

Fördelar

Anfallarens fördelar

Avväpna [3+]: Anfallaren slår bort ett vapen försvararen håller. Anfallaren kan ta vapnet med ledig hand, annars hamnar det på Kort avstånd. Attacken gör skada som vanligt. Avväpna med avståndsanfall kräver +1 Övertag.

Finna blotta [4]: Skadan reduceras endast av Grundrustning.

Fälla [2+] (endast närstrid): Anfallaren faller motståndaren. 2 Övertag faller motståndare med <2T6 högre Kroppsbyggnad. För 3 Övertag någon med <3T6 Kroppsbyggnad, osv. Motståndaren får efterverkningen *Faller*.

Greppa [2+] (endast närstrid): För 2 Övertag blir motståndare <2T6 mer i Kroppsbyggnad Greppad. För 3 Övertag en motståndare <3T6 mer, osv. För +1 Övertag blir motståndaren Fastlåst. Utan två händer krävs +1 Övertag.

Kast [2+] (endast närstrid): För 2 Övertag blir motståndare med <2T6 mer i Kroppsbyggnad ivägkastad, för 3 Övertag en med <3T6 mer, osv. Anfallet gör normal skada för obeväpnad strid, men skadan räknas som Fallskada. Kostar +1 Övertag utan två fria händer.

Flytta striden [2+] (endast närstrid): Anfallaren lyckas flytta stridens centrum motsvarande Kort avstånd åt valfritt håll. För 2 Övertag kan anfallaren flytta en motståndare med <2T6 mer i Kroppsbyggnad, för 3 Övertag en motståndare med <3T6 mer i Kroppsbyggnad, osv.

Gruppövertag [1+] (endast närstrid): Övertag kan överföras mellan stridande på samma sida i samma delstrid.

Lansstöt [2+]: En ryttare med spjut kan göra en lansstöt i den runda en delstrid öppnas och gör då +2T6 i skada. Anfallstaktiken kan inte vara *Snabb*. Utan sadel ökar kostnaden med 1.

Precision [2+]: Man väljer kroppsdel eller delområde som träffas. För Kroppsdel 2 Övertag, för Delområde 3 Övertag, för att flytta träff inom en kroppsdel 2 Övertag.

Slå sönder [X] (endast närstrid): Slår sönder sköldar eller vapen med egenskapen *Bräcklig*. Attacken gör skada som vanligt. Kräver antal Övertag som föremålets värde i *Bräcklig*.

Markering [1] (endast närstrid): Anfallet gör ingen skada, men är tydligt en träff.

Uppföljning [4]: Anfallaren träffar med ytterligare ett anfall som gör normal skada för anfallstaktiken. Måste göras med en annan skadetyper på samma vapen eller med annat draget vapen. Träff är automatisk. Träffområde slås separat för den andra träffen.

Öka skada [1+]: Skadan ökar med +2 för varje övertag som läggs på denna fördel.

Övriga fördelar

Snabbomladdning (endast omladdning) [3]: Med 3 Övertag har man laddat om ett armborst utan att använda sin huvudhandling.

Vapenegenskaper

Avväpnande X: Fördelen *Avväpna* kräver X färre Övertag.

Begränsad: När man slår vändning för varelsen slås 2T10 där det lägsta resultatet används.

Brutal X: Vapnet orsakar X mer i Utmattning.

Bräcklig X: Föremålet kan göras obrukbart genom fördelen *Slå sönder*. X anger antalet övertag som krävs för fördelen *Slå sönder*.

Bågpil: Innan sidohandling väljs kan man för 1 Utmattning dra en pil.

Böjlig: De som försvarar sig med vapen eller sköld mot detta vapen får ett avdrag på -1T6.

Dubbelfattning: Om man använder vapnet med två händer ökar skadan med +2.

Fångar: Lyckat anfall innebär att motståndaren är *Greppad*.

Genomslag Hugg X: Motståndarens rustning mot Huggskada räknas som X lägre. Grundrustning och rustningen kan som lägst bli 0.

Genomslag Stick X: Motståndarens rustning mot Stickkada räknas som X lägre. Grundrustning och rustningen kan som lägst bli 0.

Giftränna: Vapnet kan förses med ytterligare en dos gift.

Kontrande: Man får inget avdrag för att använda försvarstaktiken *Kontring*.

Kraftfull: När man använder anfallstaktiken Kraftfullt anfall ökar skadan med +3T6.

Lans: Vapnets utformning sänker kostnaden för fördelen *Lansstöt* med -1.

Lätsiktad: Sidohandlingen *Sikta* under avståndsfasen ger +1T6 i bonus.

Magasin X: Om man klarar kravet på Kroppsbyggnad kan man skjuta upp till X gånger med vapnet innan omladdning.

Måttande X: Fördelen *Precision* kräver X färre Övertag.

Obeväpnad: När man slår på skadetabellen för folkslag används alltid skadetabellen för Slagsmålsskada.

Omladdning X: För att ladda om vapnet måste man spendera en hel stridsrunda (både sido- och huvudhandling). Kräver lyckat slag med vapenfärdigheten, svårigheten är X.

Otyplig: Anfallstaktiken *Snabbt anfall* kan ej väljas.

Pik: Kan anfalla på Kort avstånd. Motståndaren måste lyckas med motståndsslag för Stridsfärdighet eller Undvika för att närma sig. *Kontring* kan inte användas för att komma förbi piken. Duger bara som Tillhygge i närstrid.

Precis X: Fördelen *Finna blotta* kräver X färre Övertag.

Ryttarbåge: En ryttare med detta vapen behöver inte räkna med avdraget på sin Kroppsbyggnad enligt reglerna för beriden strid.

Räckvidd X: +XT6 på Reaktionsslaget då striden öppnas.

Sargande X: När man slår på skadetabellen för folkslag eller vändning för varelsen får man +1 per nivå Sargande.

Skärande X: Vapnets Hugg- och Stickkada har Genomslag X mot Grundrustning.

Snabb: Man minskar inte skadan på sitt anfall då man väljer anfallstaktiken *Snabbt anfall*.

Snabbdragen: Man behöver inte använda någon sidohandling för att dra vapnet. Man får heller inte något avdrag på sina handlingar när man drar vapnet.

Snabbskjuten: Med vapnet behöver man inte använda någon sidohandling för att dra en pil och spänna bågen. Detta ger heller ingen Utmattning.

Snärjande X: Fördelen *Fälla* kräver X färre Övertag.

Splittrande X: Fördelen *Slå sönder* kräver X färre Övertag.

Svag: Detta ger -1T6 i avdrag på alla pareringar mot andra vapen.

Säker: Vapnet drabbas inte av Tappar och fördelen *Avväpna* behöver +1 Övertag än normalt.

Utmanövrerande: När man använder anfallstaktiken *Gruppenfall* får man inget avdrag på färdighetslaget.

Versatil: Vapnet kan användas som närstridsvapen och kastvapen utan avdrag.

Vädlig: Fördelen *Öka skada* ökar skadan med +1T6 istället för +2.

Ytlig: Mot folkslag orsakar vapnet inga Allvarliga skador, utan endast Utmattning.

Rustningsegenskaper

Bräcklig X: Rustningen är bräcklig, X anger antalet Övertag som krävs för fördelen *Slå sönder*.

Klumpig X: Varje nivå i Klumpig ger -1T6 på slag för finmotorik, t ex Båge och Fingerfärdighet.

Partiell X: Antalet Övertag för *Finna blotta* minskas med 1 per nivå i Partiell.

Solid X: Varje nivå Solid ger -1 på slag för Allvarliga skador från Hugg- och Stickkada.

Skymmande X: Varje nivå i Skymmande ger -1T6 för slag med Vaksamhet, Speja, Spåra (eller andra som kräver god sikt). Utöver detta ger Skymmande nivå 3 -1T6 för slag med Undvika och Reaktion.

Tät X: Antalet Övertag för *Finna blotta* ökar med 1 per nivå i Tät.

Stridskonsttekniker

Nivå A

Avancerade kast (A): Fördelen *Kast* kostar 1 Övertag färre.

Avvärja angrepp (A): Skölden förstörd istället för att ta skada av en närstridsattack.

Benbrytning (A): Brytrisk får sin svårighet ökad med +2.

Kasta vapen (A): Närstridsvapen som avståndsvapen, använder *Kastvapen* och gör normal skada (inklusive *Grundskada*), räckvidd Kort.

Kraftfokus (A): Kan spendera 1/2 Fokus för att göra +1T6/+2T6 mer skada.

Kroppskontroll* (A): Ignorera efterverkningen *Omtöknad*.

Obeväpnad Mästare (A): Obeväpnade attacker får egenskapen *Vådlig*.

Precisionsanfall (A): För 1 Fokus får anfallaren välja träffad kroppsdel.

Rappt utfall (A): +2 till Reaktion när en strid öppnas, gäller moment som ingår i stridskonsten.

Ridteknik* (A): Ryttarens *Kraftfulla anfall* får inget avdrag på anfallsslaget när striden öppnas. Ignorera regeln *Hålla tyglar*.

Snabbdragning (A): Alla vapen som ingår i stridskonsten får egenskapen *Snabbdragen*.

Stridsvrål* (A): Ersätta Reaktionslag med ett slag för Injaga fruktan eller expertisen *Stridsvråla*.

Stå kvar* (A): Ignorerar efterverkningen *Tillbakaknuffad*. Med *Ridteknik* gäller det även ryttare på riddjur.

Stålsättning* (A): För 1 Fokus ignorera samtliga avdrag från *Smärta* under en stridsrunda. För 3 Fokus ignorera samtliga avdrag från *Smärta* under en scen.

Säkert grepp* (A): Utövaren kan ignorera efterverkningen *Tappar*.

Tungt anfall (A): Alla attacker får egenskapen *Kraftfull*, om de inte redan är *Kraftfulla*.

Uppresning* (A): Utövaren kan ignorera avdraget för efterverkningen *Faller*.

Viktutnyttjande (A): Kroppsbyggnad för utövaren räknas som 1T6 högre för att kunna bruka momenten i stridskonsten.

Nivå B

Avväpna (B): Alla attacker får egenskapen *Avväpnande 1*, eller ökar *Avväpnande* med +1.

Avvärja projektil (B): Utövaren kan parera avståndsattacker med ett närstridsvapen. Utövaren får +1T6 när denne blockerar eller parerar avståndsvapen.

Bedövande slag (B): Vid allvarlig skada med *Obeväpnad* eller *Krosskada*, kan man välja att orsaka 1 *Smärta* istället för att slå för allvarlig skada.

Beridet skytte* (B): En ryttare kan förflytta sig ytterligare ett avstånd vid sidohandlingen *Förflytta sig i avstånds- eller mystikfasen*. För att lyckas krävs ett *Förflyttningsslag*.

Blind strid* (B): Minska avdrag för närstrid vid nedsatt sikt (se sida 65) med 1T6. Ger även +2T6 till slaget vid närstrid i Totalt mörker.

Brutalt anfall (B): Alla attacker får egenskapen *Brutal*.

Bärsärk* (B): För 1 Fokus under en scen gör alla *Kraftfulla anfall* +1T6 i skada, likaså ignoreras -1T6 *Smärta*. Får ej använda taktikerna *Snabbt anfall* och *Defensivt försvar*.

Dödande anfall (B): Ger +1 på tabellslag för Allvarliga skador mot folkslag.

Dödsdans* (B): När utövaren använder *Undvika* ökar aldrig *Utmattning* från valet av försvarstaktik.

Fula knep (B): Uövaren kan en gång per scen få +1T6 bonus på ett försvars- eller anfallsslag.

Fällning (B): Alla attacker får egenskapen *Snärjande 1*.

Greppteknik (B): Fördelen *Greppa* kostar 1 Övertag mindre.

Insikt (B): Utövaren kan få extra Övertag genom att spendera 2 Fokus per Övertag.

Krigslist (B): Bonusen för numerärt överläge ökar till 1T6+2.

Monsterdräpare (B): Ger +1 på tabellslag för *Vändningar* mot monster och varelser.

Målpunkter (B): Alla attacker får egenskapen *Precis 1*, eller ökar *Precis* med +1.

Obeväpnad parering (B): Minskar avdraget för att parera vapen med slagsmål till -1T6.

Ripost (B): Behöver endast 1 Övertag för att bli anfallare vid *Defensivt försvar* med moment som ingår i stridskonsten.

Rulla med slag (B): 1-2 Fokus för att minska motståndarens skada med -1T6 per spenderat Fokus.

Rustningsträning* (B): När rollpersonen beräknar sin totala belastning dras 8 ifrån värdet (som lägst 0).

Sköldkontring (B): Skölden får vapenegenskapen *Kontrande*.

Snabb återhämtning* (B): Återhämta 1T6 utmattning mot 1 Fokus. Ej involverad i närstrid, ej utföra huvud- eller sidohandling i samma runda.

Snabbbladdning (B): Snabbbladdning kräver ett färre Övertag för *Armborstfördelen* *Snabbomladdning*.

Snabbskytte (B): Två projektiler eller kastvapen i snabb följd. Kräver vapen med *Bågpil*, *Snabbdragen* eller *Magasin*. Ett anfallsslag med -1T6 för båda skotten, ett eller två mål, +2 *Utmattning*.

Splittrande attack (B): Alla attacker får egenskapen *Splittrande 1*, eller ökar *Splittrande* med +1.

Två vapen: Anfall (B): När rollpersonen har ett vapen i varje hand ökar vapenskadnan med +2.

Två vapen: Försvar (B): När personen har ett vapen i varje hand ökar aldrig *Utmattning* från valet av försvarstaktik.

Nivå C

Fokuserat anfall (C): När utövaren använder Fokus för att ge bonus till att anfalla med vapnet får denne ytterligare +1T6 bonus.

Fotarbete* (C): Vid numerärt underläge ges en bonus till *Undvika* på +1T6.

Medföljning (C): *Defensivt försvar* ger +2T6 i bonus istället för +1T6.

Momentexpertis (C): Ökar skadan med vapen som ingår i ett moment med ytterligare +1T6.

Momentspecialisering (C): Ökar skadan med vapnen som ingår i ett moment med +1T6.

Mästaranfall (C): Fördelen *Öka skada* ökar skadan ytterligare +2 per Övertag.

Mästarutfall (C): Utövaren får ytterligare +2 i Reaktion när en strid öppnas.

Perfektionism (C): För 2 Fokus kan mängden erhållna Övertag dubblas.

Rusning (C): Även försvarstaktiken *Kontring* kan göras med *Undvika*.

Solid gard (C): Vid strid med mer än en motståndare ges +1T6 bonus till försvarsslag för de moment som ingår (ej *Undvika*).

Två vapen: Par (C): Moment som är *Par* får ytterligare en vapenegenskap av *Måttande 1*, *Precis 1*, *Snabb* eller *Vådlig*.

Utmanövrering (C): Alla attacker får egenskapen *Utmanövrerande*.

Vapenaffinitet (C): Utövaren specialiserar sig på ett unikt, specifikt vapen. När detta vapen används får utövaren +2 på alla anfall och försvar.

Stiltekniker

Batalj: Om motståndaren använder *Defensivt försvar* mot stridskonstutövarens *Kraftfullt anfall* ges inget avdrag på anfallsslaget.

Drill: Om motståndaren använder *Snabbt anfall* mot stridskonstutövarens *Kontring* ges inget avdrag på försvarsslaget.

Duell: Om motståndaren använder *Kontring* mot stridskonstutövarens *Snabbt anfall* ges inget avdrag på skadeslaget.

Skytte: Svårighetsgraden för *Långt avstånd* minskar med -1, Mycket långt -2.

Skärmystling: Omladdning/dra nytt vapen och förflyttning kan göras som samma sidohandling för +1 *Utmattning*.

Pansar & Belastning

Pansartyp	Skydd			Belastfaktor	Material-egenskaper	Utformnings-modifikation
	H	K	S			
Alvglas [†]	15	12	14	3	Solid 1	Klumpig +1, Skymmande +1
Ben	4	4	2	1	Bräcklig 2	
Benlamell	7	5	5	3		
Bronsplåt	10	7	11	4		
Fjällpansar [†]	10	8	6	3		
Förstärkt läder	6	6	4	2		Klumpig -1
Gordpansar [†]	35	24	33	10	Solid 2, Tät 1	Klumpig +2
Härdat läder [†]	5	6	5	2		
Lamellpansar [†]	10	6	8	3		
Mjukt läder	3	3	2	1	Tät 1	Klumpig -2
Plåt [†]	15	12	15	4	Solid 1	
Päls	4	2	2	1	Tät 1	Klumpig -1
Ringbrynja [†]	12	4	8	3	Tät 1	Klumpig -1
Ringbrynja, tät [†]	13	9	11	4	Tät 1	
Ringläder	7	5	4	2		
Silunabrynja [†]	11	4	9	2		Klumpig -1
Somdia ringbrynja [†]	14	6	10	3	Tät 1	Klumpig -1
Thabrinnk [†]	16	7	6	4		Klumpig +2
Tjockplåt [†]	22	15	22	6	Solid 2	Klumpig +1, Skymmande +1
Trä	4	5	4	2	Bräcklig 2	
Träbjäll	6	5	3	2	Bräcklig 3	
Trälamell	6	5	5	2		
Tunnplåt [†]	10	7	10	3	Solid 1	Klumpig -1
Vadderat tyg	2	4	2	1	Tät 1	Klumpig -1

[†] Vadderad.

Belastnings-summa	Avdrag på: Förflyttning, Reaktion och Rörelsefärdigheter		Grund-utmattning
0-8	Inga	0	
9-12	Inga	2	
13-16	Inga	3	
17-20	-2	3	
21-24	-1T6	3	
25-28	-1T6-2	3	
29-32	-2T6	4	
33-36	-2T6	5	
37-40	-2T6	6	
41-44	-2T6	8	
45-48	-2T6	9	
(+4)	(-1)	(+2)	

Börda	Belastning
Lätt packning (upp till cirka 20 % av bärarens kroppsvikt)	8-12
Tung packning (cirka 20-40 % av bärarens kroppsvikt)	13-20
Massiv packning (cirka 40-60 % av bärarens kroppsvikt)	21-28
Ryttare	8
Särskilt lätt ryttare	0
Särskilt tung ryttare	16
Flera ryttare [†]	+8

[†] Varje person utöver den första belastar riddjuret som vanligt beroende på vikt samt den extra modifikationen.

Strid & taktik

Anfallstaktik	Utmatt. [†]	Färdighet	Skada
Standardanfall	±0	±0	±0
Snabbt anfall	+1	+1T6	-1T6
Kraftfullt anfall	+2	-1T6	+2T6
Gruppanfall	+1	-1T6	±0

Försvarsslag	Färdighet	Försvar
Parera	Vapen-färdighet eller Slagsmål	±0/-2T6 [‡]
Blockera	Sköld	Beror på sköldtyp
Undvika	Undvika	±0 [‡]

[†] Denna Utmattning leder inte till ett Chockslag.

[‡] Pareras ett vapen med Slagsmål ges ett avdrag på -2T6.

[‡] Påverkas av Belastning. Taktiken Kontring kan ej väljas.

Försvarstaktik	Utmattning [†]	Färdighet	Krav för att bli anfallare
Standardförsvar	±0	±0	Lyckas mot anfallaren
Defensivt försvar	+1	+1T6	Lyckas med minst 2 Övertag
Kontring	+1	-1T6	Blir alltid anfallare, oavsett utfall

[†] Denna Utmattning leder inte till ett Chockslag.

Avståndsfasen	Närstridsfasen	Mystikfasen
Sidohandlingar <ul style="list-style-type: none"> Förflytta sig ett avstånd Dra kastvapen Ladda armborst Sikta med avståndsvapen Spänna båge 	Sidohandlingar <ul style="list-style-type: none"> Förflytta sig ett eller två avstånd (om ej i pågående närstrid, slag krävs för två avstånd) 	Sidohandlingar <ul style="list-style-type: none"> Förflytta sig ett avstånd Motverka mystiker
Huvudhandlingar <ul style="list-style-type: none"> Anfalla med ett avståndsvapen 	Huvudhandlingar <ul style="list-style-type: none"> Anfalla med ett närstridsvapen Retirera ett avstånd 	Huvudhandlingar <ul style="list-style-type: none"> Kanalisera bön Riva sönder väv/Upphäva mirakel Störa koncentrationen
Försvarsfärdigheter <ul style="list-style-type: none"> Sköld Undvika 	Försvarsfärdigheter <ul style="list-style-type: none"> Stridsfärdigheter Undvika 	Försvarsfärdigheter <ul style="list-style-type: none"> Inga

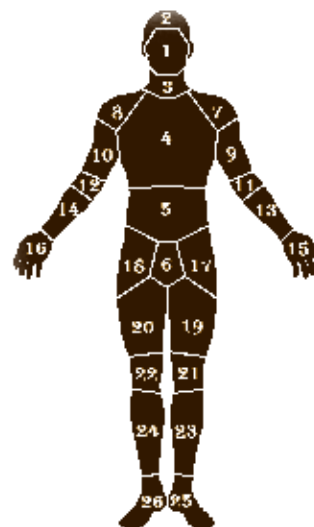
Träfftabeller

Hugg- och krossvapen			Stick- och avståndsvapen			Kroppsdel	Delområde	Kod
Normalt	Högt	Lågt	Normalt	Högt	Lågt			
01-08	01-12	-	01-04	01-08	-	Huvud	Ansikte	1
09-16	13-24	-	05-08	09-16	-		Skalle	2
17-20	25-30	-	09-10	17-20	-		Hals	3
21-30	31-40	-	11-30	21-50	01-10	Torso	Bröstkorg	4
31-38	-	01-16	31-38	51-58	11-18		Mage	5
39-40	-	17-20	39-40	59-60	19-20		Underliv	6
41-44	41-46	-	41-42	61-64	21-22	Vänster arm	Skuldra	7
45-48	47-52	-	43-44	65-68	23-24		Överarm	9
49-50	53-55	-	45	69-70	25		Armbåge	11
51-56	56-64	-	46-48	71-76	26-28		Underarm	13
57-60	65-70	-	49-50	77-80	29-30		Hand	15
61-64	71-76	-	51-52	81-84	31-32	Höger arm	Skuldra	8
65-68	77-82	-	53-54	85-88	33-34		Överarm	10
69-70	83-85	-	55	89-90	35		Armbåge	12
71-76	86-94	-	56-58	91-96	36-38		Underarm	14
77-80	95-100	-	59-60	97-100	39-40		Hand	16
81-82	-	21-28	61-64	-	41-46	Vänster ben	Höft	17
83-84	-	29-36	65-68	-	47-52		Lår	19
85-86	-	37-44	69-72	-	53-58		Knä	21
87-89	-	45-56	73-78	-	59-67		Vad	23
90	-	57-60	79-80	-	70		Fot	25
91-92	-	61-68	81-84	-	71-76	Höger ben	Höft	18
93-94	-	69-76	85-88	-	77-82		Lår	20
95-96	-	77-84	89-92	-	83-88		Knä	22
97-99	-	85-96	93-98	-	89-97		Vad	24
100	-	97-100	99-100	-	98-100		Fot	26

1T10	Kroppsdel
1	Huvud
2-4	Torso
5-6	Vänster arm
7-8	Höger arm
9	Vänster ben
10	Höger ben

1T10	Huvud
1-4	Ansikte
5-8	Skalle
9-10	Hals
1T10	Arm
1-2	Skuldra
3-4	Överarm
5	Armbåge
6-8	Underarm
9-10	Hand

1T10	Torso
1-6	Bröstkorg
7-9	Mage
10	Underliv
1T10	Ben
1-2	Höft
3-4	Lår
5-6	Knä
7-9	Vad
10	Fot



Skador

Skadeintervall	Utmattn.	Skadetabell
1-4	1	-
5-9	2	-
10-14	4	1T10
15-19	6	1T10+2
20-24	8	1T10+4
25-29	10	1T10+6
30-34	12	1T10+8
35-39	14	1T10+10
40-44	16	1T10+12
(+5)	(+2)	(+2)

Skadetyper	Skadetabell	Skadetabell per kroppsdelsdel	Grundrust. skyddar	Buren rust. skyddar
Brännskada	92	Nej	Ja	Se sida 89
Fallskada	88	Nej	Ja	Nej
Huggskada	78-80	Ja	Ja	Ja
Krosskada	81-83	Ja	Ja	Ja
Slagsmål	86-87	Ja	Ja	Ja
Stickskada	84-85	Ja	Ja	Ja