



JÄRN

STARTPAKET

Är du sugen på att spela Järn? Då har du kommit precis rätt! Det här är ett paket med startregler som hjälper dig att snabbt komma igång och prova *Järn*.

DU BEHÖVER

- ♣ **Rollpersoner.** Det finns sex rollpersoner på sidan 11 och framåt. Varje rollperson är två sidor, utom sejdkonan Leinnå som är på tre sidor. På sidan 8-10 finns en klan kort beskriven. Den beskrivs mer i detalj i snabbstartsmiljön Forland.
- ♣ **Stridskort.** På sidan 24 finns ett ark med en uppsättning om nio stridskort. Varje spelare behöver en uppsättning, spelledaren behöver kanske 5-6 uppsättningar. Tips: stoppa in stridskortet i skyddsfickor för samlarkort, så blir de stadigare att hålla i och lättare att hantera.
- ♣ **Tärningsuppsättningar.** En uppsättning består av två tiosidiga tärningar och sex eller fler sexsidiga. Vanligen har varje deltagare sin egen uppsättning.
- ♣ **Äventyr.** Där finns händelser och speldata för saker i äventyret. Du kan hitta äventyr i snabbstartsmiljöerna på Helmgasts hemsida.
- ♣ **Papper och penna.** För att anteckna saker.

VAD SOM INTE INGÅR

Startpaketets regler är en förenklad version av *Järn*. Några regler är förenklade, och ett antal mindre viktiga saker utelämnats:

- ♣ Förbättrings- och kampanjregler.
- ♣ Egenskaper på vapen, härskrud och odjur. Strunta i dessa.
- ♣ Rollpersons- och klanskapande. Dessa är förskapade.
- ♣ Färdighetsbeskrivningar. Namnet förklarar de flesta någorlunda.
- ♣ Speldata. De finns på rollpersoner och i äventyr.

FÖRFATTARE OCH DESIGN

Krister Sundelin

ILLUSTRATIONER

Ronja Melin
Krister Sundelin
John Barkestedt

Version 1.0 2016-03-22

·4P·KX·M·J·X·P·FX·K·N·X·F·R·I·K·J·Y·Y·I·P·X·R·I·F·X·P·M·J·P·J·P·P·X·K·N·I·P·F·X·X

ROLLFORMULÄRET

Så här ser ett rollformulär ut. På det bokförs din rollpersons spelvärden. Det finns sex stycken färdig-ifyllda rollformulär på sidan 11 och framåt.

Färdigheter utgör den större delen av formuläret. Använd färdighetsvärdet i rutan. Finns inget värde där, använd baschansen i parentes. Fördjupningar används inte i startpaketet.

Vapen och härskrud med sina värden skrivs här. Strunta i egenskaperna – de beskriver vi i regelboken.

Gard, Själ och Hälsa. När du får skada eller förlorar Sjä, kryssa först på övre raden, sedan den nedre. När du måste använda den nedre raden har du gått förbi tröskeln. Där står också vad som händer när man passerar tröskeln.

Högst upp finns plats för personuppgifter.

Själform kan slå igenom ibland. Här står hur färdigheterna modifieras.

Karaktärsdrag. Kryssrutan kryssas i när man aktiverat dem för att vända på tärningarna.

Innestående ödeslag kan man få om spelledaren tycker att man gjorde något coolt.

HUR MAN GÖR SAKER

Följande tärningar används i Järn:

T100: Även benämnd »procenttärning«. Alla färdighetsslag sker med T100. T100 slås med två tiosidiga tärningar som skiljer sig något från varandra. Före slaget utser man den ena som tiotal och den andra som ental. Slå båda och läs resultatet som ett tal mellan 1 och 100. Dubbelnoll läses som 100.

T6: T6 är vanliga sexsidiga tärningar. T6 används för slag för skada, skydd, läkning och mycket annat.

Den absolut mest grundläggande regeln i Järn är följande:

När en person vill göra någonting – en handling – och utgången är oklar eller viktig, leta upp en passande färdighet, slå procenttärning och jämför med färdighetens värde.

Detta kallas för »handlingsslag«. Allt annat bygger på den regeln.

- ♣ **Handlingen lyckas** om slaget är lägre än eller lika med färdighetsvärdet. Då blir resultatet lika med tärningsutfallet. Resultatet används framförallt i motsatta slag. Ju högre resultat desto bättre.
- ♣ **Handlingen misslyckas** om slaget är högre än färdighetsvärdet. Om slaget misslyckas är resultatet ointressant.

Om ental och tiotal är lika (11, 22, 33... 99, 00/100) blir slaget *exceptionellt*. Ett *misslyckat exceptionellt* slag innebär att en komplikation inträffar. Ett *lyckat exceptionellt* slag innebär att något oförutsett men bra händer. I vissa fall finns särskilda regler för vad som händer om man får ett exceptionellt utfall. Exceptionella slag påverkar inte resultatet, utan gör bara att något annat inträffar.

MODIFIKATIONER

Modifikationer på färdigheter läggs på eller dras av från färdighetsvärdet inför ett slag. Modifikationerna gäller bara på det slaget.

Modifikationer på resultat läggs på resultatet efter att man vet att slaget lyckats eller inte och efter man vet huruvida det var exceptionellt. Modifikationen gäller bara på det resultatet.



ANDRA CHANS

Om man inte är nöjd med ett färdighetsslag så kan man få en *andra chans*. Andra chansen måste deklarerar innan nästa moment, exempelvis att man slår skada, slår nästa slag eller beskriver resultatet av en handling. Det finns två sätt att få en andra chans.

Genom att aktivera karaktärsdrag: Varje karaktärsdrag kan aktiveras en gång per spelmöte. Motivera hur karaktärsdraget kan ge en andra chans. Om det inte är allt för långsökt, vänd på tärningarna i procentslaget, så att ett slag på till exempel 73 blir 37. Kryssa i kryssrutorna vid karaktärsdraget för att markera att det redan har används och inte kan användas igen.

Genom att använda ödesslag: Spelledaren delar ut *ödesslag* när man gör något coolt, oavsett om det går bra eller inte. Det bör ske ganska ofta. Ödesslag är ett slag för färdigheten Wyrd som ersätter slaget man just slog och inte var nöjd med.

Om *ödesslaget lyckades* gäller resultatet från ödesslaget istället för det slag som man ville ändra.

Om *ödesslaget blir exceptionellt* tar man formen av djuret som är en själsform, fram till nästa soluppgång eller solnedgång. Man får modifikationer på sina färdigheter, vilka står under Själsform på rollformuläret, på raden Fullt ut.

MOTSATTA SLAG

Motsatta slag är ett färdighetsslag från den som försöker göra något och ett från den som försöker hindra den förste.

- ♣ **Om båda misslyckas** vinner ingen. Jämviktsläget består.
- ♣ **Om ena parten lyckas** och den andra misslyckades vinner den som lyckades.
- ♣ **Om båda parterna lyckades** vinner den som fick högst resultat. Om resultatet är lika vinner ingen.

Exceptionella slag påverkar inte vem som vinner ett motsatt slag.

UTMANINGAR

Utmaningar används i situationer som är så viktiga, komplexa eller breda att de kräver flera slag, eller där flera personer deltar.

Bestäm fyra färdigheter som används i utmaningen. De bör men behöver inte vara olika. Slå sedan slag för färdigheterna. Slagen kan slås i vilken ordning som helst och behöver inte slås av samma person, utan kan fördelas på flera personer.

- ♣ **Inget slag lyckades:** Undermålig kvalitet. Detta är att betrakta som ett misslyckande. Alla som slog förlorar 1T6 Sjal.
- ♣ **1 slag lyckades: Låg kvalitet.** Detta är också ett misslyckande men med »tröstpris«. Kvaliteten kan pressas upp till Begränsad genom att alla som slog offerar 2T6 Sjal.
- ♣ **2 slag lyckades: Begränsad kvalitet.** Man uppnår det önskade resultatet, men inte mer. Kvaliteten kan pressas upp till God genom att alla som slog offerar 2T6 Sjal.
- ♣ **3 slag lyckades: God kvalitet.** Man uppnår det önskade resultatet och mer därtill. Kvaliteten kan pressas upp till Överlägsen genom att alla som slog offerar 2T6 Sjal.
- ♣ **4 slag lyckades: Överlägsen kvalitet!** Detta är en fullständig framgång.

KONFLIKTER

Konflikter används i motsatssituationer när det står mer på spel än enbart lyckande eller misslyckande och det finns konsekvenser för såväl vinnare som förlorare. En konflikt hanteras i tre steg:

- ♣ Definiera parternas *mål* och konflikten *nivå*.
- ♣ Bestäm färdigheter och slå färdighetsslag tills någon har vunnit två slag.
- ♣ Förloraren väljer hur förlusten hanteras.

Mål: Vad respektive sida vill uppnå. Det är dessutom underförstått att ingen vill att andra sidan ska uppnå sitt mål, annars hade det inte funnits någon konflikt.

Nivå: Nivån visar hur intensiv konflikten är och bestämmer vem som börjar välja färdighet samt hur mycket Sjal man förlorar om man inte accepterar förlusten.

Konfliktnivå	Själförlust	Vem börjar?
Fientlig	4T6	Den som initierar
Hetsig	3T6	Den som initierar
Civiliserad	2T6	Motparten
Vänskaplig	1T6	Motparten

Konfliktnivåer

OM SJÄL TAR SLUT

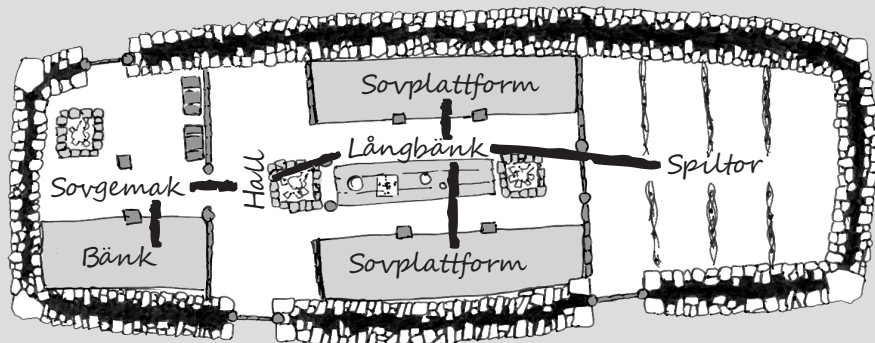
Sjal kan man förlora om en utmaning eller konflikt går dåligt. Om Sjal-rutorna tar slut, kryssa resterande på Hälsa.



EXEMPEL PÅ ZONER

Det här långhuset är ett exempel på hur man kan dela in ett område i zoner. Sovplattformarna är upphöjda och skiljer sig från zonen med långbänken. Hallen separeras av pelare, eldgrop och skiljevägar, så det är en egen zon. Sovgemaket skiljs från hallen av en vägg, så även det blir en zon. Man kan betrakta sovbänken i sovgemaket som en zon, på samma sätt som sovpaltformarna. Slutligen är spiltorna en separat zon, åtskilda av en skiljevägg och dörr.

Linjerna betecknar hur man kan röra sig mellan zoner. Utomhus är också separata zoner, men de kan man rita ut först när det blir intressant.



ZONER

En zon är ett sammanhängande område som är någorlunda likartat. Inom zonen kan man fritt röra sig för att angripa mål, söka skydd eller söka bättre försvar när man gör sina handlingar.

En zon sitter ihop med andra zoner, och det är via dessa vägar som förflyttning sker. Om strid pågår använder man stridskortet Förflyttning för att flytta mellan zoner. Om strid inte pågår behöver man inte slå för att förflytta sig.

RUNDAN

Delstrider hanteras i rundor. Under en runda gör man följande:

1. **Välj stans eller handling:** Man väljer stans eller handling med stridskortet. När alla deltagare i delstriden har valt stans eller handling avslöjas de samtidigt.
2. **Utför handlingarna:** Handlingar utvärderas först, ofta utan någon inbördes ordning.
3. **Gå igenom slagväxlingarna i turordning:** Varje slagväxling har en turordning. Gå igenom paren i den ordningen från först till sist och gör vad som ska göras i slagväxlingen: anfall och försvar, följt av skada.
4. **Beskriv vad som händer:** Efter att en slagväxling är utförd beskriver man vad som händer. Låt gärna den som »vann« slagväxlingen beskriva vad som händer. Beskrivningen ska stämma överens med val av stans, resultat och skada, men i övrigt är friheten stor.
5. **Repetera:** Peka ut nästa delstrid och hantera den på samma sätt. När alla delstrider färdiga påbörjas en ny runda. Fortsätt tills striden är över.

STRIDSKORTEN

Stridskort används för att välja handlingar och stans. Handlingarnas regler finns på de fyra kort som används för handlingar. På korten för stanser finns turordning, vem som blir anfallare och försvarare och detaljregler för stanser.

Väljer man att göra en handling så väljer man stridskortet för den handlingen och lägger mot en motståndare. Mot övriga motståndare lägger man stanser. Stanserna räknas som Ingen stans, eftersom man har valt att göra en handling. På handlingens stridskort står det på stridskortet vad handlingen innebär. Man kan bara välja en handling.

Väljer man att slåss så väljer man stridskort med en stans per motståndare, men inte något kort för handling. Det finns fyra stanser och varje stans kan bara användas en gång. Motståndarna väljer en stans tillbaka. Varje sådan kombination kallas för slagväxling. Har man fler än fyra motståndare så måste man välja att inte lägga stridskort mot någon eller några. Det räknas som Ingen stans.

Har man valt flera stanser så utförs de i turordning. Man får -10% på andra stansens slag, -20% på tredje stansen och -30% på den fjärde.

TURORDNING

Turordningen är den ordning som deltagarna gör handlingar och anfall i rundan. Handlingar utförs först, därefter slagväxlingar i turordning. Ordningen bestäms i första hand av kämparnas val av stans och i andra hand av vapnens egenskaper. Man kan läsa av turordningen på stridskortet.

EXPLODERANDE SKADESLAG

Skadeslag kan i vissa situationer explodera. Det står i reglerna när det händer. Om tärningarna exploderar och någon tärning blir 6, slå en extra T6 för varje sexa. Fortsätt slå tills du inte längre slår nya sexor. Summera alla tärningar.

ANFALL OCH FÖRSVAR

Anfallsslag är alltid ett slag för någon vapenfärdighet. Försvarsslag kan vara ett slag för någon vapenfärdighet (utom Bågskytte), Manövrer eller om man är beriden även Ritt.

- ⌘ **Enbart anfallsslag:** Lyckas anfallsslaget får målet skada, och skadeslagets tärningar är exploderande.
- ⌘ **Anfall mot försvar:** Ett motsatt slag, anfallsslag mot försvarsslag. Vinner anfallaren slaget får målet skada. Om anfallaren lyckas när försvararen misslyckas är skadeslagets tärningar exploderande.
- ⌘ **Anfall mot trumfande försvar:** Ett lyckat försvarsslag trumfar anfallet, så för att målet ska få skada måste anfallet lyckas när försvaret misslyckas.

Om ett försvarsslag lyckas exceptionellt får försvararen tillbaka 1T6 poäng Gard efter att skada har markerats, även om anfallarens resultat är högre än försvararens.

SKADA OCH SKYDD

Ett vapen har ett värde på *Skada* som uttrycks som ett antal tärningar. Härskrud har ett värde på *Skydd* som också uttrycks som ett antal tärningar.

Slå skada och skydd. *Nettoskadan* är skadeslagets utfall minus skyddslagets utfall. Om nettoskadan är större än 0 ska den bokföras.

- ⌘ **Om anfallet var exceptionellt lyckat**, kryssa nettoskadan antalet rutor på målets *Hälsa*.
- ⌘ **Om anfallet var vanligt lyckat**, kryssa så många rutor på målets *Gard*. Om Gard-rutorna tar slut, kryssa resterande på *Hälsa*.

Kryssa skada från vänster till höger i respektive sektion. När raden är slut, börja på nästa rad. Då har man också gått över sektionens skadetröskel, vilket ger vissa effekter.

Om man går förbi Gard-tröskeln blir man *Pressad*.

- ⌘ En *Pressad* person får en modifikation på -20% på anfallsslag.
- ⌘ En *Pressad* person kan inte välja *Aggressiv stans*.
- ⌘ Dessa effekter försvinner om man kommer tillbaka över Gard-tröskeln igen.

Om man går förbi *Hälso-tröskeln* blir man *Sargad*.

- ⌘ En *Sargad* person läker inte vare sig *Skada* eller *Gard* på naturlig väg.
- ⌘ En *Sargad* person får en poäng skada på *Hälsa* per timme tills skadan stabiliserats.
- ⌘ Dessa effekter försvinner om man med läkarvård kommer tillbaka över *Hälso-tröskeln* igen.

Om man kommer över *Själ-tröskeln* blir man *Stressad*.

- ⌘ En *Stressad* person får en modifikation på -20% i konflikter och utmaningar.
- ⌘ Dessa effekter försvinner om man kommer tillbaka över *Själ-tröskeln* igen.

När *Hälso-rutorna* tar slut är risken stor att målet dör. Slå ett slag för *Uthållighet*. Om slaget lyckas är den skadade medvetlös, och om slaget misslyckas dör den skadade.

AVSTÅNDSVAPEN

Anfall med avståndsvapen kan ske om skytten är *Fri*, eller inblandad i en delstrid. Är skytten inblandad i en delstrid kan avståndsvapnet bara användas mot ett mål, och måste först fördela stanser på motståndarna i den delstriden först. Om man har stanser kvar kan man peka ut ett mål som inte är med i delstriden.

Är skytten *fri* väljer skytten stans mot ett mål.

Målet kan vara i samma delstrid, *fri*, eller i en annan delstrid. Målet behöver inte befinna sig i samma zon för att bli angripet men det måste finnas en fri siktlinje till målet.

Målet kan välja stans tillbaka oavsett avstånd om målet har en sköld. Om målet befinner sig i samma zon kan målet välja stans tillbaka även om denne inte har en sköld.

Målet kan bara anfalla skytten om båda befinner sig i samma zon eller själv har ett avståndsvapen. Om målet inte uppfyller dessa krav struntar man om det står anfall på målets stridskort.

REGLER

LÄKNING AV SKADOR

Så fort striden är över och man inte är Sargad återställs Gard helt och Pressad försvinner.

Efter striden kan man förbinda skadade. Om ett slag för Läkekonst lyckas får man tillbaka 1T6 poäng Hälsa.

Om man är Sargad men inte har blivit stabiliserad läks inte Hälsa naturligt. Tvärtom förlorar man 1 poäng Hälsa per timme. Man stabiliserar en Sargad person genom att slå ett slag för Läkekonst och lyckas.

Om Hälsa tar slut ska man slå ett slag för Uthållighet per dag. Misslyckas slaget så dör man.

Om man är Sargad men har blivit stabiliserad, eller om man inte är sargad, så läker man Hälsa så här:

- ♣ **Normal aktivitet:** Läk 1 poäng per dag.
- ♣ **Vila:** Läk 2 poäng per dag.
- ♣ **Vila och vård:** Slå ett slag för Läkekonst per dag. Om slaget lyckas, läk 1T6+2 poäng Hälsa. Annars, läk 2 poäng Hälsa.

Själ läker man så här:

- ♣ **Vila minst en halvtimme, eller ät något:** Läk 1T6 poäng Själ
- ♣ **Sömn i minst fyra timmar, eller rollpersonens själalugnande:** Läk 2T6 poäng Själ
- ♣ **En rejäl fylla, eller sex:** Läk 3T6 poäng Själ
- ♣ **Frånvarande ett spelmöte:** Läk all Själ

SEJD, TROLLDOM OCH ANDAR

Leainnä har förmågan att sejda. Att sejda handlar om att sluta en pakt med en ande som kan göra saker åt sejdkonan eller tvinga dem att göra det, att skydda vanligt folk från andarna, och i vissa fall fördriva andar.

FINNA ANDE

Det första steget i sejd är ofta att hitta anden som man vill få tag på. Då måste man också känna till vad anden kan göra. Varje ande kan utföra ett antal olika saker som kallas effekter, men huruvida de har lust att göra det är en annan sak. Men det är en senare fråga – först måste man hitta anden.

I vissa fall är det lätt att hitta en ande. Om det är lätt att hitta en ande slår man bara ett slag för Sejd.

Slaget misslyckas: Den följande förhandlingen sker på Fientlig nivå.

Slaget lyckas: Den följande förhandlingen sker på Civiliserad nivå.

Slaget lyckas exceptionellt: Den följande förhandlingen sker på Vänskaplig nivå.

Om det är svårt att hitta en ande måste man leta. Att leta efter anden blir en utmaning för färdigheterna Sejd, Fylgja, Lärdom, Uthållighet och Leta.

Undermålig kvalitet: Sejdkonan hittar ingen ande.

Låg kvalitet: Sejdkonan hittar en ande, men avvisas.

Begränsad kvalitet: Sejdkonan får kontakt med en ande som kan göra rätt saker, men som inte alls vill vara med. Förhandlingen sker på Fientlig nivå.

God kvalitet: Sejdkonan får kontakt med en önskad ande som är neutralt inställd. Förhandlingen sker på Civiliserad nivå.

Överlägsen kvalitet: Sejdkonan får kontakt med en vänligt sinnad ande som kan göra rätt saker. Förhandlingen sker på Vänskaplig nivå.

SLUTA PAKT MED ANDAR

När man väl har funnit den ande som kan göra det man vill så ska man sluta en pakt med den. Varje ande har sina möjligheter att hjälpa en, vilket motsvarar ett antal effektval som varje ande har.

Man använder konfliktreglerna för att sluta pakt. Nivån på konflikten bestäms av hur det gick när man kontaktade den. Omfattningen är i allmänhet 3, och sejdkonans mål är oftast att få anden att göra något åt henne. Anden har förstås också ett mål. Ibland kan det vara något så enkelt som att bli lämnad ifred, medan i andra fall kan det vara att anden vill ha något.

Sejdkonan vinner konflikten: Ta fram segermarginalen (dvs skillnaden mellan antalet slag som sejdkonan vann och antalet slag som anden vann). Så många olika effekter får sejdkonan välja från andens lista med effektval. Om sejdkonan redan har innesående effekter från den ande går de innesående effekterna förlorade.

Anden vinner konflikten: Sejdkonan måste då välja att acceptera andens mål, stegra konflikten eller dra sig ur den. Om sejdkonan stegrar eller drar sig ur konflikten förlorar hon Själ som vanligt.

ESTFJORDSKLANEN

Estfjordsklanen med tillhörande rollpersoner är till för att man snabbt ska kunna komma igång att spela Järn. Klanen och omgivningen beskrivs närmare i snabbstartsmiljön Forland. Klanen lever i Forland, ett kargt kustlandskap med låga skogar. Det finns inte mycket bördig mark, och den som finns ligger långt inne i de djupa fjordarna och floddalarna.

I Estfjord lever bergs- och fjordfolket i enighet som en klan sedan kriget mot Kungariket för drygt trettio år sedan. Då samlade Veigrd Piraten samman klanerna Forland och ledde dem enade mot Kungariket. Till slut skickade Kungariket ett sändebud och sökte fred.

Efter freden har Veigrds allians krympt och klanerna i Forland är ånyo självständiga, men Estfjordfolken är fortfarande enade. Både bergsfolk och fjordfolk ingår i klanen genom ingifte och allianser. För det mesta är det en harmonisk förening, men det finns konflikter mellan bergsfolkätrarna och fjordfolksätrarna i klanen. Bergsfolket handlar gärna med Kungariket och säljer järn och köper vin. Fjordfolket är å andra sidan mer avvisande eller till och med fientliga mot Kungariket, eftersom de är de första som möter Kungariket på havet. Å andra sidan så är Kungarikets handelsskepp lovligt byte för fjordfolkets snabba långskepp.

PERSONER I OCH KRING ESTFJORD

Dessa personer är utsatta på klanformuläret på sidan 10.

Hövding Ilse Algirsdotter: Hövdingaskapet går inte i arv i Estfjord, utan Ilse Algirsdotter blev vald till ny hövding av tinget efter att Veigrd dog. Ilse är en duglig befälhavare men en skickligare politiker.

Äktenskapet med Becwyr är ett rent politiskt sådant. Ilse och Becwyr är inte alls förtjusta i varandra, och man säger att utöver bröllopsnatten har de aldrig sovmit med varandra. Men det hjälper till att hålla enigheten mellan folken i klanerna.

Ilse är inte lika krigisk som sin företrädare. Handeln med Kungariket genom Corvinia har gjort klanen rik, vilket också hjälper till att hålla ihop klanen. Men det finns röster som talar emot henne och hellre skulle se öppet krig igen.

Skeppsmästaren Alaswyr: Alaswyr är pirat, och hans anhängare och släkt bland fjordfolket bordar ofta handelsskepp på havet utanför Estfjord.

Alaswyr är en sur och rynkig man. Han vill inte nödvändigtvis ha direkt krig med Kungariket igen, men skulle å andra sidan inte bli allt för ledsen om

det blev det. Han var med förra gången då Kungarikets stolta flotta brann, och han har bordat tillräckligt många handelsskepp för att veta att Kungariket inte är mycket bättre nu. Han blir rik av piratverksamheten, så blir det inte krig så är han rätt nöjd med det ändå. Men han skulle gärna se en annan hövding än Ilse, helst en fjordfolkshövding.

Gudatalaren Hrokr: Klanens gudatalare är wone, ett gammalt gudasläkte i exil i människornas värld. Hrokr ser Kungariket som en styggelse: han minns de gudar som Kungariket förnekar och fördriver.

Hrokr vill helst se Kungariket besegrat och det nu, och försöker därför övertala klanen att gå i krig mot Kungariket. En fredlig samexistens eller en långsiktig strategi finns inte i Hrokr's tankevärld. Det är för mycket blod på Kungarikets händer och Kungariket har gjort klart att de inte tänker sluta förrän hela Forland har omvänts och allt som påminner om gudarna har förintats.

Krigsherren Rigvedi: Rigvedi leder fyrden, det vill säga huskämparna och när det inkallas även vapenfolket, och är Ilse's närmaste allierade. Hon är helt lojal till Ilse. Den enögda kvinnan är en veteran från förra kriget, och även om hon är gammal så är hon fortfarande seg som den idegransbåge som hon föredrar i krig.

Jägmästaren Tyri: Tyri är den som ansvarar för jakt i Estfjord, och som också spanar och patrullerar i vildmarken runt om klanen.

Becwyr, Ilse's gemål: Becwyr är Ilse's make och av fjordfolk. Han är en bildskön karl men politiskt ointresserad. Dock är han tämligen egoistisk och egenkär.

Rustsmeden Rada: Rada har en hemlighet: hon kan med förfädernas hjälp skapa stål som är långt starkare än smidesstål. Ingen utom henne själv och hennes lärning vet hur man gör.

Radas stål har tre effekter. Den ena är att det stål som Rada framställer och vapen som kan göras av det är en extremt dyrbar handelsvara. Den andra är att stålets hemlighet blir en magnet för trubbel i form av folk som vill komma åt hemligheten eller se till att Estfjord inte har den. Den tredje effekten är att Rada och Ilse måste hantera de första två effekterna, och därför har de kommit mycket närmare varandra. Eftersom både Ilse och Rada är bergsfolk innebär det en maktförskjutning inom klanen till fjordfolkets nackdel, och det är inte omtyckt.

Hövding Eiri Virsdotter: Eiri är hövding över Fehu-klanen söder om Estfjord. En gång i tiden var Fehu allierade med Estfjord, men sedan föll alliansen

IFBFLF:YOR.KLXFRILJY.KFFER.HYOTF.HFFLY.SLN.BFLXPRIXX

samman när kriget var över. Fehu är numera Estfjords konkurrenter om byten till havs.

Eftersom Estfjord är en politisk soppa av allianser som måste komma överens så anser Eiri att estfjordingarna är förklemade. Riktiga sjöfarare har inte tid med kompromisser!

Guvernör Haldemaris: Guvernör Haldemaris mål är att införliva Forland i Kungariket. Problemet är att Forland är en barbarisk landsända som knappt har något styre alls. Innan Haldemaris ska kunna ta in några skatter alls måste Forland tämjas.

Men Haldemaris är en ambitiös och listig guvernör med känsla för såväl strategi som politik. Hon är inte dummare än att hon inser att barbarerna inte kan kuvas med våld. Hon måste övertala dem att se fördelarna med att vara Kungarikets undersåtar och låta dem införliva sig själva i Kungariket.

Prästinnan Frotlina: Frotlina är översteprästinna i Corvinia. Frotlina drivs inte av makt eller rikedomambitioner. Hon tjänar Ljusets herre, och hennes mål är att omvända hedningarna till varje pris. Hellre att hedningarna dör snabbt och får möta Ljusets herre efter reningens eldar än att de lever okunniga i mörkret och plågas i all evighet i efterlivet.

Frotlina höjer aldrig rösten. Hon behöver inte. Som översteprästinna i Corvinia har hon makten över människors själar. Hennes ansikte förvrids ytterst sällan i vrede. Hon kan le euforiskt, konspiratoriskt, nedlåtande, grymt, sorgset eller av medlidande, och det är nästan mer skrämmande.

CORVINIA

Corvinia är Kungarikets utpost mot Forland. Det är en befäst handelsstad på en ö vid Estfjords mynning. Corvinias har en väl skyddad naturlig hamn, förstärkt med en konstgjord vågbrytare. En tre meter hög mur skyddar hamnen för angrepp utifrån. En stadsmur utgör den andra försvarslinjen.

Corvinia är prydligt utlagd med ett rätvinkligt gatumönster, med hus i rappat tegel och korsvirke och uppvärmda tegelgolv. Paradgatan som går tvärs genom staden från hamnen till guvernörens palats är stenlagd, medan sidogatorna är plankbelagda eller grusbelagda. Jämfört med Forlands folks långhus och rundhus ter sig Corvinia som ett smärre mirakel.

Kungariket har flera syften med Corvinia. Dels är det en plats för handel mellan Forlands folk och Kungariket, där barbarerna får en skymt av Kungarikets rikedomar. Förhoppningsvis blir de frestade och underkastar sig Kungariket och låter sig beskattas. Dels är det ett administrativt centrum för Kungariket, dit de klaner som underkastar sig Kungariket kommer för att betala skatt och få tvister lösta av guvernören.

Slutligen är Corvinia en militär utpost som projicerar Kungarikets makt mot Forland. Den utgör en första försvarslinje mot barbarerna och en avstampspunkt för straffkampanjer eller offensiver om hedningarna blir för uppstudsiga. Därför finns inte bara handelsmän, hantverkare och hamn här, utan också en fast garnison.

ATT ANPASSA KLANEN

På nästföljande sida finns ett klanformulär över Estfjordsklanen, så att man snabbt ska kunna komma igång och spela. För att komma igång snabbt behöver man anpassa klanen en smula.

Börja med att gå runt spelbordet i tur och ordning, och hitta på anhängare till de viktiga personerna. Dessa är en grupp som hör till personen ifråga. Hitta på vilka de är och vad den viktiga personen tycker om dem. Skriv ner det på klanformuläret. Ta sedan ett gruppattribut och skriv det på gruppen. Gruppattributen står i kanten på klanformuläret.

Upprepa det här, en spelare i taget, tills alla viktiga personer har en grupp anhängare och två attribut. Detta är till för att alla ska veta vilka som stöttar den viktiga personen, och som man kan vända sig till när man behöver hjälp under äventyren.

Gå sedan runt bordet igen och rita relationer. En relation är en pil från en person till en annan. Varje spelare

tar en relation i listan vid kanten på klanformuläret, drar en pil från en person till en annan person, och skriver relationen där. Fortsätt så tills alla relationerna är tagna. Man kan fortsätta lite till om man tyckte det var roligt att hitta på relationer.

Samtidigt som man ritar relationer så kan spelledaren smyga in kopplingar som behövs för äventyret. I början på äventyren står det vad man behöver sätta in i klanen för att det ska finnas en koppling mellan äventyr och klan, vanligen i form av personer. Passa på att »injicera« dessa kopplingar i klanen och uppmuntra spelarna att skapa relationer till dem.

När klanen är anpassad så behöver man bara ett äventyr så att man kan börja spela. Det kan man ta från till exempel någon av snabbstartsmiljöerna som man kan ladda ner från Helmgasts hemsida (<http://helmgast.se/jarn/material-till-jarn/>), eller så kan man skapa egna om man är en driftig spelledare.

PERSONTITEL

~~Maktlös~~
Älskvärd
~~Värd~~
~~Swartskotten~~
Kort stubin
Bildlös
Attristisk
Mysisk
Främmande
Gent
Manipulativ
Egocentrik
Egocentrik
Omtänksam
Lisvig

EN FLEK PLATS

Hävarö, där ingen man får sätta sin fot och bara kvinnor lever
Kungariket

FIENDEKLANENS HÖVDING

Eivis, teker rotpersonernas klan är rätt mesig, är fende till kungariket

DET SHÖTTÄKTA BERGET
Skymningbergen, i sydväst

Namn **Beewey**, fjärfolk
Attribut **Bilaskön, Egostisk**
Gemålens stöd

Namn **Ise**, bergfolk
Attribut **Manipulativ, Stark**
Hövdingens stöd

Namn **Väljartinget**
Attribut
Arvtagarens stöd

Namn **Rigvedi**, bergfolk
Attribut **Snarstuckens, Listig**
Krigsledarens stöd

Namn **Hrothgar**, bergfolk
Öde **Jag kommer orsaka klanens undergång eller delning**

Namn
Attribut
Völvans stöd

Namn **Deivne**, fjärfolk
Öde **Någon gång kommer jag bli ugglor för alltid**

Namn **Byrthnoth**, bergfolk
Öde **Mitt stål kommer att döda hövdingen**

Namn **Hrokr, wone**
Attribut **Främmande, Kort stubin**
Gudatalarens stöd

Namn **Rada**, bergfolk
Attribut **Mystisk, Vår**
Rustemedens stöd

Namn **Leinná**, mörkalver
Öde **Jag kommer bli mörkalvernas drottning om jag återvänder**

Namn
Attribut
Gudatalarens stöd

Namn **Tyr**, bergfolk
Attribut **Vild, Altruistisk**
Jägmästarens stöd

Namn **Alasveig**, fjärfolk
Attribut **Maktlysten, frånvarande**
Skeppmästarens stöd

Namn
Attribut
Skogsmästarens stöd

Har en inestående skuld från Högakras av Avslyks av

Namn **MONSTRET**
Welly, underjordens gud

DET STORA SKOGEN

PORTEN TILL UNDERJORDEN
De dödas stad

DET STORA KRIGET
Kungariket försökte expandera i i Forland för 30 år sedan

RELATIONER
Är älskare till
Är barn till
Är syskon till
Är blodsbunden till
Högaktar
Dyrkar
Avskyr
Är rival med
Är förskjuren av
Är beroende av
Har en skuld till
Är utfrusen av
Är bästa vän med
Har en inestående skuld från Högakras av Avslyks av

MMH: FIK YFHYFFUT: UN FT TMMMF: TFRRT FPMR: TITXTFN: HAN: TIMF: XMNHFIM: FF: YMGYNA: HM: YMAFM: ITFN

JÄRN

Namn Thyra
Tillnamn _____
Klan _____
Folkslag Bergfolk
Värv Jägare

ÖDF Förnya pakten med bergsälgsanden när den bryts
Själform Lokatt
Full _____
Delvis örontoffsar, sudebums

Modifikationer på värden
Stigvana, Styrkeprov ±0 Leta,
+20: Uthållighet
+10: Väderkunskap¹⁰: Uthållighet
+20:

FÄRDIGHETER	Värde	Fördjupningar	☑	☐	☐	Värde	Fördjupningar	☑	☐	☐
Bågskytte (15)	68	Pilbåge, Plockskytte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Skaldekonst	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fylgja			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Sköldkamp (30)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gårdsmannaskap (15)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Slagsmål (30)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gömma sig (30)	62	Bergland, Röra sig test och osedd	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Smide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handel (15)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	68	Spana (30)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Husmannaskap (15)	41		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Spel (15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Härkonst			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Spelmannaskap	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jakt	58	Bakhåll	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	64	Spjutkamp (30)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kastvapen (15)	25		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Språk (15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Knivkamp (30)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Status (30)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lagmannaskap			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Stenverk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ledarskap			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Stigvana (15)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leta (30)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	68	Styrkeprov (30)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Läkekunst (15)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Svärdskamp (30)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lärdom (15)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Träverk (15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manövrer (30)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	70	Uthållighet (30)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rida (15)	25		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Väderkunskap (30)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sejd			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	63	Wyrd (30)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sjömannaskap (15)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Yxkamp (30)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

☐: +1T6 skada när färdigheten används. †☐: +5 Hälsa. †☐: +5 Gard. ◇: +20 i resultat när färdigheten används i konflikter. ○: +1T6 läkning vid vård om Sargad, eller vid Förband.

VAPEEN	Skada	Egenskaper
Kniv	2T6	Egg, Kort Kvick, Snabbdragen
Pilbåge	3T6	Kvick, Spetsval

KARAKTÄRSDRAG	Aktiverad
Envis	<input type="checkbox"/>
Nattuggla	<input type="checkbox"/>
Skarpögd	<input type="checkbox"/>
Vaksam	<input type="checkbox"/>

Aktivera ett karaktärsdrag för att vända på tärningen.

MÄRSKRUD	Skydd	Egenskaper
Läderharnesk	1T6	Mjukt

INNESTÄFNDE ÖDESSLAG
 □□□□□□□□□□□□□□□□
 Ödesslag är ett slag för Wyrd som ersätter ett annat färdighetsslag. Ödesslaget måste påbörjas innan något annat händer. Vid ett exceptionellt ödesslag så slår själsformen igenom fullt ut.

GARD 18 Pressad -20 % på anfall, kan inte välja Aggressiv stans.

SJÄL 18 Stressad -20 % på utmaningar och konflikter.

HÄLSA 20 Själa Själalugnande

Stabiliserad

Sargad Ingen naturlig läkning, 1 poäng Hälsa/timme tills skadan stabiliserats.

FTF: MFRMTHMF: MXTF: BMRRTFT: FPMR: MIF TXMFRN: MF: TNA: YMTMMH: FIK YFHYFFUT: UN FT TMMMF: TFRRT FPMR: TITXTFN: HAN: TIMF: XMNHFIM: FF: YMGYNA: HM: YMAFM: ITFN

THYRA

Thyras morfar slöt en gång en pakt med den legendariska vita bergsälgen, anden över alla bergsälgar. Den långa jakten slutade i en envig som kostade honom ena ögat, innan älgen till slut gav sig. De slöt paktens att så länge som varje fälld bergsälga hedras och älgen inte jagas till överdrift så ska bergsfolket få jaktlycka. Men om paktens bryts kommer andarna vredgas, och stor olycka kommer drabba dem som vistas i skogarna.

Thyra har fått höra denna historia till förbannelse, men en gång när den förra völvan spådde Thyra så förkunnade hon att en gång i framtiden kommer klanen att bryta mot paktens, och det blir Thyras uppgift att förnya den.

Thyra lever i en stuga i byn tillsammans med far och mor. Hon har hittills lyckats undvika att bli bortgift, delvis genom sin vänskap med Tyri, jägmästaren i klanen.

Thyras jaktvapen – spjutet och bågen – är också hennes vapen om fyrden kallas in.



JÄRN

Namn Hrothgar
Tillnamn
Klan
Folkslag Bergsfolk
Värv Fribonde

ÖDF Jag kommer orsaka klanens förstörelse. Om det är genom utplåning eller delning får tiden utvisa.

SJÄLSFORM

Full Falk
Delvis fjädrar på armarna

Modifikationer på värden

+20: Jakt Spana

+0 Manövrer
+10: Väderkunskap

+10: Bågskytte

+10: Jakt

FÄRDIGHETER

Färdighet	Värde	<input type="checkbox"/>
Bågskytte (15)	<u>24</u>	<input type="checkbox"/>
Fylgja		<input type="checkbox"/>
Gårdsmannaskap (15)	<u>80</u>	<input type="checkbox"/>
Gömma sig (30)		<input type="checkbox"/>
Handel (15)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>
Husmannaskap (15)	<u>54</u>	<input type="checkbox"/>
Härkonst		<input type="checkbox"/>
Jakt	<u>12</u>	<input type="checkbox"/>
Kastvapen (15)		<input type="checkbox"/>
Knivkamp (30)		<input type="checkbox"/>
Lagmannaskap	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>
Ledarskap		<input type="checkbox"/>
Leta (30)		<input type="checkbox"/>
Läkekonst (15)		<input type="checkbox"/>
Lärdom (15)		<input type="checkbox"/>
Manövrer (30)		<input type="checkbox"/>
Rida (15)		<input type="checkbox"/>
Sejd		<input type="checkbox"/>
Sjömannaskap (15)	<u>26</u>	<input type="checkbox"/>

Fördjupningar

Jordbruk, skogsbruk
Bedöma värde
Matförvaring

<input type="checkbox"/>	Skaldekonst
◇	Sköldkamp (30)
	Slagsmål (30)
	Smide
◇	Spana (30)
	Spel (15)
◇	Spelmannaskap
	Spjutkamp (30)
<input type="checkbox"/>	Språk (15)
<input type="checkbox"/>	Status (30)
◇	Stenverk
◇	Stigvana (15)
	Styrkeprov (30)
○	Svärdskamp (30)
◇	Träverk (15)
+□	Uthållighet (30)
	Väderkunskap (30)
◇	Wyrd (30)
	Yxkamp (30)

Värde

<input type="checkbox"/>	Skaldekonst	
<u>87</u>	<u>Försvär, Sköldstöt</u> <input checked="" type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>
<u>38</u>	<u>På håll</u>	
<u>25</u>		
<u>78</u>	<u>Kastspjut, spjut</u> <input checked="" type="checkbox"/>	
<u>60</u>	<u>Boskap, gröda</u> ◇	
<u>38</u>	<u>Skogland</u>	
<u>35</u>	<u>Timmermannaskap</u>	
<u>58</u>	<u>Uthärda motgångar</u> +□	
<u>40</u>	<u>Förtse vindar</u>	
<u>60</u>	<u>Yxa, pålyxa</u>	<input type="checkbox"/>

□: +1T6 skada när färdigheten används. +□: +5 Hälsa. +□: +5 Gard. ◇: +20 i resultat när färdigheten används i konflikter. ○: +1T6 läkning vid vård om Sargad, eller vid Förband.

VAPEN

Vapen	Skada	Egenskaper
<u>Spjut</u>	<u>4T6</u>	<u>Egg, Fällande, Långt, Otympligt</u>
<u>Sköld</u>	<u>2T6</u>	<u>Otympligt, Skuldande, Stadig, Täcker motavståndsvapen</u>

KARAKTÄRSDRAG

Aktiverad

Arbetsam

Driven

Heder

Stillsam

Aktivera ett karaktärsdrag för att vända på tärningen.

HÄRSKRUD

Härskrud	Skydd	Egenskaper
<u>Ringbrynja</u>	<u>3T6</u>	<u>Hindrande, hårt, Hög status, Tung</u>

INNESTÄFNDE ÖDESSLAG

□□□□□□□□□□□□□□□□

Ödesslag är ett slag för Wyrd som ersätter ett annat färdighetsslag. Ödesslaget måste påbörjas innan något annat händer. Vid ett exceptionellt ödesslag så slår själsformen igenom fullt ut.

GARD 26 Pressad -20 % på anfall, kan inte välja Aggressiv stans.

SJÄL 16

Stressad -20 % på utmaningar och konflikter.

Progress bars for GARD, SJÄL, and HÄLSA, showing current values and maximums.

Sjäلالugnande

HÄLSA 15

Stabiliserad

Progress bars for HÄLSA and STABILISERAD.

Sargad Ingen naturlig läkning, 1 poäng Hälsa/timme tills skadan stabiliserats.



JÄRN

Namn Deirdre

Tillnamn

Klan

Folkslag Fjordfolk

Värv Vägvisare

ÖDF Någon gång kommer jag att bli uggra för alltid

SJÄLSFORM

Full Uggra

Delvis Fäderns

Modifikationer på värden

☑ +20: Jakt

☑ +10: Spana

☑ +20: Lärdom

±0 Status

+20: Wyrd

+10: Wyrd

FÄRDIGHETER

	Värde	Fördjupningar
Bågsytte (15)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Fylgja	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Gårdsmannaskap (15)	<input type="text" value="30"/>	<input type="checkbox"/> <u>Boskap</u>
Gömma sig (30)	<input type="text" value="50"/>	<input type="checkbox"/> <u>Skogsland, röra sig tyst och osedd</u>
Handel (15)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Husmannaskap (15)	<input type="text" value="35"/>	<input type="checkbox"/> <u>Mattagning</u>
Härkonst	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Jakt	<input type="text" value="30"/>	<input type="checkbox"/>
Kastvapen (15)	<input type="text" value="65"/>	<input type="checkbox"/> <u>Slunga, kastkniv</u>
Knivkamp (30)	<input type="text" value="40"/>	<input type="checkbox"/> <u>Kniv</u>
Lagmannaskap	<input type="text" value="13"/>	<input type="checkbox"/>
Ledarskap	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Leta (30)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Läkekunst (15)	<input type="text" value="29"/>	<input type="checkbox"/>
Lärdom (15)	<input type="text" value="56"/>	<input type="checkbox"/> <u>Klanemas vanor</u>
Manövrer (30)	<input type="text" value="46"/>	<input type="checkbox"/> <u>Klättra</u>
Rida (15)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Sejd	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Sjömannaskap (15)	<input type="text" value="31"/>	<input type="checkbox"/> <u>Fiske</u>

	Värde	Fördjupningar
☐ Skaldekunst	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Sköldkamp (30)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Slagsmål (30)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Smide	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Spana (30)	<input type="text" value="50"/>	<input type="checkbox"/> <u>Mörkerspaning</u>
Spel (15)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Spelmannaskap	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Spjutkamp (30)	<input type="text" value="40"/>	<input type="checkbox"/> <u>Spjut</u>
☒ Språk (15)	<input type="text" value="39"/>	<input type="checkbox"/> <u>Fornröna</u>
☐ Status (30)	<input type="text" value="49"/>	<input type="checkbox"/> <u>Anseende</u>
◇ Stenverk	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Stigvana (15)	<input type="text" value="76"/>	<input type="checkbox"/> <u>Skogsland, Bergland</u>
Styrkeprov (30)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
○ Svärdskamp (30)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Träverk (15)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
☒ Uthållighet (30)	<input type="text" value="40"/>	<input type="checkbox"/> <u>Stormtälig, vintertälig</u>
Väderkunskap (30)	<input type="text" value="50"/>	<input type="checkbox"/> <u>Skogsland</u>
◇ Wyrd (30)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Yxkamp (30)	<input type="text" value="80"/>	<input type="checkbox"/> <u>Yxa, pålyxa</u>

☐: +1T6 skada när färdigheten används. ☒: +5 Hälsa. ☒: +5 Gard. ◇: +20 i resultat när färdigheten används i konflikter. ○: +1T6 läkning vid vård om Sargad, eller vid Förband.

VAPEN

	Skada	Egenskaper
<u>Kniv</u>	<input type="text" value="2T6"/>	<u>Egg, Kort, Kvick, Snabbdragen</u>
<u>Kastkniv</u>	<input type="text" value="2T6"/>	<u>Snabbdragen</u>
<u>Slunga</u>	<input type="text" value="3T6"/>	<u>Kvick, Trubbig</u>
<u>Yxa</u>	<input type="text" value="4T6"/>	<u>Egg, krossande, låsande</u>

KARAKTÄRSDRAG

	Aktiverad
<u>Vidrest</u>	<input type="checkbox"/>
<u>Vaghalsig</u>	<input type="checkbox"/>
<u>Misstänksam</u>	<input type="checkbox"/>
<u>Lång</u>	<input type="checkbox"/>

Aktivera ett karaktärsdrag för att vända på tärningen.

HÄRSKRUD

	Skydd	Egenskaper
<u>Läderharnesk</u>	<input type="text" value="1T6"/>	<u>Mjukt</u>

INNESTÄFNDE ÖDESSLAG

Ödesslag är ett slag för Wyrd som ersätter ett annat färdighetsslag. Ödesslaget måste påbörjas innan något annat händer. Vid ett exceptionellt ödesslag så slår själsformen igenom fullt ut.

GARD Pressad ☐ -20% på anfall, kan inte välja Aggressiv stans.

SJÄL Stressad ☐ -20% på utmaningar och konflikter.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HÄLSA Stabiliserad ☐

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sargad ☐ Ingen naturlig läkning, 1 poäng Hälsa/timme tills skadan stabiliserats.



DEIRDRE

Deirdre trivs inte i byn, eller framförallt inte bland folk. Hon håller sig hellre i bergen som hon känner bättre än sina egna händer, vilket kan tyckas underligt för fjordfolk. Hon kan stå ut med små grupper eller folk som hon känner väl, men hon har svårt att släppa folk in på livet.

Om man behöver en vägvisare som kan leda en över Skuggbergen så är Deirdre den som är bäst lämpad. Man ska bara inte räkna med att hon deltar i konversationen vid lägerelden.

Deirdre är inte ofta i byn, men när det behövs hittar hon vanligen någon att sova hos. Galtine är en god vän, och Leainná är något av en själsfrände, så där brukar det gå att hitta husrum. Men oftare lever hon i vildmarken och klarar sig bra där.

Deirdre har en mängd knivar, men hennes favoritvapen är slungan.



ᚼᚠᚢ · ᚠᚼ · ᚢᚼ · ᚰᚼᚰ · ᚼᚢᚼ · ᚢᚼᚢᚢ · ᚠᚢ · ᚠᚢᚰᚰᚢᚢᚢ · ᚢᚢᚢᚢᚰᚢᚰᚢᚰᚢᚢᚢ

BYRTHNOTH

Byrthnoth lever i skuggan av Rada, men tar det ganska godmodigt. Det mesta som Rada tillverkas säljs till andra klaner och till Kungariket, så Byrthnoth har fullt upp för klanens egna behov.

Däremot är Byrthnoth – Berse som han kallas i folkmun – en hetlevrad person. Han tänker inte snabbt och talar inte i onödan, men när han väl talar är det oftast en genomtänkt kommentar. Han håller hårt på avtal och löften och kan väldigt snabbt jaga upp sig.

Byrthnoth har ganska mycket silver undanstoppat som han har vunnit under krigståg med sin pålyxa, och han är generös med det. Han bär också en hel del silver på sig när han inte arbetar i smedjan.

Byrthnoth vet om att Rada har en hemlighet för att framställa sitt stål, och han är väldigt avundsjuk på Rada och försöker få reda på hemligheten. Han vet att den har att göra med förfädernas andar som får smälta samman med stålet i en degel, men detaljerna vet han inte.

Byrthnoth har ett stort hus och en stor gård, med tillhörande smedja. Han har trälar som sköter om hushållet och lärlingar i smedjan. Skulle han behöva försvara sitt hem så har han ett stadigt harnesk och en pålyxa.



· F O T N A F R U B E T Y R F Y U : E R O E J R U Y P R · M O Y · E R O E J R U I N Y J R U Y P R · M O Y

GALTINE

Galtine är fiskare. Hon och de andra fiskarna är ett litet samhälle i samhället. De bor i små hus vid stranden, nära nät och båtar. För det mesta har hon ett allvarligt och seriöst sinnelag.

Galtine är mor till två barn och make till Pàra och hon älskar sin familj över allt annat. Tillsammans med dem och hennes närmaste vänner kan hon skämta och skratta. Hon är fiskare liksom sin man och sin familj.

Galtine räds inte havet, men hon har respekt för det. Hennes familj har en lång historia som fiskare. För länge sedan försvann fisken utanför Estfjord, och hennes förfader Svane seglade ut för att söka efter fisken. Han förläste i en svår storm, men räddades av Martigur, ett havsvidunder. Martigur räddade Svane, och Svane och hans släkt har stått i skuld till Martigur sedan dess. Men löftet om skulden har aldrig nämnts i sagorna.

Istället seglar Galtine på havet, drar upp fisk med sina nät, ljustrar fisk när det behövs, och varje år jagar hon grindval tillsammans med de andra i klanen. Det är en folkfest, om än blodig, som ger kött åt klanen som rätt lagrat ger kött under hela vintern.

Galtine har ett hus för sin familj, en liten segelbåt, samt ljuster, harpuner, nät och annat som behövs för fisket. Dessutom har hon ett läderharnesk, och sjökläderna är behandlade för att tåla väta bättre.



·H·I·Y·J·R·:·P·J·X·F·Y·F·R·X·F·Y·I·P·L·O·M·J·R·J·X·X·I·L·R·I·X·H·A·J·R·J·Y·O·M·I·X·Y·J·F·R·Y·R



JÄRN

Namn *Leainnä*
 Tillnamn _____
 Klan _____
 Folkslag *Mörkalv*
 Värv *Sejdkona*

ÖDF *Jag kommer bli mörkalvernas drottning om jag återvänder, och det vill jag inte.*
 Själssform _____
 Full *Räv* +20: *Manövrer, Gömma sig*
 Delvis *vansöchöron* +10: *Sejd* +20: _____

FÄRDIGHETER

	Värde	Fördjupningar
Bågsytte (15)	<i>26</i>	
Fylgja	<i>69</i>	
Gårdsmannaskap (15)		
Gömma sig (30)	<i>51</i>	<i>Röra sig text och osedd</i>
Handel (15)		
Husmannaskap (15)	<i>25</i>	
Härkonst		
Jakt		
Kastvapen (15)		
Knivkamp (30)		
Lagmannaskap		
Ledarskap		
Leta (30)	<i>60</i>	<i>Avsmakning, genomsöka person</i>
Läkekonst (15)	<i>64</i>	<i>Förbinda sår, förgiftning</i>
Lärdom (15)	<i>59</i>	
Manövrer (30)		
Rida (15)		
Sejd	<i>60</i>	<i>Finna ande, sluta pakt</i>
Sjömannaskap (15)		

<input type="checkbox"/> Skaldekunst		
<input checked="" type="checkbox"/> Sköldkamp (30)		<input type="checkbox"/>
Slagsmål (30)		<input type="checkbox"/>
Smide	<i>8</i>	
<input checked="" type="checkbox"/> Spana (30)		
Spel (15)		
<input checked="" type="checkbox"/> Spelmannaskap	<i>10</i>	
Spjutkamp (30)		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Språk (15)	<i>36</i>	<i>Fordmål</i>
<input type="checkbox"/> Status (30)		<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Stenverk		
<input checked="" type="checkbox"/> Stigvana (15)		
Styrkeprov (30)		
<input checked="" type="checkbox"/> Svärdskamp (30)		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Träverk (15)		
<input checked="" type="checkbox"/> Uthållighet (30)	<i>50</i>	<i>Dricka sprit</i> <input checked="" type="checkbox"/>
Väderkunskap (30)	<i>50</i>	<i>Bergsland</i>
<input checked="" type="checkbox"/> Wyrd (30)	<i>88</i>	<i>Andesynd, järtecken</i>
Yxkamp (30)		<input type="checkbox"/>

	Värde	Fördjupningar
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

: +1T6 skada när färdigheten används. : +5 Hälsa. : +5 Gard. : +20 i resultat när färdigheten används i konflikter. : +1T6 läkning vid vård om Sargad, eller vid Förband.

VÅPEN

Våpen	Skada	Egenskaper
<i>Kniv</i>	<i>2T6</i>	<i>Egg, Kort, Kvick, Snabbdragen</i>
<i>Sejdstav</i>	<i>4T6</i>	<i>Hög status, Kvick Fällande, Långt, Otyrpligt</i>

KARAKTÄRSDRAG

Karaktärsdrag	Aktiverad
<i>Melankolisk</i>	<input type="checkbox"/>
<i>Sällskapssjuk</i>	<input type="checkbox"/>
<i>Tidlös</i>	<input type="checkbox"/>
<i>Har en annans syn på saker</i>	<input type="checkbox"/>

Aktivera ett karaktärsdrag för att vända på tärningen.

MÄRSKRUD

Märskrud	Skydd	Egenskaper

INNESTÄFNDE ÖDESSLAG

Ödesslag är ett slag för Wyrd som ersätter ett annat färdighetsslag. Ödesslaget måste påbörjas innan något annat händer. Vid ett exceptionellt ödesslag så slår själsformen igenom fullt ut.

GARD *15* Pressad -20 % på anfall, kan inte välja Aggressiv stans.

SJÄL *24* Stressad -20 % på utmaningar och konflikter.

HÄLSA *17* Stabiliserad

Sargad Ingen naturlig läkning, 1 poäng Hälsa/timme tills skadan stabiliserats.



LEAINNÀ

Leainnà lever i Estfjord i självpåtagen exil från sitt folk, och har gjort så i åtminstone fyra generationer. Hon flydde från mörkalvernas salar efter att hennes mor drottningen och äldre syster dog och hon insåg att hon stod näst i tur till tronen. Eftersom hon var tränad som sejdkona och inte som regent så fick hon panik och flydde till ytan.

Hon har aldrig riktigt passat in i Estfjord. Hon är trots allt utböling och mörkalv, och sejdkona därtill, men hon har kommit att bli något av en inventarie i klanen eftersom hon har levt med klanen i gott och väl hundra år. Det finns ingen i klanen som har något minne från tiden utan Leainnà.

Hon minns sitt folks salar med saknad, men vågar inte inte återvända utifall att hon skulle bli drottning. Det kan också vara ännu värre, och mörkalverna har utsett en ny drottning. Då skulle hon bli ett hot mot den nya drottningen som säkert skulle försöka lönnmörda henne. Men ändå, hon saknar sitt folk och drabbas ofta av melankoli. När det sker tar hon ofta till flaskan.

Leainnà är sejdkona och har sejdsyn. Hennes värld ser i stort sett ut som vår värld. Det finns andra varelser där, och en del saker ser annorlunda ut. Det finns ingen sol, men det är ändå ett skymningsljus där. En björkdunge kan för Leainnà se ut som ljusa, fagra, slanka dansande kvinnor med långt grönt hår. I synnerhet gränser mellan till exempel markägor ser annorlunda ut och är hårdare och ofta svåra att gå över – hon måste gå genom grinden eller porten. Det finns också saker i andevärlden som inte har någon motsvarighet alls i den fysiska världen, till exempel hus- eller förfädersandar.

Så Leainnà sticker inte bara ut från mängden för att hon är mörkalv från underjorden, utan hon ser bokstavigt talat världen lite annorlunda än alla andra.

Leainnà har en fylgja, som följer med henne. Det är en liten eld-ande som bor i hennes sejdstav. På grund av fylgjan kan hon alltid se i mörker när hon har sin stav, och om hon kan övertala fylgjan att komma ut i den verkliga världen så ser det ut som att sejdstaven brinner utan att förtäras, och då kan även andra se. Den kan också tända eldar.

Leainnà bär sejdstav som hon fick med sig från mörkalvernas rike. Den för respekt med sig. Hon bär också en kniv med sig, men i övrigt bär hon inga vapen.



LEAINNÀS SEJDER

Här är några sejder som Leainnà kan.

EN SEJD FÖR ATT ÖPPNA DÖRRAR

Det är svårt att kalla på Gräsets ande inomhus, men lätt utomhus om det finns öppna ängar eller slätter i närheten. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. Ett lås blir olåst.
2. En olåst dörr öppnas.
3. Om någon vill stänga dörren krävs att denne vinner ett motsatt slag för Styrkeprov mot sejderskans Fylgja för att dörren ska kunna stängas.

EN SEJD FÖR ATT STÄNGA DÖRRAR

Det är svårt att kalla på Gräsets ande inomhus, men lätt utomhus om det finns öppna ängar eller slätter i närheten. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. Ett lås blir låst.
2. En dörr stängs.
3. Om någon vill öppna dörren och den är olåst krävs att denne vinner ett motsatt slag för Styrkeprov mot sejderskans Fylgja för att dörren ska kunna öppnas.

EN SEJD FÖR MÖRKER

Det är nästan alltid svårt att åkalla törnenas ande, för det är en illvillig ande. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. Facklor, ljus, lyktor och fyrfat slocknar och måste tändas igen.
2. Skuggor fördjupas och kryper allt närmare, och slag för Gomma sig får en bonus på +20 %.
3. Det går inte att tända ett ljus i zonen förrän nästa soluppgång.

EN LÄKEDOMSSEJD

Det är lätt att kalla på Isens ande när det är snö i luften och på marken. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. En Sargad person blir Stabiliserad.
2. En Pressad person får tillbaka 2T6 poäng Gard.
3. En Sargad person får tillbaka 1T6 poäng Hälsa.

EN SEJD FÖR SPLITTRING

Det är alltid svårt att kalla på Törnenas ande. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. Försök ta bort ett föremåls trolldom. Slå ett slag för Fylgja: om slaget lyckas så tas trolldomen bort fram till nästa soluppgång eller -nedgång.
2. Spräck ett icke-förtrollat tillverkat föremål som inte är större än en person.
3. Spräck ett icke-förtrollat naturligt föremål som inte är större än ett träd.

EN SEJD FÖR KÄTTJA

Det är alltid svårt att kalla på törnenas ande. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. Ett innestående avdrag på -20 % på konflikter och utmaningar som inte handlar om förförelse eller sex.
2. Målet kan inte återvinna Sjal förrän efter målet har haft sex.
3. Målet är inte medveten om att denne är förhäxad.

EN SEJD FÖR HÄXSYN

Om man brygger en brygd på flugsvamp och hundloka och dricker den inför sejden så är det lätt att åkalla stormens ande, men man får också ett halucinatoriskt rus och svår magknip och man kan med lite otur bli medvetlös eller död. Annars är det svårt. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. Målet för sejden kan se andevärlden.
2. Målet för sejden kan se wyrds trådar i världen.
3. Målet för sejden kan se den vanliga världen också.

EN SEJD MOT DÅLIGA VINDAR

Det är lätt att kalla på vindens ande i storm och kulning. En framgångsrik förhandling ger följande effektval, upp till segermarginalen antalet val.

1. En innestående modifikation på +20 % på Sjömannaskap.
2. Ett slag i en utmaning för resor till sjöss lyckas automatiskt.
3. En innestående modifikation på +20 % på Väderkunskap.

Sammanfattning och Övrig handling:

DELSTRID, RUNDAN

Delstrid: En person som slåss i närstrid mot en eller flera andra personer. En delstrid är alltid inom en zon.

Avståndsvapen behöver inte vara en del av en delstrid.

Rundan: Alla väljer en stans eller handling. Stans/handling avslöjas samtidigt.

- Väljer man en handling så struntar man i alla sina stans-val.
- Ett stans-val per motståndare. Varje stans kan väljas en gång. 2:a stansen får -10% på slaget, 3:e stansen -20% och fjärde -30%.

Gå igenom stansval-paren (slagväxlingarna) i turordning.

- Om flera handlingar inträffar samtidigt, slå anfall och försvar först. Slå därefter skada och skydd.
- Skadan exploderar vid anfall utan försvar, och vid anfall mot försvar om försvar misslyckas. Skadan exploderar inte vid anfall mot trumfat försvar.

Handling:

ÖVERBLICK

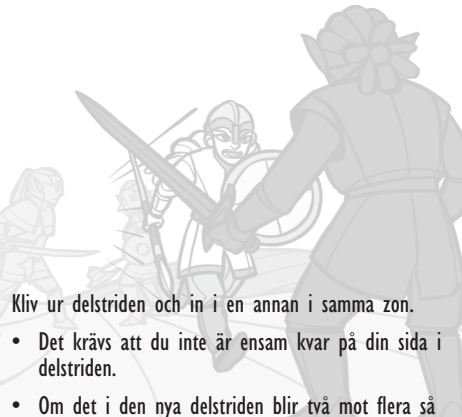
Skaffa överblick över slagfältet genom ett slag för Leta eller Spana. Vid misslyckat, välj en av nedanstående; vid lyckat, välj två; vid exceptionellt lyckat, välj tre.

- Spelledaren talar om en sak för dig som du har missat och/eller måste hålla utkik efter.
- Lägg till eller ta bort en egenskap från zonen du är i.
- Definiera en ny zon som stämmer med vad som har etablerats tidigare.
- Spelledaren måste berätta vad som är det största hotet.
- Spelledaren måste tala om hur man kommer undan från situationen.
- Dra vapen, eller byt vapen.

Dina stans-val den här rundan ignoreras. Blir du anfallen räknas din stans som Ingen stans.

Handling:

BYTA DELSTRID



Cliv ur delstriden och in i en annan i samma zon.

- Det krävs att du inte är ensam kvar på din sida i delstriden.
- Om det i den nya delstriden blir två mot flera så delas delstriden upp i två nya delstrider.

Dina stans-val den här rundan ignoreras. Blir du anfallen räknas din stans som Ingen stans.

Handling:

STÖTTA



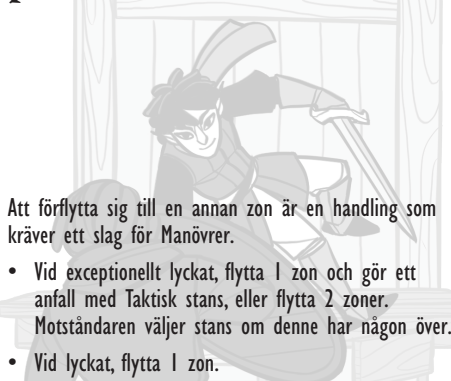
Hjälp en annan person på fötter igen.

- Den du hjälper får +2T6 Gard.
- Du kan slå försvarslag åt den personen.

Dina stans-val den här rundan ignoreras. Blir du anfallen räknas din stans som Ingen stans.

Handling:

FÖRFLYTTNING



Att förflytta sig till en annan zon är en handling som kräver ett slag för Manövrer.

- Vid exceptionellt lyckat, flytta 1 zon och gör ett anfall med Taktisk stans, eller flytta 2 zoner. Motståndaren väljer stans om denne har någon över.
- Vid lyckat, flytta 1 zon.
- Vid misslyckat, flytta 1 zon och välj Överblick nästa runda, eller flytta inte alls.
- Vid exceptionellt misslyckat, flytta inte alls. Handlingen är bortslösad.

Dina stans-val den här rundan ignoreras. Blir du anfallen räknas din stans som Ingen stans.

Stans:

DEFENSIV



Återfå 1T6 Gard när rundan är slut

Defensiv mot...	Din handling	I turordningsfas
Defensiv	–	–
Aggressiv	Försvar, trumfas	2
Taktisk	Försvar	3
Fintande	Försvar	4
Ingen	–	–

Stans:

AGGRESSIV



Anfall gör +1T6 extra i skada

Turordning i fas 2: Kvick–ingendera–Långsam

Aggressiv mot...	Din handling	I turordningsfas
Defensiv	Anfall	2
Aggressiv	Anfall	1
Taktisk	Anfall	2
Fintande	Försvar	4
Ingen	Anfall	2

Stans:

TAKTISK



Turordning i fas 3: Långt–ingendera–Kort

Taktisk mot...	Din handling	I turordningsfas
Defensiv	Anfall	3
Aggressiv	Försvar	2
Taktisk	Anfall + Försvar	3
Fintande	Anfall	3
Ingen	Anfall	3

Stans:

FINTANDE



Turordning i fas 3: Kort–ingendera–Långt

Fintande mot...	Din handling	I turordningsfas
Defensiv	Anfall	4
Aggressiv	Anfall	4
Taktisk	Försvar	3
Fintande	Anfall + Försvar	4
Ingen	Anfall	4