

Konvertering mellan Hjältarnas Tid och Kopparhavets hjältar

I stort sett är Kopparhavets hjältar och Hjältarnas tid direkt kompatibla med varandra.

- Färdigheter, Gard och Hälsa går på samma skala. Listade färdigheter kan behöva bytas ut om rollpersonerna ska slå för dem, men för spelledarpersoner är det bara att slå mot det angivna värdet.
- Grundfärdigheter i Kopparhavets hjältar är alla Äventyrsfärdigheter i Hjältarnas Tid. Vissa har bytt namn. De är lite högre från start (10 procentenheter) i Kopparhavets hjältar.
- Priser i Kopparhavets hjältar är uträknade på en lite annan bas än i Hjältars tid.
- Magisystemet i Kopparhavets hjältar följer samma regler som i Hjältarnas Tid. Där Hjältarnas Tid har slöjan och Wyrd har Kopparhavets hjältar multiversum och Insikt. De två spelen har olika magitraditioner. Vissa besvärjelser är identiska, vissa är nästan identiska. Kopparhavets hjältar har inte de regler för Fokus och Metoder som finns i Magins väv, men är kompatibel med dessa regler.
- Reglerna för att få ytterligare förmågor i spel i Kopparhavet hjältar är inspirerade av Hjältarnas Väg till Hjältarnas Tid.
- Reglerna för Särdrag i Kopparhavets hjältar och Karaktärsdrag i Hjältarnas Tid är i stort sett identiska, med skillnaden att Särdrag definieras bredare.
- Även de folkslag som har samma namn i de två spelen - som Människor, Dvärgar och Alver, har olika värden och förmågor.
- Motståndare är kompatibla mellan de två spelen.
- Motståndartyperna *Boss* och *Dussinmotståndare* i Hjältarnas Tid kallas *Krafftulla* respektive *Klena motståndare* i Kopparhavets hjältar.

Lathund - Färdigheter

Kopparhavets hjältar	Hjältarnas Tid
Smidighet	Manövrer
Styrka	Styrkeprov
Uthållighet	Uthållighet
Utstrålning	Vältalighet
Viljestyrka	Viljestyrka
Trolldom	Trolldom
Fingerfärdighet	Fingerfärdighet

Finna dolda ting	Leta
Handel	Handel
Läkekonst	Läkekonst
Lärdom	Lärdom
Hantverk	Skapa*
Lagkunskap	Lagkunskap
Legender	(Lärdom)
Jakt	Jakt
Rida	Rida
Sjömanskap	Sjömannaskap
Spel	Spel
Språk	Språk
Spana	Spana
Gömma sig	Gömma sig
Musik	Skaldekunst
Stigvana	Stigvana
Insikt	Wyrd
Status	Status
Taktik	Härkonst
Slagsmål	Slagsmål
Kasta	Kastvapen
Skytte	Bågskytte
Svärd	Svärdkamp
Yxa	Yxkamp
Sköld	Sköldkamp
Spjut	Spjutkamp
Kniv	Knivkamp

* Från Hjältarnas Väg

Vapen och Rustning

Vissa nya regler och egenskaper i Kopparhavets hjältar ändrar hur vissa vapen och rustningar fungerar.

Balanserad: Vapnet är välbalanserat. Om du lyckas exceptionellt på ett försvarsslag kan du, istället för att få 1T6 poäng Gard, omedelbart utföra ett motanfall.

Genomslag [Tyg/Läder/Brynja/Plåt]: Vapnet är särskilt effektivt och skydd minskas med 1T6 mot det här vapnet.

Hjälm: Om buren tillsammans med samma rustningstyp, eller lättare, blir rustningens skyddstärningar exploderande.

Skyddande: Om du lyckas med ett försvarsslag för *Sköldar*, oavsett om motståndarens anfallsslag är högre, får du +1T6 Skydd mot det anfallet.

Magi

Bli av med skuld

Kraven för en reningsritual har skrivits om.

Lathund - Besvärjelser

Vissa besvärjelser har följt med från Hjältarnas Tid till Kopparhavets hjältar med ändrade namn.

Kopparhavets hjältar	Hjältarnas Tid
Blixt	Häxblixt
Flamma	Häxflamma
Hela	Läkesejd
Magisk sköld	Häxsköld
Vindstöt	Stennäve

Hamnskiftare

Besvärjelsen har skrivits om till en ritual.

Skyddscirkel

Besvärjelsen har skrivits om.