

Regelanpassningar

KORRUPTION

Viljepoäng ersätts av Korruption. Korruptionströskel = $\frac{1}{2}$ PSY. Om korruptionströskeln överskrids får man ett temporärt stigma samt 1 permanent korruption.

Släkten

AMBRIER

Förmåga: Anpasslig (Som Människans förmåga)

BARBAR

Förmåga: Skogsvan.

Korruption: 3

Du kan aktivera den här förmågan i skogsmiljö och får då fördel på vilken färdighet som helst.

ALVTAGEN MÄNNISKA

Förmåga: Rörlig

Korruption: -

Som alvtagen människa kan du välja mellan samtliga SMI-baserade färdigheter (inklusive vapenfärdigheter) istället för de basfärdigheter du får genom ditt yrke.

DVÄRG

Förmåga: Långsint (Som Dvärgens förmåga)

RESE

Förmåga: Robust

Korruption: -

Resar är naturligt robusta och har en tjock hud som ger +2 på ditt skyddsvärde.

SVARTALE

Förmåga: Svårfångad (Som Halvlingens förmåga)

BORTBYTING

Förmåga: Förväxling

Korruption: 3

Bortbytingar kan när som helst byta utseende. Förändringen håller i sig tills bortbytingen bestämmer sig för att återta sitt eget utseende (kostar ingen korruption) eller byta till ett annat (kostar 3 korruption). Förändringen tar en runda och räknas som en handling.

Yrken

Krigare

BÄRSÄRK

Viktigaste grundegenskap: STY

Färdigheter: Hoppa & Klättra, Läkekonst, Myter & Legender, Hammare, Simma, Slagsmål, Svärd, Yxa

Hälteförmåga: Bärsärk

DUELLANT

Viktigaste grundegenskap: SMI

Färdigheter: Hoppa & Klättra, Hantverk, Undvika, Uppträda, Kniv, Slagsmål, Spjut, Svärd

Hälteförmåga: Blixtsnabb

KAPTEN

Viktigaste grundegenskap: KAR

Färdigheter: Bluffa, Köpslå, Rida, Uppträda, Övertala, Armborst, Slagsmål, Svärd

Hälteförmåga: Tonkonst

SOLDENÄR

Viktigaste grundegenskap: STY

Färdigheter: Armborst, Hammare, Pilbåge, Slagsmål, Spjut, Svärd, Undvika, Yxa

Hälteförmåga: Stridsvana

RIDDARE

Viktigaste grundegenskap: STY

Färdigheter: Bestiologi, Hammare, Myter & legender, Rida, Spjut, Svärd, Uppträda, Övertala

Hälteförmåga: Förkämpe

Mystiker

Special: Om mystikern senare lär sig besvärjelser från andra magiskolor kostar de 1 permanent korruption att lära sig.

HÄXA

Viktigaste grundegenskap: PSY

Färdigheter: Bestiologi, Finna dolda ting, Läkekonst, Myter & Legender, Magiskola (Häxkonst), Uppträda, Vildmarksvana, Stav

SVARTKONSTNÄR

Viktigaste grundegenskap: PSY

Färdigheter: Bluffa, Fingerfärdighet, Köpslå, Smyga, Undvika, Upptäcka fara, Magiskola (Svartkonst), Kniv

SJÄLVLÄRD BESVÄRJARE

Special: Samtliga besvärjelser kostar 1 permanent korruption att lära sig.

Viktigaste grundegenskap: PSY

Färdigheter: Bluffa, Myter & Legender, Smyga, Undvika, Upptäcka fara, Magiskola (Valfri, primär), Magiskola (Valfri, sekundär), Kniv

TEURG

Viktigaste grundegenskap: PSY

Färdigheter: Bluffa, Finna dolda ting, Läkekonst, Magiskola (Teurgi), Upptäcka fara, Övertala, Slunga, Stav

ORDENSMAGIKER

Viktigaste grundegenskap: PSY

Färdigheter: Finna dolda ting, Främmande språk, Läkekonst, Magiskola (Ordensmagi),

Myter & Legender, Stav, Undvika, Upptäcka Fara

Tjuvar

BEDRAGARE

Viktigaste grundegenskap: KAR

Färdigheter: Bluffa, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Köpslå, Myter & Legender, Uppträda, Övertala, Kniv

Hälteförmåga: Förklädnad

HÄXJÄGARE

Viktigaste grundegenskap: INT

Färdigheter: Bestiologi, Köpslå, Myter & Legender, Undvika, Armborst, Pilbåge, Spjut, Yxa

Hälteförmåga: Orädd

NIDING

Viktigaste grundegenskap: SMI

Färdigheter: Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Hoppa & Klättra, Köpslå, Smyga, Undvika, Kniv, Slagsmål

Hälteförmåga: Tjuvhugg

SKATTLETARE

Viktigaste grundegenskap: INT

Färdigheter: Finna dolda ting, Främmande språk, Myter & Legender, Simma, Undvika, Upptäcka fara, Vildmarksvana, Vapenfärdighet (valfri)

Hälteförmåga: Skattletare

Jägare

UTBYGDSJÄGARE

Viktigaste grundegenskap: SMI

Färdigheter: Bestiologi, Finna dolda ting, Hoppa & Klättra, Jakt & Fiske, Simma, Smyga, Vildmarksvana, Pilbåge

Hälteförmåga: Stigfinnare

PRISJÄGARE

Viktigaste grundegenskap: INT

Färdigheter: Finna dolda ting, Hoppa & Klättra, Köpslå, Vildmarksvana, Upptäcka fara, Armborst, Slagsmål, Vapenfärdighet (valfri)

Hälteförmåga: Falköga

MONSTERJÄGARE

Viktigaste grundegenskap: INT

Färdigheter: Bestiologi, Finna dolda ting, Hoppa & Klättra, Jakt & Fiske, Myter & Legender, Undvika, Vildmarksvana, Pilbåge

Hälteförmåga: Monsterjägare

Magi

Magireglerna fungerar i stort sett likadant som i Drakar och Demoners grundregler. Magiskolor och besvärjelser byts ut till nedan. Systemet med Nivåer finns inte. Effektgrader motsvaras av nivåerna i de mystiska förmågornas beskrivningar.

Ritualer måste samlas i en personlig kodex vilken mystikern måste ha till hands för att kunna utföra ritualen.

Häxkonster

ANDEPLÅGA
FÖRHÄXA
HAMNSKIFTE
HELBRÄGDAGÖRELSE
NATURENS FAMN
TVÅNGSFÖRVANDLING
TÖRNEMANTEL
VINDPIL
VILD JAKT
ÖRTRANKOR

ANDEBESVÄRJARE
BJÄRA
BLODSBAND
DÖDSSPÅDOM
HÄXCIRKEL
HJÄRTBEST
LÅNA BEST
SNABBVÄXT
SPÅDOMSKONST
VYSSJA TILL RO
VÄDERVÄNDA

Teurgi

HELIG AURA
HÄXHAMMARE
LIVGIVARE
PURGATORIUM
SANNFORM
SJÄLENS BRÄNNGLAS
VILJELYFT
VÄLSIGNAD SKÖLD
ÄRVA SKADA

BOTGÖRING
DÖMANDE FJÄTTRAR
EXORCISM
HELGANDE RIT
KÄTTARENS SPÅR
OFFERRÖK
ORAKELKONST
RENANDE ELD
SKYDDSHELGON
SYNDABEKÄNNELSE
SYNDARBLICK

Ordensmagi

ANATEMA
BRANDVÄGG
ELDSJÄL
FÖRVIRRING
ILLUSIONSKOPIA
ILLUSORISK KORRIGERING
OBEMÄRKT
SVAVELKASKAD
SINNESSTÖT
TANKEKAST

ASKANS BERÄTTELSE
BRYTA LÄNK
FATA MORGANA
FALSK TERRÄNG
FLAMMANDE TJÄNARE
FORMELTUNNEL
KLÄRVOAJANS
MAGISK CIRKEL
SANKTUM
SJUMILASTEG
SJÄLSSTEN
SKENVERK
TVILLINGTJÄNARE
TELEPATISKT FÖRHÖR

Svartkonst

BÄNDA VILJA
FÖRVISNING
LARVBÖLD
MÖRKERBLIXT
SPÖKVANDRING
SVART ANEDRÄKT
TELEPORTERING
OHELIG AURA
VANDRÅP
VEDERGÄLLNING

BESÄTTA
BLODSREGN
BYTA SKUGGA
DÖDSRIDDARE
FÖRSLAVA
TJÄNARDAEMON
VANHELGANDE RIT