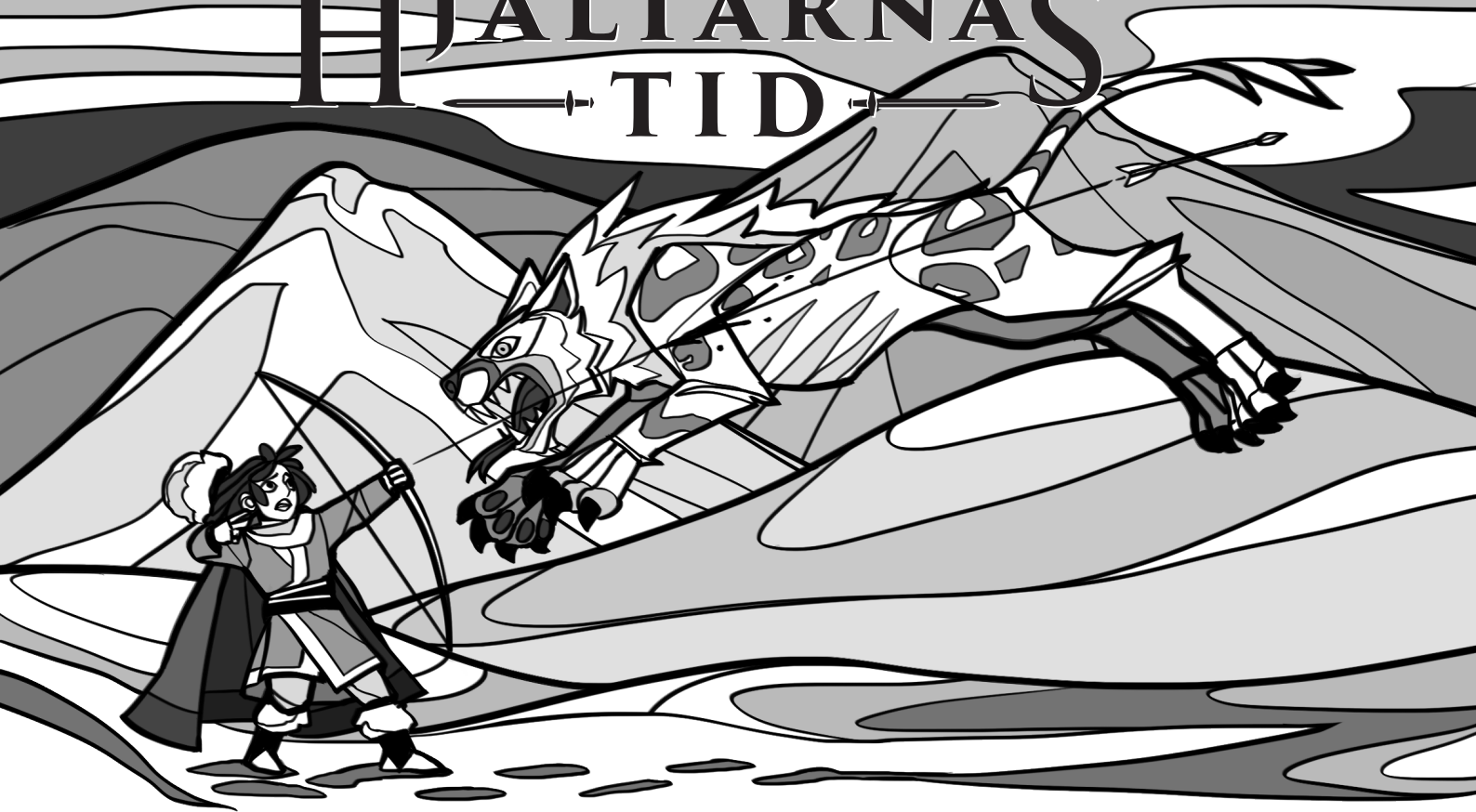


# HJÄLTARNAS TID



## ÖVER BERGEN

*Du går försiktigt genom bergspasset med pilbågen i din hand. Marken är bar och vindpinad med snödrivor mot klipporna. Vinden drar i mantel och balsduk. Då hör du snöbestens VRÅL och den flyger på dig från en överhängande klippa! Du lyckas med nöd och näppe rulla undan, och spänner bågen och SKJUTER!*

Om det dök upp en bild i din fantasi när du läste stycket här ovan så kan du spela rollspel. Att spela rollspel är faktiskt inte svårare än att fantisera att man upplever spännande äventyr. Du har säkert fantiserat om sådana äventyr så länge du kan minnas.

Skillnaden är att i rollspel gör man det i grupp! Det är vad rollspel går ut på: man skapar en gemensam fantasi.

Rollspel är inte den tävlande sortens spel. Alla spelare samarbetar för att fantisera och ha kul ihop. Därför finns ingen vinnare eller förlorare. Däremot finns det risker och svåra val.

### HUR GÅR DET TILL?

Man gör tre saker när man spelar rollspel.

Här bredvid beskrev vi en situation för dig, och du föreställde dig vad som hände i ditt huvud. Det är den första saken man gör: **man lyssnar på vad andra beskriver och föreställer sig det som beskrivs.**

Det andra man gör är att man **deltar i handlingen**. Du föreställer dig inte bara vad som hände, utan beslutar dig för vad du, eller snarare din rollperson, vill göra åt saken, och sedan berättar du vad rollpersonen vill göra för dina medspelare. Rollpersonen är den låtsasfigur som befinner sig i och upplever spännande äventyr, och som du gestaltar. När snöbesten kastar sig mot dig så kanske du säger att **du** rullar undan och skjuter den!

Oftast beskriver man vad rollpersonen vill göra som om man själv var där, så du säger att du rullar undan, inte att din rollperson gör det. Eller så tacklar du snöbesten och brottar ner den! Eller så drar du ditt svärd och försöker spetsa den! Du gör valen och beskriver dina val. Då är det de andras tur att lyssna och föreställa sig.

Det tredje man gör är att man **bestämmer vad som händer**. För det behöver man en *rollperson*.

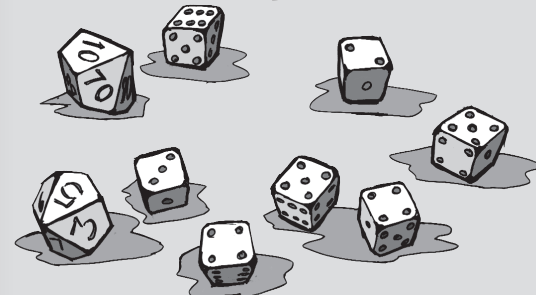
### VAD DU BEHÖVER

Det här intropaketet är ett utdrag ur starthäftet från grundboxen till *Hjältarnas tid*. För att testa det behöver du åtminstone skriva ut de sex rollpersonerna längst bak (sidorna 13-24). De är två sidor styck, en beskrivning med bild på ena sidan, och ett formulär med siffror på andra sidan.

Du behöver också papper för anteckningar, några blyertspennor, och suddgummin.

Slutligen behöver du en uppsättning tärningar. Du behöver:

- ❖ **Två tiosidiga tärningar**, den ena med siffrorna 0 till 9, och den andra med tiotalen 00 till 90. Kan du inte låna dem så finns de i väl sorterade spelbutiker.
- ❖ **Drygt ett halvdussin sexsidiga tärningar**. Sno dem från ett annat spel om du behöver.



## DIN FÖRSTA ROLLPERSON

Ta fram ett papper. Ett kollegieblock fungerar alldeles utmärkt. Högst upp, skriv »Jag heter« och ett namn som låter äventyrligt. Kira? Alaric? Detta är din rollpersons namn. Det är viktigt att du trivs med din rollperson, för annars blir spelet tråkigt. En del av denna trivsel är att rollpersonen har ett namn som du tycker passar. Så ta ett fantasinamn och skriv ner det efter »Jag heter«.

Lite längre ner på papperet ska vi skriva ner vad din rollperson kan. Det behöver inte vara samma saker som du kan, för din rollperson är en fantasiskapelse, inte en spegelbild av dig.

Så skriv upp »Bågskytte: 78%« på papperet, och under det »Manövrer: 52%«. Din rollperson är bra på att använda pilbåge och dessutom ganska bra på att röra sig snabbt och undvika faror.

Vad man är bra på mäts med färdigheter. »Manövrer« är en av dem som bland annat mäter att röra sig snabbt och smidigt och undvika faror. »Bågskytte« är en annan som mäter hur bra man är på bågskytte. Siffran efter färdighetens namn talar om hur bra din rollperson är på det området. Ju högre värde desto duktigare är du. Vi förklarar vad siffran används till alldeles strax.

## DITT FÖRSTA TÄRNINGSSLAG

Men först, leta upp de tiosidiga tärningarna. Det finns två stycken, en med siffrorna 0 till 9, och en med tiotalen 00 till 90. Slå båda samtidigt och läs ihop resultatet. Det blir ett tal mellan 1 och 100. Slår du till exempel 20 och 9 så blir slaget  $20+9=29$ . Det enda undantaget är  $00+0$  som blir »100«.

Detta kallas att slå »procenttärning« eller »T100« där »T« står för »tärning«. Du vill ha ett tal som är så högt som möjligt, men samtidigt under siffervärdet vid din färdighet. Om du vill skjuta pilbåge så vill du alltså slå under eller lika med 78.

### ❖ OM DITT SLAG VAR 78 ELLER LÄGRE:

*Pilen borrar sig djupt in i snöbestens sida, och dess päls färgas röd av blod! Den reser sig på bakbenen och vrålar i smärta, och sätter sedan fart mot dig igen!*

### ❖ OM DITT SLAG VAR 79 ELLER HÖGRE:

*Din pil far förbi snöbesten ut i vildmarken. Snöbesten vänder runt och tar sats för ännu ett språng!*

## SNÖBESTEN ANFALLER!

Snöbesten tänker anfalla! Du måste undvika den, och du måste slå för din färdighet *Manövrer* för att undvika snöbestens klor.

Det är så man säger när man försöker göra något och ska avgöra hur det går: man »slår för något« – i det här fallet för färdigheten *Manövrer*. Leta upp »Manövrer« på ditt papper och läs talet efteråt. Kommer du ihåg hur du använde det? »52%« betyder att du ska slå procenttärning under eller lika med 52 – så gör precis det. Ta upp procenttärningarna och slå dem, precis som tidigare. Om slaget blir 52 eller mindre så har slaget lyckats, annars har det misslyckats.

### ❖ OM SLAGET FÖR MANÖVRER LYCKADES:

*Snöbesten anfaller, men du lyckas undvika dess klor och lägger en ny pil på strängen.*

### ❖ OM SLAGET FÖR MANÖVRER MISSLYCKADES:

*Du kommer inte undan snöbestens klor! Den river dig i armen och sidan och du tjuter i smärta. Men snöbesten är ute efter mer än att skada. Den är ute efter ditt liv, så det är den eller du, och du lägger en ny pil på strängen.*

## DU SKJUTER IGEN!

Gör ett nytt försök att skjuta snöbesten. Slå för *Bågskytte*. Om du lyckas, det vill säga slår 78 eller mindre så träffar du och gör skada. Plocka då upp fyra sexsidiga tärningar, slå dem och räkna ihop summan. Så mycket skada får snöbesten.

Du har just slagit »4T6«. Det är en kortform för »summan av fyra sexsidiga tärningar« – »T6« för sexsidig tärning och »4« för antalet.

Skada räknas i poäng som samlas på hög. Snöbesten flyr om den har fått 25 poäng skada eller mer. Du kan inte skada snöbesten så mycket med en pil, utan du måste få in minst två träffar, beroende på hur mycket skada du gör med dina pilar.

## SNÖBESTEN RIVER IGEN!

Snöbesten försöker anfalla dig igen, så slå för *Manövrer* för att undkomma. Om du misslyckas så blir du riven och snöbesten skadar dig. Den gör 3T6 i skada med sina klor. Du kommer väl ihåg hur man läser den koden? Du slår tre sexsidiga tärningar

och räknar ihop summan. Skriv sedan upp »Skada:« på ditt rollformulär, följt av summan. Håll ögonen på den summan: om den blir mer än 20 så har snöbesten rivit ihjäl dig. Fortsätt på samma sätt tills scenen är avgjord:

- ❖ Slå för *Bågskytte*. Om du lyckas slår du för skada med 4T6 och lägger till den skada som snöbesten redan har fått. När den har fått 25 poäng skada eller mer flyr den, och du vinner kampen.
- ❖ Om snöbesten inte har flytt anfaller den. Slå för *Manövrer*. Om du misslyckas så får du 3T6 i skada som du lägger till den som du redan har fått. När du har fått 20 poäng skada eller mer så förlorar du kampen.

### ❖ OM DU FÖRLORAR KAMPEN

*Snöbesten river djupt och världen blir suddig. Du faller ner på marken, och det sista du ser i det här livet är snöbestens gap.*

Det är fullt möjligt att ens rollperson dör i spelet. Hade det varit rollspel på riktigt så hade du inte haft fasta och skrivna instruktioner som bara ger i förväg uppstyrda alternativ, utan en spelledare som tar hänsyn till vad du säger. Då hade du kunnat komma på listiga taktiker för att hantera snöbesten, eller fly om det gått dåligt.

Det kan förstås gå dåligt i alla fall. Det innebär dock inte att man slutar spela. Din rollperson har dött och dess saga är över. Men läs vidare ändå – du kan alltid göra en ny rollperson och fortsätta spela.

### ❖ OM DU VINNER

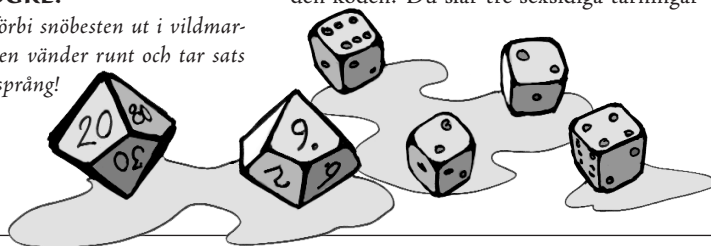
*Snöbesten flyr iväg upp i bergen. Du var ett alldeles för tuftt byte för den, så den gav upp innan du gjorde den allt för illa.*

*Men nu har du tappat andan, och om snöbesten lyckades riva dig så är du också sårad och blöder. I så fall behöver du vård. Och tänk om snöbesten kommer tillbaka med resten av sin flock? Du bestämmer dig för att gå därifrån och stapplar med mödosamma steg ner i dalen framför dig.*

Det här är en första smak av vad rollspel och *Hjältarnas tid* är. Du har gjort bra ifrån dig och har överlevt din första strid.

Men rollspel är inte bara en ensam kamp, utan en gruppupplevelse. Det kommer att finnas en spelledare som modererar regler, hittar på äventyr och gestaltar alla andra personer i spelets värld. Med stor sannolikhet finns det ett antal medspelare som också deltar i äventyret och kunde ha hjälpt dig mot snöbesten.

Gratulerar! Du har just tagit det första steget in i äventyrets värld.





## INSTRUKTIONER

### I INTROPAKETET

Intropaketet är till för er som aldrig har spelat rollspel förut. Det består av ett antal scener som lär er hur man gör en sak i *Hjältarnas tid*. Därför är det också väldigt styrt.

Intropaketet innehåller tre kapitel. Det första är *Över bergen*, som du just har läst. Det andra kapitlet är det här, *Instruktioner*.

Nästa kapitel är äventyret *Snöbestarnas käftar*. Det är ett introduktionsäventyr som lär ut hur man spelar rollspel. Äventyret är indelat i sju avsnitt, där varje avsnitt lär ut ett moment i spelet, och samtidigt för berättelsen framåt.

### VEM ÄR SPELLEDARE?

Börja med att välja en spelledare. Spelledaren är den deltagare som leder spelet. Det är spelledarens uppgift att driva berättelsen framåt, gestalta allt som inte är rollpersoner, aktivera spelare och döma regler.

Om ni inte har bestämt er för vem som ska spela än behöver ni göra det nu.

### SPELARE

Du behöver ett antal *spelare*, mellan två och sex stycken utöver dig själv. Det går att spela rollspel med en spelledare och en spelare om man vill, men det är i allmänhet roligare om man är fler. Sex spelare plus spelledare brukar vara en övre gräns för hur många man kan spela med utan att det blir för rörigt, och 3–5 spelare brukar vara det vanligaste.

### HUR DU LÄSER

**Vanlig text:** Vanlig text som det här stycket innehåller instruktioner och beskrivningar till dig som är spelledare. Den talar om för dig hur spelet går till, vad scenen handlar om och hur du gör för att förmedla det till spelarna.

☛ **Text som ser ut som det här stycket (utom just det här) innehåller text som ska läsas upp för spelarna. Du kan läsa ordagrant om du vill, men som med all högläsning så blir det alltid bättre om du återberättar själv med egna ord. Det gäller ännu mer i rollspel, eftersom situationen kan variera enormt och du kan behöva anpassa texten till sammanhanget. [Text som ser ut så här är en instruktion hur du ska läsa upp texten eller om du ska göra något. Den ska du inte läsa upp för spelarna.]**

### REGELSTYCKEN

I sådana här avsnitt hittar du regler för spelet. De introduceras bit för bit där de behövs.

**Exempel:** Så här skriver vi exempel som visar hur det kan gå till i spelet. Exempel kommer ofta i en regeltext eller efter en beskrivning för att visa hur man använder dem, ofta med alla detaljer.

### HUR NI KOMMER IGÅNG

Om ni inte har spelat rollspel förut så är det lättast att följa instruktionerna strikt. På så sätt får ni lära er hur man gör i lagom takt.

- ❖ **Spelarna läser introduktionen:** Börja med att alla spelare får läsa kapitel 1, *Över bergen*, precis som du gjorde.
- ❖ **Spelarna väljer rollpersoner:** Skriv ut de förskapade rollpersonerna om du inte har gjort det. Spelarna ska nu välja varsin. De som blir över lägger du åt sidan. Spelarna behöver inte förstå siffrorna på rollformuläret eller hur spelet funkar för att välja. Säg åt dem att välja den rollperson som verkar mest kul.
- ❖ **Se till att ha saker framme:** Se till att ni har tärningar lätt tillgängliga, att alla har penna och suddgummi, och att du har anteckningspapper tillhanda.
- ❖ **Gå till scen 1:** När ni känner er klara, slå upp nästa uppslag och börja med **Scen 1: Ett oväntat möte**.

### HUR LÅNG TID TAR DET?

Gissningsvis kommer det ta ungefär mellan två och tre timmar att spela startäventyret *Snöbestarnas käftar* om det är första gången ni rollspelar. Är ni vana rollspelare lär det gå fortare.

# SNÖBESTARNAS KÄFTAR

## SCEN 1: ETT OVÄNTAT MÖTE

Scen 1 börjar mitt i handlingen. Rollpersonerna har just tagit sig över ett bergspass en och en och är på väg ner för berget. De har jagats av snöbestar över berget och har tvingats slåss för sina liv, precis som i introduktionskapitlet *Över bergen*. Scen 1 börjar direkt efter det.

Om någon av spelarna inte har läst kapitlet *Över bergen* än, läs upp följande avsnitt.

☛ Det här är alltså ett rollspel. Rollspel är en samarbetande spelform. Vi tävlar inte mot varandra, utan spelar ihop i grupp. Det finns ingen vinnare i rollspel och ingen spelplan heller. Istället är det ett spel där vi skapar en berättelse ihop. Det är också en berättelse om äventyr och utmaningar, och om ni klarar dem så kan man också säga att vi har »vunnit«.

Huvudpersonerna i berättelsen är ni, eller snarare de rollpersoner ni har valt. Spelet spelas som en dialog, där jag beskriver en situation, och ni föreställer er vad era rollpersoner skulle göra i den situationen. Sedan talar ni om vad rollpersonerna gör. Oftast gör ni det i jag-form, till exempel »jag klättrar upp för muren«, eller »jag skjuter!«. Om era rollpersoner säger något så är det ni som får säga det åt dem.

Ibland står det mycket på spel och framgången är osäker. Det blir »antingen lyckas du klättra upp för muren och då händer en sak, eller så går det inte så bra och något annat händer«, ungefär. Och för att avgöra om det ena eller andra händer har man regler till hjälp.

Men det kommer vi till sen.

Välj ut en spelare, till exempel den till vänster om dig. Den spelarens rollperson kommer in i stugan sist. De övriga är redan där. Peka ut den utvalda spelaren.

☛ Du har just tagit dig över ett bergspass och trotsat hård vind, snö och snöbestar. Du är utmattad och tilltufsad efter ett hårt möte med snöbestar, och skymningen faller fort i bergen. Det blåser och snön samlas i drivor.

Du har hittat en stuga där du kan ta skydd och hämta andan. Du är inte säker, eftersom det är mörkt och snödrevet har nästan utplånat alla spår, men det ser ut som att någon har gått in i stugan tidigare. Det ser ut som fötter, inte snöbest-tassar, så du öppnar dörren och går in.

Det är ljus i stugan från en lykta på ett bord. Några andra personer sitter där inne och tittar på dig när du snubblar in.

Beskriv hur du ser ut. Tala sedan om hur du reagerar när du ser att du inte är ensam i stugan.

Syftet med den här scenen är att introducera rollpersonerna, så att alla spelare vet vad de andra spelarna har för rollpersoner. Syftet är också att bygga ihop en grupp av rollpersonerna.

När den första spelaren har beskrivit sin rollperson, vänd dig till de andra spelarna i turordning. Fråga var och en »vem är du och hur ser du ut?«, och sedan en av frågorna på nästa sida. Använd bara var och en av frågorna en gång var. Spelarna måste hitta på svaren, de står inte nedskrivna någonstans.

- ❖ Vad gör du just nu?
- ❖ Vad står det för mat på bordet?
- ❖ Vad finns det i stugan, förutom er och er packning?
- ❖ Varför är ni på väg genom bergspasset?
- ❖ Du mötte flera snöbestar tidigare. Hur kom du undan?

Svaren på dessa frågor står inte i rollpersonsbeskrivningen, utan meningen är att spelarna ska hitta på saker om sina rollpersoner

och till och med om stugan. Uppmuntra de andra spelarna att ställa fördjupande frågor. Läs sedan vidare:

☛ Nu när ni har lärt känna varandra så kommer frågan vad ni ska göra nu. Natten faller på, och i mörkret utanför hör ni snöbestarnas tjut. De är flera, och under natten kommer de sakta närmare.

Strax efter midnatt håller du [välj ut en slumpvis spelare] vakt, då du hör en av snöbestarna morra utanför stugan. Du hör dess nosande vid dörren och hur den krafsar med gigantiska vassa klor.

Det är möjligt att spelaren reagerar på situationen, till exempel »jag väcker de andra«. Det är jättebra, och beskriv i så fall hur de andra väcks. Läs sedan vidare:

☛ Du [eller »ni«, om de andra är vakna] hör en rejäl DUNS! när snöbesten plötsligt slänger sig mot dörren som bångnar av smällen! Snöbesten river i dörren och sedan blir det tyst. Men bara för ett ögonblick, för sen hörs en DUNS! till.

Långt bort hörs tjutet från andra snöbestar, och snöbesten vid dörren drar sig därifrån.

Det är långt till gryningen, men ni sover väldigt lätt och oroligt under resten av natten.

I det första gryningsljuset är det tyst, men fortfarande återstår frågan vad ni ska göra nu.

Nu är du klar med den här scenen. Gå till scen 2: Slag.



# SCEN 2: SLAG

I den här scenen ska du lära spelarna hur de slår tärning och gör saker. Ni kommer lära er hur man slår procenttärning, hur man slår handlingsslag, vad exceptionella slag innebär, och även hur man gör saker svårare. Det kan också hända att rollpersonerna skadar sig.

Läs upp följande för spelarna:

● **En orolig natt senare.** Ni kan inte vara kvar i stugan hur länge som helst, och vem vet vad som händer om hela flocken snöbestar kommer hit? Det är nog dags att ta sig ner från bergen.

Ni följer stigen från fjällstugan ner för bergsidan. Bergsidan är brant och stigen slingrar sig fram och tillbaka. Men sen går det inte längre: en lavin har helt begravt stigen framför er i snö och is.

När ni tittar ner ser ni stigen fortsätta längre ner. Kan man ta sig dit så går det att fortsätta.

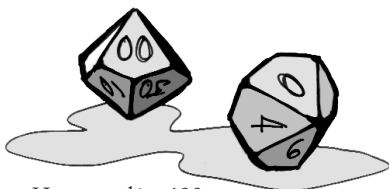
Du ska nu använda situationen med branten och klättrandet ner till den nedre stigen för att lära ut hur man slår *procenttärning* och *handlingsslag*.

## PROCENTSLAG

Ett *procentslag* är ett tärningsslag som tar fram ett slumptal mellan 1 och 100.

Du använder de två tiosidiga tärningarna för det. Den ena har siffrorna 00 till 90 på sidorna, och den andra har siffrorna 0 till 9. Slå båda och lägg ihop dem.

Det finns ett specialfall, och det är utfallet »00+0«. Det ska läsas som »100« istället.



## HANDLINGSSLAG

När en spelare vill göra något använder man *procentslag* för att slå ett *handlingsslag*. Det ska vi demonstrera nu. Fråga vem som vill försöka klättra ner till den nedre stigen först. När ni är överens om vem som ska klättra först, vänd dig till den spelaren och läs upp nedanstående.

● **Nu ska du slå ett handlingsslag för att se hur det går att klättra.** Leta upp färdigheten *Manövrer* på rollformuläret. Den har ett sifvervärde efter sig. Vilket? [*vänta på svar*] Bra! Ta nu tärningarna, slå ett *procentslag*, och jämför resultatet med det värdet. Jag vill veta om resultatet blir högre än värdet, eller om det blir lika med eller lägre än värdet. Och om ental och tiotal blir lika, till exempel 33 eller 55, så vill jag veta det med.

## SLAGETS UTFALL

Det finns fyra möjliga utfall av ett slag.

- ❖ Om slaget är lika med eller lägre än färdighetens värde så *lyckas* slaget och handlingen går som planerat.
- ❖ Om slaget är lika med eller lägre än färdighetens värde **samtidigt som ental och tiotal är lika** (det vill säga 11, 22, 33, 44 och så vidare upp till 100) så är slaget *exceptionellt lyckat*. Handlingen går som planerat och dessutom händer något annat bra.
- ❖ Om slaget är **högre** än färdighetens värde så *misslyckas* slaget, och handlingen får dåliga konsekvenser eller kanske inte ens går att genomföra alls.
- ❖ Om slaget är **högre** än färdighetens värde **samtidigt som ental och tiotal är lika** så är slaget *exceptionellt misslyckat*. Det går inte alls som planerat, men dessutom händer något annat mindre bra.

## FÖRBÄTTRINGSKRYS

Det finns en liten kryssruta bredvid varje färdighet. Den ska spelaren kryssa i om hon använder en färdighet och kryssrutan är tom. Det spelar ingen roll om slaget lyckas eller misslyckas.

Kryssat anger att rollpersonen har en chans att bli bättre på den färdigheten, och kallas för »förbättringskryss«. Efter spelmötet ska spelaren slå ett *förbättringsslag* för varje färdighet som har ett kryss för att se om färdighetsvärdet har ökat. Vi beskriver hur man gör i slutet på äventyret. Men tills vidare, säg åt spelarna att kryssa för färdigheter som används.

Beroende på hur slaget gick ska du läsa upp något av nedanstående stycken.

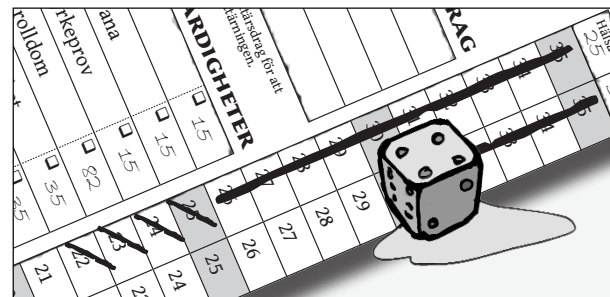
Om slaget lyckades, läs följande:

● **Jättebra!** Du kommer ner utan problem och står säkert på stigen nedanför. Vem är nästa?

Om slaget misslyckades går det dåligt. Rollpersonen faller och blir skadad. Läs:

● **Ajdå.** Underlaget ger vika när du försöker klättra ner och du rasar ner på stigen nedanför. Du slår dig rätt rejält också, så du blir skadad. Det är inte så allvarligt, men du är rejält blåslagen och kanske till och med blöder lite. Slå en sexsidig tärning. Så mycket *Hälsa* förlorar du, och det markerar du genom att kryssa lika många kryss uppifrån och ner. Nästa person?

Rollpersonen har nu fått mellan 1 och 6 poäng i skada. Hjälp spelaren att hitta *Hälsa* på rollformuläret, och se till att rätt mängd skada kryssas i.



Hur man markerar 4 poäng skada på *Hälsa*.

Om slaget lyckades *exceptionellt* hittar rollpersonen en säkrare väg ner för nästa rollperson. Läs upp följande:

● **Jättebra!** Du kommer ner utan problem, och dessutom har du hittat en säker väg! Nästa person får det lite lättare, så hon lyckas också om entalet visar »1«, även om slaget blir **högre** än färdighetens värde. Vem står på tur nu?

Om slaget misslyckades *exceptionellt* startar rollpersonen ett litet ras som gör

branten ännu mer förrädisk. Läs upp följande:

● **Ajajaj.** När du klättrar ner så ger underlaget vika och du rasar ner. Du tumlar ner med raset på stigen nedanför och slår dig rejält och blir skadad. Det är inte så allvarligt, men du är rejält blåslagen och kanske till och med blöder lite. Slå en sexsidig tärning och kryssa för så många kryssrutor på den övre raden på *Hälsa*. Dessutom är branten ännu farligare nu, så nästa person som klättrar ner kommer att misslyckas om entalssiffran är 1, även om slaget är under eller lika med värdet.

Som du såg blev det lättare för nästa person vid exceptionellt lyckat, och svårare vid exceptionellt misslyckat.

Man kan göra saker lättare eller svårare av en mängd anledningar. Just här bedömde vi att exceptionella slag var en bra orsak att påverka nästa slag. Lättare och svårare mäter vi genom att öppna respektive spärra slag. Så här gör man:

## ÖPPNA OCH SPÄRRA SLAG

Man kan öppna och spärra slag i ett eller flera snäpp.

Om man öppnar ett snäpp räknas entalssiffran 1 alltid som lyckat, även om slaget är högre än värdet. Öppnar man två snäpp räknas entalssiffran 1 och 2 som lyckade, och så vidare. På så sätt gör man slaget lättare.

Om man spärrar ett snäpp räknas slaget som misslyckat om entalssiffran är 1, även om slaget är lika med eller under värdet. Spärrar man två snäpp räknas entalssiffran 1 och 2 som misslyckat, och så vidare. Detta gör slaget svårare.

Entalssiffran 0 påverkas aldrig av öppningar och spärrar. Man kan alltid misslyckas även om slaget öppnas 10 snäpp eller mer om entalssiffran är 0 och man slår över sitt värde. På samma sätt finns alltid möjligheten att lyckas om slaget spärras 10 snäpp eller mer, genom att slå under sitt värde och ha entalssiffran 0.

Normalt sett ökar man eller spärrar slag 2 snäpp.

Låt resterande spelare slå för att klättra, en efter en. Det går till på samma sätt som för den första spelaren. Om någon slår excep-

tionellt så blir det lättare eller svårare för den spelare som klättrar direkt efter rollpersonen som slog exceptionellt.

När alla rollpersoner är nere på stigen, gå till scen 3: Interaktion.



## SCEN 3: INTERAKTION

Syftet med scen 3 är att lära ut hur spelarna interagerar med folk i spelvärlden och hur de gestaltar sina rollpersoner. Det får de göra genom att prata med en färjkarl och förhandla om priset för överfart.

Läs högt för spelarna:

● **Ni kommer ner för branten och följer snabbt stigen. Bakom er i bergspasset hör ni tjutet från snöbestarna igen. De har fått upp spåret, så ni ökar takten ner för stigen, ner i en djup dal.**

Stigen möter så småningom en strid och kall flod. Det finns en brygga här och en på andra sidan, och ett kraftigt rep hänger över floden. På andra sidan vattnet finns en flatbottnad färja. Repet går genom två öglor av järn som sitter fast i färjan, så att den inte ska driva iväg. En färjkarl sitter på bryggan och metar.

»Hallå där!« ropar han. »Vill ni komma över? Det kostar er en kvarts silver per fot, hov eller tass!«

De förskapade rollpersonerna har lite saker med sig, vilket står på baksidan av rollformuläret. De har faktiskt inga pengar på sig, så de måste idka någon form av byteshandel. Och för att göra det måste de prata med färjkarlen.

Du tar rollen som färjkarlen. Färjkarlen vill ha skälig ersättning för jobbet att färja över rollpersonerna. Om rollpersonerna inte vill betala så blir det inget, »då får ni simma!«

Var inte helt omöjlig i förhandlingen. En dolk eller kniv kan till exempel duga som

ersättning, eller fyra dagsransoner. Målet är att ni ska bli överens, inte att rollpersonerna ska bli fast på sin sida med snöbestarna. Om spelarna är snåla, beskriv de tjutande snöbestarna som kommer närmare, varefter färjkarlen säger »gör som ni vill, ni har mer bråttom än vad jag har!«

När du (som färjkarlen) och rollpersonerna är överens, läs följande:

● **»Dåså, då kommer jag över!«** Färjkarlen lägger undan sitt metspö och hoppar ner i färjan. Sen tar han tag i repet och drar sig över floden med kraftiga tag. När han kommer över byter ni som överenskommet och han hjälper er ner i färjan.

Gå till scen 4: Enkel strid.

### PENGAR

I *Hjältarnas tid* använder man silvermynt som pengar. Ett silvermynt är ungefär stort som en enkrona. För ett silvermynt kan du få ungefär:

- ❖ Middag på värdshus
- ❖ Övernattning i sovsal på värdshus
- ❖ En kanna vin

Silvermynt kan brytas i halvor eller fjärdedelar.

# SCEN 4: ENKEL STRID

I den här scenen ska vi utsätta rollpersonerna för strid. Några av snöbestarna har kommit ifatt rollpersonerna och anfaller dem! De måste försvara sig!

Läs upp följande för spelarna:

☞ Ni har tagit plats i färjan, som gungar i flodens virvlar. Färjkarlen har tagit tag i repet och ska precis börja dra över färjan till andra sidan då det hörs ett morrande ljud från stranden. I full fart från skogsbrynet kommer en snöbest rusande! Den tar språnget från bryggan mitt i steget och hoppar rakt på färjkarlen, men tappar balansen och båda ramlar ner i vattnet. Efter den kommer fler, och de snubblar inte när de landar i båten! Slåss för era liv!

Den här första striden är förenklad. Vi bryr oss bara om anfall, försvar och skada nu. Det är lika många snöbestar som rollpersoner. Har du tre spelare så har du alltså tre snöbestar.

Snöbestarna anfaller först. De anfäller varsin rollperson. Börja med att anfalla spelaren till vänster med snöbestens käftar. Beskriv så inlevelsefullt du kan hur snöbesten hoppar från bryggan och försöker slå omkull rollpersonen och bita henne i strupen!

Du slår sedan ett handlingsslag för snöbestens anfall **Klor**. Spelaren försvarar sig genom att slå ett slag för en stridsfärdighet. Snöbesten träffar om snöbesten lyckas och spelaren misslyckas, eller om båda lyckas men snöbestens procentslag är högre än spelarens procentslag.

Om snöbesten lyckas är det risk att rollpersonen blir skadad. Då ska du slå för snöbestens skada, medan spelaren ska slå för skydd. Snöbestens skada hittar du i rutan här bredvid, och rollpersonens skydd finns på rollformuläret under Rustning. Mellanskillnaden blir skadan.

Skada markeras på rollformuläret vid *Gard* eller *Hälsa*. Börja vid *Gard* och kryssa en ruta per poäng skada (eller använd ett gem för att markera skadan). Om *Gard* tar slut, fortsätt på *Hälsa*. Tar *Hälsa* slut så är det risk att rollpersonen dör. Hjälp spelaren att markera skada.

**Exempel:** Snöbesten anfaller Abelinde och får in en träff. Snöbestens **Klor** och tänder gör 3T6 i skada. Du tar tre sexsidiga tärningar och slår 2, 4 och 5, totalt 11. Abelindes läderbarnesk har Skydd 1T6, så spelaren slår 1T6 för

KARAKTÄRSDRAG	
<input type="checkbox"/> Väderbiten	
<input type="checkbox"/> Skarpbåga	
<input type="checkbox"/> Morgonluft	
<input type="checkbox"/> Duff	
<input type="checkbox"/> Svava	
<input type="checkbox"/> Styrkeprov	15
<input type="checkbox"/> Trolldom	71
<input type="checkbox"/> Uthållighet	20
<input type="checkbox"/> Viljestyrka	15
<input type="checkbox"/> Väderker	73
<input type="checkbox"/> Talighet	15
<input type="checkbox"/> ...	40

FÄRDIGHETER	
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31

SKADA	
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31

skydd och får 2. Mellanskillnaden är 9. Abelinde förlorar 9 poäng *Gard* och markerar det genom att kryssa nio rutor.

Anfall sedan nästa rollperson på samma sätt. När alla snöbestarna har anfällt är det spelarnas tur att slå tillbaka. Spelaren till vänster går först. Hjälp spelaren att hitta rätt spelvärde – du vill hitta en passande vapenfärdighet som spelaren slår mot, och blir det en träff ska du leta upp vapnets skada och slå för det. Snöbesten har 0% i *Försvar*, så du behöver inte ens slå försvarslag.

Sedan antecknar du skada på snöbesten om anfallet lyckas. Därefter är det nästa spelares tur att slå på sin snöbest. Fortsätt så tills alla spelare har slagits mot sin respektive snöbest. Då är rundan slut, och en ny runda börjar. Gör likadant där: först snöbestarna, sedan rollpersonerna.

Kom ihåg att hålla isär dina snöbestar: de har identiska värden, men var och en skadas separat.

## ☞ SNÖBEST (FÖRENKLAD)

En stor vitpälsad best som ser ut som en ilsken katt och är stor som en varg, med vassa klor och långa otäcka tänder.

**Gard:** 15                      **Hälsa:** 20  
**Klor:** 65%, skada 3T6  
**Försvar:** 0%  
**Tjock vinterpäls:** skydd 1T6

## ☞ ENKLAST MÖJLIGA ANFALL

- ❖ Den som *anfaller* väljer sitt vapen och beskriver hur hon gör anfall.
- ❖ Den som är *målet* beskriver hur hon försvarar sig.
- ❖ Anfallaren slår *handlingsslag* för färdigheten som används för anfall. Detta kallas »anfallsslag«.
- ❖ Försvararen slår *handlingsslag* för färdigheten som används för försvar. Det kallas »försvarsslag«.
- ❖ Anfallet lyckas om båda lyckas men anfallsslaget är högre än försvarsslaget, eller om anfallaren lyckas men försvararen misslyckas. Om anfallet lyckas, gör så här:
  - ♦ Slå vapnets *Skada*.
  - ♦ Slå försvararens *Skydd*.
  - ♦ Dra bort *Skydd* från *Skada*. Det som är kvar kallas »nettoskada«.
  - ♦ Markera så många rutor på *Gard*. Om *Gard* tar slut, markera resten på *Hälsa*.
  - ♦ Om *Hälsa* tar slut är försvararen utslagen.
- ❖ I alla andra fall missar anfallaren.
- ❖ En rollperson som är utslagen kan inte längre slåss och behöver vård. En snöbest som är utslagen dör.

## ☞ GARD OCH HÄLSA

Det finns två skademätare på rollformuläret, en för *Gard* och en för *Hälsa*. När du har mycket *Gard* kvar så har du mycket energi och kraft, du kan hålla ditt vapen högt och hålla försvaret tätt. Har du lite *Gard* kvar så orkar du inte hålla vapnet uppe eller försvara sig, och det är risk att du får rejält med stryk. För att markera att din *Gard* sjunker kryssar du i rutor på *Gard*, uppifrån och ner. Då blir det färre rutor lediga, och det visar hur mycket *Gard* du har kvar.

När du har mycket *Hälsa* kvar så har du få eller inga skador och bara ytliga sådana som du inte hindras av. När du har lite *Hälsa* kvar har du öppna sår, du lider av blodförlust, kanske benbrott och stukningar, och nästa träff kan döda. För att markera att du blir skadad och din *Hälsa* sjunker kryssar du i rutor på *Hälsa*, uppifrån och ner, på samma sätt som för *Gard*.

Om en snöbest är ute så är den död. Då finns det en rollperson »ledig«. Denna rollperson kan nu slå på en annan snöbest när det är den spelarens tur. Snöbesten får två eller fler rollpersoner mot sig, men kan bara

anfälla en av dem. För enkelhetens skull håller den sig till den rollperson som den började anfälla.

*Exempel: Sigrid är inte bra på att slåss, och har problem med sin snöbest. Kitsune är däremot bäst på att slåss och har redan dödat sin snöbest. Hon kommer inte att få något anfall på sig, och kan anfälla valfri snöbest. Kitsune bestämmer sig för att hjälpa Sigrid, så hon anfäller Sigrids snöbest. Sigrids snöbest går ju mot Sigrid och slår inte tillbaka.*

Om en rollperson blir utslagen blir en snöbest fri, som då anfäller en annan rollperson. Den rollpersonen får nu två snöbestar mot sig när det är hennes tur som båda slår anfallsslag, men rollpersonen kan bara anfälla en av dem.

Striden bör ta slut genom att rollpersonerna dödar snöbestarna.

## OM ROLLPERSONERNA VINNER KAMPEN

Om rollpersonerna vinner striden, läs följande:

● Den sista snöbesten faller. Ni hör tjuven från bergen och fler är på väg. Färjkarlen ser ni inte röken av. Både han och snöbesten som vräkte honom i floden måste ha drivit iväg.

Det är verkligen inte en bra idé att stanna här. Ni drar er över floden med hjälp av repet, pysslar om era sår och kämpar er vidare genom vildmarken.

## OM ROLLPERSONERNA FÖRLORAR

Om rollpersonerna förlorar striden, vänd dig till den rollperson som faller sist och läs följande:

● Du faller ner och väntar på dödsstöten från snöbesten. Dess tänder svävar över ditt ansikte och väntar på att begravas i din strupe. De andra ligger ner, utslagna.

Plötsligt hör du ett tjut nedströms från den första snöbesten som slog färjkarlen överbord och själv föll i. Snöbestarna stannar upp och spanar åt det hållet innan de sätter efter sin kamrat längs med flodbanken.

Ni har fått möjligheten att komma undan och du tar chansen. Med en sista ansträngning drar du i repet och får färjan över floden så att den är mellan er och snöbestarna. Sen blir det svart.

Det är flera timmar senare när ni vaknar igen. Ni ligger i färjan, sargade och trasiga efter ert möte med snöbestarna. Det tar ett tag att få ordning på er, innan ni kan släpa er vidare.

## TA HAND OM SKADOR

Rollpersonerna får tillbaka all *Gard* så fort de kan hämta andan en stund efter striden. Säg åt spelarna att sudda ut alla kryss på *Gard* (eller dra upp gemet till toppen).

Dessutom kan rollpersonerna förbinda skador. Den som vill förbinda sig själv eller någon annan får slå ett slag för *Läkekunst*. Om slaget lyckas får den som blir förbunden tillbaka 1T6 *Hälsa*. En skadad rollperson kan bara förbindas en gång per strid, och bara om hon blev skadad i den striden.

Sigrid kan också en besvärjelse för att läka skador, *Läkesejd*. För varje person som ska läkas med Sigrids magi ska Sigrids spelare först slå ett slag för *Trolldom*. Om det lyckas får målet för besvärjelsen (som kan vara Sigrid själv) tillbaka 2T6 *Hälsa*. Sigrid får också 3T6 *Skuld*, som spelaren slår och kryssar i rutorna vid *Skuld* på rollformuläret.

När skador är omhändertagna, gå till scen 5: *Utmaningar*.





# SCEN 5: UTMANINGAR

I den här scenen ska vi koppla ihop separata handlingsslag till en **utmaning**. Utmaningar används när det man försöker göra är bredare än en enskild färdighet, är mer komplex eller viktigare än vad ett enda slag ger intryck av, eller där flera personer kan samarbeta.

Ett exempel är att resa i vildmarken. I sådana situationer kan ofta flera personer hjälpa till: någon kan finna vägen, en annan slå läger, en tredje jaga och ordna mat, en fjärde tolka vädret, och alla kommer troligen hålla vakt under natten.

Läs upp följande:

☛ På andra sidan floden breder dalen ut sig. Lövskogarna här nere gör att man inte ser så långt. Stigen fortsätter från färjebryggan vid floden in i lövskogen. Det surrar av mygg och andra insekter. Det tar nog en halv vecka att komma igenom dalen, om ni går rätt väg.

Nu ska vi avgöra hur det går att gå genom dalen, och det ska vi göra med en så kallad »utmaning«. Ni ska slå ett slag för vardera av färdigheterna *Stigvana*, *Spana*, *Jakt*, *Uthållighet* och *Väderkunskap*. Ni får fördela slagen hur ni vill mellan er, så det är väl lämpligast att den som är bäst på en färdighet slår för den färdigheten. Berätta vilken färdighet

**du slår för och beskriv kort hur du använder den för att hjälpa gruppen genom dalen. Slå sedan slaget och berätta hur det går.**

Här kan det bli kaotiskt om alla slår samtidigt. Ta därför handlingsslagen ett i taget. Här är listan igen:

- ❖ *Stigvana*
- ❖ *Spana*
- ❖ *Jakt*
- ❖ *Uthållighet*
- ❖ *Väderkunskap*

Du vill att spelarna beskriver vad de gör när de använder färdigheterna. Till exempel kan den som slår för *Jakt* sätta ut fällor eller fiska med ljuster i en flod. Den som slår för *Spana* kan klättra upp i ett högt träd eller gå upp på en kulle. Den som slår för *Stigvana* kan följa floden mot dalens mynning, och så vidare.

---

## 📖 HUR UTMANINGAR FUNGERAR

Ju fler färdigheter som lyckas i en utmaning desto bättre blir kvaliteten på utmaningens resultat. I det här fallet är det fem färdigheter i utmaningen, och då gäller följande:

- ❖ **Max ett slag lyckas:** »*Undermålig kvalitet*«. Rollpersonerna går vilse. Det tar dem fem dagar att komma till andra sidan dalen. De har slut på mat, och har vardera förlorat 4T6 *Gard* av utmattning, vilken återhämtas efter nästa strid.
- ❖ **Två slag lyckas:** »*Begränsad kvalitet*«. Rollpersonerna går vilse. Det tar dem fyra dagar att komma till andra sidan dalen. De har nästan slut på mat och är utmattade och har vardera förlorat 3T6 *Gard* av utmattning, vilken återhämtas efter nästa strid.
- ❖ **Tre slag lyckas:** »*Marginell kvalitet*«. De kommer fram till dalens slut efter tre dagar. De har mat kvar, men är lite slitna och har förlorat 2T6 *Gard*.
- ❖ **Fyra slag lyckas:** »*God kvalitet*«. Vid kvällningen två dagar senare kommer rollpersonerna till dalens slut.
- ❖ **Alla fem slag lyckas:** »*Överlägsen kvalitet*«. Strax före middagstid två dagar senare kommer rollpersonerna till dalens slut.



# SCEN 6: STRID PÅ RIKTIGT!

I den här scenen sitter rollpersonerna i en borgruin vid dalens mynning, då de blir attackerade av snöbestar och vättar. I striden kommer vi införa zoner och riktig Turordning.

Visa upp kartan över borgruinen på nästa sida så att spelarna kan se den. Kopiera den gärna i förväg, så att spelarna kan titta på kartan utan att behöva ockupera starthäftet.

Rollpersonerna börjar i zonen »Innertornet« (»5« på kartan). De kommer strax bli överfallna där av vättar och snöbestar. Hur många beror på hur många spelarna är.

Antal spelare	1	2	3	4	5	6
Storvädden						
Vanliga vättar	1	1	2	2	3	3
Snöbestar	2	2	3	3	4	4

När du vet hur många motståndare det är, läs följande:

☞ **Efter en lång och hård strapats kommer ni äntligen ut ur dalen. Ni har äntligen tagit er ner från bergsdalen och framför er breder världen ut sig. Ett magnifikt vattenfall dånar ut genom en port i en stenmur. Muren är en del av en ruin av vad som en gång i tiden var en mäktig borg, men nu bara är nedfallna murar. Men den vakar fortfarande över den breda och mäktiga floden som vattenfallet mynnar ut i.**

Det är ett bra ställe att vila ut efter den hårda vandringen genom dalen. Ni slår läger i resterna av ett runt torn som ger bra skydd för väder och vind och samtidigt ger bra utsikt, medan ni börjar diskutera vad ni ska göra härnäst.

Tjutet av snöbestar fryser ert blod till is! Ska ni aldrig komma undan de där odjuren?

## TABELLER

Här ovan finns en tabell. Rollspel innehåller ofta ett antal tabeller, eftersom tabeller är ett bra och tydligt sätt att spalta upp information.

I det här fallet är tabellen till för att visa hur många motståndare rollpersonerna har. Om det är tre spelare – spelledaren (du) inte inräknad – får rollpersonerna möta en Storvätte, två Vanliga vättar och tre Snöbestar.

»Klyftiga mänskobestar« hörs en skrovlig röst en bit högre upp. När ni ser upp ser ni en illasinnad vätte med vassa tänder och pupillösa röda ögon, sittande på en snöbest, med lans och sköld som en slags förvriden riddare. »Genom hela dalen, minsann! Klyftiga mänskobestar tror att de ska komma undan! Det ska de inte! Det ska de inte! Nu ska blodet flyta!«

Då inser ni att vädden inte är ensam. Det finns fler, och de rider också på snöbestar. På en given signal rusar de in i tornruinen! Nu ska blodet flyta!

Gör sedan följande:

- ❖ Peka ut var spelarna börjar, i zonen »Innertornet«.
- ❖ Därefter ska spelarna slå för Turordning (se regelstycket **Bestämma Turordning**). Vättarna och snöbestarna har ett startvärde för Turordning i respektive ruta med spelvärden, så du behöver inte slå för dem.

När du har turordningen och har visat var motståndet finns så kan striden börja! Gå igenom alla rollpersoner, vättar och snöbestar från högst till lägst. När alla har gjort sina handlingar är rundan över, och då startar man om med en ny runda från högst turordning. Fortsätt så tills något av nedanstående händer:

- ❖ **Spelarna vinner striden** om de slår ihjäl storvädden och en vätte till. Då flyr resten, inklusive snöbestarna.
- ❖ **Spelarna förlorar striden** om alla rollpersoner får slut på *Hälsa* innan de hinner slå ihjäl storvädden och en vätte till.

När något av dessa händer är striden över. Gå då till **scen 7: Avslut**.

## 📖 BESTÄMMA TURORDNING

Turordning beror på vilken rustning man har. Har man en *Medeltung rustning* (Kitsune, Vassily) slår man 2T6, och resultatet blir Turordning. Har man en *Lätt rustning* (Shika, Abbe, Nypon) slår man tre T6, väljer de två högsta och lägger ihop dem för att få Turordning. Har man ingen rustning alls (Sigrid) slår man fyra T6, väljer de två bästa och lägger ihop dem.

Spellearpersonerna har förslagen turordning: 5 för Storvädden, 7 för övriga vättar och 10 för snöbestarna. Om två kämpar har samma turordning så gör de sina handlingar samtidigt. Då finns det en risk att båda slår ihjäl varandra samtidigt.

*Exempel: Kitsune slår 2T6 och får 5. Shika slår tre T6 och får 2, 4, 5, så hennes Turordning blir 9 (4+5). Sigrid slår 1, 3, 5, 6, så hennes Turordning blir 11 (5+6).*

*Med den turordningen går Sigrid först, sedan snöbestarna, därefter Shika, efter det övriga vättar, och sist går Kitsune och Storvädden samtidigt.*

## 📖 HANDLINGAR

### I TURORDNING

Gå igenom kämparna i Turordning från högst till lägst. Om två eller fler kämpar har samma turordning får rollpersoner göra något först. Under sin tur får varje kämpe göra två saker, i vilken ordning som helst:

- ❖ **Anfalla.** Kämpen slår ett anfallsslag, precis som i scen 4. Finns det flera anfall eller vapen listade så väljer man ett av dem.
- ❖ **Förflytta sig.** Kämpen flyttar till en närliggande zon på kartan.

## 📖 EXCEPTIONELLT

### LYCKAT ANFALL

Om en kämpe lyckas **exceptionellt** med sitt anfall, och målet inte lyckas försvara sig så har kämpen fintat sig förbi målets gard. I så fall markerar man skada direkt på *Hälsa*, och struntar i *Gard*.

*Exempel: Storvädden lyckas få in ett exceptionellt lyckat anfall mot Kitsune med sitt spjut. Skadan blir 19, men Kitsunes fjällpansar skyddar 8. 11 går igenom, och ska markeras direkt på Hälsa, även om Kitsune har Gard kvar.*

## SNÖBEST

En stor vitpälsad best som ser ut som en ilsken katt och är stor som en varg, med vassa klor och långa otäcka tänder.

**Gard:** 15            **Hälsa:** 20

**Turordning:** 10

**Anfall:**

❖ **Klor:** 65 %, skada 3T6

❖ **Käft:** 55 % skada 3T6

**Försvar:** 0 %

**Skydd:**

❖ **Tjock vinterpäls:** skydd 1T6

**Språk:** –

**Färdigheter:** Grund 45 %, Gömma sig i snölandskap 90 %, Luktssinne 65 %

## VÄTTE

Liten illasinnad varelse med stort huvud och stor mun med sylvassa tänder, röda lysande ögon och grymt flin. De rider på snöbestar.

**Gard:** 5            **Hälsa:** 10

**Turordning:** 7

**Anfall:**

❖ **Ful huggkniv eller yxa:** 45 % skada 4T6

❖ **Grovhuggen sköld:** 30 %, skada 2T6

**Försvar:** 30 %

**Språk:** Svartna

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

## STORVÄTTEN

En större vätte som är boss över de små. Även storvättan rider på en snöbest som en liten förvriden parodi på en riddare.

**Gard:** 35            **Hälsa:** 20

**Turordning:** 5

**Anfall:**

❖ **Vanskött svärd:** 65 %, skada 5T6

❖ **Elakt spjut:** 65 %, skada 5T6

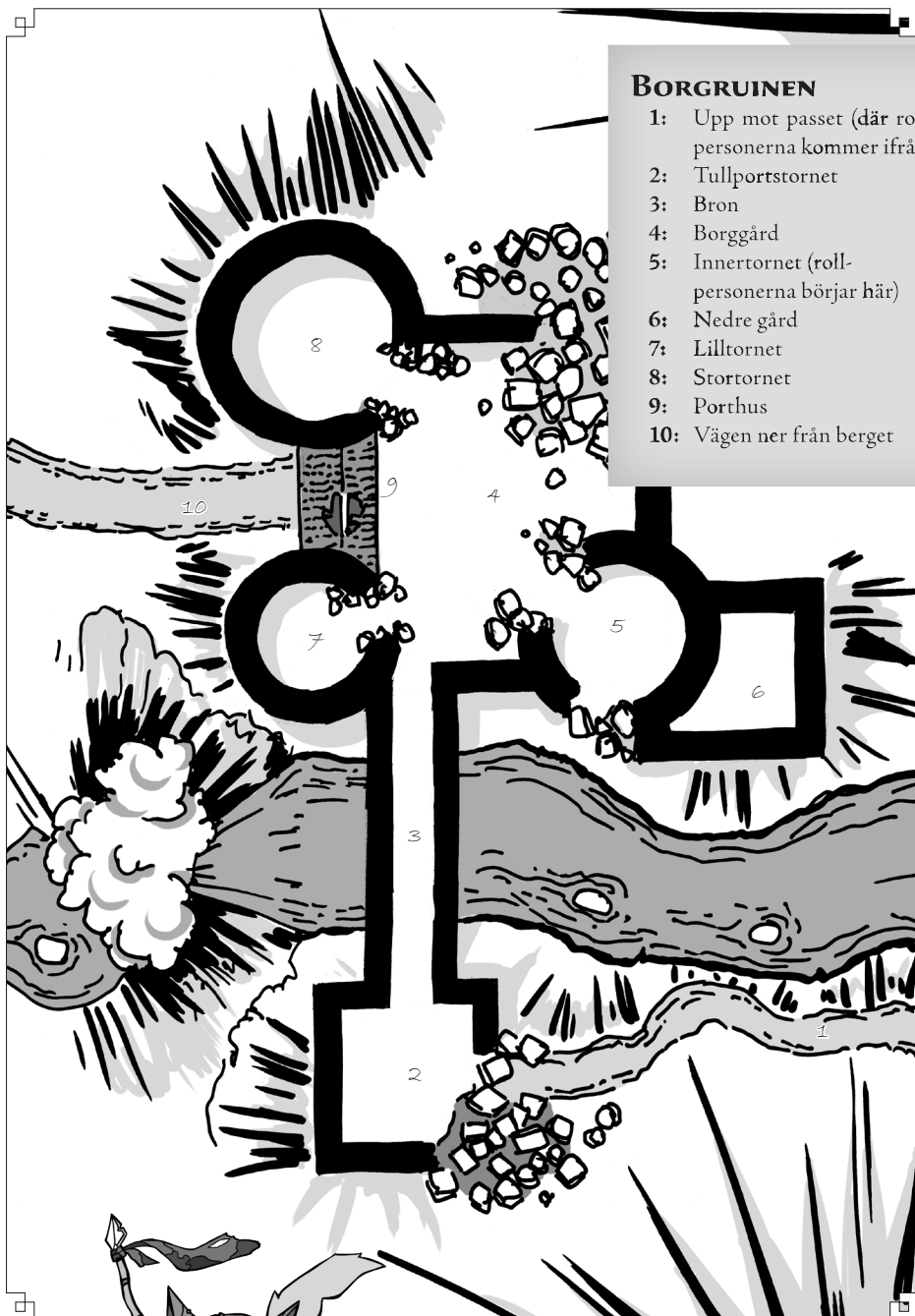
❖ **Knotig pilbåge:** 60 %, skada 4T6

❖ **Smutsig sköld:** 60 %, skada 3T6

**Försvar:** 60 %

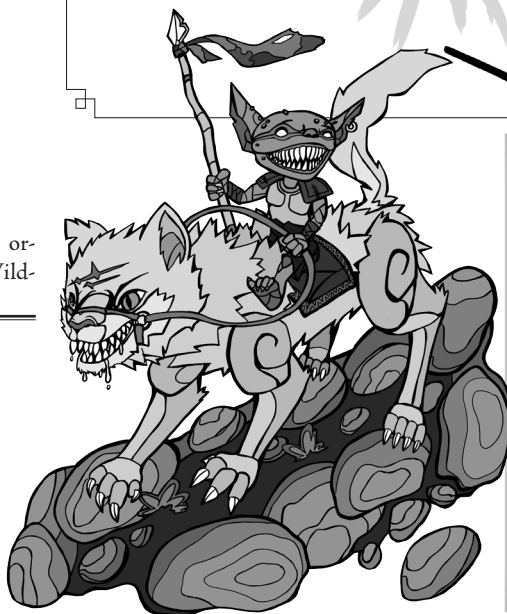
**Språk:** Svartna, allröna med brytning

**Färdigheter:** Grund 45 %, Barska order 80 %, Manövrer 75 %, Rida 75 %, Vildmarksvana 75 %



## BORGRUINEN

- 1: Upp mot passet (där rollpersonerna kommer ifrån)
- 2: Tullportstornet
- 3: Bron
- 4: Borggård
- 5: Innertornet (rollpersonerna börjar här)
- 6: Nedre gård
- 7: Lilltornet
- 8: Stortornet
- 9: Porthus
- 10: Vägen ner från berget



## ANDRA SPELVÄRDEN

På rollpersonernas rollformulär finns det fler saker än bara färdighetsvärden och skada uppskrivna. Just nu kan du strunta i alla andra värden. De står beskrivna i grundboken.

Om du vågar chansa lite så kan du försöka tolka dem. De står skrivna i en förkortad form, vilket är otydligt för den som inte har läst grundboken. Känner du dig inte trygg att blanda in dessa än så är det helt okej att strunta i dem. Säg bara att de är en referens till grundboken, men att ni struntar i dem nu.

Normalt sett ska snöbestar och vättar också ha egenskaper, men vi tog bort dem här.

# SCEN 7: AVSLUT

Under den här scenen avslutar vi äventyret. Det finns två slut, ett slut om rollpersonerna vinner striden, och ett slut om rollpersonerna förlorar.

## ROLLPERSONERNA FÖRLORADE

Om rollpersonerna förlorade striden, det vill säga att alla rollpersoners hälsa tog slut innan storvännen och en vätte till föll, läs följande:

☞ **Det blir svart. Det sista ni hör är snöbestarnas och vättarnas seger-tjut. Det var så nära, men ni lyckades inte hela vägen. Era liv och ert äventyr slutar här.**

Bara för att rollpersonerna dog behöver ni inte sluta för det. Hade ni kul kan ni »starta om« med nya rollpersoner och uppleva nya äventyr.

Det är vanligt att rollspel fortsätter spel-möte efter spel-möte, ofta med samma rollpersoner (om de överlever, vill säga). Detta brukar kallas för en »kampanj«, och en bra kampanj kan pågå äventyr efter äventyr i flera år.

Kampanjen behöver inte sluta ens när alla rollpersoner dör – istället får en grupp nya hjältar ta upp facklan.

## ROLLPERSONERNA VANN

Om rollpersonerna vann striden, det vill säga de slog ihjäl storvännen och en vätte till, läs följande:

☞ **De fiender som är kvar skriker i fasa när storvännen och en vätte är döda. De flyr i panik över bron och upp i bergen igen. Nu kanske ni slipper dem.**

Nu är det ett bra tillfälle att ta hand om skador. Du hittar de korta reglerna för det på sidan 8 i det här häftet. Dessutom ska ni ta hand om förbättring.

## 📖 FÖRBÄTTRING

När ett spel-möte är slut ska spelaren slå förbättringsslag för de färdigheter som hon har använt. Gör så här:

- ❖ Slå ett procentslag och jämför med färdighetens värde.
- ❖ Om slaget är **lika med eller högre** än färdighetens värde:
  - ♦ Slå 1T6 och lägg till resultatet till färdighetens värde.
  - ♦ Bokför det nya värdet. På de förskapade rollpersonerna får du stryka över startvärdet och skriva det nya värdet bredvid första gången. Skriv med blyerts – färdighetsvärdet kommer ändras ofta.
- ❖ Om slaget är **lägre** än färdighetens värde blir inte rollpersonen bättre på den färdigheten den här gången.
- ❖ Sudda sedan ut förbättringskrysset, även om färdigheten inte höjdes.
- ❖ Upprepa detta för alla färdigheter som har förbättringskryss.

*Exempel: Shika har bland annat fått ett förbättringskryss på Knivkamp och ett förbättringskryss på Uthållighet. Knivkamp är 80 %, och Uthållighet är 49 %.*

*Först slår spelaren för Knivkamp och slår 65. Det är lägre än 80 %, så Knivkamp höjs inte. Däremot tas förbättringskrysset bort.*

*Sedan slår spelaren för Uthållighet och slår 74. Det är högre än 49 %, så Uthållighet höjs med 1T6. Slaget blir 2, så Shikas nya värde på Uthållighet blir 51 %. Därefter tas förbättringskrysset bort.*

När ni är klara med att ha tagit hand om skador och förbättring, läs vidare:

☞ **Efter att ni har tagit hand om era skador är det nog bäst att ge sig ner från ruinen och bort från bergen. Ni vet inte om vättarna och snöbestarna kommer tillbaka, och kommer de tillbaka så lär de vara fler. Ni packar ihop era saker från lägret och börjar gå mot öppningen mot porten mot nya äventyr.**

Jag tycker vi bryter där.

## OCH SEN?

Gratulerar! Ni har just spelat rollspel!

Var rollspel något som ni kan tänkas fortsätta med? I så fall finns det ett fler äventyr på *Hjältarnas tids* hemsida, samt demopaket med kortfattade regler. Äventyren är lite friare, vilket innebär att du behöver förbereda lite själv. Därför kan det vara en bra idé att börja med det på ett nytt tillfälle. Bestäm i så fall ett datum då alla kan redan nu.

Om rollpersonerna dog behöver ni »starta om« de förskapade rollpersonerna om de dog.

Alternativt kan ni skaffa grundboxen till *Hjältarnas tid*. Där finns regler för att skapa egna rollpersoner. Det är ofta roligare att spela med en rollperson som man själv har skapat från grunden.

Oavsett vilket behöver ni bestämma ett nytt speltillfälle om ni vill fortsätta spela. Fram till dess behöver du antingen läsa igenom demopaketet och dess äventyr, eller skaffa boxen och läsa äventyret *Ask och Törne* i boxens starthäfte, och gärna grundboken också.

## ❖ VAD FINNS I BOXEN

I boxen *Hjältarnas tid* finns ett starthäfte, en grundbok, en uppsättning tärningar, tryckta rollpersoner, och ett antal tomma rollformulär.

Starthäftet innehåller dels den här introduktionen som ni just har spelat igenom, samt ett äventyr, *Ask och Törne*, som fortsätter direkt efter det här äventyret.

Grundboken öppnar upp mångdubbelt fler möjligheter, bland annat mer val i strid, utförligare regler för Sigrids magi, och egenskaper för vapen, rustning, odjur och zoner som används för att göra spelet mer varierat.

I boxens grundbok finns också ett kapitel om hur man spelleder, och det är också bra om du läser.

Du kan beställa grundboxen från Helmgasts hemsida, eller köpa det i en välsorterad spelbutik.



## FÖRFATTARE OCH FORM

Krister Sundelin

## ILLUSTRATIONER

Ronja Melin, John Barkestedt, Krister Sundelin, Mikael Cederbom

Version 1.0, 2017-04-04

# 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



# 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	ⓧⓧⓧⓧ
			□□□□

## 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	Gard
<i>17</i>	<i>28</i>
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

# 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 skäktor
- ❖ 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







# KITSUNE, KRIGARE

---

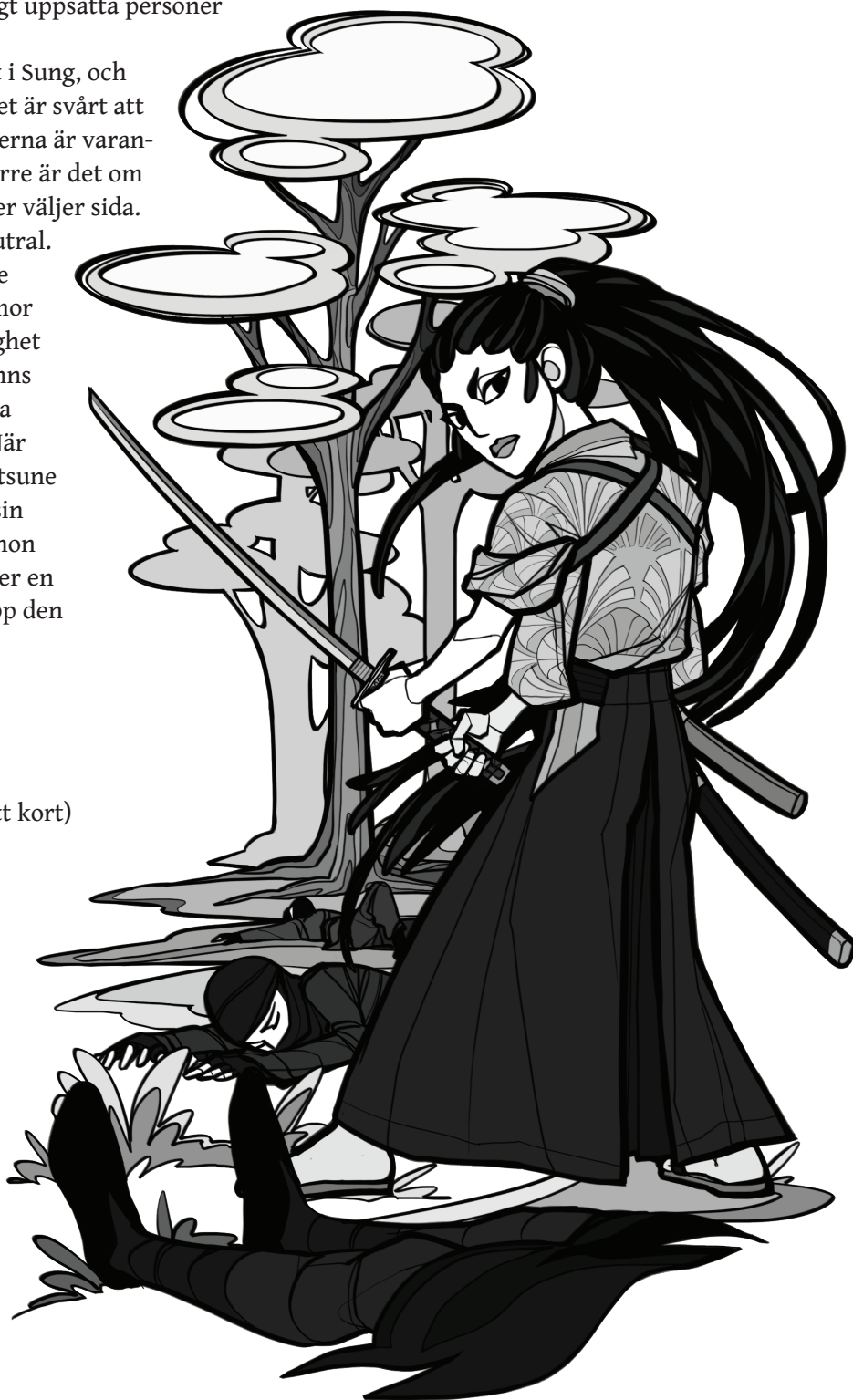
Från början var tanken att Kitsune skulle ärva sin mors fäktskola. Den vänsterhänta Kitsune tränades i fäktkonsten och blev en av de skickligaste svärdsfäktarna i riket. Skolan hade många elever som var barn till högt uppsatta personer i riket.

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 länsherren 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





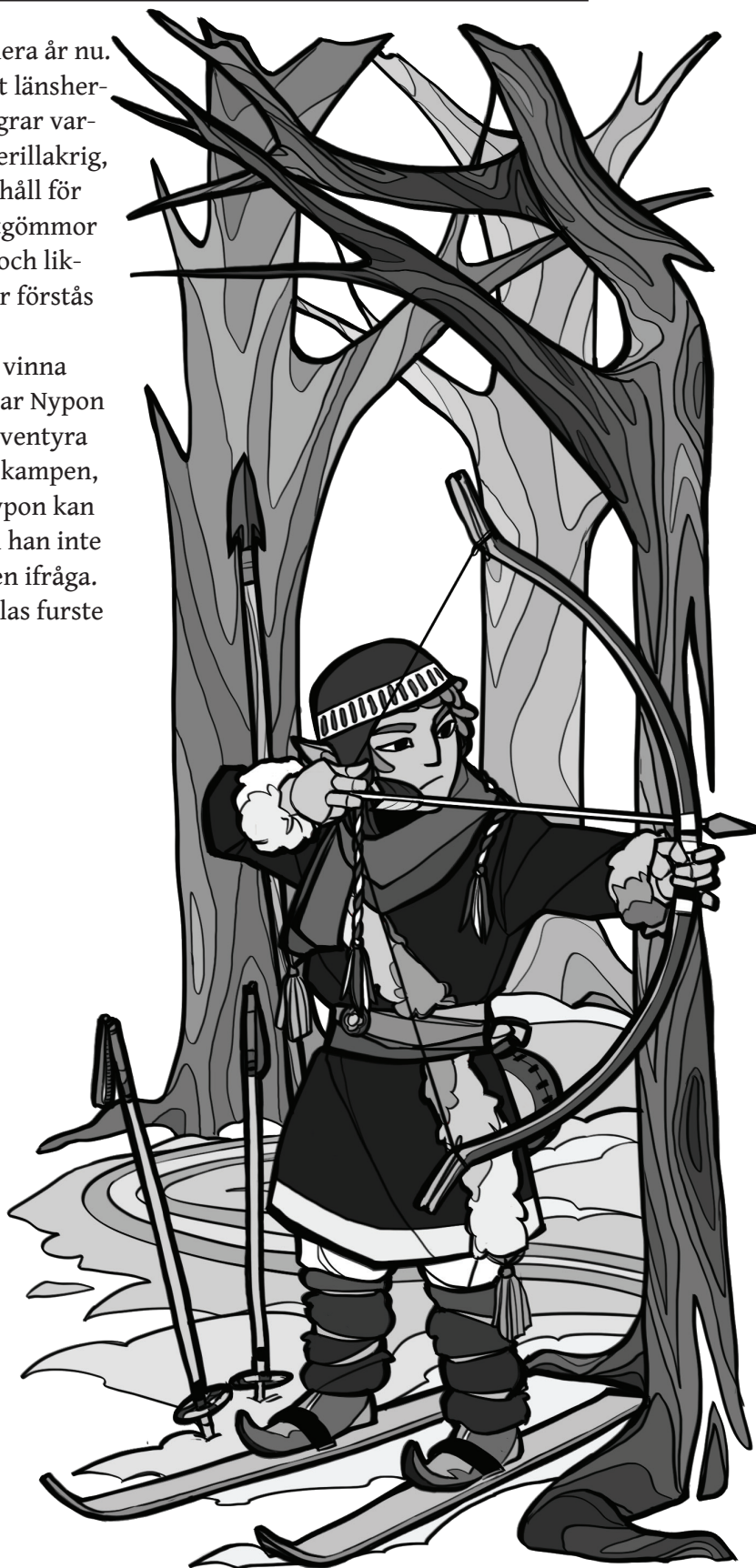
# NYPON, MISSLEKRIGARE

Nordfjalla har kämpat för sin frihet i flera år nu. Det är inte som de flesta andra krig, att länsherror samlar sina härar och går och belägrar varandras städer. Nordfjallas krig är ett gerillakrig, där fjallakarlar och -kullor ligger i bakhåll för adelsmän och fogdeknhtar, stjal skattgömmor och förråd, saboterar vägar och broar och liknande saker. Och Nordfjallas furste slår förstås 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



# 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

<input type="checkbox"/> Tystlåten
<input type="checkbox"/> Frihetskämpe
<input type="checkbox"/> Stoisk
<input type="checkbox"/> 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	Otymplig
Sköld	3TG	Avståndsskyddande, Skyddande
Spjut	4TG	Bräckligt, Långt

## 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"/>

## 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

## 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

# SIGRID, LJUSTROLL-MAGIKER

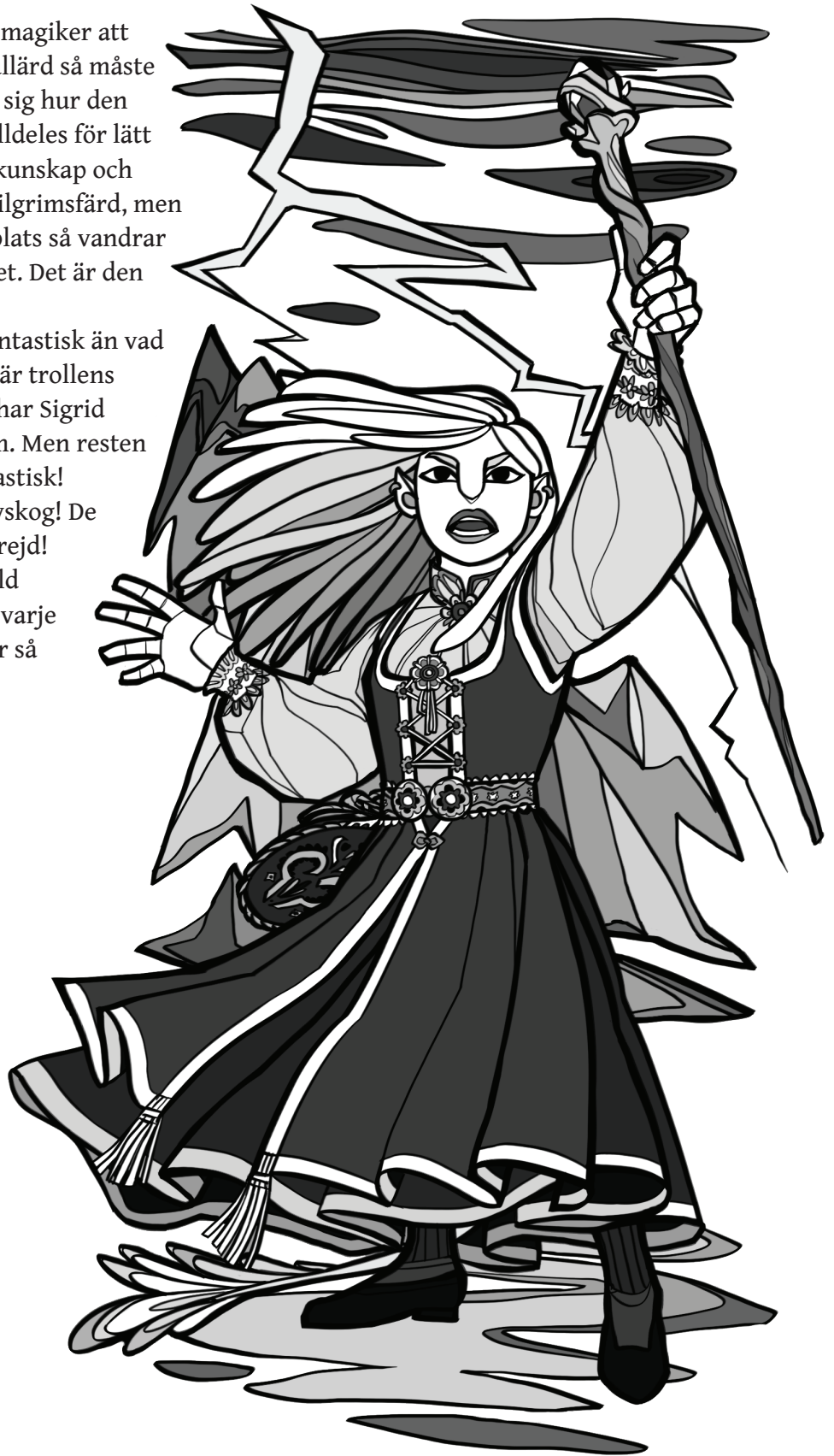
Det är tradition hos ljusstrollens magiker att när en lärling håller på att bli fullärd så måste de ut och möta världen och lära sig hur den fungerar. Annars blir magiker alldeles för lätt insnöade akademiker med stor kunskap och liten visdom. Det är nästan en pilgrimsfärd, men istället för att resa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

Hittills har resan varit mer fantastisk än vad Sigrid hoppades på. Visserligen är trollens hallar underverk i sig, men där har Sigrid 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 Sigrid vandrar och insuper varje ögonblick. Men varför är misslor så livrädda för Sigrid?

## UTRUSTNING

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



# HJÄLTARNAS TID

## ROLLFORMULÄR

Namn <i>Sigrid</i>	Folkslag <i>Ljuströll</i>
Tillnamn	Värv <i>Magiker</i>
Beskrivning <i>ung och gladlynt flicka med oregelligt linblont hår, fräknar, uppnäsa och ett illmarigt leende. Under hennes busiga yttre är hon klokare än hennes ålder antyder.</i>	
Folkslagsförmåga <i>Trollsvans. Kan greppa saker men ej manipulera eller slåss</i>	
Värvförmåga <i>Kraftanfall. Staven funkar som avståndsvapen. Använd Trolldom för anfalls slag.</i>	
Språk <i>Ljusna, Allröna, Fornröna</i>	

## KARAKTÄRSDRAG

<input type="checkbox"/> Klok
<input type="checkbox"/> Smärt
<input type="checkbox"/> Busig
<input type="checkbox"/> Ung

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

## ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	<input type="checkbox"/> 15	Lärdom	<input type="checkbox"/> 56	Status	<input type="checkbox"/> 15
Gömma sig	<input type="checkbox"/> 15	Manövrer	<input type="checkbox"/> 34	Stigvana	<input type="checkbox"/> 15
Handel	<input type="checkbox"/> 15	Rida	<input type="checkbox"/> 15	Styrkeprov	<input type="checkbox"/> 15
Härkonst	<input type="checkbox"/> 15	Sjömannaskap	<input type="checkbox"/> 15	Trolldom	<input type="checkbox"/> 82
Jakt	<input type="checkbox"/> 15	Skaldekonst	<input type="checkbox"/> 15	Uthållighet	<input type="checkbox"/> 35
Lagkunskap	<input type="checkbox"/> 15	Spana	<input type="checkbox"/> 15	Viljestyrka	<input type="checkbox"/> 35
Ledarskap	<input type="checkbox"/> 15	Spel	<input type="checkbox"/> 15	Väderkunskap	<input type="checkbox"/> 25
Leta	<input type="checkbox"/> 25	Spelmannaskap	<input type="checkbox"/> 35	Vältalighet	<input type="checkbox"/> 25
Läkekonst	<input type="checkbox"/> 57	Språk	<input type="checkbox"/> 31	Wyrd	<input type="checkbox"/> 73



## VAPEN

### Skada Egenskaper

Dolk	3T6	Vådlig
Séjdstav	4T6	Fällande, Bräcklig (avståndsvapen)

## STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte	<input type="checkbox"/> 30
Kastvapen	<input type="checkbox"/> 30
Knivkamp	<input type="checkbox"/> 30
Sköldkamp	<input type="checkbox"/> 30
Slagsmål	<input type="checkbox"/> 38
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)

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

## BESVÄRJELSER

### Kostnad Svårighet

Häxflamma	3T6	Utman.
Häxljus	1T6	Lätt
Läkesejd	3T6	Utman.
Vintergrepp	4T6	Utman.

### Kostnad Svårighet

Häxsköld	1T6	Utman.

## SKULD

73



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 25	Gard 30
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



# 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.		
Folkslagsförmåga	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
Läkekonst	<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

## RUSTNING

Skydd		Egenskaper	Tärningar för turordning (välj de två högsta)
Ringbrynja	2T6	Medeltung	☒☒☐☐
			☐☐☐☐

## BESVÄRJELSER

		Kostnad	Svårighet

## STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte	<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

## 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