

FEST!

T100	Resultat
01-10	Du spärras in i en T6 dagar för förargelseväckande beteende. Betalar du böter på 10 s så släpps du, eller så kan du motstå ordningsmakten.
11-20	Du har inget minne av hur du kom till platsen där du vaknar, och du har blivit bestulen på 3T6x10 silver.
21-30	Nån blir skitsur på dig och blir din fiende. Spelledaren bestämmer vem du förolämpat. Du bestämmer hur du förolämpade personen.
31-40	Du tras med i en stormig romans. Slå 1T6. 1: Romansen slutar dåligt. 2-3: Romansen slutar med er båda på god fot. 4-6: Romansen fortsätter. Du bestämmer vem den andre är, med spelledarens godkännande.
41-80	Du vinner en modest summa pengar på hasardspel och går ungefär plus minus noll på festkvällen.
81-90	Du vinner en inte oansenlig summa pengar på hasardspel. Du går plus 3T6x5 silver under kvällen.
91-100	Du vinner en mindre förmögenhet. Du går plus 4T6x10 silver under kvällen och ditt festande blir en lokal skräna.

VÄRDSHUS

T100	Namn		Spel/sport	Anmärkningar
1-5	Ylande	Jäntan	Matfajt	Galthuvudet över baren kan tala.
6-10	Tjutande	Igelkotten	Pilkastning	En av serveringsflickorna är tjuv.
11-15	Fläckade	Påken	Biljard	Ett bord är gjort av intelligent päronträ.
16-20	Brutala	Masken	Sångtävling	Uttråkade ädlingar i utstuderade kläder som gäster.
21-25	Brutna	Baggen	Ölhävning	Dyrt och exklusivt.
26-30	Frusna	Månen	Armbrystning	Dottern till en grym adelsman gömmer sig och jobbar som serveringsflicka.
31-35	Isiga	Bävern	Boxning	Shanghajare för gladiatorspel härjar här ibland.
36-40	Pysande	Stenen	Kast	Ägarens vessla är en hamnskiftad magiker.
41-45	Bleka	Drotten	Schack	Rikets grymmaste länsherrar samlas här.
46-50	Menlösa	Kråkan	Sätt svansen på åsnan	Ligger längst ut på en pir.
51-55	Upptag-na	Frugan	Kappspottning	Byggd som en spiraltrappa.
56-60	Klockan &	Benet	Dvärgkastning	Tjuvgillet är stamkunder.
61-65	Vita	Ormen	Tuppfäktning	Tillhåll för fyra häxor.
66-70	Kniven &	Nålen	Sanning och konsekvens	Poeter och anarkister hänger här.
71-75	Glada	Kusinen	Frågesport	Bas för smugglarlaga.
76-80	Enorma	Olifanten	Drinkschack	Billig men bra mat.
81-85	Retade	Vesslan	Lyckohjul	Ägaren har tre vargar.
86-90	Muggen &	Klon	Vitstävling	Två rivaliserande ligor har ofta fredssamtal här.
91-95	Hemska	Kulan	Blindpilkastning	Sagoberättare berättar om lokala skurkar.
96+	Jagande	Haren	Ätningstävling	Talande godsaker. Tjuvar använder dem för att kommunicera.

UTMANINGAR

Slå 3, 4 eller 5 färdighetsslag

Antal lyckade slag						
Omfattning	0	1	2	3	4	5
3	Undermålig	Begränsad	God	Överlägsen	–	–
4	Undermålig	Låg	Begränsad	God	Överlägsen	–
5	Undermålig	Undermålig	Låg	Begränsad	God	Överlägsen

FÄRDIGHETSLISTA

Äventyrarfärdigheter		Stridsfärdigheter
Fingerfärdighet	Spana	Bågskytte
Gömma sig	Spel	Kastvapen
Handel	Spelmannaskap	Knivkamp
Härkonst	Språk	Sköldkamp
Jakt	Status	Slagsmål
Lagkunskap	Stigvana	Spjutkamp
Ledarskap	Styrkeprov	Svärdskamp
Leta	Trolldom	Yxkamp
Läkekonst	Uthållighet	
Lärdom	Viljestyrka	
Manövrer	Väderkunskap	
Rida	Vältalighet	
Sjömannaskap	Wyrd	
Skaldekonst		

EXCEPTIONELLA SLAG I STRID

- ❖ **Exceptionellt lyckat anfall:** Skadan direkt på *Hälsa*. Dussinmotståndare dör.
- ❖ **Exceptionellt lyckat försvar:** Få tillbaka 1T6 *Gard* efter skada.
- ❖ **Exceptionellt misslyckat anfall:** Något annat dåligt händer.
- ❖ **Exceptionellt misslyckat försvar:** Du får inte slå för *Skydd*.

SIKTLINJE

- ❖ **Fri:** Målet kan anfallas obehindrat.
- ❖ **Begränsad:** Anfallet spärras ett snäpp per begränsad.
- ❖ **Hindrad:** Målet kan inte anfallas.

RUNDAN

- ❖ *Förflytta* dig.
- ❖ Göra en *sidohandling*.
- ❖ Göra en *huvudhandling*.

HUVUDHANDLINGEN

- ❖ **Anfalla en fiende.**
- ❖ **Avvakta.** Skjut upp din handling tills ett villkor uppfylls.
- ❖ **Hämta andan.** Återfå 2T6 *Gard*.
- ❖ **Sprinta.** Förflytta dig en zon till.
- ❖ **Stötta en kamrat i samma zon.** Kamraten får +2T6 *Gard*.
- ❖ **Utföra en övrig handling** som inte tar för lång tid.

ANDRA VAL

- ❖ **Ladda upp:** Slå inga försvarsslag till din nästa tur. Gör två anfall. Ej avståndsvapen eller magi.
- ❖ **Jag tar smällen:** Innan skada slås, välj att ta skada på *Hälsa* istället för *Gard*.
- ❖ **Inte döda:** Målet blir medvetslöst på 0 *Hälsa*, men dör inte.
- ❖ **Lönnmord/nådstöt:** Skada direkt på *Hälsa*. Misslyckat anfall ger normal skada, lyckat ger +4T6. Inget försvar slås.
- ❖ **Överraskad:** Får endast slå försvarsslag den här runden.

LÄKNING EFTER STRIDEN

- ❖ **Gard:** Återställs till fullt efter striden
- ❖ **Förbinda skador:** (Om skadad i striden) Lyckat slag för *Läkekonst* återställer 1T6 *Hälsa*.

NATURLIG LÄKNING

- ❖ **Normal aktivitet:** Läk 1 poäng *Hälsa* per dag.
- ❖ **Vila:** Läk 2 poäng *Hälsa* per dag.
- ❖ **Vila och vård:** Någon annan än den skadade slår ett slag för *Läkekonst*. Lyckas det läks 1T6+2 poäng *Hälsa*.

DÖDEN

Vid 0 *Hälsa* kan *Läkekonst* inte användas för förband.

Gör en utmaning efter striden för *Läkekonst*, *Wyrd*, *Lärdom* och *Fingerfärdighet*.

- ❖ **Undermålig kvalitet:** Dör utan att komma till sans.
- ❖ **Låg kvalitet:** Rollpersonen dör efter några sista ord.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Sängliggande, 0 *Hälsa*. Ny utmaning nästa morgon.
- ❖ **God kvalitet:** *Hälsa* 1. Kan röra sig och agera.
- ❖ **Överlägsen kvalitet:** *Hälsa* 1. *Läkekonst* kan användas. Kan röra sig och agera.

EFTER SPELMÖTET

- ❖ Sudda ut aktiverade karaktärsdrag.
- ❖ Få valfria förbättringsslag.
- ❖ Använd förbättringskryss för att slå förbättringsslag för färdigheter. Istället för förbättringsslag kan du även studera besvärjelser, studera språk, eller lära dig förmågor.
- ❖ Använd valfria förbättringsslag för färdigheter, eller studera besvärjelser, studera språk eller lära dig förmågor.
- ❖ Max ett valfritt förbättringsslag per färdighet, språk, besvärjelse eller förmåga.
- ❖ Bestäm tid och plats för nästa spelmöte.

VALFRIA FÖRBÄTTRINGSSLAG

- ❖ Ett förbättringsslag fås automatiskt.
- ❖ Innebar äventyret att rollpersonernas liv var i fara? Om ja, ett förbättringsslag till.
- ❖ Kom spelarna på kluriga lösningar på problem? Om ja, ett förbättringsslag till.
- ❖ Har rollpersonerna utforskat något nytt, till exempel en ny region, en ny kunskap, ett nytt odjur? Om ja, ett förbättringsslag till.
- ❖ Har rollpersonerna interagerat mycket med spelledarpersoner, på andra sätt än våld? Om ja, ett förbättringsslag till.
- ❖ Har rollpersonerna interagerat sinsemellan? Om ja, ett förbättringsslag till.

ZONEGENSKAPER

Avgränsad: Förflyttning in i zonen är inte möjlig från en, flera eller alla angränsande zoner. Däremot är det möjligt att skjuta in eller ut ur zonen. Till exempel kan det vara en bred klyfta mellan zonerna.

Nära annan zon: En kämpe i denna zon kan göra närstridsanfall mot någon i den andra zonen. Till exempel kan zonen Framför bardisken vara nära zonen Bakom bardisken.

Snävt: Vapen med egenskapen *Otympligt* kan inte användas i zonen.

Svårtillgänglig: För att förflytta sig in i eller ut från zonen krävs ett lyckats slag för *Manövrer*. Misslyckas slaget kan man inte flytta sig in i eller ut ur zonen. Det kan till exempel bero på att det är en bred klyfta mellan zonerna, eller att zonen är full med bråte.

Övertänd: Zonen brinner! Alla i zonen får eldskada.

GENERISK DUSSINMOTSTÅNDARE

Gard: – Hälsa: 10

Egenskaper: Kanonmat

Turordning: två högsta av tre T6

Anfall:

- ❖ Obevärnad: 35 %, 2T6
- ❖ Ett vettigt vapen: 35 %, 4T6

Försvar: 0%

Skydd:

- ❖ Enkel rustning: skydd 1T6, Lätt rustning

Språk: Ett valfritt, vanligen Allröna

Färdigheter: Grund 25 %, Följa order 35

GENERISK JÄMBÖRDIG MOTSTÅNDARE

Gard: 15 Hälsa: 20

Egenskaper: –

Turordning: 2T6

Anfall:

- ❖ Obevärnad: 65 %, skada 2T6
- ❖ Dolk: 75 %, skada 3T6
- ❖ Ett vettigt vapen: 75 %, skada 4T6

Försvar: 55 %

Skydd:

- ❖ En vettig rustning: skydd 2T6, Medeltung rustning

Språk: Ett valfritt, vanligen Allröna

Färdigheter: Grund 55 %

GENERISK BOSS

Gard: 50 Hälsa: 35

Egenskaper: En valfri egenskap från värven.

Turordning: 1T6

Anfall:

- ❖ Obevärnad: 90 %, skada 3T6
- ❖ Dolk: 95 %, skada 3T6
- ❖ Ett välsmitt vapen: 95 %, skada 5T6

Försvar: 80 %

Skydd:

- ❖ Tung rustning: skydd 3T6, Tung rustning

Språk: Allröna, ett valfritt annat språk

Färdigheter: Grund 65 %, Ge order 80 %, Skrämma till lydnad 90 %

VAD FINNS PÅ LIKET?

%	Du hittar...
*	Antag att personen har 1T6 silver, kniv och verktyg för sitt yrke. Slå sedan på tabellen. Stryk över resultatet, om det inte markeras med en *
1-3	*Flaska.
4-5	*Slumpvis bok.
6-7	*Nerkladdad karta från en plats till en annan.
8-57	*Lika många silver som procentslaget.
58	Förlovningsring och halvkassa utkast på frieriförfrågningar med en lista på potentiella trolovade i kanten.
59	Brödkakerecept
60	1T10 × 100 levande sniglar med silvergjutna skal. Sniglarna är intelligenta och telepatiska och ber om att inte bli sålda.
61	Utkast på en lag som förbjuder öl, dansande och/eller offentligt talande bland underklassen i staden. Ej undertecknad.
62	Juvelbesatt kam.
63	Berlock med porträtt av en okänd person av helt annan social klass.
64	Skisser, uppenbarligen porträtt av någon med talang, av en adlig dotter i komprometterande situationer.
65	En underlig fisk med ett grönt öga, inslaget som för leverans.
66	Apparat stor som ett fickur med visare som pekar på moln, sol, regn etc, som gör slag för Väderkunskap 2 snäpp lättare.
67	En kvarts vaxljusål.
68	Exotiskt blått ägg, inslaget i en karta som leder till en isklippa långt utanför staden.
69	Dagbok skriven med en stil från De sjus kyrka men full med hädiska tankar.
70	Flaska med magsaft från ett rostmonster.
71	Vacker karta från 900 år sedan, med bortglömda riken.
72	Torr hård brödbit.
73	*Tärningspar.
74	Fusktärningspar.
75	Kortlek med satiriska bilder över viktiga personer i riket för tio år sedan.
76	En liten spegel.
77	Bältesspänne i elfenben formad som en häst.
78	Utplattad torkad älva.
79	Kniv av elefantbete.
80	En mekanisk katt.

%	Du hittar...
81	Flaska som ser ut som helande dryck, men är en kärleksdryck. Den som dricker den blir dödsbär i den som skadade personen senast.
82	Frö till intelligent päronträ.
83	10 juveler värda 1T6 × 10 silver styck. De hör ihop parvis i fem par, där den ena i paret är förbannad och gör slag för en färdighet två snäpp svårare. Den andra är välsignad och gör slag för samma färdighet två snäpp lättare. Tillsammans tar de ut varandra. Gör man sig av med den ena i paret får den andra effekt.
84	Guldstatyett av en tvehövdad griskulting. Det är egentligen en riktig tvehövdad griskulting som är odödlig så länge den är i sitt guldskal.
85	Ceremoniell kniv med en av Cirkelns häxors bild inskuren i skaftet. Den är helgad för lönnmord av en mystisk kult.
86	12 små genomlysiga kuber som har olika effekter om de släpps i vatten. Effekter är (slå 1T6) 1: bubblor, 2: vattnet färgas, 3: avslappnande dimmor, 4: sköna hallucinationer, 5: sexig känsla, 6: dämpad belysning.
87	Mynt som äter andra mynt i mörker. Myntet växer och blir större, men inte till motsvarande värde som de uppätta mynten.
88	Liten skalmmodell av ett hus i staden. Om man öppnar eller stänger modellens dörrar och fönster händer samma sak med dess verkliga motsvarighet.
89	En schackpjäs som föreställer en rollperson.
90	Delar till en koppargolem, ca 5 cm hög. Sammansatt gör den saker på eget bevåg.
91	En vessleskalle i silver och elfenben. Värde 100 silver.
92	En liten flaska blått pulver. Den som snortar polvret glömmer bort den senaste timmen.
93	Lagfart för en tomt som visar att en stor del eller viktig del av staden numera ägs av en skurkig spelledarperson.
94	Signerat kvitto för försäljning av ett hiskligt övervärderat konstvärde.
95	Stort träsvärd, som döljer ett riktigt svärd.
96	Rena sockar.
97	*En bit ost
98	En liten leksakshäst med hjul.
99	Introduktionsbrev till någon viktig person som intygar bärarens ärlighet och förträfflighet.
100	Glasskärarverktyg.







