

Rollpersonshäftet till Matiné

Förord

Tanken med detta häfte är att det är det enda du behöver ta med dig under ett spelmöte. Jag har valt denna uppdelning dels för att regelboken inte ska användas mer än nödvändigt och får på så sätt ökad livslängd, dels så att ni i spelgruppen inte behöver samsas om en bok utan kan ha flera häften istället men främst för att jag själv tycker att det är jättetråkigt att sitta och läsa igenom besvärjelser och färdigheter i ett rollspel när jag läser för att lära mig regelmekaniken. Min åsikt är därför att det tar upp onödig plats i en bok.

Till i princip alla rollspel jag spelleder har jag fått göra särskilda sammanfattande häften av just de anledningar som jag har nämnt, så därför får du nu ett häfte av mig med allt som spelaren behöver veta. Jag har valt att göra häftet i A4-format då det får plats med mer information på varje sida och för att du ska kunna skriva ut allting från hemsidan utan krångel med konstiga pappersformat.

Skapa rollperson

1. Välj folkslag

Se höger sida för urval. Vanligast är människa.

2. Slå fram de sex grundegenskaperna

3T6 för en människa i Styrka, Smidighet, Skarpsinne, Psyke, Karisma och Vaksamhet. 10 är det normala värdet.

3. Räkna ut Erfarenhet

Räkna samman dina grundegenskapers värden. Dessa minskar antalet Erfarenhet som du får ifrån början.

Låg kampanjnivå: 120 - grundegenskapssumman

Filmisk kampanjnivå: 140 - grundegenskapssumman

Episk kampanjnivå: 160 - grundegenskapssumman

4. Fyll i Bekant

Du får lika många Bekanta som din Karismanivå och får även köpa ytterligare Bekanta för 5 Erfarenhet per styck.

5. Fyll i Gud

Dessa kan användas för att lyckas med högsta möjliga Resultat, men du måste då hitta på något i miljön som du använder dig av. För att köpa fler Gudar, betalar du 10 Erfarenhet per styck.

Låg kampanjnivå: 1 Gud

Övriga kampanjnivåer: Din Psykesnivå i Gud

6. Köp förmågor

För Gud får du också köpa speciella förmågor. Se sida 4-6.

7. Fyll i Social nivå

Normalt är det 2, vilket motsvarar en egendomslös. Förmågorna Adlig och Borgare höjer detta värde.

8. Välj levnadsbana

Välj bland de fem levnadsbanorna här till höger.

9. Köp färdighetsvärden

Välj färdigheter och köp värden i dem. Alla färdigheter som har ett kolon bakom sig ska inriktas (se Färdigheter, sida 7). En lathund för kostnaden finns längst ned på rollformuläret.

10. Välj personlighetsdrag

Du ska välja två personlighetsdrag som påverkar dina beslut och ger Erfarenhet under spelmötet när du följer dem. Du kan hitta exempel på olika personlighetsdrag på sida 4 om du inte vill hitta på egna.

11. Fyll i Tillgångar

Multiplitera din sociala nivå (normalt 2) med fyra för att få värdet i Tillgångar (normalt 8). Detta motsvarar din packning.

12. Plocka vapen och rustning

Multiplitera antalet val i Fysikfärdigheter som du får av din levnadsbana med din samhällsnivå (inklusive fritt val). Detta är din sammanlagda vapen- och rustningsbonus som du får plocka.

13. Fyll i Slås ut på

Din eventuella rustningsbonus höjer detta värde.

<u>Fysik</u>	<u>Slås ut på</u>
<10	ditt Fysikvärde
10-19	10
20-49	15
50+	20

Levnadsbanor

Extra färdighetsval utöver det fria valet har dubbel kostnad.

<u>Den bildade</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Skarpsinnesfärdigheter	4
Karismafärdigheter	2
Vaksamhetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1
<u>Den brottsliga</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Smidighetsfärdigheter	4
Skarpsinnesfärdigheter	2
Karismafärdigheter	2
Fria färdighetsval	1
<u>Den stridslystna</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Fysikfärdigheter	4
Skarpsinnesfärdigheter	2
Karismafärdigheter	2
Fria färdighetsval	1
<u>Den strövande</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Vaksamhetsfärdigheter	4
Fysikfärdigheter	2
Skarpsinnesfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1
<u>Den sällskapliga</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Karismafärdigheter	4
Skarpsinnesfärdigheter	2
Smidighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Folkslag

Vid sidan av människan vandrar det otaliga folkslag. Dessa skiljer sig från människan i kultur, utseende och mentalitet. De grundegenskaper som särskiljer sig från människan har andra tärningskombinationer vilka kan ses nedan.

Personlighetsdragen vid varje folkslag är typiska för dessa men är på intet sätt är ett tvång att välja. Alv, anka, dvärg och troll får även förmågor från början.

Alv

Fysik: 2T6+3
Smidighet: 3T6+3
Skarpsinne: 4T6
Karisma: 3T6+2
Vaksamhet: 3T6+1
Förmågor: Immun, Nattsyn
Personlighetsdrag: Grubblande, Naturvän

Anka

Fysik: 2T6
Smidighet: 2T6+6
Karisma: 2T6+1
Förmågor: Alla Fysikslag vid simning är Mycket lätta.
Personlighetsdrag: Självgod, Vågals

Dvärg

Fysik: 4T6
Psyke: 2T6+6
Förmågor: Nattsyn
Personlighetsdrag: Girighet, Hämndlysten

Balvalv

Fysik: 2T6+3
Smidighet: 3T6+2
Karisma: 3T6+1
Personlighetsdrag: Bedragare, Förförisk

Hob

Fysik: 2T6
Smidighet: 4T6
Psyke: 2T6+6
Personlighetsdrag: Barmhärtighet, Lustigkurre

Högländare

Fysik: 3T6+2
Personlighetsdrag: Hämndlysten, Ridderlighet

Kattman

Fysik: 2T6+2
Smidighet: 2T6+9
Vaksamhet: 3T6+2
Personlighetsdrag: Naturvän, Nyfikenhet

Orch*

Fysik: 4T6
Smidighet: 2T6+3
Karisma: 2T6
Vaksamhet: 3T6+1
Personlighetsdrag: Girighet, Stridsära

Reptilman

Fysik: 3T6+2
Psyke: 3T6+1
Personlighetsdrag: Hämndlysten, Stridsära

Rättman

Fysik: 2T3+2
Smidighet: 3T6+6
Karisma: 2T6+3
Vaksamhet: 3T6+2
Personlighetsdrag: Nyfikenhet, Räddhare

Troll*

Fysik: 4T6+6
Smidighet: 2T6+3
Skarpsinne: 2T6+3
Karisma: 2T6
Vaksamhet: 3T6+1
Förmågor: Låker alla sina icke-dödliga skador efter strid.
Kan med andra ord gå från Utslagen till helt oskadad.
Personlighetsdrag: Den starkes rätt, Stridsära

Vargman

Fysik: 4T6
Smidighet: 2T6+9
Karisma: 2T6+2
Vaksamhet: 3T6+2
Personlighetsdrag: Ledargestalt, Upprorsmakare

Vätte*

Fysik: 2T6
Smidighet: 2T6+6
Karisma: 2T6
Vaksamhet: 3T6+1
Förmågor: Nattsyn
Personlighetsdrag: Lustigkurre, Upprorsmakare

Wongos

Fysik: 2T6+2
Smidighet: 3T6+2
Personlighetsdrag: Girighet, Grubblande

* Orch, troll och vätte tillhör gruppen svartfolk och kräver en speciell kampanjvärld där denna grupp är accepterade av resterande folkslag.

Exempel på personlighetsdrag

Barmhärtighet

Få 1 Erfarenhet när du hjälper någon annan.

Bedragare

Få 1 Erfarenhet när du ljuger för att skydda din riktiga identitet.

Den starkes rätt

Få 1 Erfarenhet när du trycker ner någon med ord eller våld.

Grubblande

Få 1 Erfarenhet när du löser en uppgift med hjärnan.

Förförisk

Få 1 Erfarenhet när du delar sänghalmen med någon.

Girighet

Få 1 Erfarenhet när du utför handlingar för att få pengar.

Hämndlysten

Få 1 Erfarenhet när du får upprättelse för ett ofog.

Ledargestalt

Få 1 Erfarenhet när du beordrar gruppen.

Lustigkurre

Få 1 Erfarenhet när du spelar någon du inte känner ett spratt.

Naturvän

Få 1 Erfarenhet när du hindrar moder jord från att exploateras.

Nyfikenhet

Få 1 Erfarenhet när du finner en hemlighet om andra.

Ridderlighet

Få 1 Erfarenhet när du följer riddaridealen barmhärtighet, höviskhet, rättvisa, sportslighet och ärlighet.

Räddhare

Få 1 Erfarenhet när du flyr undan en konflikt.

Självgod

Få 1 Erfarenhet när du framhäver dig själv inför okända.

Stridsära

Få 1 Erfarenhet när du strider.

Upprorsmakare

Få 1 Erfarenhet när du hetsar andra till att ta upp en kamp.

Vågvals

Få 1 Erfarenhet när du slänger dig ut i faror.

Förmågor

Vissa bär med sig arv från föregående led, andra är blandblod mellan två olika folkslag, det finns folk med väckta inneboende gamla krafter och de som uppmärksamats av sin gud.

God ledarförmåga (1): Karismaslag hejdar överraskning.

Kommunikation (1): Gör sig alltid förstadd.

Lokalsinne (1): Hittar alltid till målet för resan.

Ögon i nacken (1): Upptäcker eventuella förföljare.

Borgare (2): Samhällsnivå 3 och Tillgångar 12.

Djurfrände (2): Bekant gäller även för djur.

Finess (2): Slå om ett slag för Smidighet eller Smidighetsfärdigheter. Kostar 5 Utmattning.

Getöga (2): Förhindrar att andra fumlar (5 Utmattning).

Höjd grundegenskap (2): Grundegenskapen ökar ett steg.

Lugnande aura (2): Psykeslag för att inte bli attackerad.

Lyte (2): Sänker en i förväg vald grundegenskap för att få undvika slå ett Fysikslag när du har fått 25 i Skada.

Orädd (2): Får inte Utmattning av skräckföreteelser.

Skygg (2): Kan inte bli igenkänd via Ryktet.

Immun (2): Resistent mot sjukdomar och ålder.

Uppoffrande hugg (2): Träffar med fullt Resultat men motståndaren får göra en fri attack mot dig.

Vandrare (2): Dyker upp vid oanade situationer.

Ägodel (2): Äger ett föremål med svag magi.

Adlig (3): Samhällsnivå 4, Tillgångar 16 samt en titel.

Helare (3): Helar en Skada för var steg Utmattning höjs.

Kämpaglöd (3): Ignorerar effekter av Skada.

Magibrukare (3): Har förmågan att frammana magi.

Nattsyn (3): Får +5 i strid vid dunkelt upplysta områden.

Upptäcka fara (3): Är först i strid till kostnad av en Gud. Alla Vaksamhetslag är dessutom Lätta (+5).

Adlig

Kostnad: 3

Du har levt ett tryggt liv i dina föräldrars vård och har alltid haft andra i din närvaro som har kunnat passa upp dig. Du har en titel framför ditt namn, som herr, fröken, fru eller riddare. En ung adelsman kan också komma att bli kallad junker.

Din samhällsnivå är 4 och får 16 i Tillgångar från början. Tillgångar höjs inte om du köper förmågan under spel. Du får även utkräva tjänster av slavar och egendomslösa som de måste utföra för att undslippa ett smärre straff, utfärdat av dig.

Borgare

Kostnad: 2

Du har levt i staden i princip hela ditt liv och kan den utan och innan. Ditt boende består av ett rum i ett hus som du delar med andra eller ett rum som du delar med några av dina syskon. Dina föräldrar är hårt arbetande och du har fått dig någon sorts utbildning. Din samhällsnivå är 3 och om du köper Borgare ifrån början får du även 12 i Tillgångar.

Djurfrände

Kostnad: 2

Genom att spendera ett Bekant får du knyta ett band till ett djur och be om en tjänst, vare sig det är ritt, att lugna ned sig, spåra, vägleda, larma, föra skrivna meddelanden med mera. Du och djuret hyser viss förståelse för varandra men ni kan inte föra någon sorts diskussion.

Djuret kommer att vara tam mot dig i fortsättningen, så länge andra faktorer inte spelar in, och du kan använda Djurvana för att kontrollera djuret och kräva fler tjänster. För älvfolk är förmågans kostnaden halverad.

Finess

Kostnad: 2

Om något inte kan göras med stil och finesse ska det inte göras alls. Genom att öka din Utmattningsgrad med 5, kan du få slå om ett Smidighetsslag eller en Smidighetsfärdighet. Detta har sin grund i minne av en riktigt löjeväckande fadäs, av driften att vara förmer än andra eller din perfektionism.

Getöga

Kostnad: 2

Du är det äldre syskonet i en stor syskonflock och har alltid haft ett öga på de yngre. Detta har ledit till att du har varit väldigt övervakande. Som en enkel handling kan du få 5 Utmattningsgrad för att rädda någon annans fummel, så att den fumlande effekten helt ignoreras. Du får dessutom själv friheten att beskriva hur du lyckas rädda situationen.

God ledarförmåga

Kostnad: 1

Vid bakhåll kan du spendera en enkel handling först av alla för att få andra att agera istället. Ett lyckat Karismaslag gör att du ryter ut en order och de överraskade slipper gå sina 10 extra steg. Den här förmågan gör också att du har tagit något av ledarrollen för gruppen. När folk talar med hela äventyrssällskapet så kommer de oftare att vända sin uppmärksamhet mot dig.

Höjd grundegenskap

Kostnad: 2

Höj en grundegenskap ett steg. Ändringar i grundegenskapen kan påverka gruppbonusen som påverkar färdigheterna som baseras på grundegenskapen, men aldrig antalet Bekanta eller Gud som du får vid rollpersonsskapandet (se sida 2).

Helare

Kostnad: 3

Genom handpåläggning får du, som en komplex handling, sänka Skadan med ett valfritt antal poäng. Det kräver dock lika mycket Utmattningsgrad som antalet Skada du läker samt att individen är still under helningsprocessen. De helande krafterna kan komma från tro, härröre med naturväsen eller urgamla vaknade förmågor.

Immun

Kostnad: 2

Du drabbas aldrig av naturliga sjukdomar; en gåva som ofta kräver inblandning av en gud. Detta inbegriper även att ålderns tecken aldrig infinnar sig, som i denna värld är en del av de sjukdomar som drabbar mänskligheten.

Kommunikation

Kostnad: 1

Antingen är du väldigt berest eller så har du en naturlig förmåga att göra dig förstörd via bilder eller teckenspråk. Oavsett hur det ligger till kan du alltid göra dig förstörd när du kommer till helt främmande länder.

Kämpaglöd

Kostnad: 3

Din kämpaglöd gör att du aldrig ger upp av dina sår utan alltid kämpar vidare trots de motgångar som står framför dig. Alla modifieringar som du får från Skada ignoreras helt. När du har ådragit dig 25 Skada, blir du inte utslagen utan kämpar vidare genom att spendera 5 Utmattningsgrad per handling. Får du fler skador mot dig måste du göra ett Fysikslag för att se om du dör.

Lokalsinne

Kostnad: 1

Oavsett om du tittar efter placering av mossor och myrstackar, efter fåglar, spår av rovdjur, allmänna naturkännetecknen eller om du på något magiskt sätt hittar någon att fråga om vägen, hittar du alltid till målet för din resa.

Lugnande aura

Kostnad: 2

Denna förmåga fungerar inte om du bär med dig vapen, förutom vandringsstav eller odragen dolk. Du utstrålar en aura som får folk att tro att du är helt ofarlig. Vid strid undviker du helt att bli attackerad om du lyckas med ett Psykesslag vid stridens början. Med förmågan tillkommer oftast ett pacifistiskt löfte på grund av tro, eder svurna av läkekunniga eller löften om att svärdet har lagts på hyllan.

Lyte

Kostnad: 2

Du är antingen en feg stackare som alltid lyckas komma undan eller motsatsen; en ärrad veteran som levt ett krigiskt liv. Närhelst du får en kritisk skada mot dig eller riskerar att dö kan du, istället för ett Fysikslag, sänka en grundegenskap 1T6 steg. Grundegenskapen väljer du när förmågan köps.

Du får själv beskriva hur skadan påverkar din grundegenskap, vilket ska ha något att göra med vad grundegenskapen kan göra. Psyke kan vara svårt att komma på någon vettig beskrivning av, men eftersom Psyke även står för hur lyckosam du är, blir lyckan förkortad ju fler lyten du får. Med andra ord, när din tur tagit slut dör du.

Magibrukare

Kostnad: 3

I många fall har en trollkarl betalat dina föräldrar för att få dig som lärling och sedan lärt upp dig tills du har blivit någorlunda Rutinerad. Efter den tiden har du fått, likt hantverkslärlingar, vandra omkring och söka efter mästare för att fullborda din utbildning.

Du har alltid känt magins lugnande närvaro och dragit nytta av magin närhelst du kunnat. Tack vare magins fördelar och andras respekt har du 3 i samhällsnivå och 12 i Tillgångar. Om du någon gång ådrar dig tio eller mer i Utmattning ökar Magiskola med ett steg direkt då magins krafter flödat okontrollerat igenom dig och fört dig närmare magins ursprung.

Nattsyn

Kostnad: 3

Det finns flera sätt som du kan ha fått dina glimmerögon på; antingen via en magisk ritual, via välsignelser från din gud eller genom någon sorts onaturlig korsning av två helt olika ickemänskliga folkslag. När alla befinner sig i ett dunkelt upplyst område får alla förutom de med Nattsyn -5 på sina handlingar.

I kolsvarta områden har du en känsla för att ana saker och ting och du får endast -5 på din handlingar, istället för -10 som normalt för blinda. Som en bieffekt tycks dina ögon glimra svagt i mörkret när det återkastar eventuella ljuskällor.

Orädd

Kostnad: 2

Du är antingen berest och har sett det mesta, är väldigt korkad eller tror starkt på att din gud alltid skyddar dig. Oavsett vilken förklaring du har, påverkas du inte av de fenomen som ingjuter skräck och därmed ger Utmattning.

Det här gör också att du sällan backar för saker och ting och hyser en sorts övertro till dig själv när det gäller att stöta på okända ting. Dock finns det inget som hindrar dig från att frivilligt tänka dig att fly om du ser att det okända kan komma dig till harm.

Skygg

Kostnad: 2

En legend är någon som alla har hört talas om men som ingen har sett. Du har en förmåga att vara glömd i sociala situationer, antingen genom att du är intetsägande, håller dig i bakgrunden eller genom att folk helt enkelt inte lägger märke till dig.

Ditt Rykte må öka men ingen kommer att känna igen dig på grund av ditt Rykte. Ditt namn kan vara spritt på gator och torg, men ingen känner igen ditt ansikte.

Det här är något som kan vålla sociala problem, eftersom du inte heller kan göra anspråk på att utnyttja ditt Rykte till din fördel. Inte heller kommer folk att vara intresserade av dig, oavsett hur hög Karisma du har. En andeslöja har helt skärmat av dig från andra.

Uppoffrande hugg

Kostnad: 2

När du använder denna förmåga vid ett anfall träffar du med fullt Resultat. Försvaren kan inte avvärja attacken, men istället får din motståndare en fri attack mot dig. Om den träffar träffar ni varandra samtidigt. Det här är i regel en förmåga som används som en sista utväg när allting verkar dömt att misslyckas.

Upptäcka fara

Kostnad: 3

Du har en förmåga att handla instinktivt när det kommer till direkt fara. Genom att offra en Gud får du agera först i rundan. Flytta din markör till markören som står först på brädet. Skulle två stycken ha denna förmåga avgör man inbördes ordning med hjälp av Smidighet.

Du kan inte heller bli överraskad och alla eventuella Vaksamhetslag är alltid en Svårighetsgrad lättare. Med denna förmåga tillkommer även paranoia, hispighet, ständig rädsla, sömnlöshet eller avtecknar sig på något annat sätt som ständigt kräver fullständig uppmärksamhet.

Vandrare

Kostnad: 2

Du har spenderat många timmar på vandrande fot och har en tendens att dyka upp där folk minst anar dig. Om någon annan rollperson behöver hjälp finns du där för att hjälpa till, om det finns någon rimlig förklaring till det. Denna rimliga förklaring är upp till de andra spelarna att komma på medan din uppgift är att välja den förklaring du gillar bäst.

Ägodel

Kostnad: 2

Du har en ägodel som har en historia kring sig som du vårdar ömt eller ständigt pratar om. Det kan vara din bortgångna moders flor, en hjältes häst, en hartass eller ett magiskt föremål.

Dessa föremål kan komma bort men blir alltid återlämnade till dig i slutet av äventyret, om de inte kommit tillbaka tidigare. Det ska också krävas en hel del för att ägodelen ska förstöras eller komma bort. Om det är en storm i havet och din speciella hatt blåser bort kanske en fågel komma tillbaka med den eller att du helt sonika ser den ligger och guppar i vattnet.

Magin i föremålet är svag och är lite bättre än en nyttopryl, exempelvis en medaljong som lyser som en fackla, skor som aldrig slits ut eller +1 på ett valfritt värde. Ägodel kan köpas flera gånger för att få en större bonus på samma område eller en ny förmåga. Detta förklaras med att tilltron till föremålet har blivit större eller att du har upptäckt nya tillämpningar med tingesten.

Ögon i nacken

Kostnad: 1

Du ger intrycket av att ständigt spana omkring dig och se uppmärksam ut. Det räcker med ett vanligt Vaksamhetslag för att se om någon förföljer dig eller upptäcka saker bakom ryggen.

Färdigheter

Fysikfärdigheter

Människan är ett våldsamt släkte.

Fältslag

Bataljens lockrop om ära och berömmelse har lockat många att ta värvning, men har ledit mestadels till brustna drömmar eller brustna hjärtan. Få är det som kan förlita sig tillräckligt på sin stridsduglighet för att leva som de stormjägare som jagar krig. Få är de som kommer tillbaka med rikedomar nog för att köpa sig ett stycke jord och slå sig till ro på sina nya ägor. Ett fummel i denna färdighet gör att andra slutar lita på ens duglighet.

- Nivå 1:* Känner till de olika befälsgraderna och trupperna samt vad deras uppgifter är.
- Nivå 2:* Erfaren i att marschera ute i fält.
- Nivå 3:* Befälsgrad med en mansstyrka att kommendera.
- Nivå 4:* Van vid att planera för fälttåg, -slag och belägringar.
- Nivå 5:* Utövaren höjer moralen och stridslyckan enbart genom att visa upp sig på stridsfältet.



Kastvapen

inriktning: kastdolk, kastspjut, kastyxa.

Att kasta prick med dolk, yxa och även i vissa fall spjut är företeelser som många i bondesamhället lär sig via sociala lekar och uppgörelser. Utöver inriktningen har utövaren även fått färdighet i att kasta andra typer av föremål, såsom stenar, ölsejdlar och mycket annat, vilket normalt görs med ett Fysikslag.

Närstridsvapen

inriktning: kätting-, skaft-, stick- eller stångvapen, svärd.

Att vara Duglig i vapenkonst tyder på en uppväxt kantad av faror. För att överleva på gatan eller i vildmarken krävs det att kunna försvara sig själv. För kunskaper som sträcker sig högre än Duglig kräver att personen har tränats av en läromästare. Egendomslösa kan ha träffat sin mästare via soldatlivet medan borgare och adel har hyrt en fäktmästare. Under utbildning lär utövaren sig att slåss med alla typer av vapen, men får en inriktning som ofta härrör från den vapengrupp som läromästaren föredrar.

Adeln föredrar svärd och därför har svärdet också fått en statussymbol. Skaftvapen däremot, innefattar sådant som räknas till bruksföremål såsom påkar och yxor. Alla kan slåss obehäpnade och använder då Fysik vid anfall och Smidighet vid avväjningar. Skillnaden mot denna vapenfärdighet är att kombattanten inte kan göra kritiska skador med obehäpnad strid och Resultatet för Smidighet drar av på skadan, istället för tar bort skadan helt.

Projektivvapen

inriktning: armborst, pilbågar, slungor.

Träningen sker i regel från far till son i syfte att jaga men ibland förekommer milisverksamhet där unga män tränas i skytte.

Skarpsinnesfärdigheter

Kräver långa studier och upprepning av kunskap.

Alkemi

Magi behöver inte skapas enbart genom att styra magiflödena genom kroppen utan kan även frambringas genom att bryta ut magiflöden ur olika potenta substanser och blandningar. Vanligtvis är detta kunskap som tar många år att lära sig och därför är det vanligt att alkemister lägger in medvetna fel i sina formler, så att tjuvaktiga typer får sig en överraskning när de använder den stulna formeln. Ett exempel på en medveten felaktighet är att byta plats på den första och sista siffran i mängden substanser som behövs i blandningen.

Det är många olika ämnen som används i alkemisternas brygder, allt ifrån ädelstenar, metaller och mineraler till kroppsdelar från varelser, sällsynta växter eller rent abstrakta saker som månsken i en brunn, trolldrömmar eller en fjärran suck. Detta blandas sedan med något av de fyra elementen – jord, eld, luft eller vatten – för att skapa sluteffekten.

Priset för sådan här kunskap är hög; en resurs som endast adeln har. Ofta brukar de hushålla med en alkemist genom att finansiera deras experiment men ibland hänger sig adelsfolket själva åt magiska experiment. En syssla som enbart går ut på att råda bot på adelns tristess. För att få fram en brygd krävs ett Tillgångsslag där Nivån för Alkemi adderas till värdet. Ett fummel ger katastrofala magiska konsekvenser.

- Nivå 1: Kan erinra sig de vanligaste metallernas och mineralernas egenskaper.
- Nivå 2: Känner till de mest kraftfulla reagenserna och kan följa andras formler.
- Nivå 3: Kan tillverka instrument och utrustning för alkemiska brygder. Har geologiska baskunskaper.
- Nivå 4: Kan omvända processen och plocka ur beståndsdelar och således få fram ursprungsformler ur elixir.
- Nivå 5: Kan känna att en vätska är magiskt laddad och med ett Mycket Svårt slag få reda på dess effekter.

Botanik

I det dagliga lantlivet gäller det att känna och förstå de växter och grödor som växer runtomkring en. Under århundraden har utforskandet av vad naturen bjuder vållat såväl krämpor och hallucinationer som dödsfall.

Det viktigaste är att veta vilka växter som är ätbara eller vilka som används som nyttoväxter. Till exempel vilken sav som används som smörjningsmedel, vilket sorts gräs som går att tvinna till rep eller vilken mossa som stoppar blödning bäst. Utöver detta finns även läkande örter, gifter eller växter som har sinnesförvrängande eller skärpande egenskaper.

Vilken effekt som ska uppnås är upp till spelaren att hitta på, men för att plocka fram lämpliga droger eller örter krävs ett Tillgångsslag där Nivån för Botanik adderas till värdet.

Effekterna påverkar endast kroppen och dess redan existerande funktioner och kan därför inte ge flygförmåga, få gålar att växa ut eller dylika saker. För det krävs färdigheten Alkemi. Ett fummel ger i regel någon en märkbar bieffekt, som kväljningar, utslag, klåda, irritation i ögonen, snuva med mera. Den tänkta effekten som drogen skulle ha fått uteblir delvis eller helt.

- Nivå 1: Har lärt sig att torka eller på annat sätt konservera växter och vätskor. Har en god aning om olika kryddblandningar, teer med mera.
- Nivå 2: Vet hur man utvinnet gift ur växter och djur. Känner till de flesta växter vid namn.
- Nivå 3: Kan göra rökelser och gaser. Laboratorietrustning krävs dock. Känner igen det mesta vid smak och karaktär. Kan orientera sig genom att läsa naturen.
- Nivå 4: Kan få till egenskaper på drogerna som luktlös, smaklös eller genomskinlig.
- Nivå 5: Har byggt upp en naturlig resistans mot droger. Alla Fysikslag mot droger är Mycket Lätta.

Historia

Historia bevaras ofta muntligt i sagor och sägner och har tagits tillvara hos historieberättarna. De underhåller barnen och i viss mån även de vuxna med sagor från förr som har trätt i glömska. Vissa av historieberättarna bär med sig bokstavar som har övergripande stödord inristade i sig. Dessa varierar mellan två till sex decimeter i längd. Ett fummel ger skenet av att man är en babblande idiot som sedan länge förlorat sin verklighetsuppfattning till sin fantasi.

- Nivå 1: Känner till de stora legenderna och sägnerna, till exempel stjärnbildernas bakgrundshistorier.
- Nivå 2: Kan tala om effekterna och bakgrunden till några stora händelser i landet.
- Nivå 3: Känner till viktiga avtal, grannländers påverkan och kända föremål, personer eller varelser.
- Nivå 4: Utövaren är känd inom en krets av lärda, då personen skapat bokstavar om sina kända berättelser.
- Nivå 5: Kan få minnesbilder från den aktuella händelsen, som om personen varit där på riktigt.

Kunskap

inriktning: andeplanskunskap, bonde, bryggare, brobyggare, demonkunskap, drakkunskap, fiskare, garvare, konstnär, skulptör, smed, sömmerska, träsnidare, två vapen, med flera.

Alla individer är olika och har alltsomoftast också sina egna kunskapsområden. I många fall är de hela sysselsättningar som format levnadsbanan. Kunskapsfärdigheten inbegriper inte endast den praktiska biten, utan även teori, historia, administrativt arbete och att utvärdera andras verk inom samma inriktning. Här samlas också smala specialiseringar till andra färdigheter som att kunna slåss med improviserade tillhyggen eller två vapen.

Läkekunst

Du kan nästan alltid räkna med att det finns någon klok gumma eller gubbe i byn som besitter läkandets konst. Denna kunskap går ofta vidare från förälder till sitt barn och för att så på sätt säkra ett framtida uppehälle för sina efterkommande.

Läkekunsten grundar sig i gamla anor och följer en invecklad logik. Det kan vara saker som att ha ett paddskinn på huvudet för att bota huvudvärk, att gå baklänges vid tidpunkten då tuppen gal för att få bort dåliga minnen eller att spotta tre gånger åt vänster för att få bort oturen.

För rena skador sänks Skadan med Resultatet om vården sker inom en timme från det skadan sker men endast ett slag är tillåtet för den skadade. Slaget förklaras med helande örter, bandagering eller genom att stimulera nervpunkter. Ett fummel orsakar istället Nivån för Resultatet i Skada.

- Nivå 1:* Kan stoppa kraftiga blödningar, förbinda sår och linda in stukningar.
- Nivå 2:* Kan lägga ben till rätta, känner till allehanda motgifter samt huskurer mot en hel del åkommor.
- Nivå 3:* Känner till de flesta vanliga sjukdomar, deras spridningssätt och botemedel.
- Nivå 4:* Utövaren är framstående inom läkekunsten och kan föreläsa om anatomi och göra enklare operationer.
- Nivå 5:* Patienter i utövarens vård sänker sin Skada med två per dag utan att några slag krävs.

Magiskola

inriktning: animism, elementarmagi, häxkonster, illusionism, mentalism, shamanism.

Det vanligaste sättet att lära sig magi är att bli köpt som lärling av en kringresande magiker. För att förtjäna sina studier och uppehälle under hela sin uppväxt sköter lärlingen alla sysslor i hemmet. I större städer finns det magikerakademier som varje år har en öppen antagning för lärlingar. Många söker dit och får då reda på om de är Magibrukare. Det är dock sällan någon ny lärling upptas av akademien då få besitter den förmågan (som kostar 3 Gud).

Den magikerstuderande får under sin studietid lära sig teorier om övernaturliga fenomen såsom magins ursprung och uppkomst, historier om kända magiker, magistormar och andra magiska företeelser, kunskap om de andra magiskolorna och om hur de frammanar magi, kännedom om besvärjelsers effekter. Ett fummel i besvärjandet gör att magin löper amok.

- Nivå 1:* Lärlingen, som precis har börjat få kunskaper.
- Nivå 2:* Den initierade, som har klarat magikerprovet.
- Nivå 3:* Magikern, som använder magin som en del i sin vardag utan att nämnvärt tänka på det.
- Nivå 4:* Ärkemagikern, som ser kunskap bortom det verkliga i astralplan och andra dimensioner.
- Nivå 5:* Magins flöden har slutligen förvridit magikern till att vara eller uppfattas som någon annan.

Teknologi

Uppfinningsrikedomen är vad som utvecklar världen och överallt finns snillrika mekanismer och fantastiska konstruktioner som många tar för givna. I många fall används Tillgångar, där Nivån för Teknologi adderas till värdet, för att dra fram teknologi man redan uppfunnit ur packningen. Om detta sker utan att det har något med äventyret att göra är slaget Mycket lätt, då sådant definierar rollpersonen på ett väldigt tydligt sätt. Är det däremot en stor manick eller något som gör äventyret väldigt lätt, ska slaget vara Svårt eller Mycket svårt. Ett fummel gör att konstruktionen finns, men kommer att falla i ett kritiskt ögonblick.

- Nivå 1:* Utövaren kan följa en ritning och hantera verktyg.
- Nivå 2:* Kan rita av byggnader och mekanismer samt, efter att ha studerat en mekanism, göra en kopia.
- Nivå 3:* Kan göra ritningar och har en god kunskap i hållfasthetslära och avancerad matematik.
- Nivå 4:* Byggmäster. Har blivit uppmärksammas för några större och komplexa konstruktioner.
- Nivå 5:* Tiden för arbetet och kostnaden sänks med lika många procent som Resultatet, dock minst fem.

Teologi:

inriktning: [religion].

En troende råkar sällan i faror och för att vandra i gudens väg måste denna också undvika missdåd. Detta avtecknar sig i att värdet i Teologi adderas till Psyke och Karisma vid passiva lägen, alltså när rollpersonen reagerar på något. Teologi läggs exempelvis till Psyken när det kommer till att motstå magi, men inte vid att kasta den. Højningen i Karisma medför att den troende ger ett positivt första intryck och uppmärksammas tydligare av andra för sin andakt, men Teologi adderas inte till Karisma när det gäller att tolka kroppsspråk eller övertyga någon.

Då guden följer i den frälstas fotspår ska många andra spelbeskrivningar utgå från just guden ur den troendes perspektiv. Låga Skador tyder på att guden beskyddar den troende, lyckade färdighetsslag att det var guden som såg till att det lyckades, spenderandet av Bekanta är för att guden har sett till att de två personernas vägar möts med mera. Ett fummel i färdigheten innebär att personen tvivlar i tron ett ögonblick eller att guden är missnöjd med personen och straffar denna med 10 Utmattning.

- Nivå 1:* Troende. Kan utföra husriter och känner till religionens gudar, deras syfte och bakgrundsberättelser.
- Nivå 2:* Starkt troende. Använder religionen som ett rättesnöre som influerar allting i vardagen.
- Nivå 3:* Munk. Vet hur religionen är uppbyggd. Känner även till de andra större religionerna.
- Nivå 4:* Präst. Är berättigad att kunna hålla större ceremonier eller riter. Personer förlitar sig på utövaren.
- Nivå 5:* Helgon. Ogudsfruktiga personer tenderar till att välja andra offer vid verbalt eller fysiskt anfall.

Karismafärdigheter

Färdigheter som man får av att interagera med folk.

Framträda

inriktning: dans, diktning, historieberättande, skådespeleri, sång, [musikinstrument].

Ett värdshus av rang ser alltid till att ha underhållning för gästerna, vare sig det är en lutspelande sångfågel, en karismatisk historieberättare eller satiriska skådespel som fångar ryktena om överklassen och gör dem till sin egen saga. Även hos högdjuren är det viktigt att visa sig kultiverad genom att recitera dikter, deklamera sina egna eller dansa på de baler som anordnas hos adeln.

Trubadurer, historieberättare och skådespelare ser man överallt och de bra har man lagt på minnet. Adelsfolk som visar upp sina talanger inom konst och diktning har mycket att vinna i adelns sociala ränkspel. En gång per spelmöte får utövaren en Bekant om ett perfekt slag sker i denna färdighet (ett Resultat på 10+), vilket kan sägas komma av välvilja hos åskådarna. Ett fummel gör att man helt tappar ansiktet, blir utskrattad och ibland till och med omtalad för sina misstag.

- Nivå 1:* Fyllesång eller godnattsagor passar denna utövare.
Nivå 2: Kan ta fåtalet ackord, sjunga ett par visor eller känner till enstaka historier eller dikter.
Nivå 3: Kan skriva egna skaldeverk och har fått framträda på finare scener.
Nivå 4: Utövaren har själv varit med om att skapa några odödliga klassiker som sjungs eller berättas på ölstugor runt om i landet.
Nivå 5: Utövaren kan plantera en känslöstämning i sin publik som varar i Nivån för Resultatet i timmar.

Kulturkännedom

inriktning: [folkslag].

Invanarna inom ett område har en tendens att skapa mytbildningar, seder, skrock och området brukar även förändra folkets egenskaper. Denna kunskap är viktig för vissa att snappa upp. Färdigheten ger sin Nivå som bonus till alla färdigheter, via regeln för närliggande färdigheter, om utövaren har med folkslaget att göra. Ett fummel skapar en fadäs som förargar någon i omgivningen.

- Nivå 1:* Vet åtminstone var folkslaget bor, hur de generellt ser ut och vilket språk de talar.
Nivå 2: Har kännedom om gudar, matvanor och säregna egenskaper hos folket.
Nivå 3: Känner till styret, högtider, ceremonier, seder, skrock, stora hjältar och legender.
Nivå 4: Personen kan ha vuxit upp i kulturen eller har vänner där inom.
Nivå 5: Personen är själv omtalad av folkslaget.

Språk

inriktning: khâdrash, reosse, satenu, [människospråk].

skriftspråk: gryndur, jori, kîmzon, nargur, nidlänska, satenu.

Språket är diplomatens väg för att ena ett folkslag med ett annat. För adeln är det alltid viktigt att kunna andra språk, då det betraktas som en artighet att samtala med någon annan på dennes modersmål om man är i dennas hemland. Högdjuren har också ibland anammat en konst att kunna samtala utan att obehöriga har en chans att ta del av meningsutbytet.

En person har automagiskt samma Nivå i Språk som dennas samhällsnivå, där exempelvis slavar kan antas komma från andra länder och därmed inte har uppnått någon högre kunskap i språket än första Nivån. Det är totalt ointressant att markera vilket färdighetsvärde någon med samhällsnivå 2 har och därför är det inget krav att behöva skriva ut det.

Normalt slår man inte i denna färdighet, men låga värden kan kräva ett slag ändå. Fummel gör att man skämmer ut sig själv eller råkar förolämpa någon.

- Nivå 1:* Kan knappt klara av att utföra vardagliga saker som att presentera sig eller beställa mat.
Nivå 2: Har ett begränsat ordförråd som är utfyllt med många dialektala ord eller kraftig brytning.
Nivå 3: Talar ”bokrikiska” (uttal från skrifter). Kan nu skriva språket men felstavningarna är markanta.
Nivå 4: Formulerar sig kultiverat, akademiskt eller ålderdomligt. Betraktas som något av en språkvetare.
Nivå 5: Har förmågan att meddela sig med personer inom synhåll helt obemärkt för utomstående individer.

Vältalighet

inriktning: bluffa, förföra, smickra, övertala.

Att kunna läsa folk och även kunna veta hur orden ska läggas för att lättast manipulera dem är en kunskap som är viktig att lära sig. Även om Karisman skulle vara väldigt låg, ger denna färdighet utövaren förmågan att kunna vara inställsam och därmed vinna förtroende. Personen kanske är hur slemmig som helst, men det spelar ingen roll då denna räddas av sin silvertunga.

Ett fummel förvärrar snarare än underlättar situationen; försöker man muta en vakt så vill denne arresteras en; vill man övertala någon att man inte behöver slåss, så får den stridslystne förstärkning, smicker kanske förolämpar och så vidare.

- Nivå 1:* Här behövs verkligen en bra replik för att utövaren ska vara trovärdig.
Nivå 2: Ibland tränger solens strålar igenom molnen och ett klockrent yttrande sker.
Nivå 3: Utövaren är lätt att komma överens med och kan inspirera andra med sina åsikter.
Nivå 4: Du är en välkänd charmör, bedragare eller köpman och folk börjar vara på sig vakt i din närhet.
Nivå 5: Kan utröna om någon ljuger samt utröna sanningshalten i rykten.

Smidighetsfärdigheter

Utövas av dem som håller på med verksamheter som normalt sker utanför vanligt folks ögon.

Fingerfärdighet

Det gäller att se upp för flinka gatumagiker, de personer som stöter till andra i det trånga vimlet på marknader eller de hålogda tiggarna som kommer fram och tigger medan de rycker i dina kläder för att få din uppmärksamhet, för rätt som det är har något gått förlorat.

Det är viktigt att träna upp sin flink- och kvickhet med fingrarna om man lever på gatan, då det förekommer situationer där det är bra att dölja saker i händerna eller rockärmen eller fiska fram saker i händerna. Fast mestadels gäller fallen att snitta börsar eller utöva ficktjuveri. I regel så slår man aldrig för Fingerfärdighet, utan färdigheten adderar sin Nivå till Tillgångar. Skulle något specifikt vara i målfokus, upptäcks ett misslyckat försök om den utsatte lyckas med ett Vaksamhetsslag.

Ett fummel gör att personen automagiskt upptäcker försöket och har någon överraskning på lut, exempelvis att personen är dolkmästare och sugen på blodspillan eller att vakter ser det hela och vill tillfångata tjuven.

- Nivå 1: Har lärt sig vilka föremål som har efterfrågan hos diverse läggare (hälare).
- Nivå 2: Kan dölja saker i händerna och skära av penningpungar eller märka när denne själv blir plockad.
- Nivå 3: Kan ta broscher, hårspännen och saker ur fickor eller väskor. Mindre trolleritrick kan göras.
- Nivå 4: Kan plocka eller plantera saker i innerfickor, djupa fickor eller ta halssmycken och ringar.
- Nivå 5: Utövaren har alltid minst 10 i Tillgångar på grund av sitt kleptomanska begär.

Gyckelkonst

inriktning: akrobatik, buktaleri, eldslukare, läppläsning, repkonster, spåkonst, utbrytarkonst.

Folk har i alla tider roats av de kringresande uppträdarna som utför spektakulära konster till åskådarnas förtjusning. Även om alla har specialiserat sig på ett område lär sig ofta konstutövarna trick av varandra, för att roa sig själva vid en delad lägereld.

Utöver detta kan gycklarna utföra grundläggande akrobatiska konster som att gå på händer, hjula, göra volter, och dylika saker. Detta kräver inga slag, såvida det inte sker i en stressig situation.

En gång per spelmöte får utövaren en Bekant om ett perfekt slag sker i denna färdighet (ett Resultat på 10+), vilket kan sägas komma av välvilja hos åskådarna eller kontakter hos de som lever av vad gatan har att ge. Ett fummel innebär att utövaren på något sätt får 10 i Skada, exempelvis av någon som inte gillar sin spådom. Resultatet av ett Smidighetslag sänker dock denna Skada. Inga nivåer kommer att beskrivas i denna färdighet.

Låsdyrkning

Allt eftersom utvecklingen driver komplexiteten på låsen framåt utvecklas också metoderna för att dyrka upp dem. Detta är en expertis som är eftertraktad hos tjuvarna, där dyrkaren har rollen att släppa in andra tjuvar eller i vissa fall lönnmördare i ett hus. Låsdyrkaren behöver inte ha några dyrkar för att ta sig förbi ett lås utan kan använda improviserade saker i omgivningen, som hårnålar, gafflar eller dylika saker. Dyrkar ger däremot en bonus till värdet. På samma sätt ger en kofot bonus till Fysikslaget om denna försöker bryta upp någonting.

Att dyrka upp ett lås och att bryta upp en karm fungerar likadant. Spelledaren bestämmer en Svårighetsgrad, beroende på om det är ett lås (Svårt till Mycket lätt), en dörrkarm (Mycket svårt till Krävande) eller en fönsterkarm (Krävande till Mycket lätt). Mot detta ska motståndsslag göras tills det sammanlagda Resultatet uppgår till 25. Perfekta slag forcerar hindret direkt, ett misslyckat slag utlöser eventuell fälla och ett fummel gör antingen att föremålet man använder går sönder, att man blir upptäckt eller att låsets komplexitet överstiger utövarens förmåga.

- Nivå 1: Övning med kofot och läsregelavhakare.
- Nivå 2: Klarar av att dyrka hänglås och liknande enkla lås.
- Nivå 3: Klarar de flesta lås och har ofta rätt utrustning för de trångmål som uppstår.
- Nivå 4: Ser direkt om låset är kopplad till en fälla.
- Nivå 5: Har på känn om något är låst och kan direkt se hindrets svaghet.

Lönndom

Det finns allsköns trick att nyttja för att undvika att dra uppmärksamheten till sig eller komma till platser som normalt inte är tillgängliga. Förklädnad är ett av tricken, där personen inte behöver slå ett slag förrän någon granskar denna. Att utnyttja skuggorna eller avleda uppmärksamheten för att smyga och gömma sig är en annan. Att smyga respektive gömma sig kan dock alla göra vilket även löses med ett Smidighets- respektive Skarpsinnesslag.

Om det är flera som smyger sker detta via regeln för samarbete, där den skickligaste smyger i förväg och visar vägen. Vakter upptäcker de smygande om deras Vaksamhetslag överstiger de som agerar i lönndom. Misslyckas båda kommer inte utövaren fram, men upptäcks åtminstone inte. Ett fummel kan göra att det man försökte åstadkomma med Lönndom helt fallerar och man råkar i knipa, vare sig knipan inträffar direkt eller senare.

- Nivå 1: Erfarenheten från att ha smugit på folk som barn.
- Nivå 2: Kan uppträda som en yrkesman eller ge sken av att vara från någon annan samhällsnivå.
- Nivå 3: Utseende kan helt förändras. Sjukdomar och men som bruten näsa eller saknad lem kan efterliknas.
- Nivå 4: Utövaren har en tendens att alltid röra sig ljudlöst. Kan utge sig för att vara av det motsatta könet.
- Nivå 5: Folk lägger normalt inte märke till utövaren och har svårt att erinra sig personens utseende.

Vaksambetsfärdigheter

Används på vandrade fot vid överlevnad i naturen.

Djurvana

inriktning: alfiner, boskap, bytesdjur, fåglar, hippogriffer, hunddjur, lägre drakar, [riddjur] (se dock Rida) med flera.

Djuren är en del av vardagen, vare sig det är att jaga bytesdjur med hjälp av falkar eller hundar, att använda bruksdjur såsom hästar och oxar för att underlätta tunga arbeten, kommunikation via duvor eller rida till häst eller helt enkelt för bevakning eller övervakning i orostider. Minns exempelvis Fingolfs framgångar mot svartfolken, tack vare sina örnsparare.

Färdigheten inbegriper även kunskapen om legenddjur, även om det ger en högre Svårighetsgrad, lite beroende på hur omtalat djuret är i sagor. Närhelst tränaren ger djuret en befallning säger ett lyckat färdighetsslag att djuret lyder tills dess att det fått en ny uppgift. Beskrivningen av ordern till spelledaren får maximalt bestå av lika många ord som Resultatnivån. Rent beskrivningsmässigt gör tränaren sig förstörd med gester, läten eller visslingar. Ett fummel visar på att djuret gör fel sak, där en falk exempelvis kan angripa fel person eller en hund apportera något helt annat.

- Nivå 1:* Kan identifiera djuret via dess spår eller spillning.
Nivå 2: Vet var djuret brukar hålla till, hur man tillagar det, vad det föredrar att äta, beteenden och egenskaper.
Nivå 3: Kan kurerat enkla skador som ett djur har fått och djuret känner en naturlig trygghet hos utövaren.
Nivå 4: Kan läsa vad djuret vill, nästan som om det kunde tala.
Nivå 5: Även vilda djur utför befallningarna.

Naturvana

inriktning: djungel, skog, stäpp, träsk, tundra, underjorden, öken.
Ibland kan man stöta på ensamma vandrare eller hela stammar som lever av det naturen har att ge för stunden. Dessa vet bättre än andra var man ska ta sig fram, hur man orienterar sig efter naturens tecken och hur man spårar byten i sin omgivning. Vid spårning kan dessa få fram hur många bytena är, om de är jagade, är vilse och mycket annat. Ett slag ska göras var dag som spårandet sker eller om underlaget skiftar i karaktär. Om spåraren har ett välutvecklat luktsinne kan istället Vaksamhet användas.

I övrigt anger denna färdighet hur berest personen är och ger kännedom om platser, städer och hur bra denna överlever i naturen vad gäller att hitta byten, sätta snaror, flå och tillaga djur, tända en eld, göra bäddar och vindskydd av granris och mycket mera. Normalt görs inget slag för detta. Ett fummel gör att utövaren gått vilse när denna reser i vildmarken.

- Nivå 1:* Känner till någon ätbar rot kanske hur den tillreds.
Nivå 2: Kan gillra fällor, tillverka regnskydd, sovbäddar och skaffa fram vatten.
Nivå 3: De vardagliga sysslorna sker utan att utövaren tän-

ker på det. Kan förutspå väder och orientera sig.

- Nivå 4:* Utövaren är vilda berest och kan avgöra den snabbaste vägen vid färder.
Nivå 5: Med kniv kan utövaren klara sig hur länge som helst, i vilken miljö som helst.

Rida

Att lära sig rida är något alla i bondesamhället lär sig genom att åka barbacka på de långhåriga hästarna. De beridna nomaderna har utvecklat tekniker för att rida utan tömmar och ha händerna lediga för att avfyra pilar från sina smidiga ponnyer. Riddare föredrar å sin sida kraftfulla springare att stoltsera med. Riddjuren klarar inte längre ritter utan syftet med dessa är att använda till tornerspel och för att visa upp som statussymbol.

Att skritta med en häst är något alla kan göra, så denna färdighet används när ryttaren vill hoppa med hästen, galoppera över ojämn mark, kontrollera hästen vid explosioner, lugna ett skenande riddjur, rida ikapp med andra eller stanna efter galopp. När man rider ikapp så används regeln för motståndslag tills någon uppnått 25 i Resultatsumma. Ett fummel förorsakar 10 i fallskada men sänks av Resultatet av ett Smidighetsslag.

- Nivå 1:* Åka häst klarar man iallafall, men det är vanligtvis hästen som bestämmer när det är dags att springa.
Nivå 2: Har baskunskap om riddjurets behov och kan göra enklare underhåll, som att rykta den. Kan trava och galoppera med riddjuren.
Nivå 3: Har ingående kunskaper om riddjur och kan rida utan att använda tömmarna.
Nivå 4: Kan rida in och utföra avancerade ridkonster som hopp och dressyr. Kan föra en dialog med riddjuren, med enkla kommandon i stil med "Vänster".
Nivå 5: Klarar av att hantera riddjur från andra kulturer utan problem. Djuret hyser direkt ett förtroende.

Sjövana

Saltade sjöbusar, pirater och handelsmän från fjärran. Alla är de någonting som kan upplevas i varenda hamn utefter kusterna. Fartygen är deras hemvist och gemenskapen har skapat ett språk med hjälp av tatueringar, ringar i öronen och andra hudutsmykningar. Ett fummel orsakar en olycka ombord.

- Nivå 1:* Jungman. Har antagligen levt i en kuststad och kan några av termerna som används ombord.
Nivå 2: Matros. Lagt till sig språket, skrocket, utsmyckningarna och en rultande gång, orsakad av havets vågor.
Nivå 3: Styrman. Kan navigera och förutspå vädret och känner till de flesta större hamnarna.
Nivå 4: Kapten. Känner haven och hamnstäder utan och innan samt vissa specifika skepp och kapteners.
Nivå 5: Väderandarna har en förkärlek för kaptenen som klarar sig undan de värsta väderförhållandena.

Magi

Frammaning

När du frammanar magi ska du slå mot din Magiskola. När du använder magi från andra skolor får du -5 på värdet, precis som vilka inriktningar som helst. Dessa magiskolor nedan finns det att välja bland.

Animism. Helande magi samt kontrollerar djuren, växterna och vädret.

Elementarmagi. Denna skola består av de fyra elementen. Magikern väljer ett primärt element som inriktning och får -5 när denna använder något annat element. Magikern får även ett sekundärt element gratis.

Häxkonster. Förbannelser, besättningar och resor på astralplanet.

Illusionism. Förvränger ting och tankar. Det enda som är verkligt är fantasin.

Mentalism. Förändrar kroppens egenskaper.

Shamanism. Åkallandet av andar för utbyte av tjänster.

Utmattning

Det finns tre grader av magi: stridande, manipulerande och skapande. Att använda en effekt från stridande kostar 3 Utmattning, från manipulerande 6 och 9 från skapande. Fler effekter från samma eller lägre grad höjer kostnaden med ytterligare 3 Utmattning. Denna kostnad sänks sedan med Resultatet, vilket innebär att kontrollerad magi inte kräver någon Utmattning alls. Ett misslyckat slag ger antingen 3, 6 eller 9 Utmattning beroende på vilken grad som används.

Till spelaren

Magi finns för att du ska vara kreativ med den. Tänk inte "Vad kan jag göra med mentalism?" utan istället "Hur ska jag uppnå en viss sak med hjälp av mentalism?". Effekterna i de olika graderna är inte det enda som du får göra utan det är förslag på saker utifrån magiskolans tema. Det är viktigt att du förstår konceptet så att du sedan själv kan utveckla skolan med dina påhitt.

Blanda gärna in att du använder magi för saker som du lika gärna kan göra för hand, som att öppna en dörr, gå ned för en trappa med mera. Detta kräver inget slag eller ingen Utmattning alls. I förklaringarna av magiskolorna finner du fler förslag på effekter som du får göra utan att det ger någon Utmattning.

Skada

Magi anses göra samma Skada som Resultatet. Detta innebär att ju mer kontrollerad magin är, desto mer blir det i Skada medan den drar mindre Utmattning. Hur magi skadar är upp till dig som spelare att hitta på. Det kan exempelvis vara en del av ett svärdshugg eller annan fysisk attack.

Räckvidd

Första nivån av räckvidd är beröring. Om magikern vidrör en person som vidrör en tredje person kan magikern påverka den tredje personen med magi. Därför är det brukligt att sluta en ring vid sambesvärjande. I strid undviks beröringen med en avvärjning medan högre nivåer av räckvidder inte kan avvärjas alls.

För ökad räckvidd spenderar du 3 Utmattning per steg. Om räckvidden höjs till att omfatta en liten yta eller mer, påverkas alla inom det området. Den femte nivån uppnås endast via ritualer och det räcker med att ha en person eller ett föremål vid sig som har varit på platsen.

- ◆ Beröring (kan avvärjas! En varelse eller ett föremål)
- ◆ Nära (inom synhåll. Kan ej avvärjas!)
- ◆ Liten yta (inom synhåll. Hus, dunge. Alla påverkas!)
- ◆ Stor yta (inom synhåll. Stad, skog, flod, äng. Alla påverkas!)
- ◆ Liten yta som magikern besökt (utom synhåll)

Omfattning

Om räckvidden täcker en liten yta eller mer påverkas alla de var-
elser av magin som har en Fysik (om magin påverkar kroppen) eller ett Psyke (om påverkar sinnet) som är lika med eller mindre än magikerns eget Psyke.

För ytterligare 3 Utmattning höjer magikern sitt eget Psyke temporärt med tre, inkluderar ännu en varelse om räckvidden är beröring eller nära eller exkluderar en person om räckvidden täcker minst en liten yta. Spelledaren måste berätta värdet i Fysik eller Psyke hos den varelse som inte blir påverkad.

Varaktighet

Precis som med räckvidden finns det fem nivåer av varaktighet. Efter den löpt ut upphör magin. För ökad varaktighet spenderar du 3 Utmattning per steg. Den femte nivån uppnås endast via ritualer. Under varaktigheten får rollpersonen inte tillbaka Utmattningen för magin. Notera följdeffekten av detta om varaktigheten är permanent.

- ◆ Omedelbar eller koncentration
- ◆ En scen
- ◆ Ett spelmöte
- ◆ En kampanj
- ◆ Permanent

Animism

Animister är de magiker som tar del av markens ålderdomliga krafter, som de harmoniska flödena, vädermakterna, växterna och även de animaliska flödena som bestämmer att en björn ska ha ramar och en fågel sina vingar. Trollkonstnären befinner sig i många fall i ett harmoniskt tillstånd som smittar av sig till andra varelser. De flesta känner en direkt trygghet i magikerns närvaro och denna skrämmer bort maror och onda tankar för att ge en lugn sömn.

Då de harmoniska magiflödena först passerar genom magikern kropp gör helningar att känslor uppstår mellan den förhäxade och magikern. Det kan vara samma känsla som två personer som har delat en underhållande utekväll tillsammans eller som insett att de båda är väldigt ense i en frågeställning.

Denna bieffekt bleknar bort efter en timme och tankar kan väckas hos de båda vad de såg i den andra personen. En liknelse kan dras vid morgondagen efter utekvällen där man upptäcker vad för något man har delat natten med eller vänner som man tidigare umgicks med som man inte längre har samma intressen med längre. Magikern själv är givetvis själv medveten om denna effekt.

Även skog, mark och väder hjälper animisten i sin framfart i världen. Vid oväder är magikern alltid torrare än alla andra, fältflaskan har en tendens att alltid vara påfylld med vatten, giftigt vatten tenderar att rena sig själv, giftiga svampar och bär påverkar inte magikern alls och magikern avger samma dofter som finns i naturen runtomkring. Att hitta magikern med ett välutvecklat luftsinne går inte.

När det gäller kommunikation med växter bör nämnas att de känner av andra växters upplevelser i sin närvaro och lägger märke till varelser som passerar, vilka träd brukar hälsa på genom rasslande löv. Fast den kraftigt begränsade synen, hörseln och det helt saknade luktsinnet gör att växten inte alltid är den bästa konversationspartnern eller har de mest varierande minnena. Tankar i tid existerar inte utan istället mäts tidspunkter i större händelser, vilket för en växt sker väldigt sällan.

Stridande: Naturens råa kraft är stor. Att få växter att kraftigt accelerera i sin tillväxt gör att saker och ting bryts sönder. Magikern har även full kontroll över alla djur och insekter och får dessa att, i den mån djuret inte skadar sig själv, angripa ett uttänkt mål. De animistiska flödena styrs även om för att föräldra ett djur eller växt tills de söndervittrar. Avvärjningar sker genom att naturen lägger snarskank på anfallaren eller att djur slänger sig mellan anfallaren och magikern och blockerar åtkomsten på så sätt. Även vindar och blixtrar kan på samma sätt hindra anfallaren från att nå magikern.

Manipulera: Det finns många olika animistiska flöden. Väderkrafterna påverkar nederbörd, dimma, solens styrka på himlen och temperaturförändringar upp till ± 10

grader. De animaliska flödena förändrar kroppens naturliga tillstånd till att anta mer djuriska skepnader. De helar även djur och ger kontrollen över dem. De harmoniska flödena skyddar kroppen från skadliga tillstånd och sänker giftstyrkan och skador med Resultatet, ger resistens mot en sjukdom såsom åldern (alla drabbas av den), lepra och pesten under varaktigheten eller befriar varulvar och förstenade från deras fångsel.

Skapande: Den besjälade naturen är ett väsen som genomgår alla livets faser på en och samma gång. Magikern skapar djur med Skarpsinne 5 och växter från ingestans och får dessa att utvecklas i en otrolig takt. Samtidigt besjalar magikern väsendet så att det besitter samma sorts kunskap som denna skulle ha haft i enlighet med sin fysiska ålder. Naturkrafterna står för ursinnet och lockar fram stormar och orkaner. Växter och varelser tilldelas egenskaper som de normalt inte har, exempelvis får vingar att växa ut ur en människas rygg eller ger växter förmågan att gå.

Elementarmagi

VATTEN är det formbara, där magikerna likt växter anpassar sig till sin omgivning, till månens bana och till årstiderna. Dessa magiker älskar att resa vida omkring och har i regel ett öppet sinne och en medkänsla. De berörs inte nämnvärt av vare sig kyla eller värme och motar bort väta, vilket visar sig i att regndroppar aldrig tenderar att vidröra dem och platser som de vistas på blir torra. De kan även frammana vatten, tillräckligt för att fylla en vattenflaska och kan svalka eller koka vattnet i en sådan mängd att vattnet får plats i en mindre kittel. *Sekundärt element: kyla.*

LUFT symboliserar den expanderande kraften, för när kroppen slutar växa tar sinnet vid och fortsätter växa i all oändlighet. De ter sig allt som oftast undanglidande och svärfångade och är därför ibland ensamvargar. Besvärjarna har oftast en vind lekande runtomkring sig eller så ter sig mörka platser lite ljusare i dessa individers närvaro.

Vindvävare kan utan någon kraftansträngning lyfta, men inte forsla, icke-levande saker (maximalt Psyke kilogram) en meter över marken. De påverkas inte heller av större blåst och kan skapa svalkande vindar och ljussken som lyser lika starkt som en fackla. De har även egenskapen att de sprider en behaglig doft. Hur den doften ter sig varierar, men kan förlösas när personen blir glad, frammanar magi, träffar vänner eller av andra situationer som skapar känslor. *Sekundärt element: ljus.*

JORD är förknippat med stabilitet och jordbindare står stadigt med båda fötterna på jorden. Faktum är att personen hyser en viss förkärlek till jorden och att vistas inunder den, vilket gör att personen även dras till mörker. Detta visar sig i att platser där magikern befinner sig blir lite dunklare. Skuggor blir dör mer markanta och ljus brinner inte lika klart som normalt.

Jordbindarna betar sig ofta väldigt omslutande och påträngande och ogillar förändringar i tillvaron. De har full kontroll över jorden och de små partiklarna, vilket visar sig i att de aldrig är smutsiga och kan få jord att sjunka undan. För var komplex handling sjunker lika mycket jord undan som ett ett spadtag hade tagit. Magikern kan inte bilda ett nytt råmaterial med skapande magi men kan däremot manipulera material och på så sätt skapa nya råmaterial. *Sekundärt element: mörker.*

ELDEN står för den kraftfulla förändringen som sker i världen och detta element brukar väljas, på gott och ont, av de som är passionerade, pådrivande eller målinriktade. De översvallande känslorna är något som driver dessa magiker och likt både rovdjur och elden föredrar de att äta framför att ätas.

Eldbrukare har lärt sig att kontrollera temperaturen runt omkring dem och behöver således aldrig frysa eller svettas. De kan även lekfullt förändra röken, både i hur den färdas genom vinden samt hur röken ser ut. Det är med röken som de konstnärliga talangerna väcks. Magikerna kan också tända och släcka ljus utan någon vidare ansträngning. När det gäller de större graderna kan trollkonstnären skapa eld upp till samma volym som ett människohuvud eller påverka eldar inom ett område upp till besvärjelsens räckvidd. *Sekundärt element: värme.*

Stridande: Genom att frammana VATTNETS släkting is täcker vattenmakaren sina offer med ett frosttäckte. VINDVÄVARE skjuter förtätad luft, slungar sina offer mot andra objekt, lyfter dem uppåt med virvelvindar eller skapar giftig luft. JORD i detta sammanhang används för att omsluka och krama sina offer, förändra och anfalla med trä, sten eller jordblock mot sina offer eller orsaka skred. Vad ELD åstadkommer torde vara uppenbart men eld har även förmåga att göra järnföremål väldigt varma eller delvis smälta dem.

Manipulerande: VATTNET förändrar sig efter behag, antingen genom att dela på sig, tryckas bort när magikern rör sig under vatten, skapa isformationer och hårda vattenytan för att gå på. Magikern besitter en förmåga att röra sig genom is eller vatten som om denna flyger och denna får saker att frysa fast. LUFT förtätas och skapar barriärer, broar eller plattformar att stå på eller vindar som magikern seglar med. Ljuset i luften förstärks till en sådan grad att varelser blir bländade eller att ljuset passerar genom magikern och dennas utrustning och på så sätt gör vindvävaren osynlig. Luften ger en viss bärformåga så att horisontella hopp blir tio meter långa och fem meter på det vertikala planet. Magikern sjunker även till marken utan att ta Skada.

JORD innefattar även sten, grus, lera, sand och med en förhöjd Svårighetsgrad även trä. Materialet görs transparent för den förhäxade eller så passerar

magikern genom materialet som om det vore vatten. Materialet blir också omformat efter behag, bland annat för att tunnas ut, förstärkas (tål 10 extra i Skada), bli tungt, lätt eller spegelblankt. I underjorden råder mörkret, vilket jordmagikern också kontrollerar. Mörkret manipuleras till att inte motas bort av ljuset, att bli solitt, transparent för magikern eller helt omsluta denna som blir osynlig i skuggorna. ELDEN brinner intensivare med större flammor eller mer värme eller influeras till att helt släckas. Flammorna kan ändra form eller karaktär till sådan grad att de exempelvis inte bränns eller värmer. De kan även ändras så att de kastar ett annat sorts sken, börjar brinna på material som normalt inte antänds eller så styr magikern den väg som elden tar i sin hungriga framfart. Med elden kommer även värmen och temperaturen ökar med 10 grader inom magikerns räckvidd och magikern kan även få föremål att smälta eller bli glödande.

Skapande: Magikern skapar intelligenta varelser som består av magikerns primära element. Varelsen får 10 i alla grundegenskaper och ökar med tre i Fysik och Smidighet för var ytterligare 3 Utmattning. Det går även att skapa en kropp åt sig själv, där vatten- och eldmagiker får sin Smidighet höjd med tre per 3 Utmattning, jordmagiker får sin Fysik höjd med tre och luftmagiker sin Vaksamhet. Utöver detta får alla även sin Slås ut på förhöjd med fem samt förmågan att färdas fritt i sitt element. Elementarmagiker skapar även, beroende på valt element, stora eldväggar, håligheter i sina element, kopior av böcker och pergament, stormande hav, stora mängder vatten eller is, giftig luft, stormar, virvelvindar att rida på, jordbävningar, en förmåga att tränga igenom små hål (exempelvis nyckelhål) och springor eller växa fast i material.

Häxkonster

Allt i världen som är obearbetat har en själ och själen är ett lån av helheten. Genom att låna ut en del av sin egen själ kan häxkonstnären ödmjukt be om tjänster som kan påverka andras själar och därmed deras kroppar. Det finns häxmästare som istället för sin egen själ offerar djur och deras själar och på så sätt helt undviker Utmattningen från besvärjandet. Det anses dock tillhöra den gamla och barbariska läran.

En häxmästare känner nyligen döda kroppar. De ser själen som en förtätning av energi och uppmärksammar den som en tung och tryckande närvaro, vilket känns olika starkt beroende på mängden Psyke som den döde hade. Med hjälp denna energi går det att tolka ungefär när kroppen dog. Även varelsens totala Psyke, när denna levde, går att få reda på då det försvinner ett Psyke per dag ur en död kropp.

Häxor känner också astralspår och för en människa är ett astralspår ungefär en decimeter tjockt närmast kroppen och lämnas likt ett fotavtryck där de har varit. Längden på detta spår är varelsens Psyke i timmar och tunnast ut allteftersom varelsen färdas. Astralspåret förutsäger inte endast dåtid utan även nutid, så en häxmästare kan även se var någons en individ är på väg. Längden på det framtida spåret är individens Psyke i meter.

Eftersom häxkonstnärer ofta beger sig långt ifrån sin kropp med sin själ, har de fått det avtryck från döden som katter kan känna av. De tyr sig därför gärna till häxmästaren. Varför vet man inte, men en teori är att katters själar balanserar någons mellan livet och döden, vilket gör att de gärna drar sig till kyrkogårdar eller nyligen avlidna lik.

Häxor brukar förlänga räckvidden genom att använda något fysiskt från offret, som hår, tånaglar eller ett av offrets barn, för att påverka just den individen. Räckvidden blir då istället färdighetsvärdet i kilometer. Häxkonstnären kan dessutom binda formeln inom sig som ett sigill som utlöses genom att någon vidrör magikern. Det har medfört ryktet om att häxor normalt inte vill be vidrörda. Det anses även föra otur med sig att ta i hand med en häxa eller ta emot en häxas kyss.

Häxor kan, istället för att binda formeln i sig själv, binda den i en brygd som måste intagas för att ge effekt. Förbannelserna kan även ta fast form och på så sätt leverera sig själv, som exempelvis tomten som förstörde sömmerskornas hantverk och orsakade olyckor i halv månads tid, efter att häxan nekats att få handla tyger i staden. Förslag på skepnader kan vara tomtar, älvor, skuggor, djurhumanoider eller djur av tyg eller halm. Detta tillvägagångssätt kräver dock att den fasta formen kommer inom Magiskolevärdet i meter från den förhäxade minst en gång varje dygn. Förbannelsen kan dödas med hjälp av fysiskt våld, men ska antas ha 15 i Smidighet, Slås ut på samt Lönndom. Ett Lönndomsslag krävs för var dag som förbannelsen verkar.

Stridande: Orsakar rejäl smärta i motståndaren eller skapar ett infall att angripa en annan motståndare. Säger åt andra att attackera kombattanten via fysiska mardrömmar eller orsakar sjukdomssymptom från böldpest, syfilis eller liknande sjukdomar. Symptomen är från de sista skeendena i sjukdomen, där syfilis exempelvis innebär att personen tappar hud och mindre kroppsdelar såsom näsa, öron och fingrar. Avvärjer attacker genom att chocka motståndaren med mardrömmar eller temporärt göra ett utfall mot dennas mentala förmåga. Kan även låta redan besatta varelser slänga sig mellan attacken mot häxan, för att hindra anfallaren i sin väg.

Manipulerande: Försätter sig i trans för att se och följa astralspår. Gör markeringar i personer eller platser så att häxan lättare lokaliserar den markerade vid ett senare skede. Häxan besitter därtill en förmåga att tränga sig in i en varelse och se eller höra vad den

besatte upplever. Varje sinne som försvinner, försvinner från häxan också. En häxa som delar syn med någon annan blir därför blind. Dessa har också talangen att färdas via drömmar och ger mardrömmar i form av lika mycket Utmattning följande dag som Resultatet.

Skapande: Grova förbannelser som att bli föräldrad, försättas i djup sömn, förvandlas till groda, göras ofruktbar, skapa en missbildning eller missfall, drabbas av ständig otur, skapa missväxt, begränsar själen till ett visst område, exempelvis ett hus eller skapar förbannelser som går genom generationer, även om det sistnämnda är en ritual med permanent varaktighet. Om varelsen är besatt av häxan ger skapande graden kraften att påverka varelsen att gå åt ett visst håll, att tala genom varelsens mun, skapa manier, fobier, tankar eller infall där personen måste genomföra ett uppdrag som häxan bestämt.

Illusionism

Illusionister är i regel väldigt lekfulla av sig. De älskar att bota vardagens tristess genom att leka med sin egen magi. Utan något som helst besvär kan de få mindre ting, saker som i princip får plats i en mänsklig hand, att vandra omkring och böja sig efter magikerns smak och tycke. De kan även ge liv åt små skuggor och roat beskåda när dessa leker med varandra.

Allting är givetvis endast illusioner. Företeelserna händer inte i verkligheten, utan magikern bedrar sig själv och andra. Om magikern tänder en fackla med sin magi tror bara de andra att de ser vad facklan lyser upp. Vissa illusionister har en tendens att driva gäck med andra, men vet att priset är stort om de upptäcks. Ingen gillar att bli bedragen och eftersom det är magi inblandat, kommer magikern att betraktas som livsfarlig.

Illusionister med hög Vaksamhet brukar ofta skåda omkring sig för att lära sig hur saker och ting ser ut. Låg Vaksamhet talar istället om att magikern gärna förlorar sig i sina egna synvillor. När de manipulerar sin egen röst eller utseende att för anta någon annans krävs ett lyckat Skarpsinnes- eller Vaksamhetsslag.

Vid frammaning av magin används rösten med suggestiva rörelsemönster. Rösten hörs dock som en viskning innan den tonar ut när besvärjelsens effekt sätter in. Utöver detta kan illusionisten välja att stänga ut ljud och på så sätt göra sig själv döv. Ett knep som kan användas när något oljud stör sömnen.

Stridande: Får offret att skada sig själv eller vänner att attackera målet. Som avvärjningar skapar magikern illusioner av sig själv, får sig själv att försvinna eller inbillar anfallaren att denna attackerar magikern när anfallaren i själva verket står stilla eller angriper någonting annat.

Manipulerande: Förändrar ljudet, antingen så att det förstärks eller försvagas, missljuder eller får ljudet att verka komma från ett helt annat håll. Höjer Svårighetsgraden ett steg när den förhäxade använder sinnen som syn, hörsel, smak, lukt och känsel. Berövar förmågan att uppfatta illusionisten eller gör personen klumpig och långsam. Magikern låter förtroendeingivande och lyssnarna låter denna tala till punkt och finner sig i att bli olämpligt avbruten av magikern. Illusionisten förvränger existerande ting eller varelser så att de får annorlunda utseenden, ger sken av värme, kyla eller att de förhäxade besitter egenskaper som de inte har, såsom Nattsyn. Ändrar eller förstärker en lukt, ändrar en smak eller färg på ett föremål.

Skapande: Skapar röster i någons huvud, illusioner, exempelvis kopior av föremål eller tvångstankar av att exempelvis vilja dansa, slåss, sjunga, skingras eller följa efter magikern. De kan också komma att idolisera magikern eller bli förälskade, även om det inte behöver vara en fördel i alla fall, till exempel om personen är gift, har andra åtaganden som denna försummar eller genom att dyka upp vid olämpliga tillfällen. Berövar helt förmågor som att flyga, se eller egen fri vilja. Skapas fysiska humanoider har de samma värden som magikern men inga förmågor (såsom Magibrukare) och agerar självmant även om de alltid lyder alltid magikerns ord. Denna har därutom förmågan att ge ett föremål minne så att de absorberar antingen ljud eller bilder för senare uppspelning.



Mentalism

Mentalister hyser ofta någon sorts fascination för anatomin hos andra varelser och studerar dessa med nöje. Kroppen är begränsad och ska omformas för att bättre passa den miljö och de påfrestningar som den utsätts för. De kan också ha komplex för sin egen kropp eller fått för sig att en viss typ av kroppsfunction eller -utformning är vida överlägsen alla andra.

Magikern behöver knappast bekymra sig om sina egna svettlukter, rengöra munnen eller ens kamma håret. Enklare kroppsundhåll likt detta kräver en mindre tankeanstängning och är sedan ur världen för dagen. År av studier har även underlättat att bedöma andra individers fysik och som en enkel handling kan magikern avgöra en annan varelses värden i Fysik och Smidighet.

Stridande: Orsakar elchocker via förstärkt statisk elektricitet, brännskador genom att höja kroppsvärmen något enormt eller göra sig abnormt snabb eller stark, bristningar av blodkärl hos offret samt förvräda eller bryta lemmar. Avvärjer via en ohygglig snabbhet, osynlighet, extrem böjlighet, stålhud som absorberar skadan, att hoppa iväg med ett jättelikt hopp, göra anfallaren kraftlös, långsam eller få denna att snubbla.

Manipulerande: Förändrar Fysik, Smidighet, Psyke eller Slås ut på tre steg i någon riktning. Förändringen av Slås ut på förklaras genom att man ändrar hudens och kroppens bens egenskaper så att de blir försvagade eller förstärkta (läderaktig hud). Förändrar en förmåga som varelsen har såsom balans, språngförmåga, längd, förflyttning, smärttålighet, luktsinne, uthållighet, bollsinn, alkoholresistens eller vighet. Förändringen ger en Lätt eller Svår modifikation när det går att motivera att förmågan används.

Skapande: Skapar en fysisk förmåga såsom nattsyn, vattensyn, att klättra på väggar likt spindlar, att producera gift, ge klor eller vingar, förmåga att andas gifter, giftresistens, sjukdomsresistens eller ökad köld- eller eldtålighet. Har även förmågan att göra sig osynlig eller göra att en individ inte förmår att röra på sig.

Schamanism

Överallt i världen finns andar; vare sig det är elementarandar som besatt sjön och vindarna, själar i väsen eller andar från kroppar som nyligen eller för länge sedan dött. Många varelser brukar även ha gemensamma själar, som insektssvärmar eller hela skogar. Med hjälp av sång, trummande, ärrning eller förtäring av stärkande örter samt att temporärt dela med sig en del av sin själ till anden via Utmattnings, kan schamanen i sin tur utkräva en tjänst av anden.

Det kan vara enkla uppgifter som att be floden att vika åt sidan till svårare tjänster som att utkräva gamla minnen från andar. Schamanen har ett sjätte sinne där denna ofta anar en inkräktande andes närvaro. Det kan vara vilsna själar, andar som har stängts in eller på annat sätt gjorts orätt. En sak dessa andar har gemensamt är att de alla är väldigt arga. Det är schamanens uppgift att blidka dessa, så att de får komma till ro. Andebesvärjaren kan även blicka in i det gulgröna astralplanet för att se vilka andar som finns närvarande.

Själens är för kroppen vad magilinjerna är för världen. Kropp och själ är ett och ju mer själen har lämnat kroppen, desto mer förmultnad och åldersdigen är kroppen. Alla själar vill fly sin boning och lyckas förr eller senare då de växer sig starkare och starkare genom att frigöra sig från köttets fångsel. Med schamanens livstro medföljer förmågan att kunna skänka någon en lugn sömn och att läsa auror (tar en komplex handling att aktivera). Auraläsning är en egen vetenskap där man tolkar aurans flöde och färger för att få ut information om själens och kroppens tillstånd. Vad de innebär kan variera sig väldigt, men ju mer erfaren auraläsaren är, desto mer information kan utfås.

Det första en auraläsare tar in är aurans form och livfullhet, vilket även häxor kan avläsa. En **STOR AURA** tyder på ålderdom, sjukdom, livfullhet, en kraftfull själ, öppenhet eller lycka. En **LITEN AURA** säger däremot att personen är ung, försluten, sorgsen eller har svag själskraft. Slänger auran ut **TENTAKLER** är personen antingen nyfiken, ostrukturerad, lätt sinnig eller flyktig i tanken – en auratyp som barn oftast har. En **SNABBT VIRVLANDE AURA** har någon som är stressad, upprörd, kär, uppvaktad av en högre makt, försatt i grubberier eller inte vill synas. **MATTA** färger kan tyda på någon som är trött och utsliten men också att något saknas personen, som mat, något som personen har förlorat som stått denna nära eller så tyder det på avsaknad av god hälsa. En **PULSERANDE AURA** innebär att personen är på något sätt influerad av magi, en förbannelse eller något annat övernaturligt.

Den information som fås av auraformen kombineras sedan med de färger som auran har (något häxor inte ser). Varje färg ger tvetydig information, men beroende hur den rör sig i förhållande till andra färger kan schamanen peka ut en särskilt betydelse. De flesta varelser brukar ha en kombination av **GRÖNT** (övernaturligt inflytande, harmoni, balans, lugn, trygghet, sexuell kraft), **RÖTT** (kärlek, livfullhet, utåtvändhet, impulsivitet, aggressivitet) och **GULT** (fridfullhet, lycka, öppenhet, spontanitet, nyfikenhet) med en släng av **TURKOS** i sig (längtan efter något, hunger, drömmande, vetgirighet). Negativa färger är **BRUNT** (sjukdom- eller drogpåverkan, nedstämdhet, något saknas i livet.), **BLÅTT** (hat, måldrivenhet, envishet, avundsjuka) och **LILA** (vemod, botgörare, temperamentsfullhet, känslighet, intuition). Däremot utmärker **SILVER-** respektive **GULDSTÄNK** att varelsen är hjälte (Rykte 11+) respektive magiker. Svart, vitt och grått finns normalt inte i de levandes auror.

Stridande: Använder djurandar för att få klor, huggtänder, horn och dylika saker att växa ut och för att nyttja dem under attacken. Utmattningen i följande attack är för att bibehålla djuregenskapen. Djurandarna används även till att få djur runtomkring att angripa motståndare eller så lånar djuranden en del av andebesvärjarens fysiska form för att anfälla. Väderandar visar sig med åskviggas eller stormande hav. Naturandar (sjöar, skogar) eller elementarandar använder sina element för att påverka fienden. Schamanen har även förmågan att slita tag i själen och dra den ut ur offrets kropp, varpå fysiska skador uppkommer. Avväringningar sker genom att naturen trasslar in anfallaren eller genom att schamanen gör ett besättningsförsök och får angriparen på bättre tankar.

Manipulerande: Tar kontrollen över en ande via övertalning och blidkande. Kommandon som anden utför beror på vilket sorts ande som frammanas. En flodande kan få floden att vika sig undan, en djurande kan besätta kroppen och på så sätt ge kroppen förändrade egenskaper såsom nattsyn, styrka, sonar, välutvecklat luktsinne eller orienteringsförmåga. Väderandarna förmår tillkalla moln eller skingra dem, skapa nederbörd, dimma eller förändra temperaturen med ± 10 grader. Magikern döljer sig även från andar och andra schamaner och får talangen att läsa auror, där Resultatet avgör hur specifik information som schamanen får.

Skapande: Väderandrar skapar eller lugnar stormar, frammanar virvelvindar för att rida på dem eller förkortar eller fördröjer dagen. Djurandar tillger kroppen egenskaper som denna normalt inte har såsom vingar, gälar, förmåga att motstå naturlig eld eller förvandlar hela kroppen till ett djur. Har talangen att helt eller delvis besätta folk (offret vet om påverkan) men den funktion som schamanen tar över förlorar denna kontrollen över i sin egen kropp. Notera att om schamanen helt besätter individen måste denna först ta in en ande i sin kropp, som upprätthåller kroppens basfunktioner som att andas och få hjärtat att slå. Schamanen har förmågan att med sin astralkropp färdas i drömlandet och skicka meddelanden eller mardrömmar som ger lika mycket Utmattning följande dag som Resultatet. Denna kan söka upp förfädersandar för att ta del av deras minnen. Schamanen har även kraft till att binda andar vid en viss plats. För att binda en ande i ett föremål eller i en kropp krävs att magikern köper förmågan Ägodel. Slutligen ges schamanen kontroll över en färg i auran eller makten att tillsätta en ny färg.

Strid

Turordning

1. Titta på initiativbrädet och avgör vem som ska agera.

Agerande

2. Den som ska agera deklarerar vem denna vill *anfälla* eller utföra någon annan manöver. Stridsmanövrarna satsning, fint, placering och utmanövrering används för att modifiera anfall.

3. Vid anfall får försvararen välja om denna vill försöka *avvärja* anfall. Endast stridsmanövern utmanövrering kan användas tillsammans med en avvärjning.

4. De parter som ska utföra handlingar gör sina tärningsslag.

Skador

5. Lyckas anfall medan försvaret misslyckas får försvararen lika mycket i Skada som anfallarens Resultat. Misslyckas anfall eller försvaret lyckas utdelas ingen Skada.

6. Vid kritisk skada (i regel 10 eller mer i Resultat) slår försvararen ett Fysikslag, för att se om denna strider vidare. Namnlösa blir direkt utslagna och får inte ens avvärja kritiska skador.

Turordning

7. Flytta markörerna för de agerande fem eller tio steg, beroende på vad de gjort. *Misslyckas anfall medan försvaret lyckas* går inte försvararen några steg alls för sin handling, går tillväga.

Börja sedan om med punkt 1.

Gruppstrider

<u>Förhållande</u>	<u>Bonus</u>
För var 50:e Fysik i skillnad	+2
Per 10 Rykte som en person besitter	+2
Organiserad	+2
Soldatrustad	+2
Bakhåll*	+10
Per femtedel bågskyttar*	+2
Färdigheten Fältslag*	Resultatet

* Siffran adderas direkt till Resultatet i början av striden och inte till Truppvärdet under stridens gång.

Tips: Avrunda alla människostora humanoider till att ha en Fysik på 10 och alla små individer till Fysik 5. För att hålla reda på när spelledaren ska slå för spelledarpersonerna kan denna använda sig av en fältslagsmarkör på initiativbrädet. Ställ ut denna på ruta tjugo i början av striden. Det bästa är om spelledaren hinner med alla slag innan det är dennas tur.

Skadebeskrivning

Detta är beskrivningar som passar för människostora varelser. Ett tips till spelledaren är att låta denna sida ligga väl synligt, så att den kan fungera som ett stöd när rollpersonernas motståndare får in träffar. Kom ihåg att ju högre Skada en rollperson har, desto värre ska skadebeskrivningarna vara.

<u>Resultat</u>	<u>Beskrivning av skadan</u>
1-5	Näsblod, blodsmak i munnen, eller andra mindre blödningar, ytligt sår, ömmande skada, tårfyllda ögon.
6-10	Stukning, tappa luften, smärtförlamad lem, översträckt muskel, ser stjärnor, längre skärsår, lätt omtöckning, utslagna tänder.
11-15	Djupa köttår, något går ur led, krossad kroppsdel, avhuggna fingrar, näsa eller öron, utstucket öga, penetrerad kroppsdel, tappa luften, slås medvetslös, något blir brutet, förlamad lem, avhuggen sena, kraftig stukning, förstörd muskel, skadat inre organ, kraftig krosskada, hjärnskakning, avbiten tunga, utslagna tänder, borthugget köttstycke, avvärjningar, hugger sönder motståndarens vapen.
16+	Avhugget huvud, uppspliten hals, penetrerat hjärta, krossad skalle, bruten ryggrad, gigantiskt skärsår över hela kroppen.

Speciella situationer

<u>Svårighetsgrad</u>	<u>Situation, närstridsvapen</u>
Mycket svårt	Förblindad, oförberedd.
Svårt	Ligger ner (på grund av fummel), knästående, fackelbelysning, inskränkande utrymme för stort vapen, avvärjer ett kastat föremål.
Lätt	Anfaller i ryggen, motståndaren är liggande (på grund av fummel) eller förblindad.
Mycket lätt	Motståndaren är helt stilla och skytten är samtidigt under press.
<u>Svårighetsgrad</u>	<u>Situation, avståndsvapen</u>
Mycket svårt	Förblindad, 75 % av målet är dolt, målet är väldigt långt bort.
Svårt	Ligger ner (ej armborst), fackelbelysning, 50 % av målet är dolt, målet är en bit bort, målet är liggande, målet passerar ditt synfält, skytten är i rörelse eller involverad i närstrid.
Lätt	Målet har en Fysik på 50 eller mer.
Mycket lätt	Målet är väldigt nära och orörligt.



Närstridsvapen

<u>Stridskonst</u>	<u>Bonus</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	0	Slag, armbåge, bett
Tung	1	Spark, horn, hovar
<u>Svärd</u>	<u>Vapenindelning</u>	
Lätt	1	Rondelldolk, testikeldolk, rapir
Tung	2	Kortsvärd, långsvärd, bastardsvärd, huggare, kroksabel
Dubbelfattad	4	Tvåhandssvärd, flambard
<u>Kättingvapen</u>	<u>Vapenindelning</u>	
Lätt	1	Oxpiskor
Tung	2	Stridsslaga, stridsgissel
Dubbelfattad	4	Tvåhandsgissel
<u>Skaftvapen</u>	<u>Vapenindelning</u>	
Krossvapen		
Lätt	1	Blydagg, klubba, spikkklubba
Tung	2	Stridshammare, stridsklubba, hjälmkrossare, grov spikkklubba
Dubbelfattad	4	Morgonstjärna, tvåhandshammare
Yxor		
Lätt	2	Vedyxa, pikyxa, korpyxa
Tung	3	Bredyxa, stridsyxa, dubbelyxa
Dubbelfattad	5	Tvåhandsyxa, skäggyxa
<u>Stickvapen</u>	<u>Bonus</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	1	Kortspjut
Tung	2	Jaktspjut, långspjut, lätt lans
Dubbelfattad	4	Lans, spetum, treudd
<u>Stångvapen</u>	<u>Bonus</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	2	Trästavar
Dubbelfattad	5	Hillebard, pålyxa, glav
<u>Sköldar</u>	<u>Bonus</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	1*	Bucklare
Tung	2*	Vanlig sköld, rundsköld, långsköld

* Anger endast defensiv bonus. Bonusen är 0 vid offensiva handlingar och fysikkrav. En lätt sköld kräver exempelvis endast Fysiknivå 1 för att hanteras med en hand

Se punkt 12 på första sidan för antalet vapenval du får från start.

Avståndsvapen

<u>Armborst</u>	<u>Bonus</u>	<u>Räckvidd</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	2	20	Lätt armborst
Tung	3	25	Tungt armborst
Dubbelfattad	5	30	Arbalest
<u>Kastvapen</u>	<u>Bonus</u>	<u>Räckvidd</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	1	0,5×Fysik	Kastkniv, kastdolk
Tung	2	0,5×Fysik	Kastyxa, kastspjut
<u>Pilbågar</u>	<u>Bonus</u>	<u>Räckvidd</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	2	20	Kort båge
Tung	3	25	Lång båge
<u>Slungor</u>	<u>Bonus</u>	<u>Räckvidd</u>	<u>Vapenindelning</u>
Lätt	0	Fysik	Slungor

Fysiknivåkrav

En individ måste ha en viss storlek eller styrka för att vapnet inte ska bli för skrymmande. Fysiknivån jämförs med vapenbonusen och -fattningen. Om Fysiknivån inte är tillräckligt hög, så höjs Svårighetsgraden ett steg. Ett tungt svärd kräver Fysiknivå 3 för att hanteras i en hand men Fysiknivå 2 för tvåhandsfattning.

<u>Fysiknivåkrav</u>	<u>Två händer</u>	<u>En hand</u>
Lätt/Tung	Bonus + 0	Bonus + 1
Dubbelfattad	Bonus - 1	Bonus + 1

Rustningar

En rustning höjer gränsen som du slås ut på.

<u>Rustningsklass</u>	<u>bonus</u>	<u>Rustningsindelning</u>
Lätt	2	Tjockt tyg, läder, päls
Medel	4	Ringbrynja, fjällpansar, kraftigt förstärkt läder eller tyg
Tung	6	Brigadin, lamellar, plåt
<u>Täckningsgrad</u>	<u>bonus</u>	<u>Beskrivningsexempel</u>
Bristfällig	-1	Harnesk och handskar.
Normal	±0	Harnesk, handskar och hjälm.
Heltäckande	+1	I princip hela kroppen.

