

SIMPLE FANTASY



Författare: Mikael Segedi
Hemsida: www.mikaelsegedi.se
E-mail: contact@mikaelsegedi.se

Innehållsförteckning

Introduktion	3
Skapa karaktär	4
Utveckla spelarens karaktär	5
Yrken	6-11
Raser	12
Attribut och färdigheter	13-15
Magi och trolldom	16-19
Stridsregler	20-21
Varelser	22-28
Föremål och utrustning	29-33
Karaktärsblad	34

Introduktion

När jag var ca 12 år. Fick jag höra av en vän om ett spelkoncept som kallades för "rollspel". Han berättade för mig om möjligheterna spelkonceptet hade, och delade med sig utav historier som hade utspelats under spelsektionerna. Jag blev helt fast vid iden att kunna spela utifrån fantasin och improvisation. Detta var ju helt omöjligt med datorspel.

Mitt första rollspel jag spelade var i stort sätt inget skrivet rollspel. Det var mer ett papper fyllt med attribut, och utifrån detta en hel del improvisation. Spelsektionerna utspelade sig dessutom i klyschiga fantasy miljöer. Men detta tyckte jag var sjukt kul.

Vi gick senare över till att köpa och ladda ner rollspel ifrån nätet. Under denna period började vi stegvis bli mer fixerade runt reglerna. Detta gjorde att flytet i rollspelsberättandet blev långsammare. Tärningskastande, regler, konflikter, höll tillbaka det som faktiskt gjorde rollspel kul.

Detta väckte ett nytt intresse inom mig. Skriva mina egna rollspel. Genom att skriva rollspel själv kom jag fram till insikten; rollspelförfattare är regelfixerade. Som rollspelsförfattare är det kul att hitta på regler. Jag skulle nog våga påstå att rollspelförfattare gillar oftast mer att skriva rollspelen än att spela dom själva.

Simple fantasy skrevs under tre veckor. Jag fick en impuls för att skriva ett rollspel som innehöll enkla regler. Samt lämna rum för regelimprovisation och flyt för rollspelsberättandet. Spelet skulle utspela sig i en skandinavisk sago miljö, med egna påhittade raser för spelarna att spela med.

Detta rollspel är en hyllning till den tid jag för första gången provade på att spela rollspel. Under den tiden var inte regler, tärningar, uträkningar och statistik viktiga. Det handlade bara om att ha kul, skratta och umgås. Så nu har ni ett rollspel som ger mer rum för detta. Varsågod!

Jag önskar er alla en trevlig spelsektion.

- Mikael Segedi

Skapa Karaktär

1. Välj yrke

Spelaren börjar med att välja ut vilket yrke spelarens karaktär ska ha. Spelaren kan från början välja mellan; krigare, munk, trollkar, skytt och tjuv. Spelarens karaktär börjar med 1 i yrkesnivå.

Fyll i vilka färdigheter spelaren karaktär har, och gå vidare till steg 2.

2. Dela ut poäng

Spelaren ska nu fördela 15 poäng på attributen; styrka, smidighet, intelligens, charisma, tur. Spelaren får fördela 1- 5 poäng på varje attribut. Därefter går spelaren vidare till steg 3.

3. Välj ras

Här ska spelaren välja vilken ras karaktären ska tillhöra. Spelaren får välja mellan; människa, ankar, björna, hjortra och rabina.

Skriv ner karaktärens hälsa och förmågor. Därefter går spelaren vidare till steg 4.

4. Köp utrustning

Spelaren ska kasta 3t6 och multiplicera resultatet med 20. Resultatet visar hur mycket silvermynt spelarens karaktär börjar med.

Innan spelet börjar får spelaren köpa föremål och utrustning till sin karaktär. Spelaren får inte använda sig utav sin färdighet förhandla under detta steg.

De silvermynt som blir över under detta steg får spelaren behålla. Därefter går spelaren över till steg 5.

5. spelet kan börja

Under detta steg kan spelaren valfritt skriva en kort bakgrundshistoria om sin karaktär.

Nu är spelarens karaktär klar för att spelas med. Spelet kan börja.



Utveckla spelarens karaktär

Erfarenhetspoäng

Erfarenhetspoäng presenterar karaktärens inlärningsprocess inom sitt yrke. Spelare tjänar ihop erfarenhetspoäng genom att framgångsrikt hantera utmanande situationer. Dessa utmaningar kan ta form som: vargar som överfaller spelarens karaktär, lösa gåtor, framgångsrikt utföra uppdrag etc.

Rollspelsledaren bedömer själv hur mycket erfarenhetspoäng en spelare ska få efter en utmanande situation. Listan under kan hjälpa rollspelsledaren att bedöma detta.

Situationens svårighet	Erfarenhetspoäng
Barnlek	0
Lätt	1
Utmanande	2
Utmattande	3
Svårt	4
Otroligt	5

När spelaren har samlat ihop 20 erfarenhetspoäng ökar spelarens karaktärs yrkesnivå med 1.

Yrkesnivå

Yrkesnivå presenterar karaktärens avancering i sitt yrke.

Varje gång spelarens karaktär ökar 1 yrkesnivå. Får spelaren sätta ut 3 poäng på valfria färdigheter. Karaktärens nivå i färdigheterna får inte överstiga nivå 10 eller karaktärens yrkesnivå.

Yrkesnivåer kan också användas under test. Exempelvis; två krigare ska ha en uppvisning över vem som är den

skickligaste krigaren. Då kan spelaren använda sig utav testet (yrkesnivån + 1t6) för att avgöra detta.

Byta yrke

När spelarens karaktär når bestämd yrkesnivå, kan spelaren byta karaktärens yrke. Karaktären får då; fler förmågor, färdigheter och mer hälsa.

När spelarens karaktär har stigit upp till yrkesnivå 8. Får spelaren välja från listan "yrken nivå 2", vilket yrke spelarens karaktär ska gå över till.

När spelarens karaktär har stigit upp till yrkesnivå 20. Får spelaren välja ifrån listan "yrken nivå 3", vilket yrke spelarens karaktär ska gå över till.

Spelaren måste följa yrkenas utvecklingsgren. Exempelvis kan krigare gå över till yrkena: soldat eller fäktare. Kolla listan på sida 6.



Yrken

Yrkenas utvecklingsgren

nivå 1	nivå 2	nivå 3
Krigare →	Soldat →	Riddare
Krigare →	Soldat →	Gladiator
Krigare →	Fäktare →	Trollblad
Munk →	Vit munk →	Vägledare
Munk →	Krigsmunk →	Mästare
Trollkar →	Vit magiker →	Biskop
Trollkar →	Vit magiker →	Glorial
Trollkar →	Svart magiker →	Stridsmagiker

Trollkar →	Svart magiker →	Häxare
Trollkar →	Blå magiker →	Illusionist
Trollkar →	Blå magiker →	Blundare
Trollkar →	Grön magiker →	Shaman
Trollkar →	Grön magiker →	Druid
Skytt →	Stigfinnare →	Jägare
Skytt →	Prickskytt →	Stridsskytt
Tjuv →	Lönnmördare →	Ninja
Tjuv →	Bandit →	Plundr

Yrken nivå 1 (5)

Krigare- Krigaren kan bära alla typer av vapen och rustning. Detta gör krigaren till en anpassningsbar klass.

Färdigheter: Snittvapen, stickvapen, huggvapen, obeväpnad, pilbåge, armborst, tung rustning, lätt rustning.

Förmåga: -

Munk- Munken är en snabb och flexibel krigare, som förlitar sig på kampsport tekniker.

Färdigheter: Obeväpnad, lätt rustning, förhandla, smyga, överlevnad.

Förmåga: Munken kan inte beväpna sig med sköld

Trollkar- Trollkarlen är en novis magiker, som kan kasta magier ifrån alla färger. Detta gör trollkarlen till en stark följeslagare.

Färdigheter: Stickvapen, lätt rustning, vit magi, svart magi, blå magi, grön magi, förhandla.

Förmåga: Trollkarl kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Trollkarl kan kasta magierna: hela, flamma, paralyt, framkalla nymf.

Skytt- Skytten är duktig på att använda sig utav distansvapen och hålla sig oupptäckt av motståndare. Samt är skytten en naturlig överlevare i naturen.

Färdigheter: Snittvapen, pilbåge, armborst, lätt rustning, smyga, överleva.

Förmåga: Skytten kan inte beväpna sig med sköld.



Tjuv- Tjuven fokuserar sig på att hålla sig gömd och röra sig bland skuggorna. Men detta gör inte tjuven till en opålitlig krigare.

Färdigheter: Snittvapen, obeväpnad, lätt rustning, smyga, tjuva, dyrka lås.

Förmåga: Tjuven kan inte beväpna sig med sköld.

Yrken nivå 2 (12)

Soldat- Soldaten har gjort stridskonflikter till ett yrke. Soldaten kan reparera skadad utrustning, och är en duktig ryttare.

Färdigheter: +Rida, +reparera.

Förmåga: +10 till hälsa



Fäktare- Fäktare har lärt sig att äventyra på egenhand. Dom reser från plats till plats och utmanar krigare dueller.

Färdigheter: +Rida, +medicin.

Förmåga: +10 till hälsa

Vit munk- Vita

munken reser runt världen och strävar efter upplysning. Dessutom är den en väldigt självständig krigare. Lärdom inom medicin och överlevnad i naturen.

Färdigheter: +Pilbåge, +rida, +medicin.

Förmåga: +10 till hälsa. Vit munk kan inte beväpna sig med sköld

Krigsmunk- Krigsmunken försöker uppnå ballans i både kropp och sinne. Detta uppnår dom genom kampsportsträning meditation.

Färdigheter: +Tjuva, +rida.

Förmåga: +10 till hälsa. Krigsmunk får slå om 1 misslyckat försök i att träffa med färdigheten: obeväpnad. Krigsmunk kan inte beväpna sig med sköld.

Vit magiker- Vita magikern är specialiserad i att läka skador och sjukdomar.

Färdigheter: +Rida, +medicin.

Förmåga: +5 till hälsa. Vit magiker kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Vit magiker kan kasta magierna: hela blund, hela gift.

Svart magiker- Dessa magiker har koncentrerat sin meditation till att lära sig svart magi. Dom har lärt sig hur man kan skapa kraftiga skador med magier.

Färdigheter: +Rida.

Förmåga: +10 till hälsa. Svart magiker kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Svart magiker kan kasta magierna: giftig, vampyra.

Blå magiker- Blåa magikern har lärt sig hur den kan manipulera stridskonflikter med hjälp utav magier.

Färdigheter: +Rida.

Förmåga: +5 till hälsa. Blå magiker kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Blå magiker kan kasta magierna: blund, natura.

Grön magiker- Gröna magikern har lärt sig att framkalla krafter från naturen. Den kan trola fram djur som beskyddar magikern.

Färdigheter: +Rida.

Förmåga: +5 till hälsa. Grön magiker kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Grön magiker kan kasta magierna: framkalla vargar, framkalla vind.

Stigfinnare- Stigfinnaren är duktig på att vägleda gruppen. Den har lärt sig att spåra och undvika de faror som hittas i naturen.

Färdigheter: +Rida, +spåra.

Förmågor: +5 till hälsa. Stigfinnare kan inte beväpna sig med sköld.

Prickskytt- Prickskytten har lagt stor koncentration på att bemästra pilbåge och armborst. Detta gör prickskytten till en utmärkt allierad skytt.

Färdigheter: +Rida.

Förmågor: +5 till hälsa. Prickskytt får slå om 1 misslyckat försök i att träffa med färdigheterna: pilbåge, armborst.

Prickskytt kan inte beväpna sig med sköld.

Lönmördare- Lönmördaren är specialiserad i att attackera motståndare, när de minst anar det. Den duktiga på att hålla sig dold.

Färdigheter: +Pilbåge, +rida.

Förmågor: +5 till hälsa. Lönmördare får slå om 1 misslyckat försök med färdigheten: smyga. Lönmördare kan inte beväpna sig med sköld.



Bandit- Banditen koncentreras sig på att tjuva gods och ägodelar. Den kan hittas ute i skogarna bakhålla sina offer, och i städer i arbete som ficktjuv.

Färdigheter: +Rida, +förhandla.

Förmågor: +5 till hälsa.

Bandit får slå om 1 misslyckat försök med färdigheten: tjuva. Bandit kan beväpna sig med sköld.

Yrken nivå 3 (17)

Riddare- Riddaren är en charismatisk elitkrigare, med starkt ledarskap. Det finns många berättelser om modiga riddare.

Färdigheter:

+Förhandla.

Förmågor: +10 till hälsa. Riddare får slå om 1 misslyckat försök i att träffa med färdigheterna: snittvapen, stickvapen, huggvapen, obeväpnad.



Gladiator- Gladiatorn har specialiserat sig i att konstruera och reparera utrustning. Samtidigt kunna själv prestera i strid.

Färdigheter: +Konstruera.

Förmågor: +10 till hälsa. Gladiator får slå om 1 misslyckat försök i färdigheterna: konstruera, reparera.

Trollblad- Trollblad har kunskap ifrån alla stridskonster. De kan använda sig utav alla vapen, samt kasta lätta magier ifrån alla färger. Denna krigare är mångsidig i strid.

Färdigheter: +Vit magi, +svart magi, +blå magi, +grön magi.

Förmågor: +5 till hälsa. Trollblad får slå om 1 misslyckat försök med färdigheterna: vit magi, svart magi, blå magi, grön magi.

Trollblad kan kasta magierna; hela, flamma, giftig, paralytisk, framkalla nymf, framkalla vind.

Vägledare- Dessa krigare håller sig för sig själva. De syns oftast mediterande vid lugna naturrika platser.

Färdigheter: +Tämja.

Förmågor: +10 till hälsa. Vägledare får slå om 1 misslyckat försök i att träffa med färdigheterna: pilbåge, obeväpnad.

Vägledare kan inte beväpna sig med sköld.

Mästare- Mästaren är en krigare som kan stå upp för sig själv i stridskonflikter.

Färdigheter: +Reparera.

Förmågor: +10 till hälsa. Mästare får slå om ytterligare 1 misslyckat försök i att träffa med färdigheten: obeväpnad. Mästare kan inte beväpna sig med sköld.



Biskop- Biskopen har dedikerat sitt liv till att hjälpa de lidande och sjuka.

Den har till och med kunskapen att ge varelser sina liv tillbaka.

Färdigheter: -

Förmågor: +5 till hälsa. Biskop kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Spelaren får välja 2 extra valfria magier till sin karaktär, men får inte välja magierna; väcka till liv, odöd krigare, skydd, framkalla älg. Dessa extra valda magier kastas med färdigheten: vit magi.

Biskop kan kasta magin: väcka till liv.

Glorial- Glorialen är magiker som har blivit frälsta av högre makter. De har bemästrat den vita magin till en ny nivå.

Färdigheter: -

Förmågor: +5 till hälsa. Glorial kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Glorial kan välja att kasta upp till två magier under samma handlingsfas.

Glorial kan kasta magin: väcka till liv.

Stridsmagiker- Stridsmagikern är specialiserad i att hantera stridskonflikter. Den kan både kasta våldsamma magier och framkalla egna krigare som slåss vid sidan av magimästaren.

Färdigheter: -

Förmågor: +10 till hälsa. Stridsmagiker kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapensamtidigt.

Spelaren får välja 2 extra valfria magier till sin karaktär, men får inte välja magierna; väcka till liv, odöd krigare, skydd, framkalla älg. Dessa extra valda magier kastas med färdigheten: svart magi.

Stridsmagiker kan kasta magin: odöd krigare.

Häxare- Häxaren har bundit sin själ till mäktiga demoner. Denna magiker är den dödligaste magikern i stridskonflikter.

Färdigheter: -

Förmågor: +10 till hälsa. Häxare kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapensamtidigt.

Häxare kan välja att kasta upp till två magier under samma handlingsfas.

Häxare kan kasta magin: odöd krigare.

Illusionist- Illusionisten understödjer krigare i stridkonflikter. Den kan skydda sina allierade mot magier, samtidigt som den gör motståndare långsammare i strid.

Färdigheter: -

Förmågor: +5 till hälsa. Illusionist kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Spelaren får välja 2 extra valfria magier till sin karaktär, men får inte välja magierna: väcka till liv, odöd krigare, skydd, framkalla älg. Dessa extra valda magier kastas med färdigheten: blå magi.

Illusionist kan kasta magin: skydd.

Blundare- För blundaren finns det ingen skillnaden mellan drömmar och verklighet. Dessa båda världar är sammansmälta. De spenderar stor mängd av sin tid under meditation.

Färdigheter: -

Förmågor: +5 till hälsa. Blundare kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Blundare kan välja att kasta upp till två magier under samma handlingsfas.

Blundare kan kasta magin: skydd.



Shaman- Shamanen tillbringar sitt liv i naturen. Den studerar sin egna koppling till världen, filosofi och naturens lagar. Shamanen har bemästrat att beskydda sig själv med hjälp av naturens krafter.

Färdigheter: -

Förmågor: +5 till hälsa. Shaman kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Spelaren får välja 2 extra valfria magier till sin karaktär, men får inte välja magierna: väcka till liv, odöd krigare, skydd, framkalla älg. Dessa extra valda magier kastas med färdigheten: Grön magi.

Shaman kan kasta magin: framkalla älg.

Druid- Druiden har sammansmält sig själv med naturen. De lever och känner naturen omkring dom, och är dess beskyddare.

Färdigheter: -

Förmågor: +5 till hälsa. Druid kan inte beväpna sig med sköld, eller med två vapen samtidigt.

Druid kan välja att kasta upp till två magier under samma handlingsfas.

Druid kan kasta magin: framkalla älg.



Jägare- Jägaren är den skickligaste spåraren och tämjaren. Den kan hittas som försäljare av exotiska djur, eller som vägledare under äventyr.

Färdigheter: +Tämja.

Förmågor: +5 till hälsa.

Jägaren får slå om 1 misslyckat försök med färdigheterna: spåra,

tämja. Jägare kan inte beväpna sig med sköld.

Stridsskytt- Denna skytt missar sällan sitt mål. Den har dedikerat sitt liv till att specialisera sig i projektilvapen.

Färdigheter: +Medicin.

Förmågor: +5 till hälsa. Stridsskytt får slå om ytterligare 1 misslyckat försök i att träffa med färdigheterna: pilbåge, armborst. Stridsskytt kan inte beväpna sig med sköld.

Ninja- Ninjan lever bland skuggorna. De smyger förbi säkerhet, mördar sina offer, och flyr utan att någon har fått syn på dem.

Färdigheter: -

Förmågor: +5 till hälsa.

Ninja får slå om ytterligare 1 misslyckat försök med färdigheten: smyga. Ninja kan inte beväpna sig med sköld.



Om ninja träffar en motståndare med en attack när ninja smyger. Får motståndaren effekten "gift" i 5 stridsturer, och paralyserar i 1 stridstur. Dessa effekter går inte att ta bort med magier.

Plundrare- Plundraren lever på att plundra byar och råna resenärer. De tar allt som inte sitter fast, och säljer det för högsta budet. Plundraren är hälften tjuv, och hälften krigare.

Färdigheter: +Överlevnad.

Förmågor: +10 till hälsa. Plundrare får slå om 1 misslyckat försök i att träffa med färdigheten: snittvapen, obeväpnad. Plundrare kan beväpna sig med sköld.

Raser

Människa

Människor är kända för äventyr och upptäckter av nya platser. De är giriga i gemförelse med de andra raserna. Människor har ofta en dröm om hur de ska nå rikedom och berömmelse.

Hälsa: 25

Förmågor: +1 nivå till attributen smidighet och tur.

Ankar

Ankar är en lugn ras som oftast bemöter främlingar med vänskap. Deras rykte har dom en god relation med de andra raserna. De är välkända för sin charm och varma livssyn. Dom hittas ofta vid samhällen som ligger nära vatten.

Hälsa: 25

Förmågor: +1 nivå till attributet karisma. Kan andas i vatten.

Björna

Björna är en stor och stark ras. Många skulle beskriva björna som en aggressiv ras. Denna fördom kommer från björnas lättirriterande temperament. Men detta är oftast feltolkat. I själva verket är björna väldigt omtänksamma och kärleksfulla mot sina närmaste, samt överbeskyddande. De har oftast svårt för att lita på främlingar. Björna är anpassade för att leva i kyliga miljöer.

Hälsa: 35

Förmågor: +1 nivå till attributet styrka. Tål kyla.

Hjortra

Hjortra ses som en mystisk ras. Dom gillar att hålla sig för sig själva. Många hjortras prioriterar att leva ett lugnt och stillsamt liv. Men det finns fortfarande de som väljer att leva ett liv med spänning och äventyr. Hjortra i likhet med människan kan hittas på de flesta platser.

Hälsa: 25

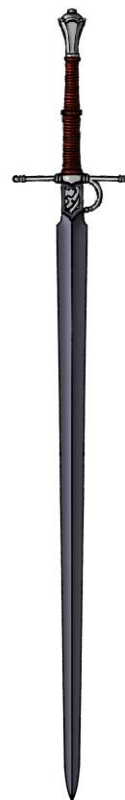
Förmågor: +1 nivå till attributet intelligens. Ser i mörker

Rabina

Rabina är en fysiskt smidig och flexibel ras. De är den snabbaste rasen i jämförelse med de andra raserna. Rabina tar livet som det kommer, och de flesta skulle beskriva dom som livsnjutare.

Hälsa: 25

Förmågor: +1 nivå till attributet smidighet. Kan förflytta sig +2 steg extra under rörelsefasen.



Attribut och färdigheter

Attribut

Styrka- Visar hur stark spelarens karaktär är. Avgör också hur mycket skada karaktären gör i närstrid.

Smidighet- Visar hur smidig spelarens karaktär är. Avgör också hur mycket skada karaktären gör med projektivvapen.

Intelligens- Visar hur intelligent spelarens karaktär är. Avgör också hur mycket skada karaktären gör med magier.

Karisma- Visar hur charmig Spelarens karaktär är. Används för att: bluffa, intervjua, underhålla, förföra etc.

Formeln för att lura en motståndare är: (karaktärens nivå i attributet karisma + 1t6) mot (motståndarens nivå i attributet intelligens + 3). Om slaget blir lika eller mer är motståndaren lurad.

Tur- Visar hur mycket tur spelarens karaktär har. Exempelvis används för att avgöra vem som vinner i hasardspel etc.

Färdigheter

Snittvapen- Används för att skada och träffa med: Knivar och svärd.

Stickvapen- Används för att skada och träffa med: Spjut, lans och Hillebard.

Huggvapen- Används för att skada och träffa med: Yxa, hjälmkrossare, morgonstjärna och stridsgissel.

Obeväpnad- Används för att skada och träffa med obeväpnade attacker, eller med stridshandskar.

Pilbåge- Används för att skada och träffa med: Kortbåge och långbåge.

Armborst- Används för att skada och träffa med: Armborst.

Tung rustning- Används för att försvara med tunga rustningar.

Lätt rustning- Används för att försvara med lätta rustningar.

Vit magi- Används för att kasta vita magier.

Svart magi- Används för att kasta svarta magier.

Blå magi- Används för att kasta blåa magier.

Grön magi- Används för att kasta gröna magier.

Förhandla- Används för att förhandla om priser. Detta är formeln för att räkna ut priset för ett köp: (karaktärens nivå i färdigheten förhandla) mot (motståndarens nivå i färdigheten förhandla) = (resultatet i procent, hur mycket grundpriset sänks/höjs).

Smyga

Formeln för att smyga förbi/på någon är: (spelarens nivå i färdigheten smyga + 2t6) mot (motståndarens nivå i attributen intelligens + smidighet + 5) = (Lyckas/misslyckas).

Tjuva

Formeln för att ficktjuva är; (spelarens nivå i färdigheten tjuva + 1t6) mot (motståndarens nivå i attributet smidighet + föremålets storlek) = (Lyckas/misslyckas).

Föremålets storlek	Svårighetsgrad
Obefintligt	2
Liten	3
Mellan	4
Stort	5

Dyrka lås

Formeln för att dyrka ett lås är; (spelarens nivå i färdigheten dyrka lås + 1t6) mot (föremålets komplexitet + 3) = (Lyckas/misslyckas).

Komplexitet	Svårighetsgrad
Barnlek	2
Lätt	4
Utmanande	6
Utmattande	8
Svårt	10
Otroligt	12

Överlevnad

Spelaren kan leda en grupp under en resa utan proviant. Är karaktärens nivå i färdigheten överlevnad lika med eller mer än miljöns svårighetsgrad, kan karaktären leda sin grupp i miljön utan att behöva använda sig utav gruppens proviant.

Miljö	Svårighetsgrad
Barnlek (Landskap)	1
Lätt (Rik skog)	2
Utmanande (farlig skog)	4
Utmattande (berg)	6
Svårt (Träsk)	7
Risigt (vinter)	8
Otroligt (död skog, snöstorm)	10

Tämja- Formeln för att tämja ett djur/monster är: (spelarens nivå i färdigheten tämja + 1t6) mot (djurets/monstrets nivå i attributen (intelligens + styrka + 3) = (Lyckas/misslyckas).

Det tar 1 vecka att tämja ett djur/monster. Odöda går inte att tämja. Efter djuret har tämjts kan djuret lyda spelarens karaktär.

Denna färdighet kan också användas för att lugna ett aggressivt djur under en stridskonflikt.

Rida- Spelaren använder denna färdighet för att rida snabbare på hästrygg. Spelaren kan förflytta sig nivån i färdigheten rida + 4 rutor på hästrygg.

Spåra

Formeln för att spåra upp ett djur eller individer ute i naturen: (spelarens nivå i färdigheten spåra + 1t6) mot (motståndarens nivå i attributen (intelligens + smidighet + 3) = (Lyckas/misslyckas).

Misslyckas spelaren spåra upp en individ, är individen borttappad och kan inte spåras upp.

Den här färdigheten kan också användas för att spåra upp platser. Så som; städer, floder, skogar etc.



Reparera

För att reparera ett föremål som har gått sönder används formeln: (spelarens nivå i färdigheten Reparera + 1t6) mot (föremålets komplexitet + 3) = (Lyckas/misslyckas).

Lyckas slaget är föremålet reparerat, och kan användas igen. Misslyckas slaget är föremålet förstört och kan aldrig användas igen.

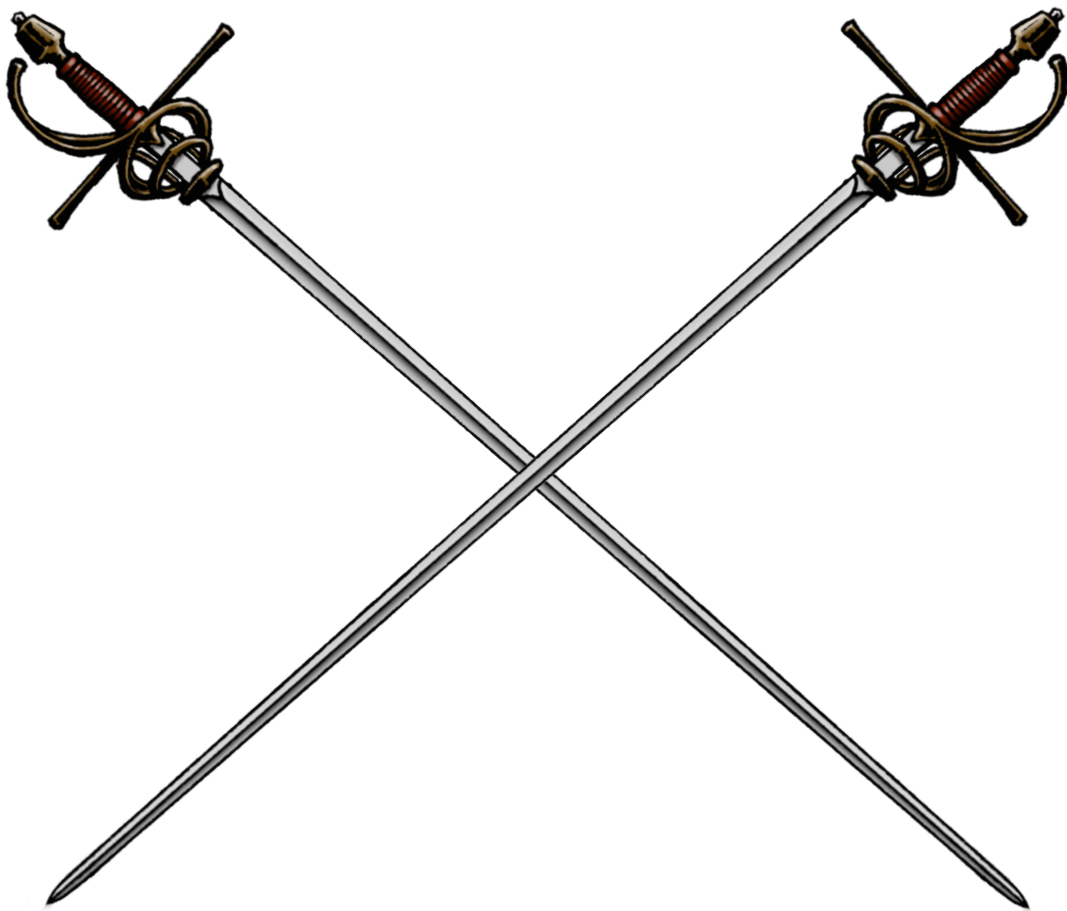
Konstruera

För att konstruera ett föremål används formeln: (spelarens nivå i färdigheten konstruera + 1t6) mot (föremålets komplexitet + 3) = (Lyckas/misslyckas).

Lyckas slaget är föremålet konstruerat, och kan användas. Det tar 3 dagar att konstruera ett föremål.

Medicin

Formeln för hur mycket skada spelaren helar med medicin är: (spelarens nivå i färdigheten Medicin/2) + (föremålets nivå i hela) = (hälsan som helas).



Magi och trolldom

Vit magi

Hela

Den här magin helar varelser.

Först ska spelaren välja ut ett mål inom räckvidd. Sen väljer spelaren vilken nivå magin ska kastas. Sen följer man formeln: (Spelarens karaktärs nivå i färdigheten vit magi + 1t6) mot (magins nivå + 3). Lyckas spelaren få lika eller mer, helas varelsen lika med nivån i magin.

Som du ser i formeln påverkar magins nivå både helningsförmågan och svårighetsgraden.
Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 2.

Hela blund

Den här magin tar bort "blund" ifrån en varelse.

Först ska spelaren välja ut ett mål inom räckvidd. Sen följer man formeln: (Spelarens karaktärs nivå i färdigheten vit magi + 1t6) mot (Motståndares karaktärs nivå i färdigheten svart magi + 3). Lyckas spelaren få lika eller mer, försvinner blund ifrån varelsen.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 2.

Hela gift

Den här magin tar bort "gift" ifrån en varelse.

Först ska spelaren välja ut ett mål inom räckvidd. Sen följer man formeln: (Spelarens karaktärs nivå i färdigheten vit magi + 1t6) mot (Motståndares karaktärs nivå i färdigheten svart magi + 3). Lyckas spelaren få lika eller mer, försvinner "gift" ifrån varelsen.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 2.

Väcka till liv

Den här magin väcker en död varelse till liv igen.

Först väljer spelaren ut en död varelse. Sen följer man formeln: (Spelarens karaktärs nivå i färdigheten vit magi + 1t6) mot (Döda karaktärens yrkesnivå + 3). Lyckas spelaren få lika eller mer, väcks varelsen till liv igen. Den väckta varelsen har 1 i hälsa.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 2.

Svart magi

Flamma

Den här magin bränner en varelse med eld som leder till skador.

Först ska spelaren välja ett offer inom räckvidd. Sen följer spelaren denna formel för att skada motståndaren: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten svart magi + 3t6) – (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5) = (skadan varelsen får).

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 3



Giftig

Den här magin förgiftar en varelse.

Först ska spelaren välja ett offer inom räckvidd. Sen följer spelaren denna formel för att förgifta motståndaren: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten svart magi + 3t6) – (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5). Om slaget blir lika eller mer, slår spelaren 1t6. Resultatet visar hur många stridsturer varelsen är förgiftad, till minimum av 2 stridsturer.

Kastas denna magi på en varelse som redan är påverkad av gift. Ersätts effekten med den nya. Det betyder att en varelsen inte kan bli påverkad av två gifteffekter samtidigt.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 3.

Vampyra

Den här magin skadar varelse och helar magikern.

Först ska spelaren välja ett offer inom räckvidd. Sen följer spelaren denna formel för att skada motståndaren: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten svart magi + 3t6) – (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5) = (resultat)/2 = (skadan varelsen får, och hälsan spelarens karaktär helas).

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 3.

Odöd krigare

Den här magin framkallar en odöd.

Först ska spelaren välja ut en tom plats inom säckvid som krigaren ska framkallas på. Sen väljer spelaren vilken nivå odöd har. För varje nivå ökar svårighetsgraden för att kasta magin med 1. Därefter följer spelaren denna formel för att lyckas kasta magin: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten grön magi + 1t6) mot (magins svårighetsgrad + 3). Om spelaren lyckas, har spelaren framkallat en odöd med förbestämd nivå.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens.

Blå magi

Paralys

Den här magin förlamar en varelse.

Först ska spelaren välja ett offer inom räckvidd. Sen följer spelaren denna formel för att förlama motståndaren: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten blå magi + 3t6) – (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5). Om slaget blir lika eller mer, kan inte varelsen göra sin rörelsefas under 3 stridsturer.

Kastas denna magi på en varelse som redan är påverkad av paralys. Ersätts effekten med den nya. Det betyder att en varelse inte kan bli påverkad av två paralyseffekter samtidigt.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 3.

Blund

Den här magin får en varelse att falla in i en djup sömn.

Först ska spelaren välja ett offer inom räckvidd. Sen följer spelaren denna formel för att vagga motståndaren till söms: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten blå magi + 3t6) – (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5). Om slaget blir lika eller mer, är varelsen påverkad av blund under 3 stridsturer.

Kastas denna magi på en varelse som redan är påverkad av blund. Ersätts effekten med den nya. Det betyder att en varelse inte kan bli påverkad av två paralyseffekter samtidigt.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 3.

Natura

Den här magin ger 2 slumpade effekter till en varelse.

Först ska spelaren välja ett offer inom räckvidd. Sen följer spelaren denna formel: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten blå magi + 3t6) – (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5). Om slaget blir lika eller mer, ska spelaren slå 2t6, och se vilka effekter varelsen påverkas av under 2 stridsturer. Blir tärningsresultaten lika, drabbas varelsen bara utav 1 effekt.

Tärningsresultat effekt

1	gift
2	gift
3	paralys
4	paralys
5	blund
6	blund

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 3.

Skydd

Den här magin skyddar en varelse från att bli träffad av attacker.

Först ska spelaren välja ut ett mål inom räckvidd. Sen väljer spelaren hur många stridsturer magin ska hålla. För varje stridstur ökar svårighetsgraden för att kasta magin med 5. Därefter följer spelaren denna formel för att lyckas kasta magin: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten grön magi + 1t6) mot (magins svårighetsgrad + 3). Om spelaren lyckas, har varelsen blivit påverkad av effekten skydd.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 2.



Grön magi

Framkalla nymf

Den här magin framkallar en nymf.

Först ska spelaren välja ut inom räckvidd, platsen som nymfen ska framkallas. Sen väljer spelaren vilken nivå nymfen har. För varje nivå ökar svårighetsgraden för att kasta magin med 1. Därefter följer spelaren denna formel för att lyckas kasta magin: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten grön magi + 1t6) mot (magins svårighetsgrad + 3). Om spelaren lyckas, har spelaren framkallat en nymf med förbestämd nivå.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens.

Framkalla varg

Den här magin framkallar en varg.

Först ska spelaren välja ut inom räckvidd, platsen som vargen ska framkallas. Sen väljer spelaren vilken nivå vargen har. För varje nivå ökar svårighetsgraden för att kasta magin med 1. Därefter följer spelaren denna formel för att lyckas kasta magin: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten grön magi + 1t6) mot (magins svårighetsgrad + 3). Om spelaren lyckas, har spelaren framkallat en varg med förbestämd nivå.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens.

Framkalla vind

Den här magin skyddar en varelse från att bli träffad av projektilvapen.

Först ska spelaren välja ut ett mål inom räckvidd. Sen väljer spelaren hur många stridsturer magin ska hålla. För varje stridstur ökar svårighetsgraden för att kasta magin med 5. Därefter följer spelaren denna formel för att lyckas kasta magin: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten grön magi + 1t6) mot (magins svårighetsgrad + 3). Om spelaren lyckas, har varelsen blivit påverkad av effekten sinne.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens · 2.

Framkalla älg

Den här magin framkallar en älg.

Först ska spelaren välja ut inom räckvidd, platsen som älgen ska framkallas. Sen väljer spelaren vilken nivå älgen har. För varje nivå ökar svårighetsgraden för att kasta magin med 1. Därefter följer spelaren denna formel för att lyckas kasta magin: (spelarens karaktärs nivå i färdigheten grön magi + 1t6) mot (magins svårighetsgrad + 3). Om spelaren lyckas, har spelaren framkallat en älg med förbestämd nivå.

Räckvidd: nivån i attributet intelligens.



Stridsregler

Stridsplan

Spelare ska utspela en strid genom att använda sig utav hexametrisk-spelplan och figurer. Detta hjälper spelarna att få en överblick på alla involverades positioner. Spelarna kan alternativt använda sig utav ett måttband för att avgöra distans, istället för hexametrisk-spelplan.

Vem börjar striden

Karaktären som har högsta nivå i attributet smidighet, börjar sin stridstur osv.

Om det visar sig att två eller fler karaktärer har lika nivå i attributet smidighet, då får karaktären som har högst yrkesnivå börja sin stridstur.

De två stridsfaserna

En stridstur består av två stridsfaser: rörelsefas och handlingsfas. Spelaren får välja själv i vilken ordning faserna ska utspelas.

Rörelsefas

Spelaren använder rörelsefasen för att förflytta sin karaktär. Karaktär kan förflytta sig 5 steg varje rörelsefas.

Handlingsfas

Spelaren använder handlingsfasen för att: tala, slåss, använda föremål etc. Det tar en hel handlingsfas att använda sig utav ett föremål (exempelvis: salva, blåsvamp etc.). Dessutom tar det en hel handlingsfas att attackera med sina vapen och kasta en magi.

Under handlingsfasen kan spelaren sätta sin karaktär på hästrygg, eller kliva av en hästrygg.

Slut på stridstur

När spelaren har utfört sin rörelsefas och handlingsfas, går turen över till nästa karaktär.

Träffa i närstrid

Formeln för att träffa i närstrid är: (karaktärens nivå i färdigheten (vapnet som används) + (vapenskada + $2t6$) mot (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5). Om resultatet blir lika eller mer, räknas slaget som en träff.

Spelaren måste vara i baskontakt med sin motståndare för att utföra en närstridsattack.

Skada i närstrid

Efter en karaktär har blivit träffad i närstrid, får karaktären skada. Detta räknas ut i formeln: (motståndarens resultat i träffa + nivån i attributet styrka) – (karaktärens resultat i träffa) = (skada karaktären får).

Träffa med projektil

Formeln för att träffa med projektil är: (karaktärens nivå i färdigheten (vapnet som används) + (vapenskada + $2t6$) mot (motståndarens nivå i färdigheten: lätt/tung rustning) + (rustningens försvar + 5). Om resultatet blir lika eller mer, räknas slaget som en träff.

Glöm inte heller att spelaren ska han sin motståndare inom räckvidd.

Skada med projektil

Efter en karaktär har blivit träffad av projektilvapen, får karaktären skada. Detta räknas ut i formeln: (motståndarens resultat i träffa + nivån i attributet smidighet) – (karaktärens resultat i träffa) = (skada karaktären får).

Hälsa

När hälsan når 0, är spelarens karaktär avsvimnad. När hälsan når -10 är karaktären död.

Utrustning går sönder

Om spelaren slår 3 eller mindre på tärningarna under en träff. Räknas detta som att spelarens karaktär har tagit sönder sitt vapen. Där med måste vapnet repareras för att vara användbart igen.

Om spelaren slår två 6:or på tärningarna under en träff. Räknas detta som att spelarens karaktär har tagit sönder motståndarens rustning. Där med måste rustningen repareras för att vara användbar igen. Om motståndaren är beväpnad med sköld, går skölden sönder istället för rustningen.

Beväpnad med två vapen

Spelaren får slå en gång med varje beväpnat vapen under en handlingsfas. Med andra ord kan spelaren beväpna sin karaktär med två enhandsvapen och attackera två gånger under en och samma handlingsfas (en gång med varje vapen).

Spelaren får -2 i att träffa, om beväpnat med ett extra vapen.

Effekter

Det finns 5 typer av effekter: gift, paralyt, blund, skydd, sinne.

Effekters utfall

Gift	Varje stridstur får den drabbade karaktären 3 i skada.
Paralyt	Varje stridstur slår den drabbade spelaren 1t6. Om slaget blir 1-4, har spelaren misslyckats med slaget, och får inte utföra sin stridsfas. Om slaget blir 5-6, har spelaren lyckats med slaget. Spelarens karaktär blir av med effekten paralyt och får utföra sin stridsfas.
Blund	Varje stridstur slår den drabbade spelaren 1t6. Om slaget blir 1-4, har spelaren misslyckats med slaget, och får inte göra sin stridstur. Om slaget blir 5-6, har spelaren lyckats med slaget. Spelarens karaktär blir av med effekten blund och får göra sin stridstur.
Skydd	Varje gång en motståndare attackerar en karaktär som är påverkad av effekten skydd, i närstrid. Måste spelaren slå 1t6. Om slaget blir 3-6, har motståndaren misslyckats med att träffa automatiskt.
Sinne	Varje gång en motståndare attackerar en karaktär som är påverkad av effekten sinne, med projektilvapen. Måste spelaren slå 1t6. Om slaget blir 3-6, har motståndaren misslyckats med att träffa.

Varelser

Varelsens yrkesnivå

Varelser har också yrkesnivåer. Att utöka en varelses yrkesnivå, följer samma regler som för karaktärer. För varje yrkesnivå en varslelse har, ökar varelsens: attack, försvar och färdigheter med 1.

Attack och försvar

Varelser använder sig utav formeln: (attack + 2t6) för att träffa motståndare i närstrid och projektil.

Varelser använder sig utav formeln: (försvar +5) för att undvika träffar.

Varg

Hälsa: 15

Attack: -

Försvar: -

Styrka: 3

Smidighet: 3

Intelligens: 3

Charisma: 1

Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad, spåra, smyga.

Förmåga: Träffar vargen med en attack. Får motståndaren paralytisk för 1 stridstur. Denna effekt går inte att ta bort med vit magi.

Träskmonster

Hälsa: 30

Attack: -

Försvar: -

Styrka: 4

Smidighet: 4

Intelligens: 3

Charisma: 1

Tur: 1

Färdigheter: Överlevnad, spåra, smyga.

Förmåga: Träffar träskmonster med en attack. Får motståndaren gift för 2 stridstur. Denna effekt går inte att ta bort med vit magi.

Järv

Hälsa: 15

Attack: -

Försvar: -

Styrka: 2

Smidighet: 3

Intelligens: 3

Charisma: 1

Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad, smyga.

Förmåga: -

Björn

Hälsa: 30

Attack: 3

Försvar: 3

Styrka: 7

Smidighet: 4

Intelligens: 4

Charisma: 2

Tur: 4

Färdigheter: Överlevnad, spåra, smyga.

Förmåga: Träffar björnen med en attack. Får motståndaren paralytisk för 1 stridstur. Denna effekt går inte att ta bort med vit magi.

Vätte

Hälsa: 20
Attack: 3
Försvar: 3
Styrka: 3
Smidighet: 3
Intelligens: 3
Charisma: 2
Tur: 1

Färdigheter: Smyga, tjuva, överlevnad, tämja, spåra, medicin.

Förmåga: Vätte är beväpnad med; kortsvärd, lätt rustning, liten sköld.

Troll

Hälsa: 35
Attack: 3
Försvar: 3
Styrka: 5
Smidighet: 3
Intelligens: 2
Charisma: 1
Tur: 1

Färdigheter: Överlevnad, spåra, förhandla, smyga, grön magi, tjuva, dyrka lås, medicin.

Förmåga: Troll kan kasta magierna; Framkall varg, framkalla vind. Troll är beväpnat med stridsslägga.

Träfolk

Hälsa: 30
Attack: 3
Försvar: 3
Styrka: 5
Smidighet: 3
Intelligens: 4
Charisma: 3
Tur: 5

Färdigheter: Överlevnad, spåra, förhandla, smyga, grön magi, tjuva, dyrka lås, medicin.

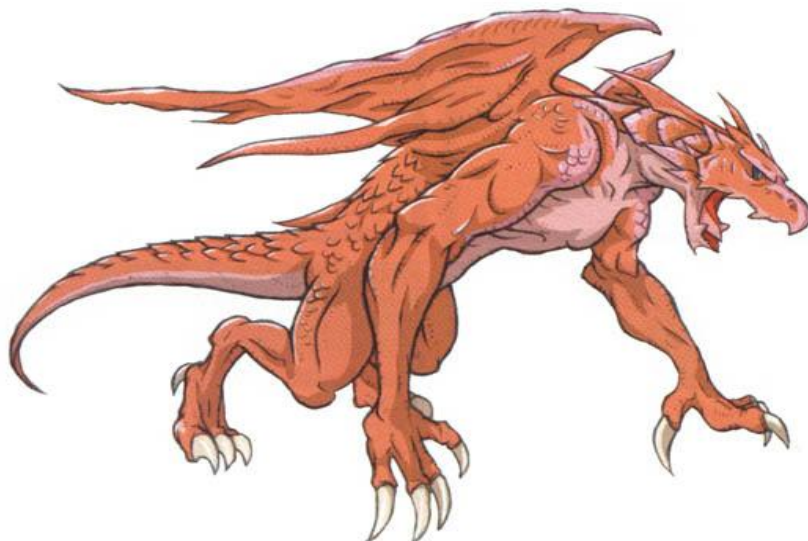
Förmåga: Träfolk kan kasta magierna; Framkall nymf.

Ulv

Hälsa: 40
Attack: 3
Försvar: 3
Styrka: 7
Smidighet: 4
Intelligens: 5
Charisma: 1
Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad, spåra, smyga.

Förmåga: Träffar ulven med en attack. Får motståndaren paralyt för 1 stridstur. Denna effekt går inte att ta bort med vit magi.



Jätte

Hälsa: 60
Attack: 5
Försvar: 3
Styrka: 10
Smidighet: 3
Intelligens: 1
Charisma: 1
Tur: 1

Färdigheter: Överlevnad, spåra, förhandla.

Förmåga: Jätte är beväpnad med stridsslägga.

Jätteorm

Hälsa: 60
Attack: 5
Försvar: 3
Styrka: 10
Smidighet: 3
Intelligens: 1
Charisma: 1
Tur: 1

Färdigheter: Överlevnad, spåra, smyga.

Förmåga: Träffar ulven med en attack. Får motståndaren blund för 1 stridstur. Denna effekt går inte att ta bort med vit magi.

Jättespindel

Hälsa: 60
Attack: 5
Försvar: 3
Styrka: 10
Smidighet: 3
Intelligens: 1
Charisma: 1
Tur: 1

Färdigheter: Överlevnad, spåra, smyga.

Förmåga: Träffar jättespindel med en attack. Får motståndaren gift under för 3 stridsturer. Denna effekt går inte att ta bort med vit magi.

Huldra

Hälsa: 30
Attack: 3
Försvar: 3
Styrka: 3
Smidighet: 3
Intelligens: 4
Charisma: 7
Tur: 5

Färdigheter: Smyga, tjuva, överlevnad, tämja, spåra, medicin, vit magi, blå magi, grön magi.

Förmåga: Huldra kan kasta magierna; hela, hela blund, hela gift, väcka till liv, natura, skydd, framkalla vind.

Nymf

Hälsa: 30
Attack: 3
Försvar: 3
Styrka: 3
Smidighet: 3
Intelligens: 4
Charisma: 7
Tur: 5

Färdigheter: Smyga, tjuva, överlevnad, tämja, spåra, medicin, vit magi, svart magi, blå magi.

Förmåga: Nymf kan kasta magierna; väcka till liv, flamma, vampyra, natura.

Mara

Hälsa: 40

Attack: 3

Försvar: 3

Styrka: 4

Smidighet: 3

Intelligens: 4

Charisma: 1

Tur: 5

Färdigheter: Smyga, tjuva, spåra, blå magi.

Förmåga: Mara kan kasta magierna; paralys, blund, natura, skydd.

Maran är alltid påverkad av effekten skydd. Denna effekt går inte att ta bort från maran.

Bäckhästen

Hälsa: 60

Attack: 3

Försvar: 3

Styrka: 7

Smidighet: 4

Intelligens: 5

Charisma: 5

Tur: 5

Färdigheter: Smyga, överlevnad, spåra, blå magi.

Förmåga: Bäckhästen kan kasta magierna; paralys, blund, natura.

Maran är alltid påverkad av effekterna; skydd och sinne. Denna effekt går inte att ta bort från bäckhästen.

Näcken

Hälsa: 35

Attack: 3

Försvar: 3

Styrka: 6

Smidighet: 6

Intelligens: 7

Charisma: 7

Tur: 6

Färdigheter: Smyga, överlevnad, tämja, spåra, medicin, vit magi, svart magi, blå magi.

Förmåga: Näcken kan kasta magierna; hela, hela gift, hela blund, väcka till liv, flamma, vampyra, paralys, blund natura.

Ulg

Hälsa: 50

Attack: 3

Försvar: 3

Styrka: 7

Smidighet: 4

Intelligens: 7

Charisma: 5

Tur: 6

Färdigheter: Smyga, överlevnad, tämja, spåra, medicin, vit magi, svart magi, blå magi, grön magi.

Förmåga: Ulgen kan kasta magierna; hela, hela gift, hela blund, väcka till liv, giftig, vampyra, paralys, blund, natura, skydd, framkalla varg, framkalla vind, framkalla älg.

Ulgen kan inte bli påverkad av skadliga magier.

Ande

Hälsa: 30

Attack: 4

Försvar: 4

Styrka: 3

Smidighet: 3

Intelligens: 3

Charisma: 3

Tur: 1

Färdigheter: Förhandla, smyga, dyrka lås.

Förmåga: Ande kan inte bli träffad av projektilvapen och närstridsvapen.

Magin hela kan användas som magin flamma mot ande. Det betyder att magin flamma kastas med hjälp utav färdigheten vit magi, utan att karaktären har lärt sig magin flamma.

Gengångare

Hälsa: 30

Attack: 4

Försvar: 4

Styrka: 3

Smidighet: 3

Intelligens: 3

Charisma: 3

Tur: 1

Färdigheter: Förhandla, smyga, dyrka lås, svart magi.

Förmåga: Gengångare kan inte bli träffad av projektilvapen och närstridsvapen.

Magin hela kan användas som magin flamma mot gengångare. Det betyder att magin flamma kastas med hjälp utav färdigheten vit magi, utan att karaktären har lärt sig magin flamma.

Gengångare kan kasta magierna; flamma, giftig, vampyra, odöd krigare.

Spöke

Hälsa: 30

Attack: 4

Försvar: 4

Styrka: 3

Smidighet: 3

Intelligens: 3

Charisma: 3

Tur: 1

Färdigheter: Förhandla, smyga, dyrka lås, vit magi.

Förmåga: Spöke kan inte bli träffad av projektilvapen och närstridsvapen.

Magin hela kan användas som magin flamma mot spöke. Det betyder att magin flamma kastas med hjälp utav färdigheten vit magi, utan att karaktären har lärt sig magin flamma.

Spöke kan kasta magierna; hela, hela gift, hela blund.

Odöd

Hälsa: 30

Attack: 5

Försvar: 5

Styrka: 5

Smidighet: 3

Intelligens: 3

Charisma: 1

Tur: 3

Färdigheter: Smyga.

Förmåga: Odöd kan inte bli träffade av projektilvapen.

Demon

Hälsa: 50
Attack: 5
Försvar: 5
Styrka: 5
Smidighet: 5
Intelligens: 5
Charisma: 5
Tur: 1

Färdigheter: Vit magi, svart magi, blå magi, grön magi, förhandla, smyga, dyrka lås, överlevnad, spåra, reparera, konstruera, medicin.

Förmåga: Det finns 4 olika demoner; vit, svart, blå och grön demon. Demoner kan kasta alla de magier som tillhör deras färg. Exempelvis; svart demon kan kasta alla svarta magier.

Drake

Hälsa: 100
Attack: 5
Försvar: 5
Styrka: 10
Smidighet: 6
Intelligens: 8
Charisma: 6
Tur: 6

Färdigheter: Vit magi, svart magi, blå magi, grön magi, förhandla, smyga, dyrka lås, överlevnad, tämja, spåra, reparera, konstruera, medicin.

Förmåga: Det finns 4 olika drakar; vit, svart, blå och grön drake. Drakar kan kasta alla de magier som tillhör deras färg. Exempelvis; vit drake kan kasta alla vita magier. Draken kan flyga.

Wyvern

Hälsa: 80
Attack: 5
Försvar: 5
Styrka: 8
Smidighet: 6
Intelligens: 4
Charisma: 3
Tur: 6

Färdigheter: Smyga, överlevnad, spåra.

Förmåga: Det finns 4 olika wyvern; svart, blå och grön wyvern. Wyvern immun mot magier som tillhör deras färg. Exempelvis; svart wyvern är immun mot svarta magier. Wyvern kan flyga.

Grip

Hälsa: 60
Attack: 5
Försvar: 5
Styrka: 8
Smidighet: 6
Intelligens: 4
Charisma: 3
Tur: 7

Färdigheter: Smyga, överlevnad, spåra.

Förmåga: Grip kan flyga



Visdomsträd

Hälsa: 80

Attack: 5

Försvar: 5

Styrka: 8

Smidighet: 3

Intelligens: 10

Charisma: 7

Tur: 7

Färdigheter: Vit magi, svart magi, blå magi, grön magi, förhandla, smyga, överlevnad, tämja, medicin.

Förmåga: Visdomsträd kan kasta alla magier. Det går inte att smyga sig på ett visdomsträd. Visdomsträd känner till allt som händer i sin omgivning. Visdomsträd är fastvuxna i marken. Det betyder att de inte inte kan förflytta sig. De kan bara attackera med magier.

Hjort

Hälsa: 10

Attack: -

Försvar: -

Styrka: 5

Smidighet: 5

Intelligens: 3

Charisma: 2

Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad, smyga.

Förmåga: -

Älg

Hälsa: 30

Attack: 4

Försvar: 4

Styrka: 7

Smidighet: 3

Intelligens: 3

Charisma: 2

Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad.

Förmåga: -

Häst

Hälsa: 20

Attack: -

Försvar: -

Styrka: 7

Smidighet: 4

Intelligens: 3

Charisma: 2

Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad.

Förmåga: -

Åsna

Hälsa: 20

Attack: -

Försvar: -

Styrka: 5

Smidighet: 4

Intelligens: 2

Charisma: 1

Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad.

Förmåga: -

Mula

Hälsa: 20

Attack: -

Försvar: -

Styrka: 6

Smidighet: 4

Intelligens: 3

Charisma: 1

Tur: 3

Färdigheter: Överlevnad.

Förmåga: -

Föremål och utrustning

Vapen	Skada	Komplexitet	svinga	Pris
Snittvapen				
Dolk*	2	5	en hand	10
Kortsvärd** "	3	8	en hand	20
Långsvärd	4	12	en hand	40
Tvåhandsvärd	5	16	två händer	80

*Får inget straff om beväpnat tillsammans med ett andra vapen.

** Spelaren får slå om 1 misslyckad träff.

" Detta är ett tekniskt vapen, karaktärer kan inte beväpna sig med två tekniska vapen.

Stickvapen

Stav "	2	3	två händer	10
Kortspjut "	3	8	en hand	20
Långspjut** "	4	12	en hand	40
Lans*** " **	6	12	en hand	40
Hillebard "	5	16	två händer	80

** Detta är ett tekniskt vapen, karaktärer kan inte beväpna sig med två tekniska vapen.

*** Lans går bara att använda ifrån hästrygg.

" Behöver inte slå om träffar som motståndaren kräver.

Huggvapen

Stridsyx*	3	8	en hand	20
Hjälmkrossare** "	3	8	en hand	30
Morgonstjärna*** "	3	8	en hand	30
Stridsgissel**** "	3	8	en hand	30
Stridsslägga	5	16	två händer	80
Tvåhandsyx*	5	16	två händer	80

**Hjälmkrossare ger +2 extra skada, mot motståndare som är utrustade med tunga rustingar.

***Morgonstjärna ger +2 extra skada, mot motståndare som är utrustade med lätta rustingar.

**** Spelaren får slå om 1 misslyckad träff.

" Detta är ett tekniskt vapen, karaktärer kan inte beväpna sig med två tekniska vapen.

Obeväpnad

Kattklor**	2	8	en hand	20
Björntass "	4	8	en hand	40

* Spelaren får slå om 1 misslyckad träff.

" Detta är ett tekniskt vapen, karaktärer kan inte beväpna sig med två tekniska vapen.

Pilbåge	Skada	Komplexitet	Räckvidd	Pris
Kortbåge**	3	8	12 rutor	20
Långbåge''	5	12	20 rutor	50

* Spelaren får slå om 1 misslyckad träff.

'' används med två händer.

Armborst

Lätt armborst**	4	12	17 rutor	40
Tungt armborst***	6	16	25 rutor	80

* Spelaren får slå om 1 misslyckad träff. Kan inte göra sin rörelsefas under samma stridstur som vapnet används.

** Kan inte göra sin rörelsefas under samma stridstur som vapnet används.

'' används med två händer.

Ammunition	Komplexitet	Pris
10 pilar (pilbåge)	3	10
10 pilar (armborst)	3	10

Rustning	Försvar	Komplexitet	Pris
Lätta rustningar			
Läder rustning	3	8	20
Nitad rustning*	4	12	50

*Spelarens karaktär får -1 i rörelse.

Tunga rustningar

Ringrustning**	4	16	100
Bepansrad rustning***	5	20	300

**Spelarens karaktär får -1 i rörelse. Spelaren får tvinga motståndaren att slå om sin egen tärning 1 gång under träff i närstrid.

***Spelarens karaktär får -2 i rörelse. Spelaren får tvinga motståndaren att slå om sin egen tärning 1 gång under träff i närstrid och projektil.

Sköldar	Komplexitet	Pris
Liten sköld*	5	30
Stor sköld**	8	60

*Spelaren får tvinga motståndaren att slå om sin egen tärning 1 gång under träff i närstrid.

**Spelaren får tvinga motståndaren att slå om sin egen tärning 1 gång under träff i närstrid och mot projektil.

Föremål	Pris
Medicin	
Salva	10
<p>Detta föremål har nivå 0 i hela. Används för att hela skador. Kan användas under en handlingsfas</p>	
Grönrot	30
<p>Detta föremål har nivå 5 i hela. Används för att hela skador. Kan användas under en handlingsfas.</p>	
Visdomslöv	60
<p>Detta föremål har nivå 10 i hela. Används för att hela skador. Kan inte användas under en handlingsfas.</p>	
Enhörningsklöver	200
<p>Detta föremål väcker en död karaktär till liv igen. Karaktärens hälsa hamnar på 1 efter användning.</p>	
Kopparkvist	40
<p>Detta föremål har nivå 0 i hela. Tar också bort gift. Används för att hela skador. Kan inte användas under en handlingsfas.</p>	
Snokkotte	20
<p>Detta föremål tar bort gift. Kan användas under en handlingsfas.</p>	
Drömtulpa	50
<p>Detta föremål väcker karaktärer ur djupsömn. Kan användas under en handlingsfas.</p>	
Blåfjäder	80
<p>Spelaren kan använda sig utav en blåfjäder för att neka en magi, som träffar spelarens karaktär. Blåfjäder funkar bara mot; vit, svart, blå magi.</p>	
Rödört	80
<p>Spelaren kan äta denna ört under handlingsfas. Spelarens karaktär får därefter 5 extra rutor i rörelse under rörelsefasen. Örten håller under 3 stridsturer.</p>	
Björnflora	80
<p>Spelaren kan äta denna växt under handlingsfas. Spelarens karaktär får därefter 2 nivåer extra i färdigheterna styrka, smidighet och intelligens. Örten håller under 3 stridsturer.</p>	

	Pris
Proviant	2
<p>Detta är mat och dryck. Spelarens karaktär måste använda sig utav 1 proviant, varje dag gruppen är på resande fot. Om inte färdigheten överlevnad kan täcka denna regel.</p>	
Verktyg	
Spade	10
<p>Ett verktyg som används för att gräva.</p>	
Hacka	10
<p>Ett verktyg som används för att hacka i sten.</p>	
Rep	10
<p>20 meter långt rep. Kan användas för; binda fast saker, klättra upp för etc.</p>	
Tunna	40
<p>En tunna rymmer 120 liter. Används för att förvara Proviant och andra typer av gods.</p>	
Kista (stor)	40
<p>En kista rymmer 100 liter. Används för att förvara Proviant och andra typer av gods.</p>	
Kista (liten)	20
<p>En kista rymmer 50 liter. Används för att förvara Proviant och andra typer av gods.</p>	
Transport	
Hästvagn (godsvagn)	400
<p>Används för att transportera gods.</p>	
Hästvagn (transport)	600
<p>Används för att transportera personer. I en sådan vagn, finns det platser för 4 individer att sitta.</p>	
Häst	500
<p>Hästen används för snabbare transport.</p>	
Åsna	400
<p>Åsnan används för transport av gods.</p>	
Mula	400
<p>Mulan brukar användas för transport av gods och som riddjur.</p>	

	Pris
Sadel Används för bekvämare förflyttning på hästrygg.	20
Utflykt	
Tält (4 manna) Detta tält får plats med 4 individer.	20
Tält (8 manna) Detta tält får plats med 8 individer.	50
Tält (20 manna) Detta tält får plats med 20 individer.	120
Sovsäck Används för övernattning utomhus.	10
Kittel Används för tillagning av mat, över öppen eld.	20
Kläder	
Vinterklädsel Klädsel som hjälper karaktären att klara av kylan.	20
Sommarklädsel Vanlig klädsel som passar under varmt förhållande.	10
Finklädsl Klädsel som är gjort för att bära under fina tillfällen, eller för att glänsa. Ger +1 till attributet karisma.	100

Karaktärsblad

Spelare:	Yrke 1:	Hälsa:	Nuvarande hälsa:
Karaktär:	Yrke 2:	yrkesnivå:	Erfarenhet:
Ras:	Yrke 3:	Silvermynt:	

Attribut	Färdigheter	Färdigheter	Bakgrundshistoria															
Styrka:	Snittvapen:	Förhandla:	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> </table>															
Smidighet:	Stickvapen:	Smyga:																
Intelligens:	Huggvapen:	Tjuva:																
Karisma:	Obeväpnad:	Dyrka lås:																
Tur:	Pilbåge:	Överlevnad:																
	Armborst:	Tämja:																
	Tung rustning:	Rida:																
	Lätt rustning:	Spåra:																
	Svart magi:	Reparera:																
	Blå magi:	Konstruera:																
	Grön magi:	Medicin:																

Utrustning

Noteringar

