



DEMOPAKET FÖR HJÄLTARNAS TID

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

Vi förutsätter att du som spelleder demopaketet är bekant med rollspel sedan tidigare. Du behöver inte ha spelat *Hjältarnas tid* sedan tidigare. Det räcker med rollspelsvana.

Demopaketet innehåller ett scenario och en kort version av reglerna från *Hjältarnas tid*, avsedda att spelas som demonstration vid ett event eller för att låta dig prova *Hjältarnas tid* innan du köper det. För att minska på mängden förberedelser och förkorta uppstartstiden är reglerna förenklade och förkortade.

KOMMA IGÅNG

För att komma igång behöver du göra följande förberedelser:

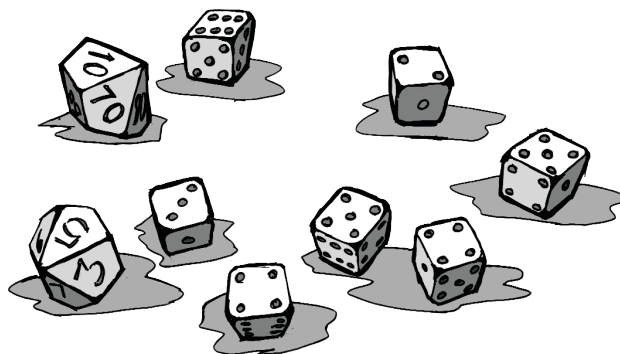
- ❖ Skriv ut de sex rollpersonerna från sidan 13. Du behöver en uppsättning rollpersoner per demonstration. Varje rollperson är två sidor.
- ❖ Skriv gärna ut resten också.
- ❖ Läs igenom häftet. Bestäm hur länge ni ska spela.
 - ♦ Om ni ska spela 30-60 minuter, exempelvis vid snabba demonstrationer på event, kör bara del 1 av demospelsscenariet.
 - ♦ Om ni ska spela 1-2 timmar, exempelvis för att testa *Hjältarnas tid*, kör del 1 och del 2 av demospelsscenariet.
- ❖ Skaffa eller låna minst en uppsättning tärningar. En uppsättning består av två tiosidiga tärningar (»procenttärning« eller »T100«) och sex eller fler sexsidiga (»T6«).
- ❖ Se till att alla deltagare har tillgång till en penna, gärna anteckningspapper också.

- ❖ Låt spelarna välja varsin rollperson.
- ❖ Börja med del 1 av demospelsscenariet.

TÄRNINGAR

Du behöver följande tärningar:

- ❖ **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. Du behöver ungefär ett halvdussin. När du slår skadeslag och någon tärning blir 6, slå en extra T6 för varje sexa. Fortsätt slå tills du inte längre slår nya sexor. Summera alla tärningar. Detta kallas att skadeslaget exploderar!



HUR DU GÖR SAKER

Den absolut mest grundläggande regeln i *Hjältarnas tid* 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.

EXCEPTIONELLA SLAG

Om ental och tioral 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 en oförutsedd bra sak inträffar. I vissa fall finns särskilda regler för vad som händer om man får ett exceptionellt utfall, exempelvis vid anfall eller försvar. Exceptionella slag påverkar inte resultatet, utan gör bara att något annat inträffar.

SVÅRIGHETER

Om inget annat sägs så jämför man bara procentslaget med färdighetsvärdet. Man kan dock göra slag lättare eller svårare genom att öppna eller spärra slag. Man öppnar ett slag för att göra det lättare, och man spärrar ett slag för att göra det svårare. Man kan öppna eller spärra i ett eller flera snäpp. Två snäpp brukar vara ganska lagom.

| Svårighetsnivå | |
|----------------|------------------|
| Mycket lätt | Öppna fem snäpp |
| Lätt | Öppna två snäpp |
| Utmanande | – |
| Svårt | Spärra två snäpp |
| Mycket svårt | Spärra fem snäpp |

Tabell: svårigheter

Om slaget öppnas ett eller fler snäpp lyckas slaget om det är under eller lika med färdighetsvärdet, eller om entalet är mellan 1 och det antalet snäpp som slaget öppnas – man öppnar för att vissa ental också visar på lyckat. Om slaget lyckas så är resultatet lika med slaget, oavsett om det lyckas för att det är under färdighetsvärdet eller om det lyckas för att entalsiffran är rätt.

Om slaget spärras ett eller fler snäpp misslyckas slaget om det är över färdighetsvärdet, eller om entalet är mellan 1 och antalet snäpp som slaget spärras även om slaget är under färdighetsvärdet – man spärrar vissa ental från att räknas som lyckade.

Öppningar läggs ihop. Spärrningar läggs också ihop. Har man både öppningar och spärrningar så tar en öppning ut en spärrning.

ANDRA CHANS

Om man inte är nöjd med ett färdighetsslag så kan man få en andra chans genom att aktivera ett 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 kryssrutan vid karaktärsdraget för att markera att det redan har används och inte kan användas igen.

Andra chansen måste deklarerars innan nästa moment, exempelvis att man slår skada, slår nästa slag eller beskriver resultatet av en handling.

MOTSATTA SLAG

Motsatta slag är två färdighetsslag, ett från den som försöker göra något och ett från den som försöker hindra en.

- ❖ **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 motsatta slag.

UTMANINGAR

Utmaningar används i situationer som är så komplexa eller breda att de kräver flera slag, där flera personer deltar, eller är så viktig att ett enda slag är för lite.

Bestäm fyra färdigheter som används i utmaningen. En färdighet kan användas flera gånger, men de bör 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.

VAD SLÅR SPELLEDARPERSONER FÖR?

Alla spelledarpersoner och odjur har färdigheten Grund. Om ingen annan färdighet passar slår du för den.

- ❖ **Inget slag lyckades:** Undermålig kvalitet. Detta är att betrakta som ett misslyckande.
- ❖ **1 slag lyckades:** Låg kvalitet. Detta är också ett misslyckande men med »tröstpris«.
- ❖ **2 slag lyckades:** Begränsad kvalitet. Man uppnår det önskade resultatet, men inte mer.
- ❖ **3 slag lyckades:** God kvalitet. Man uppnår det önskade resultatet och mer därtill.
- ❖ **4 slag lyckades:** Överlägsen kvalitet! Detta är en fullständig framgång.

STRID OCH SKADOR

Inför strid, gör följande:

- ❖ Lägg fram en karta som visar zonerna i stridsområdet, eller skissa snabbt upp den.
- ❖ Slå turordning.
- ❖ Den som har högst turordning gör sin tur. Sedan den som har näst högst, och så vidare. Vid lika gör rollpersoner sin tur före spelldarpersoner.
- ❖ När alla har gjort sin tur, börja om på högst turordning igen.

ZONER

En zon är ett sammanhängande mindre område som är någorlunda likartat. Om området inte är sammanhängande eller likartat är det en annan zon.

Du kan röra dig fritt inom zonen för att angripa mål, söka skydd eller söka bättre försvar. Det räknas som en del av ens anfalls- eller försvarshandling.

En zon sitter ihop med andra zoner, och det är via dessa vägar som förflyttning sker.

RUNDAN OCH TURORDNING

Turordning visar i vilken ordning deltagarna agerar. Varje runda utförs i turordning, uppifrån och ner. Den med högst turordning gör sin tur, sedan den med näst högst turordning et cetera, tills alla har gjort sin tur. Då börjar ni om från högst turordning igen.

❖ SLÅ TURORDNING

I början på striden ska alla slå för Turordning. Vad du slår beror på hur tungt rustad du är.

- ❖ **Om du inte bär rustning alls**, utan bara kläder, slå fyra T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Lätt rustning**, slå tre T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Medeltung rustning**, slå 2T6. Det blir din Turordning.
- ❖ **Om du bär en Tung rustning**, slå 1T6. Det blir din Turordning.

Detta markeras på rollformuläret vid Rustning med ett antal kryss: ett kryss för varje T6 du slår. Om du är spelldare slår du lämpligen ett slag för Turordning för en hel grupp likartade spelldarpersoner. Hur många tärningar du slår står vid respektive spelldarperson.

Om två eller fler kämpar har samma Turordning så agerar rollpersoner före spelldarens kämpar. Om två rollpersoner kämpar mot varandra slår båda först varsitt anfall och försvar, och därefter slås skada för de anfall som gick in. Två rollpersoner som slåss med varandra kan alltså slå ihjäl varandra på detta vis.

❖ DIN TUR

På tur kan du göra följande, i vilken ordning som helst:

- ❖ Förflytta dig.
- ❖ Göra en sidohandling.
- ❖ Göra en huvudhandling.

Förflyttningen måste ske inom samma zon eller till en närliggande zon. Ibland kan det krävas ett slag för Manövrer för att förflyttningen in i en zon (eller ut ur den du befinner dig i) ska lyckas.

Sidohandlingen måste kunna göras parallellt med förflyttningen eller huvudhandlingen, till exempel dra ett vapen, ropa en kort varning eller ett kommando, tackla igen en dörr, välta ett bord eller motsvarande. Det får inte vara något som du måste stanna upp för att kunna göra. Då är det en huvudhandling.

Huvudhandlingen kan vara något av följande:

- ❖ Göra ett närstridsanfall mot en fiende i samma zon.
- ❖ Göra ett avståndsanfall mot en fiende i samma eller annan zon.
- ❖ Väva en besvärjelse.

ANFALL OCH FÖRSVAR

Den grundläggande huvudhandlingen i strid är att anfalla, varvid motståndaren försvarar sig. Anfall och försvar är två sidor av samma mynt, och inträffar samtidigt. När du anfäller så försvarar målet sig också, och när den andre anfäller dig så försvarar du dig också.

Det finns två sätt att slå:

- ❖ **Bara anfallsslag.** Anfallet går igenom om anfallsslaget lyckas. Detta sätt används bara om rollpersoner anfäller en spelldarperson som har Försvar 0, eller om någon använder avståndsvapen mot någon som inte har sköld och befinner sig i en annan zon.
- ❖ **Anfallsslag mot försvarsslag som ett motsatt slag.** Anfallet går igenom om anfallsslaget vinner över försvarsslaget. Detta sätt används vid alla andra anfall.

Gör så här:

- ❖ Ange ett giltigt mål.
- ❖ Slå anfallsslag och eventuellt försvarsslag.
- ❖ Om anfallet går igenom, beräkna skada.

❖ GILTIGT MÅL

Ett giltigt mål uppfyller följande villkor:

- ❖ För att du ska kunna anfalla någon med ett närstridsvapen måste målet befinna sig i samma zon.
- ❖ Ska du anfalla någon med ett avståndsvapen måste du ha en fri siktlinje till målet – siktlinjen får inte vara hindrad. Målet behöver inte befinna sig i samma zon.
- ❖ Max fyra kämpar kan anfalla samma mål under en och samma runda, därefter blir det för trångt.

ANFALLSSLAG OCH FÖRSVARSSLAG

När du slår anfallsslag slår du för en stridsfärdighet för något av de vapen du har i handen, eller *Slagsmål*.

- ❖ Om anfallsslaget lyckas exceptionellt går skadan rakt in på *Hälsa*. Dussinmotståndare dör direkt.
- ❖ Om anfallsslaget misslyckas exceptionellt händer något orelaterat och dåligt.

När du slår försvarsslag slår du för en stridsfärdighet för något av de vapen du har i handen, eller *Slagsmål*. Du kan inte använda *Bågskytte* eller *Kastvapen* för försvarsslag.

- ❖ Om försvarsslaget lyckas exceptionellt får du tillbaka 1T6 *Gard* sist i rundan efter att skadan har markerats.
- ❖ Om försvarsslaget misslyckas exceptionellt får du inte slå för *Skydd*.

Om du slår försvarsslag och det lyckas exceptionellt får du tillbaka 1T6 poäng *Gard* efter att skada har markerats, även om anfallaren vann slaget.

Du kan bara använda vapnets egenskaper om du slår för vapnets stridsfärdighet.

SKADA OCH SKYDD

Om du lyckas träffa din motståndare så är det dags att beräkna skada. Du slår *Skada* med exploderande tärningar (det vill säga att du slår en extra tärning för varje sexa i slaget, tills du inte slår sexor längre).

Målet slår inte för *Skydd* om försvarsslaget misslyckades exceptionellt, men annars ska målet slå för *Skydd*. Skyddsslaget exploderar inte.

Nettoskadan är *skadeslaget minus skyddsslaget*. Strunta i att markera skada om nettoskadan är 0 eller mindre, eftersom det bara var en snuddträff som gav en klädsam skråma, rispa eller blåmärke. Om nettoskadan är större än 0 ska den bokföras.

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

Dussinmotståndare har ingen *Gard*, utan träffar går alltid på *Hälsa* direkt, och exceptionella lyckade anfall dödar alltid en dussinmotståndare.

Om *Hälsa* går ner på 0 dör personen.

AVSTÅNDSVAPEN

Avståndsanfall sker ungefär som vanliga närstridsanfall. Den stora fördelen med avståndsvapen är att målet inte behöver befinna sig i samma zon.

- ❖ Om målet befinner sig i en annan zon kan målet försvara sig, men bara om denne har en sköld. Skytten måste också ha en fri siktlinje till målet för att kunna anfalla.
- ❖ Om målet befinner sig i samma zon kan målet försvara sig även om denne inte har en sköld.

LÄKNING AV SKADOR

Så fort striden är över återställs *Gard* helt.

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

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

Hälsa läks 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*.

VÄVA MAGI

Rollpersonen Sigrid har några besvärjelser på sitt rollformulär som hon kan väva. Det finns tre sätt som hon använder färdigheten *Trolldom* för att väva besvärjelser:

- ❖ **Som ett enkelt slag för *Trolldom*.**
- ❖ **Som ett motsatt slag**, vanligen *Trolldom* mot *Viljestyrka* eller *Trolldom* mot *Uthållighet*. Om flera personer drabbas så slår du ett slag som sedan gäller mot alla mål.
- ❖ **Som ett anfallsslag**. Om flera personer drabbas så får var och en välja individuellt hur de försvarar sig. Du slår ett anfallsslag med *Trolldom*, som sedan gäller mot alla mål.

När du ska väva magi gör du så här:

- ❖ Välj en besvärjelse som du vill väva. Läs av *Kostnad*, *Svårighet* och *Slag*.
- ❖ Slå vad du ska slå. Hur du slår bestäms av besvärjelsens *Slag*, och kan vara ett enkelt slag, ett motsatt slag eller ett anfallsslag enligt ovan. Kom ihåg svårigheten för slaget: svårigheten gäller bara för dig, inte för eventuella mål.
- ❖ Om du lyckas påverkas målen av besvärjelsen. Följ besvärjelsens instruktioner för vad som händer.
- ❖ Därefter slår du för *Kostnad* och ökar din *Skuld* med så mycket.

SKULD

När du väver besvärjelser får du *Skuld*, eftersom *trolldom* river upp världsväven och gör skada på den. Den skadan blir en slags »skuld« som måste betalas tillbaka. *Skuld* ökar med tiden allt eftersom du väver besvärjelser.

Det är farligt att få för mycket *Skuld*. När *Skuld* blir högre än *Wyrd* så försvinner du ur världen. Du blir ett andeväsen på Andra sidan och får möta ett mardrömslikt skymningslandskap, befolkat av andar och gästar. Allt du ägde blir kvar på den här sidan, till och med kläder. Förhoppningsvis kan du komma tillbaka, men förmodligen inte under demospelen.

Skuld kan du bli av med genom att vila och genom rening. Det finns förmodligen inte tid för det under demospels-scenariet, men behövs det så står det på Sigrids rollformulär hur hon gör.

BESVÄRJELSER

Sigrid har följande besvärjelser:

❖ HÄXFLAMMA

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande **Slag:** Anfallsslag, *Trolldom*

En eldstråle skjuter ut från dina händer eller din stav, med vilken du kan anfalla mål i samma zon som dig. Fördela 6T6 på målen. Träffar du gör du den fördelade mängden tärningar i skada och målet är antänt och får 1T6 i skada per runda. Lättantändliga föremål i zonen fattar också eld, vilket kan göra zonen övertänd.

❖ HÄXLJUS

Kostnad: 1T6 **Svårighet:** Lätt **Slag:** *Trolldom*

Du frammanar ett fladdrande häxljus som följer med dig upp till en timme och som lyser upp i mörkret. Säger du ingenting annat följer det med dig vid sidan av dig, över ditt huvud eller på din stav. Du kan placera häxljuset var du vill i samma zon eller i en angränsande zon, men går du iväg stannar inte häxljuset där utan följer efter dig.

❖ HÄXSKÖLD

Kostnad: 1T6 **Svårighet:** Utmanande **Slag:** *Trolldom*

Du använder din häxkraft för att skydda dig mot andras besvärjelser. Du gör det som en försvarshandling när de försöker besvärja dig. Om slaget lyckas påverkas du inte av besvärjelsen. Om besvärjelsen drabbar flera mål är det bara du som skyddas.

❖ LÄKESEJD

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande **Slag:** *Trolldom*

Din beröring får sår att sluta sig och ben att läka. Målet återfår 2T6 Hälsa om besvärjelsen lyckas. För varje 2T6 extra *Kostnad* återfår målet 1T6 hälsa till.

❖ VINTERGREPP

Kostnad: 4T6 **Svårighet:** Utmanande **Slag:** Motsatt, *Trolldom* mot *Uthållighet*

Välj en zon upp till två zoner bort. Zonen sveps in i frost och dimma under resten av striden och kräver att man lyckas med ett slag för *Manövrer* för att röra sig in i eller ut ur zonen. Personer i zonen måste slå ett slag mot ditt slag för *Trolldom*. Om målet vinner hindras målet inte av iskylan i zonen. Om målet lyckas men förlorar blir slag för försvar samt *Uthållighet* två snäpp svårare. Om målet misslyckas med slaget får målet dessutom 2T6 i skada. Varje runda kan målet på sin tur slå ett nytt slag för *Uthållighet* som jämförs med ditt tidigare slag. Mål som dör av besvärjelsen är genomfrusna. Om du tar skada släpper besvärjelsen, annars varar den tills striden är över. Du kan också släppa besvärjelsen när du vill. Zonen förblir frusen men de skadliga effekterna upphör. Du kan inte ha flera Vintergrepp igång samtidigt, och endast ett Vintergrepp kan vara aktiv i en och samma zon.

DEMOSPEL, SCENARIO DEL 1: ELD ÖVER ALAMAS

Alamas är en liten fiskeby som ligger vid floden Vuram. Strax norr om byn mynnar floden i en större sjö där byborna fiskar. Utöver fisket livnär de sig på jordbruk även om det växer skralt på deras fält.

HÄNDELSER

Rollpersonerna har precis anlänt till värdshuset Ljustämjaren. Där får de möta värdparet samt de fem gästerna. De behöver rum över natten och de blir inkvarterade på övervåningen. De kan lämna all äventyrarutrustning och vapen i kistor som de kan låsa. Själva rummen kan inte låsas utifrån, endast reglas inifrån.

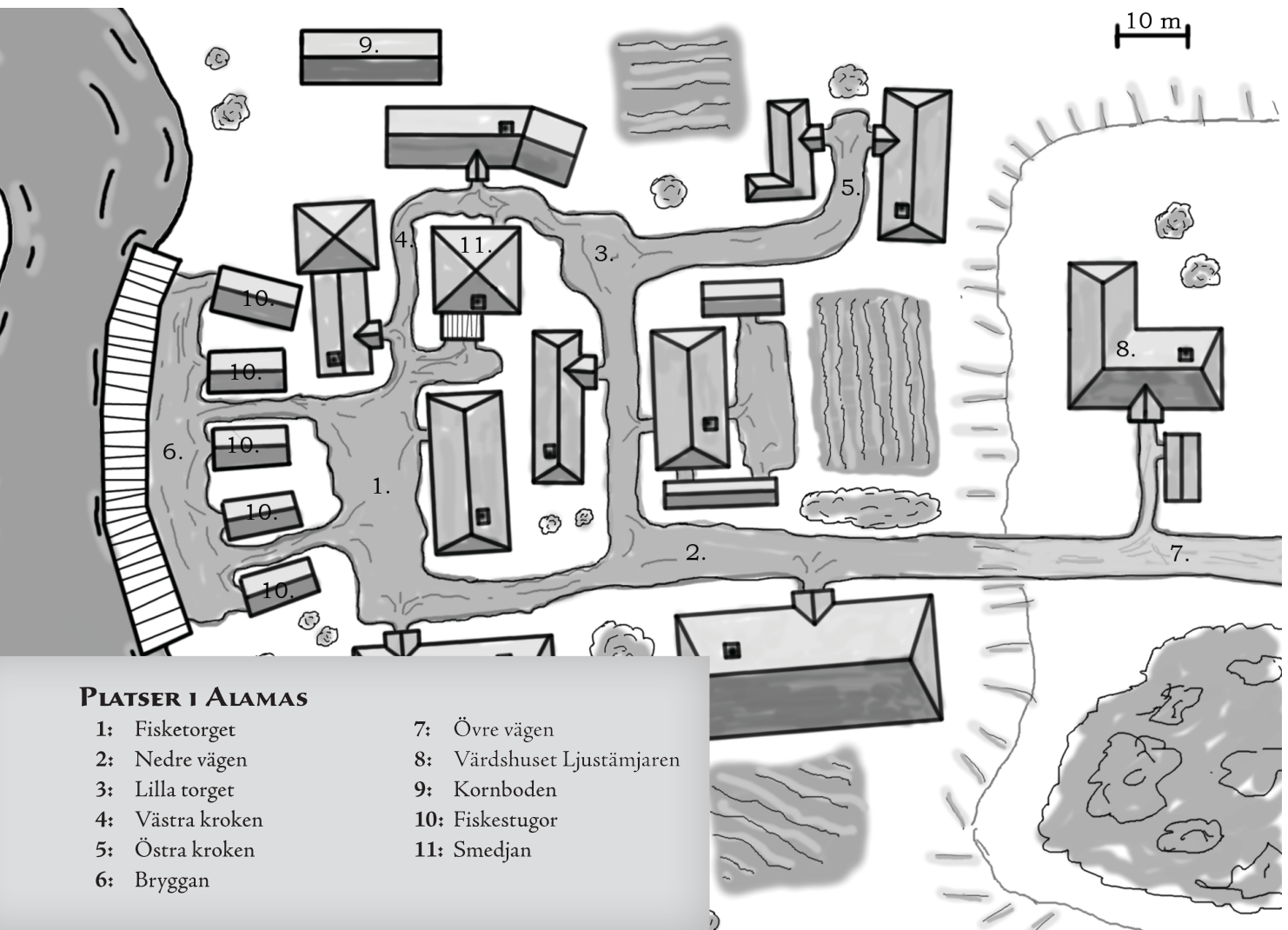
Om inte rollpersonerna interagerar med de andra gästerna kommer misslan Aftonstjärna att börja prata med dem och fråga massa frågor. Han är inte främmande att spela spel med dem.

Efter ett tag hörs skrik nedifrån byn, och om någon tittar ut genom västra fönstren ser de att kornboden och bostadshuset direkt söder om detta har börjat brinna. Dessutom ser de massa vättar som trakasserar byborna.

RÖJ PÅ VÄRDSHUSET!

Vid ett bra tillfälle slås dörren upp och fyra vättar dundrar in, och det blir strid! Bra tillfällen kan vara:

- ❖ Precis innan någon går ut för att undersöka skrik från byn.
- ❖ Precis efter att någon har uppträckt att Aftonstjärna har fuskat.
- ❖ Precis när någon är på väg att gå och lägga sig.



PLATSER I ALAMAS

- | | |
|------------------|----------------------------|
| 1: Fisketorget | 7: Övre vägen |
| 2: Nedre vägen | 8: Värdshuset Ljustämjaren |
| 3: Lilla torget | 9: Kornboden |
| 4: Västra kroken | 10: Fiskestugor |
| 5: Östra kroken | 11: Smedjan |
| 6: Bryggan | |

SPELA SPEL

Aftonstjärna spelar gärna kort med rollpersonerna. Om någon spelare antar utmaningen, gör så här: alla som vill vara med får satsa en mängd pengar. Sedan slår alla deltagare ett dolt slag för färdigheten *Spel* som ett motsatt slag med flera deltagare. Ingen ska avslöja slaget än (men deltagarna får titta på sina egna slag)!

Nu får alla välja om mellan att höja sin insats med valfri mängd pengar, syna en höjning, eller lägga sig. Gå i ordning runt om bordet, tills antingen alla deltagare utom en har lagt sig, eller alla deltagare antingen har synat eller lagt sig.

- ❖ Om alla lägger sig utom en deltagare vinner den deltagaren.
- ❖ När alla som inte lagt sig synar avslöjas slaget för de som fortfarande är kvar, och den som lyckas och får högst resultat vinner hela potten.

Efter ett par omgångar kommer Aftonstjärna börja fuska. Då är det två snäpp lättare för Aftonstjärna. Om någon tycker det är märkligt att Aftonstjärna får två snäpp lättare kan den personen slå ett slag för *Leta* i nästa omgång. Lyckas slaget upptäcker denne att Aftonstjärna fuskar!

Striden slutar med att alla vättar ligger döda. Eftersom dörren är öppen så hörs tydligt skriken från byn, och flammorna från elden lyser in genom dörren.

ÖS I BYN!

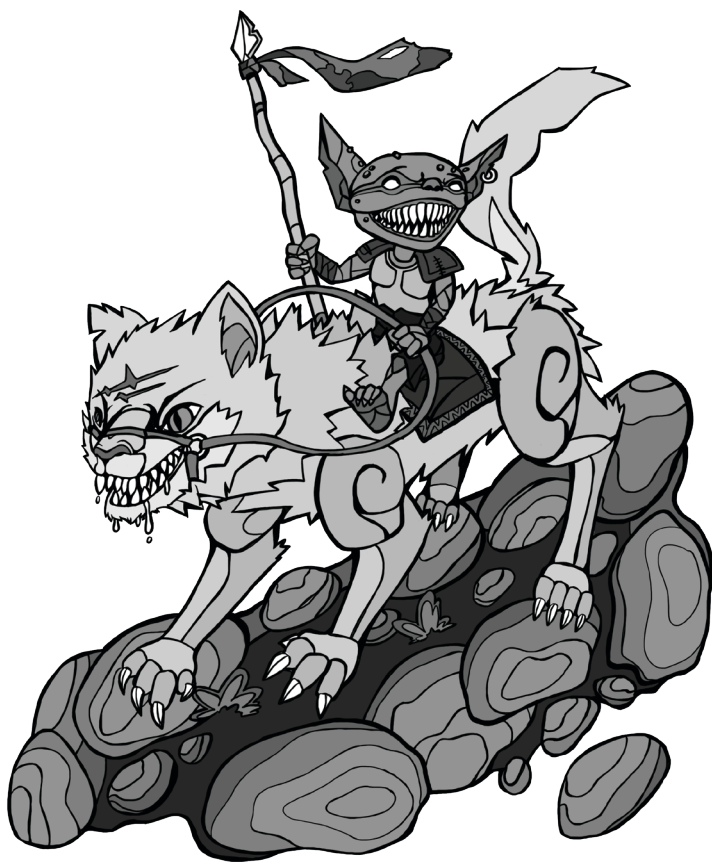
Nere i byn blir det också en strid! Om rollpersonerna går ut till vägen blir de anfallna av 4 vättar med pilbåge. Det är inget överraskningsanfall utan slå turordning som vanligt. Om rollpersonerna tar sig ner för backen till zon 2 förflyttar sig vättarna vidare och fortsätter anfalla dem med pilbågar, tills de är fast i zon 6.

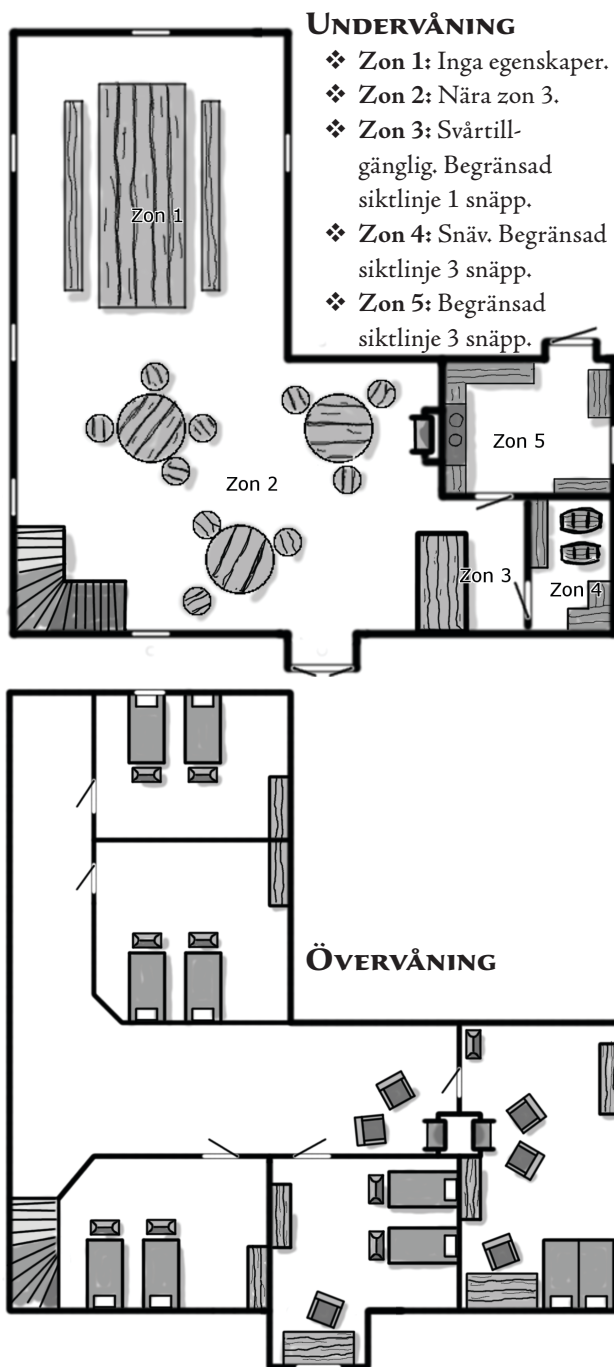
Efter att sista striden är klar märker rollpersonerna att resterande vättar har dragit norrut. Med sig har de en vagnslast med bybornas säd (resten har eventuellt brunnit upp i kornboden) och saltad sill som stod på fisktorget. Byn står utan mat inför vintern!

DET BRINNER!

Dessutom behöver byborna hjälp att släcka bränderna. Ju snabbare desto bättre. Att släcka branden är en Utmaning som omfattar fyra färdigheter. Hjältarna kan själva välja vilka färdigheter de vill använda, men de måste motivera sina val med rimliga förklaringar. Slagen kan fördelas bland hjältarna och behöver inte slås av samma person.

- ❖ **Udermålig kvalitet:** Båda byggnaderna brinner ner till grunden och allt är förstört. Ingen mat gick att rädda och familjens djur brann inne i gården.
- ❖ **Låg kvalitet:** Båda byggnaderna brinner ner till grunden, men de lyckas rädda motsvarande en veckas proviant åt byborna, och en ko ur familjens gård.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Elden betvingas men båda byggnaderna är svårt eldhärjade. Motsvarande tre veckors proviant kan räddas och ur familjens gård kan man rädda alla djur.
- ❖ **God kvalitet:** Elden betvingas men båda byggnaderna är svårt eldhärjade. Skadorna är omfattande med kommer att kunna repareras inom tre månader om





VÄRDSHUSET LJUSTÄMJAREN

Vårdshuset Ljustämjaren är en av byns större byggnader och ligger uppe på en kulle en bit öster om resterande byggnader. Utanför finns ett litet stall där gäster kan husera riddjur. På undervåningen finns ett stort skänkrum i vinkel och en bardisk. Bakom disken finns ett kök och ett förråd. I ena hörnet leder en trappa upp på övervåningen.

På övervåningen kommer man upp i en liten hall, där det till öster finns två fåtöljer vid en öppen spis. Förutom värdparets privata rum (dit där det är låst) finns det fyra rum med två sängar vardera som gäster kan hyra (kostar 2 silver person och natt). I rummen finns förutom två sängar även två kistor där gästerna kan låsa in sina tillhörigheter även skåp att förvara kläder i. I ett av rummen finns det dessutom ett skrivbord.

Varje rum är en egen zon utan egenskaper. Alla zoner är dock hindrade från andra zoner.

VÄRDSHUSVÄRDPARET: ALIZA OCH GREGOR

Aliza är gammal hjälte och är en Jämbördig motståndare (Stigfinnare). Gregor och de andra gästerna är Dussinmotståndare.

📖 SPELDATA: ALIZA

Gard: 15 Hälsa: 20
 Turordning: två högsta av fyra T6
 Anfall:

- ❖ Bågskytte: 75 %, skada 4T6
- ❖ Kniv: 65 %, skada 3T6, Vådlig

Försvar: 65 %
 Språk: Allröna
 Färdigheter: Grund 55 %, Uthållighet 65 %, Gömma sig 75%

📖 SPELDATA: GREGOR

Gard: 10 Hälsa: 15
 Turordning: två högsta av fyra T6
 Anfall:

- ❖ Slagsmål: 35 %, skada 2T6, Ursinne

Försvar: 35 %
 Språk: Allröna
 Färdigheter: Grund 25 %, Laga mat 65%

GÄSTER PÅ VÄRDSHUSET

Aftonstjärna reser ihop med sin kamrat Halle. De har precis anlänt till byn Alamas. De ska resa vidare med flodbåt dagen därpå för att så småningom komma till den stora staden Jarneke längre ned längs floden.

❖ AFTONSTJÄRNA

Aftonstjärna är gladlynt liten missla som gärna börjar prata med andra personer i sin närhet. Han spelar gärna spel eller liknande, och är sitt värv till trots hjälpsam och rättvis. Man skulle kunna säga att han har lite av en Robin Hood-mentaltitet att ta från de rika och ge till de fattiga.

📖 SPELDATA: AFTONSTJÄRNA (MISSLA, TJUV)

Gard: 10 Hälsa: 15

Turordning: Två högsta av fyra T6

Anfall:

❖ Kniv: 45 %, skada 3T6, Vådlig

Försvar: 45 %

Språk: Allröna, La'itha

Färdigheter: Grund 30 %, Gömma sig 65 %, Spel 45 %, Knivkamp 35 %

❖ HALLE

Halle är ett kort och kvickt ljustroll som slagit följe med Aftonstjärna för att de båda ska till samma ställe. Hon är yngsta dotter till en landägande härskare i norr som är på jakt efter ett botemedel till den sällsamma sjukdom hennes far drabbats av. Hon tror att botemedlet finns att finna i Jarneke.

📖 SPELDATA: HALLE (LJUSTROLL, ÄDLING)

Gard: 20 Hälsa: 25

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Svärd: 45 %, skada 5T6

Försvar: Sköld 35 %

Språk: Ljusna, Allröna

Färdigheter: Grund 30 %, Status 65 %, Manövrer 45 %

❖ BYBOR

Det finns även tre bybor på värdshuset. De är vanliga människor som heter Mirai, Mitzen och Adele. De är här för samkväm och öl efter en dag på fälten och är både misstänk samma och nyfikna på rollpersoner och andra främlingar.

📖 SPELDATA: GENERISK BYBO

Gard: – Hälsa: 15

Turordning: två högsta av fyra T6

Anfall:

❖ Slagsmål: 35 %, skada 2T6, Ursinne

Försvar: 0 %

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 25 %, Fiske 45 %, Slagsmål 35%

❖ VÄTTAR

Vättar är illvilliga, sadistiska, mångtaliga, vildsinta, listiga, blodtörstiga och smarta nog att använda sitt antal till sin fördel, och de tvekar inte att plundra och härja civiliserade folk om de kan. De försvinner sedan snabbt ner i sina hålor i skogen och det är nästan omöjligt att slå tillbaka mot dem. För det mesta lever vättar i ledarlösa flockar, men ibland kan en storvätte samla på sig makten.

📖 SPELDATA: GENERISK VÄTTE

Gard: 5 Hälsa: 10

Egenskaper: Flockvarelse (anfall blir ett snäpp lättare – max 3 – per annan vätte i samma zon)

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Ful huggkniv: 45 %, skada 4T6

❖ Grovhuggen sköld: 30 %, skada 2T6,

Täcker mot avståndsvapen

Försvar: 30 %

Språk: Svartna,

Färdigheter: Grund 35 %, Gömma sig 75 %, Retfulla skratt 90%

DEMOSPEL, SCENARIO DEL 2:

STORVÄTTENS HÅLA

Detta scenario är en omedelbar fortsättning från första delen och ni kan med fördel spela båda som ett större scenario.

Efter att byn är räddad skickas rollpersonerna iväg efter vättarna för att hämta tillbaka maten. Hantera jakten som en utmaning för *Stigvana*, *Jakt*, *Uthållighet* och *Spana*. Spelarna kan fördela slagen sinsemellan som de önskar.

- ❖ **Inget slag lyckades:** Undermålig kvalitet. Rollpersonerna hittar inte hålan, och äventyret är slut.
- ❖ **1 slag lyckades:** Låg kvalitet. Rollpersonerna hittar hålan, men först efter att maten är slut.
- ❖ **2 slag lyckades:** Begränsad kvalitet. Rollpersonerna hittar hålan i tid, men är så utmattade att de förlorar 2T6 *Gard*.
- ❖ **3 slag lyckades:** God kvalitet. Rollpersonerna hittar hålan i tid och är inte utmattade.
- ❖ **4 slag lyckades:** Överlägsen kvalitet! Rollpersonerna hittar hålan, och vättarna vid ingången märker dem inte och blir därför överraskade första rundan.

INGÅNGEN

Spåren efter vättarna leder mot en höjd med branta klippväggar inne i skogen. Klippväggarna är fulla av mörka skrevor. På en sida av höjden finns en gammal gruvöppning som leder ner till vättarnas tillhåll. Den är inte svår att hitta, men det är lite jobbigt att komma in. En stor sten ligger framför ingången som gör att det är lite krångligt att ta sig förbi för varelser som är större än vättar (alla rollpersoner utom *Nypon*). Bredvid stenen står även vagnen vättarna använde för att transportera den stulna maten.

Vid ingången sitter två vättar gömda i skrevor högre upp i klippväggen som vaktposter. Om någon rollperson spanar slår den spelaren för *Spana*. Lyckas slaget upptäcker rollpersonen de båda vaktposterna. Vaktposterna märker rollpersonerna när de försöker ta sig in, såvida inte utmaningen ovan blev Överlägsen kvalitet (fyra lyckade slag) eller om rollpersonerna uttryckligen säger att de försöker smyga sig in.

Om rollpersonerna uttryckligen smyger, slå ett motsatt slag för *Smyga* mot vättarnas *Grund*. Använd samma slag för alla smygande rollpersoner. De som håller sig dolda och avvaktar behöver inte slå. Om vättarna vinner över någon rollperson, eller om någon försöker ta sig in utan att smyga, så upptäcks den rollpersonen och vättarna börjar skjuta mot den rollpersonen.

Det tar två rundor för en normalstor person att ta sig förbi den stora stenen, inga slag krävs. För att klara det på en runda och på så sätt undvika att bli beskuten av eventuella

spanare måste man lyckas med ett slag för *Manövrer*. Bakom stenen är man inne i vättarnas håla.

INNE I GRUVAN

Tänk på ljuset. Många zoner i gruvan har bara ledljus som bäst eller är helt mörka.

En ljuskälla syns två zoner bort om du är i en kolmörk zon eller en zon med ledljus. Befinner du dig själv i en upplyst zon märks ljuskällor bara en zon bort, och bara om du råkar titta dit (slå ett dolt slag för *Spana*).

❖ ZON 1: FARSTUN

Zonegenskaper: Snävt. Otympliga vapen kan inte användas. Mörkt. Slag för *Manövrer* och *stridsfärdigheter* blir fem snäpp svårare.

Bakom den stora stenen leder en lång tunnel ner i berget. Luften i gången är lite fuktigt och luktar unket, som gammalt möjligt tyg. Det är lågt i tak men både väggar, golv och tak är jämt uthuggna så det är lätt att ta sig fram. Det är mörkt så en fackla eller annan ljuskälla behövs, vilket väcker vättarnas uppmärksamhet i zon 2.

Ungefär två meter in i gången leder en sidogång in till zon 2: Vaktstugan. Det är lätt att missa denna gång när man går inåt i berget. Om spelarna letar hittar de den. Annars kan du slå ett dolt slag för rollpersonernas *färdighet Spana*, och om det lyckas råkar de upptäcka den.

Om rollpersonerna inte märker sidogången blir de anfallna i ryggen av fyra vättar från zon 2.

❖ ZON 2: VAKTSTUGAN

Zonegenskaper: Snävt. Otympliga vapen kan inte användas. En kort gång från farstun leder in till ett mindre rum bakom ett draperi. I rummet finns en hög med fuktiga filter, en liten tunna med vatten och en pall. Tunnan står på högkant och fungerar som bord. På den finns tre tärningar av ben, fina stenar som insats och en tänd lykta.

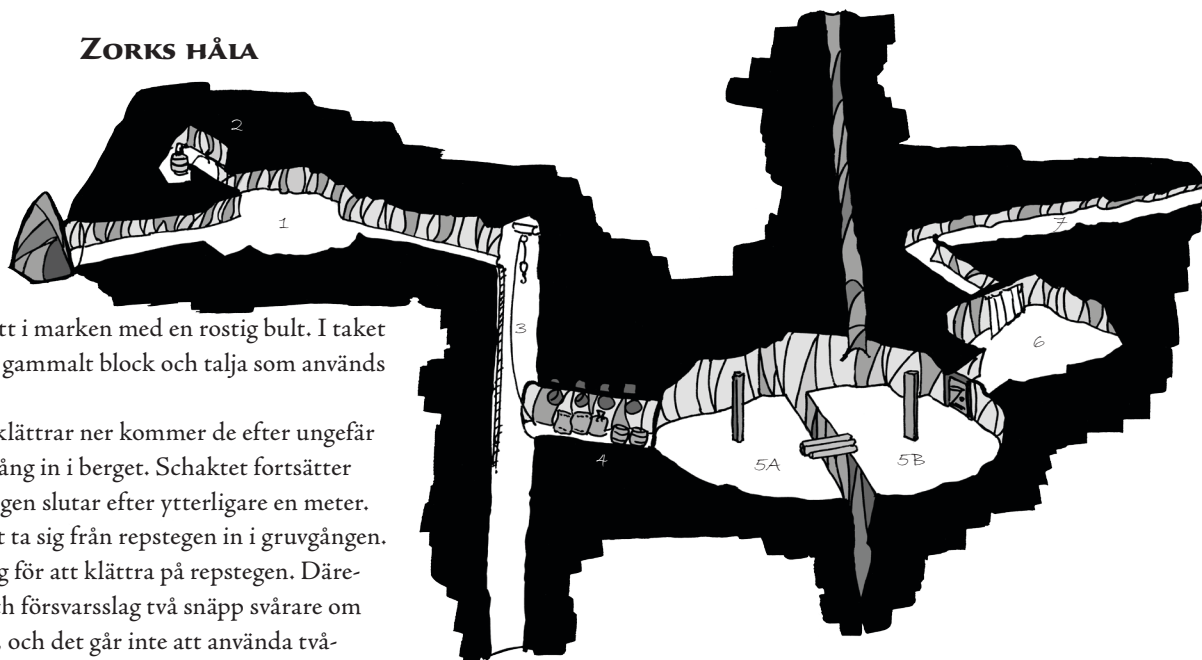
Om rollpersonerna blev överfallna finns det inga varelser här. Om rollpersonerna hittar sidogången i tid sitter fyra vättar här och spelar tärning.

❖ ZON 3: TRAPPAN

Zonegenskaper: Mörkt. Slag för *Manövrer* och *stridsfärdigheter* blir fem snäpp svårare.

Den långa gången sluttar svagt nedåt ungefär 15 meter där den tvärt slutar i ett djupt schakt. Då och då kommer kalla vindpustar ut från schaktet och tar med sig en bitter doft som får det att tåras i ögonen. Det finns en repstege ner i

ZORKS HÅLA



schaktet. Den är fastsatt i marken med en rostig bult. I taket finns en bjälke med ett gammalt block och talja som används för att lasta ner byte.

Om rollpersonerna klättrar ner kommer de efter ungefär fem meter till en gruvgång in i berget. Schaktet fortsätter under dem, men repstegen slutar efter ytterligare en meter. Det är inga problem att ta sig från repstegen in i gruvgången.

Det behövs inget slag för att klättra på repstegen. Däremot blir alla anfalls- och försvarsslag två snäpp svårare om man slåss på repstegen, och det går inte att använda tvåhandsvapen alls.

❖ ZON 4: LILLHALLEN

Zonegenskaper: Ledljus. Slag för Spana och Leta blir två snäpp svårare.

Lillhallen är en gammal gruvgång, ungefär två meter bred och lika hög. Väggarna är ojämt uthuggna med nischer uthuggna i berget. Gången stinker unket och härsket av allt för gammal mat blandat med avföring från någon som missat toan. Stanken sticker i rollpersonernas ögon, och det är nästan att det vänder sig i magen.

Mitt i hallen ligger den mat vättarna stal från Alamas. Fem vättar håller på att fördela den – »en till mig, en till Zork, en till dig, en till Zork...« – när första rollpersonen kommer ner. De fem vättarna går direkt till angrepp när de märker att de har sällskap.

Varje nisch är hem för en vätte, och det ligger filter, kläder, rostiga vapen och andra kära tillhörigheter i dem. (Har du en regelbok tillgänglig så räknas det som fem skatter från Dussinmotståndare och en skatt från Jämbördig, fattig – se grundboken sidan 62). Det finns också åtta vättebarn som gömmer sig i nischerna. Rollpersonerna hittar dem om de letar i nischerna.

Längst in i hallen finns en smal gång som leder ner till zon 4A - Stora rummet.

❖ ZON 5A, 5B: STORA RUMMET

Gången från Lillhallen leder in i en större och bredare sal. Det är även här ungefär 2 meter i tak, men på sina ställen finns det nischer uthuggna även i taket. Ett luftschakt leder ända upp till markytan och fungerar som skorsten. Salen är omkring 20 meter lång och 5-6 meter bred i mitten. Två kraftiga träbjälkar stöttar taket.

Salen delas upp i två halvor av en djup ravin som är upp till två meter bred. I mitten av ravinerna finns en enkel träbro. Salen räknas alltså som två zoner. Salen är upplyst av en eld i en eldsad i mitten. Röken från eldstaden sticker i ögonen så att det tåras, trots skorstenen.

Vättar rör sig överallt i salen. Det finns totalt åtta stycken i salen, fyra på den här sidan (5A) och fyra på den andra sidan (5B). På andra sidan står även storvättan Zork. De är oorganiserade för att lägga sig i bakhåll, men de är beredda på rollpersonerna efter att ha hört striden i Lillhallen.

Vättarna i 5A angriper med tillhyggen, medan vättarna i 5B skjuter pilbåge. Zork ger sig inte in i striden utan står kvar i 5B och skriker order. När fyra eller fler av hans vättekrigare fallit, eller om någon rollperson tar sig över bron, flyr Zork in på kontoret och regler dörren efter sig.

Utöver Zork och vättekrigare finns det ett stort antal »civila« vättar. De är obeväpnade och försöker fly, antingen ut i Lillhallen eller till Kontoret.

Ska man över ravinerna måste man gå över bron eller hoppa. I båda fallen måste spelaren slå ett slag för *Manövrer*. Om slaget misslyckas ramlar rollpersonen ner sex meter i ravinerna. Slå då ett slag för *Manövrer* till: om slaget lyckas får rollpersonen 2T6 i skada direkt på *Hälsa*. Om slaget misslyckas får rollpersonen 3T6 i skada, återigen direkt på *Hälsa*. Det krävs ett slag för *Manövrer* för att klättra upp och är en handling.

En kort gång leder till en bastant dörr in till Kontoret, zon 6.

❖ ZON 6: KONTORET

Zonegenskaper: Ledljus. Slag för Spana och Leta blir två snäpp svårare.

Om Zork inte flydde är dörren oreglad, och det är bara att öppna den. Om Zork flydde in på kontoret är dörren reglad.

- ❖ **Dörren är bastant.** Använder man råstyrka krävs ett Mycket Svårt slag för *Styrkeprov* för att få upp den. Det blir två snäpp lättare om man har en kofot eller murbräcka. Två personer kan arbeta på dörren samtidigt. Då slår en av dem slaget, men det blir två snäpp lättare, utöver vad man får för en kofot eller murbräcka.
- ❖ **Regeln är tung.** Försöker man pilla loss regeln genom springorna krävs ett Svårt slag för *Fingerfärdighet* för att få bort den. Med dyrkar blir det ett snäpp lättare. Bara en person kan arbeta på dörren samtidigt.

Bakom dörren öppnas gången in i ett mindre rum. I mitten av rummet pyr resterna av en eld under en gryta som hänger från taket. Runt eldstaden ligger torra filter och djurhudar utspridda. Mattor hänger på väggarna – några av dem var fina innan de blev sotiga och rökinpyrda. Zonen har ledljus från glöden, men är inte upplyst.

Rollpersonerna möts av aggressiva skall från två dvärgulvar som passar sin husses rum. De anfäller så fort någon de inte känner igen sätter sin fot i rummet. De följer inte efter flyende personer, utan stannar och håller vakt.

I rummet finns också de »civila« vättar som har flytt (2T6 stycken). De kommer inte slåss. En del av dem hejar på dvärgulvarna (»bit honom i näsan!«), medan andra bara gömmer sig i ett hörn och darrar av rädsla.

Om Zork flydde in i rummet slåss han tillsammans med dvärgulvarna. Om en av dvärgulvarna dör innan Zork försöker han fly genom flyktgången (zon 7), och den andra dvärgulven blockerar tunneln.

I rummet kan rollpersonerna hitta en guldbelagd dolk och en påse med 130 silvermynt av olika slag. Utöver detta Zorks personliga ägodelar som är lite finare än reguljära vätteprylar, men fortfarande inte mycket mer än vätteprylar. (Om du har tillgång till grundboken motsvaras Zorks skatt av en Boss, Fattig. Se sidan grundboken 62).

❖ ZON 7: BAKDÖRREN

Zonegenskaper: *Snävt. Otypliga vapen kan inte användas. Mörkt. Slag för Manövrer och stridsfärdigheter blir fem snäpp svårare.*

»Bakdörren« är en smal gång från Zorks kontor ut till friheten. Endast Zork vet om den, då den är dold bakom en matta. Det finns inget ljus i gången, som är grovt huggen som en horisontell luftgång.

DVÄRGULVAR

Vättar föder upp dvärgulvar som de använder som sällskapsdjur, vakt djur eller spårdjur istället för som riddjur. Dvärgulvar är mindre men om möjligt ännu mer vildsinta än sina fullvuxna kusiner – de kanske kompenserar för sin storlek – men ser i övrigt likadana ut.

📖 SPELDATA: DVÄRGULVAR

Gard: 15 **Hälsa:** 10
Egenskaper: Flockdjur (anfall blir ett snäpp lättare – max 3 – per stridande ulv eller vätte i samma zon)
Turordning: två högsta av fyra T6.
Anfall:
 ❖ **Vargklor:** 55%, skada 3T6
 ❖ **Vargkäft:** 45%, skada 3T6
Försvar: 0%
 Vargpäls, skydd 1T6
Språk: –
Färdigheter: Grund 45 %, Lukta 95 %, Spana 95 %

STORVÄTTEN ZORK

Zork älskar mat. Han är inte en finsmakare, utan en storätare som äter allt och tycker mycket om barn. Hans röda ögon lyser lite extra när middagsklockan ringer.

📖 SPELDATA: STORVÄTTEN ZORK

Gard: 35 **Hälsa:** 20
Egenskaper: Flockvarelse (anfall blir ett snäpp lättare – max 3 – per stridande ulv eller vätte i samma zon),
Turordning: 2T6
Anfall:
 ❖ **Rostigt och taggigt svärd:** 65 %, skada 5T6
 ❖ **Smutsig sköld med en stor spets i mitten:** 60 %, skada 3T6, Täcker mot avståndsvapen
Försvar: 60 %
Språk: Svartna, allröna med ful brytning.
Färdigheter: Grund 45 %, Barska order 80 %, Manövrer 75 %, Rida 75 %, Vildmarksvana 75 %

ÅTERKOMSTEN

Om rollpersonerna överlever vättarnas håla kan du sammanfatta vad som händer sen. Det tar ett tag och lite slit att få upp all mat igen och lasta den på kärran. Det kräver lite slit att köra hem kärran till byn, eftersom vägen till gruvan är övervuxen.

Men det är värt besväret! Om de återvänder med maten blir byborna så glada att de ordnar en stor fest under stjärnhimlen till rollpersonernas ära!

FÖRFATTARE OCH DESIGN

Krister Sundelin, Johan Osbjer

ILLUSTRATIONER OCH KARTOR

Mikael Cederbom, Ronja Melin, Johan Osbjer, Krister Sundelin
 Version 1.0 2016-10-01

HJÄLTARNAS TID

ROLLFORMULÄR

| | |
|---|---------------------|
| Namn <i>Shika</i> | Folkslag <i>Alv</i> |
| Tillnamn | Värv <i>Tjuv</i> |
| Beskrivning <i>Spikigt svart hår med lila strimmor, långa spetsiga öron och en halsduk som snabbt kan dras upp som ninjahuva. Flydde från klanens intriger i fjärran Sung. Har garanterat aldrig gjort nåt!</i> | |
| Folkslagsförmåga <i>Trädens röst: kan få information från skogens träd</i> | |
| Värvförmåga <i>Akrobatisk. 1 ggr/strid: flytta, -1TG skada, slå om Manövrer, +2 turordning</i> | |
| Språk <i>Alviska, Allröna, Fornröna</i> | |

KARAKTÄRSDRAG

| |
|---|
| <input type="checkbox"/> Oskyldig |
| <input type="checkbox"/> Oberoende |
| <input type="checkbox"/> Skarpt luktsinne |
| <input type="checkbox"/> Snabbtänkt |

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

| | | | | | |
|-----------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|--------------|-----------------------------|
| Fingerfärdighet | <input type="checkbox"/> 48 | Lärdom | <input type="checkbox"/> 15 | Status | <input type="checkbox"/> 25 |
| Gömma sig | <input type="checkbox"/> 45 | Manövrer | <input type="checkbox"/> 90 | Stigvana | <input type="checkbox"/> 15 |
| Handel | <input type="checkbox"/> 25 | Rida | <input type="checkbox"/> 15 | Styrkeprov | <input type="checkbox"/> 15 |
| Härkonst | <input type="checkbox"/> 15 | Sjömannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Trolldom | <input type="checkbox"/> 15 |
| Jakt | <input type="checkbox"/> 15 | Skaldekonst | <input type="checkbox"/> 15 | Uthållighet | <input type="checkbox"/> 49 |
| Lagkunskap | <input type="checkbox"/> 15 | Spana | <input type="checkbox"/> 66 | Viljestyrka | <input type="checkbox"/> 15 |
| Ledarskap | <input type="checkbox"/> 15 | Spel | <input type="checkbox"/> 25 | Väderkunskap | <input type="checkbox"/> 15 |
| Leta | <input type="checkbox"/> 42 | Spelmannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Vältalighet | <input type="checkbox"/> 15 |
| Läkekonst | <input type="checkbox"/> 15 | Språk | <input type="checkbox"/> 33 | Wyrd | <input type="checkbox"/> 28 |



VAPEN

Skada Egenskaper

| | | |
|---------|-----|--------------------|
| Dolk | 3TG | Vådlig |
| Trästav | 4TG | Fällande, Bräcklig |
| Pilbåge | 4TG | |
| | | |
| | | |

STRIDSFÄRDIGHETER

| | |
|------------|-----------------------------|
| Bågskytte | <input type="checkbox"/> 45 |
| Kastvapen | <input type="checkbox"/> 30 |
| Knivkamp | <input type="checkbox"/> 80 |
| Sköldkamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Slagsmål | <input type="checkbox"/> 60 |
| Spjutkamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Svärdskamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Yxkamp | <input type="checkbox"/> 30 |

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

| | | | |
|--------------|-----|------|--|
| Läderharnesk | 1TG | Lätt | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | | | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1TG/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

SKADOR

| | |
|-------------|------------|
| Hälsa 17 | Gard 28 |
| 35 | 35 |
| 34 | 34 |
| 33 | 33 |
| 32 | 32 |
| 31 | 31 |
| 30 | 30 |
| 29 | 29 |
| 28 | 28 |
| 27 | 27 |
| 26 | 26 |
| 25 | 25 |
| 24 | 24 |
| 23 | 23 |
| 22 | 22 |
| 21 | 21 |
| 20 | 20 |
| 19 | 19 |
| 18 | 18 |
| 17 | 17 |
| 16 | 16 |
| 15 | 15 |
| 14 | 14 |
| 13 | 13 |
| 12 | 12 |
| 11 | 11 |
| 10 | 10 |
| 9 | 9 |
| 8 | 8 |
| 7 | 7 |
| 6 | 6 |
| 5 | 5 |
| 4 | 4 |
| 3 | 3 |
| 2 | 2 |
| 1 | 1 |
| 0 ☠ | 0 |

SHIKA, ALVTJUV

Som ung kom Shika bort från sin familj, men istället adopterades hon av en klan i det fjärran Sung. Klanen specialiserade sig på spionkunskap och sabotage och lejde ut sina kunskaper till krigsherrar som behövde deras tjänster. Shika blev uppfostrad och tränad till spion.

I det stora kriget i Sung kom klanen att delas: hälften svor trohet till en länsherre, och hälften svor trohet till en annan, och när de båda länsherrarna gick från att vara allierade till att bli fiender så blev det närmast inbördeskrig i klanen. Shika valde att fly hellre än att bli fiende till hälften av sin familj.

UTRUSTNING

- ❖ 4 dolkar
- ❖ Trästav
- ❖ Pilbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 10 meter rep med äntherhake
- ❖ En rulle snöre
- ❖ En uppsättning dyrkar, filar och metallstickor
- ❖ Mjuka tygskor
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS TID

ROLLFORMULÄR

| | |
|--|-------------------------|
| Namn <i>Abelinde, "Abbe"</i> | Folkslag <i>Dvärg</i> |
| Tillnamn | Värv <i>Stigfinnare</i> |
| Beskrivning <i>Mörk och kort medelålders, svarta lockar, EJ SKÄGG!! Stövlar och ansikte har sett alldeles för många mil på vägen. Muskelös och senig, med dvärgiska tatueringar på underarmarna.</i> | |
| Folkslagsförmåga <i>Stenkänsla. Du vet hur sten ser ut upp till en meter ner</i> | |
| Värvförmåga <i>Berest. Du känner alltid någon som kan ge råd och hjälp</i> | |
| Språk <i>Dvärgroa, Allröa</i> | |

KARAKTÄRSDRAG

| |
|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Väderbiten |
| <input type="checkbox"/> Skarpögd |
| <input type="checkbox"/> Morgonpigga |
| <input type="checkbox"/> Tuff |

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.



ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

| | | | | | |
|-----------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|--------------|-----------------------------|
| Fingerfärdighet | <input type="checkbox"/> 15 | Lärdom | <input type="checkbox"/> 15 | Status | <input type="checkbox"/> 15 |
| Gömma sig | <input type="checkbox"/> 25 | Manövrer | <input type="checkbox"/> 48 | Stigvana | <input type="checkbox"/> 71 |
| Handel | <input type="checkbox"/> 15 | Rida | <input type="checkbox"/> 15 | Styrkeprov | <input type="checkbox"/> 20 |
| Härkonst | <input type="checkbox"/> 15 | Sjömannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Trolldom | <input type="checkbox"/> 15 |
| Jakt | <input type="checkbox"/> 54 | Skaldekonst | <input type="checkbox"/> 15 | Uthållighet | <input type="checkbox"/> 73 |
| Lagkunskap | <input type="checkbox"/> 15 | Spana | <input type="checkbox"/> 55 | Viljestyrka | <input type="checkbox"/> 15 |
| Ledarskap | <input type="checkbox"/> 15 | Spel | <input type="checkbox"/> 15 | Väderkunskap | <input type="checkbox"/> 40 |
| Leta | <input type="checkbox"/> 15 | Spelmannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Vältalighet | <input type="checkbox"/> 15 |
| Läkekunst | <input type="checkbox"/> 15 | Språk | <input type="checkbox"/> 15 | Wyrd | <input type="checkbox"/> 36 |

VAPEN

Skada Egenskaper

| | | |
|----------|-----|--------------------------|
| Dolk | 3T6 | Vådlig |
| Spjut | 5T6 | Bräckligt, Långt |
| Armborst | 5T6 | Otymlig |
| Sköld | 3T6 | Avståndsskydd, Skyddande |

STRIDSFÄRDIGHETER

| | |
|------------|-----------------------------|
| Bågskytte | <input type="checkbox"/> 84 |
| Kastvapen | <input type="checkbox"/> 30 |
| Knivkamp | <input type="checkbox"/> 50 |
| Sköldkamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Slagsmål | <input type="checkbox"/> 30 |
| Spjutkamp | <input type="checkbox"/> 60 |
| Svärdskamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Yxkamp | <input type="checkbox"/> 30 |

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

| | | | |
|--------------|-----|------|--|
| Läderharnesk | 1T6 | Lätt | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | | | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

SKADOR

| Hälsa | Gard |
|-------|------|
| 31 | 24 |
| 30 | 23 |
| 29 | 22 |
| 28 | 21 |
| 27 | 20 |
| 26 | 19 |
| 25 | 18 |
| 24 | 17 |
| 23 | 16 |
| 22 | 15 |
| 21 | 14 |
| 20 | 13 |
| 19 | 12 |
| 18 | 11 |
| 17 | 10 |
| 16 | 9 |
| 15 | 8 |
| 14 | 7 |
| 13 | 6 |
| 12 | 5 |
| 11 | 4 |
| 10 | 3 |
| 9 | 2 |
| 8 | 1 |
| 7 | 0 |
| 6 | 0 |
| 5 | 0 |
| 4 | 0 |
| 3 | 0 |
| 2 | 0 |
| 1 | 0 |
| 0 | 0 |

ABELINDE, DVÄRG-STIGFINNARE

Abelinde säger inte mycket om sin bakgrund. Hon säger till exempel inte att hennes familj har väldigt hög status och att de egentligen ville gifta bort henne när hon var ung, eller att hon inte kommer överens med de där insnöade typerna i sina stora hus med mängder med tjänstefolk. Abelinde rymde hemifrån för att slippa undan allt det där.

Abelinde överlevde i vildmarken ett tag och lärde sig hur man överlevde där. Hon blev så bra på det att hon kunde hyra ut sina tjänster som stigfinnare och spanare.

Men då och då får familjen upp spåret efter henne för att hämta hem henne, med våld om så krävs. Och eftersom Abbe hellre dör än låter det ske så drar hon vidare när det krävs.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Spjut
- ❖ Armborst
- ❖ Koger med 20 skäcktor
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Vedyxa
- ❖ Elddon
- ❖ Fiskelina med krokar
- ❖ 10 meter rep
- ❖ Vandringsstav
- ❖ En rulle snöre
- ❖ Liten kittel med en meter kedja
- ❖ 100 silvermynt



SIGRID, LJUSTROLL-MAGIKER

Det är tradition hos ljuströllens magiker att när en lärling håller på att bli fullärd så måste de ut och möta världen och lära sig hur den fungerar. Annars blir magiker alldeles för lätt insnövade akademiker med stor kunskap och liten visdom. Det är nästan en pilgrimsfärd, men istället för att resa till en helig plats så vandrar man omkring tills man når vishet. Det är den resan som Sigrïd är ute på.

Hittills har resan varit mer fantastisk än vad Sigrïd hoppades på. Visserligen är trollens hallar underverk i sig, men där har Sigrïd växt upp och hon är van vid dem. Men resten av världen ... den är ju helt fantastisk! Krauklis tvillingtorn! Djupna alvskog! De sju högdvärgafamiljerna hus i Trejd!

Det är i denna fantastiska värld som Sigrïd vandrar och insuper varje ögonblick. Men varför är misslor så livrädda för Sigrïd?

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sejdstav
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS TID

ROLLFORMULÄR

| | |
|---|--------------------------|
| Namn <i>Kitsune</i> | Folkslag <i>Människa</i> |
| Tillnamn | Värv <i>Krigare</i> |
| Beskrivning <i>Stolt kvinna, mån om utseende och framförallt renhet. Långt välskött rakt hår i hästsvans. Bär alltid två krökta svärd. Lugn och stillsam men dödsföraktande i strid. vänsterhänt.</i> | |
| Folkslagsförmåga <i>Tillsammans är vi starka. Öppna annans slag 2 extra snäpp pga hjälp, öppna nästa slag 2 snäpp.</i> | |
| Värvförmåga <i>Snabba anfall. Gör ett anfall till, sänk Gard med 1T6</i> | |
| Språk <i>Allröna</i> | |

KARAKTÄRSDRAG

- Beslutsam
- Heder
- Stillsam
- Vidrest

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER



| | | | | | |
|-----------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|--------------|-----------------------------|
| Fingerfärdighet | <input type="checkbox"/> 15 | Lärdom | <input type="checkbox"/> 38 | Status | <input type="checkbox"/> 15 |
| Gömma sig | <input type="checkbox"/> 15 | Manövrer | <input type="checkbox"/> 68 | Stigvana | <input type="checkbox"/> 15 |
| Handel | <input type="checkbox"/> 15 | Rida | <input type="checkbox"/> 25 | Styrkeprov | <input type="checkbox"/> 45 |
| Härkonst | <input type="checkbox"/> 35 | Sjömannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Trolldom | <input type="checkbox"/> 15 |
| Jakt | <input type="checkbox"/> 15 | Skaldekonst | <input type="checkbox"/> 15 | Uthållighet | <input type="checkbox"/> 35 |
| Lagkunskap | <input type="checkbox"/> 20 | Spana | <input type="checkbox"/> 25 | Viljestyrka | <input type="checkbox"/> 34 |
| Ledarskap | <input type="checkbox"/> 25 | Spel | <input type="checkbox"/> 15 | Väderkunskap | <input type="checkbox"/> 15 |
| Leta | <input type="checkbox"/> 15 | Spelmannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Vältalighet | <input type="checkbox"/> 15 |
| Läkekonst | <input type="checkbox"/> 15 | Språk | <input type="checkbox"/> 15 | Wyrd | <input type="checkbox"/> 30 |

VAPEN

Skada Egenskaper

| | | |
|---------------|-----|-----------------|
| Dolk | 3T6 | <i>vådlig</i> |
| Svärd | 5T6 | |
| Kortare svärd | 5T6 | |
| Krigsbåge | 5T6 | <i>Otymplig</i> |
| | | |

STRIDSFÄRDIGHETER

| | |
|------------|-----------------------------|
| Bågskytte | <input type="checkbox"/> 87 |
| Kastvapen | <input type="checkbox"/> 30 |
| Knivkamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Sköldkamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Slagsmål | <input type="checkbox"/> 60 |
| Spjutkamp | <input type="checkbox"/> 50 |
| Svärdskamp | <input type="checkbox"/> 90 |
| Yxkamp | <input type="checkbox"/> 30 |

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

| | | | |
|-------------|-----|------------------|---|
| Fjällpansar | 2T6 | <i>Medeltung</i> | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | | | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♣ På en helig plats. ♣ Bada i rinnande klart vatten. ♣ Du bränner dina kläder.

SKADOR

| Hälsa 24 | Gard 26 |
|-------------|------------|
| 35 | 35 |
| 34 | 34 |
| 33 | 33 |
| 32 | 32 |
| 31 | 31 |
| 30 | 30 |
| 29 | 29 |
| 28 | 28 |
| 27 | 27 |
| 26 | 26 |
| 25 | 25 |
| 24 | 24 |
| 23 | 23 |
| 22 | 22 |
| 21 | 21 |
| 20 | 20 |
| 19 | 19 |
| 18 | 18 |
| 17 | 17 |
| 16 | 16 |
| 15 | 15 |
| 14 | 14 |
| 13 | 13 |
| 12 | 12 |
| 11 | 11 |
| 10 | 10 |
| 9 | 9 |
| 8 | 8 |
| 7 | 7 |
| 6 | 6 |
| 5 | 5 |
| 4 | 4 |
| 3 | 3 |
| 2 | 2 |
| 1 | 1 |
| 0 | 0 |

KITSUNE, KRIGARE

Från början var tanken att Kitsune skulle ärva sin mors fäktskola. Den vänsterhänta Kitsune tränades i fäktkonsten och blev en av de skickligaste svärdsfäktarna i riket. Skolan hade många elever som var barn till högt uppsatta personer i riket.

Sen kom det stora kriget i Sung, och alla planerna gick i kras. Det är svårt att driva en fäktskola när eleverna är varandras fiender i kriget. Än värre är det om läns-herren där skolan ligger väljer sida. Då går det inte att vara neutral.

Mot sin vilja gick Kitsune ut i krig. Hon och hennes mor ansåg att deras fäktskicklighet missbrukades i krig. Det finns ingen ära på slagfältet, bara död och blod och korpar. När kriget väl var över hade Kitsune förlorat både sin mor och sin fäktskola, och nu vandrar hon runt i världen och letar efter en plats där hon kan starta upp den på nytt.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Krigsbåge
- ❖ Svärd (ett långt och ett kort)
- ❖ Fjällpansar
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Silverspegel
- ❖ Kam
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS — TID —

ROLLFORMULÄR

| | | | |
|-----------------|--|----------|----------|
| Namn | vassily petrovitj Jarislav Alexandrov | Folkslag | Människa |
| Tillnamn | Ryttarprinsen | Värv | Ädling |
| Beskrivning | Kosack-prins med lång rock, höga blanka stövlar, pälsmössa och shashka vid sidan. Stilig, lång, brunhyad, med borstig valrossmustasch. Flörtig som få. | | |
| Folklagsförmåga | Tillsammans är vi starka. Öppna annans slag 2 extra snäpp pga hjälp, öppna nästa slag 2 snäpp. | | |
| Värvförmåga | Kungligt blod. Kan få härbärge hos ädlingar om Status lyckas | | |
| Språk | Allröna | | |

KARAKTÄRSDRAG

| |
|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Flörtig |
| <input type="checkbox"/> Stolt |
| <input type="checkbox"/> Nyfiken |
| <input type="checkbox"/> Ledare |

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

| | | | | | |
|-----------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|--------------|-----------------------------|
| Fingerfärdighet | <input type="checkbox"/> 15 | Lärdom | <input type="checkbox"/> 35 | Status | <input type="checkbox"/> 65 |
| Gömma sig | <input type="checkbox"/> 15 | Manövrer | <input type="checkbox"/> 15 | Stigvana | <input type="checkbox"/> 15 |
| Handel | <input type="checkbox"/> 15 | Rida | <input type="checkbox"/> 66 | Styrkeprov | <input type="checkbox"/> 18 |
| Härkonst | <input type="checkbox"/> 25 | Sjömannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Trolldom | <input type="checkbox"/> 15 |
| Jakt | <input type="checkbox"/> 15 | Skaldekonst | <input type="checkbox"/> 47 | Uthållighet | <input type="checkbox"/> 24 |
| Lagkunskap | <input type="checkbox"/> 23 | Spana | <input type="checkbox"/> 15 | Viljestyrka | <input type="checkbox"/> 22 |
| Ledarskap | <input type="checkbox"/> 49 | Spel | <input type="checkbox"/> 15 | Väderkunskap | <input type="checkbox"/> 15 |
| Leta | <input type="checkbox"/> 15 | Spelmannaskap | <input type="checkbox"/> 54 | Vältalighet | <input type="checkbox"/> 25 |
| Läkekunst | <input type="checkbox"/> 15 | Språk | <input type="checkbox"/> 15 | Wyrd | <input type="checkbox"/> 34 |



VAPEN

Skada Egenskaper

| | | |
|-------|-----|--------------------------|
| Dolk | 3T6 | Vådlig |
| Svärd | 5T6 | |
| Spjut | 5T6 | Bräcklig, Lång |
| Sköld | 3T6 | Avståndsskydd, Skyddande |
| | | |

STRIDSFÄRDIGHETER

| | |
|------------|-----------------------------|
| Bågsytte | <input type="checkbox"/> 50 |
| Kastvapen | <input type="checkbox"/> 30 |
| Knivkamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Sköldkamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Slagsmål | <input type="checkbox"/> 30 |
| Spjutkamp | <input type="checkbox"/> 60 |
| Svärdskamp | <input type="checkbox"/> 70 |
| Yxkamp | <input type="checkbox"/> 30 |

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

| | | | |
|------------|-----|-----------|---|
| Ringbrynja | 2T6 | Medeltung | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | | | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

SKULD

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <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"/> | <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"/> |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

SKADOR

| Hälsa 24 | Gard 26 |
|-------------|------------|
| 35 | 35 |
| 34 | 34 |
| 33 | 33 |
| 32 | 32 |
| 31 | 31 |
| 30 | 30 |
| 29 | 29 |
| 28 | 28 |
| 27 | 27 |
| 26 | 26 |
| 25 | 25 |
| 24 | 24 |
| 23 | 23 |
| 22 | 22 |
| 21 | 21 |
| 20 | 20 |
| 19 | 19 |
| 18 | 18 |
| 17 | 17 |
| 16 | 16 |
| 15 | 15 |
| 14 | 14 |
| 13 | 13 |
| 12 | 12 |
| 11 | 11 |
| 10 | 10 |
| 9 | 9 |
| 8 | 8 |
| 7 | 7 |
| 6 | 6 |
| 5 | 5 |
| 4 | 4 |
| 3 | 3 |
| 2 | 2 |
| 1 | 1 |
| 0 | 0 |

PRINS VASSILY, ÄDLING

Hans kunglig höghet prins Vassily Petrovitj Jarislav Alexandrov är inte tronarvinge. Eller snarare, det är så många som har starkare anspråk på tronen än vad han har, så att i praktiken är hans chans att bli kung i stort sett noll. Men prins är han, stilig är han och han kan uppföra sig!

Så vad gör man som arbetslös prins? Man kan sitta hemma i hovet och vara stroppig, eller så kan man resa runt i världen och leta efter ett furstendöme någonstans som råkar behöva en prins eller prinsessa just nu eftersom deras furste har dött och alla arvingar också är döda eller inkompetenta. Även om man inte lyckas så har man i alla fall något att göra.

Och det är precis det som prins Vassily gör just nu.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Svärd och sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Ringbrynja
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Finkläder
- ❖ Luta
- ❖ Ridhäst
- ❖ En släkttavla
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS TID

ROLLFORMULÄR

| | |
|--|------------------------|
| Namn <i>Nypon</i> | Folkslag <i>Missla</i> |
| Tillnamn | Värv <i>Krigare</i> |
| Beskrivning <i>Kort, bara 110 cm. Lite partisan-aktig krigare med skidor, jaktspjut och pilbåge. Klär sig varmt. Föredrar bakhåll och undviker närstrid. Tystlåten och säger inte så mycket. Dricker mycket kaffe.</i> | |
| Folkslagsförmåga <i>Dela minnen</i> | |
| Värvförmåga <i>Seglivad. En gång per spelmöte, när Hälsa = 0, få 2TG Hälsa</i> | |
| Språk <i>La'itha, Allröna</i> | |

KARAKTÄRSDRAG

- Tystlåten
- Frihetskämpe
- Stoisk
- Veteran

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

| | | | | | |
|-----------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|--------------|-----------------------------|
| Fingerfärdighet | <input type="checkbox"/> 15 | Lärdom | <input type="checkbox"/> 19 | Status | <input type="checkbox"/> 25 |
| Gömma sig | <input type="checkbox"/> 32 | Manövrer | <input type="checkbox"/> 70 | Stigvana | <input type="checkbox"/> 15 |
| Handel | <input type="checkbox"/> 15 | Rida | <input type="checkbox"/> 25 | Styrkeprov | <input type="checkbox"/> 25 |
| Härkonst | <input type="checkbox"/> 35 | Sjömannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Trolldom | <input type="checkbox"/> 15 |
| Jakt | <input type="checkbox"/> 15 | Skaldekonst | <input type="checkbox"/> 15 | Uthållighet | <input type="checkbox"/> 26 |
| Lagkunskap | <input type="checkbox"/> 15 | Spana | <input type="checkbox"/> 52 | Viljestyrka | <input type="checkbox"/> 26 |
| Ledarskap | <input type="checkbox"/> 35 | Spel | <input type="checkbox"/> 15 | Väderkunskap | <input type="checkbox"/> 15 |
| Leta | <input type="checkbox"/> 15 | Spelmannaskap | <input type="checkbox"/> 15 | Vältalighet | <input type="checkbox"/> 15 |
| Läkekonst | <input type="checkbox"/> 15 | Språk | <input type="checkbox"/> 15 | Wyrd | <input type="checkbox"/> 29 |



VAPEN

Skada Egenskaper

| | | |
|-----------|-----|------------------------------|
| Dolk | 3TG | Vådlig |
| Yxa | 5TG | |
| Krigsbåge | 5TG | Otymlig |
| Sköld | 3TG | Avståndsskyddande, Skyddande |
| Spjut | 5TG | Bräckligt, långt |

STRIDSFÄRDIGHETER

| | |
|------------|-----------------------------|
| Bågskytte | <input type="checkbox"/> 87 |
| Kastvapen | <input type="checkbox"/> 50 |
| Knivkamp | <input type="checkbox"/> 38 |
| Sköldkamp | <input type="checkbox"/> 60 |
| Slagsmål | <input type="checkbox"/> 30 |
| Spjutkamp | <input type="checkbox"/> 70 |
| Svärdskamp | <input type="checkbox"/> 30 |
| Yxkamp | <input type="checkbox"/> 30 |

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

| | | | |
|--------------------|-----|------|--|
| vadderad vapenrock | 1TG | Lätt | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | | | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Kostnad Svårighet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

SKULD

-
-

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1TG/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

SKADOR

| Hälsa 18 | Gard 32 |
|-------------|------------|
| 35 | 35 |
| 34 | 34 |
| 33 | 33 |
| 32 | 32 |
| 31 | 31 |
| 30 | 30 |
| 29 | 29 |
| 28 | 28 |
| 27 | 27 |
| 26 | 26 |
| 25 | 25 |
| 24 | 24 |
| 23 | 23 |
| 22 | 22 |
| 21 | 21 |
| 20 | 20 |
| 19 | 19 |
| 18 | 18 |
| 17 | 17 |
| 16 | 16 |
| 15 | 15 |
| 14 | 14 |
| 13 | 13 |
| 12 | 12 |
| 11 | 11 |
| 10 | 10 |
| 9 | 9 |
| 8 | 8 |
| 7 | 7 |
| 6 | 6 |
| 5 | 5 |
| 4 | 4 |
| 3 | 3 |
| 2 | 2 |
| 1 | 1 |
| 0 | 0 |

NYPON, MISSLE-KRIGARE

Nordfjalla har kämpat för sin frihet i flera år nu. Det är inte som de flesta andra krig, att läns herrar samlar sina härar och går och belägrar varandras städer. Nordfjallas krig är ett gerillakrig, där fjallakarlar och -kullor ligger i bakhåll för adelsmän och fogdeknektar, stjälar skattgömmor och förråd, saboterar vägar och broar och liknande saker. Och Nordfjallas furste slår förstas tillbaka med grymma hämndaktioner.

För att skydda sin familj, och för att vinna stöd och resurser till frihetskampen, har Nypon tvingats lämna Nordfjalla ett tag. Att äventyra kan nog ge resurserna som behövs för kampen, och kanske kan kamraterna värvas. Nypon kan naturligtvis inte avslöja vad han är om han inte kan lita till hundra procent på personen ifråga. Även så här långt söderut har Nordfjallas furste kontakter.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Kort kurvad krigsbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Yxa
- ❖ Vadderad vapenrock
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 100 silvermynt

