Äventyrsspelet

Spelarens bok

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Inledning ... 3
- Vad behöver man? Hur spelar man? ... 3
- Tärningar ... 3
- Dunder & Drakar – Rollspelet ... 3

Kapitel 2: Rollfiguren ... 4
- Skapa en rollfigur ... 4
- Förbättring av rollfiguren ... 5

Kapitel 3: Grundläggande förmågor ... 6
- Egenskapsvärden ... 6
- Generera egenskapsvärden ... 7
- Förändring av egenskaper ... 7
- Egenskapsjusteringar ... 7
- Livsåskådning ... 8
- Räddningsslag ... 8

Kapitel 4: Raser ... 9
- Alver ... 9
- Dvärgar ... 10
- Halvlingar ... 10
- Människor ... 11

Kapitel 5: Klasser ... 12
- Krigare ... 12
- Präst ... 12
- Rackare ... 15
- Trollkonstnär ... 16

Kapitel 6: Färdigheter ... 18
- Hur färdigheter fungerar ... 18
- Egenskapstester ... 19
- Beskrivningar av färdigheter ... 19

Kapitel 7: Knep ... 33
- Allmänna knep ... 33
- Knep för formelkastare ... 35
- Knep för präster ... 36

Kapitel 8: Formler ... 37
- Formelbeskrivningar ... 37

Kapitel 9: Utrustning ... 48
- Startkapital ... 48
- Vapen ... 48
- Pansar ... 50
- Varor och tjänster ... 52

Kapitel 10: Strid ... 55
- Hur strider fungerar ... 55
- Välj ett vapen ... 55
- Hålla sig vid liv: Livspoäng ... 55
- Vem agerar först? ... 56
- Handlingar ... 56
- Speciella stridsregler ... 58

Kapitel 11: Utforskning ... 61
- Hur utforskning fungerar ... 61
- Tid ... 62
- Vad rollfigurerna kan göra ... 62

Kapitel 1: Inledning

Djärva krigare, präster, rackare och trollkonstnärer utmanar faror i mörka labyrinter i form av vättar, orcher, gelékuber och drakar. Med list, styrka och en gnutta tur övervinner de farorna och återvänder med ära och rikedomar.

Dunder&Drakar – Äventyrsspelet ger dig och dina vänner möjlighet att uppleva spännande äventyr i en värld av fantasi. Allt du behöver veta om hur man spelar finns att läsa här.

Om du har spelat förut kan du fortsätta att läsa reglerna för att lära dig mer om hur spelet fungerar. Du behöver inte läsa alltihop utan bara det som du tycker verkar intressant.

Om du däremot inte har spelat ditt första spel ännu, bör du lägga undan den här regelboken och spela ett färdigt äventyr först. Du behöver inte läsa igenom de här reglerna för att kunna spela äventyret.

Vad behöver man? Hur spelar man?

Mängden regler i detta spel kan kännas fullständigt övermäktigt. Så låt oss börja från början. Koppla av. Andas lugnt. Tänk tillbaka till när du senast fantiserade om något.

Kanske du och dina vänner fantiserade tillsammans. Ni kanske låtsades vara medeltida riddare som drabbade samman i ett tornerspel eller några revolvermän som gör upp eller en grupp bästa vänner som hjälper varandra i kampen mot omvärldens faror. Hur vet man vem som vinner torneringen eller vem som är den snabbaste i revolverduellen? Rollspel – spel som det här – handlar om att skapa en berättelse tillsammans med dina vänner.

Men vad händer när ni inte är överens om vad som skall ske? Du ville vinna just det tornerspelet, men det ville din vän också. Nåväl, det är därför som rollspel har regler. Vad reglerna gör är att ge struktur och konsekvens åt era påhittade äventyr. Genom att använda överenskomna regler, kan ni få chansen att se vem som vinner den påhittade revolverduellen utan bråk och sårade känslor... eftersom ni båda kommit överens om i förväg hur spelet skall spelas.

I de flesta rollspel skapar ni var sitt *alter ego* (andra jag) som får utforska spelvärlden. Detta är din ”rollfigur” – han (eller hon) är dina ögon, öron och händer i fantasins värld. Din rollfigur kanske är väldigt lik dig – eller inte ett dugg lik. Precis som en skådespelare som medverkar i en film, spelar du rollen av din rollfigur. Skillnaden är att ingen har skrivit dina repliker och ingen som bestämmer vad du skall göra – du får fatta alla sådana beslut själv! Den här boken finns till för att hjälpa dig att skapa en sådan rollfigur som du kan använda i spelets fantasivärld – en värld fylld av alver, dvärgar, drakar, magi och faror. Spelet behöver även en ”skiljeman” eller ”domare”, kallad Spelledare (SL) – du spelar den goda sidan medan han spelar elakingarna. Men han är i sig inte din fiende – han spelar dem bara i spelet. Medan du kontrollerar din egen rollfigur, är han ansvarig för allt annat. Den här boken är egentligen inte för honom (även om en spelledare naturligtvis också behöver veta hur man skapar rollfigurer), utan är skriven för dig – för att förklara spelet och vad din rollfigur kan göra. Och när detta nu är avklarat kan vi börja fantisera på allvar!

Tärningar

I det här spelet använder du tärningar för att avgöra om din rollfigur lyckas eller misslyckas med en uppgift. Dock används det fler sorters tärningar än de fyrkantiga som de flesta av oss är vana vid. I det här spelet används tärningar med fyra, sex, åtta, tio, tolv och, till och med, tjugo sidor.

Förkortningen för en tärning är ”t#”, där tecknet # ersätts med det antal sidor tärningen har. Sålunda kallas en vanlig tärning för ”t6”, medan en ”t20” är en tärning med tjugo sidor. En ”t100” (eller ”t%”) kallas för en procenttärning och utgörs vanligtvis av två tiosidiga tärningar i olika färg, där den ena får betyda tiotal och den andra ental. Om båda tärningarna visar ”0” betyder detta att man fått ”100”.

När reglerna anger att man skall slå tärningar anges det oftast på följande format: [antal] tärningstyp [+/- justeringar]. Till exempel betyder ”3t6+2” följande: ”Slå 3 sexsidiga tärningar. Lägg samman resultatet från de tre tärningarna och lägg sedan till 2.”

Ibland säger reglerna att du skall halvera resultatet av ett tärningsslag. Om det då inte går jämnt upp kastar du i allmänhet bort alla bråkdelar och avrundar alltså resultatet neråt. Vissa tärningsslag, såsom skadeslag och slag för livspoäng, ger dock alltid minst 1.

Dunder & Drakar – Rollspelet

Denna låda innehåller allt du behöver för att börja spela Dunder&Drakar och njuta av många spännande äventyr. Men kanske du snart vill ha fler möjligheter. Fler raser, fler klasser, fler färdigheter, fler vapen, fler formler, kort sagt, mer av allt.

Då är Dunder&Drakar – Rollspelet för dig. Där hittar du kompletta regler för att spela rollfigurer av sju olika raser och elva olika klasser (och man får lov att kombinera flera olika klasser!) från erfarenhetsgrad ett till tjugo. Där finns nya regler för strid, nya förmågor, nya monster, nya formler, nya skatter och nya magiska föremål.

Men reglerna från Äventyrsspelet kommer allihop från Rollspelet, så du kommer att känna igen dig. Till exempel, finns dvärgkrigaren Bombur med sin dvärgayxa även i Rollspelet, med samma dvärgayxa, samma pansarklass och samma livspoäng. Samma monster dyker upp även där, och präster och trollkonstnärer har samma formler.

Äventyrsspelet har dock förenklats för att du lättare skall komma igång och spela. I Rollspelet hittar du annorlunda regler för klasser, för färdigheter, för stridshandlingar och annat. Men allt du lärt dig här passar in även i Rollspelet.

Med Dunder&Drakar – Rollspelet i din hand kommer äventyret aldrig att ta slut!

Kapitel 2: Rollfiguren

Framställningen av en ny rollfigur sker i flera steg. Det viktigaste steget 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, bestämma rollfigurens livsåskådning, välja sina språk, välja sina färdigheter, välja sitt eller sina första knep. Om rollfiguren kan kasta formler (präst eller trollkonstnär), bör man även gå igenom 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.

Skapa en rollfigur

Följande steg utgör vägen till en ny rollfigur och bör följas i ordning.

Steg 1: Fastställ grundegenskaper

Första steget mot en ny rollfigur är att generera värden för hans grundegenskaper och fördela ut dessa värden på de sex olika grundegenskaperna. Dessa grundegenskaper är helt enkelt mått på din rollfigurs fysiska och mentala förutsättningar. De anger, i allmänna drag, din rollfigurs förmåga att reagera på, uppfatta och påverka världen omkring.

Steg 2: Välj livsåskådning

Alla varelser och rollfigurer tänker och tycker inte likadant. En del är godhjärtade och hjälpsamma, andra är ondsinta och egoistiska. Du måste välja om din rollfigur är god, ond eller neutral.

Steg 3: Välj en ras

När du nu har bestämt din rollfigurs grundegenskaper och har en allmän uppfattning om hans starka och svaga sidor, är det dags att bestämma vilken ras han tillhör. Du kan välja mellan fyra raser: människa, alv, dvärg och halvling. Varje ras har speciella egenskaper, både styrkor och svagheter, som i vissa fall påverkar dina grundegenskaper.

Vissa raser är helt enkelt bättre på vissa saker än andra. När du väljer en ras kan du försöka förstärka en styrka eller kompensera en svaghet bland dina grundegenskaper. Du kan ju också helt enkelt välja en ras som du gillar från filmer eller böcker. Hur du väljer ras är inte viktigt. Det viktiga är att du förstår att ditt val av ras bygger vidare på och förändrar den bas som dina grundegenskaper utgör. Var noga med att justera dina grundegenskaper efter den ras du väljer. Dessa grundegenskaper och de justeringar de ger kommer att påverka alla dina övriga förmågor.

Steg 4: Välj en klass

Vi använder beteckningen ”klass” för att indikera rollfigurens yrke – d.v.s. hur han väljer att utnyttja de naturliga förutsättningar som grundegenskaperna utgör. Det finns fyra klasser: krigare, präst, rackare och trollkonstnär.

Enkelt uttryckt är en präst en man (eller kvinna) som ägnar sig åt religion (men även viss stridsträning) och som erhåller de mesta av sina krafter genom sin starka hängivenhet till en högre makt.

En krigare är en typisk stridsman, tränad på allehanda sorters vapen – en träffsäker bågskytt, en djärv svärdskämpe, en blodtörstig yxsvingande bärsärk – alla är de krigare.

En rackare är en person som lever på sin stora mängd färdigheter och sitt goda förstånd. Han använder sina talanger och färdigheter för att nå framgång och trots att han inte är lika effektiv i en ärlig strid som en krigare är han livsfarlig i ett bakhåll.

En trollkonstnär är, tja, en trollkarl... en som väver magi och kastar formler genom sin känsla för magins natur snarare än som en ynnest från en högre makt.

När du väljer en klass, väljer du också rollfigurens livspoäng. En första gradens rollfigur som skall börja spelet, får alltid mesta möjliga antal livspoäng (d.v.s 10 för krigare, 8 för präster, 6 för rackare och 4 för trollkonstnärer, allt justerat av Fysiken). Du noterar även den grundattackfördel och de räddningsslagsfördelar som din klass ger dig.

Steg 5: Välj de språk du känner till

Alla rollfigurer börjar spelet med förmågan att kunna tala och förstå Allmänspråket, men kan även vara kunniga i ytterligare språk. En rollfigur kan automatiskt alla de språk som hans ras eller klass anger som ”automatiska språk”. Dessutom kan en rollfigur ytterligare ett antal ”extra” språk motsvarande hans Intelligensfördel. Han får fritt välja dessa bland de extraspråk som anges på hans ras och/eller klass. Om rollfigurens Intelligens inte ger någon fördel, eller rent utav en nackdel, har han inga sådana extra språk.

De språk som finns i spelet är: alviska, drakspråket, dvärgiska, grolliska, gnomiska, halvlingspråket, jordiska, jättespråket, orchiska, skogsspråket, underjordiska och vättespråket.

Steg 6: Välj färdigheter

Varje klass anger hur många färdigheter du får välja och vilka färdigheter som är ”klassfärdigheter”. En rollfigur kan bara välja att vara tränad i dessa klassfärdigheter. Du väljer det antal färdigheter som anges för rollfigurens klass, men detta antal justeras av hans Intelligens och eventuellt även av hans ras. Många färdigheter kan användas utan träning, men chansen att lyckas med annat än de allra enklaste uppgifter är minimal.

Steg 7: Välj knep

En första gradens rollfigur börjar spelet med ett knep. Du kan välja vilket knep du vill, men för att kunna utnyttja förmånen som knepet ger, måste din rollfigur uppfylla eventuella förutsättningar för knepet. Ett knep är en medfödd talang eller en inlärd specialförmåga. Knep kan inte användas utan denna talang eller träning, d.v.s. rollfiguren måste ha valt knepet, och uppfylla dess förutsättningar, för att kunna dra nytta av den förmån knepet ger.

En människa börjar spelet med ett extra knep och en krigare får ett extraknep vid första graden. Alltså kommer en människokrigare att börja spelet med tre knep – ett extra knep för att han är människa och ett extra knep för att han är en första gradens krigare.

Steg 8: Välj formler och andra specialförmågor

Vissa klasser kräver att rollfiguren väljer ut formler eller andra specialförmågor innan spelet börjar. Detta förklaras i respektive klassbeskrivning. Till exempel väljer en trollkonstnär ut de formler han känner till, men en krigare behöver inte göra det.

Steg 9: Köp utrustning

Nu när du har din rollfigurs förmågor klart för dig – både medfödda egenskaper och intränade förmågor – är det dags att ge din rollfigur de verktyg han behöver för att utnyttja dessa förmågor. All världens fäktträning är ju till föga nytta om inte rollfiguren äger ett svärd. Så snart din rollfigur skaffat sig ”livets nödtorft”, är han redo att börja äventyra!

Förbättring av rollfiguren

Precis som i verkliga livet finns det inget som kan ersätta erfarenhet. En rollfigur växer och förbättras med den erfarenhet han skaffar sig. Varje mål som uppnås, varje svårighet som övervinns, ger en rollfigur mer erfarenhet. I speltermer erhåller rollfiguren Erfarenhetspoäng (förkortat EP). Dessa representerar den totala mängd erfarenhet rollfiguren skaffat sig under sina vedermödor och äventyr. En nyskapad rollfigur har noll erfarenhetspoäng – han har just avslutat sin ”grundträning” och är nu beredd att lära sig av livet. När en rollfigur har samlat ihop ett visst antal erfarenhetspoäng är den samlade erfarenheten tillräcklig för att han skall bli märkbart bättre i spelet – han får en ny ”grad”. En ny grad förbättrar de förmågor rollfiguren redan besitter och kan även ge honom tillgång till helt nya förmågor. För att uttrycka det enkelt, med tillräcklig erfarenhet blir rollfiguren ”bättre” än en nybörjare, vilket avspeglar den fördel en erfaren person har. Exakt vilka förmågor en rollfigur erhåller med sin nya grad beror på vilken klass han hör till, men alla sorters rollfigurer blir bättre på sina färdigheter.

Med varje grad blir rollfiguren allt bättre. Han erhåller även fler livspoäng för varje grad. Han kan även förbättra sin attackförmåga (grundattackfördel) eller sin förmåga att undgå magiska eller andra speciella attacker (räddningsslag).

När han når tredje graden, får rollfiguren välja ett nytt knep. Detta är utöver de knep som hans klass eventuellt ger honom.

När han når fjärde graden, får rollfiguren höja en av sina grundegenskaper med ett poäng. Detta avspeglar den mognad (fysiskt och mentalt) som erfarenheten ger.

Om en rollfigur förbrukar EP (t ex en präst som använder knepet Skriva pergament för att skapa ett formelpergament), är dessa EP borta och räknas inte in i rollfigurens totala EP.

Totala EP	Erfarenhetsgrad
0 – 999	1
1000 – 2999	2
3000 – 5999	3
6000 – 9999	4
10000 – 14999	5
15000+	6 eller högre (och bortom dessa grundregler)

Kapitel 3: Grundläggande förmågor

Vi börjar med att bestämma din rollfigurs grundegenskaper. Träning kan naturligtvis utnyttja dessa egenskaper, men först och främst representerar dessa värden din rollfigurs potential—vad han kommer att vara bra (och dålig) på. Grundegenskaperna fastställs först eftersom de är den mest grundläggande aspekten av din rollfigur—den grund som allt annat byggs på.

Egenskapsvärden

Varje rollfigur har sex grundegenskaper. Dina egenskapsvärden definierar din rollfigurs fysiska och mentala egenskaper. Egenskapsvärdena för dessa grundegenskaper har heltalsvärden mellan 1 och oändlighet. Normala startvärden för en människa ligger mellan 3 och 18.

Varje egenskapsvärde ger dig sedan en justering som används i många andra sammanhang. Denna justering (inte egenskapsvärdet självt) läggs till eller dras bort från tärningsslaget när din rollfigur försöker göra något som är relaterat till denna grundegenskap för att avgöra om din rollfigur lyckas med uppgiften eller inte. En positiv justering kallas för en fördel och en negativ för en nackdel.

Styrka (STY)

Styrka är ett mått på din rollfigurs muskler och fysiska kraft. Denna egenskap är speciellt viktig för krigare eftersom den är till stor hjälp i strid. Styrkan avgör också hur mycket utrustning och skatter din rollfigur kan bära omkring på. Du använder Styrkejusteringen på:

- Attackslag i närstrid.
- Skadeslag för närstridsvapen och kastade vapen (även slunga).
- Tester av Hoppa, Klättra och Simma (d.v.s. när du försöker klättra upp på, hoppa över eller simma över något).
- Tester av Styrka (för att slå in dörrar och liknande).

Händighet (HÄN)

Händighet är ett mått på din rollfigurs finmotorik, koordination, smidighet, reflexer och balans. Denna egenskap är viktigast för rackare, men ligger också högt på listan för rollfigurer som föredrar lätt eller inget pansar (till exempel trollkonstnärer) och för den som vill vara träffsäker med avståndsvapen. Du använder Händighetsjusteringen på:

- Attackslag på avstånd (armborst, pilbågar, slungor, kastvapen, etc).
- Pansarklass (PK), under förutsättning att din rollfigur kan reagera på attacken och försöka ducka undan.
- Reflexräddningsslag, för att undgå eldklot, åskviggar och liknande attacker som man kan undkomma genom att snabbt ta skydd.
- Tester av Akrobatik, Balansera, Fingerfärdighet, Gömma sig, Repanvändning, Rida, Smyga, Utbrytarkonst och Öppna lås.

Fysik (FYS)

Fysik är ett mått på din rollfigurs hälsa och uthållighet. En Fysikfördel ökar din rollfigurs livspoäng, så denna egenskap är viktig för alla klasser. Du använder Fysikjusteringen på:

- Varje resultat av en Livstärning (fast en nackdel kan aldrig få resultatet att bli mindre än 1, så att en rollfigur kan aldrig få mindre än ett nytt livspoäng när han stiger en grad.
- Fasthetsräddningsslag, för att stå emot gifter, sjukdomar och liknande hot.
- Tester av Koncentration. Koncentration är en färdighet som är speciellt viktig för formelkastare.

Om rollfigurens Fysik ändras så mycket att hans Fysikjustering förändras ett steg, ökar eller minskar hans livspoäng motsvarande. Rollfiguren vinner eller förlorar ett livspoäng per grad (Livstärning) beroende på om Fysikjusteringen höjdes eller sänktes.

Intelligens (INT)

Intelligens är ett mått på din rollfigurs inlärningsförmåga och logiska tänkande. Den är en viktig egenskap för den som vill lära sig många färdigheter. Du använder Intelligensjusteringen på:

- Antalet språk som din rollfigur kan från start.
- Antalet färdigheter rollfiguren är tränad på. (Men din rollfigur är tränad på minst en färdighet.)
- Tester av Formelkännedom, Förfalskning, Förstöra anordning, Hantverk, Kunskap, Leta, Tolka skrifter och Värdera.

Visdom (VIS)

Visdom är ett mått på rollfigurens viljestyrka, sunt förnuft, uppfattningsförmåga och intuition. Medan Intelligens representerar ens förmåga att analysera information, avspeglar Visdom en medvetenhet om och balans med omgivningen. Visdom är den viktigaste egenskapen för präster eftersom den påverkar hur många formler de kan kasta, hur svårt det är att undgå dem och hur mäktiga formler de överhuvudtaget kan lära sig. Om du vill att din rollfigur skall ha skarpa sinnen, sätt ett högt värde på Visdom. Du använder Visdomsjusteringen på:

- Viljeräddningsslag, för att stå emot förhäxningar och liknande effekter.
- Tester av Insikt, Lyssna, Läkekonst, Upptäcka, Vildmarkskännedom och Yrke.

En präst erhåller extraformler baserat på sin Visdom. Den minsta Visdom som krävs för att kunna använda en given prästformel är 10 + formelns grad.

Utstrålning (UTS)

Utstrålning är ett mått på rollfigurens personlighet, övertalningsförmåga, personlig magnetism, auktoritet, ledarskap och karisma. Den behöver absolut inte avspegla yttre skönhet, eftersom skönhet ju sägs ligga i betraktarens ögon. Denna egenskap representerar verklig styrka hos personligheten och inte bara hur andra uppfattar en i ett socialt sammanhang. Denna egenskap är extra viktig för trollkonstnärer eftersom den påverkar hur många formler de kan kasta, hur svårt det är att undgå dem och hur mäktiga formler de överhuvudtaget kan lära sig. Utstrålning är också viktigt för präster eftersom den påverkar deras förmåga att fördriva eller förmana vandöda. Du använder Utstrålningsjusteringen på:

- Tester av Bluffa, Diplomati, Förklädnad, Hantera djur, Kuva, Manipulera magiska föremål, Samla information och Uppträda.
- Tester av kraftflöde för präster som försöker fördriva eller förmana zombier, vålnader och andra vandöda.

En trollkonstnär erhåller extraformler baserat på sin Utstrålning. Den minsta Utstrålning som krävs för att kunna använda en given trollformel är 10 + formelns grad.

Generera egenskapsvärden

För att generera dina egenskapsvärden använder du följande metod.

1. Slå 4t6 (dvs fyra sexsidiga tärningar, eller hur?) men summera bara ihop de tre tärningar som visar högst. Till exempel, om du slog 3, 2, 6 och 4, skall du lägga ihop 6, 4 och 3, vilket ger 13. Skriv ner resultatet. Ett slag på 4, 5, 3 och 3 blir 5 plus 4 plus 3 och ett resultat på 12. Upprepa proceduren tills du har skrivit ner sex resultat.
2. Placera ut dessa sex resultat på dina sex grundegenskaper. Det är förmodligen enklast att börja med att placera ut det högsta och det lägsta resultatet först, så att du direkt definierar din största styrka och din största svaghet. Fyll i resten av resultaten därefter.

> **Snabbare spel — grundegenskaper**
> Istället för att slå tärning, kan du helt enkelt fördela ut följande egenskapsvärden: 15, 14, 13, 12, 10, 8. Ge den grundegenskap som du tycker är viktigast det högsta värdet, den näst viktigaste det näst högsta värdet, osv. Varje klass har en färdig värdelista som kan användas.

Förändring av egenskaper

Egenskapsvärden kan ökas utan gräns. När en egenskap ändras, förändras även justeringen som hör till den egenskapen. När en egenskap ändras, förändras även alla spelvärden som hör till den egenskapen. Enda undantaget från denna regel är att man inte i efterhand får fler eller färre färdigheter om Intelligensen ökar eller minskar.

- 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.

Egenskapsjusteringar

Tabellen nedan anger egenskapsjusteringen för varje givet värde. Kom ihåg att justeringen inte är det samma som egenskapens värde. Egenskapsjusteringen är det tal som adderas till (om den är positiv) eller subtraheras från (om den är negativ) tärningsslag som styrs av just denna grundegenskap.

Till exempel, en rollfigur med normal Styrka (värdet 10) som strider med ett långsvärd, gör normalt 1t8 poäng skada vid en lyckad träff. En rollfigur med låg Styrka (under 10) får en nackdel (ett avdrag) på detta skadeslag. En rollfigur med hög Styrka (över 11) får en fördel (ett tillägg). Antag att rollfigurens spelare slår 5 för skadan efter att ha träffat. Om rollfiguren har Styrka 10, är justeringen 0. Han gör alltså 5 poäng skada i sin motståndare. Om rollfiguren däremot har Styrka 15, har han en justering på +2. Han gör då två extra poäng skada, alltså totalt 7 poäng. Om rollfiguren däremot har Styrka 4, har han en justering på –3. Han gör då tre poäng färre skada, alltså bara 2 poäng.

Tabellen anger även ”Extraformler”. En präst eller trollkonstnär med ett högt värde i Visdom respektive Utstrålning, har möjlighet att kasta fler formler varje dygn. Han erhåller dock bara dessa extraformler om han redan behärskar formler av denna grad. Till exempel, en trollkonstnär med Utstrålning 15 får två extraformler av nollte graden, en av första graden och en av andra graden. Som första gradens trollkonstnär kan han dock inte kasta andra gradens formler – bara nollte och första gradens. Alltså erhåller han bara två nollte gradens formler och en första gradens formel som extraformler. När han får tillgång till andra gradens formler (vid fjärde gradens trollkonstnär), erhåller han även sin andra gradens extraformel.

		Extraformler			
Värde	Justering	0:e	1:a	2:a	3:e
1	–5	—	—	—	—
2-3	–4	—	—	—	—
4-5	–3	—	—	—	—
6-7	–2	—	—	—	—
8-9	–1	—	—	—	—
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
20-21	+5	5	2	1	1

Livsåskådning

Alla varelser och rollfigurer tänker och tycker inte likadant. En del är godhjärtade och hjälpsamma, andra är ondsinta och egoistiska. Varje varelse och rollfigur i spelet kan sorteras in i en av tre livsåskådningar.

God

Goda varelser hjälper andra och ställer upp för de som har det svårt.

Neutral

Neutrala varelser är varken goda eller onda utan hjälper andra ibland, men tänker lika ofta på sig själva.

Ond

En ond varelse ser bara till sig själv och bryr sig inte om vad som drabbar andra.

Räddningsslag

Vanligtvis tillåter en skadlig formel eller annan effekt att målet utför ett tärningsslag för att undkomma dess påverkan helt eller delvis. Detta ”räddningsslag” utförs med en t20 till vars resultat man lägger rollfigurens räddningsslagsjustering av korrekt typ. Det tal som rollfiguren måste komma upp till att lyckas, bestäms av den effekt som gav upphov till räddningsslaget. Om tärningsslaget visar ”1” höjs det tal han måste uppnå med 10 och om tärningslaget visar ”20” sänks det med 10. Det innebär att ett perfekt tärningsslag kan ge resultat långt över det vanliga, men inte hur långt som helst, och vice versa för katastrofala tärningsslag.

Det finns tre olika sorters räddningsslag. Justeringen för vart och ett baseras på justeringen för en grundegenskap, men även vilken klass du är (se Kapitel 5). Vissa raser kan dessutom ha extra fördelar på vissa typer av räddningsslag (se Kapitel 4).

Till exempel, dvärgkrigaren Bombur har Fysik 18 och får alltså +4 på Fasthetsräddningsslaget för sin höga Fysik. Som första gradens krigare har han dessutom ytterligare +2 på Fasthet och har därför totalt +6. När han behöver utföra ett Fasthetsräddningsslag, slår hans spelare 1t20, lägger till +6 och jämför resultatet med svårighetsgraden.

Fasthet

Dessa räddningsslag testar rollfigurens förmåga att stå emot massiv fysisk skada eller attacker mot hans livskraft och hälsa. Exempelvis får man slå Fasthetsräddningsslag när rollfiguren utsätts för gifter eller sjukdomar. Justeringen baseras på Fysik.

Reflex

Dessa räddningsslag testar rollfigurens förmåga att ducka eller kasta sig ur vägen för attacker som täcker det område där han befinner sig. Exempelvis får man slå Reflexräddningsslag när rollfiguren befinner sig i vägen för en drake som andas ut eld. Justeringen baseras på Händighet.

Vilja

Dessa räddningsslag testar rollfigurens förmåga att stå emot mental påverkan. Exempelvis får man slå Viljerräddningsslag när rollfiguren hör sirenernas lockrop om att kasta sig i havet. Justeringen baseras på Visdom.

Kapitel 4: Raser

Varje rollfigur är av en av dessa fyra raser. (Ytterligare tre raser, halvalver, halvorcher och gnomer, finns beskrivna i Dunder & Drakar – Rollspelet.)

Snabbare spel — Ras

Den enklaste rasen att rollspela är förmodligen människor, eftersom de flesta spelare har en klar bild av vad en människa är. Människor förmåga att välja bland alla språk och deras extra knep och färdighet, gör dem lite mer mångsidiga än de andra raserna.

Alver

Alver, med sin talang för både trollformel och svärdsklinga, tar sig fram genom världen i sin egen takt, avskilda från de kortlivade raserna. Efter tidsåldrar av kamp på det godas sida, har alvernas ras fler berättelser än skalderna kan minnas och fler hjältar än de kan räkna. Trots sin mäktighet, ägnar sig alvernas ras sällan åt krig, utan föredrar de sköna konsterna, såsom poesi, dans, sång och berättarkonst. Deras långa liv och många talanger, ger dem möjlighet att lära sig många färdigheter och de tar sig tid att studera varje ämne länge och noga. Alver ser mycket av sin egen natur i världens form och skepnad. De reser gärna runt och umgås även med andra raser, för att lära sig så mycket som möjligt, både om sig själva och dem de möter.

Alver är medvetna om att deras avståndstagande från andra raser utgör en risk för deras egen ras – även om en sådan egocentrisk inställning begränsar plågan och frustrationen av att umgås med andra raser, gör det alvernas samhälle sårbart för stagnation och tillbakagång. Alver är nyfikna, tålmodiga och, när de tvingas till handling, dödliga. De är snabba och diskreta och har oerhört skärpta sinnen. Alver är vanligtvis öppna och älskvärda när de har att göra med medlemmar av andra raser. Även om de i hemlighet ser ner på de mer kortlivade raserna, vet de att de andra raserna besitter något som alver saknar: hets och iver. En alv söker alltid lära sig hur de andra rasernas förtjänster kan komma alverna till nytta.

Särdrag

Alver är betydligt smidigare och graciösare än andra raser, men inte lika tåliga. Därför erhåller de en fördel av +2 på Händighet och en nackdel av –2 på Fysik.

Fart: Alvers grundfart är 9 meter.

Magiska immuniteter: Alver är immuna mot *sömn* och liknande effekter, och erhåller en rasfördel av +2 på räddningsslag mot förtrollningar.

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.

Vapenträning: Alver erhåller knepet Stridsvapenträning för vapnen långsvärd, värja, långbåge och kortbåge som extraknep från början.

Skärpta sinnen: +2 fördel på tester av Leta, Lyssna och Upptäcka. En alv som passerar inom 2 meter från en lönndörr eller dold dörr får Leta precis som om han letat aktivt efter dörren.

Automatiska språk: Allmänspråket och alviska.

Språk att välja på: Drakspråket, gnomiska, grolliska, orchiska, skogsspråket och vättespråket.

Startålder: 134 år.

Genomsnittlig längd: 151 cm (män), 151 cm (kvinnor)

Genomsnittlig vikt: 54 kg (män), 51 kg (kvinnor)

Dvärgar

Kända för sin krigsduglighet, sin förmåga att uthärda fysisk och magisk stryk och sin stora kärlek till sten och stenarbeten. Dvärgar har starka band till som familj och sin klan, men äventyrar gärna, så länge som det inte hotar dvärgsamhället eller utsätter familjen för fara. Dvärgar år lika hårda som de berg de bor i, envisa och målmedvetna. Många av dem söker ära minnet av sina förfäder genom stordåd, snarare än att vinna ära åt sig själva. De tar god tid på sin att bygga vänskap och lojalitet, men de bygger det för att vara. Fast det kan ta hundra år eller mer att vinna en dvärgs vänskap, är de osvikliga i sin lojalitet och brister inte i förtroende utan glasklara bevis på svek.

Särdrag

Dvärgar är hårda och tuffa, men har inte direkt en vinnande personlighet. De erhåller en fördel av +2 på Fysik, men en nackdel av –2 på utstrålning.

Fart: Dvärgars grundfart är 6 meter. Dock kan dvärgar hålla samma fart även om de bär medeltungt eller tungt pansar eller medeltung eller tung belastning (till skillnad från andra varelser vars fart reduceras till två tredjedelar i dessa situationer).

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 fördel av +2 på tester av Leta för 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 dvärg som passerar inom 3 meter från ett sådant stenarbete kan testa Leta precis som om han faktiskt letade aktivt, och en dvärg kan använda sin färdighet på Leta för att finna fällor av sten på samma sätt som en rackare hittar fällor. En dvärg kan dessutom bedöma djupet under markytan han befinner sig lika enkelt som en människa kan bedöma vilken riktning som är uppåt.

Fördelar: +2 fördel på räddningsslag mot gifter samt formler och formel-liknande effekter. +1 fördel på attackslag mot orcher och vättefolk. +4 duckafördel på PK mot monster av typen Jättar. Kom ihåg att i situationer när en varelse förvägras sin Händighetsfördel på PK, förlorar han även alla duckafördelar. +2 fördel på tester av Värdera som avser sten- eller metallföremål.

Automatiska språk: Allmänspråket och dvärgiska.

Språk att välja på: Gnomiska, jordiska, jättespråket, orchiska, underjordiska och vättespråket.

Startålder: 57 år.

Genomsnittlig längd: 125 cm (män), 119 cm (kvinnor)

Genomsnittlig vikt: 81 kg (män), 81 kg (kvinnor)

Halvlingar

Smarta och dugliga, och med en obändlig reslust, är halvlingar nyfikenheten och bekvämligheten personifierade. Trots sin nyfikenhet och positiva livssyn, är halvlingar överlevare. De är listiga och påhittiga nog för att överleva i en värld fylld av stora och farliga varelser. De har lätt att få nya vänner och blir ofta till en äventyrsgrupps mittpunkt. Uppfyllda av vandringslust, ser de äventyrande som en naturlig förlängning av sina vandringar genom världen. Faktum är att de flesta halvlingar aldrig egentligen anser sig ute på äventyr, inte ens mitt inne i en labyrint fylld av dödliga fällor. För någon fylld av nyfikenhet och upptäckarglädje, vad kan vara en naturligare plats att besöka än en labyrint eller en uråldrig ruin? Deras utmattade äventyrarkollegor kan ibland konstatera att halvlingarna

tycks ha uppfunnit nyfikenheten. Små som de är, kan de oftast klara sig helt obemärkta var som helst. Att inte märkas alls är dock sällan något kul i längden. Halvlingar drar maximal fördel av sin litenhet och många av dem förundras i hemlighet hur de storväxta raserna någonsin kan vara tysta och diskreta. Halvlingar uppskattar att färdas med en blandad grupp, eftersom alltför många medlemmar av en och samma ras gör gruppen tråkig. Även om de är ganska fördomsfria, tycker de ibland att dvärgar är alltför buttra och allvarsamma för deras smak.

Särdrag

Halvlingar är snabba och smidiga, men inte lika stora och rubusta som andra raser. De erhåler en fördel av +2 på Händighet, men en nackdel av –2 på Styrka.

Liten: Som en Liten varelse erhåller halvlingen en storleksfördel av +1 på Pansarklass, +1 på attackslag och +4 på tester av Gömma sig, men de använder mindre vapen än en människa och gör därför mindre skada.

Fart: Halvlingars grundfart är 6 meter.

Fördelar: +2 rasfördel på tester av Hoppa, Klättra och Smyga. +1 fördel på alla räddningsslag. +2 fördel på räddningsslag mot fruktan. Denna fördel staplar med halvlingars allmänna fördel av +1 på alla räddningsslag. +1 rasfördel på attackslag med kastade vapen och slungor. +2 fördel på tester av Lyssna.

Automatiska språk: Allmänspråket och halvlingspråket.

Språk att välja på: Alviska, dvärgiska, gnomiska, orchiska och vättespråket.

Startålder: 30 år.

Genomsnittlig längd: 92 cm (män), 87 cm (kvinnor)

Genomsnittlig vikt: 17 kg (män), 14 kg (kvinnor)

Människor

De flesta av oss vet redan vad det innebär att vara människa. Människor är anpassningsbara och kan bosätta sig i nästan varje typ av klimat och terräng. Människor är uppfinnare och upptäckare som ständigt söker att flytta gränserna för kunskap och erfarenhet. De förvandlar motgångar till möjligheter genom att finna nya sätt att applicera sina färdigheter, nya tekniker för att lösa problemen och nya utmaningar som kan lära dem något nytt.

Människor har en balans mellan styrka och smidighet och mellan intellekt och intuition. De förkroppsligar mångsidighet, anpassningsbarhet och mångfald, och är snabba på att lära sig nytt och passa in i nya situationer. De betraktar sitt sätt att lösa problem som regeln, snarare än undantaget.

Fast nyfikenhet och vandringslust ibland leder ut dem på äventyr, drivs de flesta människor ut på äventyr av andra orsaker, vanligtvis plikt och lojalitet. Människor är anpassningsbara och förmår att använda sina färdigheter i många olika situationer. Kanske just för att de kan hantera så många olika situationer, brukar människor sky upprepningar och ständigt söka nya utmaningar. De missar ogärna en chans till nya upplevelser och en ny utmaning lockar dem oftast mer än ett avlägset mål. Deras största svaghet är just att de tror sig kunna klara alla utmaningar och lösa alla problem. Ställd inför ett val om vem som är bäst lämpad för en viss uppgift, väljer en människa oftast sig själv—inte utifrån överdriven självsäkerhet eller egoism, utan för att han lärt sig gång på gång att när han är inträngd i ett hörn lyckas han alltid hitta en väg ut.

Människor är oftast öppenhjärtliga och frisinnade, kännetecknade av flexibilitet och tolerans. De kan ofta göra sig lite lustiga över andra rasers svagheter och finner deras extrema beteenden roande. Men de beundrar också drag hos de andra raserna, dvärgarnas envishet, alvernas behagfullhet och halvlingarnas påhittighet.

Särdrag

Den normalvarelse som alla jämförelser utgår ifrån.

Fart: Människors grundfart är 9 meter.

Extraknep: Människor erhåller ett extra knep vid första graden.

Extra färdighet: Människor får välja en extra färdighet utöver de som deras klass ger dem. Till exempel får en mänsklig krigare välja tre färdigheter (justerat av Intelligensen, minimum två färdigheter) istället för två färdigheter (justerat av Intelligensen, minimum en färdighet).

Automatiska språk: Allmänspråket.

Språk att välja på: Alla

Startålder: 18 år

Genomsnittlig längd: 172 cm (män), 160 cm (kvinnor)

Genomsnittlig vikt: 85 kg (män), 67 kg (kvinnor)

Kapitel 5: Klasser

Varje rollfigur tillhör någon av dessa fyra klasser. (Ytterligare sju klasser, barbarer, barder, druider, jägare, magiker, munkar och paladiner, finns beskrivna i Dunder & Drakar – Rollspelet.)

Krigare

En krigares träning är för krig. Antingen han använder båge, svärd eller annat vapen är han en framgångsrik dråpare, en man som besegrar sina fiender med överlägsen vapenmakt. Krigare är första linjen i en strid, de som tar sig an de farligaste fienderna och utsätter sig för de största riskerna, skyddade av sin träning och sitt pansar. Dessa är de män som lever efter den gamla sanningen, ”de som griper till svärd skall dödas med svärd.”

Snabbare spel — Krigares grundegenskaper

Styrka: 15
Händighet: 14
Fysik: 13
Intelligens: 10
Visdom: 12
Utstrålning: 8
(Kom ihåg att anbringa rasjusteringar på dessa värden)

Livstärningar: En krigare erhåller 1t10 livspoäng (justerat av Fysiken, men aldrig färre än 1 livspoäng) per grad.

Färdigheter: En krigares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Hantera djur (Uts), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Klättra (Sty), Kuva (Uts), Rida (Hän) och Simma (Sty). En krigare väljer ut två färdigheter (justerat av Intelligensen, men minst en färdighet).

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

Grad	GAF	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+1	+2	+0	+0	Extraknep
2	+2	+3	+0	+0	Extraknep
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Extraknep
5	+5	+4	+1	+1	

Klassförmågor

De speciella förmågor som utmärker klassen krigare.

Extraknep: Vid första graden erhåller krigaren ett extra knep utöver det knep som alla första gradens rollfigurer får och det ytterligare knep som människor får. Krigaren får ytterligare extraknep vid 2:a och vid 4:e graden. Dessa extraknep måste väljas från följande lista: Ducka, Förbättrat initiativ, Klyvning, Korthållsskytte, Kraftslag, Långhålls-skytte, Mäktig klyvning, Prickskytte, Rörlighet, Snabbdra vapen, Snabbladdning, Utfall, Vapenfiness, Vapenfokus, Vapenhandlag, Vapenspecialisering, En krigare måste fortfarande uppfylla alla andra förutsättningar för ett visst knep, såsom ett minimum på en grundegenskap eller en minsta grundattackfördel. Dessa extraknep är naturligtvis utöver det normala knep som alla rollfigurer får vid fjärde graden. En krigare är inte begränsad till denna lista när han väljer knep annat än för just dessa extraknep.

Präst

En präst är en tjänare av en högre makt vars krafter här-stammar från en gudomlig källa. Dessa krafter stärks av prästens starka tro. Han kan fylla många roller, men åter-finns oftast i en av dessa tre: rollen av en lärare/predikare som förespråkar sin tro, rollen av en bringare av mirakler som använder sina gudomliga krafter till att hjälpa de tro-ende eller rollen av en helig krigare (speciellt vanligt i äventyrargrupper) som förgör trons fiender och utdelar gudomlig rättvisa där det behövs.

Snabbare spel — Prästers grundegenskaper

Styrka: 12
Händighet: 8
Fysik: 13
Intelligens: 10
Visdom: 15
Utstrålning: 14
(Kom ihåg att anbringa rasjusteringar på dessa värden)

Livstärningar: En präst erhåller 1t8 livspoäng (justerat av Fysiken, men aldrig färre än 1 livspoäng) per grad.

Färdigheter: 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). En präst väljer ut två färdigheter (justerat av Intelligensen, men minst en färdighet).

Vapen- och pansarträning: Präster är tränade på alla enkla vapen samt på alla slags pansar (lätt, medeltungt och tungt) och alla slags sköldar (lätt och tung).

					Prästformler (per formelgrad)				
Grad	GAF	Fasthet	Reflex	Vilja	0:e	1:a	2:a	3:e	Special
1	+0	+2	+0	+2	3	1	-	-	Kraftflöde (2)
2	+1	+3	+0	+3	4	2	-	-	Kraftflöde (4)
3	+2	+3	+1	+3	4	2	1	-	Kraftflöde (6)
4	+3	+4	+1	+4	5	3	2	-	Kraftflöde (8)
5	+3	+4	+1	+4	5	3	2	1	Kraftflöde (10)

Klassförmågor

De speciella förmågor som utmärker klassen präst.

Extraspråk: En prästs lista över extraspråk omfattar även Himmelska (det språk som talas av änglar och andra goda varelser från andra existenser) samt Infernaliska och Avgrundiska (två språk som talas av djävlar respektive demoner och andra onda varelser från andra existenser). Dessa är utöver de extraspråk som hans ras ger honom tillgång till.

Kraftflöde: En präst har förmågan att påverka vandöda varelser genom att flöda ut livskraft genom sin heliga (eller oheliga) symbol. En god präst flödar ut positiv livskraft som kan fördriva eller förinta vandöda varelser. En ond präst flödar istället ut negativ livskraft som kan förmana eller förvärva sådana varelser. En neutral präst måste välja om han flödar ut positiv eller negativ livskraft. När han väl har valt, kan han inte ändra sig. När prästen försöker utöva gudomlig makt över dessa varelser, gör han ett test av kraftflöde. En präst kan använda denna förmåga det antal gånger per dag som motsvaras av 3 + hans Utstrålnings-justering (detta antal kan ökas genom att ta knepet Extra kraftflöde).

Kraftflöde är en övernaturlig förmåga som en präst kan utföra som en attack. Prästen måste hålla fram sin heliga symbol för att kunna påverka de vandöda. Ett försök till kraftflöde räknas som ett anfall. Han påverkar de närmaste vandöda först och kan inte påverka vandöda som är längre bort än 18 meter eller som har totalt skydd. Man behöver inte en siktlinje mot målet, men väl en riktlinje.

Varje gång prästen använder förmågan, görs ett test av kraftflöde. Detta görs genom att slå 1t20 lägga till prästens kraftflöde och justera för Utstrålningen. Resultatet måste nå upp till SG 10 + den vandödes negativitet för att lyckas påverka denne.

Om resultatet är högt nog för att påverka åtminstone några av de vandöda inom 18 meter, slår man 4t6 + prästens kraftflöde + prästens justering av Utstrålning för att bestämma effekten. Summan anger hur mycket negativitet prästen påverkar. De närmaste påverkas först. Han kan automatiskt hoppa över vandöda inom räckvidden som redan är påverkade och slipper slösa kraft på dem.

Exempel: Prästen Jozan (god, grad 5, Kraftflöde 10, Utstrålning 13) försöker fördriva en grupp på fyra gastar (negativitet 8). Hans test av kraftflöde ger 13 (tärnings-slaget) + 10 (kraftflöde) + 1 (Utstrålningsjusteringen) = 24. Detta är mer än SG 18 (10 + gastarnas negativitet), så de riskerar nu att fördrivas. Jozan slår för effekt och får 15 (tärningarna) + 10 (kraftflöde) + 1 (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 prästen 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 prästen kommer så nära som 3 meter, så övervinner de sin skräck och agerar normalt. (Prästen kan befinna sig inom 3 meter utan att bryta effekten, men får inte närma sig ytterligare eller attackera då.) Prästen kan dock angripa dem med avståndsvapen (från mer än 3 meters håll) och andra kan angripa dem fritt utan att bryta fördrivningens effekt. Vandöda som skulle bli fördrivna av en god präst, blir istället förmanade av en ond präst. En förmanad vandöd blir stel av skräck (alla attackslag mot dem får en fördel av +2). Effekten varar i 10 rundor.

Förstöra eller förvärva vandöda: Om en god prästs resultat på testet av kraftflöde blev minst 10 + den vandödes dubbla negativitet, förstörs den istället för att fördrivas. Vandöda som skulle bli förstörda av en god präst, blir istället förvärvade av en ond präst. En förvärvad vandöd står under mental kontroll av den onde prästen. Prästen kan närsomhelst ge order till kontrollerade vandöda. Prästen kan inte vid något tillfälle kontrollera fler vandöda än att deras sammanlagda antal negativitet inte överstiger hans kraftflöde. Han kan frivilligt överge kontrollen av vissa vandöda för att kunna få utrymme att kontrollera nya.

Spontankastande: En präst som kan flöda ut positiv livskraft (se ovan) kan förvandla lagrad magi till läke-formler utan att ha preparerat dem i förväg. 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 präst som kan flöda ut negativ livs-kraft kan inte förvandla preparerade formler till läkeform-ler, utan istället till tillfogaformler (formler med ”Tillfoga” i namnet). Den gudomliga energin från den formel som ersätts av en läke- eller tillfogaformel, konverteras till en läke- eller tillfogaformel precis som om en sådan hade varit preparerad från början.

Kasta formler: De formler som prästen kan preparera och kasta finns angivna på hans formellista. För att förbereda och kasta en formlel måste prästen ha minst 10 + formelns grad i Visdom. En präst som inte har tillräckligt hög Visdom för att kasta en viss grad av formler, kan fortfarande använda det formelutrymme han får, men måste fylla utrymmet med lågggradigare formler.

Svårighetsgraden för ett räddningsslag mot en prästs formel är 10 + formelns grad + prästens Visdomsjustering.

Formelutrymmen: Prästens klasstabell visar hur många formler av varje grad som han kan kasta varje dygn. Dessa möjligheter att kasta formler kallas formelutrymmen. Förutom de formelutrymmen tabellen ger, erhåller han ytterligare utrymme om han har hög Visdom (se extraformler ovan). En präst har alltid möjligheten att fylla ett visst formelutrymme med en låggradigare formel än vad utrymmet tillåter (till exempel en präst kan preparera en 0:e gradens formel i ett 1:a gradens utrymme, men inte tvärtom).

Preparering av formler: En präst måste välja ut och preparera sina formler i förväg innan han kan kasta dem. Präster mediterar och ber för att preparera sina formler. Varje präst måste spendera en timme varje morogn i tyst bön och meditiation för att återfå sin dygnsranson av formler. Tid som spenderas på vila eller sömn har ingen inverkan på prästens förmåga att återfå sina formler. En präst kan välja vilka formler som helst från sin formellista, under förutsättning att formeln är av en grad han behärskar, men han måste alltid välja ut vilka han preparerar under denna dagliga meditation.

Om någonting hindrar prästen från sin bön vid den rätta tidpunkten, måste han göra detta så fort som möjligt. Om han inte utnyttjar det första tillfälle som yppar sig för bön, måste han vänta till nästa dygn med att preparera nya formler. Stunden av meditation och bön måste föregås av avhållsamhet från magi. Alla formler som kastats under de senaste 8 timmarna räknas som en del av den tillåtna ransonen av formler för det kommande dygnet.

Prästers formler

0:e gradens teurgiformler

Ljus: Ett föremål lyser som en fackla.

Läka små skador: Läker 1 livspoäng.

Läsa magi: Läs magisk skrift utan problem.

Motståndskraft: Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.

Rena mat och vatten: Renar mat eller vatten.

Tillfoga små skador: Beröringsattack, orsakar 1 poäng skada.

Upptäcka gift: Avslöjar gift på en varelse eller föremål.

Upptäcka magi: Avslöjar formler och magiska föremål inom 18 meter.

Vägledning: +1 på ett attackslag, räddningsslag eller färdighetstest.

1:a gradens teurgiformler

Avlägsna fruktan: Undertrycker fruktan eller ger +4 på räddningsslag mot fruktan.

Förstå språk: Du förstår alla talade och skrivna språk.

Godhetsskydd: +2 på PK och räddningsslag mot goda varelser.

Injaga fruktan: En varelse med 5 eller färre LT flyr i 1t4 rundor.

Läka lätta skador: Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad.

Onda ögat: Fiender erhåller –1 på attackslag och räddningsslag mot fruktan.

Ondskeskydd: +2 på PK och räddningsslag mot onda varelser.

Tillfoga lätta skador: En beröringsattack som gör 1t8 +1/kastargrad poäng skada.

Upptäcka godhet: Avslöjar goda varelser, formler eller föremål.

Upptäcka ondska: Avslöjar onda varelser, formler eller föremål.

Välsignelse: Vänner erhåller +1 på attackslag och räddningsslag mot fruktan.

2:a gradens teurgiformler

Bota förlamning: Befriar en eller fler varelser från förlamning eller effekten av *hejda*.

Försena gift: Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.

Hejda person: Förlamar en humanoid varelse i 1 runda/kastargrad.

Inviga: Fyller ett område med positiv livskraft, vilket gör vandöda svagare.

Läka måttliga skador: Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad.

Motstå energi: Ignorera 10 poäng skada per attack från en viss energityp.

Rikta vapen: Ett vapen blir gott eller ont.

Skända: Fyller ett område med negativ livskraft, vilket gör vandöda starkare.

Tillfoga måttliga skador: En beröringsattack som gör 2t8 +1/kastargrad poäng skada.

Tjurstyrka: Mottagaren erhåller +4 Styrka.

Tystnad: Upphäver allt ljud inom 6 meter.

Återställning, lägre: Skingrar en magisk reducering av en grundegenskap eller reparerar 1t4 poäng av skadad egenskap.

3:e gradens teurgiformler

Bota sjukdom: Botar alla sjukdomar som besvärar mottagaren.

Bön: Allierade erhåller +1 på attackslag, skadeslag, räddningsslag och färdighetstest; fiender drabbas av –1 på motsvarande slag.

Dagsljus: 18 meter radie av starkt ljus.

Energiskydd: Absorberar 60 poäng skada från en typ av energi.

Godhetsbarriär: Som *godhetsskydd*, men 3 meters radie och längre varaktighet.

Häva förbannelse: Befriar en varelse från en förbannelse.

Kraftklädnad: Pansar erhåller en förbättringsfördel.

Läka svåra skador: Läker 3t8+5 livspoäng.

Ondskebarriär: Som *ondskeskydd*, men 3 meters radie och längre varaktighet.

Reningens ljus: En stråle som gör 2t8 poäng skada; 5t6 poäng på vandöda.

Tillfoga svåra skador: En beröringsattack som gör 3t8+5 poäng skada.

Rackare

En rackare är en rollfigur som förlitar sig på list och lurighet hellre än vapenmakt eller magi. Deras färdigheter kommer bäst till pass utanför stridens hetta, fast deras förmåga att hitta en motståndares svaga punkter gör dem farliga även när de tvingas till blodig kamp. En rackare lär sig att manipulera och kontrollera allehanda saker—från föremål till andra personer. De har förstått att ständigt iaktta och lära sig av världen omkring sig och använda allt de kan till sin fördel.

Snabbare spel—Rackares grundegenskaper

Styrka: 10
Händighet: 15
Fysik: 12
Intelligens: 14
Visdom: 8
Utstrålning: 13
(Kom ihåg att anbringa rasjusteringar på dessa värden)

Livstärningar: En rackare erhåller 1t6 livspoäng (justerat av Fysiken, men aldrig färre än 1 livspoäng) per grad.

Färdigheter: 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), Öppna lås (Hän). En rackare väljer ut åtta färdigheter (justerat av Intelligensen).

Vapen- och pansarträning: Rackare är tränade på alla enkla vapen, plus värja, kortbåge och kortsvärd. Rackare är tränade på lätt pansar, men inte på sköldar.

Grad	GAF	Fasthet	Reflex	Vilja	Special
1	+0	+0	+2	+0	Tjuvhugg +1t6, hantera fällor
2	+1	+0	+3	+0	Undgå fara
3	+2	+1	+3	+1	Tjuvhugg +2t6, Känsla för fällor
4	+3	+1	+4	+1	Sjätte sinne
5	+3	+1	+4	+1	Tjuvhugg +3t6

Klassförmågor

De speciella förmågor som utmärker klassen rackare.

Tjuvhugg: Om en rackare 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. Attacker med avståndsvapen kan bara räknas som tjuvhugg om avståndet till målet är högst 9 meter. Den extra skadan är +1t6 vid 1:a och 2:a graden, +2t6 vid 3:e och 4:e graden och +3t6 vid 5:e graden. Närsomhelst målet för en rackares attack är förvägrad fördel för Händighet på PK (antingen målet verkligen har en Hän-fördel eller inte) eller rackaren omringar målet, gör rackarens attack extra skada.

Man är normalt förvägrad sin (eventuella) Händighetsfördel på PK i situationer då man inte kan ducka effektivt. Till exempel:

- Det är den första rundan i striden och målet för attacken har inte agerat ännu.
- Målet för attacken springer, klättrar eller balanserar.
- Målet för attacken är intrasslad eller insnärjd.
- Målet för attacken är blind eller blir attackerad av en osynlig eller helt dold motståndare.

En rackare kan bara utföra tjuvhugg mot varelser med tydligt urskiljbar anatomi – konstruktioner, slem, vandöda, växter och okroppsliga varelser saknar vitala delar att attackera. 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 med skyl (ser inte målet tillräckligt väl) eller när han angriper delar på stora monster vars vitala delar är utom räckhåll (når inte den vitala punkten).

Hantera fällor: Rackare (och endast rackare) kan använda färdigheten Leta för att hitta fällor när svårighetsgraden är högre än 20. Att hitta en normal, icke-magisk, fälla är minst SG 20, mer om den är väl maskerad. Att hitta en magisk fälla är SG 25 + graden på den formel som användes för att skapa den.

Rackare (och endast rackare) kan använda färdigheten Förstöra anordning för att desarmera magiska fällor. Att desarmera en magisk fälla är SG 25 + graden på den formel som användes för att skapa den. En rackare som vinner över fällans SG med 10 eller mer med sin färdighet Förstöra anordning, kan studera fällan, fundera ut hur den fungerar och passera förbi den (med sina följeslagare) utan att behöva desarmera den.

Undgå fara (Ex): Vid 2:a graden erhåller rackare förmågan att undgå magiska och ovanliga faror. Om han lyckas med ett Reflexräddningsslag mot en attack som normalt ger halv skada vid ett lyckat räddningsslag, erhåller han istället ingen skada alls. Undgå fara kan bara användas om rackaren bär lätt eller inget pansar. En 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.

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 innan striden har börjat för honom eller när han attackeras av en osynlig anfallare. Han förvägras dock sin Händighetsfördel som vanligt i andra situationer än dessa två.

Trollkonstnär

Vävaren av magi, den som kan åkalla det övernaturliga, den vars blod sjuder av trollkraft—detta är trollkonstnären. Medan präster får sin magi som en gåva från sin gud som tack för sin starka tro, får trollkonstnären sin magiska kraft ur medfödd förmåga och sin starka personlighet. Trollkonstnärer förevisar gärna sin makt och försöker alltid finslipa sin kontroll och förståelse för den mystiska kraft som är magi. Endast genom praktisk övning kan de få full kontroll över trollerikraften och få den att lyda deras vilja. Denna starka tillit till magin gör att de sällan lär sig mycket annat vad gäller vapen och andra färdigheter, eftersom de anser att magin är överlägsen alla mundäna metoder.

Snabbare spel — Trollkonstnärers grundegenskaper

Styrka: 8
Händighet: 13
Fysik: 12
Intelligens: 14
Visdom: 10
Utstrålning: 15
(Kom ihåg att anbringa rasjusteringar på dessa värden)

Livstärningar: En trollkonstnär erhåller 1t4 livspoäng (justerat av Fysiken, men aldrig färre än 1 livspoäng) per grad.

Färdigheter: En trollkonstnärs klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Bluffa (Uts), Diplomati (Uts), Formelkännedom (Int), Hantverk (Int), Koncentration (Fys), Kunskap (mystik) (Int) och Yrke (Vis). En trollkonstnär väljer ut två färdigheter (justerat av Intelligensen, men minst en färdighet).

Vapen- och pansarträning: Trollkonstnärer är tränade på alla enkla vapen, men inte men något slags pansar eller sköld. Pansar av alla de slag hämmar trollkonstnärers rörelser och kan få hans magi att misslyckas. Därför använder de aldrig något pansar.

					Formler per dygn (per grad)			Kända formler (per grad)		
Grad	GAF	Fasthet	Reflex	Vilja	0:e	1:a	2:a	0:e	1:a	2:a
1	+0	+0	+0	+2	5	3	—	4	2	—
2	+1	+0	+0	+3	6	4	—	5	2	—
3	+1	+1	+1	+3	6	5	—	5	3	—
4	+2	+1	+1	+4	6	6	3	6	3	1
5	+2	+1	+1	+4	6	6	4	6	4	2

Klassförmågor

De speciella förmågor som utmärker klassen trollkonstnär.

Formler: En trollkonstnär kastar trollformler från listan nedan. En trollkonstnär känner bara till en litet antal av formlerna på listan, men behöver i gengäld inte preparera sina formler i förväg (såsom en präst måste).

För att känna till och kasta en formlel måste trollkonstnären ha minst 10 + formelns grad i Utstrålning. Svårighetsgraden för ett räddningsslag mot en trollkonstnärs formel är 10 + formelns grad + trollkonstnärens Utstrålningsjustering.

Liksom en präst kan trollkonstnären bara kasta ett begränsat antal formler per dygn. Förutom de formelutrymmen tabellen ger, erhåller han ytterligare utrymme om han har hög Utstrålning (se **extraformler** i kapitlets början).

En trollkonstnärs urval av formler är extremt begränsad. En trollkonstnär börjar spelet med kunskap om endast fyra 0:e gradens formler och två 1:a gradens. Varje gång har får en ny grad lär han sig fler formler enligt tabellen ovan. (Till skillnad från hans formelutrymmen, formler per dygn, påverkas det antal formler han känner till inte av Utstrålningen. Antalet som ges i tabellen är det som gäller.

Formelkastning

De formler som trollkonstnären kan känna till och kasta finns angivna på hans formellista. För att känna till och kasta en formlel måste trollkonstnären ha minst 10 + formelns grad i Utstrålning. En trollkonstnär som inte har tillräckligt hög Utstrålning för att kasta en viss grad av formler, kan fortfarande använda det formelutrymme han får, men måste fylla utrymmet med låggradigare formler. Svårighetsgraden för ett räddningsslag mot en trollkonstnärs formel är 10 + formelns grad + trollkonstnärens Utstrålningsjustering.

Formelutrymmen: Trollkonstnärens klasstabell visar hur många formler av varje grad som han kan kasta varje dygn. Dessa möjligheter att kasta formler kallas formelutrymmen. Förutom de formelutrymmen tabellen ger, erhåller han ytterligare utrymme om han har hög Utstrålning (se **extraformler** i kapitlets början). En trollkonstnär har alltid möjligheten att fylla ett visst formelutrymme med en låggradigare formel än vad utrymmet tillåter (till exempel kan en trollkonstnär preparera en 0:e gradens formel i ett 1:a gradens utrymme, men inte tvärtom).

Formellistor

0:e gradens trollformler

Blända: Bländar en varelse (–1 på attackslagen).

Budskap: Viskat samtal på avstånd.

Froststråle: Stråle ger 1t3 köldskada.

Förbrylla: En humanoid varelse med 4 eller färre LT förlorar sitt nästa drag.

Hokus Pokus: Utför enklare trolleritricks.

Ljus: Ett föremål lyser som en fackla.

Läsa magi: Läs magisk skrift utan problem.

Magikerhand: 2 kg kan förflytta sig utan att vidröras.

Motståndskraft: Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.

Spökljud: Skapar overkliga ljud.

Syrastänk: Klot som ger 1t3 poäng syraskada.

Upptäcka magi: Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter.

Utmattande beröring: Beröringsattack som gör målet utmattad.

Öppna/Stänga: Öppnar eller stänger små föremål.

1:a gradens trollformler

Blockera dörr: Håller en dörr stängd.

Elektriskt grepp: Beröring tillfogar 1t6/kastargrad poäng elektricitetsskada.

Flammande fingrar: 1t4 poäng eldskada/kastargrad.

Fullträff: +20 på ditt nästa attackslag.

Förhäxa person: Gör en person till din vän.

Förstå språk: Du förstår alla talade och skrivna språk.

Kraftvapen: Ett vapen erhåller en fördel av +1.

Magikerpansar: Ger mottagaren en pansarfördel av +4.

Magikersköld: Osynlig skiva ger sköldfördel +4 på PK och stoppar trollpilar.

Svaghet: Stråle som skadar Sty med 1t6 poäng +1 poäng/två kastargrader.

Sömn: Försänker 4 LT av varelser i magisk sömn.

Tensers svävande skiva: 1 meter diameter horisontell skiva som bär upp 50 kg/kastargrad.

Trollpil: 1t4+1 poäng skada; en extra trollpil/två kastargrader över första.

Tyst illusion: Skapar en enkel synvilla.

2:a gradens trollformler

Brännboll: Rullande eldboll, 2t6 poäng eldskada, varar i 1 runda/kastargrad.

Ljungeld: Stråle av eld som ger 4t6 poäng eldskada.

Magikerlås: Låser magiskt en dörr, kista eller liknande.

Melfs syrapil: 2t4 poäng syraskada i 1 eller 2 rundor.

Mörkersyn: Se 18 meter i totalt mörker.

Osynlighet: Mottagaren är osynlig under 1 minut/kastargrad eller tills han anfaller.

Se osynligt: Avslöjar osynliga varelser eller föremål.

Sinnesslöande beröring: Målet drabbas av 1t6 poäng skada i vardera Int, Vis och Uts.

Skottsäker: Mottagaren blir nästan immun mot de flesta avståndsvapen.

Spindelnät: Fyller 6 meter radie med klibbiga spindeltrådar.

Spökhand: Skapar en fritt svävande lysande hand som kan leverera beröringsattacker.

Sväva: Mottagaren rör sig uppåt och neråt så som du bestämmer.

Tjurstyrka: Mottagaren erhåller +4 Styrka.

Upplåsa: Låser upp en låst eller magiskt förseglad dörr.

Upptäcka tankar: Tillåter att man ”lyssnar” på ytliga tankar.

Kapitel 6: Färdigheter

Färdigheter ger rollfigurer en chans att lyckas med andra uppgifter än att bara strida. Rackare är speciellt duktiga på detta, men alla har sina färdigheter.

Hur färdigheter fungerar

En rollfigur kan välja färdigheter från listan nedan, men bara bland de som är ”klassfärdigheter”. Varje klass har sina klassfärdigheter – detta är de färdigheter som ligger mest i linje med den träning en rollfigur får i sin klass och en rollfigur kan bara vara tränad på en sådan. Se dock knepet ”Bred träning”.

Egenskapsjustering: Detta är den påverkan som din naturliga fallenhet har på din förmåga med färdigheten. Egenskapsjusteringen som skall användas vid ett test av färdigheten är justeringen som kommer av färdighetens nyckelegenskap (den grundegenskap som färdigheten baseras på).

Nyckelegenskapen för varje färdighet finns angiven i dess beskrivning.

Gradjustering: Detta är den påverkan som din erfarenhet och träning har på din förmåga med färdigheten. Din gradjustering är alltid lika med tre + din grad, dvs en första gradens rollfigur har en gradjustering på +4, en andra gradens +5, osv.

Diverse justeringar: Även om naturliga förutsättningar och träning har den största inverkan på din chans att lyckas, finns det fler faktorer att ta hänsyn till. Bland dessa inräknas rasfördelar, pansarnackdelar och fördelar av knep eller liknande.

Användning av färdigheter: För att utföra ett test av en färdighet, slå: 1t20 + egenskapsjustering + gradjustering + diverse justeringar. Detta tärningsslag är precis som ett attackslag eller ett räddningsslag – ju högre, desto bättre. När en rollfigur använder en färdighet, gör man ett test av färdigheten för att se hur bra (eller dåligt) det går. Ju högre resultat på testet, desto bättre. Resultatet måste motsvara eller överstiga ett visst målvärde (en svårighetsgrad, SG, eller resultatet på ett motställt test) för att testet skall vara framgångsrikt. Ju svårare uppgift, desto högre värde måste rollfiguren uppnå.

Omständigheterna kan påverka testet. En rollfigur som kan arbeta utan störningar och distraktioner kan ta det lugnt och undvika enkla misstag (se ”ta 10” nedan). En rollfigur som har gott om tid kan försöka gång på gång, tills han lyckas göra sitt bästa (se ”ta 20” nedan). Om andra hjälper till, kan rollfiguren ibland lyckas med saker han inte hade klarat av ensam.

Ett test av en färdighet tar hänsyn till tre faktorer, rollfigurens träning (gradjusteringen), hans naturliga fallenhet (egenskapsjusteringen) och slumpen (tärningsslaget). Men det kan också påverkas av hans medfödda talang för vissa saker (rasfördel), vilket pansar han bär på (pansarnackdel) eller något visst knep han har. Till skillnad från attackslag och räddningsslag har resultaten ”20” och ”1” på tärningen ingen speciell innebörd.

Svårighetsgrad

Vissa tester görs mot en svårighetsgrad (SG). SG är det tal (bestämt av SL med reglerna för färdigheter som riktmärke) som man måste uppnå eller överstiga för att lyckas.

Svårighet (SG)	Exempel (tillämplig färdighet)
Mycket lätt (0)	Upptäcka en fågelskrämma ute på en nyplöjd åker mitt på dagen (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)

Motställda test

Ett motställt test är ett test vars svårighetsgrad fastställs utifrån resultatet av en annan rollfigurs färdighetstest. Den som får det högre resultatet vinner det motställda testet. Om båda får lika, vinner den med den högre färdighetsjusteringen. Om båda dessa är desamma, slå igen tills någon är vinnare.

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)
Smyga sig på någon	Smyga (Hän)	Lyssna (Vis)
Stjäla någons penning-pung	Fingerfärdighet (Hän)	Upptäcka (Vis)
Surra en fånge ordentligt	Repanvändning (Hän)	Utbrytarkonst (Hän)

Nytt försök

I allmänhet kan en rollfigur försöka på nytt om han 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 meninglöst att fortsätta med tester efter att ett test haft framgång.

Färdighetstest utan träning

I allmänhet kan du, om du vill använda en färdighet som du saknar nivåer på, ändå göra ett normalt test. Man räknar då inte in någon gradjustering, eftersom rollfiguren saknar träning på denna färdighet. Andra justeringar räknas dock in som vanligt, egenskapsjusteringar, rasfördelar, etc. En del färdigheter kan dock bara användas av någon som är tränad på dem.

Tid och färdighetstester

Att använda en färdighet kan ta en runda, ingen tid alls eller flera rundor eller mycket längre tid än så. De flesta färdigheter tar ett helt drag att använda. Vissa färdighetstester tar ingen tid alls och motsvarar reaktioner på händelser eller är inräknade i en del av någon annan handling. Andra färdighetstester motsvarar en del av rollfigurens förflyttning.

Tester utan tärningsslag

Ett test av en färdighet motsvarar ett försök att använda färdigheten, vanligtvis under tidspress, stress och i en distraherande och hotande omgivning. Ibland har man dock möjlighet att använda sin färdighet under gynnsammare förhållanden, och slipper då slumpmomentet.

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. För många rutinuppgifter räcker det gott med detta för att lyckas. 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. För om du försöker tillräckligt länge kommer du ju till slut att slå 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.

Vanliga färdigheter att ta 20 på är Utbrytarkonst, Öppna lås och Leta.

Bistå en annan

Man kan hjälpa en annan rollfigur att lyckas med sin uppgift genom att själv göra ett test av samma färdighet för att bistå. Om du lyckas med ett test av färdigheten mot SG 10, har du gett den andra rollfiguren en omständighetsfördel av +2 på detta försök. (Du kan inte ta 10 eller ta 20 på ett försök att bistå en annan.) 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.

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.

Egenskapstester

Ibland försöker en rollfigur utföra något som reglerna inte har en specifik färdighet för. I det läget gör rollfiguren en egenskapstest. Ett egenskapstest är 1t20 plus en relevant egenskapsjustering. Praktiskt sett utför rollfiguren ett otränat färdighetstest, så man har samma möjlighet att ta 10 och ta 20 som vid test av färdigheter.

Ett exempel på ett egenskapstest är när en rollfigur vill försöka bryta ner en låst dörr med ren råstyrka. Detta blir ett test av egenskapen Styrka mot en lämplig svårighetsgrad. En normal trädörr har antagligen omkring SG 18.

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.

Beskrivningar av färdigheter

Denna sektion beskriver varje färdighet och ger vanliga användningssätt och typiska justeringar. Rollfigurer kan givetvis försöka använda sina färdigheter till andra uppgifter än exakt de som ges här (om SL godkänner det). Här är formatet för beskrivningar av färdigheter.

Färdighetens namn

Namnraden innehåller, förutom namnet, även följande information:

Nyckelegenskap: Förkortningen för den grundegenskap vars justering är relevant för färdigheten.

Endast tränad: Om "Endast tränad" anges i rubriken, måste rollfiguren ha valt färdigheten för att kunna använda den alls. Om det inte anges betyder det att färdigheten kan användas otränad (utan att ha valt den). Om det finns specialregler för tränad och/eller otränad användning, anges de under "Otränad" längre ner.

Pansarnackdel: Använd eventuell pansarnackdel på test av denna färdighet. Om detta inte är angivet, används inte pansarnackdel på test av denna färdighet.

Färdighetens beskrivning

Efter rubriken följer en allmän beskrivning av vad färdigheten betyder. 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.

Tidsåtgång: 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 Klättra), 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, begränsningar eller vissa klassers eller rasers speciella fördelar på färdigheten.

Otränad: Denna rubrik anger om det finns speciella regler för vad en rollfigur som inte har valt färdigheten kan utföra med den. Om denna rubrik saknas gäller den normala regeln (se ovan).

Akrobatik (Hän; Endast tränad; 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.

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).

Mjukt fall (SG 15): Du kan behandla ett fall som om det vore 3 meter kortare när skadan skall beräknas.

Tumla förbi motståndare (SG 15): Du kan 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.

Volta över motståndare (SG 25): Du kan 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.

Tidsåtgång: Vanligtvis ingen. Dämpning av fall är en del av fallet och tumla är en del av förflyttningen. Ett uppträdande kan hålla på tills publiken tröttnar.

Nytt försök: Vanligtvis inte. En publik som en gång har bedömt en akrobat som ointressant, saknar intresse för ytterligare föreställningar.

Du kan bara försöka att reducera skadan från ett 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.

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 rollfiguren att röra sig med halv fart över ytan under 1 runda. Ett misslyckande med högst 4 betyder att du inte kan röra sig den rundan. Ett misslyckande med 5 eller mer innebär att du faller. Svårighetsgraden varierar med typen av yta.

Yta	SG *
16-30 cm bred	10
5-15 cm bred	15
1–5 cm bred	20
Isgolv eller liknande	10
Kullersten	10 **
Grovhugget stengolv	10 **
Sluttande eller lutande golv	10 **

** SL kan höja SG om omständigheterna är speciellt besvärliga (nedrasade stenar, massor av bråte, etc).*

*** Endast om du springer eller stormar. Om testet misslyckas med högst 4 kan du inte springa eller storma, man du kan frånsett det agera normalt.*

Attackerad medan man balanserar: Du är normalt förvägrad din Händighetsfördel på PK medan du balanserar. Om du har en gradjustering på minst +5, behåller du dock din Händighetsfördel på PK medan du balanserar. Om du erhåller någon skada av en attack medan du balanserar, måste du omedelbart göra ett nytt test av Balansera mot samma SG för att inte falla.

Tidsåtgång: Ingen. Ett 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).

Bluffa (Uts)

Du har förmågan att få det otroliga att verka trovärdigt eller att dölja dina avsikter för andra. Använd denna fär-

dighet till att sprida förvirring, avleda någons uppmärksamhet eller att bara se oskyldig ut.

Test: Bluffa är motsatt av målets Insikt. Gynnsamma och ogynnnsamma omständigheter väger tungt vid ett försök att bluffa. Två omständigheter är ogynnsamma för rollfiguren: Bluffen är svår att tro på eller det du vill få målet att göra går tvärt emot målets egna intressen, natur, personlighet, order, etc. Ett lyckat test av Bluffa betyder att målet reagerar såsom du önskar, åtminstone för ett kort ögonblick (vanligvis 1 runda eller mindre) eller tror på något som du vill att han skall tro på. En bluff kräver att du och målet samverkar. Varelser som är omedvetna om dig kan inte bli bluffade.

Tidsåtgång: Varierar. En bluff tar alltid minst ett helt drag, men kan ta längre tid om rollfiguren försöker med något riktigt utstuderat.

Nytt försök: Varierar. I allmänhet gör ett misslyckat försök att Bluffa målet alltför misstänksamt för att kunna försöka på nytt under samma omständigheter.

Diplomati (Uts)

Detta är rätt färdighet att ha när du behöver övertyga konungens 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. Färdigheten 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 (dvs spelledarens rollfigurer) med ett lyckat test.

SG	Uppgift
15	Varelser som innan varit ointresserade av er, behandlar er vänskapligt och hjälpsamt.
15	Varelser som innan varit ovänliga mot er, behandlar er med ointresse.
20	Varelser som innan varit direkt fientliga mot er, behandlar er endast ovänligt och bryskt.

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.

Tidsåtgång: Att förändra någon annans attityd tar i allmänhet 1 minut (10 hela drag 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 ett enda drag, 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.

Fingerfärdighet (Hän; Endast tränad; Pansarnackdel)

Du kan få någons penningpung att försvinna, gömma något i dina djupa fickor, obemärkt plocka åt dig ett obevakat 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, obevakat 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 skärskådande 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 obemärkt.

Du kan även gömma ett lätt vapen (såsom en dolk) eller ett diskret avståndsvapen (såsom en slunga) 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 liknande, ger dig en fördel av +4 på testet och om du är klädd i tjocka eller säckiga kläder erhåller du dessutom en fördel av +2 på testet. Att dra fram ett dolt vapen tar ett helt drag.

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 märker försöket om hans test av Upptäcka blir bättre än ditt test av Ficktjuveri, oberoende av huruvida ficktjuveriet lyckades eller inte.

Du kan också använda färdigheten till att underhålla en publik som om du använda färdigheten Uppträda. Du använder då färdigheten till att jonglera, plocka fram mynt ur barnens näsor, etc.

Tidsåtgång: Ett test av Fingerfärdighet tar normalt ett helt drag. Du kan dock utföra samma sak på nolltid 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.

Otränad: Ett otränat test av Fingerfärdighet är egentligen bara ett test av Händigheten. Det enda man har möjlighet att lyckas med som otränad är att gömma saker hos sig själv eller tester som inte har högre SG än 10.

Formelkännedom (Int; Endast tränad)

Använd denna färdighet för att identifiera formler och liknande magiska effekter.

Test: Du kan identifiera formler och andra magiska effekter.

SG	Uppgift
15 + formelgrad	Identifiera en formel som kastas. (Du måste se eller höra formeln kastas.) Testet tar ingen tid. Inget nytt försök.
20 + formelgrad	Identifiera en formel som redan är på plats och i full gång. (Du måste kunna se eller upptäcka effekten av formeln.) Testet tar ingen tid. Inget nytt försök.
20 + formelgrad	Tyda en skriven formel (såsom ett pergament) utan hjälp av *läsa magi*. Ett försök per dag. Kräver ett helt drag.
25	Identifiera ett elixir. Kräver 1 minut. Inget nytt försök.

Tidsåtgång: Varierar. Se ovan.

Nytt försök: Se ovan.

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.

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).

Tidsåtgång: 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: Denna färdighet är språkberoende, så för att kunna förfalska och avslöja förfalskningar måste man kunna läsa och skriva på det aktuella språket.

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 riktig 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 uppmärksammad av personer som är till naturen misstänksamma (till exempel en vakt som har till uppgift att iaktta folk som passerar genom stadsporten), 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.

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.

I allmänhet utför personen ett test av Upptäcka för att genomskåda förklädnaden 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 fördel på Upptäcka. Till exempel, om du försöker förege 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 +0 på Upptäcka och några få har lite bättre än så).

Tidsåtgång: Ett försök till förklädnad kräver 20 minuters arbete.

Nytt försök: Ja. En rollfigur kan mycket väl försöka igen med samma (genomskådade) förklädnad, men de som har genomskådat den redan kommer ju att vara betydligt mer misstänksamma i fortsättningen.

Förstöra anordning (Int; Endast tränad)

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.

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 mekanismer 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.

Tidsåtgång: Tiden det tar att göra ett test beror på anordningen enligt ovan. Att förstöra en enkel anordning tar ett helt drag. 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: En rackare som vinner över fällans SG med 10 eller mer, kan vanligtvis studera fällan, fundera ut hur den fungerar och passera förbi den (med sina följeslagare) utan att behöva desarmera den.

Rackare (och endast rackare) kan desarmera magiska fällor. Att desarmera en magisk fälla är vanligtvis SG 25 + graden på den formel som användes för att skapa den.

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.

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 alldeles i närheten. 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 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.

Tidsåtgång: Vanligtvis ingen. Normalt utför du ett test av Gömma sig som en del av förflyttningen. Det räknas som en förflyttning 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.

Hantera djur (Uts; Endast tränad)

Denna färdighet hjälper dig att köra häst och vagn, få en hund att sitta vakt eller en tyrannosaurus att gå fot.

Test: Uppgiftens SG beror helt på vad rollfiguren försöker göra.

Hantera ett djur (SG 10): 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. Om djuret är skadat på något vis, ökar SG med +2. Om testet lyckas komer djuret att utföra uppgiften i sitt nästa drag.

"Pressa" ett djur (SG 15): 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 fysikt är förmögen att utföra) eller att driva på dragdjur hårdare än normalt. Om djuret är skadat på något vis, ökar SG med +2. Om testet lyckas komer djuret att utföra uppgiften i sitt nästa drag.

Lära ett djur ett trick (SG 15–20): Du kan lära ett djur ett trick på en vecka genom att lyckas med ett test av Hantera djur. 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: *"Dra"*, *"Fot"*, *"Hit"*, *"Hämta"*, *"Ner"*, *"Plats"*, *"Sök"*, *"Uppträd"* (SG 15); *"Attack"*, *"Försvara"*, *"Spåra"*, *"Vakta"* (SG 20).

Uppfostra ett vilddjur (SG 15 + djurets LT): 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 tämjt djur eller odjur kan läras trick samtidigt som det uppfostras eller läras senare som ett tamdjur.

Tidsåtgång: Varierar. Hantera ett djur eller pressa ett djur tar ett helt drag. När det gäller lära 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 eller uppfostra djuret också misslyckats och du behöver inte spendera mer tid i onödan. Om testet lyckas, måste du spendera resten av tiden för att fullborda lärandet 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.

Otränad: Om du är otränad kan du testa Utstrålning för att hantera och pressa, men inte för att lära eller uppfostra.

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. 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 guldpengar 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. Räkna med att riktigt enkla saker (en träsked) är SG 5, normala saker (en stol) är SG 10 och svåra saker (en byrå med flera lådor) är SG 15 eller högre. Enkla vapen är SG 12, stridsvapen SG 15. Lätta pansar och sköldar är SG 12, medeltunga är SG 15 och tunga pansar är SG 18.

Tiden det tar att tillverka föremålet beräknas som listpriset delat med din gradjustering på färdigheten (om du inte är tränad på färdigheten, är listpriset lika med antal veckor), avrundat uppåt. Detta är det antal veckor det tar att försöka tillverka det. En ringbrynja (listpris 50 gp) tar alltså 7 veckor att tillverka för Bombur, som är grad 5 och tränad på Hantverk(pansarsmide), men 50 veckor (nästan ett år) för Jozan som inte är tränad på det. Föremål med ett listpris under 1 gp tar alltid en dag att tillverka.

Föremålets listpris bestämmer också hur mycket råmaterialet kostar. Kostnaden för råmaterialet är en tredjedel av föremålets listpris.

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.

När du har spenderat tiden och pengarna får du göra ett test av färdigheten mot uppgiftens SG. Om testet lyckas har du tillverkat det du ville. Om det misslyckas har du inte fått klart något användbart ännu. Du kan fortsätta att försöka genom att spendera samma tid igen (men bara halva kostnaden). Om du inte vill fortsätta har hantverket misslyckats och tiden och pengarna är bortkastade.

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. Tidsåtgången är bara hälften mot att tillverka det på nytt.

Tidsåtgång: Tester av Hantverk tar alltid dagar eller veckor i anspråk.

Nytt försök: Ja, men varje gång du missar testet har du förbrukat 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.

Du kan frivilligt välja att öka SG för tillverkningen av ett föremål med +10. Detta ger dig möjlighet att tillverka föremålet på halva den normala tiden, men givetvis ökar risken att inte få något resultat alls. Du måste naturligtvis besluta dig om en sådan höjning innan du slår tärningen för testet.

Hoppa (Sty; Pansarnackdel)

Använd den här färdigheten till att hoppa över en spricka i grottans golv, hoppa upp på bardisken under krogslagsmålet eller nå upp till kanten på en hög mur.

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 understiger 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 fördubblas.

Den sträcka som rollfiguren hoppar räknas som en del av hans förflyttning i draget.

Den som är tränad 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 högre än startpunkten. SG för hoppet är längden (i meter) × 4.

Om du lyckas med testet, landar du där du avsåg. Om du misslyckas, landar du för kort.

Höjdhopp: Med höjdhopp avses ett hopp för att nå ett grepp ovanför huvudet. SG för hoppet är höjden (i dm) × 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 ett test av Klättra (SG 15). Både hoppet och klättrandet räknas som en förflyttning. Om du misslyckas med testet av Hoppa, nådde du inte upp och landar igen på fötterna precis där du hoppade upp.

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 2½ meter utan att egentligen behöva hoppa.

Fyrbenta varelser når inte lika högt som tvåbenta, upprättgående. De betraktas därför som en storlekskategori mindre i detta avseende.

Storlekskategori	När 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 enda förflyttning.

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.

Tidsåtgång: Hoppa räknas alltid som en del av förflyttningen.

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: 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.

Insikt (Vis)

Den här färdigheten ger dig möjlighet att genomskåda folk som bluffar, få ingivelser om personer och situationer samt uppfatta att en varelse står under magisk påverkan.

Test: Ett lyckat test förhindrar att rollfiguren blir bluffad (slås som ett motställt test mot bluffarens Bluffa). 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.

Ingivelse (SG 20): Denna användning av färdigheten ger en maggropskänsla av 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 (SG 25): Rollfiguren kan avgöra om någon är under inflytande av magi som påverkar sinnet, såsom en *förhäxa person*, även om den personen inte är medveten om det själv. Normalt är detta SG 25, men starkt avvikande beteende kan minska SG till 20 eller lägre.

Tidsåtgång: 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.

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 normal hastighet. En sluttning definieras som en yta vars vinkel mot horisontalen är mindre än 60 grader, annars är det en vägg.

SG för testet beror på de förhållanden som klättringen sker under. Alltifrån en stege (SG 0) till en regnvåt tegelvägg (SG 30). Klätterutrustning ger en omständighetsfördel av +2 på testet.

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.

Du behöver ha båda händerna fri 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 klättar, är du förvägrad din Händighetsfördel på PK (och alla eventuella duckafördelar) 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.

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.

Tidsåtgång: Klättring är en del av förflyttningen, så testet av Klättra ingår normalt i förflyttningen (och kan utgöra hela eller endast en del av förflyttningen i handlingen). Varje förflyttning som innehåller någon klättring kräver ett test av Klättra.

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 får förflytta dig.

Special: En halvling har en rasfördel av +2 på tester av Klättra.

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 eller styra en formel 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. 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.

Störning	SG*
Skadad medan handlingen utförs.**	10 + erhållen skada
Drabbad av automatisk fortlöpande skada medan handlingen utförs.***	10 + hälften av den fortlöpande skadan
Distraherad av icke-skadande formel.****	Distraherande formelns SG
Ute i en kraftig vind som bär med sig hårt regn eller snö.	5
Ute i en kraftig vind som bär med sig hagel, damm eller annat skräp.	10
Kraftig rörelse (på ett riddjur i rörelse, skumpig vagnsfärd, litet skepp i grov sjö, under däck på ett skepp i storm).	10
Våldsam rörelse (galopperande häst, mycket skumpig vagnsfärd, liten båt i en fors, på däck på ett skepp i storm).	15
Du är intrasslad.	15
Otroligt våldsam rörelse (jordbävning).	20

** 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 ett enda drag (såsom Förstöra anordning). Dessutom om skadan kommer av en gratisattack som utförs som en reaktion på att formeln kastas (för formler med normal tidsåtgång).*

**** Såsom från Melfs syrapil.*

***** Om formeln i sig normalt inte tillåter ett RS, använd den SG den skulle ha haft om den gjorde det.*

Tidsåtgång: 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 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. 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.

Kunskap (Int; Endast tränad)

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, familjeträd, 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 LT. Ett lyckat test innebär att rollfiguren minns en smula användbar information om varelsen. För varje 5 poäng resultatet överstiger SG, kan SL ge rollfiguren ytterligare någon information.

Tidsåtgång: 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.

Otränad: Ett otränat test av Kunskap är helt enkelt ett test av Intelligensen. Men utan formell träning känner du bara till vanlig allmänbildning (SG 10 eller lägre).

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.

Tidsåtgång: Att förändra någons beteende tar 1 minut.

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.

Leta (Int)

Med denna färdighet kan du hitta lönndörrar, dolda skatter och annat som inte är uppenbart. Medan Upptäcka 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.

Tidsåtgång: Det tar ett helt drag att söka igenom 2 m^2 yta eller att rota igenom 3 m^3 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. En alv som bara passerar inom 2 meter från en lönndörr eller dold dörr får göra ett test av Leta för att hitta den.

Alla rollfigurer kan försöka att Leta efter en fälla vars SG är 20 eller lägre, men endast rackare har en chans att hitta fällor med SG 21 eller högre. En dvärg kan dock alltid (även om han inte är rackare) använda Leta för att hitta svåra fällor (de med SG över 20) om de är byggda i eller av sten. Han erhåller dessutom en fördel av +2 på tester av Leta när det gäller sådana fällor.

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 beror på hur tyst ljudet är, från personer som strider i samma rum (SG –10), personer som samtalar på andra sidan en dörr (SG 5) till personer som viskar på andra sidan en stenvägg (SG 30), 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.

Tidsåtgång: 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 tar ett helt drag.

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 justering på färdigheten).

En alv eller halvling får en rasfördel av +2 på tester av Lyssna.

En sovande rollfigur får en nackdel av –10 på tester av Lyssna. Om han lyckas, vaknar han av ljudet.

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 beror på vilket uppgift du försöker dig på.

Första hjälpen (SG 15): Om en kamrat har slut på livspoäng och är döende, kan du förbinda hans sår och rädda honom från att dö. Den skadade rollfiguren återfår inga livspoäng, men är inte längre döende.

Långvård (SG 15): 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.

Behandla sår som reducerar fart (till exempel från fotangel) (SG 15): En varelse som trampat på en fotangel rör sig med halv fart. Ett lyckat test av Läkekonst avlägsnar fartreduceringen.

Behandla gift (SG varierar): 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 (SG varierar): 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.

Tidsåtgång: Att behandla sår från fotangel eller behandla gift tar ett helt drag. Att behandla sjukdom 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.

Manipulera magiskt föremål (Uts; Endast tränad)

Använd denna färdighet för att aktivera magi utan att egentligen ha de rätta förutsättningarna.

Test: Du kan använda denna färdighet till att läsa ett formelpergament eller aktivera ett magispö. Denna färdighet tillåter dig att använda ett formelpergament eller ett magispö som om du var av den klass (präst eller trollkonstnär) som formeln kräver.

Tyda en skriven formel (SG 25+formelgrad): 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.

Använda formelpergament (SG 20+kastargrad): För att kasta formler från ett pergament måste du vara präst eller trollkonstnär (beroende på formel). Genom att använda färdigheten på detta sätt kan du använda ett formelpergament som om du faktiskt var av rätt klass. SG för att kasta formeln är 20 + kastargraden hos formeln på pergamentet.

Använda magispö (SG 20): För att använda ett magispö, måste du vara präst eller trollkonstnär (beroende på formel). Genom att använda färdigheten på detta sätt kan du använda ett magispö som om du faktiskt var av rätt klass.

Tidsåtgång: Det krävs 1 minuts koncentration att tyda en skriven formel. Att aktivera ett formelpergament eller ett magispö tar samma tid som att kasta en formel.

Nytt försök: Ja, men om du misslyckas med exakt "1" på tärningen, kan du inte försöka aktivera det formelpergamentet eller det magispöt 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 ta 20 på att tyda en skriven formel, men inte att aktivera formelpergament eller magispön.

Du kan inte bistå en annan när det gäller denna färdighet. Endast den som skall använda föremålet kan utnyttja sin färdighet.

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. SG för två typiska användningsområden ges 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.

Tidsåtgång: Varierar. Att kasta en änterhake eller knyta en knop av något slag tar ett helt drag. 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.

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.

Förbli i sadeln (SG 5): Du reagerar instinktivt för att inte trilla av när riddjuret stegrar sig eller skyggar plötsligt eller när du erhåller skada. Detta test tar ingen tid.

Skydd (SG 15): Du kan fritt glida ner på sidan av riddjuret och använda det som skydd. Om testet misslyckas erhåller du inget skydd. Du kan inte attackera eller kasta formler medan du använder riddjuret som skydd. Detta test tar ingen tid.

Mjukt fall (SG 15): 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 tar ingen tid.

Hoppa över hinder (SG 15): 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 tar ingen tid.

Sporra djuret (SG 15): 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 tar ett helt drag.

Snabb uppsittning/avsittning (SG 20): Du kan sitta upp på eller sitta av från ett riddjur som inte är mer än en storlekskategori större än du själv, på nolltid. Om testet misslyckas räknas uppsittning/avsittning som en förflyttning för dig. Du kan inte försöka med snabb uppsittning/avsittning om du inte har möjlighet att utföra en förflyttning i detta drag. Du kan inte heller utföra snabb uppsittning/avsittning på ett riddjur som är mer än en storlekskategori större än du. Detta sätt att använda färdigheten justeras av eventuell pansarnackdel.

Tidsåtgång: Varierar. Sitta upp och sitta av normalt räknas som en förflyttning. Andra tester av Rida tar olika lång tid (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.

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 att samla information utan att dra till sig misstankar från dem som vill hemlighålla informationen.

Tidsåtgång: 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.

Simma (Sty; Dubbel pansarnackdel)

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 en fjärdedel av din fart. 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 försöker strida. Om du väljer att strida i en runda, räknas den dubbelt. (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

Tidsåtgång: Ett lyckat test av Simma tillåter dig att simma med halva din fart som en dubbel förflytting eller en fjärdedel av din fart som en enkel förflyttning.

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 Uthållighet, erhåller du en fördel av +4 på testet av Fysik för att hålla andan.

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 per förflyttning och ändå Smyga utan nackdel. Om du rör dig mer än halv fart under en förflyttning erhåller du en nackdel av –5.

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.

Tidsåtgång: 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.

Tolka skrifter (Int; Endast tränad)

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.

Tidsåtgång: Att tolka en textsida eller motsvarande tar 1 minut (tio hela drag i följd).

Nytt försök: Nej.

Uppträda (Uts)

Liksom Hantverk och Yrke, omfattar Uppträda ett stort antal olika färdigheter. Du kan ha flera Uppträdafärdigheter, 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 en publik 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 uppmärksammad 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 uppmärksammad av avlägsna välgörare eller till och med av utomvärldingar.

Tidsåtgång: Varierar. Ett försök att tjäna pengar på sitt uppträdande tar alltifrån en kväll till en hel dag.

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: Förutom färdigheten Uppträda kan en rollfigur även underhålla en publik med Akrobatik, Balansera (lindans), Fingerfärdighet och formler (speciellt illusioner).

Upptäcka (Vis)

Använd denna färdighet för att 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.

Upptäcka används även för att genomskåda en förklädnad (se färdigheten Förklädnad).

Tidsåtgång: 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 tar ett helt drag.

Nytt försök: Ja, Du kan försöka Upptäcka något som du misslyckats att upptäcka tidigare, såvida inte tillfället att upptäcka detta redan är förbi.

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 alv får en rasfördel av +2 på tester av Upptäcka.

Utbrytarkonst (Hän; Endast tränad; Pansarnackdel)

Med denna färdighet kan du klämma dig igenom trånga utrymmen eller ta dig loss ur bojor eller ett hungrigt monsters grepp.

Test: Beroende på vad man försöka ta sig loss ur har testet olika SG.

Rep (SG varierar): Ditt test av Utbrytarkonst är motställd 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.

Nät eller formeln snärja (SG 20): Att ta sig loss ur ett nät eller formeln *snärja* tar ett helt drag.

Bojor (SG 30): Bojor har en SG som bestäms av sin konstruktion.

Trångt utrymme (SG 30): 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 sig igenom ett utrymme där huvudet inte får plats.

Tidsåtgång: Ett test för att ta sig loss ur rep, bojor eller liknande fängsel, tar 1 minuts arbete. Att komma loss från ett nät eller formeln *snärja* tar ett helt drag. 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.

Vildmarkskännedom (Vis; Endast tränad)

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.

SG	Uppgift
5	Upptäcka färska spår i lössnö eller våt lera och följa spåret en kilometer med halv fart eller med full fart med en nackdel av –5.
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.
10	Upptäcka färska spår i lös jord eller lera och följa spåret en kilometer med halv fart eller med full fart med en nackdel av –5.
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).
15	Upptäcka (med inte följa) färska spår på hård jord eller ett dammigt golv.
20	Upptäcka (med inte följa) färska spår på ett rent stengolv.

Tidsåtgång: 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 tar minst ett helt drag, ibland mer.

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.

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 med ett lyckat test mot SG 12. Ett misslyckande betyder att din värdering ligger på 50% till 150% (2t6+3 gånger 10%) av det verkliga värdet.

Sällsynta eller exotiska föremål kräver ett test mot SG 15, 20 eller ännu högre. Om du lyckas värderar du föremålet korrekt. Ett misslyckande betyder att du inte alls kan värdera det föremålet.

Tidsåtgång: En värdering tar 1 minut (10 hela drag).

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.

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%).

Yrke (Vis; Endast tränad)

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 guldpengar 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.

Tidsåtgång: 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.

Öppna lås (Hän; Endast tränad)

Ett försök att utföra detta kräver åtminstone ett enkelt verktyg av lämplig sort (hacka, kofot, dyrk, ståltråd, etc.). Om du saknar en riktig uppsättning inbrottsverktyg erhåller du en nackdel av –2 på testet för Öppna lås.

Test: SG för att öppna ett lås varierar från 20 till 40 beroende på låsets kvalitet.

Tidsåtgång: Att försöka öppna ett lås tar ett helt drag.

Nytt försök: Ja, du kan försöka så länge du vill.

Otränad: Du kan inte dyrka upp lås utan träning, men du kan givetvis slå sönder eller krossa dem.

Kapitel 7: Knep

Alla knep i spelet är beskrivna på ett standardiserat sätt. Först kommer namnet på knepet, följt av de förutsättningar som måste vara uppfyllda för att en rollfigur skall få välja knepet (om det inte finns några förutsättningar som skall vara uppfyllda, saknas detta avsnitt i beskrivningen). Därefter följer en beskrivning av de förmåner som ett innehav av knepet ger. Avsnittet ”normalt” anger vad en rollfigur som saknar knepet är begränsad till eller förhindrad att göra. Om avsaknaden av knepet inte innebär någon speciell olägenhet, saknas denna rubrik. Till slut, kan avsnittet ”special” ge ytterligare fakta om knepet som inte faller under någon av rubrikerna ovan.

En första gradens rollfigur börjar spelet med ett knep. En människa börjar spelet med ett extra knep och en krigare får ett extraknep vid första graden. Alltså kommer en människokrigare att börja spelet med tre knep – ett extra knep för att han är människa och ett extra knep för att han är en första gradens krigare.

Snabbare spel — Knep

För att snabbt välja knep från början som passar ihop med den klass du har valt, använd de kombinationer som ges nedan. Knep inom parantes i slutet av varje lista anger det ytterligare knep som en människa får välja.

Krigare (svärdskämpe, Sty 13+): Vapenfokus: Långsvärd, Kraftslag, (Klyvning)
Krigare (skytt, Hän 13+): Korthållsskytte, Långhållsskytte, (Prickskytte)
Präst (helare): Skriva pergament, (Färdighetsfokus: Läkekonst)
Präst (vandödsdråpare): Extra fördrivning, (Förbättrad fördrivning)
Rackare (tjuv/utforskare): Blixtsnabba reflexer, (Förbättrat initiativ)
Rackare (infiltratör/stadsbo): Detektiv, (Övertygande)
Trollkonstnär (offensiv): Förbättrat initiativ, (Stridskastning)
Trollkonstnär (defensiv): Ducka, (Tålighet)

Allmänna knep

Blixtsnabba reflexer

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla Reflexräddningsslag.

Bred träning

Förmån: Du får välja ut två färdigheter som i fortsättningen räknas som klassfärdigheter för din rollfigur.

Special: Eftersom man bara väljer färdigheter när man skapar en rollfigur, är detta knep meningslöst att välja annat än vid första graden.

Ducka

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 ju även att du mister denna duckafördel.

Färdighetsfokus

Välj ut 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.

Förbättrat initiativ

Förmån: Du erhåller en fördel av +4 på initiativtester.

Järnvilja

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla Viljeräddningsslag.

Klyvning

Förutsättningar: Sty 13, Kraftslag.

Förmån: I närstrid, om rollfiguren utdelar tillräckligt mycket skada till en varelse för att fälla den (vanligtvis genom att dess livspoäng nådde 0), erhåller rollfiguren en omedelbar extra närstridsattack med samma vapen mot en annan varelse i sin omedelbara närhet. Rollfiguren får inte lov att förflytta sig innan denna extra attack utförs. Har han inga motståndare att attackera inom sin räckvidd, går han miste om attacken. Den extra attacken måste utföras med samma vapen och med samma attackfördel som den attack som fällde varelsen innan. Rollfiguren kan bara använda denna förmåga en gång per runda.

Korthållsskytte

Förmån: Du erhåller en fördel av +1 på attackslag och skadeslag för attacker med avståndsvapen där målet är inom 9 meter.

Kraftslag

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 över-

stiga 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 eler en värja erhåller du ingen fördel på skadeslaget, fast nackdelen på attackslaget gäller även med dessa vapen.

Långhållsskytte

Förutsättningar: Korthållsskytte.

Förmån: När du använder ett skjutvapen, såsom en pilbåge, ökar dess räckvidd till halvannan (1½ gånger) det normala. När du använder ett kastvapen, ökar dess räckvidd till dubbla det normala.

Mäktig klyvning

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.

Naturlig talang

Förmån: Välj någon kombination av två färdigheter från listan nedan. Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av dessa två färdigheter.

Talang	Ger +2 på...	...och +2 på
Atletisk	Klättra	Simma
Bedräglig	Förfalskning	Förklädnad
Detektiv	Leta	Samla information
Djurtycke	Hantera djur	Rida
Flinka fingrar	Förstöra anordning	Öppna lås
Förhandlare	Diplomati	Insikt
Förstulen	Gömma sig	Smyga
Långfingrad	Fingerfärdighet	Repanvändning
Magitycke	Formelkännedom	Manipulera magi
Noggrann	Tolka skrifter	Värdera
Smidig	Balansera	Utbrytarkonst
Spänstig	Akrobatik	Hoppa
Uppmärksam	Lyssna	Upptäcka
Överlevare	Läkekonst	Vildmarkskännedom
Övertygande	Bluffa	Kuva

Special: Du kan välja detta knep mer än en gång, men varje gång du väljer det, måste du ta ett nytt par färdigheter.

Pansarträning (tungt)

Förutsättningar: Pansarträning (lätt), Pansarträning (medel).

Förmån: Se Pansarträning (lätt).

Normalt: Se Pansarträning (lätt).

Special: Krigare och präster får detta knep automatiskt. De behöver aldrig välja det.

Pansarträning (lätt)

Förmån: När en rollfigur bär ett pansar av en typ han är tränad på, erhåller han endast pansarnackdel på test av Akrobatik, Balansera, Ficktjuveri, Gömma sig, Hoppa, Klättra, Smyga och Utbrytarkonst samt dubbel pansarnackdel på 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.

Special: Krigare, präster och rackare får detta knep automatiskt. De behöver aldrig välja det.

Pansarträning (medeltungt)

Förutsättningar: Pansarträning (lätt).

Förmån: Se Pansarträning (lätt).

Normalt: Se Pansarträning (lätt).

Special: Krigare och präster får detta knep automatiskt. De behöver aldrig välja det.

Prickskytte

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.

Rejäl fasthet

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla Fasthetsräddningsslag.

Rörlighet

Förutsättningar: Hän 13, Ducka.

Förmån: Du erhåller en duckafördel av +4 på PK mot gratisattacker som orsakas av att du är våghalsig och inte stannar när du kommer intill en fiende. Du måste naturligtvis ha möjlighet att ducka ordentligt — om du är i en situation som förvägrar dig din Händighetsfördel på PK mister du ju även alla duckafördelar.

Sköldträning

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.

Special: Krigare och präster får detta knep automatiskt. De behöver aldrig välja det.

Snabbdra vapen

Förutsättningar: Grundattackfördel +1.

Förmån: Du kan dra ett vapen på nolltid. Detta innebär att du kan byta vapen och ändå attackera i samma drag. Du kan dra ett dolt vapen (se Fingerfärdighet) och hinna attackera med det i samma drag.

Normalt: Utan detta knep tar det ett helt drag att byta vapen eller att dra fram ett dolt vapen.

Snabbladdning

Välj armborst eller slunga.

Förutsättningar: Tränad på det vapen som används.

Förmån: Du kan ladda om ett armborst eller en slunga på nolltid. Detta innebär att du kan både ladda om, förflytta dig och attackera i samma drag.

Normalt: Du kan normalt bara ladda om och attackera (eller ladda om och förflytta dig) på ett drag.

Special: Du kan välja detta knep två gånger. Den ena gången för armborst, den andra för slunga.

Tålighet

Förmån: Du erhåller 3 extra livspoäng.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar.

Utfall

Förutsättningar: Hän 13, Ducka, Rörlighet, grundattackfördel +4.

Förmån: När du attackerar med ett närstridsvapen kan du utföra denna 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) trots att du inte stannar upp intill honom, 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.

Vapenfiness

Förutsättningar: Grundattackfördel +1.

Förmån: När du strider med ett lätt närstridsvapen eller en värja kan du använda sin Händighetsjustering istället för din Styrkejustering på attackslagen. Eftersom du behöver den andra handen för balans, drabbas dina attackslag av pansarnackdelen från en eventuell sköld du bär.

Vapenfokus

Välj en typ av vapen. Du kan även välja "strålar" och är då extra bra på att träffa med strålar.

Förutsättningar: Tränad på vapnet som väljs, 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 du väljer det, gäller det ett nytt vapen.

Vapenhandlag

Förutsättningar: Int 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 din PK. Detta värde kan dock inte överstiga din grundattackfördel. Nackdelen på attackslaget och fördelen på PK varar fram till ditt nästa drag.

Dett knep kan kombineras med att strida defensivt.

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.

Vapenspecialisering

Välj en typ av vapen som du redan valt Vapenfokus på. Du är speciellt bra på att tillfoga skada med detta vapen.

Förutsättningar: Tränad på vapnet som väljs, 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.

Vapenträning (stridsvapen)

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: Du kan välja detta knep flera gånger. Varje gång du väljer det, gäller det ett nytt stridsvapen.

Krigare är tränade på alla stridsvapen. De behöver aldrig välja det.

Knep för formelkastare

Följande knep kan bara väljas av präster och trollkonstnärer.

Brygga elixir

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst eller trollkonstnär av minst 3:e graden.

Förmån: Du kan skapa ett elixir av vilken formel som helst som du känner till och som har en varelse (eller flera varelser) som mål. Det tar 1 dag att brygga ett elixir. Elixiret kommer att fungera precis som om du kastade formeln, men du kan även välja, när du tillverkar det, att låta det fungera med en lägre kastargrad (för att göra det billigare att tillverka). Listpriset för ett elixir är dess formelgrad multiplicerat med din kastargrad (eventuellt redu-

cerad enligt ovan) 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 skapar elixiret måste du göra alla val om hur formeln skall fungera som du skulle behöva göra när du kastar den normalt. Den som sedan dricker elixiret är automatiskt målet för formeln.

Förstora formel

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst eller trollkonstnär.

Förmån: En formel vars räckvidd är kort, mellan eller lång får dubbel räckvidd mot normalt. En förstorad formel med räckvidd kort, når nu 12 m + 2 m/kastargrad. Om den har räckvidd mellan, når den 60 m + 6 m/kastargrad och om den har lång räckvidd når den 240 m + 24 m/kastargrad. En förstorad 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.

En präst måste preparera formeln förstorad om han vill använda knepet på den, medan en trollkonstnär kan välja att förstora den när han kastar den.

Förlänga formel

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst eller trollkonstnär.

Förmån: En förlängd formel varar dubbelt så länge som normalt. Formler med varaktighet av "ögonblicklig", "obegränsad" eller "permanent" påverkas inte av detta knep. En förlängd formel tar upp ett formelutrymme en grad över dess normala grad.

En präst måste preparera formeln förlängd om han vill använda knepet på den, medan en trollkonstnär kan välja att förlänga den när han kastar den.

Höja formel

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst eller trollkonstnär.

Förmån: En höjd formel har en högre formelgrad än normalt. 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) beräknas utgående från denna högre grad. Den höjda formeln tar formelutrymme enligt den grad den höjts till.

En präst måste preparera formeln höjd om han vill använda knepet på den, medan en trollkonstnär kan välja att höja den när han kastar den.

Skriva pergament

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst eller trollkonstnär.

Förmån: Du kan skapa ett formelpergament av vilken formel som helst som du känner till. Listpriset för ett pergament är dess formelgrad multiplicerat med din kastargrad (eventuellt reducerad enligt ovan) multiplicerat med 25 gp. Till exempel, ett formelpergament som tillåter dig att kasta en *trollpil* (en första gradens trollfomel) som en första gradens trollkonstnär (vilket ger upphov till en pil) har ett listpris på 1 × 1 × 25 = 25 gp, medan ett formelpergament som tillåter dig att kasta en *trollpil* som en tredje gradens trollkonstnär (vilket ger upphov till två pilar) har ett listpris på 1 × 3 × 25 = 75 gp. Att tillverka ett pergament tar 1 dag. För att tillverka ett pergament måste rollfiguren spendera 1/25 av detta listpris i EP och förbruka råmaterial som kostar halva listpriset.

Stridskastning

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst eller trollkonstnär.

Förmån: Du erhåller en fördel av +4 på ditt test av Koncentration när det görs för att kasta en formel defensivt.

Tillverka magispö

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst eller trollkonstnär av 5:e graden.

Förmån: Du kan tillverka ett magispö från vilken som helst av de formler som du känner till. Att tillverka ett magispö tar 1 dag för varje 1000 gp i listpriset. Listpriset för ett magispö är formelns formelgrad multiplicerat med önskad kastargrad (vilket naturligtvis inte kan vara högre än 5) 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.

Knep för präster

Följande knep kan bara väljas av präster.

Extra kraftflöde

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst.

Förmån: Du använda kraftflöde ytterligare fyra gånger per dygn.

Normalt: Utan detta knep kan du bara flöda ut livskraft det antal gånger per dygn som motsvarar 3 + din Utstrålningsjustering.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar. Varje gång du väljer det här knepet kan du använda kraftflöde ytterligare fyra gånger per dygn.

Förbättrat kraftflöde

Förutsättningar: Rollfiguren måste vara en präst.

Förmån: Ditt kraftflöde ökar med 2.

Special: Du kan välja detta knep flera gånger. Dess verkan staplar. Varje gång du väljer det här knepet ökar ditt kraftflöde med 2.

Kapitel 8: Formler

De formler som finns i spelet är beskrivna här nedan. De är graderade precis som rollfigurer, men formelgrader är inte det samma som figurgrader. De formler som finns här kan även kastas från pergament eller magispön. Vissa av dem kan också finnas i elixir.

Beröringsformler: Vissa formler anger att du måste beröra den varelse du kastar formeln på. Det betyder praktiskt att din rollfigur måste kunna nå fram till målet med en enkel förflyttning när du kastar formeln.

Upprepade formler: I allmänhet kan en formel inte kastas flera gånger mot samma mål för att uppnå en ökad effekt. Medan en formel varar är det inte till någon nytta att kasta samma formel på nytt mot samma mål. Det betyder att även om man kan bli skadad av *flammande fingrar* eller läkt av *läka lätta skador* gång på gång, kan man inte bli ännu starkare av en andra *tjurstyrka* medan den första varar.

Formelbeskrivningar

Varje formelbeskrivning följer samma format.

Namn: Detta är det namn som formeln är känd under.

Tidsåtgång: Den tid det tar att kasta formeln. Om rubriken saknas, tar formeln den normala tiden att kasta.

Räckvidd: Det maximala avståndet ifrån dig som formelns effekt kan nå.

”Personlig” innebär att den bara kan kastas på dig själv.

”Beröring” innebär att det är en beröringsformel.

Varaktighet: Hur länge formelns magi varar.

”Ögonblicklig” innebär att den bara varar ett ögonblick. Dess verkan kan vara länge, men själva magin är borta.

”Obegränsad” innebär att varaktigheten inte är begränsad av tid.

”Permanent” innebär att formeln varar för evigt.

Om varaktigheten har ”(K)” efter sig, krävs det att kastaren koncentrerar sig för att vidmakthålla formeln.

Om varaktigheten har ”(A)” kan han när som helst avfärda formeln så att dess varaktighet tar slut i förtid.

Räddningsslag: Om formeln tillåter ett räddningsslag, anges vilken sorts räddningsslag och vad som händer om det lyckas.

Om rubriken saknas, går det inte att skydda sig från formelns effekt på det viset.

Om det är noterat ”(harmlös)” har formeln ingen skadlig effekt och folk låter oftast bli att slå räddningsslag mot den.

Om det är noterat ”(föremål)” kan formeln kastas på ett dött föremål.

Avlägsna fruktan

Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 10 minuter
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Du ingjuter mod i målet, vilket ger en varelse en fördel av +4 på räddningsslag mot fruktan under de närmaste 10 minuterna. Om varelsen redan står under inverkan från fruktan när formeln kastas, kommer denna fruktan att undertryckas medan formeln varar. Om du är 4:e eller 5:e graden, kan du påverka två varelser inom 9 meter från varandra med formeln.

Avlägsna fruktan motverkar och skingrar *injaga fruktan*.

Blockera dörr

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel låser magiskt en dörr, port, fönster eller fönsterlucka av trä, metall eller sten. Magins kraft håller den låst precis som om den var stängd och låst normalt. En *upplåsa* förstör formeln. Om man försöker bryta sönder den, läggs 5 till SG för att krossa dörren.

Blända

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Fasthet upphäver

Detta magiska trick skapar en stark ljusblixt. Om du får den att blixtra till alldeles framför ögonen på en varelse, blir denne bländad. En bländad varelse drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen. Varelsen hämtar sig efter 1 minut. Blinda varelser påverkas inte av formeln och inte heller varelser som redan är bländade.

Bota förlamning

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Du kan frigöra en eller flera varelser från effekterna av en tillfällig förlamning eller från liknande magiska effekter, till exempel en gasts beröring eller en *hejda person*.

Om formeln kastas på en enda varelse, blir förlamningen botad automatiskt. Om den kastas på två varelser, erhåller vardera varelsen ett nytt räddningsslag mot effekten som har drabbat den, med en motståndsfördel av +4. Om den kastas på tre eller fyra varelser, erhåller var och en ett nytt räddningsslag med en motståndsfördel av +2.

Varelserna måste vara inom 9 meter från varandra.

Bota sjukdom

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Denna formel avlägsnar alla sjukdomar som målet är drabbat av. Formeln dödar även alla parasiter, inklusive grönt slem och andra. Vissa speciella sjukdomar kan inte alls botas av denna formel eller bara av en kastare som har uppnått en viss kastargrad.

OBS: Eftersom formelns varaktighet är ögonblicklig, förhindrar den inte att sjukdomen infekterar offret på nytt om han blir utsatt för den igen.

Brännboll

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: 1 runda per kastargrad
Räddningsslag: Reflex upphäver

Ett litet brinnande klot av eld rullar i den riktning du bestämmer och bränner dem det vidrör. Det kan röra sig 9 meter per runda och kan hoppa upp till 9 meter för att träffa ett mål. Så fort det kommer in i samma ruta som en varelse, slutar det att röra sig för den här rundan och orsakar 2t6 poäng eldskada på den varelsen. (Offret kan upphäva den effekten med ett lyckat Reflexräddningsslag.) *Brännbollen* kan rulla över hinder som inte är högre än 1 meter, såsom möbler och låga staket.

Brännbollen antänder brännbara ämnen som den vidrör och lyser upp samma område som en fackla. Den rör sig så länge du aktivt styr den (vilket räknas som en förflyttning för dig). I annat fall står den bara stilla och brinner. Den kan släckas på alla de vis som man kan släcka en normal eld av dess storlek. Ytan på brännbollen är mjuk och svampig, så den orsakar ingen annan skada än eldskada. Den kan inte knuffa undan varelser eller slå ner hinder.

Brännbollen upphör omedelbart att existera om den kommer utanför formelns räckvidd.

Budskap

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du kan viska meddelanden och erhålla viskade meddelanden tillbaka med ytterst liten risk att någon utomstående kan höra dem. Du pekar med ditt finger ut de varelser, maximalt en per kastargrad, som formeln skall omfatta. När du sedan viskar är detta fullt hörbart för alla de påverkade varelserna som fortfarande befinner sig inom räckvidden. Magisk tysknad, 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord stoppar budskapet. Meddelandet behöver dock inte färdas utmed en rät linje. Det kan ta sig runt ett hinder så länge det finns en fri väg från dig till målet och denna väg ligger i sin helhet inom formelns räckvidd. Varelser som mottager meddelandet kan viska ett svar som du hör. Formeln överför ljud, inte betydelse. Den kan inte överbrygga språkbarriärer.

OBS: För att kunna viska ett meddelande måste du (och de mottagare som svarar) forma läpparna till ord, vilket kan göra det möjligt för läppläsande iaktagare att uppfatta budskapet.

Bön

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: 12 meter
Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Du förmår högre makt att gynna dina kamrater (och dig själv) och missgynna dina fiender. Du och dina kamrater erhåller en turfördel av +1 på alla attackslag, skadeslag (med vapen), räddningsslag och tester av färdigheter och egenskaper, medan dina fiender drabbas av en nackdel av –1 på allt detta.

Fiender som befinner sig inom räckvidden, men är bakom ett massivt skydd (en stängd dörr, hukande bakom en mur, etc) blir inte påverkade.

Dagsljus

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Det berörda föremålet avger ljus lika starkt som fullt dagsljus inom en 18 meters radie och svagt ljus i ytterligare 18 meter därbortom. Varelser som drabbas av nackdelar i starkt ljus, drabbas av dem så länge de befinner sig i detta magiska ljus. Sitt namn till trots, är den inte lika kraftfull som riktigt dagsljus när det gäller varelser som skadas eller förstörs av dagsljus.

Om formeln kastas på ett litet föremål som sedan placeras i eller under ett ljustätt material, blockeras formelns effekts tills föremålet tas fram igen.

Dagsljus som förs in i ett område med magiskt mörker (eller vice versa) orsakar att båda effekterna tillfälligt upphävs i det överlappande området, så att resultatet blir som om ingen av dem funnits där.

Elektriskt grepp

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig

Denna formel uppfyller din hand med en kraftig elektrisk laddning som du kan använda för att skada en motståndare. En lyckad beröringsattack i närstrid orsakar 1t6 poäng elektrisk skada per kastargrad. När du försöker träffa din motståndare med denna attack erhåller du en fördel av +3 på attackslaget om motståndaren är iklädd metallpansar (eller är gjord av metall, bär på mycket metall, etc.).

Energiskydd

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad eller tills förbrukad
Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Denna avsvärjelse ger en varelse en tillfällig immunitet mot den typ av elementarenergi du väljer när du kastar formeln (eld, elektricitet, köld, ljud eller syra). När formeln har absorberat 60 poäng skada är den förbrukad. Formeln skyddar även målets utrustning.

Energiskydd absorberar endast skada. Målet kan fortfarande drabbas av besvärliga sidoeffekter (till exempel drunkna i en sjö av syra).

OBS: *Energiskydd* överlappar (dvs. staplar inte) med *motstå energi*. Om målet är skyddat av både *energiskydd* och *motstå energi*, absorberar *energiskydd* all skada tills den är förbrukad.

Flammande fingrar

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: 4 meter
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Reflex halverar

En kon av brännande lågor skjuter ut från dina fingertoppar. Varje varelse inom flammorna erhåller 1t4 poäng eldskada per trollkonstnärsgrad. Brännbara material, såsom tyg, papper, pergament och tunt trä, börjar brinna om flammorna vidrör dem. En rollfigur kan släcka brinnande material om han ägnar ett helt drag åt det.

Froststråle

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig

En stråle av iskall luft far ut från ditt utsträckta pekfinger. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att skada ditt mål. Strålen ger 1t3 poäng köldskada.

Fullträff

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: 1 runda

Du erhåller en tillfällig inblick i den omedelbara framtiden vid din nästa attack. På din nästa attack, och bara en attack, erhåller du en insiktsfördel av +20 på attackslaget. Attacken måste utföras inom formelns varaktighet, dvs. senast i ditt drag i nästa runda. Dessutom påverkas du inte på denna attack av misschanser (till exempel mot en villobest).

Förbrylla

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 1 runda
Räddningsslag: Vilja upphäver

Denna förtrollning fyller sinnet hos en humanoid varelse med ett virrvarr av tankar som gör honom oförmögen att utföra några handlingar. Humanoider med 5 eller fler LT påverkas inte. Offret är inte bedövad (så anfallare erhåller inga speciella fördelar), men han kan inte förflytta sig, kasta formler, använda mentala krafter, etc.

Förhäxa person

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 1 timma per kastargrad
Räddningsslag: Vilja upphäver

Denna förtrollning får en humanoid varelse att betrakta dig som en pålitlig vän och allierad. Om personen för tillfället är hotad eller attackerad av dig eller dina allierade, erhåller han en fördel av +5 på räddningsslaget.

Formeln tillåter dig inte att kontrollera den förhäxade personen som om han vore en robot, men offret kommer att uppfatta dina ord och handlingar på det mest gynnsamma viset (för dig). Du kan försöka att ge direkta order till offret, men du måste vinna ett motställt test av Utstrålning för att förmå offret att göra något han normalt inte skulle göra. (Nytt försök är ej tillåtet.) En förhäxad person lyder aldrig uppenbart skadliga eller dödliga order, men den kan eventuellt fås övertygad om att något farligt faktiskt är värt att göra ändå. Varje handling från dig eller dina allierade som hotar den förhäxade personen, bryter förtrollningen.

Observera att du måste kunna tala personens språk för att kunna kommunicera med honom, eller vara mycket bra på pantomim.

Försena gift

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 timma/kastargrad
Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Mottagaren blir tillfälligt immun mot alla gifter. Varje gift som redan finns i varelsens kropp, eller gift som varelsen utsätts för under formelns varaktighet, påverkar inte honom förrän formelns varaktighet upphör. Försena gift kan inte läka någon skada som ett gift redan har orsakat mottagaren.

Förstå språk

Formelgrad: Präst 1, Trollkonstnär 1
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du kan förstå talat språk från alla varelser eller läsa annars oförståeliga skrivna meddelanden. I båda fallen måste du vidröra varelsen som talar eller den okända skriften. Observera att förmågan att läsa skriften inte nödvändigtvis medför att det går att förstå dess mening, endast dess ordagranna betydelse. Observera också att formeln ger dig förmågan att förstå och läsa okända språk, inte tala och skriva dem.

Magisk skrift kan inte läsas, men det blir uppenbart att den är magisk. Denna formel kan inte tolka koder eller avslöja meddelanden som dolts i vanlig text.

Godhetsbarrlär

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Alla varelser inom 3 meter från den varelse du vidrör erhåller en fördel av +2 på pansarklassen mot goda varelsers attacker och en fördel +2 på alla räddningsslag mot goda varelsers förmågor.

Denna formel kan inte kombineras med *godhetsskydd* och vice versa.

Godhetsskydd

Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Du själv eller den varelse du vidrör erhåller en fördel av +2 på pansarklassen mot goda varelsers attacker och en fördel +2 på alla räddningsslag mot goda varelsers förmågor.

Hejda person

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

En humanoid varelseblir förlamat och ur stånd att röra sig. Varelsen är fortfarande medveten om sin omgivning, men kan inte utföra några fysiska handlingar. Varje runda, under sitt normala drag, kan varelsen försöka med ett nytt räddningsslag för att upphäva effekten.

En bevingad varelse som blir förlamad kan inte flaxa med vingarna och faller. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna.

Hokus Pokus

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: 3 meter
Varaktighet: 1 timma
Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Hokus pokus är de smärre magiska tricks som nybörjare använder sig av vid träning. När formeln kastats, tillåter den dig att utföra enkla magiska trick under en timma. Dessa trick är mycket begränsade.

Hokus pokus kan sakta lyfta upp ½kg materia. Den kan kyla av, värma upp eller smaksätta ½kg icke-levande materia. Den kan färga, rengöra eller smutsa ner alla förmål inom ½m×½m×½m varje runda. Den kan inte orsaka någon skada eller störa en formelkastares koncentration.

Hokus pokus kan skapa små föremål, men de saknar fina detaljer och ser inte välgjorda ut. Materia som skapas av *hokus pokus* är mycket skört, så förmålen kan inte användas som verktyg, vapen eller formelkomponenter. Slutligen saknar *hokus pokus* förmågan att efterlikna andra formler.

Varje förändring av ett föremål (förutom att flytta, rengöra eller smutsa ner det) varar bara i en timma.

Häva förbannelse

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Denna formel avlägsnar omedelbart varje förbannelse på en varelse. *Häva förbannelse* kan vanligtvis inte avlägsna förbannelsen ur föremål som bär på en förbannelse, men det tillåter bäraren av ett sådant föremål att få av sig och göra sig kvitt det.

Injaga fruktan

Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 1t4 rundor (eller 1 runda; se texten)
Räddningsslag: Vilja delvis

Denna formel får målet att bli vettskrämd i 1t4 rundor. Om målet klarar sitt Viljeräddningsslag blir varelsen bara uppskakad i 1 runda. Varelser med 6 eller fler LT är immuna mot denna formel.

En varelse som är vettskrämd flyr bort så gott den kan. Bara om den inte kan fly får den strida istället. Både vettskrämda och uppskakade varelser drabbas av en nackdel av –2 på attackslag, färdighetstester, egenskapstester och räddningsslag.

Injaga fruktan motverkar och skingrar *avlägsna fruktan*.

Inviga

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 2 timmar/kastargrad

Denna formel välsignar en cirkel med radien 6 meter med positiv livskraft. Alla tester av kraftflöde för att fördriva vandöda som utförs inom detta område erhåller en heligfördel av +3. Vandöda som träder in i området drabbas av dess helighet, vilket ger dem en nackdel av –1 på attackslag, skadeslag och alla räddningsslag. Vandöda kan inte skapas inom ett invigt område.

Prästen behöver en vial vigvatten som han stänker ut mot området medan han kastar formeln.

Inviga motverkar och skingrar *skända*.

Kraftklädnad

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 timma/kastargrad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Denna formel höjer pansarfördelen hos det pansar som du vidrör med +1. En uppsättning vanliga kläder räknas i detta avseende som ett pansar med pansarfördelen +0. Denna formel fungerar inte på magiska pansar.

Kraftvapen

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formeln ger ett tillverkat vapen +1 på attackslag och skadeslag. På ett mästerligt vapen ger formeln bara +1 på dess skadeslag och på ett magiskt vapen fungerar den inte alls.

Du kan inte kasta denna formel på ett naturligt vapen, såsom en klo eller ett bett.

Ljungeld
Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig

En stråle av eld far ut från ditt finger. Strålen kräver en beröringsattack på avstånd för att träffa sitt mål och ger 4t6 poäng eldskada.

Ljus
Formelgrad: Präst 0, Trollkonstnär 0
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Denna formel får ett föremål att lysa klart som en fackla, vilket ger klar belyning inom 6 meter och dunkel belysning ytterligare 6 meter bort (räknat från den punkt på föremålet som du berörde). Effekten i sig är orörlig, men formeln kan givetvis kastas på ett rörligt föremål. Om detta ljus förs in i ett magiskt mörker, fungerar det inte.

Läka lätta skador
Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja halverar (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 1t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad. Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka måttliga skador
Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja halverar (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 2t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad. Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka små skador
Formelgrad: Präst 0
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja halverar (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 1 poäng skada. Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka svåra skador
Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja halverar (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 3t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad. Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läsa magi
Formelgrad: Präst 0, Trollkonstnär 0
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Med hjälp av denna formel kan du läsa magiska inskriptioner på olika föremål – böcker, pergament, vapen och liknande – som annars vore helt omöjliga att förstå. Denna uttolkning utlöser vanligtvis inte magin som lagrats i skriften, fast det kan hända när det gäller ett pergament med en förbannelse på. Dessutom kan du, efter att du kastat denna formel och läst den magiska inskriptionen, alltid läsa just denna skrift i fortsättningen utan att behöva använda denna formel på nytt.

Magikerhand
Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Obegränsad (K)

Du pekar med ditt finger mot ett icke-magiskt, obevakat föremål och kan lyfta och röra det på avstånd under förutsättning att det inte väger mer än 2kg. Som en förflyttning för dig (trots att du själv inte rör dig) kan du röra förmålet med en fart av 4 i valfri riktning, fast formeln upphör omedelbart om avståndet mellan dig och förmålet någonsin överstiger formelns räckvidd.

Magikerlås
Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

När denna formel kastas mot en dörr, ett lock, en portal eller liknande blir den magiskt låst. Du kan passera ditt eget lås utan hinder och utan att skada det, men andra varelser kan bara forcera det med ren styrka eller en *upplåsa*. Öka SG för att bryta upp dörren med +10 från det normala värdet. Notera att en *upplåsa* inte skingrar ett *magikerlås*. Den undertrycker det bara i 10 minuter.

När du kastar formeln måste du strö gulddamm för minst 25 gp värde (250 gram guld) över det du skall låsa. Guldet smälter samman med materialet och bildar det magiska låset.

Magikerpansar
Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Ett osynligt men högst påtagligt kraftfält omger målets kropp, vilket ger honom en pansarfördel av +4 på PK.

Till skillnad mot normalt fysiskt pansar, ger *magikerpansar* ingen pansarnackdel, ingen chans för trollerimiss och ingen minskning av fart. Eftersom pansaret är gjort av ren kraft, kan okroppsliga varelser inte ignorera det på samma sätt som de kan med fysiskt pansar.

Magikersköld
Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel skapar en osynlig, rörlig skiva av ren kraft som svävar framför dig och skyddar dig. Den upphäver helt alla attacker av *trollpil* som riktas mot dig. Den ger dessutom skydd mot andra attacker, genom att ge en sköldfördel av +4 på PK.

Till skillnad mot en fysisk sköld, ger *magikersköld* ingen pansarnackdel och ingen chans för trollerimiss. Eftersom skölden är gjord av ren kraft, kan okroppsliga varelser inte ignorera den på samma sätt som de kan med en fysisk sköld.

Melfs syrapil
Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)
Varaktighet: 1 eller 2 rundor

En magisk pil av syra uppstår i din hand och far iväg mot sitt mål. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. Pilen orsakar 2t4 poäng syraskada på målet. Det blir ingen skada från stänk. För en 3:e, 4:e eller 5:e gradens trollkonstnär varar syran (om den inte neutraliseras) i ytterligare en runda och orsakar 2t4 poäng syraskada även i den rundan.

Motstå energi
Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad
Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Denna avsvärjelse ger en varelse ett begränsat skydd mot den utvalda typen av elementarenergi: eld, elektricitet, kyla, ljud eller syra. Den berörda varelsen erhåller ett energimotstånd på 10 mot den valda energitypen, vilket betyder att varje gång varelsen utsätts för en attack som gör just den typen av energiskada (antingen det är från en naturlig eller en magisk källa) reducerar man skadan med 10 poäng innan man räknar bort den från varelsens livspoäng. Formeln skyddar även målets utrustning.

Formeln absorberar dock bara skada. Målet kan fortfarande drabbas av besvärliga sidoeffekter (till exempel drunkna i en sjö av syra).

OBS: Motstå energi överlappar (och staplar inte med) *energiskydd*. Om en varelse är skyddad av både *energiskydd* och *motstå energi*, kommer det att vara *energiskydd* som skyddar varelsen tills den formeln är förbrukad.

Motståndskraft
Formelgrad: Präst 0, Trollkonstnär 0
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Du uppfyller målet med skyddande magisk energi, vilket gör att varelsen erhåller en motståndsfördel av +1 på alla räddningsslag.

Mörkersyn
Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 timma per kastargrad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Målet erhåller den extraordinära förmågan att se 18 meter i totalt mörker. Mörkersyn är enbart i svart och vitt, men fungerar i övrigt som normal syn. Mörkersyn ger inte möjlighet att se i magiskt mörker.

Onda ögat
Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: 15 meter
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver

Denna formel uppfyller dina fiender inom räckvidden med fruktan och tvivel. Varje påverkad varelse drabbas av en nackdel av –1 på sina attackslag och en nackdel av –1 på räddningsslag mot fruktan.

Onda ögat motverkar och skingrar *välsignelse*.

Ondskebarriär
Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Alla varelser inom 3 meter från den varelse du vidrör erhåller en fördel av +2 på pansarklassen mot onda varelsers attacker och en fördel +2 på alla räddningsslag mot onda varelsers förmågor.

Denna formel kan inte kombineras med *ondskeskydd* och vice versa.

Ondskeskydd
Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Du själv eller den varelse du vidrör erhåller en fördel av +2 på pansarklassen mot onda varelsers attacker och en fördel +2 på alla räddningsslag mot onda varelsers förmågor.

Osynlighet

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Du själv eller varelsen som du vidrör syns inte mer, inte ens med mörkersyn, och erhåller därmed följande förmåner:

- En fördel av +2 på alla attackslag. En rackare har rätt att utföra tjuvhugg om han anfaller när han är osynlig (han måste befinna sig inom 9 meter från målet om han använder avståndsvapen).
- Rollfiguren kan inte passera genom rutor som fiender befinner sig i, men i övrigt kan han agera som om de inte fanns. Fienders närvaro hindrar inte hans förflyttning eller andra handlingar såsom den normalt gör. Till exempel, han behöver inte stanna när han flyttar sig intill en fiende.
- En fiende kan bara attackera rollfiguren om han slår ett test av Lyssna som är bättre än rollfigurens test av Smyga. (Slå på nytt varje runda.) Även om fienden lyckas höra rollfiguren och attackerar, är det 50% chans att han attackerar mot fel plats (och missar helt). När fienden utför sin attack slår man t%. Om resultatet blir 01–50 är attacken felriktad och missar helt. I annat fall slår man attackslag som vanligt.

Formeln upphör omedelbart efter att rollfiguren attackerat någon varelse (även om attacken missade eller om den var i form av en kastad formel). I annat fall varar den sin normala varaktighet.

Rena mat och vatten

Formelgrad: Präst 0
Räckvidd: 3 m
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Denna formel gör skämd, rutten, giftig eller på annat vis obrukbar mat och vatten ren och ät- och drickbar. Formeln förhindrar dock inte att maten/vattnet försämras i ett naturligt tempo därefter. Vanvatten och vätskor eller födoämnen med liknande betydelse förstörs av formeln, men den har däremot ingen effekt på någon levande varelse eller något elixir.

Reningens ljus

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig

Du åkallar helig kraft i form av solens ljus och utsänder en brännande stråle från din öppna hand. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. En varelse som träffas av denna ljusstråle drabbas av 2t8 poäng skada. Vandöda drabbas av hela 5t6 poäng skada.

Rikta vapen

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Denna formel gör ett tillverkat vapen gott eller ont (ditt val). Ett vapen som på detta vis begåvats med en livsåskådning kan ignorera skadereduceringen hos vissa varelser. Formeln har ingen effekt på ett vapen som redan har en livsåskådning.

Du kan inte kasta denna formel på ett naturligt vapen, såsom en klo eller ett bett.

Se osynligt

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du kan se de varelser och föremål som är osynliga inom området som om de vore normalt synliga. Sådana varelser syns som genomskinliga former, så du har inga problem att se skillnad på synliga och osynliga varelser.

Formeln avslöjar inte illusioner eller tillåter dig att se igenom solid materia. Den avslöjar inte heller varelser som helt enkelt gömmer sig eller bara är svåra att få syn på.

Sinnesslöande beröring

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Med din beröring försvagar du offrets mentala egenskaper. Om du lyckas med din beröringsattack drabbas offret av en nackdel av 1t6 på Intelligens, Visdom och Utstrålning. Denna nackdel kan inte reducera någon grundegenskap till 0 eller lägre.

Effekten av denna formel kan göra det omöjligt för offret att kasta några eller alla av sina formler om den relevanta grundegenskapen reduceras under det minimum som behövs för att kasta den formeln.

Skottsäker

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills förbrukad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

En varelsen erhåller ett skydd mot alla avståndsvapen. Varelsen erhåller en skadereducering av 10/magi mot alla avståndsvapen. Så snart denna formel har reducerat bort 10 poäng skada per kastargrad, upphör dess varaktighet.

Skända

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 2 timmar/kastargrad

Denna formel besudlar en cirkel med radien 6 meter med negativ livskraft. Alla tester av kraftflöde för att fördriva vandöda som utförs inom detta område erhåller en nackdel av –3 och alla vandöda som träder in i området erhåller en fördel av +1 på attackslag, skadeslag och alla räddningsslag. Vandöda som skapas inom detta område erhåller +1 livspoäng per LT.

Prästen behöver en vial vanvatten som han stänker ut mot området medan han kastar formeln.

Skända motverkar och skingrar *inviga*.

Spindelnät

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Effekt: Spindelnät som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)
Räddningsslag: Reflex upphäver

Denna formel skapar en tjock massa av kraftiga, klibbiga trådar som liknar vanligt spindelnät, men är mycket större och segare. Alla varelser som hamnar inom nätet eller vidrör det, blir intrasslade i dess klibbiga trådar. Man kan attackera en varelse som sitter fast i nätet utan att själv bli intrasslad.

Alla som befinner sig inom 6 meter från den punkt formeln riktas mot när den kastas måste klara ett Reflexräddningsslag för att inte fastna i nätet. En varelse som sitter fast i nätet kan ta sig loss genom att lyckas med ett test av Styrka (SG 20) eller ett test av Utbrytarkonst (SG 25). Båda tar ett helt drag.

Att ta sig fram genom området som täcks av spindelnät är dock inte helt bekymmersfritt. Varje runda man ägnar sig åt att kämpa sig fram genom nätet (tar hela draget) får man göra ett test av Styrka eller Utbrytarkonst. Man tar sig 1 meter för varje 3 hela poäng som resultatet överstiger 10.

Trådarna i ett *spindelnät* är mycket lättantändliga. Ett magiskt *flammande svärd* kan hugga igenom dem lika lätt som man viftar bort ett normalt spindelnät. Eldslågor—en fackla, brinnande olja, ett *flammande svärd*, etc.—kan sätta eld på dem och bränna bort en kvadratmeter på 1 runda. Alla varelser som befinner sig bland trådarna då de brinner, erhåller 2t4 poäng eldskada.

Spökhand

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

En spöklikt lysande hand formad ur din egen livskraft uppstår och rör sig såsom du önskar. Du kan använda den för att avleverera beröringsformler på avstånd. När formeln kastas förlorar du tillfälligt 1t4 livspoäng som du återfår när formelns varaktighet upphör (även om den skingras), men inte om handen blir förstörd. (De förlorade livspoängen kan återfås genom läkning som vanligt.)

Så länge formeln varar kan varje beröringsformel som du kastar avlämnas genom spökhanden. Formeln ger dig en fördel av +2 på attackslaget för beröringsattacken och att attackera med handen räknas, vad gäller handlingar i draget, precis som om du hade attackerat med din egen hand. Handen attackerar alltid från ditt håll, men den kan inte deltaga i en omringning som en normal varelse. Om handen rör sig utanför formelns räckvidd, kommer ur sikte från dig eller om du inte styr den, återvänder den till dig och väntar.

Handen är okroppslig och kan därför inte skadas av vanliga vapen. Den har Förbättrad undgå fara (halv skada vid ett misslyckat Reflexräddningsslag mot en områdesattack och ingen skada vid ett lyckat), samma räddningsslagsfördelar som du och PK 22 + din Intelligensjustering (den räknas som handens Händighetsjustering). Handen har från 1 till 4 livspoäng—samma antal som du förlorade till handen när den skapades.

Spökljud

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Denna formel ger dig möjlighet att få ljud att uppstå ur tomma intet. Ljuden låter som om de närmar sig, fjärmar sig eller förblir vid en viss punkt inom räckvidden. Du väljer typen av ljud som skapas när du kastar formeln och ljudens karaktär kan inte förändras därefter.

Mängden ljud som kan skapas beror på din grad. Du kan skapa ljud som motsvarar fyra normala människor per kastargrad. En 2:a gradens trollkonstnär kan alltså få det att låta som om åtta människor pratar, sjunger, ropar, går, marscherar eller springer. Ljudet som skapas av *spökljud* kan efterlikna i stort sett vilket ljud som helst, så länge som kastaren håller som inom begränsningen av ljudvolym. En flock med pipande råttor som springer förbi, kan ju motsvara åtta människor. Ett rytande lejon motsvarar ljudet från 16 människor, medan en rytande hemsketiger motsvarar ljudet från 20 människor.

Lägg märke till att effekten av denna formel kan både förstärka och förstärkas av en *tyst illusion*.

Svaghet

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

En vitglänsande stråle far ut från din framsträckta hand. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet.

Målets Styrka reduceras tillfälligt med 1t6 poäng plus ytterligare 1 poäng per två kastargrader (alltså 1t6 vid 1:a graden, 1t6+1 vid 2:a och 3:e graden och 1t6+2 vid 4:e och 5:e graden). Målets Styrka kan inte sjunka under 1.

Sväva

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel tillåter dig att förflytta dig själv, en annan varelse eller ett föremål vertikalt, uppåt och neråt som du önskar. Vikten på det som du får att sväva får inte överstiga 50kg/kastargrad. En varelse måste vara villig att låta sig hanteras på det viset och ett föremål måste vara obevakat eller i ägo hos en varelse som är villig. Du kan mentalt styra målet uppåt och neråt maximalt 6 meter på en runda. Denna förflyttning räknas som en förflyttning för dig trots att du själv inte rör dig.

Du kan inte få målet att röra sig horisontellt, men målet kan ju av egen kraft dra sig fram längs en vägg eller i taket (vanligtvis inte med mer än halv fart). En svävande varelse som attackerar med ett vapen finner att hans stabilitet i luften avtar skrämmande snabbt. Hans första attackslag drabbas av en nackdel av –1, det andra –2, och så vidare upp till en värsta nackdel av –5. Om han spenderar ett helt drag på att stabilisera sig själv, börjar det om vid –1 igen.

Syrastänk

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig

Du skjuter iväg ett litet klot av syra mot målet. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. Klotet orsakar 1t3 poäng syraskada på målet.

Sömn

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver

Denna formel får en djup dvala att sänka sig över 4 LT varelser inom 3 meter från den punkt formeln riktas mot. Varelser med minst antal LT påverkas först.

Bland de varelser som har samma antal LT, påverkas de som befinner sig närmast magins mittpunkt först. Överblivna LT som inte räcker till för att påverka en varelse, är helt bortkastade.

Sovande varelser räknas som hjälplösa motståndare. Sovande varelser vaknar om man slår på eller skadar dem, men vanligt oväsen väcker dem inte. Att väcka en sovande varelse tar ett helt drag.

Sömn kan inte påverka (och hoppar därför över) medvetslösa varelser och varelser som är immuna mot sinnespåverkande formler (till exempel vandöda).

Tensers svävande skiva

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: 1 timma per kastargrad

Du åkallar en svagt konkav, cirkulär skiva av ren kraft som följer med dig vart du går och som fungerar bra som bagagevagn. Skivan är 1 meter i diameter och ett par centimeter djup i mitten. Den kan bära upp 50 kg per kastargrad. (Om den används för att frakta en vätska, rymmer den cirka 10 liter.) Skivan svävar fram cirka 1 meter över marken hela tiden och förblir alltid horisontell. Den följer efter dig med en förflyttning per runda som inte kan överskrida din normala fart. Om du inte bestämmer annat, håller den sig 1 meter bort från dig.

Skivan upphör omedelbart att existera när formelns varaktighet upphör. Den upplöses också direkt om du rör sig utanför räckvidden (genom att röra sig för fort, teleportera sig eller liknande) eller om skivan hamnar mer än 1 meter över marken av någon anledning. När skivan försvinner, kommer det som den bar upp att falla till marken.

Tillfoga lätta skador

Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja halv

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ livskraft in, vilket tillfogar 1t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad. Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, läker denna formel motsvarande mängd skada på dem istället för att skada dem.

Tillfoga måttliga skador

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja halv

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ livskraft in, vilket tillfogar 2t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad. Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd skada på dem istället för att skada dem.

Tillfoga små skador

Formelgrad: Präst 0
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ livskraft in, vilket tillfogar 1 poäng skada. Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, läker denna formel 1 poäng skada på dem istället för att skada dem.

Tillfoga svåra skador

Formelgrad: Präst 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja halv

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ livskraft in, vilket tillfogar 3t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd skada på dem istället för att skada dem.

Tjurstyrka

Formelgrad: Präst 2, Trollkonstär 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut/prästgrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Målet för formeln blir tillfälligt starkare. Denna formel ger en förbättringsfördel av +4 på Styrka, vilket ger normala förbättringar av attackslag och skadeslag i närstrid och andra användningar av Styrka.

Trollpil

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig

En projektil av magisk energi far iväg från din fingerspets och träffar ofelbart sitt mål. Pilen gör 1t4+1 poäng skada.

Pilen träffar alltid, även om målet är i närstrid eller har delvis skydd eller skyl (d.v.s. under 100%). Specifika delar på en varelse kan inte vara målet för pilen. Döda ting (hänglås, etc) kan inte skadas av formeln.

För varje två trollkonstnärsgrader utöver den första erhåller du en extra pil. Du skjuter alltså iväg två pilar vid 3:e och 4:e graden och tre pilar vid 5:e graden. Om du kan skjuta iväg flera pilar, kan du rikta dem mot samma mål eller fördela dem mellan olika mål (inom 4 meter från varandra), precis som du önskar. En viss enstaka pil kan bara träffa ett mål. Du måste utse alla mål innan man slår för skada.

Tyst illusion

Formelgrad: Trollkonstnär 1
Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)
Varaktighet: Koncentration
Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Denna formel skapar en visuell illusion av ett föremål, en varelse eller en kraft såsom du föreställer dig det. Illusionen skapar inte ljud, lukt, yta eller temperatur. Du kan få illusionen att röra sig inom räckvidden.

Tystnad

Formelgrad: Präst 2
Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja upphäver eller inget (föremål)

När denna formel kastas, breder en kompakt tystnad ut sig i en cirkel med radien 6 meter från den punkt formeln riktas mot. Allt ljud upphör: konversation blir omöjlig, formler kan inte kastas och inget oväsen vare sig lämnar, tränger in eller passerar genom det påverkade området.

Formeln kan kastas på en punkt i luften, men den är orörlig om den inte kastas på ett flyttbart föremål. Formeln kan även kastas på en varelse och effekten flödar då ut från denna och följer med den. En ovillig varelse kan undgå effekten med ett lyckat Viljeräddningsslag. Föremål i en varelses ägo eller magiska föremål som utsänder ljud, erhåller räddningsslag, men inte obevakade föremål och punkter i luften. Denna formel är ett utmärkt försvar mot formelkastare, ljudattacker eller attacker som baseras på ett talat språk.

Upplåsa

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig (se texten)

Denna formel öppnar upp en fastkärvad, låst, förbomad, *blockerad* eller *magikerlåst* dörr. Den fungerar även på fönster, lönndörrar, lådor och kistor. Den kan även lösgöra svetsar, kedjor och bojor (under förutsättning att de håller en dörr eller lucka stängd). Om den används mot en *magikerlåst* dörr, bryter den inte formeln utan undertrycker bara dess effekt under 10 minuter. I övriga fall kommer dörren inte att låsa sig själv igen. *Upplåsa* kan inte höja ett sänkt fällgaller eller liknande och har heller ingen inverkan på rep, snaror, etc. Varje kastande av formeln kan avlägsna två hindrande företeelser.

Upptäcka gift

Formelgrad: Präst 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig

Du kan avgöra om en varelse, ett föremål eller ett område (en ruta) är förgiftad eller giftig. Du kan avgöra den exakta typen av gift genom ett test av Vildmarkskännedom. Du kan upptäcka gifter tvärs genom trä (väggar och dörrar) men inte genom jord, sten eller metall.

Upptäcka godhet

Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: 18 m
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (K)

Denna formel ger dig förmågan att förnimma godhet i den riktning du står vänd. Under formelns varaktighet kan du avgöra om ett föremål besitter godhet eller en varelse är god bara genom att vända dig åt det hållet och koncentrera dig. Du kan upptäcka godhet upp till 18 meter bort, genom trä (väggar och dörrar) men inte genom jord, sten eller metall.

Upptäcka magi

Formelgrad: Präst 0, Trollkonstnär 0
Räckvidd: 18 m
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (K)

Är du osäker på vilka skatter som är magiska och inte? Denna formel ger dig förmågan att förnimma magiska energier i den riktning du står vänd. Under formelns varaktighet kan du avgöra om ett föremål är magiskt eller en varelse är förtrollad bara genom att vända dig åt det hållet och koncentrera dig. Du kan upptäcka magi upp till

18 meter bort, genom trä (väggar och dörrar) men inte genom jord, sten eller metall.

Upptäcka ondska

Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: 18 m
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (K)

Denna formel ger dig förmågan att förnimma ondska i den riktning du står vänd. Under formelns varaktighet kan du avgöra om ett föremål besitter ondska eller en varelse är ond bara genom att vända dig åt det hållet och koncentrera dig. Du kan upptäcka ondska upp till 18 meter bort, genom trä (väggar och dörrar) men inte genom jord, sten eller metall.

Upptäcka tankar

Formelgrad: Trollkonstnär 2
Räckvidd: 18 m
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (K)
Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Denna formel ger dig förmågan att avläsa ytliga tankar hos andra varelser i den riktning du står vänd. Under formelns varaktighet kan du höra vad andra varelser tänker bara genom att vända dig åt deras håll och koncentrera dig. Du kan upptäcka tankar upp till 18 meter bort, genom trä (väggar och dörrar) men inte genom jord, sten eller metall.

Utmattande beröring

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 runda per kastargrad
Räddningsslag: Fasthet upphäver

Du leder in negativ livskraft genom din beröring och tröttar ut offret. Du måste lyckas med en beröringsattack för att träffa målet. Målet blir omedelbart **utmattad** under formelns varaktighet. Formeln har ingen effekt på en varelse som redan är **utmattad**.

Till skillnad mot det normala tillståndet, försvinner detta så fort formelns varaktighet upphör (om varelsen redan var **utmattad** innan, gäller förstås detta fortfarande). En utmattad rollfigur har sin Styrka och Händighet reducerade med 2 (med allt vad det innebär) och kan inte storma eller springa.

Vägledning

Formelgrad: Präst 0
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 1 minut eller tills aktiverad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Denna formel skänker gudomlig vägledning till en varelse. Varelsen erhåller en kompetensfördel av +1 på ett enda attackslag, räddningsslag eller test av någon färdighet. Man måste besluta sig för att använda fördelen innan tärningen slås. Om den inte använts innan varaktigheten upphör, är den bortkastad.

Välsignelse

Formelgrad: Präst 1
Räckvidd: 15 m
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel uppfyller dig och dina vänner inom räckvidden med mod och tillförsikt. Varje påverkad varelse erhåller en fördel av +1 på sina attackslag och en fördel av +1 på räddningsslag mot fruktan.

Välsignelse motverkar och skingrar *onda ögat*.

Återställning, lägre

Formelgrad: Präst 2
Tidsåtgång: 3 rundor
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Denna formel avlägsnar alla magiska effekter som tillfälligt reducerar en av målets grundegenskaper (såsom *svaghet*) eller läker 1t4 poäng egenskapsskada på en av målets grundegenskaper (såsom från gift, sjukdom eller en skuggas beröring). Den avlägsnar också tillståndet **utmattad**. Den kan inte göra något åt permanent egenskapstappning (såsom från en vålnads beröring).

Öppna/Stänga

Formelgrad: Trollkonstnär 0
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Du kan få en dörr, en skattkista, en låda, en påse, en säck, en flaska eller någon annan behållare att öppna eller stänga (ditt val) sig. Om någonting hindrar denna aktivitet (såsom en bom över dörren eller ett lås på skattkistan) misslyckas formeln. Dessutom kan formeln endast öppna eller stänga saker som väger 15 kg eller mindre. Locket på en gigantisk skattkista eller en kollosal port är dock långt bortom denna formels förmåga.

Kapitel 9: Utrustning

Din rollfigur kan ju inte starta spelet naken och utan ett öre på fickan. Utgå ifrån att han äger en uppsättning enkla kläder: bondekläder, hantverkarkläder, munkkläder, resandekläder, utforskarkläder eller liknande. Därutöver har han guld motsvarande nedanstående summor som han kan spendera på den utrustning han vill ha.

Startkapital

Rollfigurens startkaptial beror på vilken klass han tillhör.

Klass	Mängd guldpengar
Krigare	6t4 × 10
Präst	5t4 × 10
Rackare	5t4 × 10
Trollkonstnär	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 vanligaste myntet som äventyrare använder är guldpengen (gp). En skicklig (men inte exceptionell) hantverkare kan oftast tjäna en guldpeng per dag. Guldpengen är standardmåttet 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.

Det guld rollfiguren inte vill skaffa utrustning för utan spara istället, skrivs upp som guldpengar, silverpengar och/eller kopparpengar på figurblanketten.

Vapen

Vapen kan grupperas i flera olika, överlappande kategorier. Dessa kategorier berättar om vilken träning som behövs för att hantera vapnet väl (enkla vapen och stridsvapen), 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).

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 kastvapen har ett avståndssteg på 3 meter.

Vapenkategorier

Enkla vapen och stridsvapen: Alla rollfigurer är tränade på alla enkla vapen. Krigare är även tränade på alla stridsvapen. En rollfigur som använder ett vapen han saknar träning på drabbas 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). Dolk, kastyxa, klubba, kortspjut, lätt hammare 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 (dvs vapen som saknar ett värde i kolumnen Räckvidd i tabellerna nedan) om vapnet är lätt eller ett enhandsvapen. 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. Improviserade kastvapen har alltid en räckvidd på 15 meter.

Skjutvapen: Kortbåge, långbåge, armborst och slunga 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 för slungor. En rollfigurs Styrkenackdel används på skadan från alla pilbågar och slungor.

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 på nolltid, medan armborst och slungor kräver mer tid för att ladda dem (se kapitel 10). 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.

Räckvidd: En attack som görs på mindre än halva detta avstånd drabbas inte av någon nackdel för avståndet. Attacker som görs på lägre avstånd, upp till den maximala räckvidden, drabbas av en avståndsnackdel av –6 på attackslaget.

Skadetyp: Vapen klassificeras även efter den typ av skada de gör: krossande (K), stickande (S) eller huggande (H). En del monster kan vara helt eller delvis immuna mot en viss sorts skada.

Vapens klumpighet

Denna egenskap är ett mått på hur mycket ansträngning som krävs för att hantera vapnet i strid.

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 (1½) 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.

Vapentabellerna nedan anger skadan för vapen tillverkade för en Medelstor användare. För användare av annan storlek gör tillverkade vapen mer eller mindre skada.

Medelstor	Pytteliten	Liten	Stor
1t2	—	1	1t3
1t3	1	1t2	1t4
1t4	1t2	1t3	1t6
1t6	1t3	1t4	1t8
1t8	1t4	1t6	2t6
1t10	1t6	1t8	2t8
1t12	1t8	1t10	3t6
2t4	1t4	1t6	2t6
2t6	1t8	1t10	3t6
2t8	1t10	2t6	3t8
2t10	2t6	2t8	4d8

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.

Vapenbeskrivningar

Vapen tabellerna nedan ger följande spelvärden för varje vapen: dess namn, pris, skada för en Medelstor användare, räckvidd och skadetyp (Typ).

Enkla vapen, lätta vapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Dolk	2 gp	1t4	15 m	S
Stridsklubba, lätt	5 gp	1t6	—	K

Dolk: En dolk är ett vanligt reservvapen. Du erhåller en fördel av +2 på testet av Fingerfärdighet för att gömma en dolk på dig.

Enkla vapen, enhandsvapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Klubba	—	1t6	15 m	K
Stridsklubba, tung	12 gp	1t8	—	K
Kortspjut	1 gp	1t6	30 m	S

Kortspjut: Ett kortspjut är litet nog för att kunna användas i en hand. Det kan även kastas.

Enkla vapen, tvåhandsvapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Påk	—	1t6	—	K
Spjut	2 gp	1t8	30 m	S

Påk: En rollfigur kan bära en påk i en hand, men kan bara använda den som ett vapen när den greppas med två händer.

Spjut: Ett spjut kan kastas trots att det räknas som ett tvåhandsvapen.

Enkla vapen, avståndsvapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Armborst	35 gp	1t8	240 m	S
Lod, armborst (10)	1 gp	—	—	—
Slunga	—	1t4	150 m	K
Kulor, slunga (10)	1 sp	—	—	—

Armborst: Ett armborst spänns med hjälp av en hävarm. Ett armborst kräver två händer för att kunna hanteras effektivt. Du kan dock avfyra, men inte ladda, ett armborst med en hand med en nackdel av –2 på attackslaget.

Lod: Ett armborstlod som används som ett närstridsvapen är ett lätt vapen och orsakar stickskada som en dolk. Eftersom ett lod inte är gjord 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.

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. 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 kräver två händer.

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.

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.

Stridsvapen, lätta vapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Kastyxa	8 gp	1t6	15 m	H
Hammare, lätt	1 gp	1t4	30 m	K
Kortsvärd	10 gp	1t6	—	S

Stridsvapen, enhandsvapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Stridsyxa	10 gp	1t8	—	H
Stridsslaga, lätt	8 gp	1t8	—	K
Långsvärd	15 gp	1t8	—	H
Värja	20 gp	1t6	—	S
Krigshammare	12 gp	1t8	—	K
Dvärgayxa	30 gp	1t10	—	H

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.

Dvärgayxa: Detta är bara ett stridsvapen för dvärgar. För andra raser är det ett så exotiskt vapen att de inte ens kan erhålla träning på det.

Stridsvapen, tvåhandsvapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Bredyxa	20 gp	1t12	—	H
Hemskeklubba	5 gp	1t10	—	K
Stridsslaga, tung	15 gp	1t10	—	K
Slagsvärd	50 gp	2t6	—	H
Hillebard	10 gp	1t10	—	S

Stridsvapen, avståndsvapen

Vapen	Pris	Skada	Räckvidd	Typ
Långbåge	75 gp	1t8	300 m	S
Kortbåge	30 gp	1t6	180 m	S
Pilar (20)	1 gp	—	—	—

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.

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.

Pilar: En pil som används som ett närstridsvapen är ett lätt vapen och orsakar stickskada som en dolk. 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.

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. Den mästerliga egenskapen ökar priset med 300 gp för ett normalt vapen (eller 6 gp för ett exemplar ammunition).

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.

Pansar

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.

Pansaregenskaper

Tabellen nedan anger följande egenskaper för pansar.

Pris: Listpriset för pansar gjort för en Liten eller Medelstor varelse.

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 (Max Hän): Detta tal är den högsta Händighetsfördel på PK (endast PK, i övrigt är Händighetsfördelen inte begränsad) som rollfiguren kan tillgodoräkna sig med denna typ av pansar på sig. Tyngre pansar begränsar rörligheten, och försämrar rollfigurens förmåga att ducka undan attacker. Sköldar, däremot, begränsar aldrig en rollfigurs Händighetsfördel.

OBS: Även om Händighetsfördelen begränsas till 0, anses inte rollfiguren vara förvägrad sin Händighetsfördel med avseende på tjuvhugg.

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). 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. En utmattad rollfigur har sin Styrka och Händighet reducerade med 2 (med allt vad det innebär) och kan inte storma eller springa.

Trollerimiss: Pansar hindrar de gester som behövs för att kasta en trollformel (men inte teurgiformel). Den som sysslar med trolleri iförd pansar riskerar därför att formeln misslyckas. 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. Teurgiformler behöver aldrig testas på detta vis. Trollerimisschansen för pansar och sköld räknas alltid samman.

Fart: Medeltungt och tungt pansar saktar ner en rollfigur till två tredjedelar av hans normala fart. Människor och alver har en grundfart på 9 meter, så de får en fart på 6 meter iförda medeltungt eller tungt pansar. Halvlingar har en grundfart på 6 meter, så de får en fart på 4 meter iförda medeltungt eller tungt pansar. Dvärgar saktas däremot aldrig ner av det pansar de bär eller den belastning de har utan har alltid sin fart på 6 meter. Sköldar påverkar inte farten.

Pansar	Typ	Pris	Fördel på PK	Max Hän	Pansarnackdel	Trollerimiss	Fart
Stoppat	Lätt	5 gp	+1	+8	0	5%	Normal
Läder	Lätt	10 gp	+2	+6	0	10%	Normal
Nitat läder	Lätt	25 gp	+3	+5	–1	15%	Normal
Fjällpansar	Medeltungt	50 gp	+4	+3	–4	25%	2/3
Ringpansar	Medeltungt	150 gp	+5	+2	–5	30%	2/3
Bandpansar	Tungt	250 gp	+6	+1	–6	35%	2/3
Halvrustning	Tungt	600 gp	+7	0	–7	40%	2/3
Rustning	Tungt	1500 gp	+8	+1	–6	35%	2/3
Lätt sköld	Sköld	9 gp	+1	—	–1	5%	—
Tung sköld	Sköld	20 gp	+2	—	–2	15%	—

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.

Fjällpansar: Detta är en rock och benskydd (och eventuellt en separat kjol) av läder med överlappande metallbitar, inte helt olikt 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.

Nitat läder: Detta pansar består av starkt men rörligt läder (inte härdat som vanligt läderpansar) förstärkt med tätt placerade metallnitar.

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. Varje rustning måste inprovas och anpassas till dess ägare av en mästerpansarsmed, men en existerande rustning kan anpassas till en ny ägare till en kostnad av 200 till 800 (2t4 × 100) guldpengar.

Detta pansar kallas även fältrustning eller riddarrustning.

Sköld, lätt: Man spänner fast skölden på armen och greppar den med handen. En lätt skölds begränsade vikt tillåter att du bär andra saker i samma hand (fast du kan inte använda något vapen med den handen).

Sköld, tung: Man spänner fast skölden på armen och greppar den med handen. En tung sköld är alltför otymplig för att du ska kunna använda handen till något annat.

Mästerligt pansar

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. Man kan inte göra pansar eller sköldar mästerliga i efterhand — de måste tillverkas som ett mästerliga från början.

Alla magiska pansar och magiska sköldar är alltid av mästerlig kvalitet.

Varor och tjänster

Äventyrarutrustning

Föremål	Pris
Block och talja	5 gp
Bläck (25 ml)	8 gp
Bläckpenna, stålspets	1 sp
Brynsten	2 kp
Fackla	1 cp
Flaska (tom)	3 kp
Flinta och stål	1 gp
Fodral, karta eller pergament	1 gp
Fotanglar	1 gp
Hammare	5 sp
Hink (tom)	5 sp
Kedja (3 meter)	30 gp
Kista (tom)	2 gp
Klocka	1 gp
Klätterspik	1 sp
Kofot	2 gp
Krita, bit	1 kp
Lykta, skärmad	7 gp
Lykta, strålkastare	12 gp
Olja (½ liter)	1 sp
Oljelampa, vanlig	1 sp
Papper (ark)	4 sp
Penningpung (tom)	1 gp
Pergament (ark)	2 sp
Presenning (1 m²)	1 sp
Proviant (1 dag)	5 sp
Rep, hampa (15 meter)	1 gp
Rep, silke (15 meter)	10 gp
Ryggsäck (tom)	2 gp
Sigillring	5 gp
Sigillvax	1 gp
Signalvissla	8 sp
Sovrulle	1 sp
Spade eller skyffel	2 gp
Stege (3 meter)	5 kp
Stålspegel, liten	10 gp
Stång (3 meter)	2 sp
Synål	5 sp
Säck (tom)	1 sp
Tält	10 gp
Vattenlägel (tom)	1 gp
Vaxljus	1 kp
Vial, bläck eller elixir (tom)	1 gp
Vinflaska, glas	2 gp
Vinterfilt	5 sp
Änterhake	1 gp

Vissa artiklar finns beskrivna nedan. ”Du” i beskrivningen är den som använder utrustningen.

Bläck: Detta är vanligt svart bläck. Bläck i andra färger kostar dubbelt så mycket.

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 (för en Medelstor rollfigur, tvåhandsvapen för en Liten rollfigur) som gör 1t3 krossskada plus 1 poäng eldskada.

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 ett helt drag 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 (1 kg) 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 dygn, 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 grottkrypare 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 1t4 krosskada.

Kedja: En kedja har en hårdhet av 10 och 5 livspoäng. Den kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 26).

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 1t6 krosskada.

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.

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 ett helt drag att förbereda flaskan med en veke. När den har kastats är det bara 50% chans att den börjar brinna ordentligt.

En halvliter olja som hälls 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.

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.

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 hopsmidda 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).

Speciella föremål

Föremål	Pris
Syra (flaska)	10 gp
Alkemisteld (flaska)	20 gp
Motgift (vial)	50 gp
Vigvatten (flaska)	25 gp
Rökpinne	20 gp
Solkäpp	2 gp

Syra: Du kan kasta en flaska syra som ett kastvapen. Hantera detta som en beröringsattack på avstånd med en räckvidd på 15 meter. En direktträff ger 1t6 poäng syraskada. Alla varelser inom 1 meter från träffen får stänk som ger 1 poäng syraskada.

Alkemisteld: Alkemisteld är ett kletigt ämne som antänds när det utsätts för luft. Du kan kasta en flaska alkemisteld som ett kastvapen. Hantera detta som en beröringsattack på avstånd med en räckvidd på 15 meter. En direktträff ger 1t6 poäng eldskada. Alla varelser inom 1 meter från träffen får stänk som ger 1 poäng eldskada. På rundan efter en direktträff, erhåller målet ytterligare 1t6 poäng eldskada. Målet kan försöka släcka elden genom att ägna ett helt drag åt det 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.

Motgift: Efter att ha druckit ett motgift erhåller rollfiguren en alkemifördel av +5 på alla Fasthetsräddningsslag mot gift under 1 timma.

Vigvatten: Vigvatten skadar vandöda och onda utomvärldingar nästan som om det vore syra. En flaska vigvatten kan kastas som ett kastvapen. Hantera detta som en beröringsattack på avstånd med en räckvidd på 15 meter. 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. En direktträff 2t4 poäng skada på en vandöd eller ond utomvärlding. Alla sådana varelser inom 1 meter från träffen får stänk som ger 1 poäng skada. Tempel för goda gudar säljer vigvatten till självkostnadspris (alltså utan egen vinst), eftersom de är glada att få hjälpa de som bekämpar ondskan.

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.

Klassverktyg och färdighetsutrustning

Föremål	Pris
Förklädnadsutrustning	50 gp
Förstoringsglas	100 gp
Handelsvåg	2 gp
Hantverksverktyg	5 gp
Helig symbol, trä	1 gp
Helig symbol, silver	25 gp
Inbrottsverktyg	30 gp
Klätterutrustning	80 gp
Musikinstrument	5 gp
Timglas	25 gp

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 ett helt drag 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.

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.

Helig symbol, trä eller silver: En helig symbol är ett fokus för positiv energi. Präster använder dem som fokus för sina formler och som ett verktyg för att fördriva vandöda. Varje religion har sin egen heliga symbol.

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 livskraft och används av onda präster (eller av neutrala präster som väljer att flöda ut negativ livskraft).

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.

Klätterutrustning: 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.

Kapitel 10: Strid

Många gånger kan inte svårigheterna i ett äventyr övervinnas utan blanka vapen, så det blir ofta strid mellan rollfigurerna och monster av olika storlekar och former. Varje spelare slår tärning för sin rollfigur och spelledaren slår för monstren.

I strid turas man om att agera. Varje stridande får ett drag i tur och ordning. När alla har agerat har en runda förflutit och man börjar om igen med nästa runda. Varje runda motsvarar ungefär 6 sekunder i rollfigurernas värld.

Hur strider fungerar

Här är ett exempel på hur en strid kan gå till. Gruppen har stannat utanför en dörr som de tänker öppna. Eftersom spelledaren har planerat in två illvättar och två vättar i rummet innanför, vet han att det kommer att bli strid när dörren öppnas.

Spelarna placerar ut sina spelpjäser på kartan framför dörren, Jozan väljer att kasta sin *välsignelse* på gruppen (så att allas attackslag får en extra fördel av +1) och dvärgen Bombur sparkar upp dörren. Oknytten inne i rummet snurrar runt med dragna vapen och spelledaren placerar ut deras spelpjäser på kartan.

Bella börjar och väljer att stiga in i rummet och avfyra sitt armborst mot en illvätte. Spelaren slår en t20 och lägger till 5. Det blir 16, vilket är en träff. Hon slår en t8 för lodet och en t6 eftersom hon får räkna det som ett tjughugg. Totalt gör hon 8 poäng skada och illvätten segnar ner död.

Wish-wisha kommer härnäst. Hon väljer att kliva in och kasta en *trollpil* mot den andra illvätten. Den träffar ju automatiskt, så hon slår bara för skada. Hennes t4 visar 3, vilket blir 4 poäng skada i illvätten. Den är svårt skadad, men står fortfarande upp.

Nu är det vättarnas tur. Den ene rusar mot den hatade dvärgen och attackerar. Dess attackslag blir 16 så dess morgonstjärna blockeras av Bomburs sköld. Den andra vätten ger sig på Bella och får 17 på attackslaget —en träff. Skadan slås med en t8 som visar 7, men eftersom vätten har en nackdel av –1 på skadan, klarar sig Bella med bara 6 poäng skada.

Nu är det Bombur. Hans dvärgayxa faller ner mot vätten och attackslaget visar 11. Med hans fördel på +6 blir det 17 och vätten är träffad. Skadan blir 4+3, alltså 7 poäng skada och vätten är stendöd.

Den skadade illvätten försöker komma åt den otäcka alven som skadade honom med sin vidriga magi, men Jozan är i vägen. Vätten måste stanna när den kommer intill Jozan (om den inte vill vara våghalsig och riskera en smäll i bakhuvudet från Jozan) så den får anfalla honom istället. Attackslaget blir 3, vilket bara gör ett stort hål i luften.

Nu är det Jozans tur att ge igen och han slår 12 på attackslaget. Med +3 blir det 15, vilket är precis en träff. Tärningsslaget för skada visar på 1, men fördelen +2 ger resultatet 3, vilket dräper den skadade illvätten.

Nu är rundan slut och nästa runda börjar med Bella igen.

Välj ett vapen

Innan striden börjar bör alla spelarna ha valt vilket vapen deras rollfigur har i händerna. Vissa vapen hanteras i en hand och rollfiguren kan då använda en sköld samtidigt. Om de vill byta vapen efter att striden har börjat, tar detta ett helt drag.

Hålla sig vid liv: Livspoäng

Dina livspoäng anger hur svårt det är att få död på din rollfigur. Oberoende av hur många livspoäng du förlorar, får din rollfigur inga problem innan du når 0 eller lägre. Livspoängen avspeglar två olika saker i spelvärlden: förmågan att ta stryk och ändå kämpa vidare och förmågan att inte ta lika hårda smällar som andra.

Förlust av livspoäng

Det vanligaste sättet för din rollfigur att bli skadad är genom att erhålla skada och förlora livspoäng. Skadan saktar inte ner dig förrän dina livspoäng når 0 eller lägre. Vid 0 livspoäng får man däremot stora problem.

Monster: När ett monster får slut på livspoäng är det dött.

Rollfigurer: När en rollfigur får slut på livspoäng faller han ihop döende. Man har sedan en minut (10 rundor) på sig att rädda honom. En döende rollfigur kan inte agera (mer än säga några väl valda sista ord). Ett lyckat test av Läkekonst (SG 15) eller någon slags magisk läkning räddar livet på honom, men han kan ännu inte göra något mer än stappla fram med stöd. Han vila i minst 8 timmar innan han kan äventyra på nytt. Dessutom vill han säkert också läka tillbaka sina livspoäng (se nedan).

Läkning

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

Naturlig läkning: En rollfigur återfår 1 livspoäng per grad 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 grad.

Magisk läkning: Många förmågor och formler återger rollfigurer deras livspoäng.

Begränsning av läkning: Man kan aldrig återfå fler livspoäng än vad man har förlorat. Inte ens magisk läkning kan höja rollfigurens livspoäng över hans normala maximala värde.

Läkning av egenskapsskada: Egenskapsskada är tillfällig, precis som förlust av livspoäng. 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.

Vem agerar först?

D&D använder ett turordningsbaserat system för strider. Varje **runda** representerar 6 sekunder i spelvärlden. Under en runda får var och en agera i tur och ordning. För att avgöra denna turordning slår varje stridande ett initiativslag, 1t20 justerat av Händigheten (och eventuella knep såsom Förbättrat initiativ). Resultatet på detta avgör i vilken ordning de stridande får agera. Om det blir oavgjort mellan två kombattanter, får den med den högre totala justeringen agera först. Om även den är lika, slå ett skiljeslag med varsin t20.

Högst initiativ agerar först, därefter var och en i fallande initiativordning ner till den med lägst initiativ. När alla har fått sin chans att agera (göra sitt drag) har en runda förflutit. Därefter börjar turordningen om från början tills striden är slut.

I varje runda därefter agerar de stridande i samma ordning. Så initiativet spelar egentligen bara roll i den första rundan. 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.

Handlingar

Detta är listan på de handlingar du kan utföra under ditt drag i en strid:

- Förflytta dig (eventuellt dubbelt)
- Retirera från en fiende
- Springa rakt fram
- Attackera
- Storma mot en fiende
- Kasta en formel
- Byta vapen (men inget annat)
- Förflytta dig och attackera
- Förflytta dig och kasta en formel
- Förflytta dig och ladda om ditt armborst eller din slunga (men inte attackera)
- Ladda om ditt armborst eller din slunga och attackera (men inte förflytta dig)
- Annan handling (såsom att sparka upp en dörr eller använda en färdighet)

Förflyttning

Du kan förflytta dig allt ifrån 1 meter upp till din fart. Det är tillåtet att gå diagonalt.

Så fort du kliver in i en ruta som är alldeles intill en fiende måste du stanna. Om du startar ditt drag intill en fiende får du bara förflytta dig 1 meter. Du kan passera igenom (men inte stanna i) en ruta som är upptagen av en kamrat.

Akrobatik: En rollfigur tränad på Akrobatik kan tumla förbi en fiende och även tumla genom en ruta som upptas av fiende (se färdigheten Akrobatik).

Dubbel förflyttning: Om du inte gör något annat i draget har du rätt till två förflyttningar, båda med upp till din fart. Regeln att du måste stanna när du kliver intill en fiende och bara får förflytta dig 1 meter om du startar draget intill en fiende gäller hela den dubbla förflyttningen.

Så om dvärgen Bombur med en fart på 6 meter vill göra en dubbel förflyttning (12 meter), men når fram till en orch efter bara 4 meter, måste han stanna där och inte förflytta sig vidare. Naturligtvis kan han istället välja att **förflytta sig och attackera** i det läget, eftersom han inte flyttat mer än sin fart. Om han däremot nått fram till orchen efter 7 meter, måste han stanna och kan inte göra mer i det draget.

Retirera

Om du börjar ditt drag intill en fiende, men verkligen behöver komma därifrån, kan du göra en reträtt istället för en vanlig förflyttning.

En reträtt tillåter dig att förflytta dig från 1 meter upp till din dubbla fart, men kan inte kombineras med något annat i samma drag.

Springa

Om du har riktigt bråttom kan du välja att springa. Du kan då förflytta dig fyra gånger din fart om du har inget, lätt eller medeltungt pansar och tre gångre din fart om du har tungt pansar. Du kommer längre än vanligt, men en sådan rask förflyttning för med sig en hel del begränsningar.

Du måste röra dig utmed en rak linje, dvs du måste följa den kortaste vägen mellan startrutan och slutrutan i draget. Om den kortaste vägen blockeras av något hinder som kräver att du tar en omväg, kan du inte springa.

Du kan bara springa under det antal rundor som motsvarar ditt Fysikvärde. När du har nått din gräns, 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.

Du får inte räkna in din eventuella Händighetsfördel (eller duckafördelar) på PK eftersom du inte kan ducka lika bra medan du springer. Det innebär också att en rackare kan tjuvhugga dig medan du springer, så det är bäst att du springer fort om det finns en sådan i närheten.

Attackera

Du kan förflytta dig innan, efteråt eller stå still.

Du måste befinna dig alldeles intill en fiende för att kunna attackera med ett närstridsvapen, såsom en yxa eller ett svärd.

Du får däremot *inte* befinna dig intill *någon* fiende om du skall kunna skjuta med ett avståndsvapen. Målet för skottet måste vara inom räckvidden och du måste kunna se målet och ha fritt skottfält till det (inga kamrater eller fiender ivägen).

Attackslag: Slå en tjugosidig tärning och justera resultatet med din attackfördel (eller nackdel). Till exempel, om din dvärg anfaller i närstrid, din grundattackfördel är +2 och din Styrkejustering är +3, slår du en tjugosidig tärning och lägger 5 till resultatet. För att träffa med attacken och få lov att slå ett skadeslag, måste det justerade resultatet av attackslaget vara minst lika med fiendens Pansarklass (PK).

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.

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.

Skadeslag: Slå den angivna tärningen med din skadejustering (om någon). Resultatet är den skada attacken gjorde på fienden. Skadan reducerar fiendens livspoäng och när de når 0 (eller lägre) är han död.

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.

Beröringsattack: 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 **hårdhudsfördel**. Målets storleksjustering, Händighetsjustering, duckafördelar och avvärjningsfördelar räknas dock fortfarande normalt.

Defensiv strid: Du kan välja att strida defensivt när du attackerar. 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.

Storma

Om du inte kan nå fram till din fiende med en enkel förflyttning, men ändå vill kunna attackera i närstrid i det här draget, kan du välja att storma. Du kan då förflytta dig rakt mot fienden med minst 3 meter och maximalt dubbla din fart och därefter utföra en attack.

Du måste röra dig utmed en rak linje, dvs du måste följa den kortaste vägen mellan startrutan och slutrutan i draget. Om den kortaste vägen blockeras av något hinder som kräver att du tar en omväg, kan du inte storma.

När du har nått fram till målet har du rätt att utföra en närstridsattack. Du erhåller en fördel av +2 på attackslaget. Du erhåller också en nackdel av –2 på PK under en runda. Denna nackdel varar fram tills alldeles innan ditt drag i nästa runda.

Kasta formler

Om du är en trollkonstnär eller präst kan du kasta en formel. Du kan förflytta dig innan, efteråt eller stå still.

Du får inte befinna dig intill någon fiende just när du kastar en formel (men om du har utrymme kan du ju förflytta dig bakåt först och kasta formeln sedan). Du behöver inte slå någon tärning för att kunna kasta en

formel, men du kan behöva slå tärning för att bestämma hur mycket skada formeln gör, hur mycket skada den läker, eller liknande. Dessutom får fiender ibland räddningsslag för att undvika effekterna av din formel.

Formler som har en angiven tidsåtgång på en eller fler rundor, kräver hela ens drag i så många rundor i sträck. 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 och formelkastandet kommer att vara klart precis när hennes tredje drag börjar.

Defensivt formelkastande: En formel som kastas defensivt kan kastas fastän man befinner sig intill en fiende. 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.

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 räknas som att du kastar en formel i draget. Vadhelst som stör din koncentration, kan omintetgöra dina försök att vidmakthålla en formel. Om en attack träffar dig och ger dig skada medan du koncentrerar dig, måste du lyckas med ett test av Koncentration (SG 10 + antal poäng skada + formelgrad) för att inte tappa koncentrationen. Om din koncentration bryts, upphör formeln.

Byta vapen

Om du vill stoppa undan det vapen du håller i händerna och plocka fram ett nytt, tar detta hela ditt drag. Du kan bara förflytta dig 1 meter och du kan inte attackera alls under detta drag.

Snabbdra vapen: Detta knep tillåter dig att byta vapen på betydligt kortare tid. Med detta knep hinner du både byta vapen och attackera (eller attackera och byta vapen) i ett och samma drag och fortfarande förflytta dig 1 meter om du vill.

Ladda om ett armborst/slunga

När du har skjutit med ditt armborst eller din slunga måste du ladda om innan du kan skjuta igen. Du kan på ett drag ladda om och skjuta (eller skjuta först och ladda om sedan) eller ladda om och förflytta dig (eller förflytta dig och ladda om), men du kan aldrig ladda om, förflytta dig och skjuta på samma drag (se dock knepet Snabbladdning).

Speciella stridsregler

För vissa speciella situationer finns det speciella regler.

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:

Extra attack: Några få saker i spelet (till exempel knepen Klyvning och Mäktig klyvning) 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. Ingen förflyttning får ske innan attacken utförs.

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 ”**Våghalsighet och gratisattacker**”.

Stora motståndare

En varelse av storlekskategori Stor eller större upptar ofta mer än en enda ruta på spelplanen. Alla de rutor den upptar är dock likvärdiga och det spelar ingen roll vilken man attackerar.

Så stora varelser när ibland länge med sina attacker än bara till en ruta alldeles intill. De har en räckvidd i närstrid som är mer än 1 meter. Rent praktiskt betyder det att de kan utföra närstridsattacker mot motståndare som befinner sig inom denna räckvidd från någon av de rutor som varelsen upptar.

När det gäller förflyttning, anses man befinna sig intill varelsen så fort man är innanför dess räckvidd även om man själv inte kan attackera i närstrid ur den positionen. Detta gör det extra besvärligt att avancera fram mot en sådan varelse, eftersom man antingen måste vara våghalsig och riskera gratisattacker eller ta en extra runda på sig att komma fram.

Skjuta in i närstrid

Om fienden du skjuter mot med ditt avståndsvapen befinner sig alldeles intill en av dina kamrater, får du en nackdel av –4 på ditt attackslag (så om du till exempel hade +3 normalt, har du –1 på det här skottet) eftersom du måste undvika att träffa din kamrat.

Om fienden upptar flera rutor, kan du slippa denna nackdel om du har möjlighet att skjuta mot en ruta som inte befinner sig alldeles intill någon av dina kamrater.

Omringning

Om du och en kamrat befinner er intill en fiende men på precis motsatta sidor om honom (så att du, fienden och din kamrat står på en linje) och ni båda har närstridsvapen

framme, får du en fördel av +2 på attackslaget (så om du till exempel hade +1 normalt, har du +3 på den här attacken). Samma fördel ges naturligtvis till din kamrat när det är hans tur, såvida inte fienden flyttat sig bort från linjen innan dess.

Om fienden upptar flera rutor, omringar ni den om den tänkta linjen mellan er skär genom motsatta sidor av den yta den upptar.

En rackare har möjlighet att utdela tjuvhugg i den här positionen.

Skydd

Om du attackerar en fiende som befinner sig bakom ett solitt hinder så att du bara kan attackera en del av honom (bakom ett hörn, kikar fram ur en dörröppning, hukar sig bakom en låg mur, etc) drabbas du av en nackdel av –4 på attackslaget (så om du till exempel hade +4 normalt, har du +0 på den här attacken).

Om fienden upptar flera rutor, kan du slippa denna nackdel om du har möjlighet att skjuta mot en ruta som inte befinner sig delvis bakom ett solitt hinder.

Utföra tjuvhugg

Rackare slåss inte alltid hederligt. När en rackare har möjlighet att utdela ett tjuvhugg, gör detta 1 eller flera t6 extra skada om attacken träffar.

Det finns ett antal tillfällen då en rackare har möjlighet att utdela tjuvhugg:

- Det är den första rundan i striden och målet för attacken har inte agerat ännu.
- Rackaren attackerar med ett närstridsvapen och (tillsammans med en kamrat) omringar målet för attacken.
- Målet för attacken springer, klättrar eller balanserar.
- Målet för attacken är intrasslad eller insnärjd.
- Målet för attacken är blind eller blir attackerad av en osynlig eller helt dold motståndare.

Till exempel, i stridens första runda skjuter Bella, en 3:e gradens rackare, med sitt armborst mot en fiende som inte har agerat ännu (eftersom Bellas initiativ är högre). Hon träffar med armborstlodet och slår, förutom armborstets normala skada på 1t8, ytterligare 2t6 i skada för ett lyckat tjuvhugg.

En rackares tjuvhugg gör extra skada eftersom det riktas mot vitala organ. Mot varelser som saknar vitala organ (gelékuber, skelett, zombier, gastar, etc) kan rackaren inte utdela tjuvhugg.

Hjälplösa försvarare

En hjälplös försvarare är en som är bunden, hejdad, sovande, förlamad, medvetslös 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 anses ha 0 i Händighet och hans Händighetsjustering av PK sålunda –5 (och en rackare kan ge honom tjuvhugg).

Nådastöt: Du kan använda ett närstridsvapen för att utföra en nådastöt på en hjälplös försvarare. Även en pilbåge eller ett armborst kan användas (dock ej slunga), men det förutsätter att du är alldeles intill målet.

Du träffar automatiskt och träffen ger dubbel skada. Även om målet överlever själva skadan, måste han dessutom klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 10 + erhållen skada) för att inte dö. En rackare får naturligtvis räkna attacken som ett tjuvhugg. Den extra skadan från tjuvhugg dubblas dock ej.

Att utföra en nådastöt tar hela ditt drag och du kan bara förflytta dig 1 meter (före eller efter nådastöten). Du kan inte uföra en nådastöt om du befinner dig intill en beväpnad fiende.

Du kan inte utföra en nådastöt mot en fiende som är immun mot fataliteter, såsom en golem. Du kan utföra en nådastöt mot en motståndare som är osynlig, men det tar två drag i följd att göra det, ett för att lokalisera motståndaren exakt (när du väl fastställt vilken ruta han är i) och ett för att utföra själva nådastöten.

Våghalsighet och gratisttacker

Normalt måste du alltid stanna så fort du flyttat dig intill en fiende och, om du börjar draget intill en fiende, bara flytta dig 1 meter. Du kan vara våghalsig och bryta mot detta, men du utsätter dig då för extra risker. Varje fiende du ignorerar på detta vis (genom att inte stanna eller genom att förflytta dig mer än 1 meter bort från en fiende du startar draget intill) erhåller en omedelbar gratisattack mot dig.

Denna attack måste göras med ett närstridsvapen (om fienden har ett avståndsvapen i händerna är det ingen risk i det här avseendet) och den utförs omedelbart, under ditt drag, innan du ens flyttat klart. Du försöker smita förbi (eller iväg) och fienden passar på tillfället att ge dig en smäll i förbifarten.

Samma sak gäller om du vill bryta mot regeln som säger att du inte får attackera med avståndsvapen, kasta en formel eller utföra en nådastöt när du befinner dig intill en beväpnad fiende. Du sänker din gard och fienden passar på tillfället att ge dig en extra smäll. Tänk på att skada som drabbar dig medan du håller på att kasta en formel, kräver ett test av Koncentration för att du inte skall komma av dig och mista formeln.

Fördriva och förmana vandöda

En präst besitter förmågan att flöda ut positiv eller negativ livskraft, vilket kan få vandöda monster att fly i panik bort från honom eller huka sig i skräck för dig. Du kan förflytta dig eller ladda om armborst/slunga i samma drag som du använder ditt kraftflöde, men inget annat. Du kan använda

denna kraft på vandöda som befinner sig helt intill dig eller så långt bort som 18 meter. De måste dock kunna se dig, så kraften fungerar inte genom stängda dörrar eller genom väggar.

Vandöda som blir fördrivna måste i sitt nästa drag fly rakt bort från prästen med sin fulla fart. Eftersom de är i panik, bryr de sig inte om att stanna om de passerar intill en fiende, och kan därför drabbas av gratisattacker enligt avsnittet "**Våghalsighet och gratisattacker**" ovan.

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. 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.

Du kan förflytta dig eller ladda om armborst/slunga i samma drag som du bistår en annan, men inget annat.

Du kan även använda denna handling för att bistå en vän på andra sätt, till exempel med ett test av en färdighet.

Fall från höga höjder

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, får han försöka klara ett test av Hoppa (SG 15) för att inte erhålla någon skada från de första 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 lyckas erhåller han endast 1t6 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. Om rollfiguren i exemplet ovan klarade både testet av Hoppa och testet av Akrobatik, skulle han klara sig helt utan skada.

Ljus och mörker

Dvärgar har mörkersyn, men de flesta andra behöver ljus för att se. Se tabellen nedan 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 något att gömma sig bakom.

Inom det dunkla området kan man se saker otydligt och varelser anses ha skyl av mörkret. Attacker mot varelser inom detta område har 20% chans att missa även om attackslaget visade på en träff. (Man träffade precis där man siktade, men man siktade helt enkelt fel.) 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 helt förblindade. Förutom de uppenbara effekterna, har en blind varelse 50% misschans i strid (som ovan, fast värre), han drabbas av en nackdel av –2 på PK, han förvägras sin Händighetsfördel på PK, en rackare kan tjuvhugga honom, 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.

Nattsyn: Alver har nattsyn och kan se dubbelt så långt som tabellen anger. Både det ljusa och det dunkla området anses vara dubbelt så stort för dessa varelser.

Mörkersyn: Dvärgar har mörkersyn och 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 något att gömma sig bakom.

Föremål	Ljust	Dunkelt	Varaktighet
Vaxljus	— [1]	2 m	1 timma
Oljelampa, vanlig	5 m	10 m	6 timmar/½ liter
Lykta, strålkastare [2]	18 m	36 m	6 timmar/½ liter
Lykta, skärmad	9 m	18 m	6 timmar/½ liter
Solkäpp	9 m	18 m	6 timmar
Fackla	6 m	12 m	1 timma
Formel	**Ljust**	**Dunkelt**	**Varaktighet**
Dagsljus	18 m	36 m	30 minuter
Ljus	6 m	12 m	10 minuter

[1] *Ett vaxljus ger inget ljust område. Dess belysning är endast dunkel.*

[2] *En strålkastare lyser upp en kon, inte en cirkel.*

Kapitel 11: Utforskning

När rollfigurerna inte är i strid håller de på med utforskning. Utforskning kan innebära:

- Lyssna vid en dörr och sedan sparka upp den.
- Söka igenom dödade monster efter byte.
- Öppna en låst skattkista.
- Försöka ta sig runt en fälla.
- Undersöka en magisk staty.
- Genomsöka en slät vägg efter en lönndörr.
- Övertyga en grupp gnomer att berätta vad de känner till om labyrinten.

I strid delas ju tiden in i rundor som varar i 6 sekunder. Under utforskning framskrider tiden något mindre ordnat.

Hur utforskning fungerar

Våra hjältar har just vunnit en strid mot två illvättar och deras anhang av vättar. Rummet innehåller, förutom döda illvättar och vättar, en eldstad inbyggd i östra väggen och en dörr på den norra. Eldstaden har några halvt utsuddade skrivtecken på kanten. Eftersom striden är över börjar rollfigurerna utforska.

Spelledaren: ”Så vad gör ni nu?”

Bomburs spelare: ”Jag söker igenom kropparna. Har de något guld med sig?”

Jozans spelare: ”Jag kastar min *läka lätta skador* på Bella.”

Wish-Wishas spelare: ”Vad är det för skrivtecken vid eldstaden?”

Spelledaren: ”Går du närmare och undersöker?”

Wish-Wishas spelare: ”Nja, inte för nära innan jag ser vad det är. Det kan vara en fälla.”

Spelledaren: ”Du stannar några meter bort. Det står något halvt utsuddat på kanten, men du behöver gå närmare för att kunna läsa. Bombur, du hittar 100 guldpengar i ena ryggsäcken och en klump ruttnande kött i den andra. Jozan, slå för din läkeformel.”

Jozans spelare slår en t8 och får 5. Han lägger till 1 och läker alltså 6 poäng skada på Bella. Hon är nu helt frisk igen efter att ha varit nere på ett enda livspoäng.

Bellas spelare: ”Nu känner jag mig bättre. ’Kan jag hjälpa er med något, kära alv?’”

Wish-Wishas spelare: ”’Tack, min lilla vän. Kan du vara så snäll och se efter om det finns någon fälla här?”

Bellas spelare: ”Jag letar noga på och runt eldstaden.”

Spelledaren: ”Vad har du för fördel på Leta?”

Bellas spelare: ”Plus 6.”

Spelledaren slår hemligt en t20 för Bellas letande och får 15. Tillsammans med Bellas +6 ger det 21, vilket räcker till för att hitta eldfällan.

Spelledaren: ”Det verkar finnas något elakt här. En rad med pyttesmå hål i väggen. Kanske något som kan spruta ut. Vill du försöka oskadliggöra den?”

Bellas spelare: ”Visst, inga problem.” Hon slår en t20 och lägger till sin fördel på Förstöra anordning (+6). Tärningen visar 10. ”Det blev 16. Inte så bra, va?”

Spelledaren: ”Nej, du misslyckas. Men var glad att det inte var lägre. Fällan utlöses inte och du kan försöka igen.”

Bellas spelare: ”Okej, jag försöker igen.” Hon slår en och får 14 denna gång. ”Nu blev det 20 totalt. Det räcker väl?”

Spelledaren: ”Ja, det räcker. Fällan är oskadliggjord.”

Bomburs spelare: ”Eftersom jag, efter moget övervägande, bestämt mig för att inte smaka på illvättarnas mat, lägger jag beslag på guldet och går bort till den norra dörren och lyssnar så att inte något dyker upp och överraskar oss.”

Wish-Wishas spelare: ”Bra tänkt, Bombur. Du kanske kan hjälpa honom, Bella?”

Bellas spelare: ”Jag går bort till dörren och trycker örat emot jag också.”

Spelledaren: ”Okej, ni båda står vid norra dörren. Wish-Wisha, du kan läsa texten nu. Det är gammal-alviska, nästan utsuddat, men verkar säga något om ’ljuset som renar döden’.”

Wish-Wishas spelare: ”Kanske har någon gömt något här. Jag känner efter noga på insidan av eldstaden.”

Spelledaren: ”Visst, vad är din fördel på Leta?”

Wish-Wishas spelare: ”Plus 5.”

Spelledaren slår hemligt en t20 för Wish-Wishas letande och får 10. Tillsammans med hennes fördel på +5 blir det 15, gott och väl över den svårighetsgrad på 12 som han bestämt i förväg.

Spelledaren: ”Du hittar nästan genast en liten hylla på insidan. Det ligger ett rör av ben på den.”

Wish-Wishas spelare: ”Härligt! Jag öppnar den genast!”

Bellas spelare (grimaserar): ”Borde inte jag...”

Spelledaren: ”Impulsiv som vanligt? Nåja, ingen ytterligare fälla som tur är. Istället hittar du ett pergament i röret.”

Wish-Wishas spelare (upphetsad): Är det magisk skrift på det?”

Spelledaren: ”Ja, men du kan inte läsa det utan att kasta *läsa magi* först.”

Wish-Wishas spelare: ”Jag vet. Jag kastar väl en *läsa magi* då.”

Spelledaren: ”Skrivtecknen tycks förändras för dig, bli förståeliga och du inser att det är *reningens ljus*. Men eftersom det är teurgi och inte trolleri, kan du inte kasta formeln från pergamentet.”

Wish-Wishas spelare: ”Blä, en bortslösad formel alltså.”

Jozans spelare: ”Kanske jag kan läsa den?”

Spelledaren: ”Inte utan *läsa magi*. Har du preparerat den?”

Jozans spelare: ”Japp, det har jag, så jag kastar min *läsa magi*.”

Spelledare: ”Inga problem. Du kan läsa pergamentet nu.”

Jozans spelare: ”Så vad gör den där formeln? Den låter ju fräck.”

Spelledaren: ”Kolla upp den själv. Kapitel 5. Avsnittet om präster.” Han pekar på Spelarens bok som ligger framför Jozans spelare.

Bomburs spelare: ”Men skall vi dra vidare någon gång? Den där illvättarna stinker ju i hela rummet.”

Bellas spelare: ”Det är nog bara du som har glömt att tvätta skägget i morse. Hi-hi.”

Så fortsätter gruppen sitt äventyr på andra sidan den norra dörren.

Tid

När rollfigurerna utforskar behöver man oftast inte hålla ordning på tiden lika noga som i en strid. Men det finns tillfällen även i utforskning då tiden är av betydelse. Om Wish-Wisha har kastat *sömn* på några vakter, sover de bara i ett begränsat antal rundor, så om rollfigurerna vill genomsöka rummet innan de vaknar har de bråttom. Och när orchernas krigstrummor hörs i fjärran, vet man att det är ont om tid...

Beroende på situationen kan spelledaren välja att räkna tiden i rundor eller minuter. Tabellen nedan visar vilken tid några vanliga handlingar under utforskning tar. En formel som *uthärda elementen*, som varar i 24 timmar, behöver man oftast inte bekymra sig om i det här sammanhanget. Den kastas oftast redan innan äventyret och varar för det mesta längre än ett normalt äventyr.

Handling	Tid
En strid	1 minut
Leta igenom ett litet rum	1 minut
Leta utmed 10 meter vägg efter lönndörrar	1 minut
Gå 40 meter (med fart 4)	1 minut
Gå 60 meter (med fart 6)	1 minut
Gå 90 meter (med fart 9)	1 minut

Vad rollfigurerna kan göra

Ibland vill spelare att deras rollfigurer skall göra annat än det som omfattas av de färdigheter och förmågor som beskrivs i spelet. De kanske vill riva ner en bokhylla på jakt efter lönndörrar eller smaka på maten som illvättarna satt och åt.

Till syvende och sist är det alltid spelledaren som bestämmer om rollfiguren lyckas med det som spelaren vill.

Vissa saker är enkla och rollfiguren bör lyckas med dem utan tärningsslag. Det är inte svårt att ta en tugga av den illaluktande geggan i illvättarnas ryggsäck (att klara Fasthetsräddningsslaget efteråt är dock en helt annan sak).

Andra saker är uppenbarligen omöjliga. Om en spelare vill att hans rollfigur skall kasta en dödad rese tvärs över rummet mot några anstormande vättar, kommer det säkerligen att misslyckas.

Däremellan finns det många saker som är svårt att avgöra om rollfiguren lyckas eller inte. Spelledaren kan bedöma hur svår uppgiften är och låta tärningen avgöra genom ett test av någon lämplig grundegenskap.

I slutändan är det ju alltid spelarna som bestämmer vad deras rollfigurer gör och spelledaren som avgör hur väl det lyckas. Reglerna är egentligen bara ett hjälpmedel för att skapa en gemensam grund för denna bedömning.

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 enligt 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.
OGL-Fantasy Lite: Basic Player's Guide: Copyright 2004 Spencer T. Cooley (S. T. Cooley Publishing) http://www.stcooleypublishing.com
Dunder & Drakar Copyright 2002-2005, Mikael Börjesson. http://mikael.borjesson.net/dnd