

# KOPPARHAVETS HJÄLTAR

## TEXT

Helmgåst och Jens Karlsson

## GRAFISK FORM

Jens Karlsson

## ILLUSTRATIONER

Emil Gradén

## Skillnader från Hjältarnas Tid

I stort sett är *Kopparhavets hjältar* och *Hjältarnas Tid* direkt kompatibla med varandra. Spelen tillhör samma familj, använder samma regelmotor och du uppmuntras att använda båda.

### FOLKSLAG

Även de folkslag som har samma namn i de två spelen - som Människor, Dvärgar och Alver, har olika värden och förmågor.

### FÖRMÅGOR

Reglerna för att få ytterligare förmågor i Kopparhavets hjältar är inspirerade av Hjältarnas Väg till Hjältarnas Tid.

### SÄRDRAG

Reglerna för **Särdrag** i Kopparhavets hjältar och **Karaktärsdrag** i Hjältarnas Tid är i stort sett identiska, med skillnaden att **Särdrag** definieras bredare.

### PRISER

Priser i Kopparhavets hjältar är uträknade på en lite annan bas än i Hjältarnas Tid.



### MAGI

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 och andra har mindre skillnader.

Kopparhavets hjältar har inte de regler för **Fokus** och **Metoder** som finns i Magins väv, men är kompatibel med dessa regler.

I Kopparhavets hjältar är besvärjelsen *Hamnskiftare* en ritual och besvärjelsen *Skyddscirkel* har skrivits om.

### **Bli av med Skuld**

Kraven för en Reningsritual har skrivits om i Kopparhavets hjältar.

### **Besvärjelser**

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

## FÄRDIGHETER

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

Grundfärdigheter i Kopparhavets hjältar är Äventyrsfärdigheter i Hjältarnas Tid. Vissa har bytt namn och är lite högre från start (10%) i Kopparhavets hjältar.

### Färdigheter

Kopparhavets hjältar	Hjältarnas Tid
Finna dolda ting	Leta
Hantverk	Skapa*
Insikt	Wyrd
Kasta	Kastvapen
Kniv	Knivkamp
Musik	Skaldekonst
Sköld	Sköldkamp
Skytte	Bågskytte
Smidighet	Manövrer
Spjut	Spjutkamp
Styrka	Styrkeprov
Svärd	Svärdkamp
Taktik	Härkonst
Utstrålning	Vältalighet
Yxa	Yxkamp

\* Från Hjältarnas Väg

## VAPEN OCH RUSTNING

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.

### MOTSTÅNDARE

Motståndare är kompatibla mellan de två spelen.

Motståndartyperna **Dussinmotståndare** och **Boss** i Hjältarnas Tid beskrivs som **Klena** respektive **Kraftfulla** motståndare i Kopparhavets hjältar.

