

ETT ÄVENTYR TILL  
**HJÄLTARNAS**  
—+— TID —+— S

# SPÖKHUSETS HEMLIGHET

Författare

**JONAS SCHIÖTT**

Form och kartor

**KRISTER SUNDELIN**

Illustrationer

**RONJA MELIN**

**KRISTER SUNDELIN**

För

**GOthCON XLII**

Version 1.01, 2018-04-02

## UPPSTART

För att spela det här äventyret behöver du:

- ❖ Det här häftet.
- ❖ En uppsättning tärningar (T100, sju eller fler T6). Det hjälper om spelarna också har minst en uppsättning tärningar.
- ❖ En uppsättning rollpersoner.
- ❖ En uppsättning hjälpmedel.
- ❖ Upp till sex spelare.
- ❖ Demoregler finns på sidan 8, men du kan också använda *Hjältarnas tids* grundbok.

## ❖ FÖRBEREDELSE

Börja med att läsa igenom äventyret här nedan och demoreglerna på sidan 8. Du bör vara påläst på dessa när det är dags att spela.

Äventyret är testat för 4-6 spelare. Om gruppen har 5 spelare, plocka bort Vassily innan du låter spelarna välja roller. Om gruppen har 4 spelare, plocka bort Nypon och Vassily. Med fler eller färre spelare får du improvisera.

Låt spelarna välja varsin rollperson av de som är kvar.

Ge sedan hjälpmedlet »Bakgrund för spelarna« till spelarna, och låt dem läsa dessa.

Därefter, börja spela!

## ❖ GRUNDREGELN

Basen i *Hjältarnas tid* är att du slår 1T100 under eller lika med ditt färdighetssystemet. Om det är ett motsatt slag ska du slå under eller lika med färdighetsvärdet, men över motståndarens slag.

Det gamla kråkslottet ser välbevarat ut, med tanke på att det varit övergivet i 20 år. Trädgården är övervuxen med ogräs, så klart, och fasadens puts har sett bättre dagar, men på det hela taget är det inget som omedelbart skriker »spökhushus«. Det är bara historiken och berättelserna som samlats runt det som är oroväckande. Våra hjältar är alltför luttrade för att okritiskt tro på alla legender, men med så här mycket rök kanske det finns någon eld.

Kapten Thand, chefen för Fredsvakten, har gett dem ett uppdrag. Sök igenom huset från topp till botten, och red en gång för alla ut ifall där finns några spöken eller annat ofog. Hjältarna förstår inte riktigt de politiska intrigena som gör det omöjligt för vaktstyrkan att lösa detta själva, men det är ett betalande jobb. Så de rycker på axlarna och gör sig redo att möta det okända...

## BAKGRUND FÖR SPELARNAS

Äventyret utspelar sig i en världsdel som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på detta havs nordliga kust. Äventyrstielns hus är byggt strax utanför en mindre hamnstad. Huset byggdes för ungefär 50 år sedan av en excentrisk enstöring vid namn Uggvush. Det gick rykten om att han sysslade med svart magi, dyrkade onda gudar, och dylikt. Nu har ingen sett till honom på 20 år. Ingen har tagit över huset, eftersom dess läge på en hög klippa utanför stadsmurarna anses väldigt opraktiskt av allt normalt funtat folk. Det sägs att en del inbrott gjordes efter Uggvush' försvinnande, men att inget särskilt värdefullt hittades och att några av tjuvarna också försvann spårlöst. Efter en tid av glömska har husets onda rykte späts på under de senaste 3 åren – det berättas om

spöklika ljusfenomen och onaturliga läten därifrån.

Efter att hjältarna fick sitt uppdrag begav de sig västerut längs kustvägen, och alldeles innan bron över en mindre flod tog de den branta stigen uppför kullen till söder. Spökhuset ruvar vid stigens slut.

## BAKGRUND FÖR SPELLEDAREN

I själva verket är huset faktiskt hemsökt: där finns kvardröjande rester av nekromantikern Uggvush' olika ritualer och experiment. Men detta hade aldrig märkts utanför husets väggar om det inte vore för de nya hyresgästerna: en grupp smugglare från den ökända Gula Ligan. Vissa av »spökerierna« beror på något så enkelt som att smugglarna signalerar till sina kumpaner till havs med en lykta i ett fönster, medan andra oväsen uppstod när några smugglare kom i strid med de nämnda resterna av dödsdämoner.

Staden Saltträsk figurerar bara som bakgrund till detta äventyr, men här följer några fakta om spelarna är nyfikna. Staden har 2000 invånare och står under beskydd av Furst Magna II av Federsvert, men har ett fribrev och styrs till vardags av ett stadsråd vars 8 medlemmar huvudsakligen representerar ekonomiska intressen. Där finns det mesta som äventyrare kan önska sig, men på grund av stadens ringa storlek oftast bara i ett exemplar – en vapensmed, en alkemist, ett värdshus som tar emot vagabonder såsom rollpersonerna.

Detta är ett plats-baserat äventyr som är fritt för spelarna att utforska i vilken ordning de vill. I praktiken kommer sannolikt finalen att utspela sig antingen i det högsta tornrummet eller i den djupaste grottan. Denna frihet kan medföra att du som spelare måste anpassa innehållet efter den tillgängliga tiden. Tornet och källarvåningarna är de centrala delarna av äventyret, och tänkta att ta upp det mesta av speltiden, så om dina spelare förbrukar mer än en timme på att undersöka de övriga delarna av huset

behöver du antagligen korta ned på annat. Likaså om de grubblar mer än en halvtimme på stendörrens gåta. Skeletten på tornvåning 2 kan förenklas eller strykas helt utan någon skada skedd, och dimman på tornvåning 3 är en annan kandidat för nedkortning.

För den som minns förra årets GothCon-äventyr, *Havsdrakens tand*, så utspelar sig detta faktiskt innan dess. I själva verket är *Spökhusets hemlighet* hjältarnas första möte med Gula Ligan, även om de inte vet om det ännu (smugglarna bär inga identifierande tecken, och kommer inte att röja sin allians om de tillfångatas).

## UTANFÖR Huset

Huset står på en höjd som där den vetter mot havet är en brant klippa, cirka 20 meter över havsytan och 25 meter från klippkanten. Trädgården runt huset är förvildad och igenvuxen, men hindrar inte sikt eller förflyttning. Huset och trädgården är omgivna av en nästan 2 meter hög stenmur med spjutspetsar längs överkanten, men denna har rasat helt eller delvis på flera ställen. Det finns även en järngrind där stigen ifrån staden kommer upp, och den är inte låst.

Huset har två våningar, förutom hörntornet som har fyra. Man kan ana ett vindsutrymme under det starkt sluttande skiffertaket. Fasaden är av murad sten med ett lager puts som har rasat på sina ställen.

Fönstren är medeltida, med blyinfattade tjocka glasplattor, och har alla ett mer eller mindre tjockt lager av smuts över sig. De är inte gjorda för att öppnas utifrån, men kan naturligtvis krossas med tillräckligt mycket våld.

Det finns två ytterdörrar: huvudingången och en mindre dörr till den bakre flygeln.

## ALLMÄNT OM INTERIÖREN

Om inget annat anges är allting i själva huset, det vill säga nedervåningen, övervåningen, källaren, och vinden, täckt av ett

rejält lager damm – inte så tjockt att det blir ogenomskinligt, men definitivt så tjockt att eventuella spår tydligt kan ses. I tornet och grottorna ligger inget damm. Ett svagt, grått ljus sipprar in i alla rum som har fönster. Alla tärningsslag för att se längre än handen framför sig är svåra (spärrade 2 snäpp), om inte mer ljus tillförs. Detta inkluderar avståndsstrid, men inte närstrid. Närhelst rollpersonerna stannar upp och försöker vara helt tysta, kan de höra mystiska krasande och klickande ljud. Försöker de spåra detta kommer de förr eller senare (beroende på hur roligt spelledaren tycker det är) att finna odöda skelettråttor, vilka försöker följa samma rutiner som när de levde eftersom de inte vet bättre och inte fått några andra instruktioner. De är harmlösa.

Alla magiska föremål som kan hittas i äventyret går att identifiera efter några minuters studier (antagligen av Sigrid). På diverse ställen i huset och grottorna finns det förstås mynt och andra värdesaker, men de är inte beskrivna i denna konventsversion av äventyret eftersom de i detta sammanhang ändå inte kan spenderas.

## ❖ NEDERVÅNINGEN

**1: Entrén.** Dubbeldörrarna är inte låsta, men något tröga att knuffa upp.

**2: Hallen.** Ett lågt bord och två stolar står till höger om ingången. Här finns en upptrampad stig i golvdammet, från torn-dörren till trapporna (både trappan upp och källartrappan, fast en relevant färdighet kan avgöra att spåren uppåt är färskare). Trappan uppåt har ett svagt räcke, som går sönder om någon som helst vikt lutas mot det.

**3: Salongen.** Rakt fram från dörrarna står ett stort runt bord omgivet av 8 stolar. Mot norra väggen finns en eldstad. I norra delen av rummet går det också att hitta nedrasad takputs på golvet (detta är en ledtråd till det svaga golvet i norra sovrummet). Mellan fönstren i södra väggen står vitrinskåp med koppar i fint porslin och bägare av silver med gravyr av vinrankor (den som tittar väldigt noga kan upptäcka dödskallar gömda bland rankorna).

**4: Matsalen.** Domineras av ett långt, rektangulärt bord i massivt trä. Högsätet är vid kortänden mot fönstren, det finns ingen stol vid andra kortsidan, och stolarna vid långsidorna är inte alls lika imponerande. I hållare under högsätet finns två små flaskor med **motgift** (neutraliserar en pågående förgiftningseffekt, men läker inte skada som redan tagits). Längs norra vägen finns skåp med serviser och tomma serveringsbord. Mot södra väggen finns en eldstad.

**5: Köket.** En lång, tjock bordsskiva, är-rad av många års användning och belamrad

med odiskade kokkärl och bestick. En stenugn där ett halvdussin **jättetusenfotingar** (stora som katter) har bildat bo.

**6: Skafferiet.** Hyllor och krokar längs väggarna. Behållare av glas och lergods har till stor del överlevt, men innehållet har överlag ruttnat eller torkat bort.

**7: Tvättrummet.** Baljor, spanner, och gamla tygrester. En eldstad för att värma tvätt- och badvatten. Bakdörren är låst, men Shika kan dyrka upp den utan att behöva slå något slag.

**8: Köksgången.** Ett utrymme mellan köket, matsalen, hallen och tjänstetrappan upp till övervåningen

## ❖ ÖVERVÅNINGEN

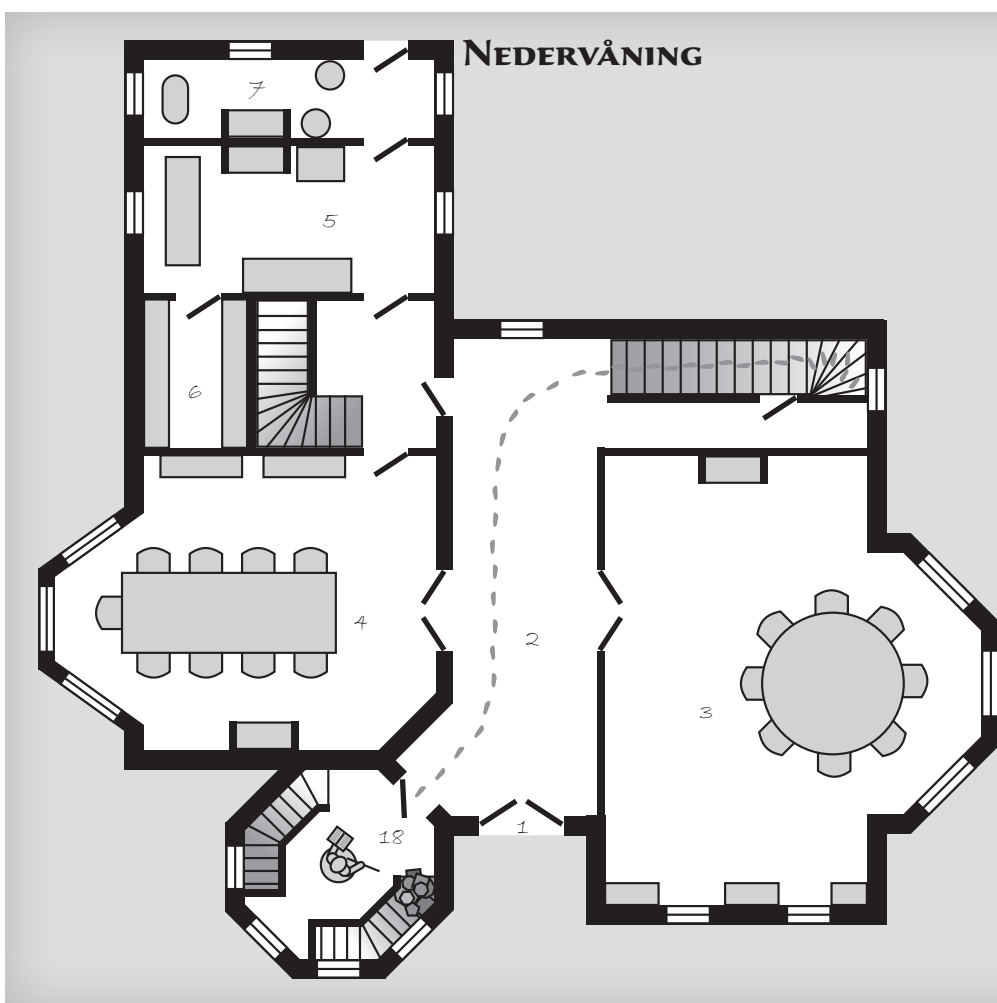
**9: Övre hallen.** Här leder det upptrampade spåret i dammet till södra sovrummets dörr. I rummet med tjänstefolkets trappa finns en lucka i taket och en nedfällbar stege, för att komma upp till vinden.

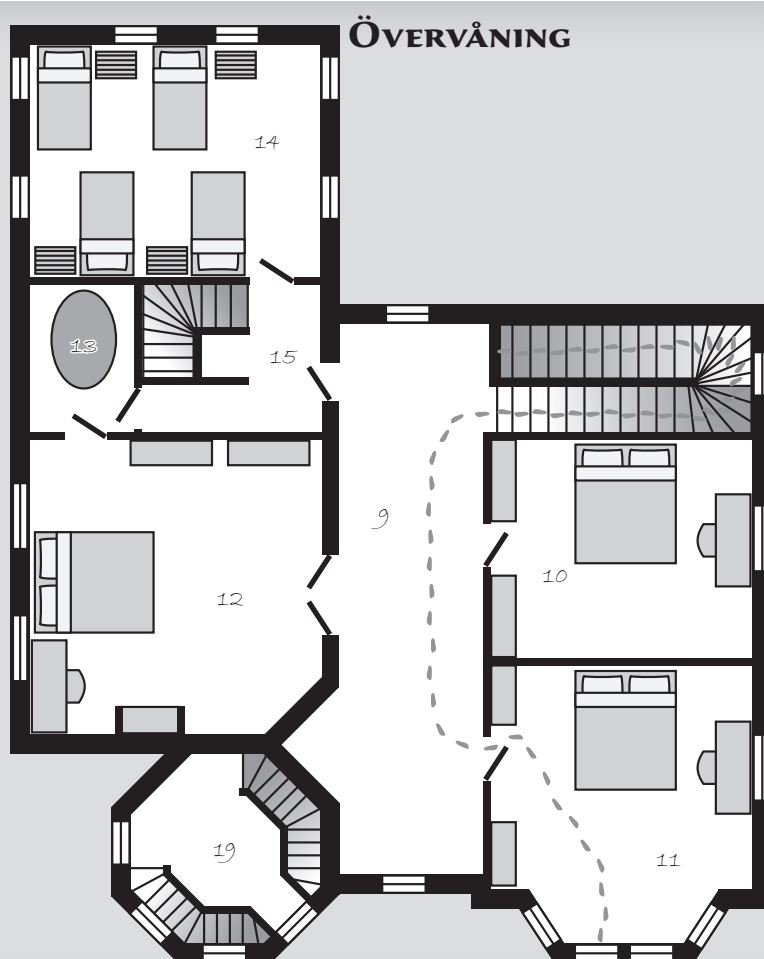
**10: Norra sovrummet.** En stor himmelssäng står med huvudet mot norra väggen. Garderober finns längs västra väggen, men alla kläder i dem är extremt malätta. Under fönstret i östra väggen står ett toa-

lettbord och en stol. Ett smyckesskrin i en bordslåda innehåller en bred, platt ring av stål med ingraverade runor. Detta är en **sköldring**: bäraren kan använda *Häxsköld* en gång per strid utan att behöva kunna besvärjelsen eller ådra sig någon *Skuld*, men måste använda sin egen färdighet i *Trolldom*. I fönstret saknas ett par glasrutor, och den vaksamme kan av missfärgningar på väggen under sluta sig till att det har regnat in under en längre tid.

Golvet söder om sängen är extremt försvagat av vattenskadorna, och om någon annan än Nypon går där kommer det att ge vika. Att rasa ned till våningen under gör 2T6 i fallskada direkt mot *Hälsa*, men ett lyckat slag för *Manövrer* minskar det till 1T6.

**11: Södra sovrummet.** Möbleringen är precis som i norra sovrummet. Däremot är golvet stabilt, vilket kan märkas på att spår i dammet leder från dörren till ett av de södra fönstren. På fönsterkarmen står en lykta med luckor för avskärmning av ljus, den är uppenbart inte lika gammal som resten av huset. En fin pälsbrämad tunika hänger i en garderob, men den är tyvärr infesterad med **gulmögel** – hanteras plagget kommer den





att avge hallucinatoriska sporer (Styrka 50, om de vinner mot *Uthållighet* blir alla slag för den rollpersonen 3 snäpp svårare under nästa scen).

**12: Stora sovrummet.** Extra stor säng med gotiska dekorationer. Garderober vid norra väggen. I en av dem hänger ett plagg som undgått tidens tand: en svart mantel med hög krage och guldbroderier, som har egenskapen att bölja extra dramatiskt vid varje möjligt tillfälle. Litet skrivbord med stol under södra fönstret i västra väggen.

Mindre bokhylla med lättare läsning vid södra väggen, bredvid bordet. Instucken i en bok finns en papperslapp med »FANG-TARALA« nedkrafat (detta är ordet för att aktivera spegeln). Stor spegel med guldram på södra väggen, mittemot garderoberna. Om man använder kommandoordet så sker ingen synlig förändring, men nu går det under en minuts tid att kliva igenom spegeln till tornets andra våning.

**13: Badrummet.** Ett badkar gjort av hårdlackerad ebenholts. Små hyllor för diverse tillbehör.

**14: Tjänstefolkets sovrums.** Fyra enkla våningssängar. Klädkistor på golvet.

**15: Tjänstetrappan.** Ett utrymme mellan tjänstefolkets sovrums, övre hallen, badrummet och trappan ner till köksgångne. En lucka med en stege leder upp till vinden.

**Vinden (ej på kartan).** Tom och ödslig.

## ❖ KÄLLAREN

**16: Förrådet.** Innehåller verktyg och material för underhåll av huset, nedpackat i lårar. Vissa är uppbrutna av plundrare, men de har besviket lämnat kvar innehållet.

**17: Vinkällaren.** Alla hela flaskor har tyvärr redan plundrats av de tjuvar som lyckats ta sig ur huset levande. På golvet ligger en äventyrare som varit död ett tag och är alldeles grön av förruttelse. Hans ringbrynja och svärd är fortfarande användbara, men om kroppen störs kommer en svärm rötlarver att välla ut.

## ❖ TORNET

Alla trapporna är inneslutna av väggar, vilket betyder att många av fönstren inte släpper in ljus i själva tornrummen. Varje trapphus har en dörr längst upp och en längst ned, som i de flesta fall är helt odramatiska att öppna.

**18: Första våningen.** Staty som föreställer Uggvush i en dramatisk pose med en magibok i ena handen och en sejdstav i andra. Avsiktligt ställd för att bara vara upplust bakifrån (av ljus från fönstret). Trapphuset uppåt är blockerat med en barrikad av diverse bråte (rester av packlårar och möbler som tagits från andra delar av huset, samt spillrorna av dörren som ursprungligen hängde där).

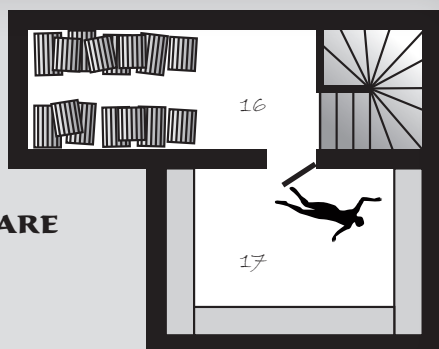
**19: Andra våningen.** Troférummet. Piedestaler och montrar utspridda till synes slumpartat. Uggvush' troféer är en blandning av dödskelett från ovanliga djur och konstföremål med makabra motiv. En spegel på norra väggen matchar den i stora sovrummet (kommandoordet fungerar även från detta håll).

Runt om står husets gamla tjänstefolk och några presumptiva tjuvar, alla numera animerade **skelett**. De är totalt 8 stycken, och kommer att anfalla alla levande varelser som träder in här – de är programmerade att skydda trappan uppåt, och kommer inte att förfölja någon som retirerar nedåt i tornet, däremot kommer de att försöka stänga dörren till den trappan.

**20: Tredje våningen.** Biblioteket. Bokhyllor längs alla väggar (utom de med fönster). Böckerna handlar om historia, astrologi, och anatomi (beskrivningar av hur olika arter, så väl intelligenta som inte, ser ut när de dissekeras). Ett läsbord med fätölj i mitten av rummet. En tunn bok med titeln »Gåtans lösning« ligger på bordet – den innehåller svaret på hur stendörren i källarvåningen öppnas, men den släpper också ut en tjock mörk **dimma** som är klistrig som våt rök och luktar svagt av blod.

**21: Fjärde våningen.** Laboratoriet. Arbetsbänkar, hyllor och skåp längs väggarna. Ett operationsbord i mitten. Här finns Uggvush' lik (som inte animeras) och hans sista experiment – ett **mörktrolls dödskelett** som kan flyga, trolla, och reanimera skeletten på våningarna under (den kan inte göra något

## KÄLLARE





med Uggvush eller dimman). Skallen har stora smaragder insatta i sina ögonhålor, och tänderna är ersatta med opaler. Dess horn är polerade och vässade, men den anfaller inte med dem. När den aktiveras börjar smaragderna lysa med ett giftgrönt sken. Om och när skallen besegras kommer alla nekromantiska/odöda fenomen i huset att upphöra.

Från det att striden börjar kommer tidigare besegrade skelett att behöva 3 rundor för att animeras och gå upp för alla trappor, så de kommer in i den fjärde rundan – kanske tidigare om det står några rollpersoner i trappan. Så fort skallen flyger upp kommer alla lösa småsaker i rummet också att börja levitera och virvla runt, vilket gör att alla dess fiender på denna våning måste slå mot *Slagsmål* vid början av sin tur varje runda för att inte ta 1T6 skada som ignorerar rustning (men går mot *Gard* först som normalt). Skallen kommer att hålla sig nära taket, vilket betyder att man bara kan nå den med närstridsvapen om man hoppar upp på lämpligt bord eller bänk – detta kräver ett slag för *Manövrer* som spärras 2 snäpp om man tagit någon skada den aktuella rundan. Alla avståndsattacker är spärrade 2 snäpp på grund av den flygande bråten.

## GROTTORNA

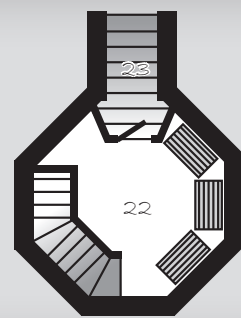
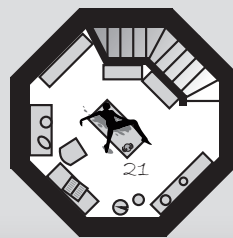
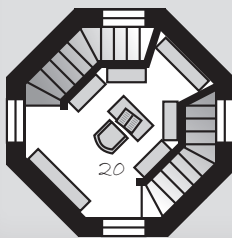
Kartan över grotterna finns på sidan 6.

**22: Tornets källarvåning.** Tre magiska frysboxar som innehåller diverse likdelar. En stendörr där det bildas ett magiskt ansikte. Ovanför dörren finns inskriften »Ordet är APA«. Säger någon »apa« svarar dörren »kan du vara själv«. Dörren för gärna en konversation, men den saknar tidsuppfattning och vet inte så mycket mer än att folk kommer och går, ibland för att passera och ibland för att hämta saker ifrån eller lägga dem i boxarna. Tricket är att få dörren att säga »apa«, då öppnas den.

**23: Den långa trappan.** Leder ned till grottor vid havsnivå. Smugglarna har en vakt som sitter längst ned – denne kommer att upptäcka rollpersonerna, vänta tills de nästan är nere, och sedan springa till huvudgrottan med tunga, klampande fotsteg. Syftet är att locka inkräktare att springa efter utan att se sig för. Tunnlarnas form gör att det ekar på ett sätt som gör det omöjligt att avgöra riktningen ett ljud kommer från.

**24: Tunnelarna.** En labyrint av små grottor och gångar. I de flesta korsningarna har smugglarna riggat diverse fällor. Välj vilka du tycker vara mest intressanta bland de följande. Om rollpersonerna rör sig försiktigt får de slå mot *Leta* för att upptäcka (och därmed kringgå) fällorna.

## TORNVÅNING 3, 4 SAMT KÄLLARE



- ❖ **Snubbeltråd som triggar fallande sten:** 4T6 skada, direkt på *Hälsa* och rustning skyddar inte. Ett lyckat slag mot *Manövrer* gör att skadan minskar till 2T6.
- ❖ **En kamouflerad grop:** 2T6 fallande *Skada*, direkt på *Hälsa* och rustning skyddar inte. Ett lyckat slag mot *Manövrer* minskar detta till 1T6. I vilket fall krävs tid och hjälp av ett rep för att ta sig upp ur gropen (sidorna är för hala för att tillåta friklättring).
- ❖ **Fotanglar:** 1T6 *Skada*, direkt på *Hälsa* och rustning skyddar inte. Dessutom blir det omöjligt för offret att *Sprinta* tills den här skadan har läkts.
- ❖ **Grönslem:** Sitter fast i taket, och har ett primitivt sinne för värme som gör att det faller ned om något levande passerar under det. En starkt frätande sörja som gör 2T6 i *Skada* varje runda den är i kontakt med något organiskt eller metalliskt – endast sten, glas, eller dylikt är immunt. Denna skada går direkt på levande varelsers *Hälsa*. En rustning anses ha *Hälsa* lika med sitt högsta möjliga skyddsvärde, och skyddar tills den är sönderfrätt. Vapen eller andra verktyg som används för att skrapa bort slemmet blir obrukbara efter en runda. Slemmet kan neutraliseras av solljus, eld, stark kyla, eller en helande besvärjelse.

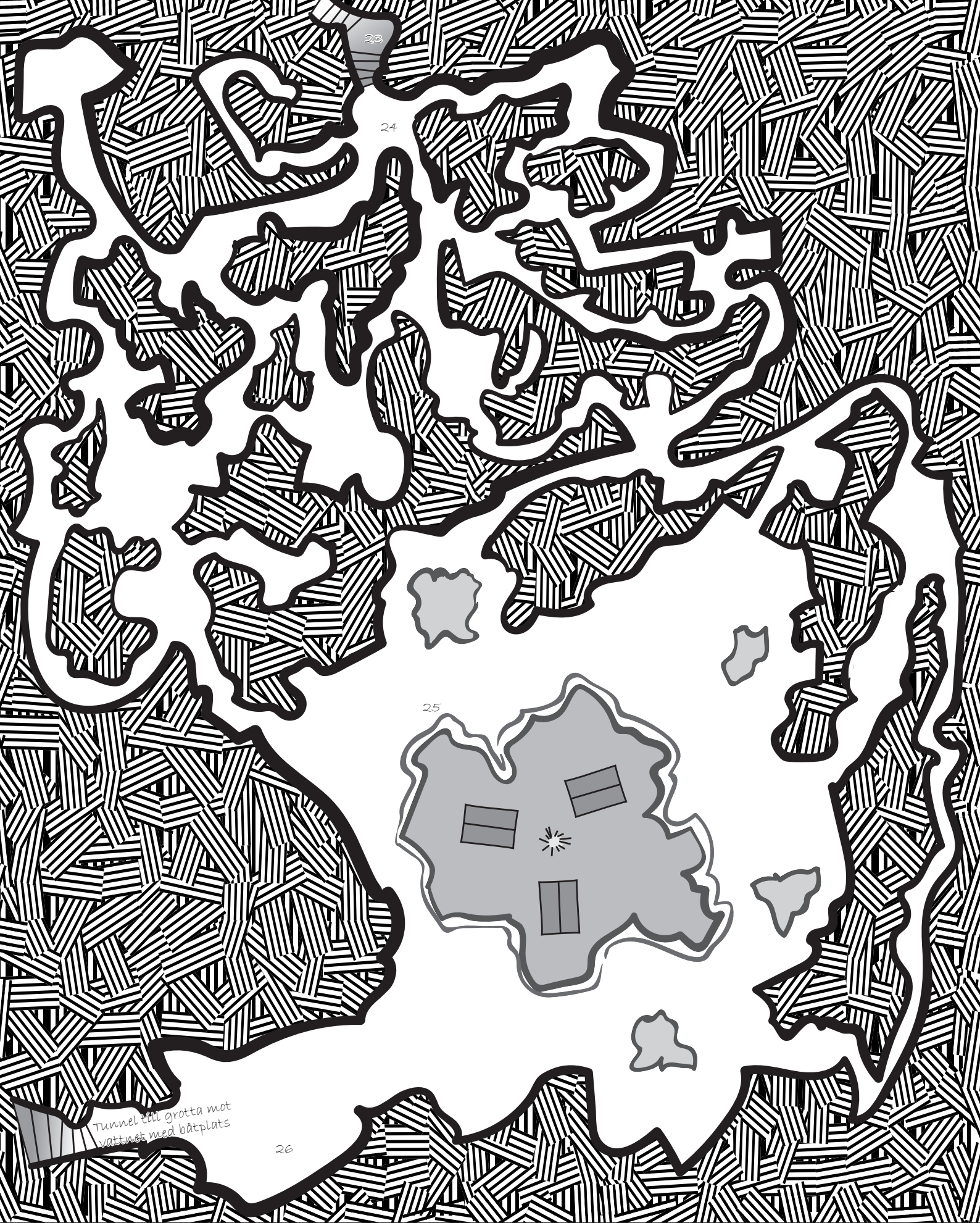
**25: Huvudgrottan.** Högt i tak (10 m), med stora höjdskillnader – flera större och mindre platåer. Smugglarna har byggt stegar upp till den största platån (som är 5 m upp), och hyddor att bo i där uppe (där det är mindre fuktigt). De har också riggat rep för att kunna svinga sig mellan platåerna. Facklor har tänts runt om i grottan så de kan se inkommande fiender.

Här lurpassar 6 **smugglare**, deras ledare **Fritjof den Fule** och hans högra hand **Björn den Blodige**. Smugglarna kommer i första hand att hålla sig dolda bakom platåkanten och bara sticka upp för att skjuta pilar och sedan ducka ned igen – rollpersoner som

vill skjuta tillbaks får *Avvakta* och vänta på sin chans, och även då blir attacken spärrad 5 snäpp på grund av att inte hela målet kan ses.

Att friklättra upp på platån tar två förflyttningar (vilket kan gå på en runda om man *Sprintar*) och ett *Manövrer*-slag. Under klättring kan man inte undvika pilar aktivt, men den dåliga skottvinkeln spärrar attacker ovanifrån 5 snäpp. Fritjof och Björn, som inte har avståndsattacker, kommer att leta chanser att gå i närstridsduell på platser där de själva inte är sårbara för avståndsvapen.

**26: Lagret.** Här förvaras smuggelgods. Just nu finns här 5 stora tunnor med salt och 10 mindre tunnor med vin, 4 stora rektangulära lårar med rullar av finare tyger inuti, och 20 mindre kvadratiska lårar som innehåller keshat. Det sistnämnda ser ut som klumpar av aningen smulig hårdost, och är en starkt viljedämpande drog.



## ODJUR

### JÄTTETUSENFOTING

Gard: – Hälsa: 5

**Egenskaper:** Kanonmat (dör automatiskt av en exceptionell träff), Klättrande (rör sig obehindrat över väggar och tak), Liten (2 snäpp svårare att träffa)

**Turordning:** 2 högsta av 3T6

**Anfall:**

- ❖ **Bett:** 45 %, skada 2T6, Giftig (om bettet gör skada mot *Hälsa* börjar giftet verka – under 1T6 rundor kommer det anfalla med sin giftstyrka på 45 mot offrets *Uthållighet* och vid varje vinst gör det 1T6 skada direkt mot *Hälsa*)

**Försvär:** –

**Skydd:**

- ❖ **Kitin:** skydd 1T6

**Språk:** –

**Färdigheter:** Grund 25 %

### RÖTLARVER

Gard: – Hälsa: 10

**Egenskaper:** Svärm (se Skydd)

**Turordning:** 2T6

**Anfall:**

- ❖ **Borrande bett:** 80 %, skada 4T6, Rötinfektion (Om en varelse tar skada mot *Hälsa* betyder det att en eller flera larver har grävt sig in i dess kropp och kommer att fortsätta gräva in mot hjärtat, vilket varje runda gör 1T6 skada per infektion som går direkt mot *Hälsa* och inte kan förhindras. Maskarna kan inom infektionens första runda brännas ut om eld appliceras direkt på såret, eller skäras ut med kniv, vilket förstås också gör skada. Efter första rundan är *Läkesejd* det enda kända botemedlet.)

**Försvär:** 0 %

**Skydd:**

- ❖ **Svärn:** skydd 5T6 mot vapen som inte är *Yttäckande*

**Språk:** –

**Färdigheter:** Grund 15 %

### SKELETT

Gard: – Hälsa: 10

**Egenskaper:** Kanonmat, Skrämmande (anfall mot den är spärrade 1 snäpp och du kan inte frivilligt avancera in i dess zon, effekten kan brytas genom att använda en handling och slå ett lyckat slag mot *Viljestyrka*)

**Turordning:** 2 högsta av 3T6

**Anfall:**

- ❖ **Improviserad påk:** 45 %, skada 4T6
- Försvär:** 45 % (skeletten parerar inte, försvaret representerar bara svårigheten att hitta någon vital del att slå mot)

**Skydd:** –

**Språk:** –

**Färdigheter:** Grund 25 %

### HUNGRIG DIMMA

Gard: – Hälsa: 40

**Egenskaper:** Bunden (kan inte lämna tor-net), Immateriell (kan vanligtvis bara skadas med magi – men *Hälsa* den har fått genom Livsstöld kan slås bort med vanliga vapen, eftersom den syns som blod hängande inom dimman), Skrämmande

**Turordning:** 2 högsta av 4T6

**Anfall:**

- ❖ **Dimtentakler:** 65 %, skada 4T6, Genomträngande (ignorera de första 2T6 av Skydd), Livsstöld (görs någon skada mot *Hälsa* får dimman öka sin egen *Hälsa* med 1T6), Yttäckande (påverkar alla fiender i en zon)

**Försvär:** 65 %

**Skydd:** –

**Språk:** –

**Färdigheter:** Grund 25 %

### MÖRKROLLSKALLE

Gard: 20 Hälsa: 40

**Egenskaper:** Bunden (kan inte lämna tor-net), Flygande, Liten, Skrämmande

**Turordning:** 2 högsta av 4T6

**Anfall:**

- ❖ **Grön energistråle:** 85 %, skada 6T6, Avståndsvapen, Vådlig

**Försvär:** 85 %

**Skydd:** –

**Språk:** Allröna, Fornröna, Svartna

**Färdigheter:** Grund 35 %

### SMUGGLARE

Gard: 5 Hälsa: 10

**Egenskaper:** Kanonmat

**Turordning:** 2 högsta av 4T6

**Anfall:**

- ❖ **Huggare:** 45 %, skada 5T6
- ❖ **Märbspik:** 45 %, skada 3T6
- ❖ **Pilbåge:** 45 %, skada 4T6

**Försvär:** 45 %

**Skydd:** –

**Språk:** Allröna

**Färdigheter:** Grund 25 %, Följa order 50 %, Sjömannaskap 50 %

### FRITJOF DEN FULE

Gard: 15 Hälsa: 20

**Egenskaper:** Flera anfall (ett med varje vapen)

**Turordning:** 2 högsta av 3T6

**Anfall:**

- ❖ **Flammande Bredsvärd:** 75 %, skada 5T6 (lyser upp i blå flammor vid befallning, eller automatiskt när odöda är i närheten, kan skada immateriella varelser)
- ❖ **Stålkrok:** 50 %, skada 3T6, Fångande (vid träff hålls målet fast i kommande rundor istället för att anfalla igen, men anfall med andra vapen mot någon som är fångad går direkt mot *Hälsa*, att vara fångad kan avbrytas med ett motsatt slag för *Manövrer* eller *Styrkeprov*)

**Försvär:** 75 %

**Skydd:**

- ❖ **Läderharnesk:** skydd 1T6, Lätt rustning

**Språk:** Allröna

**Färdigheter:** Grund 50 %, Sjömannaskap 75 %, Skrika order 75 %

### BJÖRN DEN BLODIGE

Gard: 20 Hälsa: 25

**Egenskaper:** Stridsraseri (när han går in i rasande tillstånd får han vända på alla sina anfallsslag, men alla fiender får också vända på sina anfallsslag mot honom)

**Turordning:** 2T6

**Anfall:**

- ❖ **Pålyxa:** 75 %, skada 6T6, Bräcklig (går av vid exceptionell miss), Tvåhandsvapen
- ❖ **Dolk:** 60 %, skada 3T6, Vådlig (exceptionella träffar ignorerar rustning)
- ❖ **Kastkniv:** 60 %, skada 3T6, Vådlig

**Försvär:** 75 %

**Skydd:**

- ❖ **Ringbrynja:** skydd 2T6, Medeltung rustning

**Språk:** Allröna

**Färdigheter:** Grund 55 %, Sjömannaskap 85 %, Spana 85 %, Tugga fradga 75 %





## DEMOREGLER FÖR HJÄLTARNAS TID

Det här är demoreglerna som gör att du kan snabbt sätta igång och prova *Hjältarnas tid* och äventyret *Havsdrakens tand*.

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.

Demoreglerna är 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.

### 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, slår 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.

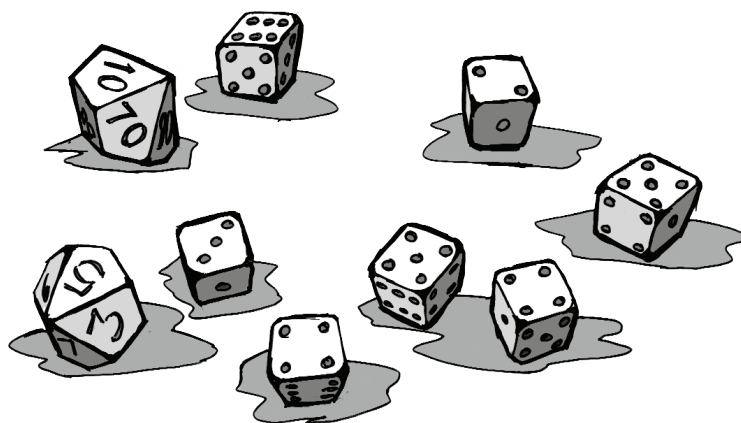
- ❖ **Handlingen lyckas om slaget är lägre än eller lika med färdighetsvärdet.** Då blir resultatet lika med tärningsutfallet. Resultatet används framförallt i motsatta slag. Ju högre resultat desto bättre.
- ❖ **Handlingen misslyckas om slaget är högre än färdighetsvärdet.** Om slaget misslyckas är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

### EXCEPTIONELLA SLAG

Om ental och tiotal är lika (11, 22, 33... 99, 00/100) blir slaget exceptionellt. Ett misslyckat exceptionellt slag innebär att en komplikation inträffar. Ett lyckat exceptionellt slag innebär att 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 öppning eller spärrning 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 kryssrutorna vid karaktärsdraget för att markera att det redan har använts 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.

- ❖ **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 spelledarpersoner.
- ❖ 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 turord-

## VAD SLÅR SPELLEDARPERSONER FÖR?

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

ning 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, slår fyra T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Lätt rustning**, slår tre T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Medeltung rustning**, slår 2T6. Det blir din Turordning.
- ❖ **Om du bär en Tung rustning**, slår 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 spelledare slår du lämpligen ett slag för Turordning för en hel grupp likartade spelledarpersoner. Hur många tärningar du slår står vid respektive spelledarperson.

Om två eller fler kämpar har samma Turordning så agerar rollpersoner före spelledarens 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 motsva-



rande. 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 anfaller så försvarar målet sig också, och när den andre anfaller 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 anfaller en spelledarperson 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, där efter 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 skräma, 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.

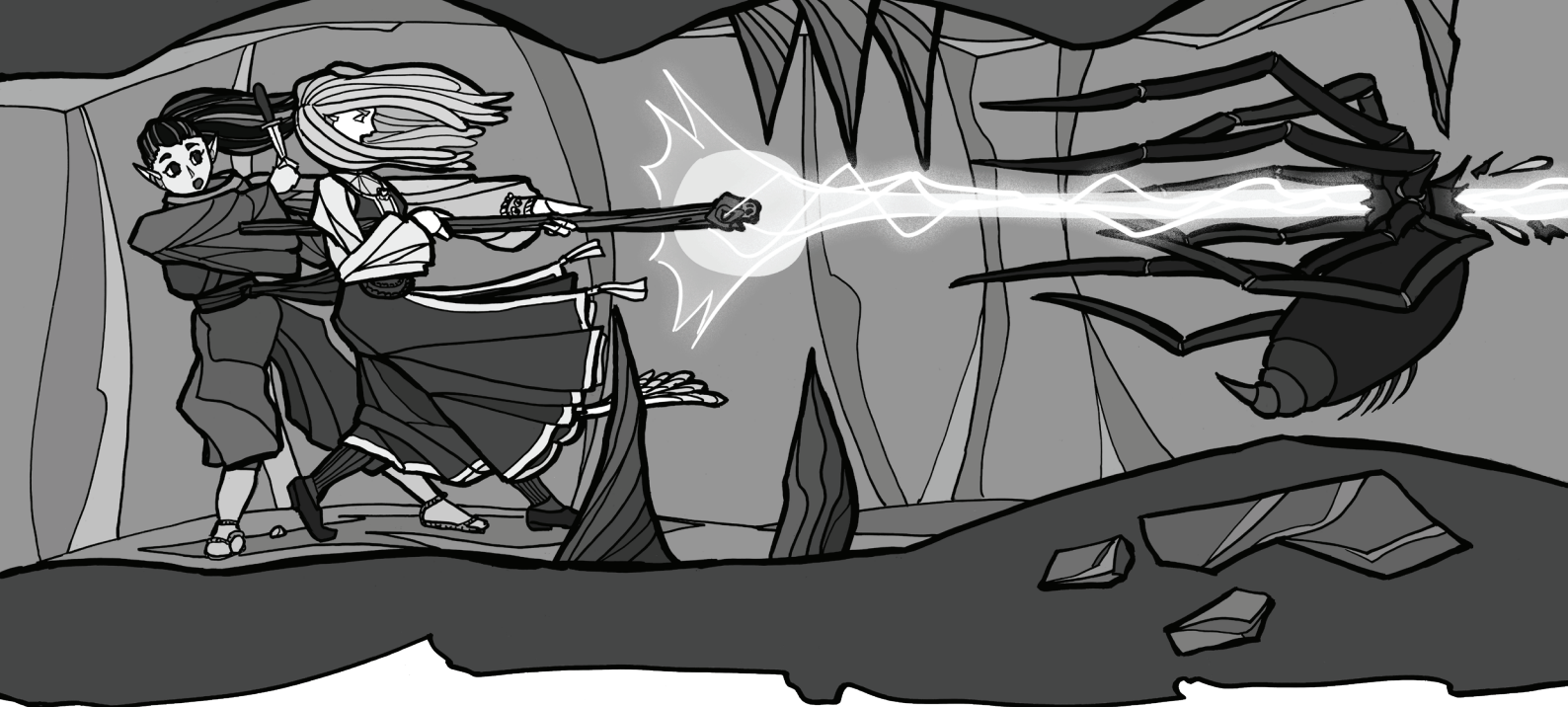
Efter striden kan man förbinda skadade. Om ett slag för *Läkekunst* lyckas får man tillbaka 1T6 poäng *Hälsa*.

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 *Läkekunst* 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 *Wyr* så försvinner du ur världen. Du blir ett andeväsen på Andra sidan och får möta ett mardrömslikt skymningslandskap, befolkat av andar och gastar. Allt du ägde blir kvar på den här sidan, till och med kläder. Förhoppningsvis kan du komma tillbaka, men förmodligen inte under demospelet.

*Skuld* kan du bli av med genom att vila och genom rening. Det finns förmodligen inte tid för det under demospelssceneriet, 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 anfälla 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.

*Det gamla kråkslottet ser välbevarat ut, med tanke på att det varit övergivet i 20 år. Trädgården är övervuxen med ogräs, så klart, och fasadens puts har sett bättre dagar, men på det hela taget är det inget som omedelbart skriker "spökbush". Det är bara historiken och berättelserna som samlats runt det som är oroväckande. Våra hjältar är alltför lutttrade för att okritiskt tro på alla legender, men med så här mycket rök kanske det finns någon eld.*

*Kapten Thand, chefen för Fredsvakten, har gett dem ett uppdrag. Sök igenom huset från topp till botten, och red en gång för alla ut ifall där finns några spöken eller annat ofog. Hjältarna förstår inte riktigt de politiska intrigerna som gör det omöjligt för vaktstyrkan att lösa detta själva, men det är ett betalande jobb. Så de rycker på axlarna och gör sig redo att möta det okända...*

*Hjältarnas Tid är ett fantasyrollspel på svenska, som passar såväl nybörjare som veteraner. Arrangemanget genomförs i samarbete med Helmgast AB.*

# SKADOR

## KARAKTÄRSDRAG

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

| Hälsa<br>31 | Gård<br>24 |
|-------------|------------|
| 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          |

## ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

## STRIDSFÄRDIGHETER

|            |    |
|------------|----|
| Bågskytte  | 84 |
| Kastvapen  | 30 |
| Knivkamp   | 50 |
| Sköldkamp  | 30 |
| Slagsmål   | 30 |
| Spjutkamp  | 60 |
| Svärdskamp | 30 |
| Yxkamp     | 30 |

# VAPEN

## Skada Egenskaper

## RUSTNING

Skydd Egenskaper      Tärningar för turordning (välj de två högsta)

## BESVÄRJELSER

Kostnad SvårighetKostnad Svårighet

# SKULD



| Age Group | Percentage |
|-----------|------------|
| 18-24     | 15%        |
| 25-34     | 25%        |
| 35-44     | 20%        |
| 45-54     | 18%        |
| 55-64     | 12%        |
| 65-74     | 8%         |
| 75-84     | 5%         |
| 85+       | 3%         |

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.



# 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 skåktor
- ❖ 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



# SKADOR

## KARAKTÄRSDRAG

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

## ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

## STRIDSFÄRDIGHETER

# VAPEN

## Skada Egenskaper

## Skydd Egenskaper      Tärningar för turordning (välj de två högsta)

## BESVÄRJELSER

Kostnad SvårighetKostnad SvårighetSKULD 

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.

| Hälsa<br>24 | Gard<br>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

---

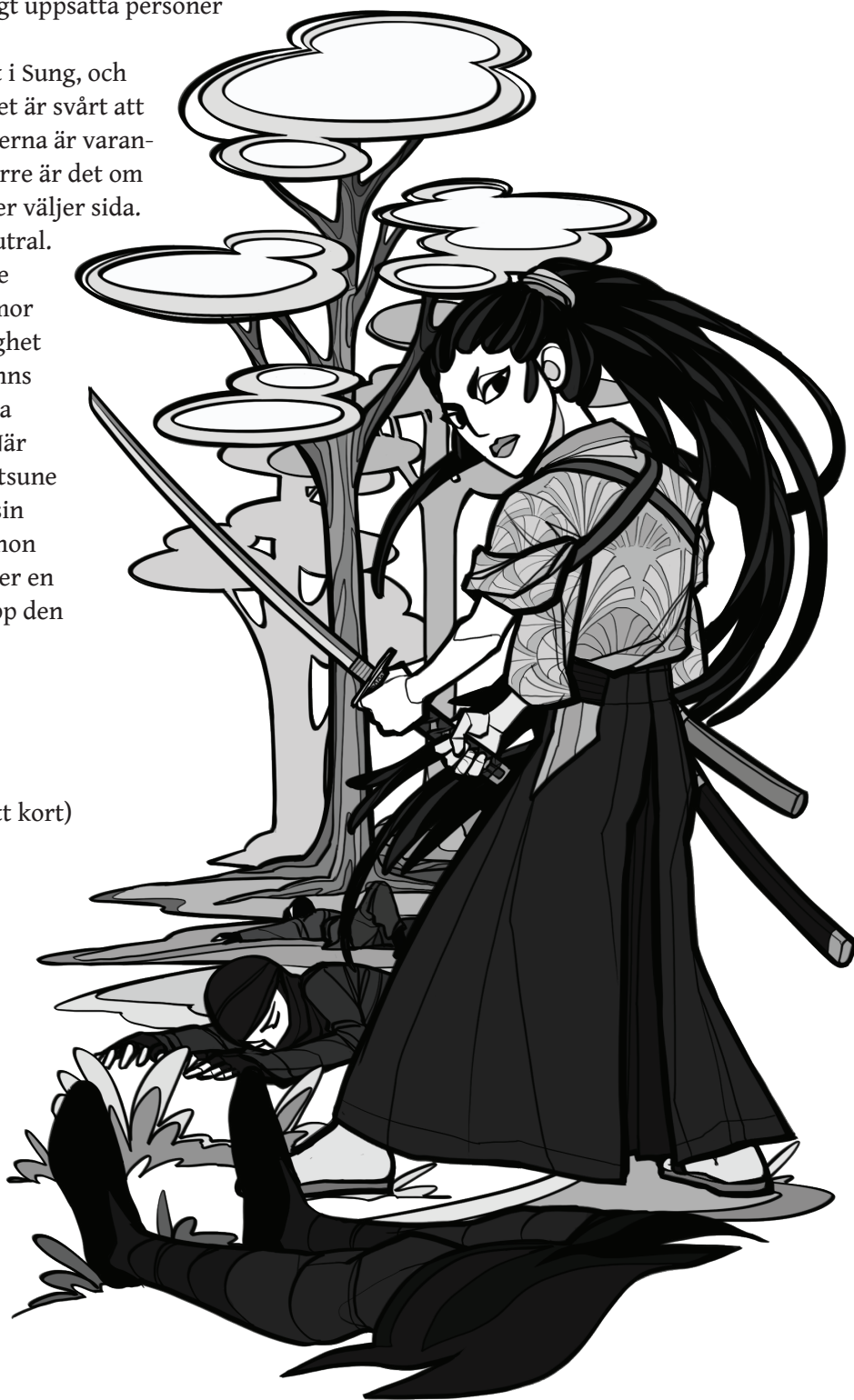
Från början var tanken att Kitsune skulle ärva sin mors fäktskola. Den vänsterhänta Kitsune tränades i fäktkonsten och blev en av de skickligaste svärdsfäktarna i riket. Skolan hade många elever som var barn till högt uppsatta personer i riket.

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 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
- ❖ 100 silvermynt



# HJÄLTARNAS — TID —

| Hälsa<br>18 | Gård<br>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          |

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

## KARAKTÄRSDRAG

- ☐ Tystlåten
- ☐ Frihetskämpen
- ☐ Stoisk
- ☐ Veteran

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.



## ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

|                 |    |               |    |              |    |
|-----------------|----|---------------|----|--------------|----|
| Fingerfärdighet | 15 | Lärdom        | 19 | Status       | 25 |
| Gömma sig       | 32 | Manövrer      | 70 | Stigvana     | 15 |
| Handel          | 15 | Rida          | 25 | Styrkeprov   | 25 |
| Härkonst        | 35 | Sjömannaskap  | 15 | Trolldom     | 15 |
| Jakt            | 15 | Skaldekonst   | 15 | Uthållighet  | 26 |
| Lagkunskap      | 15 | Spana         | 52 | Viljestyrka  | 26 |
| Ledarskap       | 35 | Spel          | 15 | Väderkunskap | 15 |
| Leta            | 15 | Spelmannaskap | 15 | Vältalighet  | 15 |
| Läkekonst       | 15 | Språk         | 15 | Wyrld        | 29 |

# VAPEN

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

## RUSTNING

| 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  | 87 |
| Kastvapen  | 50 |
| Knivkamp   | 38 |
| Sköldkamp  | 60 |
| Slagsmål   | 30 |
| Spjutkamp  | 70 |
| Svärdskamp | 30 |
| Yxkamp     | 30 |

## BESVÄRJELSER

| BESVÄRJELSER | Kostnad | Svårighet |
|--------------|---------|-----------|
|              |         |           |
|              |         |           |
|              |         |           |
|              |         |           |

## 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.



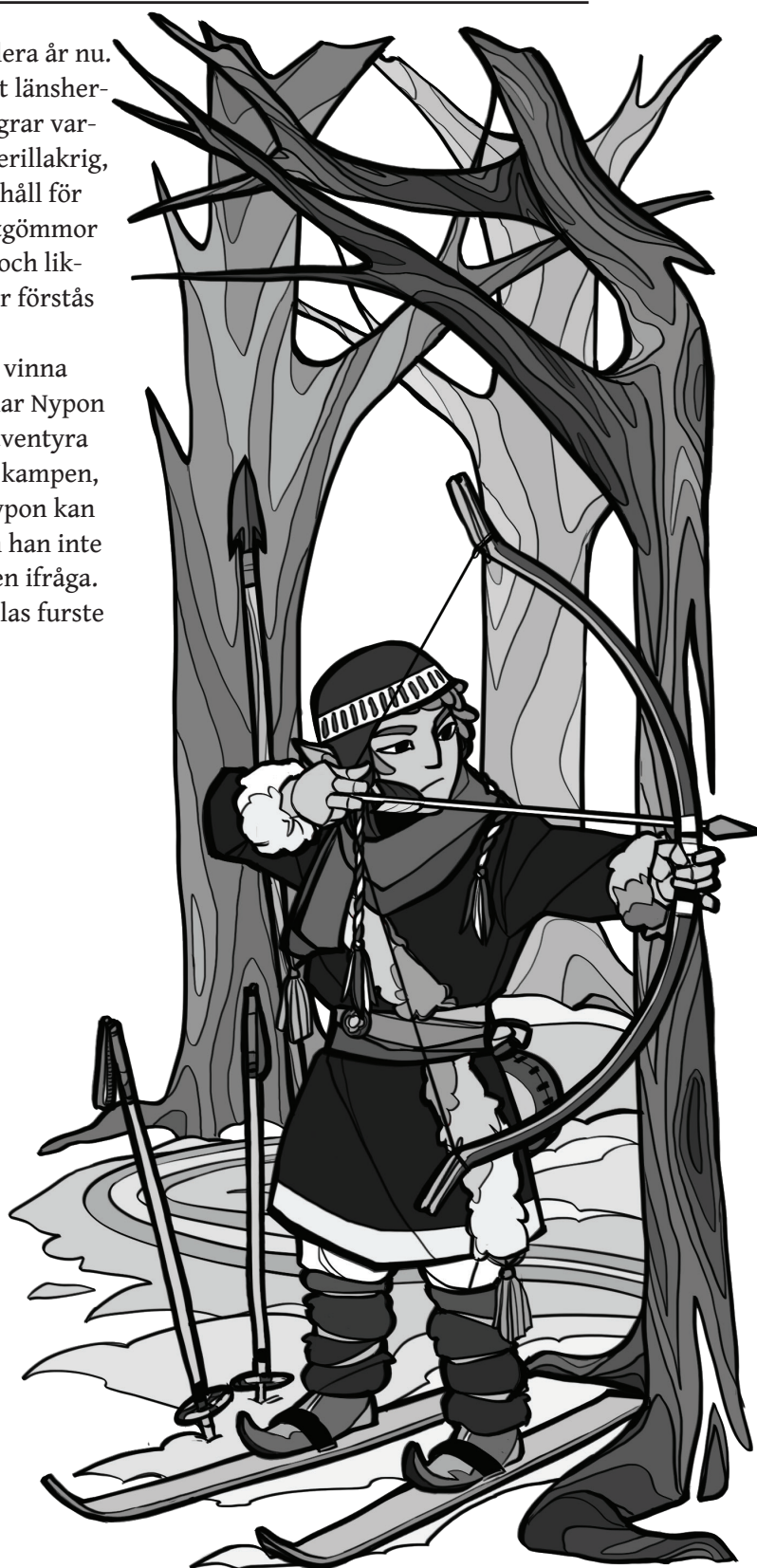
# NYPON, MISSLEKRICIGARE

Nordfjalla har kämpat för sin frihet i flera år nu. Det är inte som de flesta andra krig, att länsherrar 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 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
- ❖ 100 silvermynt



# HJÄLTARNAS — TID —

| Hälsa<br>17 | Gård<br>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          |

|                  |                                                                                                                                                                                              |          |      |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------|
| Namn             | Shika                                                                                                                                                                                        | Folkslag | Alv  |
| Tillnamn         |                                                                                                                                                                                              | Värv     | Tjuv |
| Beskrivning      | 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! |          |      |
| Folkslagsförmåga | Trädens röst: kan få information från skogens träd                                                                                                                                           |          |      |
| Värvförmåga      | Akrobatisk. +1 ggr/strid: flytta, -1 TG skada, slå om Manövrer, +2 turordning                                                                                                                |          |      |
| Språk            | Alviska, Allröna, Fornröna                                                                                                                                                                   |          |      |

## KARAKTÄRSDRAG

- ☐ oskyldig
- ☐ oberoende
- ☐ skarpt luktsinne
- ☐ snabbtänkt

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.



## ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

|                 |    |               |    |              |    |
|-----------------|----|---------------|----|--------------|----|
| Fingerfärdighet | 48 | Lärdom        | 15 | Status       | 25 |
| Gömma sig       | 45 | Manövrer      | 90 | Stigvana     | 15 |
| Handel          | 25 | Rida          | 15 | Styrkeprov   | 15 |
| Härkonst        | 15 | Sjömannaskap  | 15 | Trolldom     | 15 |
| Jakt            | 15 | Skaldekonst   | 15 | Uthållighet  | 49 |
| Lagkunskap      | 15 | Spana         | 66 | Viljestyrka  | 15 |
| Ledarskap       | 15 | Spel          | 25 | Väderkunskap | 15 |
| Leta            | 42 | Spelmannaskap | 15 | Vältalighet  | 15 |
| Läkekonst       | 15 | Språk         | 33 | Wyrld        | 28 |

# VAPEN

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

## RUSTNING

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

## STRIDSFÄRDIGHETER

|            |    |
|------------|----|
| Bågskytte  | 45 |
| Kastvapen  | 30 |
| Knivkamp   | 80 |
| Sköldkamp  | 30 |
| Slagsmål   | 60 |
| Spjutkamp  | 30 |
| Svärdskamp | 30 |
| Yxkamp     | 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 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.

# 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



ROLLFORMULÄR

|                  |                                                                                                                                                                    |          |           |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------|
| Namn             | Sigrid                                                                                                                                                             | Folkslag | Ljustroll |
| Tillnamn         |                                                                                                                                                                    | Värv     | Magiker   |
| Beskrivning      | ung och gladlynt flicka med oregerligt linblont hår, fräkenar, uppnäsa och ett illmarigt leende. Under hennes busiga yttre är hon klokare än hennes ålder antyder. |          |           |
| Folkslagsförmåga | Trollsvans. Kan greppa saker men ej manipulera eller slåss                                                                                                         |          |           |
| Värvförmåga      | Kraftanfall. Staven funkar som avståndsvapen. Använd Trolldom för anfallsslag.                                                                                     |          |           |
| Språk            | Ljusna, Allröna, Fornröna                                                                                                                                          |          |           |



VAPEN

|          |     |                                    |
|----------|-----|------------------------------------|
| Dolk     | 3T6 | Vådlig                             |
| Sejdstav | 4T6 | Fällande, Bräcklig (avståndsvapen) |
|          |     |                                    |
|          |     |                                    |
|          |     |                                    |

RUSTNING

|       |  |  |      |
|-------|--|--|------|
| Ingen |  |  | ☒☒☒☒ |
|       |  |  | ☐☐☐☐ |

BESVÄRJELSER

|             |     |        |
|-------------|-----|--------|
| Häxflamma   | 3T6 | utman. |
| Häxljus     | 1T6 | Lätt   |
| Läkesejd    | 3T6 | utman. |
| Vintergrepp | 4T6 | 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.

HJÄLTARNAS TID

SKADOR

| Hälsa | Gard |
|-------|------|
| 25    | 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    |

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 | ☐ 15 | Lärdom        | ☐ 56 | Status       | ☐ 15 |
| Gömma sig       | ☐ 15 | Manövrer      | ☐ 34 | Stigvana     | ☐ 15 |
| Handel          | ☐ 15 | Rida          | ☐ 15 | Styrkeprov   | ☐ 15 |
| Härkonst        | ☐ 15 | Sjömannaskap  | ☐ 15 | Trolldom     | ☐ 82 |
| Jakt            | ☐ 15 | Skaldekonst   | ☐ 15 | Uthållighet  | ☐ 35 |
| Lagkunskap      | ☐ 15 | Spana         | ☐ 15 | Viljestyrka  | ☐ 35 |
| Ledarskap       | ☐ 15 | Spel          | ☐ 15 | Väderkunskap | ☐ 25 |
| Leta            | ☐ 25 | Spelmannaskap | ☐ 35 | Vältalighet  | ☐ 25 |
| Läkekonst       | ☐ 57 | Språk         | ☐ 31 | Wyrd         | ☐ 73 |

STRIDSFÄRDIGHETER

|            |      |
|------------|------|
| Bågskytte  | ☐ 30 |
| Kastvapen  | ☐ 30 |
| Knivkamp   | ☐ 30 |
| Sköldkamp  | ☐ 30 |
| Slagsmål   | ☐ 38 |
| Spjutkamp  | ☐ 30 |
| Svärdskamp | ☐ 30 |
| Yxkamp     | ☐ 30 |



# SIGRID, LJUSTROLL-MAGIKER

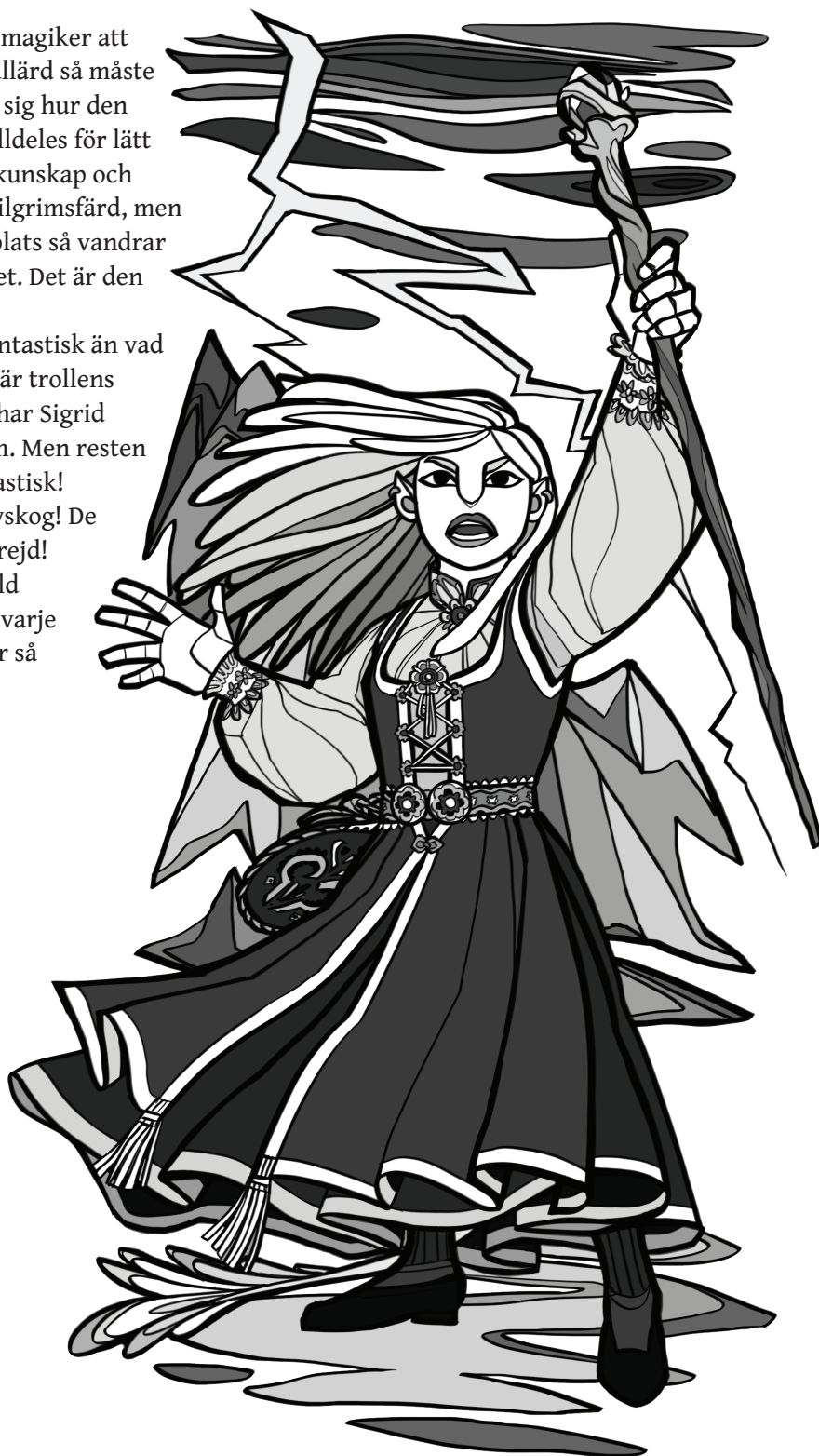
Det är tradition hos Ljustrollens magiker att när en lärling håller på att bli fullärd så måste de ut och möta världen och lära sig hur den fungerar. Annars blir magiker alldeles för lätt insnöade akademiker med stor kunskap och liten visdom. Det är nästan en pilgrimsfärd, men istället för att resa till 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
- ❖ 100 silvermynt



# SKADOR

## KARAKTÄRSDRAG

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

| Hälsa<br>24 | Gård<br>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          |

# VAPEN

## STRIDSFÄRDIGHETER

## RUSTNING

## BESVÄRJELSER

Kostnad SvårighetKostnad Svårighet

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

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

# SKULD



| Age Group | Percentage |
|-----------|------------|
| 18-24     | 10%        |
| 25-34     | 15%        |
| 35-44     | 20%        |
| 45-54     | 25%        |
| 55-64     | 30%        |
| 65-74     | 35%        |
| 75-84     | 40%        |
| 85+       | 45%        |

Version 1.01, 2016-06-29

# 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



## HJÄLPMEDEL: BAKGRUND FÖR SPELARNÄ

Äventyret utspelar sig i en världsdel som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på detta havs nordliga kust. Äventyrstitelns hus är byggt strax utanför en mindre hamnstad. Huset byggdes för ungefär 50 år sedan av en excentrisk enstöring vid namn Uggvush. Det gick rykten om att han sysslade med svart magi, dyrkade onda gudar, och dylikt. Nu har ingen sett till honom på 20 år. Ingen har tagit över huset, eftersom dess läge på en hög klippa utanför stadsmurarna anses väldigt opraktiskt av allt normalt funtat folk. Det sägs att en del inbrott gjordes efter Uggvush' försvinnande, men att inget särskilt värdefullt hittades och att några av tjuvarna också försvann spårlöst. Efter en tid av glömska har husets onda rykte späts på under de senaste 3 åren – det berättas om spöklika ljusfenomen och onaturliga läten därifrån.

Efter att hjältarna fick sitt uppdrag begav de sig västerut längs kustvägen, och alldeles innan bron över en mindre flod tog de den branta stigen uppför kullen till söder. Spökhuset ruvar vid stogens slut.

## HJÄLPMEDEL: BAKGRUND FÖR SPELARNÄ

Äventyret utspelar sig i en världsdel som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på detta havs nordliga kust. Äventyrstitelns hus är byggt strax utanför en mindre hamnstad. Huset byggdes för ungefär 50 år sedan av en excentrisk enstöring vid namn Uggvush. Det gick rykten om att han sysslade med svart magi, dyrkade onda gudar, och dylikt. Nu har ingen sett till honom på 20 år. Ingen har tagit över huset, eftersom dess läge på en hög klippa utanför stadsmurarna anses väldigt opraktiskt av allt normalt funtat folk. Det sägs att en del inbrott gjordes efter Uggvush' försvinnande, men att inget särskilt värdefullt hittades och att några av tjuvarna också försvann spårlöst. Efter en tid av glömska har husets onda rykte späts på under de senaste 3 åren – det berättas om spöklika ljusfenomen och onaturliga läten därifrån.

Efter att hjältarna fick sitt uppdrag begav de sig västerut längs kustvägen, och alldeles innan bron över en mindre flod tog de den branta stigen uppför kullen till söder. Spökhuset ruvar vid stogens slut.