fungera som om de påverkats av knepet Påskyndad formel. Formler (eller formelliknande förmågor) som redan är påskyndade påverkas inte, och inte heller formler från magiska föremål. Formler som påskyndats på detta vis prepareras och kastas fortfarande med sin normala grad. Precis som med knepet Påskyndad formel kan man bara kasta en påskyndad formel per runda.

12.6.5 Luftens elementarplan

Luftens elementarplan är en tom existens som består av blå himmel både över och under resenärerna.

Luftens elementarplan är det behagligaste och minst farliga av De inre planen, och det befolkas av alla sorters flygande varelser. Faktum är att flygande varelser har en stor fördel på detta plan. Även om resenärer utan flygförmåga kan klara sig bra, klarar sig flygande varelser bättre.

Luftens elementarplan har följande särdrag.

- Subjektivt riktad gravitation. Varje varelse på planet bestämmer sitt eget "neråt". Föremål som inte bärs av varelser förblir stilla utan något eget "neråt".
- Luftdominerad.
- Förstärkt magi. Formler och formelliknande förmågor som använder, manipulerar eller skapar luft (även inräknat teurgiformler från luftdomänen) blir både förstärkta och förstörade (som om de påverkats av knepen Förstärka formel och Förstora formel utan att de för den skull kräver ett högre formelutrymme).
- Hämmad magi. Formler och formelliknande förmågor som använder eller skapar jord (även inräknat teurgiformler från jorddomänen) blir hämmade.

12.6.6 Jordens elementarplan

Jordens elementarplan är en värld fylld av sten och jord. En oförsiktig och oförberedd resenär kan finna att han är instängd mellan dessa ofantliga klippor och få sitt liv krossat till intet, så att bara hans pulveriserade kvarlevor återstår som en varning till de som är dåraktiga nog att försöka följa efter.

Trots sin fasta, orubbliga natur är Jordens elementarplan ganska varierat med material som varierar från relativt mjuk jord till stråk av diamant eller hårda metaller.

Jordens elementarplan har följande särdrag.

- Jorddominerad.
- Förstärkt magi. Formler och formelliknande förmågor som använder, manipulerar eller skapar jord eller sten (även inräknat teurgiformler från jorddomänen) blir både förstärkta och förlängda (som om de påverkats av knepen Förstärka formel och Förlänga formel utan att de för den skull kräver ett högre formelutrymme). Formler och formelliknande förmågor som redan är förstärkta eller förlängda påverkas inte av detta.
- Hämmad magi. Formler och formelliknande förmågor som använder eller skapar luft (även inräknat teurgiformler från luftdomänen) blir hämmade.

12.6.7 Eldens elementarplan

Allting står i ljusan låga på Eldens elementarplan. Marken är inget annat än stora plattor av sammanpressade lågor. Luften dallrar av hettan från oavbrutna eldstormar och den vanligaste vätskan är magma, inte vatten. Oceanerna är gjorda av flytande flammor och bergen flödar av smält lava. Elden här klarar sig utan både luft och bränsle, men brännbara material som förs hit, förtärs direkt.

Eldens elementarplan har följande särdrag.

- Elldominerad.
- Förstärkt magi. Formler och formelliknande förmågor med beteckningen eld (även inräknat teurgiformler från elddomänen) blir både maximerade och förstörade (som om de påverkats av knepen Maximera formel och Förstora formel utan att de för den skull kräver ett högre formelutrymme). Formler och formelliknande förmågor som redan är maximerade eller förstörade påverkas inte av detta.
- Hämmad magi. Formler och formelliknande förmågor som använder eller skapar vatten (även inräknat teurgiformler från vattendomänen) blir hämmade.

12.6.8 Vattnets elementarplan

Vattnets elementarplan är en oändlig ocean utan varken havsyta eller havsbotten – en vattenfylld miljö som är upplyst av en diffus glöd. Den är ett av de mer gästvänliga av De inre planen, så snart resenären tagit sig förbi problemet med att andas.

De ändlösa havsvidderna på detta plan varierar från isande kalla till kokande heta, från saltvatten till färskvatten. De är alltid i rörelse, pådrivna av strömmar och tidvatten. Planets permanenta bosättningar brukar formas runt bitar av drivved och vrakgods som letat sig in i denna gigantiska vätskesamling. Dessa bosättningar rör sig med strömmarna i Vattnets elementarplan.

Vattnets elementarplan har följande särdrag.

- Subjektivt riktad gravitation. Gravitationen här fungerar likt den på Luftens elementarplan. Men att falla neråt på Vattnets elementarplan är långsammare (och mindre farligt) än på Luftens elementarplan.
- Vattendominerad.
- Förstärkt magi. Formler och formelliknande förmågor som använder eller skapar vatten (även inräknat teurgiformler från vattendomenen) blir både förlängda och förstörade (som om de påverkats av knepen Förlänga formel och Förstora formel utan att de för den skull kräver ett högre formelutrymme). Formler och formelliknande förmågor som redan är förlängda eller förstörade påverkas inte av detta.
- Hämmad magi. Formler och formelliknande förmågor med beteckningen eld (även inräknat teurgiformler från elddomenen) blir hämmade.

12.6.9 Negativa energiplanet

För en utomstående betraktare är det inte mycket att se på Negativa energiplanet. Det är en mörk och tom plats, en ändlös avgrund där en resenär kan falla tills planet självt stjäl hans ljus och liv. Negativa energiplanet är det mest fientliga av De inre planen och det saknar all tolerans för liv. Endast varelser som är immuna mot dess livsförstörande energier kan överleva här någon längre stund.

Negativa energiplanet har följande särdrag.

- Subjektivt riktad gravitation.
- Större negativt dominerat. Vissa områden inom planet är bara mindre negativt dominerat, och dessa öar är de enda platser där liv kan klara sig.
- Förstärkt magi. Formler och formelliknande förmågor som använder negativ energi blir maximerade (som om de påverkats av knepet Maximera formel utan att de för den skull kräver ett högre formelutrymme). Formler och formelliknande förmågor som redan är maximerade påverkas inte av detta. Klassförmågor som använder negativ energi, såsom att förmana eller förvärva vandöda, erhåller en fördel av +10 på slaget för att bestämma det högsta antal LT som påverkas.
- Hämmad magi. Formler och formelliknande förmågor som använder positiv energi, inräknat läkeformler, blir hämmade. Rollfigurer på detta plan drabbas av en nackdel av -10 på Fasthetsräddningsslaget för att bli av med en negativ grad från en livstappning.

Slumpmässiga möten: Eftersom Negativa energiplanet är så tomt på liv, sker det sällan slumpmässiga möten när man reser genom det.

12.6.10 Positiva energiplanet

Positiva energiplanet har ingen yta och liknar i mycket Luftens elementarplan i sina öppna vidder. Skillnaden är dock att varje del av detta existensplan glöder av livskraft. Denna kraft är farlig för dödliga varelser, som inte kan hantera så mycket livskraft. Trots sin, till synes, positiva inverkan är det ett av de farligaste av De inre planen. En oskyddad resenär på detta plan sväller upp av kraft när positiv energi pressas in i honom. Till slut, när hans dödliga form inte kan klara mer livskraft, flammar han upp som en liten planet fångad nära kanten av en supernova. Besök på Positiva energiplanet är kortvariga och till och med då bör besökaren vara ordentligt skyddad.

Positiva energiplanet har följande särdrag.

- Subjektivt riktad gravitation.
- Större positivt dominerat. Vissa områden inom planet är bara mindre positivt dominerat, och dessa öar är de enda platser där dödliga kan klara sig.
- Förstärkt magi. Formler och formelliknande förmågor som använder positiv energi, inräknat läkeformler, blir maximerade (som om de påverkats av knepet Maximera formel utan att de för den skull kräver ett

högre formelutrymme). Formler och formelliknande förmågor som redan är maximerade påverkas inte av detta. Klassförmågor som använder positiv energi, såsom att fördriva eller förinta vandöda, erhåller en fördel av +10 på slaget för att bestämma det högsta antal LT som påverkas. (Vandöda är dock närmast omöjliga att finna på detta plan.)

- Hämmad magi. Formler och formelliknande förmågor som använder negativ energi, inräknat tillfogaformler, blir hämmade.

Slumpmässiga möten: Eftersom Positiva energiplanet är så tomt på liv, sker det sällan slumpmässiga möten när man reser genom det.