

# Introduktion

# Den Tysta Världen

Detta dokument är en introduktion till ett rollspelssystem som utspelar sig i Ödelandet av Urdstämman vid namnet *Den Tysta Världen*.

**Karaktärsskapande** och **Spelet** sektionerna täcker det mesta en spelare behöver veta. Detta dokument fylls på regelbundet och om du hittar något som är otydligt eller verkar vara en kvarleva från tidigare versioner skriv till mig så uppdaterar jag det.

För information om världen besök gärna [hemsidan](#).

**Not:** Hela systemet håller på ändras i nuläget i syftet att göra spelet enklare att spela men även att utveckla, det finns mycket information som inte stämmer överens.

Spelet

## Spela Spelet

Denna sektion går igenom hur spelet körs och olika system. Strid gås igenom kort, men har även sin egna sektion. Här används ibland förkortningen RP (rollperson) istället för karaktär för att enklare tydliggöra regler.

## Resan till Orarith

Världen står i ruiner och Urdstämmans moder DET TYSTA ACKORDET försöker dränka de sista delarna av civilisation i sitt förtryckande Mörker. Hennes närvaro plågar hennes barn och gör dem mer aktiva och oförutsägbara. De få som kan förstå orden av den trehövdade nattfjärilen ÄTTLINGEN påstår att ljuset i mitten av den enorma staden Orarith kan avsluta världens elände, men resan dit är en som ingen överlever.

Varje spelare är en äventyrare som för en eller annan anledning ger dig på denna resa. Du kommer inte lyckas på första försöket. Istället är målet att kartlägga vägen och hitta rikedomar och resurser att hem tillbaka till Månstaden du kallar hem för att underlätta nästa resa, i hopp om att någon gång kan du - eller någon annan - överleva hela resan.

## Äventyr och Konstruktionsfaser

*Den Tysta Världen* är indelad i två olika faser: Äventyr och Konstruktionsfaser. Ett Äventyr är all tid du är utanför en Månstad och är där majoriteten av spelet sker. Emellan äventyr sker Konstruktionsfaser, vilket är den tid du är i en Månstad och återhämtar dig själv samtidigt som rikedomarna från äventyret används för att reparera och konstruera staden.

Ett Äventyr kan vara hur långt eller kort som helst, medan en Konstruktionsfas är alltid en månad lång. Flera Konstruktionsfaser kan tas i rad, ifall man har mycket att göra i Månstaden.

Under en Konstruktionsfas behövs inget silver spenderas för plats att vila eller mat och dryck. All ens Energi och Hälsor helas till fullt, all utrustning repareras, och den lilla gnista hopp som finns i världen blir lite ljusare.

## Test

När en RP försöker göra något som inte är garanterat att lyckas gör de ett **test**. Då kastar man t20 och försöker slå lika-eller-under den **attribut** som bäst passar testet. Om resultatet är 5 eller mer under ens gräns räknas det som en **dubbelsuccé**, alltså att man lyckades med en högre grad än vanligt. På samma vis är en etta på tärningen en **kritt** (och räknas som en trippelsuccé), och vid en tjuga är det en **fummel**, som alltid misslyckas oavsett omständigheter.

Slutligen kan man begäras att rulla **Starkt** eller **Svagt**.

- **Starkt** innebär att du slår två t20 och räknar upp alla succéer totalt.
- **Svagt** innebär att du slår två t20 och behåller endast den som rullade högst.

# Energi, Hälsa och Skada

När du tar skada från något minskar du din Energi med skadan. Om skadan överskrider din Energi börjar du sedan **markera hälsor** - Tålighet för fysisk skada, Förstånd för eterisk skada. Om en hälsa är på sitt maxvärde är du på **dödsbädden**.

Om en förmåga ber dig markera en Hälsa gör du det oavsett mängden Energi du har. Att markera Hälsor representerar stor fysisk eller psykisk ansträngning, medan din Energi är hur väl du kan hantera skada utan denna ansträngning.

Det finns två skadetyper:

- **Fysisk.** Saker som svärd, klor, bett. Markerar Tålighet.
- **Eterisk.** Saker som stress, magi, gudaväsen. Markerar Förstånd.

## Dödsbädden

När en hälsa är på sitt högsta värde är du på dödsbädden. Varje sekund räknas när döden står bakom en. Om du tvingas markera en hälsa när den är på sitt högsta värde slå t20. På 10 och under dör du, annars slår du på **Dödligt Sår** eller **Sammanbrott** tabellerna, beroende på om respektive tålighet respektive förstånd markerades. Om du får 20 på tärningen helar du istället omedelbart 1 i den hälsan.

Spelldaren har tabellerna du rullar på.

## Strid

Detta är en överblick på stridssystemet, se mer detaljer i [Strid](#).

### På din tur

Under din tur kan du förflytta dig 10 rutor (~10 meter) och ta **två handlingar**. Den vanligaste handlingen är att attackera, men talanger ger dig ofta nya handlingar, såsom magi. Om en förmåga inte säger att det är en handling kan du alltid göra den, ibland även utanför din egna tur.

### Tärningspooler

I strid används ett tärningspoolsystem. Varje karaktär har två pooler: **Attackpool (AP)** och **Försvarspool (FP)**, som används för att attackera respektive försvara. Oftast är dessa pooler väldigt lika, exempelvis kan en sköld används både som vapen och skydd, alltså påverkar den båda pooler.

### Attackera

När du attackerar slår du alla tärningar i din attackpool och utför följande process:

- Tärningen som landar längst till vänster är din **primärtärning**. Om den visar en 1:a missar attacken och gör ingen skada. Om den visar sitt högsta värde är det en **kritt**, vilket innebär att den totala skadan dubblas.
- Alla tärningar som visar en 4:a eller högre kan kasseras för att göra **manövrar** (se [Strid](#)).
- Välj en tärning utav de som är kvar och åsamka så mycket skada.

### Försvara

När du tar skada från en attack kan du försvara dig mot den attacken. Du slår du alla tärningar i din försvarpool och utför följande process:

- Alla tärningar som visar en 4:a eller högre kan kasseras för att göra **manövrar** (se [Strid](#)).
- Välj en tärning utav de som är kvar och öka ditt Försvar med så mycket mot attacken.

## Initiativ

Ordningen man tar sin tur i strid bestäms av initiativrullningar. I början av varje runda testas alla RP Smidighet eller Sinne för att bestämma om de går före eller efter fienden.

Spelare bestämmer bland sig själva hur turer tas och kan antingen dela upp dem eller ta dem tillsammans.

När alla tagit sin tur rullas initiativ igen.

## Föremål och Användningsrutor

Föremål kommer i två kategorier: **Utrustning** och **ägodelar**, och mängden / kvalitén av ett föremål mäts med **användningsrutor**.

### Ägodelar

Saker små nog att få plats i din hand. Det finns ingen regel för hur många ägodelar du kan ha, men tänk logiskt. Om du har orimligt många ägodelar kan de börja betraktas som utrustning istället.

### Utrustning

Majoriteten av det du äger är utrustning: Vapen, mat, rikedomar, artefakter. På ditt karaktärsblad noterar du vad för utrustning du har i händerna, på din kropp och i din packning. Du kan bära ett antal föremål lika med din **bärförmåga**, som är 8 + Kropp. Notera att om du inte har exempelvis en ryggsäck kan du inte lägga något i packningen. Ifall du överskrider din bärförmåga

### Användningsrutor

Utrustning (och ibland ägodelar) har tre "användningsrutor", en abstraktion av mängder och kvalitet på föremålet. Ett svärd som har tre rutor fyllda är i perfekt tillstånd, det skiner starkt, är vasst och repfritt. När du suddar en ruta visar det hur svärdet blir mindre och mindre användbart, och när alla är suddade är svärdet antingen trasigt eller kräver desperat att tas till en smed.

För saker som proviant och rikedomar är istället användningsrutor för att visa mängd. Tre rutor proviant innebär att du har gott med mat och dryck, kanske även några lyxigheter som kaffe eller nötter, medan tre rutor rikedomar är en samling av olika småsaker du plockat på dig under äventyret.

Efter en strid, för varje stridsföremål du använt, som vapen, sköldar, ammunition, slår du t6. På 1-3 suddar du bort en ruta på det föremålet. Särskilda föremål, exempelvis livselixir, slår du omedelbart för.

Utanför strid slår du helt enkelt t6 när föremålet rimligen kan förbrukas. Exempelvis slå för mat efter en vila, eller slå för facklor efter du utforskat en grotta. Ibland kan annat ske som tvingar dig sudda en ruta, utan rullning, exempelvis för en dyrk om du misslyckas med att dyrka lås.

Ibland kan ett föremål, talang eller dylikt säga "slå för användning". Detta fungerar som ovan: slå t6, på 1-3 suddar du en ruta.

# Magi och Influens

Det finns tre sorters magi: Stjärnmagi, Fornmagi och Urdmagi. **Stjärnmagi** tolkar stjärnorna i himlen - levande, tänkande, outgrundliga gudaväsen - för massa olika effekter, många centrerade runt öde och kunskap. **Fornmagi** är den gamla magin, från innan världen gick under. Det finns inte mycket kvar av den, och den kan göra nästintill vad som helst. Den sista, **Urdmagi**, kommer givetvis från Urdstämman och genomsyrar allt levande - blod och ben förvandlas till element eller transformerar ens kropp.

**Influens** används för att använda magi. Hur mycket du har bestäms av din klass. Uttrycket **magisk handling** innebär att det kräver en handling och en influens för att ta den handlingen. Ifall något helt enkelt säger "spendera influens" krävs inte en handling för att göra.

## DET TYSTA ACKORDET

*På toppen av Den Äldsta Lyktans Rop är fast liket av DET TYSTA ACKORDET, evigt fast i ett tillstånd mellan liv och död. Hennes blod spills ned på landet och sprider ett allätande och hatiskt mörker. Alla byar som inte är byggda vid ÄTTLINGENS klocktorn förintars av detta Mörker.*

Varenda natt en spelare vilar i ödelandet riskerar de att bli tagna av Mörkret. Slå en t6 efter vilan (som inte kan modifieras, om inte specifikt nämnt), på en etta får du ett poäng av Mörker. Vid 4 är din tid kommen, om t3 dygn kommer DET TYSTA ACKORDET ta över dig. Men Mörkret är även lockande: Du får +1 på alla test för varje Mörker du har.

Det enda som trycker bort Mörkret är ÄTTLINGENS klocktorn, som markerar varje större stad. Här spelas månsångsceremonier varje dag, som håller staden säker för den dagen. I enstaka grupper eller mindre byar kan det räcka med att ha en

## Vila

Kort vila - Hela 1 slag av sin energitärning. Tar ~15 minuter och kräver vattenskinn.

Full vila - Hela 1 slag av sin energitärning per nivå, hela t3 i båda hälsor. Tar ~6 timmar och kräver rationer. Får två vilohandlingar, att reparera fyller 2 rutor i valfria föremål.

Säker vila - Maxa allt. Inkluderar en månsångsceremoni och tar ~1 vecka

# Karaktärsskapande

# Karaktärsskapande

Denna sektion går igenom vad som omfattar en rollspelares karaktär i *Den Tysta Världens* system. Längst ned finns en full guide på hur du skapar en karaktär från grunden.

Det är enklast om du har ett karaktärsblad till hand när du läser igenom detta. Om ett ord är i **fetstil** finns det i ordlistan.

## Skapa en karaktär

Följ dessa steg i ordning för att skapa din karaktär. Det kan se överväldigande ut, men det kommer gå bra, jag lovar!

### Klass

Välj din **Klass** och skriv ned dina **klassförmågor**. I särskilda nivåer får du nya klassförmågor varierande från klass till klass. Du får även **nischförmågor** från dina nisch, som fungerar likt klassförmågor.

Skriv ned mängden **Fokus** och **Influens** du har utifrån din klass. Dessa tillåter en att utföra stordåd eller kasta magier.

### Attribut

Bestäm dina **Attribut**: Fördela siffrorna 13, 10, 10, 8 i vardera attribut och lägg sedan på modifieringarna som din klass ger. När du sedan rullar **test** siktar du på att rulla under din attribut, alltså är det *alltid bättre att rulla lägre*.

De fyra attributen delas in i två fysiska och två psykiska:

**Kropp** - Ens fysiska styrka. Knuffa, lyfta, slå.

**Smidighet** - Ens förmåga att röra sig. Balans, försvar, sikta.

**Sinne** - Ens tänkande och idéer. Intelligens, upptäcka, förstå.

**Mänsklighet** - Ens egna själ. Viljestyrka, instinkt, charm.

### Energi och Hälsor

Beräkna sedan din **Energi** och dina **Hälsor**. Din klass har en **energitärning** samt ett energivärde<sup>1</sup> i parentes bredvid det. Din Energi är energivärdet\*(1+Nivå) och representerar hur mycket du klarar av innan du råkar ut för allvarliga skador.

Utöver din energi har du två hälsor:

- **Tålighet**, hur mycket du fysiskt klarar av.
- **Förstånd**, hur mycket du mentalt klarar av.

För att bestämma dina hälsor summerar du individuellt dina fysiska och psykiska attribut och jämför med tabellen. Gör detta när alla dina attribut är helt bestämda, detta värde är sedan permanent. Varje gång din nivå ökar höjer du alla hälsor med 1.

Summerade attribut	Hälsor
20-	3
21-22	4
23+	5

---

<sup>1</sup> Värdet är medelvärdet av tärningen avrundat uppåt, exempelvis för t6 är det 4.

## Talanger

Lär dig **talanger** utifrån dina **nisch**, du lär dig en talang per nivå, förutom i nivå 1 där du lär dig två. I nivå 3 och 5 lär du dig även en **mäktig talang** respektive **ärke-talang**.

## Utrustning

Slutligen, bestäm din utrustning. Alla karaktärer börjar med 3 **rutor** Rationer och 3 rutor Vatten. Din klass kommer ge dig utrustning och kan även påverka hur du slår fram utrustning på tabellerna nedan.

## Utrustning

Varenda karaktär börjar med 3 **rutor** av rationer och 3 rutor fyllt vattenskin. Det är upp till en själv vad rationerna omfattar - för vissa är det absoluta nödvändigheter, för andra kan det inkludera en kopp kaffe till frukosten.

Rulla sedan på utrustningstabellerna (en t6, och sedan t12 på följande tabellerna). Slå sedan på vapentabellen och rustningstabellen. Klasser ger oftast en ändring till hur du rullar på dessa två tabeller. Slutligen kan du spendera eventuellt silver på utrustning under karaktärsskapande. Kolla [Utrustning](#) för mer info på hur all utrustning fungerar.

## Vapentabell

Denna tabell innehåller vapen för nya karaktärer, den inkluderar inte alla i spelet. När du rullar får du välja mellan resultatet och alla vapen under. Om din klass inte specificerar annat slår du t10.

Alla vapen i denna tabell börjar med 2 rutor. Notera att skadetärningen av ett vapen kastas ett antal gånger lika med rutorna fyllda.

Den kursiva texten i egenskaper är kategorin på vapnet, återigen detaljerat i Utrustning. Resterande egenskaper finns i utrustning. Kategorierna är kortfattat:

- *Lätta* vapen har **slagvärde** 10 och kan användas för tvåhandsfäktning.
- *Brukliga* vapen har slagvärde 10.
- *Tunga* vapen har slagvärde 12, och kräver två händer att slåss med.

t10	Vapen	Skadetärning	Egenskaper	Manöver
1	Lårben	t4	<i>Lätt.</i>	
2	Stav	t6	<i>Bruklig.</i> Bryts itu vid 0 rutor och kan inte repareras.	
3	Kortsvärd	t4	<i>Lätt.</i> Ifall du har två kortsvärd slår du +t4 skada.	
4	Dolk	t4	<i>Lätt.</i> Smidig	<b>Lönnhugg</b> fienden genom deras rustning. Testa Människlighet SG 12, om du lyckas ignorerar du fiendens försvar.
5	Hjälmkrossare	t6	<i>Bruklig.</i>	<b>Krossa</b> fiendens rustning. De testar Kropp SG 10 eller minskar rustningen ett steg.
6	Riddarsvärd	t6	<i>Bruklig.</i> Pålitlig	
7	Sågyxa	t8	<i>Bruklig.</i>	<b>Såga av</b> fiendens hand eller fot om de misslyckas

				Smidighet SG 10. Kan endast göra om den kasserade tärningen visar 6+.
8	Stridsgissel	t8	<i>Bruklig.</i>	<b>Brutalisera</b> fienden. De testas Människlighet SG 14 eller slår moral.
9	Bödelyxa	t10	<i>Tung.</i>	<b>Avrätta</b> fienden om den kasserade tärningen är större än deras kvarstående Energi.
10	Slagsvärd	t10+1	<i>Tung.</i> Ökar krittchans med 1.	

Vapentabell - vissa rullar, vissa väljer.

Rustningstabell - vissa rullar.

Två t12 föremålstabeller

## Nivåer

En karaktär går från nivå 1 till 5. Spelledaren bestämmer när din nivå ökar. När den gör det sker följande:

- För varje attribut slå t6. Om resultatet är större än värdet ökar den med +1.
- Din Energi och dina Hälsor ökar. Energin ökar enligt ditt energivärde och Hälsor uppdateras enligt dina nya attribut och din nivå.
- Du lär dig en ny talang utifrån dina nisch.
- Du får en extra plats för erfarenheter.

Sedan sker unika saker i vissa nivåer, se nedan:

Nivå	Effekt
2	-
3	Du lär dig en <b>mäktig talang</b> .
4	-
5	Du lär dig en <b>ärke-talang</b> .

## Erfarenheter

En gång per nivå (och två gånger i nivå 1) kan en karaktär lära sig en **erfarenhet**, ett område de är kunniga i. Antingen bestäms detta under karaktärsskapandet, eller när de stöter på något under deras äventyr kan du (med spelledarens godkännande) göra det till en erfarenhet. Dessa är generella kunskapsområden som kan beskrivas som ett ord eller ett kort uttryck. En erfarenhet kan vara retroaktiv - en spelare kan säga att deras karaktär haft tidigare erfarenhet med något och förklara hur de fått den erfarenheten.

Om en karaktär testas något där deras erfarenhet är applicerbar lägger de på sin nivå på rullningen. Om detta görs inuti strid måste en Hälsa markeras för att det ska få effekt.

Erfarenheter ska vara intressanta och specifika - man kan inte ha "svärd" som en erfarenhet för att vara starkare i strid, däremot hade "antika vapen" fungerat för att ha historisk kunskap om dem.

Exempel på erfarenheter är

- *Specifika talanger*, som "dyrk", "kartläggare" eller "jägare".

- *Bakgrunder*, som “smed”, “väpnare till riddare” eller “läkare”.
- *Egenskaper*, som “feg”, “ledare” eller “vän till alla”.

Det finns ingen exakt definition - tänk logiskt och ha kul med det.

## Egenskaper

Varje spelarkaraktär definieras av vissa grundegenskaper. Detta är en kort överblick.

**Klass.** Det viktigaste valet - vem du är och vad du kan göra. Ger dig tillgång till olika **Talanger**.

**Släkte.** Ditt blod, från människa till fladderman, från alv till rättfolk.

**Attribut.** Fyra grunder som påverkar nästintill alla rullningar: Kropp, Smidighet, Sinne och Männslighet.

**Energi, Tålighet, Förstånd.** De tre mätningarna på hur vid liv du är.

**Drag.** Samlingsnamn för **Färdigheter, Järtecken och Plågor**.

**Kunskaper.** Olika ämnen du är (eller inte är) kunnig i.

**Erfarenhet och Nivåer.** Mätning på hur mycket du förbättras.

## Erfarenhet och Nivåer

Erfarenhet = antal sessioner man deltagit i

Var 5e session = gå upp i nivå

Slutet av varje session = chans att förbättra sig - öka Energi eller valfri attribut

Nya klasser:

Utbränd Ljusmakare

Blodskräddare - Lek faktiskt med idén att sy o skradda.

- Tärningsförmåga: Om de har markerat Tålighet denna strid får de t4 i skadetärning.

Ormsångare

Alla karaktärer har en resurs som Krafter i MB, typ “Fokus”, “Skott”, “Stjärntecken”.

manövrar - base ones står på bladet, plats för flera. Klasser lär sig manövrar, magier och andra talanger

Bödel / “Fighter” - Nivå 3, två attacker

Talang: Inspirerande Vrål, en per dag, som handling får alla allierade en tur efter denna

Fäktning / Mäktig talang:

Använd 1 extra manöver per tur (eller gör detta för riddare?)

Klasser



Riddare

# Riddare

*Adlad av en riddarorden, eller till och med en Beskådare, du har svurit en ed till Vallones folk att skydda dem från DET TYSTA ACKORDET och Urdstämman.*

*Du är given en trasig rustning från den gamla världen, en rustning som ska utvecklas med dig under din resa. Du har i uppdrag att reparera den, förbättra den, hålla den ren och aldrig låta Urdstämman betjänar få tag på den. Många riddare vägrar låta en se en utan sin rustning, vissa så extrema att de inte ens tar av sina hjälmar framför folket de tjänar.*

## Egenskaper

**Energitärning:** t10 (6)

**Attribut:**

- Att vara klädd i rustning större delen av ditt liv har gjort dig tuff. +1 Kropp.
- Stressen av att ständigt slåss mot världens faror har slitit på dig. -1 Mänsklighet.

**Nisch:**

Riddare är tränade framför allt inom närstrid så att de kan skydda sitt folk, men många får även magisk träning. Du är lärd i valfritt konst-nisch och halv-lärd i valfritt nisch.

**Fokus och Influens:**

- **Fokus:** t2 + Nivå
- **Influens:** t2 + Nivå

**Utrustning:**

Riddare börjar med 1t6x10 silver. Du kan antingen slå t10 på vapentabellen eller börja med ett riddarsvärd. Du börjar även med helgad riddarrustning (se nedan). Du får inte smutsa ned din kropp med någon annan rustning än denna. Du bär även en skrift med din ed du svurit.

## Klassförmågor

### Nivå 1

**Svuren ed.** När du adlades svor du en ed till din riddarorden. Bestäm tillsammans med spelledaren vad den är och koppla din första Erfarenhet till denna ed. Du förväntas riskera ditt liv för att uppehålla den, och om du bryter den kan det leda till förvisning.

**Helig rustning.** Du är given en av de ytterst sällsynta - och trasiga - riddarrustningarna från det sista kriget. Den får aldrig användas av någon annan. Som en riddare är ditt uppdrag att sakta återställa denna rustning för att visa din värdighet. Den fungerar som *mellantung rustning* (+2 Försvar) och kan alltid repareras som vilohandling.

Varje nivå fortsätter din restaurering och du väljer en *helig modifiering* till rustningen (se tabell på slutet av klassen). Rustning med 0 rutor kan ej nyttja modifieringar, och inbyggda vapen använder rustningens kvalitet för att bestämma antal skadetärningar som slås.

### Nivå 3

**Kunnig krigare.** Du får +t6 AP i närstridsattacker eller attacker med din rustning.

## Heliga Modifieringar

<p><b>Blixtkastare.</b> Dina armar fungerar som avståndsvapen. 30 meter räckvidd, 2t8 skada. Kan ej användas mot ett mål inom armlängds. På 6+ skada hoppar blixten till ett annat mål inom 5 meter och gör lika mycket skada mot dem.</p>	<p><b>Stålknogar.</b> Dina händer fungerar som lätta vapen. Du får +16 AP och tillgång till <i>Attackmanöver</i>: Fienden testar Smidighet eller tappar sin balans. Nästa attack mot dem är <i>Förstärkt</i>.</p>
<p><b>Dödsskydd.</b> När du Försvaret kan du sudda en ruta på rustningen för att reducera skadan till 0.</p>	<p><b>Exoskelett.</b> Du får +1 Försvaret och kan springa en mil innan du blir trött.</p>
<p><b>Löst Finger.</b> <i>Magisk handling:</i> Du skruvar loss fingret som blir en trollslända i 2t12 minuter. Du styr och ser genom den under tiden. Den kan se och höra bättre än vanliga människor, men saknar resterande sinnen.</p>	<p><b>Masugn.</b> Glödhetta kärn håller dig alltid varm och fingrar knäpps som flintstål. Markera Tålighet för att <i>Förstärka</i> attacker denna tur.</p>
<p><b>Magisk Nexus.</b> En gång per äventyr kan du ta 1 minut för att koncentrera magi runt dig. Du och dina allierade får tillbaka all Influens de spenderat denna dag.</p>	<p><b>Häxjägare.</b> Denne rustning var gjord att jaga häxor och kättare. Om någon har nyttjat magi eller gjort något som går emot din ed senaste dygnet skimrar de svagt grönt genom ditt visir. Du gör alla test Starkt mot dem.</p>
<p><b>Kämpes Anda.</b> (1/tur): Markera en Hälsa och hela t4 Energi. Fokus kan inte spenderas.</p>	<p><b>Demoniskt järn.</b> Något osaligt var inblandat i skapandet av rustningen. <i>Attackmanöver:</i> <b>Fördöm</b> fienden. Om denna attack dödar, beskriv hur rustningen nyttjar deras själ och få en till handling denna tur.</p>

# Svärddömd

# Svärddömd

*Tunga är svärden förbannade av Myrkvel, och precis lika oförklarliga som djupets röst själv. Du är tvingad att bära detta gudsfördömda svärd. Din kropp värker, men din plikt fortsätter.*

*Alla har sin egna berättelse om hur det började - tagen från en kyrkogård, given av en blind smed, hittad i ett lik -, men slutet hittar en densamma: Du bär svärdet, redo att slåss mot mörkret, och när ditt öde är för tungt släpas det istället över Ödelandet.*

## Egenskaper

**Energitärning:** t8 (5)

**Attribut:**

- +1 Kropp
- -1 Männslighet

**Nisch:**

Du är lärd i ditt val av Krigare eller Försvar nischen och halv-lärd i ett nisch bestämt av ditt svärd (se klassförmågor).

**Fokus och Influens:**

- **Fokus:** t3 + Nivå
- **Influens:** t3 + Nivå

**Utrustning:**

Börja med 2t6x10 silver. Du slår inte på vapentabellen, istället börjar du med ett förbannat svärd (se klassförmågor). Slå t3 på rustningstabellen. Du börjar även med

## Klassförmågor

### Nivå 1

**Förbannat svärd.** På ett eller annat sätt släpar du på ett svärd förbannat av Myrkvel. Svärdet har t8 i skadetärning och kan aldrig ha mer än 2 rutor fyllda. Det går inte sönder vid 0 rutor samt repareras till fullt när du vilar med det. **Svärdet är permanent bundet till dig**, det kommer alltid hitta tillbaka till dig.

Välj sedan ditt svärd. Detta val är permanent och ger dig unika förmågor i nivå 1, 3 och 5 samt en förbannelse.

### Gravsten

På tok för stort för att kallas ett svärd; massivt, tungt och tjockt, varje slag får dina ben att skaka och kallar dig till graven. Du är halv-lärd i Brutal nischen.

**Söndra kropp.** (1/tur, när en attack träffar): Om en skadetärning visar 8+ testar målet Kropp eller förlorar en handling. Ifall attacken även var en kritt får målet en Dödligt Skada vid misslyckande.

**Memento Mori.** Förbannelse: Varje gång du dräper en individ med detta svärd måste en grav placeras som tydliggör att du dödade dem innan nästa vila. Om ingen grav placeras lider du mardrömmar om Myrkvel nästa vila och helar inget. Som *vilohandling* kan du tillverka t3 rutor enkla gravstenar, en ruta räcker till en grav.

### Draksvärd

Gyllene och prytt i ädelstenar med ett fäste som avbildar en rytande drake. Detta svärd genomsyrar med magi från en vanvettig drake och imponerar alla som ser det: Du är halv-lärd i Fornsång nischen.

***Frenesi. Magisk handling:*** Din drake fyller svärdet med uråldrig magi. Sudda en ruta från svärdet och slå 8t4. För varje tärning som visar 4 avfyras magi mot en varelse inom 10 meter. En träffad varelse blir överväldigad av frenesi och spenderar hela sin nästa tur att attackera närmsta varelse i närstrid.

***Drakens Girighet. Förbannelse:*** Svärdet (eller draken...?) kräver rikedomar. Efter varje äventyr måste du ha något värdigt att ge svärdet - magisk relik, gyllene smycken, påsar med silver - för att inte svika draken. Ifall din offring inte är värdig kan du inte ta någon handling under nästa konstruktionsfas.

## **Jätteben**

TBD

Ljusmakare

# Ljusmakare

*De få som hör ÄTTLINGENS ord står framför två val: Drivs till vansinne, eller bli en Ljusmakare. Dina drömmar är av HENNE och ekon av orden HON dånar. De kallar dig till Orarith, de ger dig styrka, men samtidigt formar de din personlighet. Var du alltid så här religiös? Sen när hade du intressen i levande ljus? Har du verkligen alltid varit godhjärtad nog att hjälpa folk?*

## Egenskaper

**Energitärning:** t8 (5)

**Attribut:**

- +1 Männslighet (ÄTTLINGENS påverkan).
- -1 Sinne.

**Nisch:**

- Du är lärd i valfritt magiskt nisch och halv-lärd i Försvar.

**Fokus och influens:**

- **Fokus:** t2 + Nivå
- **Influens:** t4 + Nivå

**Utrustning:**

## Klassförmågor

Nivå 1

**Levande Ljus.** Du har 2 + Nivå levande ljus utsmyckade runt din kropp som låter dig kanalisera ÄTTLINGENS magi.

**Släck. Reaktionshandling (när någon annan testar):** Innan testet slås kan du släcka ett ljus för att ändra så att det slås med en t12 istället för t20.

**Tänd. Magisk handling:** Tänd t3 Ljus.

**Ljuskröna. Vilohandling:** Tänd alla dina Ljus.

Nivå 2

**Skyddande Låga. Magisk reaktionshandling (när någon tar skada):** Släck ett ljus och testa Männslighet

Dödgrävare

# Dödgrävare

*Att plundra gravar tycktes sig lönsamt till en början, men snabbt fick du lära dig att vissa saker är bättre lämnade orörda. En ande; ett spöke; en vålnad har bundit sig fast till dig, och nu existerar ni i symbios.*

## Egenskaper

**Energitärning:** t8 (5)

**Attribut:**

- Männsklighet +1
- Kropp -1

**Nisch:**

Ditt spöke har givit dig magisk kunskap. Beroende på hur mycket spöket har tagit över väljer du att vara antingen Lärd eller Halv-lärd i valfritt magiskt Nisch. Välj sedan Brutal eller Jägare som ditt andra Nisch.

**Fokus och Influens:**

- **Fokus:** t2 + Nivå
- **Influens:** t2 + Nivå

**Utrustning:**

3t6x10 silver. Slå t6 på vapentabellen och t3 på rustningstabellen.

## Klassförmågor

### Nivå 1

**Nära döden.** Du är förföljd av ett kusligt mäktigt spöke. Du kan alltid se och tala till spöket, och om ni så begär kan även andra göra det. Bestäm spökets namn samt en domän det är kunnig i - denna domän blir din första Erfarenhet. Du bestämmer hur spöket ser ut vanligtvis - humanoid, monstruös, etc -, men andars form ändras med humör och styrka. Exempelvis kanske det vanligtvis ser ut som en mäktig och ståtlig riddare, men i stunder av vrede börjar dess hjälm anta ett demoniskt leende.

**Andebesvärjare.** Vid slutet av klassen finns en tabell av *andliga besvärjelser*. I nivå 1 väljer du två av dessa att få tillgång till, och i varje nivå därefter väljer du en till.

### Andliga besvärjelser

**Mässa.** Du kan ta en extra vilohandling. Beskriv hur ditt spöke utför denna handling.

**Mörker.** *Magisk handling:* Blockera synen för upp till t3 varelser. Allting bortom 3 meter är täckt i becksvart mörker. En påverkad varelse kan som handling testa Sinne för att bli av med effekten.

**Hemsök.** *Handling:* Dödsmärk en varelse du kan se tills början av din nästa tur. Så länge de är dödsmärkta är deras Försvår minskat med 1 + Nivå.

**Extra Händer.** *(1/tur):* Markera Förstånd och testa Männsklighet. För varje succé får du en extra handling. Beskriv hur ditt spöke utför denna handling.

Nisch

# Överblick

Det finns tvåsorters nisch: Konst och Magiska. De två kategorierna benämns ofta i klasser, exempelvis riddare är tränade i "valfritt konst-nisch".

## Lärd och halv-lärd

Om du är lärd i ett nisch kan du lära dig talanger i det så länge du uppnår kraven för talangen. Om du är halv-lärd i ett nisch kan du inte lära dig mäktiga eller ärke-talanger i den nischen.

När du lär dig en talang kan du även byta en du redan har för en annan i samma nisch.

## Konst nisch

- Dirty handed
- Försvar
- Krigare
- Heder
- Ledare
- Jägare
- Brutal

## Magiska nisch

- Stjärna
- Forntid (mänsklighet, helig/ohelig)
- Forntid (sinne, skapa/förgör)
- Blod
- Ben

Konst nisch



Jägare

# Jägare

*Enveten, stadig, bestämd. Jägare ser till att alltid ha övertaget i en strid. De studerar fienden, gillar fällor, och jagar dem tills världens ända.*

## Nischförmåga

### Sakta jagas allt

När du väl hittat ditt byte kan finns det inget som kan stoppa din jakt.

**Markera för jakt.** (1/strid, på din tur): Dödsmärk en fiende tills slutet av striden.

**Jaga byte.** Handling: Markera Förstånd och välj en dödsmärkt fiende. De är nu dödsmärkta i 24 timmar.

Du vet du alltid vilken riktning dödsmärkta varelser är åt: Noggrant nog att följa till deras hem, men inte att urskilja vilket rum de är i. Du testar Starkt på alla test för att gömma dig från ditt byte.

## Talanger

### Spårhund

Du har en otroligt lojal spårhund. Den har följande egenskaper (spelledaren har ett karaktärsblad åt dig):

- 10 + 3×Nivå Energi
- 3 + Nivå i vardera hälsa
- 10 + Nivå Kropp/Smidighet
- 8 + Nivå Sinne/Mänsklighet
- 2t6 AP/FP
- **Bit.** Handling: Attackera en fiende inom armlängds. Om du är inom armlängds till denna fiende blir den Dödsmärkt tills slutet av initiativ.
- **Naturlig Jägare.** Hunden kan följa efter doftspår utan problem och ger dig -2 på test att spåra något.

I vildmarken hittar den alltid mat åt sig själv, annars äter den lika mycket som du gör. Den helar all Energi efter en vila. Om hunden skulle dö kan en ny tränas upp under nästa konstruktionsfas.

### Jägarsyn

Fiendens svagheter är uppenbara till dig.

**Jägarens löfte.** 2 handlingar (1/strid): Sprinta upp mot 10 meter mot ett dödsmärkt mål och gör tre attacker mot dem.

**Obeveklig.** (1/initiativ): Slå om en tärning du kastat mot ett dödsmärkt mål (vilken tärning som helst).

### Bakhåll

Oavsett vad är du alltid redo för en strid. I början av strid, innan initiativ slås, kan du markera Förstånd och förklara hur du var förberedd på denna situation. Du går först detta initiativ, före *alla* andra. Du får en extra handling, attacker denna tur är *Förstärkta*, och du behandlar alla fiender som om de vore dödsmärkta.

# Mäktiga talanger

## **Dödliga verktyg**

För varje dödligt tillfälle har du ett lika dödligt implement redo. Under en vila kan du markera ett förstånd och fylla t3 rutor med dödliga verktyg. De får plats i din hand och du bestämmer hur de ser ut, till exempel en dolk gömd i rockärmen eller en påse fotanglar. I strid får du tillgång till en unik *Manöver: ???*

Krigare

# Krigare

*Konsten att skada, döda, uthärda och framförallt: Vinna.*

## Nischförmåga

### **Oövervinnlig**

Att pressa din kropp in till det sista är något du gör ofta. När du testar kan du markera motsvarande Hälsa för att göra det Starkt.

## Talanger

### **Inspirerande vrål**

*Handling (1/tur):* Testa Sinne och vråla för att inspirera dig och dina allierade. För varje succé får de +t6 AP/FP tills slutet av detta initiativ.

### **Vapenträning**

En vass yxa är ingenting utan ett slipat sinne!

*Vilohandling:* Du och en annan övar i slagsmål med varandra. Fram tills nästa vila får ni båda +t6 AP/FP.

### **Dödliga slag**

Slå som om du menar det. Du får +2t4 AP mot dödsmärkta fiender och kan som *Attackmanöver*: **Dödsmärk** målet fram tills slutet av nästa initiativ.

## Mäktiga talanger

### **Extra attack**

Din lust för strid och våld har gjort dig till en otrolig krigare.

*(1/tur):* Markera Tålighet och gör en attack som om det vore en handling.

Försvar

# Försvar

## Nischförmåga

### Adamant

*Levande sköld.* Du får +4 FP. När en attack träffar dig och gör 0 skada markerar attackeraren Förstånd.

*Stridstränad. Handling:* Testa Sinne, för varje succé lär du dig en varelses Försvar.

## Talanger

### Ockult sköld

Du kan frammana en magisk sköld runt dig eller en allierad.

*Magisk handling:* Vidrör den som ska få skölden och testa Mänsklighet. Mot nästa 1+Succéer attacker får de +4 Försvar. Om inte förbrukad försvinner skölden vid slutet av nästa vila eller när denna talang används igen.

### Zonförsvar

Fiender inom 1 meters avstånd känner ett konstant tryck från dig och kan inte attackera någon utanför armlängds avstånd. När en fiende försöker flytta ifrån din zon testar de Smidighet eller kan endast förflytta sig som högst 3 meter bort.

### Fånga attack

*Reaktion (allierad inom 3 meter träffad av attack):* Du Försvarar mot attacken och kan markera Tålighet för att öka ditt Försvar med +t6 mot den.

## Mäktiga Talanger

### Vakta och Sabotera

Du är ett taktiskt geni inom att skydda, och kan nu använda det för att hitta sprickor i fiendens försvar. I början av varje session slå tre t12 och notera värdena. När någon Försvarar kan du förbruka en tärning för att höja eller sänka deras resultat med en tärnings värde. Tärningarna går inte att spara mellan sessioner.

### Motattack

När en attack träffar dig och gör 0 skada får du en gratisattack mot attackeraren.

## Ärke Talanger

### Metunocks sköld

Dina handlingar har fångat uppmärksamheten av Metunock, Vid Dödens Port. *Magisk handling:* Kalla på hans kraft och bli en sköld som nekar döden. I 1 minut kan inga döda nära dig komma till liv, och

varje runda nekast den första skadan gjord på dig eller en allierad. Om någon skulle dö inom denna radie används magin i skölden upp för att se till att de överlever, och sen försvinner skölden.

# Ledarskap

# Ledarskap

## Nischförmåga

### Inspirera

Din närvaro är naturligt inspirerande för andra och låter dig koordinera attacker.

*Reaktionshandling (när en allierad misslyckas med ett test):* Ifall du hade lyckats med testet lyckas den allierade.

**Befälhavare.** *Handling:* Dödsmärk ett mål du ser i 10 minuter. Du kan inte använda denna förmåga igen förrän målet är omhändertaget (dödad, gett upp, flytt, etc).

## Talanger

### Mysiga sagor

Dina ord är alltid välkomna vid lägerelden. *Vilohandling:* Berätta en saga som inspirerar dina allierade. Alla som lyssnade helar t2 Förstånd och t4 + Nivå Energi vid slutet av vilan.

### Avslöja svaghet

*Attackmanöver:* Avslöja och öppna upp fiendens svagheter till dina allierade. Testa Sinne, för varje succé får alla allierade fram tills slutet av nästa initiativ en gratis manöver när de attackerar eller försvarar mot fienden. Om fienden är dödsmärkt testar du Starkt.

### Hjältemod

Folk ser upp till dig, och du är redo att vara deras förebild. I början av strid - innan initiativ slås - kan du markera två Hälsor för att leda dina allierade in till strid. Ni alla vinner automatiskt första initiativkastet och får en extra handling den turen, såvida er avsikt är att vara hjältemodiga (delta i striden, rädda folk, *inte* fly).

## Mäktiga Talanger

### Strålande Exemplar

Din förmåga att inspirera förbättras. Nu kan du använda den ifall *någon* allierad hade lyckats med testet, istället för enbart du.

### General

Du bildar ett gille av soldater och äventyrare som följer dig ut i den tysta världen. Under en konstruktionsfas kan du samla på dig t2 följeslagare, till ett max lika med din nivå. Följeslagare slår 3t6 för varje attribut och slumpar fram utrustning. Spelledaren kontrollerar dem, men de lyder dina order.

Vid slutet av varje äventyr förväntar en följeslagare sig t10 silver, och sedan slår de t20 mot varje attribut för att se om de förbättras - om slaget *misslyckas* innebär det att finns plats för förbättring, och således ökas attributen med 1.

En ledare som konstant förlorar följeslagare i strid är ett dåligt tecken, se till att behandla dem väl!

Mäktig talang / Ärke talang: Rekrytera en squad soldater  
Testa Sinne, för varje succé välj 1 effekt: ...

Brutal

# Brutal

(fokuserar på att krita)  
(epic flavor text)

## Nischförmåga

### Grym slakt

Ett liv av våld och död har lärt dig mycket. Du kan identifiera skador, dödsorsaker och dödliga redskap utan problem.

**Skoningslös.** *Handling (3/dag):* Gör en Attack med ett närstridsvapen. Denna attack kritt automatiskt, oavsett vad primära tärningen visar.

**Avrätta.** *Reaktionshandling (1/strid när du kritt en fiende inom närstrid):* Du försöker avrätta fienden. Ni båda testar Kropp 3 gånger, ifall du har flera succéer än fienden avrättar du dem. Innan testen rullas kan du markera upp till 3 Hälsor och rulla så många av testen Starkt.

## Talanger

### Döm och Bestraffa

**Döm.** *Reaktionshandling (när du träffar med en attack):* Dödmärk fienden.

**Bestraffa.** *Reaktionshandling (när du träffar en dödmärkt fiende med en attack):* Fienden testar Kropp eller tappar 1 handling. De slutar sedan vara dödmärkta.

### Grym Påminnelse

Din närvaro sätter skräcken av döden i en. Du testar Starkt på alla test som involverar att hota eller skrämma individer.

**Skräm ihjäl.** *Handling (1/dag):* Välj en varelse inom 3 meter och förklara hur skrämmer ihjäl dem. Testa sedan Mänsklighet Starkt, för varje succé får du en till användning av **Skoningslös** idag. Denna varelse är nu fruktat av dig så mycket de logiskt kan och undviker fiendliga handlingar, såvida ni inte orsakar den skada.

Exempelvis kommer en lich inte frukta en obetydlig äventyrare, medan en vakt blir vettskrämd för den psykotiska mördaren framför sig.

### Galghumor

Ibland måste man se det roliga i det dystra. Du får permanent en extra användning av **Skoningslös** per dag.

Dessutom, när du *helar* som vilohandling kan du dela med dig... otrevliga och morbida skämt. Du *helar* t3 Förstånd, och alla andra som *helar* testar Sinne eller Mänsklighet. Lyckas de finner de det roliga i skämten och *helar* lika mycket, annars markerar de Förstånd.

# Mäktiga talanger

## **Sista Döden**

Rykten om dig och dina brutala talanger har spridit sig och fångat uppmärksamheten av en osalig avatar av Död. Denna avatar vill inget mer än att se individer dö. När du avrättar någon kan du välja att ge dem den sista döden: Alla glömmer bort vem denne person var. Förutom de som ser den dö försvinner alla minnen om personen, oavsett hur nära de må stå den. Liket av den döde och alla avbildningar av dem blir till aska; inget eko lämnas.

Avataren av död tar sedan t6 fingrar av dig. Om du inte har några fingrar kvar tar den en arm; Om du inte har en arm ger den dig den sista döden

Magiska nisch



Tandtjuv

# Tandtjuv

*Urdmagin som kanaliseras genom varelsers skelett transformerar kroppen, och vissa vågar försöka tämja denna kraft. De kallas tandtjuvar av de som inte vet bättre och fruktas ofta som kannibaler eller vansinniga magiker. Tur nog är det svårt att urskilja om någon är en tandtjuv, för du har redan ätit alla tänder du hittat (och lite till).*

## Nischförmåga

### Tandställning

Du har ersatt några av dina tänder med andras och kan dra på makten av ägaren. I nivå 1 och varje nivå därefter väljer du en ”tand” nedan att lägga till din samling. För att använda en tand:

**Nyttja Tand.** (på din tur): Markera Tålighet och få makten av en tand i din samling i 10 minuter eller tills du använder en annan. Varje tand kan endast nyttjas en gång per dag.

#### **Tänder (och lite till):**

- **Monstertand.** Du gör alla Kropp test Starkt.
- **Fågelklo.** Du gör alla Smidighet test Starkt.
- **Magikertand.** Du gör alla Sinne test Starkt.
- **Urdsnagel.** Du gör alla Mänsklighet test Starkt.
- **Vampyr tand.** Du kan som *Attackmanöver*: Hela t4 Energi.
- **Demon...tand?** Du kan tala med lik dött inom 24 timmar.

## Talanger

### Tegrids arm

*Magisk handling:* Förvandla din arm till en fasansfull, nattsvart klo i 10 minuter. Om du håller ett vapen blir även det en del av denna arm. Under denna tid får du +t6 AP och FP samt tillgång till *attackmanövern*: **Bryt sinnet** av ditt mål: De markerar Förstånd.

IDÉ: gör om denna till en grappling hook, Tegrids Långa Arm. Blir useful utanför combat också

### Egokonsumtion

Ät en del av ett skelett och få ett minne kopplat till varelsen som det tillhör, en gång per varelse. Tänder innehåller relationer och vänskaper; armar, konflikt och handlingar; skallar, hemligheter. Du kan begära ett särskilt minne, exempelvis från en skalle ”Var gömde du dina skatter?”. Om frågan saknar svar kan du använda förmågan igen på varelsen med en ny skelettbit.

### Guttural masugn

*Magisk handling:* Dina inälvor antar en elemental hetta i 10 minuter och du får tillgång till:

**Inferno.** *Handling:* Attackera för 3t6 skada genom att kasta upp skållhett frätande vätska på en varelse inom 10 meter. Vid kritt nedgraderas metallisk rustning.

### Skarngevär

*Magisk handling (2 handlingar):* Din arm förvandlas till ett gevär av Skarn tills slutet av din tur. Geväret är tungt och klumpigt och stoppar dig från att förflytta dig. Markera Förstånd för att Attackera med geväret: 500 m räckvidd, 2t12 trängande skada. Om en kritt dödar målet blir deras lik omedelbart till en samling av urverk räknas som *Automataskrot*. Det finns ingen gräns på antal attacker per tur.

# Mäktiga talanger

## ??? (mutation)

Halvt out-of-combat. Ökar ens hastighet, låter en se bättre.

# Blodskrädderi

# Blodskrädderi

*Att ta någons blod och sy det som om det vore silke är en underlig och till synes värdelös talang. Det du lärt dig är att många av dem som tycker detta bildar väldigt fina kappor.*

## Nischförmåga

### **Förnimma blod**

En blandning av talang och magi låter dig känna av levande varelser inom 20 meter, såvida det finns blod i dem. Dessutom om du vidrör någon kan du känna av deras blod till minsta detalj: Blodtyp, om det finns magi i det, eller om de tillhör en blodslinje du stött på tidigare.

Ifall du är i kontakt med blod kan du styra och forma det som om det vore lera. Med ditt egna blod är denna förmåga starkare, och gör så att du helar t2 Tålighet varje vila.

## Talanger

Skapa föremål? Reparera föremål, men när de slår för användning är de garanterat att gå sönder?

### **Replika**

Stjärna

# Stjärna

*Flavor: Man tar hjälp av olika stjärnor och får deras effekter*

## Nischförmåga

### **Sedd av stjärnorna**

Din magi kommer från ditt studerande av stjärnorna och de dödas rike som de vaktar. Detta har, på gott och ont, väckt deras intresse: Nattens mörker är alltid svagt upplyst av stjärnstoft, nog ljusst för att navigera utan fackla och urskilja varelsers silhuetter.

## Talanger

### **Himlens gåva**

*Reaktionshandling (när någon testar):* Innan testet slås kan du spendera Influens så att testet slås med t12 istället för t20.

### **Ödetjuv**

I början av varje session slå 2t20 och notera de individuella resultaten. Spendera influens för att ersätta t20 på ett test du ser med ett noterat värde. Du gör detta endast en gång per t20 och kan inte spara värden mellan sessioner.

### **Ik'ruxmors ljus**

En arg stjärna bländar en varelse. Spendera influens som en handling och välj en varelse. De testar Mänsklighet SG 12 eller tar t8 eterisk skada och är bländade fram tills slutet av detta initiativ. Alla attack- och försvarsrullningar mot dem får +2 när de är bländade.

### **Vemod**

Ställ fråga till spelledaren  
Gör ett test starkt / svagt

Fornsång

# Fornsång (sinne)

*Lorem ipsum blablabla. Denna fornmagi nisch använder sinne och motsvarar Skapa och Förgör från gamla nischen*

## Nischförmåga

### Makalös sång

Du kan främja den gamla världens magi genom fornsånger tack vare studier och upptäckter. Din magi består av magiska sånger och läten som du har memorerat från notblad. Du kan även komponera egna: Det tar tid och precision att föra över upplevelser, och ännu svårare om det ska vara tankar och idéer, att besvärja det är något endast beskådare och dylikt kan.

En gång per Konstruktionsfas kan du försöka memorera och absorbera magin inuti ett notblad. Slå en tärning, om det är jämnt har du permanent tillgång till magin. Oavsett tappar notbladet all sin magi efteråt.

**Anmärkning.** Notblad i den tysta världen har ersatt böcker, för vem som helst kan se ett notblad och höra ”sången” i den - minnen och sagor från den som komponerade det. Magiska notblad är vanliga hos äventyrare, som använder dem för att ha enkel tillgång till fornsånger.

## Talanger

### Från ◊ ilar ◊

#### Elden bromsar vemod

Ett sprakande ljud, som en lägereld i nattens tystnad.

*Magisk handling:* Testa Sinne för att skapa ett icke-organiskt föremål av varierande komplexitet:

- **0 Succéer:** Enkelt objekt som får plats i dina händer, såsom en dolk, plankor eller ett bryne.
- **1 Succé:** Komplex objekt som får plats i dina händer, såsom vapen, verktyg eller nycklar.
- **2 Succéer:** Enkelt objekt som är stort som en människa, såsom hjul, segel eller en kista.
- **3 Succéer:** Skapa en snarlik kopia av ett föremål du håller. Magiska egenskaper medföljer.

Föremålet ser tydligt magiskt ut och fungerar som om det hade 3 rutor, men om en ruta någonsin suddas på föremålet förstörs det helt. Föremålet varar i 1 timme eller tills du nyttjar denna talang igen.

#### Violetta himlar skonar ingen

*Magisk handling:* En hemsk sång av metalliska skrik hörs från ovan. Frammana upp till t3 violetta blixtar som slår ned på olika varelser du kan se. De testar Smidighet, t8 skada om de misslyckas, hälften på succé, noll på dubbelsuccé. Ifall de bär rustning i metall testas de Svagt.

## Mäktiga talanger

### Från intet träder visa män

Tyst, nästan omöjligt att höra, pulserar en rytm som ett hjärta.

*Magisk handling (1/dag):* Öppna en magisk dörr som leder till en plats du kan se inom 150 meter eller rimligen kan visualisera, såsom “andra sidan väggen” eller “50 meter rakt framåt”. Fram tills slutet av nästa initiativ leder dörren till den valda platsen, och vice versa öppnas en dörr även där. Dörren försvinner sedan.

Skuggsmide

Stjärnsmide, vapen gjorda i stjärnstoft är nästan oförstörbara.  
“När du kasserar en tärning”?

Unika nisch



Örter

# Örter

*Naturliga remedier, mystisk alkemi och magiska dekokter. Örter nischen är unik till örtmästare och låter en brygga underliga dekokter.*

## Nischförmåga

### Magiska brygder

Under en säker vila kan du samla på dig ingredienser från omgivningen under veckan du vilar. Du skapar t4 helande brygder, uppdelat bland livselixir (t2 i båda Hälsor) och energielixir (t8 Energi).

## Talanger

### Förord

Om en talang innehåller (**dekokt**) i sitt namn innebär det att det är en ny dekokt du kan brygga med ditt laboratorium.

### Drakanda (dekokt)

Smakar och svider som sprit. Som handling, drick och spendera mellan 0 till 2 Influens för att ryta eld som en drake: Alla i en 4 meters kon testar Smidighet SG 12 eller tar t6 eterisk skada, plus en t6 för varje spenderad influens. Fattar även eld på brännbara objekt.

### Silveröga (dekokt)

Detta elixir smakar metalliskt och ser ut som kvicksilver. Upp till fyra personer kan dricka ur det för att kunna telepatiskt kommunicera med andra som druckit ur det i 6 timmar, och kan även se genom deras ögon under den tiden. Drick hela elixiret själv och bli blind.

### Blåsolja (dekokt)

Gnid denna olja mot ett (närstrids)vapen så skär det genom vinden själv. Resten av dagen kan Fokus spenderas för att attackera på upp till 20 meters avstånd med vapnet. Attacken klyver vinden så att den snärtar till fienden och gör +t4 extra skada. Använd samma attribut för vapnet som vanligt.

# Utrustning

# Föremål och Användningsrutor

Föremål kommer i två kategorier: **Utrustning** och **ägodelar**, och mängden / kvalitén av ett föremål mäts med **användningsrutor**.

## Ägodelar

Saker små nog att få plats i din hand. Det finns ingen regel för hur många ägodelar du kan ha, men tänk logiskt. Om du har orimligt många ägodelar kan de börja betraktas som utrustning istället.

## Utrustning

Majoriteten av det du äger är utrustning: Vapen, mat, rikedomar, artefakter. På ditt karaktärsblad noterar du vad för utrustning du har i händerna, på din kropp och i din packning. Du kan bära ett antal föremål lika med din **bärförmåga**, som är 8 + Kropp. Notera att om du inte har exempelvis en ryggsäck kan du inte lägga något i packningen. Att hämta ett föremål ur din packning kräver en handling.

Ifall du överskrider din bärförmåga får du -2 på alla Kropp- och Smidighetstest.

## Användningsrutor

Utrustning (och sällan ägodelar) har tre "användningsrutor", en abstraktion av mängder och/eller kvalitet på föremålet. Vid 3 rutor har du mycket, eller det är i bra tillstånd. Vid 0 rutor är det antingen slut eller i oanvändbart skick.

Till exempel, 3 rutor proviant innebär att du har gott med mat och dryck, kanske även några lyxigheter som kaffe eller nötter, medan 3 rutor svärd är slipat och skiner starkt.

Du **slår för användning** när ett föremål rimligen kan förbrukas. Då slår du t6, och på 1-3 suddas en ruta. För strider slår du för användning *efter* striden för varje stridsföremål du använde: Vapen, sköldar, ammunition, rustning. Spelledaren kan även be du slår för användning i särskilda fall.

Om inte annat specificeras, antag att utrustning föremål börjar med 3 rutor fyllda.

# Vapentabeller

Själgevär - t10 skada.

Föremål:

Laudanum - Hela 3 utspritt bland hälsor. Beroendeframkallande

# Borg-klasser



# Ockult örtmästare

# Ockult örtmästare

## Egenskaper

**Energitärning:** t6 (4)

**Attribut:**

- Härdad av naturen, slå 4t6+2 för Mänsklighet.
- Ganska så mager, slå 4t6-2 för Kropp.

**Nisch:**

Du är lärd och halv-lärd i två valfria nisch.

Lärd i alkemi/örter/natur nischen, halv-lärd i valfritt nisch.

**Fokus och Influens:**

- **Fokus:** 1 + Nivå
- **Influens:** 1 + Nivå

Välj sedan Fokus eller Influens, du slår istället t3 + Nivå i den valda resursen.

**Utrustning:**

Börja med 2t6x10 silver. Slå t6 på vapentabellen och t2 på rustningstabellen. Du kånkar även runt på ett portabelt laboratorium (se klassförmågor), som kan ersättas under en en konstruktionsfas.

## Klassförmågor

### Nivå 1

**Portabelt laboratorium.** Du plockar ständigt på dig ingredienser att experimentera med till ditt labb. Labbet börjar med 3 rutor fyllda, och utanför strid kan du sudda en ruta för att brygga ihop t3 dekokter, uppdelat bland de du kan. Du fyller en ruta på labbet varje vila, eller som vilohandling kan du fylla alla 3.

Dekokter konsumeras utanför strid, om inte de innehåller uttryck som "handling" eller "tur", och deras potens försvinner vid slutet av varje vila. En dekokt fungerar endast en gång.

Vid slutet av klassen finns en lista på dekokter du kan skapa, inkluderande nya du lär dig varje nivå.

### Nivå 2

**Magisk reservoar.** Med lite magi har du alltid tillgång till ingredienser. Du kan spendera Influens när du använder ditt labb och slå för användning istället för att garanterat sudda en ruta.

**Spontant hopkok.** I strid kan du spendera Fokus på din tur för att sudda en ruta på ditt labb och skapa en valfri dekokt.

### Nivå 3

#### Nivå 1 dekokter

**Rött gift.** Om konsumerat, testa Kropp SG 12 eller förlora t10 Energi samt markera t4 Tålighet. Om testet lyckades, förlora t6 Energi.

**Ezumiels ånga.** Ger starka (och roliga!) hallucinationer i t4 timmar när det andas in. Kan kastas som handling mot en varelse inom 10 meter. De slår Mänsklighet SG 12 eller hallucinerar: Den som hallucinerar i strid eller liknande kan inte skilja på vänner och fiender, men kan även bli panikslagen nog att de ger upp helt.

**Elixir Vitalis.** Kan läka nyligen öppnade sår. På din tur kan denna drickas och hela upp till 3 bland Hälsor som markerades inom en tur.

**Spindelugglans soppa.** Se i mörker och klättra på väggar i 30 minuter. Soppan kan delas med en annan person, men det är en delikatess som få tycker är god.

**Tjärsvart syra.** Kan kastas som handling (Mänsklighet, SV 12). Målet förlorar t6 Energi och måste testa Smidighet SG 12 för att inte få det i ögonen. Misslyckas de är de blinda i en timme.

## Nivå 2 dekokter

**Silverögaelixir.** Upp till fyra personer kan dricka ur det för att kunna telepatiskt kommunicera med andra som druckit ur det i 1 timme, och kan även se genom deras ögon under den tiden. Drick hela elixiret själv och bli blind.

**Energidrycka.** Helar t8 Energi, men dåligt för hjärtat. Om man dricker mer än en per dag, slå t20 och få en hjärtattack på 1.

## Nivå 3 dekokter

**Drakanda.** Smakar och svider som sprit. På din tur, drick och få +t8 MP i 10 minuter. Under dessa 10 minuter kan du som en magisk attack ryta eld för att attackera alla i en 4 meters kon. Fattar även eld på brännbara objekt.

inte klara

# Ärrad Astrolog

*Sen Dagen av Tystnad har stjärnorna aldrig lyst igen. Många skulle tro att det är hopplöst att någonsin försöka tyda dem, men inte du - Astrologen. Du kanske hittade en stjärnkarta från den gamla världen, eller i dina drömmar kan enkelt se dem trots att du aldrig bevittnat dem själv. Din magi låter dig inte direkt se framtiden, istället väver och böjer du stjärnstoft för att se flera framtider och bestämma vilken som får ske. Folk må tro att du är galen, och de kan ha rätt, men de har inte sett det du har sett.*

## Egenskaper

**Energitärning:** t6

**Attribut:**

- Astrologer i konstant stress. Du har sett något som ingen någonsin kan tänkas känna till och är alltid medveten och sliten från det. Slå 3t6+2 i Sinne, 3t6-2 i Kropp.

**Nisch:**

Lärd i Stjärna och valfritt icke-magiskt nisch.

**Utrustning:**

En astrolog börjar med 1t6x10 silver och konsulterar vapentabellen med t4 och rustningstabellen med t2. Du har även en stjärnkarta som du själv gjort eller hittat.

**Drag:**

Under karaktärsskapande kostar det första Järtecknet med typen Stjärnmagi 1 mindre SP. Du får även permanent Plågan **Sett För Mycket**.

## Klassförmågor

Nivå 1

**Tärningsförmåga - Ödetjuv.** Slå t20 i början av varje dygn och notera resultatet. Du kan ersätta t20 i ett test (egen eller annans) med denna tärning.

**Viloförmåga - Tyd stjärnor.** Påbörja en nedräkning från 4, minska den varje gång du tar denna handling. När den når 0 ställ en ja-eller-nej fråga till stjärnorna. Spelledaren svarar ärligt. Svaret kan vara "okänt" - stjärnorna vet mycket om ödet och framtiden, men är inte allvetande.

**Unik förmåga - Vägledare.** Astrologer mer än något annat använder sin magi för

Nivå 3

**Viloförmåga - Stjärnljus.** Öka tärningen du slår för Mörker med ett steg. När någon slår en etta på Mörker kan du markera 3 förstånd för att neka rullningen.

Ödetjuv

Din magi kommer från de släckta stjärnorna som Urdstämman tog från världen. Du är lärd i Stjärna nischen. När du rullar för stjärntecken i den nischen kan du behandla alla 1:or som 2:or. Du lär dig **Böj Öde** talangen från Stjärna nischen gratis.

Om du spenderar 2 stjärntecken på en tur börjar du nästa tur med 1 extra AP. Du kan inte få mer än 2 extra AP på detta vis (notera att 2 stjärntecken måste spenderas på 2 turer för att få 2 AP, inte 4 på 1 tur).

### Försegla Framtid (Nivå 3)

Din makt över ödet ökar. Efter du slutför en Säker Vila kan du rulla 4d20 och markera **6 - SIN** Förstånd. Skriv ned tärningarnas individuella värden. Som en reaktiv handling för 1 AP och 1 Stjärntecken när någon du ser gör ett test kan du byta rullningen med ett av dina nedskrivna värden. Ett värde kan endast användas en gång. När du använder denna förmåga igen försvinner alla oanvända rullningar.

### Oändliga Möjligheter (Nivå 5)

Genom stjärnorna öppnas alla möjligheter. En gång i ditt liv kan du välja att neka ödet och helt ändra en handling. Handlingen ändras på ett realistiskt, men inte omöjligt, vis. Till exempel kan du i samma ögonblick du blir halshuggen i strid nyttja denna kraft för att göra så att attacken missar. Liknande om en kultist läser det sista stycket i en uråldrig skrift för att frammana Tegrids sanna form kan du ändra ödet så att du hann springa fram för att stoppa dem.

Du helt enkelt ändrar från en möjlighet till en annan. Detta innebär att du inte kan göra omöjliga ting, såsom få ett berg att mystiskt explodera eller övertyga en av Raghavas kungar att ge bort sin kraft. Du kan även endast ändra något samtidigt som det sker, inget tidsresande. Du får alltid veta hur ödet hade ändrats innan du bestämmer att använda denna förmåga och får komma överens med spelledaren om det du försöker göra är rimligt.

Slutligen, när du använt denna förmåga ändras din kropp permanent för att visa det. Exempelvis kan dina pupiller se ut som stjärnor eller att stjärnstoft alltid syns runt dig. De kunniga inom astrologi och stjärnor kan omedelbart se att du använt denna förmåga.

## Alkemist

Kombinerar tärningar, som t4 och t8 för en t12, få känslan att man mixar och blandar alkemi.

# Klassmall

## Egenskaper

Energitärning:

Attribut:

- 

Nisch:

Fokus och influens:

- Fokus:
- Influens:

Utrustning:

## Klassförmågor

Brigadör med hörntänder

# Brigadör med hörntänder

*Utkastad ur armén, alltför illojal och oberäknelig. Brigadören har inslag av tjurhuvud och i käften sitter enorma hörntänder som allt som oftast kommer väl till pass.*

## Egenskaper

**Energitärning:** t10 (6)

**Attribut:**

- Brigadören slår Kropp med 4t6+2 tack vare militär träning, dock...
- ...är du klumpig som få och inte särskilt smart, slå Smidighet och Sinne med 4t6-1.

**Nisch:**

Du är brutal och lever för krig. Du är lärd i ditt val av Krigare eller Brutal nischen och halv-lärd i valfritt konst nisch.

**Fokus och influens:**

- **Fokus:** t4 + Nivå.
- **Influens:** 1.

**Utrustning:**

Du börjar med 2t6x10 silver och slår på både vapentabellen och rustningstabellen som vanligt. Utöver detta har du 3 rutor av ett soldat kit, stulen direkt från armén. Du kan sudda en ruta för att ta fram ett föremål som en soldat rimligen skulle ha tillgång till: exempelvis bandage, extra plåt för rustning, dolk, rep, tält.

## Klassförmågor

Nivå 1

**Hörntänder.** Du är alltid beväpnad med dina trovärdiga tänder. De fungerar som lätta vapen och ger +t6 SP. Du slår inte för användning på dem.

**Brutal krigare.** Fienden fruktar dig: En gång per strid när du träffar med en attack kan du markera Förstånd för att tvinga målet slå moral.

Nivå 3

**Blodtörst.** När du attackerar med dina hörntänder kan du som *Manöver*: Hela t4 Energi.

**Döm och bestraffa.** På din tur kan du markera Tålighet för att dödsmärka en fiende du ser. En gång per tur när du attackerar en dödsmärkt fiende kan du behålla en extra skadetärning.

# Krutsjuk gevärsskytt

# Förvrängd gevärsskytt

*Krutsjukan är ingen immun till. Varken den mest hårdade riddaren eller det mest oskyldiga barnet kan motstå den när de väl fått uppleva krut. Det fastnar i benmärgen och syns i ögonen och stinker långt efter du dött. Du är en gevärsskytt som delvis motstått krutsjukan och blivit förvrängd av den. Ditt sinne är delvis kvar, du är övertygad om att du är en soldat, vilket du må vara men du har verkligen inte tjänat i något krig. Tillhör du faktiskt en stadsarmé eller är allt en villfarelse? Det spelar ingen roll, du behövs ute på stridsfältet.*

## Egenskaper

**Energitärning:** t8 (5)

**Attribut:**

- Du har använt krutvapen så mycket att det är rent av muskelminne numera. +1 Sinne.
- Krutsjukan har inte tagit över än, men din kropp har lidit. -1 Kropp.

**Nisch:**

Gevärsskyttar är givetvis lärda inom krut nischen, men du har plockat på dig mer traditionella stridsvanor: Du är halv-lärd i valfritt konst-nisch.

**Fokus och influens:**

- **Fokus:** t4 + Nivå
- **Influens:** t2

**Utrustning:**

Soldater har inget behov av pengar, du börjar med 3t10 silver. Du slår t6 på vapentabellen och börjar med ett själgevär med 2 rutor ammunition. Slå om 4:or på rustningstabellen, en gevärsskytt behöver inte tung rustning. Du börjar även med ett **soldat kit**.

## Klassförmågor

Nivå 1

**Dödlig skytt.** När du attackerar med krutvapen kan du spendera valfri mängd Fokus och lägga på ditt Sinne så många gånger till rullningen (minimum 1). Dessutom, om totalt på ett attacktest med krutvapen är 20 eller mer räknas det som en kritt.

**Skottsamlng.** Som vilohandling kan du fylla t2 rutor krutammunition samt reparera ett krutvapen med en ruta. Du kan inte samla på dig mer än 6 rutor ammunition - det är inte vinst att vara nära så mycket krut.

Nivå 2

**Träffsäker.** När du skjuter med ett krutvapen kan du spendera fokus för att lägga på t6 på attacktestet. Gör detta efter du sett rullningen.

**Viloförmåga - Soldaterinran.** Du kan reparera krutvapen. Fyll en ruta på valfritt krutvapen.

**Unik förmåga - Vanhelgade skott.** När du attackerar med ett krutvapen kan du fylla dem med din sjuka om du markerar förstånd. Du lägger på +t6 på testet och som manöver kan du tvinga att den träffade slår Tålighet SG 12. Vid misslyckande fyller krut deras lungor och de spenderar nästa tur med att hosta upp allt.

Nivå 4

GAMMALT PLS IGNORE



Icke-Anväändt



Idéer

## Patch Notes

Nisch introducerat  
Rustning förändrat  
Stress test kan nu Misslyckas och Grovt Misslyckas.

## Fredlös Reflavor

Gör att Fredlös är någon som scavenged metall från sista kriget för att förstärka deras kropp med mutationer och dylikt. De är i slutändan "icke-magiska" men har magi i sig.

## Räckvidder

Ta bort? Armslängd och "Inom syn" eller "X rutor"?  
Armslängd (1 ruta)  
Nära (5 rutor)  
Borta (10 rutor)  
Fjärran (30+ rutor)

## Magisystem / Nytt talangsystem

Finns 3 magier - Stjärnor, Blod, Helig  
Klasserna ger en tillgång till den sortens magiska talanger  
Sortera talanger in till  
Vapentalanger  
Magitalanger  
Världstalanger (Utforskning)  
Lägertalanger (Under en vila)  
Gör sedan att varje klass enkelt har en lista av talanger de kan, ta bort hela separationen på olika slags talanger, låter spelare välja mer om de är combat-oriented eller inte.

## Handlingar Idéer

Detta är idéer för att ha mer möjligheter att spendera sin AP på turer.

### Idé 1 - Avancerade Egenskaper

Just nu har alla vapen passiva egenskaper såsom Smidig eller Precis. Den egenskapen som känns bäst i spelet just nu är *Blitz*, en mer avancerad egenskap som tillåter en attackera igen på sin tur.

Idéen är då att det finns ett visst antal Avancerade Egenskaper som beror på vapen till vapen och kan användas X gånger per dag där X beror på något i din klass.

Snabba idéer för egenskaper: Tunga vapen som släggor ha *Svinga* - 1 AP kan spenderas innan man testat för att få lägga på 1d4 till rullningen. Snabbare vapen som värjor kan ha *Fint* - 1 AP kan spenderas när man träffar en fiende för att minska deras initiativ nästa runda (det finns 3 bestämda initiativ: 15, 12, 8. Fint hade då t.ex gjort att 15 går ned till 12. På 8 sker inget).

### För och Nackdelar:

- Fördelen är uppenbar: Mer saker att göra = mer interaktivt spelande.
- Jag ser två nackdelar:
  - Att göra Egenskaper till något man gör X gånger per dag kan bli en till tråkig resurs att behöva tänka på, men jag vill undvika att man använder egenskaper varje tur, det känns som att då försvinner valet mellan "använda egenskapen eller inte" för många klasser.

- Det kanske blir för komplicerat, men det kanske är okej egentligen. En spelare kommer sällan använda mer än ett eller två vapen åt gången så de behöver inte komma ihåg alla egenskaper hela tiden.

## Idé 2 - Reaktiva Handlingar

Denna är lite mer komplex. Tanken är att vissa handlingar går att utföra på någon annans tur i utbyte för att ha mindre AP på sin nästa tur. Detta hade förmodligen ersatt Omedelbara Turer då de inte är särskilt användbara i ett system som rullar initiativ varje tur. De två vanligaste Reaktiva Handlingarna hade varit **Parera** och **Undvik**. Båda två hade hjälpt en undvika attacker men just parera är en vapenegenskap som låter en göra det bättre.

### För och Nackdelar:

- Fördelen är att det blir omedelbart ett djupare tänkande i strid, man behöver välja mellan att använda all sin AP på sin tur eller spara lite för "tänk om det behövs" situationer. Det får även spelet att bli mer dynamiskt, istället för "min tur är klar, pass" så kan man interagera i striden även på andras turer.
- Enda större nackdelen jag kan tänka är att det kan skapa förvirring med "gratis attacker". Dessa är redan handlingar på någon annans tur som explicit inte använder någon form av resurs.

## Kunskaper - Idéer

Lite idéer på kunskaper, ni får gärna hjälpa <3

**Idé 1:** Man börjar med 1 i alla Kunskaper, vissa börjar man med 2 beroende på klass. Man rullar 1d12, om resultatet är lika med eller **mindre** än sitt "kunskapsvärde" är det en succé. Ifall man rullar 12 är det en fummel, 1 är en kritt.

- Slutet av äventyr: Varje kunskap du fumlade eller krittade i rullar du, om du rullar **högre** än ditt kunskapsvärde ökar kunskapsvärdet med 1. Alltså är det enklare att lära sig en kunskap när man knappt kan något om den.
- Man kan spendera SP på att höja en kunskap med 1 eller 2 (vad känns bäst?)
- **Pros and Cons:** Det är kul att konstant få försöka öka sin talang, men startvärdet på 1 kan göra det jobbigt att ha en 1/12 chans att klara kunskap, men å andra sidan är det 1/6 att man får höja talangen.

**Idé 2:** Under karaktärsskapning får man "kunskapspoäng" (KP) att lägga på kunskaper man vill ha så att man inte behöver välja mellan att höja attribut eller kunskaper, då man förmodligen sällan väljer kunskap över attribut.

- Införa så att SP kan omvandlas till 2 eller 3 KP? Är det nog med uppmaning att välja kunskaper över attribut?
- I slutet av äventyr får man 1 KP och 1 SP, alternativt gör SP mer sällsynt och dela ut KP oftare?
- **Pros and Cons:** Att ha en ny resurs för kunskaper känns mycket bättre, det är tydligt att +1 i Artefakt inte alls är lika användbart som +1 i KRP. Å andra sidan finns det chans att RP blir starka för snabbt, det ska trots allt vara en tuff och jobbig värld.

**Idé 3:** Ett alternativ på idé 1. Istället för att man rullar 1d12 rullar man istället 1d6 för varje värde man har i en kunskap och varje 4 är en succé. Det gör även att man kan få flera succéer för en rullning och inför svårighetsgrader för kunskaper, istället för helt enkelt "lyckas eller inte".

# Cheat Sheet

# Detta är saker spelare begär att printa ut

## Nischförmåga - Mirakel

Slutet av vila: Rulla **(1 + MST)** d6:or eller **(1 + SIN)** d6:or, detta är antal mirakel per dag.

Mirakel kan spenderas **Kort** och **Långt**.

- **Kort** - Fås tillbaka utanför initiativ / efter 1 minut.
- **Långt** - Fås inte tillbaka, måste rullas igen nästa dag.

## Riddarrustning

**Kämpes Anda** - När du misslyckas med ett test kan du markera en Hälsa för att rulla igen. Du måste behålla nya resultatet.

**Stålknogar** - Rustningen är gjord för närstrid. Dina nävar räknas som Lätta vapen med **SV 10 - KRP** och gör  $1d4 + KRP$  skada. Ifall du attackerar ett mål du redan attackerat denna tur kostar denna attack 1 AP.

# Astrolog - Gammal

## Stridstalanger

### Blinka

*I en snabb rörelse lägger du stjärntecken på vänner och fiender.*

**Kostnad:** 1 AP, 2 ggr per vila

**Räckvidd och Mål:** Borta, 1d3 varelser

**Rullning:** Testa SIN SG 12

**Effekt:** Varje varelse får ett Stjärntecken. Om testet klarades får du tillbaka en användning av denna förmåga.

### Förgörande Ljus

*Ett ljus från ovan slår ned med kraft på dina fiender.*

**Kostnad:** 2 AP

**Räckvidd och Mål:** Borta, en SLP

**Rullning:** Testa SIN mot målets FRS

**Effekt:** Vid träff tar varelsen 1d4 + Nivå skada och får ett stjärntecken.

**Nivå 3:** Vid träff får varelsen ytterligare ett stjärntecken.

### Himlens Gåva

*Du ger en allierad kraften av stjärnorna.*

**Kostnad:** 1 AP, 1 + Nivå ggr per vila

**Räckvidd och Mål:** Armlängds, en annan RP

**Rullning:** Ingen

**Effekt:** I en timme, varje gång målet skadar en varelse kan du lägga ett stjärntecken på målet eller den skadade.

**Nivå 3:** Du kan lägga stjärntecknet på både målet och den skadade.

### Kollaps

*Dina stjärntecken kollapsar in i sig själva och skapar ett bäck svart hölje över varelser för att göra dem blinda.*

**Kostnad:** 3 AP

**Räckvidd och Mål:** Speciell

**Rullning:** Testa SIN SG10

**Effekt:** Alla stjärntecken försvinner. Om testet klarades blir varje varelse som bar ett stjärntecken Blind tills slutet av nästa runda.

**Nivå 3:** Varje varelse som misslyckas med sitt test har 1 mindre AP tills slutet av nästa runda.

### Solflamma

*Ett utbrott av ljus låter dig smita undan.*

**Kostnad:** 2 AP, 1 ggr per tur

**Räckvidd och Mål:** Armlängds, alla varelser inom räckvidd

**Rullning:** Ingen

**Effekt:** Alla andra varelser inom räckvidd testar SMI Klass SG. Om testet misslyckades tar de 1d4 + Nivå skada. Oavsett om de lyckades eller inte så kan de inte göra gratis attacker mot dig denna tur.

## Världstalanger

### Visa Vägen

*Du utför en ritual för att få vägledning av stjärnorna.*

**Krav/Kostnad:** Spirituella material - kristaller, ljus, du bestämmer - värt 1 silver. Materialen förbrukas och kan köpas i större byar.

**Tid:** 1 minut

**Effekt:** Nämn en plats du känner till eller kan föreställa dig, till exempel Den Stora Staden Orarith eller "slutet av denna grotta". Även om du aldrig besökt Orarith är du bekant med staden, och en grotta vet du logiskt har ett slut. I en timme ser endast du ett svagt sken som visar vägen till det du nämnt. Om du använder denna förmåga utomhus håller förmågan istället i tio timmar, med små blinkande ljus i himlen som leder vägen åt dig.

### Omplåstra

*Ibland duger dåliga material för enkel vård och omsorg.*

**Krav/Kostnad:** Första Hjälpens kit (1 användning förbrukas), kan göras en gång under en vila.

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** En annan RP får 1d6 + Nivå Energi.

### Efterglöd

*Ett skyddande ljus sväller och trycker bort nattens skräck.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras en gång under en vila.

**Tid:** 2 timmar

**Effekt:** I 8 timmar - hela vilan - lyser ett svagt ljus i en 15 meter radie från där denna talang aktiverades. Alla RP inom ljuset får en +5 på rullningar att upptäcka varelser samt en +5 på initiativ rullningar.

Bödel - Gammal

## Stridstalanger

### Blodigt Slag

*En långsam men kraftig attack som stoppar målet från att röra sig.*

**Kostnad:** 2 AP, Tungt närstridsvapen

**Räckvidd och Mål:** Vanlig

**Rullning:** -2 om målet inte är Dödsmärkt

**Effekt:** Målet tar vapnets vanliga skada och måste testa KRP Klass SG. Vid misslyckande får målet svårt att röra sig oskadat: Ifall de rör sig innan slutet av nästa runda tar de 1d6 skada.

**Nivå 3:** Målet tar en extra 1d6 skada när attacken träffar.

### Grym Påminnelse

*Du sätter skräcken av döden i en fiende.*

**Kostnad:** 1 AP

**Räckvidd och Mål:** Nära, en Dödsmärkt SLP

**Rullning:** Testa Stress

**Effekt:** Målet testar MST Klass SG. Om de misslyckas minskar deras FRS med din Nivå tills slutet av nästa runda.

### Inspirerande Vrål (3 SP)

*Ditt vrål väcker hopp bland dig och dina kamrater.*

**Kostnad:** 2 AP, 2 ggr per vila

**Räckvidd och Mål:** Alla RP som hör dig

**Rullning:** Testa MST SG 10

**Effekt:** Tills slutet av nästa runda lägger alla RP på *din* Nivå på alla test. Ifall testet klarades spenderas inte en användning av talangen.

**Nivå 3:** Du får en till användning per vila.

### Skydda

*Du byter plats med en allierad för att ta en attack ämnad mot dem.*

**Kostnad:** 1 AP, Tungt närstridsvapen

**Räckvidd och Mål:** Vanlig

**Rullning:** Vanlig

**Effekt:** Som en reaktiv handling när en RP inom räckvidd blir träffad av en fysisk attack kan du välja att byta plats med dem och ta emot attacken istället. Din FRS ökar med 2 mot just denna attack.

**Nivå 3:** Din FRS ökar med 3 istället.

## Världstalanger

Klart Sinne - Bödeln är bra med stress om döden

### Galghumor

*Ibland måste man se det roliga i det dystra.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras en gång per vila

**Tid:** 10 minuter

**Effekt:** Hela 1d3 Förstånd. Alla andra RP testar stress, om de lyckas helar de 1d3 Förstånd.

## Klart Sinne

*Som en bödel är du allt för bekant med det bistra i världen, men du har utvecklat metoder för att hantera denna stress.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras två gånger per vila

**Tid:** 10 minuter

**Effekt:** Hela 1d3 Förstånd. Ifall ditt Förstånd är på 1 eller lägre hela 3 istället.

## Omplåstra

*Ibland duger dåliga material för enkel vård och omsorg.*

**Krav/Kostnad:** Första Hjälpen kit (1 användning förbrukas)

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** En annan RP får 1d6 + Nivå Energi.

## Vapen Träning

*En vass yxa är ingenting utan ett slipat sinne.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras en gång under en vila

**Tid:** 2 timmar

**Effekt:** Du och en eller två andra RP tränar i slagsmål mot varandra. Under träningen kan ingen som deltar göra test. Ni båda får tillbaka 1d4 mindre Energi från vilan.

Fram tills nästa vila har alla RP som deltog +2 till alla vapen test och skaderullningar.

# Spela Spelet

# Ordlista

En lista som innehåller korta förklaringar, presenterade i bokstavsordning. Det är enklare att gå hit och trycka Ctrl + F ifall du stöter på något du inte är bekant med, då listan är lång.

**Attack.** Ett attribut test mot vapnets Slagvärde (SV).

**Attribut.** De fyra värden som varje varelse har: Kropp, Smidighet, Sinne och Männslighet.

**Attribut Test.** Att rulla en d20 och lägga på sin Attribut bonus mot en särskild Svårighetsgrad (SG).

**Drag.** Samlingsnamn för Färdigheter, Järtecken och Plågor.

**Dödsbädden.** När en hälsa når 0 är man på Dödsbädden. Varje sekund kan vara ens sista.

**Förmåga.** Samlingsnamn för Talanger, Klassförmågor, vissa Drag och Reliker. Mer eller mindre allt som inte är allmänna kunskaper är en förmåga.

**Gratisattack.** En attack som inte kostar någon AP, görs oftast när det inte är din tur, exempel om du förflyttar dig inom Armlängds avstånd till en fiende. Gratis attacker har alltid -3 i modifiering.

**Hälsa.** Samlingsnamn för **Tålighet** och **Förstånd**, alltså ens fysiska och psykiska hälsa.

**Nivå.** Nivån i sin klass, ökar med **Erfarenhet**, går från 1-6.

**RP.** Rollperson, motsatsen till SLP - spelledarperson. En karaktär kontrollerad av en spelare.

**Skada.** Skada är något som drar ned ens **Energi** och sedan en **Hälsa**.

**SLP.** Spelledarperson, motsatsen till RP - rollperson -, alla individer, varelser, monster som styrs av spelledaren.

**Stress Test.** Ett attribut test som alltid är MST eller SIN (ditt val) SG 10, vid misslyckande tar du 1 Trängande Eterisk skada. Om resultatet är 5 eller under tar du istället 3 skada. Detta är samma som att "testa Stress".

**Talang.** Förmågor en RP kan lära sig beroende på sina Nisch.

**Vila.** Kräver en plats att sova, mat att äta och skydd från miljön. 6 timmars sömn och 2 timmar av valfri aktivitet.

## Vila

En äventyrare underskattar aldrig värdet av att vila. En vila består av 6 timmars sömn och 2 timmar av valfri aktivitet. Många Världstalanger har som krav att de kan göras en gång under en vila, vilket då görs under dessa 2 timmar. En skillnad görs mellan Vila och Säker Vila. En Säker Vila kan endast göras i en onekligen säker plats, såsom inuti en by eller fästingar.

Det finns tre krav för att en RP ska ta en fullständig vila:

1. **Sovplats.** Exempelvis en säng eller sovsäck.
2. **Mat.** Vanligtvis 1 ration per RP (se Mat och Dryck).
3. **Skydd.** Specifikt från miljön. Exempelvis regnskydd eller en lägereld.

I slutet av en vila sker följande:

1. Kasta din energitärning Nivå gånger och få tillbaka så mycket energi.
2. Hälsor helas med 1.
3. Alla förmågor som säger "X ggr per vila" får tillbaka sina användningar.
4. Du kan ändra vilka talanger du kan nyttja.

I slutet av en Säker Vila går du upp till full energi och helar fullt i båda hälsor.

Följande sker om du inte uppnår ett krav för en vila:

1. **Sovplats.** Du kastar en mindre Energitärning.
2. **Mat.** Du helar 0 i dina hälsor och reducerar deras maxvärde med 1. När du äter igen ökar dem med 1.
3. **Skydd.** Du helar 0 Förstånd.

## Kort Vila

Det finns en tredje slags vila kallad Kort Vila. Dessa är 1.5 timma långa och kräver ett *Kort Vila Kit*. Dessa är föremål från kriget som soldater använde för att snabbt återhämta sig ute på fältet. De är burkar i metall ungefär lika stora som en kastrull. När aktiverade vecklas det ut till en liten lägereld med ett stormkök samt utsöndrar ett magiskt fält ca 5 meter i radie som döljer alla inuti det. Ifall en individ ser effekten aktiveras eller själva kliver in i fältet fungerar inte magin på dem. När vilan är slut försvinner det magiska höljet och lägerelden slocknar.

En kort vila har följande effekter:

1. Kasta din energitärning och få tillbaka så mycket energi.
2. En hälsa helas med 1.
3. Du kan ändra en Stridstalng och en Världstalng att ha tillgänglig.

Effekter som säger "tills slutet / början av nästa vila" är *inte* påverkade av en kort vila. Talanger som endast går att använda under en vila kan användas här, såvida de faller inom tidsramen.

## Stridssystemet

Denna sektion går igenom kort hur strider fungerar, se Stridssystemet fliken för ännu mer information.

## Initiativ

I början av *varje runda* testas alla RP SIN, resultatet är deras initiativ för den rundan. SLP går alltid på initiativ 8, 12 eller 15, beroende på hur farliga de är. Spelledaren berättar alltid vad för initiativ SLP kommer gå på. En RP behöver endast veta om de går före eller efter fienderna, de tar sedan sina turer samtidigt som andra RP som delar deras initiativ. Att gå "samtidigt" är upp till spelare att bestämma hur de vill hantera, exempelvis om en Augur först attackerar en Nattfara men sedan sparar AP för att hela deras sällskap. RP slår alltid SLP ifall deras initiativ är samma.

Om en 20 rullas på tärningen eller om kastets resultat är högre än 20 får en RP 1 extra AP på sin tur.

## Turer, Rundor och Aktionspoäng

Under initiativ - generellt används initiativ bara för strider - används rundor för att uttrycka tid. En runda varar i 6 sekunder, och i en runda får varje individ i initiativ ta en tur. Alla turer sker "samtidigt", men det abstraheras till ett system där varje RP och SLP tar sina turer i ordning för att undvika kaoset av att alla bestämmer vad de gör samtidigt.

På varje RPs tur har de 3 Aktionspoäng (AP) att spendera på diverse talanger, förmågor, kunskaper etc. Ospenderade AP varar inte mellan turer, så om inte din RP har någon särskild förmåga finns det ingen anledning att spara på dem. Vissa saker är "fria handlingar", dessa kräver inte AP för att nyttja, till exempel att prata eller dra Lätta vapen.

## Attack med vapen

För att attackera med ett vapen testar du KRP mot ditt vapens slagvärde (SV). Om testet lyckas rullar du vapnets skadetärning. Att attackera med ett vapen kostar 2 AP. I vissa fall kan vapen behöva dras eller hölja, i så fall gäller följande:

- Dra eller hölja ett Lätt vapen är en fri handling.
- Dra ett Brukligt vapen kostar 1 AP, att hölja det är en fri handling.
- Dra eller hölja ett Tungt vapen kostar 1 AP.

Se [Vapen](#) för mer info.

## Reaktiva Handlingar

Ibland kommer du avsluta din tur med ospenderad AP. I sådana situationer kan så kallade *Reaktiva Handlingar* komma till nytta. Dessa utförs på andras turer och använder den besparade AP från din tur. Som standard kan en RP inga reaktiva handlingar, de är istället förknippade till vapen, förmågor eller artefakter. Oavsett mängden AP du sparar kan du **endast ta en** reaktiv handling per runda. Alla reaktiva handlingar beskriver i vilka situationer du kan använda dem.

## Förflyttning

En RP kan på sin tur röra sig ett antal rutor lika med deras rörelse (RÖR). Det kostar sedan 1 AP att förflytta sig sin RÖR igen. Om en RP förflyttar sig ut ur armlängds avstånd av tre eller mer fiender samtidigt får hälften av dem en gratisattack på en, avrundat nedåt. Se även **Gratisattacker** nedan

## Gratisattacker

Om något säger att det "ger en gratisattack" innebär det just det - en attack som inte kostar någon AP. Gratisattacker kan endast göras med närstridsvapen och har **alltid** -3 i modifiering. De två vanligaste gratisattackerna sker när man fumlar en attack eller förflyttar sig inom avstånd av för många fiender (se **Förflyttning**).

## Kritt och Fummel

Vissa attacker träffar så pass starkt att de åsamkar extra skada, på samma vis är vissa attacker helt hopplösa att träffa med. Detta representeras med Kritt och Fummel.

En kritt sker när du rullar 20 på ett attack test. Om något ökar din krittchans med 1 kritt du om du rullar 19, till exempel ett vapen med Precis egenskapen. När du krittast kastar du alla skadetärningar en gång till och varje tärning som rullar sitt högsta värde kastas igen.

En fummel sker när du rullar 1 på ett attack test. Fummelchans kan också ökas eller minskas. En fummel missar alltid målet, oavsett totala resultatet. Fienden får en gratisattack mot dig.

## Omedelbar Tur

Ibland har man inte tid att vänta på sin tur, till exempel om en fiende attackerar dig när du är på väldigt lågt HP. I dessa situationer kan man ta en *Omedelbar Tur*. När som helst under någon annans

tur kan du välja att en omedelbar tur. Enda undantaget är att du kan *inte* ta den när skadetärningar för en attack / förmåga håller på rullas. Till exempel kan du ta den när en fiende kritt dig, men den måste tas innan skadetärningar rullas.

Under en omedelbar tur har du all AP du hade haft på din “riktiga” tur, men du kan endast spendera dem på en förmåga, exempelvis kan en *Augur* använda stridstalangen *Hela*, men inget annat trots att den kostar endast 1 AP.

Under en omedelbar tur gäller följande:

- Alla test du gör får -3 i modifiering.
- Du kan endast spendera AP på en handling.
- Du kan inte Förflytta dig (en talang som förflyttar dig fungerar fortfarande).
- Om du är på [Dödsbädden](#) räknas det som om du tog skada.

Du skippar sedan din nästa “riktiga” tur.

## Hälsa och Skador

Som beskrevs i [Energi, Tålighet och Förstånd](#) har varje RP tre mätningar på skada. Majoriteten av attacker och hinder gör skada som först dränerar din Energi, men du kan även “markera” dina Hälsor. Till exempel, om du misslyckas med ett Stress test (se nedan) markerar du 1 Förstånd på ditt karaktärsblad, oavsett hur mycket Energi du har. Din Energi är alltså en representation i din förmåga att undvika livsfarliga skador, men vissa handlingar (och attacker) är så pass tunga att de sliter på kroppen. En Hälsa kan inte markeras högre än sitt maxvärde.

När din Energi når 0 räknas du som **Skadad** fram tills slutet av nästa vila, även om du hade fått tillbaka Energi. Om en skadad RP blir krittad rullar de på respektive Grov Skada tabell (se Dödsbädden nedan). Dessutom, så länge din Energi är på 0, om du tar skada markerar du istället så mycket på motsvarande hälsa:

- **Fysisk.** Saker som svärd, klor, bett. Markera på din Tålighet.
- **Eterisk.** Saker som stress, magi, gudaväsen. Markera på ditt Förstånd.

Se även [Vila](#) för att se vis att få tillbaka energi och hälsa.

### Stress Test

Ingen äventyrare är immun till stress, speciellt inte i en värld fylld med monster bortom sunt förnuft. Det vanligaste testet i spelet kallas för “stress test”. Dessa test är alltid ditt val av MST eller SIN mot SG 10 och vid misslyckande markerar du 1 Förstånd.

### Dödsbädden

När en Hälsa är markerad på sitt sitt högsta värde räknas du vara på *Dödsbädden*. Varje sekund räknas när dödens kalla hand ligger på din axel. Din karaktär är fortfarande medveten och kan agera som normalt, men varje gång du tar skada eller ska markera en Hälsa som är på sitt maxvärde rullar du 1d20 som inte kan modifieras på något vis. Detta räknas inte som ett test. SG börjar på 5 och ökar med 5 varje gång du lyckas med rullningen. En 20 lyckas alltid. Om du misslyckas med rullningen dör du, om du lyckas rullar du för en Grov Skada. Om skadetyper var fysisk rullar du på **Dödligt Sår** tabellen, eterisk rullar du på **Sammanbrott** tabellen.

När du är ute ur fara går en hälsa upp till 1 om den var på 0.

En död karaktär är död för alltid. Det finns ingen magi stark nog i Den Tysta Världen som kan återuppliva en.

1d10	Dödligt Sår	Sammanbrott
0	<b>Död.</b> Huvud kapas; Hjärtat punkteras; Nacken bryts. Du är död.	<b>Död.</b> Hjärtattack; Hjärnan ger upp; Ser något du inte borde. Du är död.
1	<b>Livsfarligt.</b> Rulla om med -1 på tabellen.	<b>Livsfarligt.</b> Rulla om med -1 på tabellen.
2	<b>Inälvor Spruckna.</b> Dö inom 1d3 timmar om inte magiskt helad eller 2 lyckade användningar av Första Hjälpen kit under en vila.	<b>Minnesförlust.</b> Du förlorar 1d3 minnen som står dig nära. Välj en talang att förlora permanent (du kan lära dig den igen).
3	<b>Förlorat Ben.</b> Avhugget eller förlamat, ditt ena ben är permanent skadat. Om det sitter kvar behöver det amputeras.	<b>Hopplöst.</b> Allt du gör är för inget. Minska SIN eller MST med 1d3. Rulla för attribut.
4	<b>Enarmad.</b> Avhugget eller förlamad, din ena arm är permanent skadat. Om den sitter kvar behöver den amputeras inom 3 dagar, annars blir det infekterat.	<b>Nedåt Spiral.</b> Det blir bara värre och värre. Permanent höj Stress SG med 1.
5	<b>Nära Ögat.</b> Du blir permanent blind i ena ögat.	<b>Paranoid.</b> Du är övertygad om att dina kamrater är emot dig. Du kan inte använda förmågor som riktar sig mot allierade. Attackera om en RP försöker röra dig. Varar i 1d4 dagar.
6	<b>Brutet.</b> En allvarlig skada. Rulla för vilket ben / arm. Lemmen går inte att använda i 1d6 veckor.	<b>Psykisk Skada.</b> Något i hjärnan skadas i 1d6 veckor. Rulla 1d4. <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Dålig Balans.</b> -1 i FRS och RÖR.</li> <li><b>Darrig.</b> -2 i alla SMI test.</li> <li><b>Fokus.</b> Sänk alla Kunskaper med 1.</li> <li><b>Rörelse.</b> Minska KRP eller SMI med 1d3. Rulla för attribut.</li> </ol>
7	<b>Förlorad Bit.</b> Inte livsfarligt, men permanent borta. Rulla 1d6. <ol style="list-style-type: none"> <li>Finger.</li> <li>Örsnibb.</li> <li>Tand.</li> <li>Hudflärp.</li> <li>Läppbit.</li> <li>Hand.</li> </ol>	<b>Trauma.</b> En permanent plåga. Rulla 1d4. <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Panik.</b> När du är Skadad har du svårt att prata. Omöjligt i strid och dylikt.</li> <li><b>Mörker.</b> Om du blir krittad när du inte är skadad testa SIN 10. Misslyckas rulla på denna tabell.</li> <li><b>Förträng.</b> Välj en Kunskap högre än 1. Den går ned till 1.</li> <li><b>Paralys.</b> När du är Skadad är din RÖR högst 1.</li> </ol>
8	<b>Knockad.</b> Förlora din nästa tur. Alla attacker mot dig har SV 8.	<b>Rädsla.</b> Nästa 1d3 turer kan du endast förflytta dig.
9	<b>Kosmetisk Skada.</b> Du får permanent ett ärr som passar attacken som orsakade rullningen, men annars är du okej.	<b>Otrevligt Minne.</b> Dina drömmar kommer säkert vara plågade ett tag, men annars är du okej.

10	<b>Knappt En Skråma.</b> Adrenalin försar genom dig. Du får tillbaka 1d6 Energi och permanent ökar din maxenergi med så mycket.	<b>Obesegrad Ande.</b> Oavsett vad världen kastar mot dig står du fast. Du och alla allierade helar 1d3 Förstånd.
----	---	---

# Färdigheter, Järtecken, Plågor

# Färdigheter

## Adrenalin

*När du är nära döden är du som mest stark och fokuserad.*

**Kostnad:** 3 SP

**Effekt:** Ifall du är Skadad får du +2 på alla KRP och SIN test. Om du är på Dödsbädden ökas detta till +5.

## Bard

*Den nya konsten av att förvandla sång till ord är din att behärska.*

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Du lär dig två valfria instrument samt att skriva notblad. Med instrumenten och notblad kan du komponera en sång med 8 timmars arbete. Sången kan vara upp till 2 minuter lång och kan ge en vision om någonting du har sett. Med 16 timmars arbete kan visionen istället inkludera vad du vill, inklusive saker som inte är riktiga.

## Dubbel Trubbel

*Du kan slåss med två vapen i hand.*

**Kostnad:** 4 SP

**Effekt:** När du attackerar med ett enhandat vapen och har ett Lätt vapen i en annan hand kan du för 1 AP göra en ytterligare attack med det vapnet. Denna attack ökar sitt SV med 1.

## Dödsmärkare

*När du satt ögat på en måltavla är deras öde beseglat.*

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Tre gånger per vila kan du för 1 AP Dödsmärka en SLP du ser i 1 minut.

## Fokuserad Krigare

*Få mer fokus att spendera i strid.*

**Krav:** Fokus Nischförmågan

**Kostnad:** 1 SP

**Effekt:** Du har 1 ytterligare Fokus.

## Huggtänder

*Dina tänder är vassa nog att användas som vapen. Föddes du så här, stal du dem från någon? Eller var du galen nog att slipa dem själv?*

**Kostnad:** 3 SP

**Effekt:** Du kan attackera med dina tänder för 1 AP. Tanderna räknas som ett Lätt vapen med **SV 12 - KRP** och egenskapen Smidig. De gör 1d4 skada. Om du rullar en 1:a på skadetärningen tar även du 1 Fysisk skada.

## Järnklädd

*Du har spenderat mer tid i din rustning än utan den.*

**Krav:** Skicklighet i Full rustning, 14 KRP

**Kostnad:** 3 SP

**Effekt:** Rustning som reducerar din RÖR reducerar den ett poäng mindre. Du kan sova med rustning på utan några negativa effekter.

## Kannibal

*Alv, råtta, människa - De alla är mat för dig.*

**Kostnad:** 1 SP

**Effekt:** Du kan konsumera köttet av tänkande varelser utan hemska negativa effekter. En kropp motsvarar 1d2 rationer. Ifall en RP ser dig flå eller äta ett lik testar de stress.

## Klättera

*Träd, berg, klippor - inget kan sakta ned dig.*

**Kostnad:** 1 SP

**Effekt:** Naturlig terräng kan inte minska din RÖR. Du får +1 i Navigera rullningar om du är i tuff terräng.

## Oundvikligt Öga

*Dina fienders svagpunkter är alltid synliga.*

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Du ökar din krittchans med alla vapen med +1.

## Skrotsamlare

*Automatas. Farliga men ovärderliga. De måste behärskas.*

**Krav:** Kunskap Metall (2) eller högre

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Du får +1 på alla test relaterade till automata. När du rullar Metall för att samla material från en automata kan du rulla om en tärning.

## Snabb

*Kvicka och starka ben gör dig snabbare.*

**Kostnad:** 1 SP

**Effekt:** Din RÖR ökar med +1.

## Trofast Sinne

*Även i de stressigaste situationerna håller du ditt lugn.*

**Kostnad:** 3 SP

**Effekt:** I slutet av varje vila kasta d4:or lika med din SIN eller MST (den högre). Notera resultaten. När du testar kan du välja att lägga på de noterade resultaten på testet. Du gör detta efter du rullat och kan lägga på flera kast samtidigt. Ospenderade kast försvinner i slutet av vilan.

## Tuffing

*Ett tufft liv har gjort din hud sträv som sandpapper.*

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Din maxenergi ökar med 4 per Nivå.

# Järtecken

## Blodbränsle

*En liten uppoffring kan ha stora effekter.*

**Typ:** Urdmagi

**Kostnad:** 3 SP

**Effekt:** För 1 AP kan du uppoffra 1d6 Energi. Hela 1d2 Tålighet och 1d2 Förstånd. Om mängden Energi uppoffrad är mer än du har går du ned till 0 Energi och helar inget.

## Esoterisk Sköld

*Ett magiskt hölje skyddar dig från attacker och förfäran.*

**Typ:** Fornmagi

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Såvida du inte har full rustning (alla 4 delar) på dig får du +1 i FRS. Första gången du tar Eterisk skada varje vila reduceras den med 5.

## Krona av Ljus

*Så länge din kropp är ren och oskadd kan du slå ned med helig makt.*

**Typ:** Fornmagi

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** I slutet av varje vila får du en "sköld" med Energi lika med ett kast av din Energitärning + Nivå. När du tar skada går skada på denna sköld först. Varje gång du helar Energi kan du istället välja att hela skölden 1 Energi. Så länge denna sköld är aktiv lägger du på din Nivå på alla skaderullningar.

## Misärens Kedjor

*Från marken kan du frammana kedjor för att fångsla dina fiender.*

**Typ:** Urdmagi

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** För 3 AP kan du skapa kedjor som försöker fånga en fiende. Välj en SLP inom 10 rutor. De testar KRP Klass SG. Om de misslyckas blir deras RÖR 0, FRS minskar med 2 och alla attacker mot dem ökar deras krittchans med 1. Denna effekt varar en runda.

## Myrkvels Girighet

*Du offrar en varelse till Rösten av Djupets eviga girighet.*

**Typ:** Urdmagi

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Du kan utföra en 10 minuters ritual på ett lik. När ritualen är klar slukas liket av Myrkvels becksvarta vatten. Rulla 1d4:

1. En förolämpning till Myrkvel. Du tar 1d3 skada. Lägg på en tärning för varje gång du rullat detta och minska med en tärning efter varje Säker Vila (minimum 1d3).
2. En dålig offring. Ingen effekt.
3. En okej offring. Du får 1d4 Energi.
4. En värdig offring. Alla nära RP får 2 kast av deras Energitärning i Energi och helar 2 i varje Hälsa.

Om offret är från den gamla världen, eller av någon annan anledning bedöms viktig av Myrkvel, rullar du istället om 1 och 2 på tärningen. Liknande kan offret bedömas vara en skymf till Myrkvel, då rullar du om 3 och 4.

## Riv Rum

*En reva i rum låter dig teleportera.*

**Typ:** Stjärnmagi

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** För 1 AP kan du skapa en reva i rum som omedelbart teleporterar dig till en plats du kan se inom Nivå + SIN rutor. Testa sedan Stress.

## Skymnherdens Lie

*När du slår kan du kalla på Skymnherdens vidriga makt.*

**Typ:** Urdmagi

**Kostnad:** 3 SP

**Effekt:** När du träffar med en attack inom Armlängds avstånd kan du välja att markera 1 Förstånd. Om du gör det, rulla 1d6 och lägg på skadan av attacken. Ifall *någon* skadetärning rullar sitt högsta värde får du kasta den igen och slå ihop kasten. Ifall detta dödar målet kan du påbörja en Osalig Förhandling med Skymnherden, med detta lik som byte.

## Tredje Öga

*Du har en övernaturlig förmåga som varnar dig inför vara.*

**Typ:** Stjärnmagi

**Kostnad:** 3 SP

**Effekt:** Du har +3 på initiativ test samt kan aldrig börja en strid Överraskad.

## Välsignade Steg

*Varje steg du tar bär en helig välsignelse.*

**Typ:** Formmagi

**Kostnad:** 2 SP

**Effekt:** Din RÖR ökar med +1. När du testar att Smyga lägg på ett kast av din Energitärning.

## Plågor

### Alkoholist

*Du har ett ohälsosamt sug för alkohol.*

**Kostnad:** -2 SP

**Effekt:** Till varje måltid (en ration) behöver du konsumera en enhet alkohol, annars testa Stress.

### Barbarisk

*I strid kräver din kropp våld och blod så pass att den glömmer bort allt annat.*

**Kostnad:** -2 SP

**Effekt:** I strid får du -1 på alla SIN och MST test.

### Enarmad

*Du har bara en arm.*

**Kostnad:** -3 SP

**Effekt:** Du kan inte göra något som kräver två armar. Du kan fortfarande ladda om vapen som armborst eller pistoler, men det kostar 3 AP. Om du försöker göra något som inte *kräver* två armar men hade varit enklare, exempelvis lyfta något tungt, tar du -8 i testet. Denna Plåga är permanent såvida du inte hittar något vis att växa en ny arm.

## Hatad av Världen

*Någon övernaturlig makt har bestämt sig att göra ditt liv eländigt.*

**Kostnad:** -6 SP

**Effekt:** I slutet av varje vila helar du endast 1 Energi per Nivå. En säker vila låter dig rulla som normalt. När du får ett Sammanbrott rullar du om 6:or. Denna Plåga är permanent såvida du inte lyckas övertyga din torterare att sluta.

## Kaxig

*Du tror - nej, du VET - att du är en mästare i strid.*

**Kostnad:** -2 SP

**Effekt:** Du får -1 i modifiering när du rullar för Grova Skador.

## Kleptoman

*Du har ett konstant ryck att stjäla från folk.*

**Kostnad:** -1 SP

**Effekt:** Varje gång du är i en butik eller huvudsakligen handlar med någon vill du stjäla någonting. Om du inte försöker stjäla något måste du testa Stress.

## Mardrömmar

*Något hemsöker dig under natten. Är dessa visioner från ditt förflutna, eller är de en varning om vad som kommer ske?*

**Kostnad:** -3 SP

**Effekt:** Varje icke-säker vila, testa Stress mot SG 8. Vid misslyckande har du en mardröm. Varje natt du inte har en mardröm ökar SG med 1 och återgår till 8 när du har en mardröm.

## Otur

*Otur följer ditt varenda steg.*

**Kostnad:** -1 SP

**Effekt:** Din fummelräckvidd ökar med +1.

## Sett För Mycket

*Du har sett något så utomjordiskt och främmande att det ärrat dig.*

**Kostnad:** -2 SP

**Effekt:** Du har alltid 1 Förstånd markerad.

## Svag

*Din kropp är naturligt svagare än andras.*

**Kostnad:** -2 SP

**Effekt:** Du har alltid 1 Tålighet markerad.

Evolutioner

# Evolutioner

Benmagi tillåter en att konsumera levande ting för att ge sig själv så-kallade *evolutioner*. Exempelvis att äta en mäktig drakes hjärta kan få dig att spreta ut vingar, eller ersätta ditt finger med en falskrösts för att enklare motstå mörkret. Dessa är sitt egna slags drag och kan inte väljas under karaktärsskapande.

Evolutioner kräver en uppoffring från en RP, oftast i form av ens Energi, Hälsor, Försvar, Rörelse, etc.

En evolution är sällsynt och permanent, det kräver oftast att offret var sunt och frisk innan död för att ha en faktisk effekt på en. Vem som helst kan få evolutioner, inte endast Urdmagiker.

Utrustning old

# Vapen

Finns tre kategorier av vapen: *Lätt*, *Bruklig* och *Tung*. Om inte annat specificerat kostar det alltid 2 AP att attackera med ett vapen.

Lätta vapen - exempelvis dolkar eller klubbor - är inte svåra att använda och kräver bara en hand. De är inte särskilt starka men fungerar om man inte har något annat. Att dra eller hölja ett lätt vapen är en fri handling.

**Slagvärde (SV):** 10 - KRP

Brukliga vapen - långsvärd, armborst eller pilbågar - kräver mer finesse och skicklighet att använda. Dessa är de vanligaste vapen man ser hos äventyrare. Att dra ett brukligt vapen kostar 1 AP, men att hölja det är gratis.

**Slagvärde (SV):** 11 - KRP

Tunga vapen - stridsyxor, släggor - är, som namnet säger, tunga. De kräver två händer för att svinga och har ett KRP krav på 14 för att använda. Att dra eller hölja ett tungt vapen kostar 1 AP.

**Slagvärde (SV):** 12 - KRP

Nedan följer tre tabeller på 'vanliga' vapen som finns, allt från billiga dolkar till svärd från kriget, efter dem kommer en förklaring på alla nyckelord som dyker upp i "extra". Det finns även en kort förklaring på vapen unika till *Den Tysta Världen* under "speciella vapen". Slutligen finns det massor med andra unika vapen som inte står med i denna tabell då de sällan är tillgängliga att köpa, eller ibland sällsynta nog att man inte känner till deras existens.

Lätta Vapen	Skadetärning	Extra	Kostnad
Knytnävar	1	Kräver båda knytnävar	0 silver
Klubba	2	Chock (1)	1 silver
Stav	2	Smidig	2 silver
Handyxa	1d4	-	5 silver
Dolk	1d4	Smidig	7 silver
Skära	1d6	Smidig	10 silver
Hammare	1d6 + KRP	Chock (1)	10 silver

Brukliga Vapen	Skadetärning	Extra	Kostnad
Sågyxa	1d6	Klamra (1), Taggig (2)	10 silver
Bastardsvärd	1d6	Blitz, Smidig	10 silver
Värja	1d6	Precis (2), Smidig	10 silver
Spjut	1d6	Lång, Parera (2)	13 silver
Sabel	1d8 + KRP	Blitz, Klamra (1)	22 silver
Riddarsvärd	1d8 + KRP	Parera (2), Smidig	22 silver

Huggsvärd	1d10 + KRP	Klamra (2), Taggig (3)	
Pilbåge	1d6	Distans (20)	15 silver
Armborst	1d8	Distans (30)	25 silver
Krutsvärd	2d6 + KRP	Special (se Speciella Vapen)	-
Nål	1d12 + KRP	Special (se Speciella Vapen)	-

Tunga Vapen	Skadetärning	Extra	Kostnad
Slagsvärd	1d6 + KRP	Parera (1), Trängande (2)	20 silver
Slägga	1d6 + KRP	Chock (2), Klamra (2)	20 silver
Bödelyxa	1d10 + KRP	Explosiv, Klamra (2)	40 silver
Hellebard	1d10 + KRP	Lång, Parera (2)	40 silver
Dansarbrännare	2d8	Special (se Speciella Vapen)	-

## Vapenegenskaper

Notera att vissa egenskaper inte syns i tabellerna ovan, vissa saker i spelet kan ge ett vapen en egenskap.

**Blitz.** Vapen som är gjorda för att attackera snabbt och ofta. När du attackerar med detta vapen kan du göra en extra attack för 1 AP. Denna attack har -3 i modifiering och om den missar får målet en gratis attack mot dig.

**Chock.** Vissa vapen kan göra skada även om de inte tränger igenom rustning. Om en attack med ett vapen som har chock missar tar målet skada lika med Chockvärdet.

**Distans.** Innebär att ett vapen avfyrar projektiler. Distansvärdet är räckvidden i antal rutor. Om du attackerar med ett Distansvapen och en fiende är inom Armlängds avstånd får de en gratis attack mot dig.

**Explosiv.** Explosiva vapen har potential för enorm skada. Om du rullar högsta värdet på skadetärningen rullar du den igen och lägger på resultatet.

**Klamra (X).** Dessa vapen är stora nog att kunna klamra fast i andras attacker. När du blir träffad av en attack kan du spendera 1 AP som en reaktiv handling för att öka ditt FRS med X mot just den attacken.

**Krokig.** Vapen som är böjda nog för att kunna greppa tag i målet. När du träffar med ett krokigt vapen får målet -1 RÖR under deras nästa tur. Om du förflyttar dig eller attackerar igen tar denna effekt slut.

**Lång.** Vapen långa nog att attackera på avstånd. Ditt armlängdsavstånd ökas med 1 med detta vapen.

**Ohelig.** Besvärjat eller förbannat av något oheligt. Ifall du rullar högsta värdet på en skadetärning med ett oheligt vapen markerar målet 1 Förstånd.

**Parera (X).** Vapen som kan användas för att slå undan andra attacker. När du blir träffad av en attack kan du spendera 1 AP och markera X Förstånd som en reaktiv handling för att göra attacken till en miss.

**Precis (X).** Vapen som kan nyttja sårbarheter enklare. Ett vapen med Precis ökar sin krittchans med X.

**Sipprande.** Sipprande vapen använder utövarens egna blod. Du kan välja att ta 1 skada när du attackerar med ett Sipprande vapen. Ifall du har tagit skada samma tur du attackerar med ett Sipprande vapen kan du använda SIN istället för KRP för attack test och skada.

**Smidig.** Ett vapen som förlitar sig mer på ens rörlighet än styrka. Du kan använda din SMI istället för KRP när du bestämmer slagvärdet för vapnet och kan ersätta alla instanser av KRP med SMI i relation till vapnet.

**Taggig (X).** Taggar och spikar gör att detta vapen fäster sig i målet vid en träff. I början av varje tur som målet har vapnet fäst testar de KRP SG 10 eller tar X Trängande skada. Direkt när attacken träffar kan du rycka loss det för 1 AP och göra X skada. Om du inte tar loss vapnet kan du testa KRP SG 10 för 1 AP för att få tillbaka det. Du kan inte använda vapnet så länge det sitter fast.

**Trängande (X).** Ett vapen som är extra kapabelt att tränga genom rustning. De ignorerar X FRS från målet.

## Speciella Vapen

Vapen med “special” som egenskap eller som är unika till den tysta världen förklaras här.

### Dansarbrännare

*Ett vapen som Dansarsoldater använde i sista kriget. För dem hölls vapnet i en hand, men för en vanlig individ kräver det två händer. Det är ett motordrivet svärd med glödande taggar som snurrar runt den som en motorsåg. De är väldigt sällsynta och har inget fast pris.*

**Plåtbrytare:** Vapnet är gjort för att förstöra rustning. Om en 8:a rullas på en skadetärning och målet har rustning gjord i metall rullas tur. Vid tur går en rustningsdel gjord i metall sönder.

## Rustning

På Dagen av Tystnad dog nästan varenda soldat som deltog i kriget, men deras rustning levde vidare. Dessa rustningar var mäktiga och kunde förvandla en vanlig fotsoldat till en supermänniska. Nu söker äventyrare fortfarande efter dessa rustningar i hopp om att trycka tillbaka mot den tysta världens faror.

Rustningar kommer i fyra delar: Hjälms, harnesk, armskena och benskena.

Som regel höjer varje del av rustning ens försvar (FRS) beroende på deras kategori:

- **Enkel rustning.** Det är gjort på nutida material och använder ingen, eller åtminstone ingen fungerande, av den gamla världens teknologi. Exempelvis läder och brigantin.
- **Utvecklad rustning** och är rustning gjord på nutida material blandat med reparerade delar från den gamla världen. Magi är ofta inblandat i skapandet av sådan rustning då kunskapen om smide och gammal teknologi är nästintill förlorad. Exempelvis ackordrustning och benskördare.

- **Komplex rustning** är fullständig rustning från den gamla världen. Deras försvarsvärde är detsamma som utvecklad, men de har många unika fördelar. Det är ytterst sällsynt och hittas sällan i alla fyra delar tillsammans. Exempelvis guldpansar och dansare.

Varje rustningsdel har ett försvarsvärde som säger hur mycket det ökar din FRS.

Det finns även rustningsegenskaper, vilket precis som vapen är olika nyckelord som ger olika förmågor till en rustning.

## Format

Rustningar presenteras i detta format:

**Namn:** *Del*, Försvarsvärde, kostnad. Egenskap.

## Enkla Rustningar

### Läder

*Simpel och billig rustning. Den fungerar i nödfall.*

**Läderharnesk:** *Harnesk*, +1 FRS, 10s. Går sönder efter du blivit krittad tre gånger.

### Brigantin

*Den vanligaste rustningen i ödelandet.*

**Brigantinrustning:** *Harnesk och Armskena*, +2 FRS, 20s. Delarna sitter ihop och går inte att separera.

## Utvecklade Rustningar

### Ackordrustning

*Rustning gjord för att vara ute i mörkret i längre perioder. Den består av gammal besvärjad metall blandat med ceremoniella föremål från gamla och nya världen.*



**Rustningsbonus:** Ifall du har på dig en av varje rustningsdel från denna rustning ökar din FRS med 1.

**Ackordhjälm:** *Hjälm*, +1 FRS, 30s. **Fokus.**

**Ackordkrona:** *Hjälm*, +0 FRS, 25s. **Ockult.**

**Ackordharnesk:** *Harnesk*, +2 FRS, 50s. **Månsång.**

**Ackordhandskar:** *Armskena*, +1 FRS, 35s.

**Ackordgrevar:** *Benskena*, +1 FRS, 35s.

### Benskördarrustning

*Urdmagikers val av rustning, gjord för att enkelt kunna nyttja de döda som resurs.*

**Rustningsbonus:** Ifall du har på dig en av varje rustningsdel från denna rustning kan du använda Urdstämmans influens flyktigt. En gång per tur kan din rustning kan användas som ett vapen som kostar 1 AP, Armlängds räckvidd, **SV 13 - SIN / MST** och gör 1d6 Eterisk skada. Om du rullar en 1 på skadetärningen markerar du 1 Förstånd, om du rullar 6 helar du 1 Förstånd. Du bestämmer hur attacken ser ut, exempelvis kan det vara delar av tyget som ser ut som viscera och svingar ut för att attackera, eller att underliga spikar gjorda i skugga flyger ut ur dig.

**Skalle:** *Hjälm*, +1, 25s.

**Blodplåt:** *Harnesk*, +1, 40s. **Urdharmonisk.**

**Skördarärmar:** *Armskena*, +1, 40s. **Skördare.**

**Skördarben:** *Benskena*, +1, 35s.

## Guldpansar

**Namn:** *Del*, Försvarsvärde, kostnad. Egenskap.

Rustning	Typ	Del	FRS / Del	Egenskap	Kostnad / Del
Läder	Enkel	Harnesk	+1	Går sönder efter du blivit krittad tre gånger.	10 silver
Brigantin	Enkel	Harnesk, armskena	+2	Delarna går inte att separera.	20 silver (båda delar inkl.)
Ackordharnesk	Utvecklad	Harnesk	+2	<b>Månsång.</b>	50 silver
Ackordskena	Utvecklad	Armskena, benskena	+1		35 silver
Ackordhjälm	Utvecklad	Hjälm	+0		30 silver
Skördarplåt	Utvecklad	Harnesk	+2	<b>Skördare.</b>	120 silver
Klock	Sköld	+1		Går sönder efter du blivit krittad två gånger	5 silver
Droppsköld	Sköld	+1		-	50 silver
Riddarsköld	Sköld	+2		Kan användas som <i>Hammare</i> (se Lätta Vapen)	100 silver

## Rustningegenskaper

**Månsång.** Kan besvärjas med magin från ett av ÄTTLINGENS klocktorn när man utför en Säker Vila vid ett klocktorn. Tillåter en att en gång delta i en Månsångsceremoni. Alla inom 15 rutor deltar även.

**Urdharmonisk.** Ger bonusar i Blod och Ben nischen. För Blod kan du välja att kasta din blodtärning utan att markera en Hälsa gratis en gång per dag. För Ben har du en extra förvandling som endast kan användas på mutationer.

## Krutvapen

I det sista kriget användes vapen betydligt mäktigare än de vi har idag: Krutvapen. Pistoler och gevär, hagelbössor och kulsprutor. De är väldigt sällsynta och svåra att använda.

Krutvapen finns i två kategorier: *Lätta* och *Tunga*. Tunga vapen kräver två händer för att använda.

**Slagvärde (SV):** 10 (både Lätta och Tunga). Du använder din SIN på testet.

Alla krutvapen har följande egenskaper:

- Det kostar 2 AP att attackera med och 2 AP att ladda om.
  - Du kan påbörja att ladda om ett vapen med 1 AP och sedan börja din nästa tur med 1 AP mindre med vapnet omladdat.
- De har Ammo egenskapen. Den första siffran är hur många skott vapnet kan avfira innan det måste laddas om, det andra värdet är hur många skott du kan ladda om per handling.
  - För enkelhetens skull finns det endast två sorters ammunition - Lätt och Tung. Se bland Vanliga Föremål.
- Om du fumlar på en attack med ett krutvapen får du ett **Eldavbrott**. Vapnet kan inte användas förrän du reparerar det under en vila (tar 1 timme). Se även **Krutkitt** bland Vanliga Föremål.

Lätta Krutvapen	Skadetärning	Ammo	Extra	Kostnad
Flintlåspistol	2d6	1 / 1	Instabil (3)	30 silver
Revolver	2d8	6 / 6	Precis (2)	80 silver

Tunga Krutvapen	Skadetärning	Ammo	Extra	Kostnad
Själgevär	1d10	4 / 1	Ohelig, Precis (3)	350 silver
Tempelkanon	4d8	1 / ½		

## Krutvapenegenskaper

**Instabil (X).** Vapen som är opålitliga. Ett vapen med Instabil ökar sin fummelchans med X.

**Precis (X).** Vapen som kan nyttja sårbarheter enklare. Ett vapen med Precis ökar sin krittchans med X.

# Vanliga Föremål

**Alkohol (1 silver).** En enhet alkohol, kan vara öl eller whisky, oftast någon äcklig blandning. Du blir påverkad i 1 timme per enhet konsumerad. För varje enhet minskar du ditt Stress SG med 1, men får -1 på alla icke-Stress test. För varje enhet du dricker efter 3 testa KRP SG 8 eller spy.

## **Ammunition.**

- **Pilar (1 silver).** Ger 2 pilar. Används för distansvapen som pilbågar och armborst.
- **Lätt Krut (10 silver).** Ger 6 skott. Används för Lätta krutvapen.
- **Tungt Krut (10 silver).** Ger 2 skott. Används för Tunga krutvapen.

**Fiskespö (3 silver).** Ger +1 när du testar Jaga för att fiska.

**Första Hjälpen Kit (12 silver).** Har 4 användningar per kit. Kan användas under en vila för att hela en annan RP. Testa SIN SG 10, om testet lyckas helar RP 1 i valfri hälsa (användning förbrukas oavsett). Vissa världstalanger använder Första Hjälpen Kit.

**Kort Vila Kit (20 silver).** En liten mackapär som soldater använde i kriget för att återhämta sig snabbt. Tillåter en att ta en kort vila (se Vila sektionen i Spela Spelet). Kitet förbrukas.

**Krutkit (15 silver).** Har 5 användningar per kit. När ett krutvapen får ett eldavgång kan du spendera 2 AP och rulla Fixa för att reparera vapnet. Om du får två succéer på Fixa förbrukas ingen användning. Vapnet repareras oavsett.

**Olja (10 silver).** En liten flaska olja, används oftast för krutvapen. Innehåller 60 ml.

**Ration (1 silver).** En standard matration. Väger ½ kilo. Innehåller mat anpassat för långa resor, såsom skorpor, torkat kött och frukt, nötter, etc. Vatten inkluderat.

**Rep (1 silver).** 5 meter långt rep gjort i hampa.

**Artefaktlyssnare (8 silver).** Ett verktyg från den gamla världen som kan identifiera magiska föremåls egenskaper. Det är en 20 x 20 cm låda med en "tratt" i mässing som fångar upp magiska frekvenser, nästan som en gramfon. Det tar 10 minuter att identifiera en artefakt. Rulla sedan Artefakt, på mindre än 2 succéer går verktyget sönder.

**Stimpack (13 silver).** Helar 1d10 Energi. Beroendeframkallande.

# Skador och Tillstånd

## Skadetyper

Det finns två slags skador: Fysisk och Eterisk.

**Fysisk** skada är saker som sliter på kroppen, som ett svärd eller svält, det dränerar ens Tålighet.

**Eterisk** skada är en magisk skada som tuggar på ens själ, det dränerar ens Förstånd.

Bara för att något dränerar ens Stress innebär det inte att det är Eteriskt, till exempel att se ens kamrat dö orsakar stress utan att orsaka Eterisk skada.

Slutligen kan skada vara **Trängande**, denna ignorerar ens FRS och kan inte bli reducerad på något vis.

## Tillstånd

Både RP och varelser kan vara i olika tillstånd.

**Dödsmärkt.** Nämns ofta i förmågor. Tillståndet i sig gör ingenting, men många förmågor i systemet har extra effekter om målet är Dödsmärkt. En RP kan endast Dödsmärka en SLP åt gången, ifall de Dödsmärker någon annan försvinner det från den förra.

**Blind.** En blind varelse kan inte se. Deras försvar och attacker får -5 i modifiering.

**Blöder.** En varelse som blöder tar 1 skada i början av deras tur.

# Grova Skador Tabellen

Denna tabell finns även under "Dödsbädden" i Spela Spelet sektionen. Om du får en Grov Skada rullar du på respektive tabell, beroende på skadetyper som gjordes. Dödligt Sår för Fysisk, Sammanbrott för Eterisk.

1d10	Dödligt Sår	Sammanbrott
0	<b>Död.</b> Huvud kapas; Hjärtat punkteras; Nacken bryts. Du är död.	<b>Död.</b> Hjärtattack; Hjärnan ger upp; Ser något du inte borde. Du är död.
1	<b>Livsfarligt.</b> Rulla om med -1 på tabellen.	<b>Livsfarligt.</b> Rulla om med -1 på tabellen.
2	<b>Inälvor Spruckna.</b> Dö inom 1d3 timmar om inte magiskt helad eller 2 lyckade användningar av Första Hjälpens kit under en vila.	<b>Minnesförlust.</b> Du förlorar 1d3 minnen som står dig nära. Välj en talang att förlora permanent (du kan lära dig den igen).
3	<b>Förlorat Ben.</b> Avhugget eller förlamat, ditt ena ben är permanent skadat. Om det sitter kvar behöver det amputeras.	<b>Hopplöst.</b> Allt du gör är för inget. Minska SIN eller MST med 1d3. Rulla för attribut.
4	<b>Enarmad.</b> Avhugget eller förlamad, din ena arm är permanent skadat. Om den sitter kvar behöver den amputeras inom 3 dagar, annars blir det infekterat.	<b>Nedåt Spiral.</b> Det blir bara värre och värre. Permanent höj Stress SG med 1.
5	<b>Nära Ögat.</b> Du blir permanent blind i ena ögat.	<b>Paranoid.</b> Du är övertygad om att dina kamrater är emot dig. Du kan inte använda förmågor som riktar sig mot allierade. Attackera om en RP försöker röra dig. Varar i 1d4 dagar.
6	<b>Brutet.</b> En allvarlig skada. Rulla för vilket ben / arm. Lemmen går inte att använda i 1d6 veckor.	<b>Psykisk Skada.</b> Något i hjärnan skadas i 1d6 veckor. Rulla 1d4. <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Dålig Balans.</b> -1 i FRS och RÖR.</li> <li><b>Darrig.</b> -2 i alla SMI test.</li> <li><b>Fokus.</b> Sänk alla Kunskaper med 1.</li> <li><b>Rörelse.</b> Minska KRP eller SMI med 1d3. Rulla för attribut.</li> </ol>
7	<b>Förlorad Bit.</b> Inte livsfarligt, men permanent borta. Rulla 1d6. <ol style="list-style-type: none"> <li>Finger.</li> <li>Örsnibb.</li> <li>Tand.</li> <li>Hudflärp.</li> <li>Läppbit.</li> <li>Hand.</li> </ol>	<b>Trauma.</b> En permanent plåga. Rulla 1d4. <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Panik.</b> När du är Skadad har du svårt att prata. Omöjligt i strid och dylikt.</li> <li><b>Mörker.</b> Om du blir krittad när du inte är skadad testa SIN 10. Misslyckas rulla på denna tabell.</li> <li><b>Förträng.</b> Välj en Kunskap högre än 1. Den går ned till 1.</li> <li><b>Paralys.</b> När du är Skadad är din RÖR högst 1.</li> </ol>
8	<b>Knockad.</b> Förlora din nästa tur. Alla attacker mot dig har SV 8.	<b>Rädsla.</b> Nästa 1d3 turer kan du endast förflytta dig.
9	<b>Kosmetisk Skada.</b> Du får permanent ett ärr som passar attacken som orsakade rullningen, men annars är du okej.	<b>Otrevligt Minne.</b> Dina drömmar kommer säkert vara plågade ett tag, men annars är du okej.
10	<b>Knappt En Skråma.</b> Adrenalin försars genom dig. Du får tillbaka 1d6 Energi och permanent ökar din maxenergi med så mycket.	<b>Obesegrad Ande.</b> Oavsett vad världen kastar mot dig står du fast. Du och alla allierade helar 1d3 Förstånd.



Strid

Vapen:

Lätt - 10 SV

Bruklig 12 SV

Tung 12 SV (alltid 2 händer)

## Skada

När en attack träffar slår du alla relevanta tärningar attacken. Oftast är detta bara ditt vapen, men till exempel sköldar låter dig lägga till en extra t4. Efter alla tärningar slagits behåller du den högsta - detta är den åsamkade skadan. De resterande tärningarna kan användas för *manövrar*:

## Manövrar

Om du "kastar" bort en skadetärning som visar 4 eller högre kan du utföra en manöver med den attacken och får en extra effekt på attacken. En attack kan göra flera manövrar, men du kan endast använda en manöver en gång per attack, och om inget annat står varar den tills slutet av din nästa tur. Följande manövrer kan alla göra med närstridsvapen:

- **Förstärk** en attack för +1 total skada. Kan göras mer än en gång per attack.
- **Knuffa** iväg en fiende upp till 3 meter ifrån dig.
- **Stoppa** en fiende från att förflytta sig nästa tur om de misslyckas Kropp mot SG 12.
- **Neka** deras nästa attack. De kastar bort högsta skadetärningen om de misslyckas Smidighet mot SG 12.
- **Öppna** upp deras försvar. Nästa attack har +2 på att träffa om de misslyckas Smidighet mot 12.
- **Avväpna** ett vapen om de misslyckas Kropp mot SG 10.
- **Liknande effekt** med samma påverkan som ovanstående.

## Statuseffekter

*Förstärkta* attacker tillåter en att behålla en extra skadetärning på attacken. En attack kan *Förstärkas* endast en gång.

# GAMMAL Karaktärsskapande

# Karaktärsskapande

Denna sektion går igenom vad som omfattar en rollspelares karaktär i *Den Tysta Världens* system. Längst ned finns en full guide på hur du skapar en karaktär från grunden.

## Karaktärstabeller

Ifall du vill ha idéer eller helt enkelt låta tärningarna avgöra vem din karaktär är rollspelsmässigt så kan du använda [dessa tabeller](#).

# Skicklighetspoäng och Erfarenhet

När du börjar med att skapa din karaktär har du 10 skicklighetspoäng (SP) som du sedan spenderar under karaktärsskapande för att bilda din rollperson (RP), även kallad karaktär. Under kampanjens gång delas flera av dessa poäng ut som används för att utveckla din RP. Ifall en RP skulle dö får de nyttja alla SP som delats ut i skapandet av nästa karaktär. Se sektionen **Skapa Din Rollperson** för mer information om spendering av SP.

**Not: SP kan aldrig återbetalas, d.v.s om din karaktär spenderar SP på något, och sedan på något vis skulle förlora det som det spenderades på får du inte tillbaka den SP:n. Detta är dock sällsynt.**

Erfarenhet är en separat mätning individuell till varje RP som bestämmer vilken nivå din RP är. Detta påverkar framför allt klasser och nisch. I slutet av varje äventyr (eller ibland session) får varje RP som deltog ett visst antal Erfarenhet, beroende på svårigheten och längden av äventyret. Alla RP börjar traditionellt med 0 Erfarenhet, men detta kan ändras beroende på vad som passar kampanjen. Tabellen nedan visar hur mycket Erfarenhet som krävs för varje nivå:

Nivå	Erfarenhet
1	0
2	5
3	25
4	60
5	120
6	240

Erfarenhet går inte ned till 0 när du går upp i nivå.

# Karaktärsegenskaper

En RP kan sammanfattas av följande egenskaper:

**Släkte.** Vad din RP är, allt från människa till fladderman till alv till råttfolk. Dessa ger oftast små effekter på din slutliga karaktär.

**Klass.** Vad din RP specialiserar sig i. Detta bestämmer framför allt **Klassförmågor** samt **Talanger** du kan lära dig. Det ger dig även övriga saker såsom utrustning, **Skickligheter** och **Kunskaper**. Varje klass har 6 nivåer som nås genom att samla Erfarenhet.

**Talanger.** Kommer i två kategorier: Strid och Värld. Stridstalanger används nästan enbart i strid eller konfrontationer. De är snabba att använda och behöver sällan uppfylla några krav. Världstalanger används istället vid tillfällen där du kan ta din tid, exempelvis under en vila eller en skogsvandring.

**Attribut.** Grunderna som påverkar nästan alla rullningar en RP kommer göra, i formen av "test".

**Energi, Tålighet och Förstånd.** De tre mätningarna på hälsa. Energi är ens förmåga att hålla sig igång i strid, när den är slut börjar du förlora Tålighet och Förstånd.

**Drag.** Samlingsnamn för:

- **Färdigheter.** Icke-magiska förmågor separata från Talanger som din RP har lärt sig.
- **Järtecken.** Övernaturliga förmågor separat från Talanger som din RP har lärt sig.
- **Plågor.** Negativa effekter som påverkar din karaktär. De kan vara både magiska eller naturliga.

**Skickligheter.** Föremål (generellt vapen och rustningar) din RP kan använda.

**Kunskaper.** Olika ämnen din RP är (eller inte är) kunnig i.

## Klass

Detta dokument har en flik som heter **Klasser**, där kan du se fullständiga beskrivningar för varje klass. Kortfattat så inkluderar varje klass tre saker: Grundegenskaper, klassförmågor och talanger. Följande klasser finns:

- Astrolog. *Stjärnorna lyser inte längre, men vissa försöker än tyda deras ord.*
- Augur. *Gudarna må vara döda, men än finns det helig makt i den tysta världen.*
- Blodbrännare. *Vissa vågar dra från Urdstammans makt utan att blivit märkta av dem.*
- Bödel. *Ny värld eller inte, det kommer alltid att finnas människor som måste straffas.*
- Fredlös. *De som är jagade av medmänniskor finner ofta ett hem i Ödelandet.*
- Häxa av Skarn. *En som är märkt av Skarn tvingas vara monument till våra synder.*
- Häxa av Tegrid. *Förfärliga hybrider mellan bäst och människa plågade av djuriska instinkter.*
- Pestriddare. *Ens egna plågor kan vara ett verktyg i rätta händer.*
- Vagabond. *Ödelandet erbjuder mycket för den som vågar vandra.*

Varje klass innehåller en snabbguide, vilket ger en enkel guide vad för roll klassen tar och rekommenderade val för attribut och talanger i nivå 1.

## Slakten

Detta dokument har en flik som heter **Slakten**, där kan du se fullständiga beskrivningar för varje släkte. Slakten ger små effekter till din RP men innehåller mycket information om kultur och historia för att hjälpa med att bestämma ens förflutna.

## Attribut

Alla RP och varelser har fyra attribut: **Kropp**, **Smidighet**, **Sinne** och **Mänsklighet**.

**Kropp (KRP)** - Ens fysiska styrka. Tålighet, lyfta, slå.

**Smidighet (SMI)** - Ens förmåga att röra sig. Balans, försvar, sikta.

**Sinne (SIN)** - Ens tänkande och idéer. Intelligens, charm, särskild magi.

**Mänsklighet (MSK)** - Ens egna själ. Förstånd, motstå Urdstämman, särskild magi.

Varje attribut har en siffra från 1-20, vilket sedan motsvarar en bonus enligt tabellen nedan. Dessa bonusar används främst i attribut test, se nästa sektion.

1-4	-3
5-6	-2
7-8	-1
9-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-19	+3
20	+4

Varje gång något nämner en attribut är det bonusen du använder, du använder endast den större siffran för att bestämma din bonus.

När du skapar din RP får du fyra siffror att dela in till varje attribut: 7, 8, 11 och 12. Det är sällan ens RP börjar med dessa attribut, tanken är att öka dem med SP under skapelse (se [Skapa Din Rollperson](#)).

En vanlig människa kan tänkas ha mellan 7 och 11 i varje attribut. En 12-13 innebär att de är en bit över medianen i just det attributet, 14-15 att de är långt över normalt, 16+ att de är så långt över normen att det kan misstas för övernaturligt. 20 är oerhört talats om och är svårt att nå utan magisk influens.

## Attribut Test

Denna bonus används i så kallade test. Exempelvis om du försöker knuffa en sten kan spelledaren be dig "testa Kropp", vilket innebär att rulla 1d20 + din Kropp bonus. Om du möter eller slår svårighetsgraden (SG) klarar du testet och lyckas utföra handlingen.

I text brukar det skrivas i en kortare form, speciellt i beskrivning av Talanger och dylikt, då ser det ut så här: **Testa SMI SG14**, vilket innebär "testa smidighet mot svårighetsgrad 14".

I fliken **Spela Spelet** finner du bland annat mer information om vad man vanligtvis rullar för.

## Energi, Tålighet och Förstånd

Ett svärd genom magen är nog för att döda dig, oavsett hur stark du må vara. En RP har två värden för hur mycket ens kropp klarar fysiskt - *Tålighet* - och psykiskt - *Förstånd*. Dessa värden kallas för Hälsor, till exempel "hela 1d2 i valfri hälsa" hade inneburit att du väljer mellan Tålighet och Förstånd.

Sedan har varje RP *Energi*, en mätning på hur mycket man klarar av att undvika innan man börjar råka ut för allvarliga skador.

Energi bestäms av klassens energitärning medan Tålighet och Förstånd alltid beror på din KRP och MST. Se [Skapa Din Rollperson](#) och [Hälsa och Skador](#) för mer.

## Talanger

Varje klass har en lista på talanger som en RP kan lära sig, indelad i Stridstalanger och Världstalanger. Vissa talanger överlappar mellan klasser, men majoriteten är unika till varje klass.

En RP kan lära sig fem av varje sorts talang genom att spendera SP men kan inte ha tillgång till alla samtidigt: En RP kan från början endast nyttja tre Stridstalanger och tre Världstalanger, sedan varje gång din nivå ökar väljer du Stridstalang eller Världstalang, du kan då nyttja ytterligare en talang i den kategorin. I slutet av varje vila får du ändra vilka talanger du har aktiva. Se [Vila](#) för mer.

Trots deras namn är inte stridstalanger enbart användbara i strid, det innebär endast att talangerna är snabba nog att använda i strid, oftast genom att kosta Aktionspoäng (se [Turer och Aktionspoäng](#) för mer). Världstalanger har istället egna krav för att utföras och tar oftast flera minuter eller timmar att utföra.

### Stridstalanger och Vapen Attacker

Talangsystem är inte felfritt och kan skapa förvirring när man pratar om vapen attacker. Att attackera med låt säga en stridsyx är något vem som helst kan göra oavsett talangerna de har lärt sig, men hur hanteras det när en Bödel försöker attackera med sådan makt att målet börjar blöda? Är det en talang eller en vapen attack? Svaret ligger något däremellan: Om kostnaden av en talang inkluderar ett vapen, till exempel "Tungt närstridsvapen", innebär det att du slår med vapnet som en del av talangen. **Räckvidd och Mål** samt **Rullning** kategorierna innehåller info om modifieringar på attacken, eller säger "vanlig" om attacken är som normalt. **Effekten** av talangen sker endast om attacken träffar. Förmågor som triggar när en vapen attack träffar triggar även på dessa talanger.

### Talanger Format

Talanger följer ett format i hur de är presenterade. Mycket är självförklarande, men vissa kan kräva större förklaring.

Stridstalanger använder detta format:

**Kostnad:** Kostnaden i AP samt hur många gånger talang kan användas.

**Räckvidd och Mål:** Räckvidd i rutor (Nära innebär alla rutor runt dig). Mål är vad talangen används mot, exempel "en RP".

**Rullning:** Vad du måste rulla när du använder talangen, exempelvis "testa SIN SG 10"

**Effekt:** Vad talangen gör när aktiverad.

**Nivå 3:** Vissa talanger får en uppgraderad effekt vid nivå 3.

Världstalanger använder detta format:

**Krav/Kostnad:** Särskilda krav som behöver uppnås för att nyttja talangen, exempel "under en vila", eller särskilda material som behövs för att aktivera talangen. Även antal gånger den kan användas.

**Tid:** Hur lång tid det tar att aktivera talangen.

**Effekt:** Vad talangen gör när aktiverad.

## Drag

Utöver talangerna och förmågorna från din klass finns det tre till egenskaper att välja: Färdigheter, Järtecken och Plågor. Tillsammans kallas dessa tre för **Drag**. Färdigheter och Järtecken är en blandning av passiva och aktiva förmågor, skillnaden i de två är att Färdigheter är icke-magiska medan Järtecken är magiska. Plågor är negativa effekter som påverkar din karaktär och kan vara magiska eller naturliga.

Din karaktär kan ha hur många drag som helst och du kan lära dem genom att spendera SP. Plågor har ett negativt SP-värde, vilket då ger dig mer SP att spendera på andra saker och kan endast väljas under karaktärsskapning (de kan senare delas ut av spelledaren under kampanjens gång). Många klasser och släkten delar ut blandningar av dessa drag. I de fallen påverkar de inte din SP alls.

Under karaktärsskapning kan du inte ha mer än fyra av varje slags drag. Detta är för att stoppa en RP från att välja massa plågor för att sedan maximera andra delar av karaktären.

## Skickligheter

Om din RP är skicklig i något innebär det att de kan använda dem föremålen utan problem. Exempelvis om du är skicklig i Brukliga vapen kan du använda en Sågyxa som normalt, dvs när du attackerar med det testas du KRP mot målets FRS. Ifall du inte är skicklig i vapnet får du -5 i modifiering.

Ifall du saknar skicklighet i rustning får -5 i modifiering på alla test så länge du har den på dig.

## Kunskaper

De fyra attributen och förmågor som en RP har är oftast nog täckande för att kunna äventyra in i en fästing och slåss mot monster, men de kan ofta misslyckas när det gäller utforskning eller i sociala stunder. Därför lär sig varje RP även *Kunskaper* för att kompensera för dessa brister. Slutet av denna sektion har en lista med alla kunskaper.

Varje kunskap börjar på värde 1 och varje klass ger dig några kunskaper med ett högre värde. Exempelvis står det i Augurs grundegenskaper Historia (2), Medicin (2). Detta innebär att deras *startvärde* är 2, inte att de *höjs* med 2.

För att testa en kunskap rullar du ett antal d6 lika med värdet i kunskapen. För varje 4 eller högre du rullar är det en succé. 6:or räknas som 2 succéer och 1:or räknas som -1 succé. För enkla saker, såsom att smyga när det är mörkt ute, räcker det oftast med 1 succé, men saker som att försöka förstå ett uråldrigt magiskt föremål kan kräva flera. Ibland kan resultat variera beroende på antal succéer, såsom om du testas för att se hur mycket du kan om en särskild gud från Gamla Världen.

Notera att saker som nämner test inte gäller för kunskaper om de inte specifikt nämner "kunskapstest".

## Höja Kunskaper

Det finns två vis att höja kunskaper. Det första är med kunskapspoäng - KP - som kan delas ut som belöningar efter äventyr, där ett poäng motsvarar att höja värdet med 1. 1 SP kan även omvandlas till 2 KP. Det andra är genom äventyr: Varje gång du får mer succéer än antalet tärningar du kastade (genom att krita) i en kunskap markerar du det på ditt karaktärsblad. I slutet av sessioner rullar du 1d6, om resultatet är högre än ditt kunskapsvärde ökar du det värdet med 1.

En kunskap kan inte höjas till högre än 6.

## Lista Över Kunskaper

- **Artefakt** - Kunskapen om magiska föremål.
- **Fixa** - Reparera och uppfinna saker.
- **Historia** - Kunskap om den Gamla Världen.
- **Iaktta** - Avläsa andra avsikter.
- **Jaga** - Identifiera spår, fiske, förnya rationer.
- **Natur** - Kunskap om fauna och flora, både nytt och gammalt.
- **Navigera** - Undvika att gå vilse eller att hitta rätt väg.
- **Medicin** - Bedöma och behandla skador.
- **Metall** - Kunskap om det Sista Kriget och dess påverkan på den Nya Världen.
- **Smyga** - Dölja sig själv från andra.
- **Upptäcka** - Finna dolda ting.
- **Urdstämman** - De åtta gudarna och allt som följer med dem.
- **Överlevnad** - Hantera Ödelandets faror.

Sedan finns det ett tomrum på botten av karaktärsbladet ifall ens karaktär vill vara kunnig i något som inte är sunt förnuft men inte täcks utav ovanstående, exempelvis Astrologi.

## Packning och Ägodelar

En RP kan inte bära hur mycket som helst. Din bärformåga säger hur många “stora” föremål du kan ha i din packning, exempelvis vapen, en lykta, campingutrustning. Din bärformåga är lika med 4 + KRP. Det vanligaste viset att öka den är med en ryggsäck (se utrustning). Ifall du överskrider din bärformåga är din RÖR reducerad ned till 1 och du kan inte delta i utforskningsaktiviteter.

Du har även “ägodelar”. Dessa är småsaker som får plats i din hand eller generellt inte väger mycket. Det finns ingen gräns på hur många ägodelar du kan bära.

Rustning räknas inte som packning så länge du har den på dig.

## Skapa Din Rollperson - NY

Slå på vapentabell, slå föremål.

Början av varje dag kasta din energitärning en gång per nivå - detta är mängden energi per dag.

Man kan Förbättras och Gå Upp I Nivå. Den första sker som i Mörk Borg, den andra sker

- Var tredje gång?
- Om ens totala energi överskrider ett maxvärde?

## Skapa Din Rollperson

Denna sektion är en snabb guide på hur du skapar din RP från grunden. Det som står är den rekommenderade ordningen att skapa en RP, men förvänta att du kommer hoppa runt mellan steg när det gäller utdelningen av SP.

Först, skriv ned antalet SP du har. Om detta är början av kampanjen är det 10, annars fråga spelledaren.

Välj din **Klass**. Detta är det viktigaste valet under skapelse och går inte att ändra på senare i kampanjen. Du börjar med 0 Erfarenhet. **Om detta är en ny karaktär i en pågående kampanj se nedan:**

- Din Erfarenhet är lika med gränsvärdet till den lägsta klassnivån av de andra RP. **Exempel:** Om en RP har 35 Erfarenhet - klassnivå 5 - och en annan RP har 29 Erfarenhet - klassnivå 4 -, då kommer din RP ha 20 i Erfarenhet, alltså gränsvärdet till klassnivå 4.

Lär klassens **grundegenskaper**. När du väljer din klass får du särskilda grundegenskaper, såsom skickligheter, kunskaper, utrustning, möjlighet för drag. Efter det lär du dina **Klassförmågor**, vilket är direkt kopplade till klassens nivå.

Lär **Talanger**. Detta bör göras i samband med **Attribut** nedan, då talanger använder sig ofta av attribut. Om inget annat är specificerat kostar en talang 2 SP.

Dela ut dina **Attribut** - 7, 8, 11 och 12. Du kan spendera SP för att höja Attribut, med en SP per poäng du höjer. Du kan inte höja en Attribut till högre än 16 förrän Nivå 3, även med hjälp av Färdigheter och Järtecken.

Välj **Drag** (Färdigheter, Järtecken och Plågor). Vissa klasser ger dig särskilda drag, antingen gratis eller billigare. Du kan ha upp till fyra av varje typ av drag.

Bestäm **Släkte**. Detta kan egentligen göras när som helst under skapelsen av RP. Slakten ger din RP små effekter och vissa drag är låsta bakom slakten.

Lär **Kunskaper**. Kunskaper använder KP - kunskapspoäng - för att lära sig, där varje KP ökar en kunskap med 1. Varje SP kan omvandlas till 2 KP, men inte tvärtom.

Beräkna slutliga **siffror**, d.v.s räkna ut energi, attribut bonusar, försvar, hastighet, attacker, mm. Detta täcks i nästa sektion, se nedan.

## Siffror och Rullningar

När din RP är färdig är det dags att fylla i allt på karaktärsbladet.

Din Energi - **EN** - bestäms av din klass Energitärning. Din maxenergi är din Energitärning 1 + Nivå gånger. Du slår inte tärningen utan tar högsta värdet på den.

Din Tålighet är **4 + KRP + SMI + Nivå** (minimum 3).

Ditt Förstånd är **4 + SIN + MST + Nivå** (minimum 3).

Din rörelse - **RÖR** - är primärt bestämt av din klass. Den är uttryckt i en siffra, vilket motsvarar hur många rutor på ett rutnät du kan röra dig per gång du rör dig. En ruta är 1.5 meter.

Ditt försvar - **FRS** - är primärt bestämt av din rustning.

Dina attacker varierar beroende på talanger, men en vanlig attack med ett vapen du är skicklig i är ett attribut test mot vapnets slagvärde (SV). Om du lyckas gör du vapnets skada, oftast bara en tärning.

Klasser (gammal)

# Överblick

När du skapar din RP väljer du en klass, som oftast börjar med 0 Erfarenhet i Nivå 1. I detta stadi är din RP någorlunda skicklig i det din klass specialiserar sig i - mer än en vanlig individ, men inte mycket mer än så. Innan kampanjen börjat kan de ha besekrat några enstaka Nattfaror eller banditer, men de är knappast redo att ge sig efter Kungarna av landet.

Några snabba saker att hålla koll på:

Varje klass innehåller **Grundegenskaper**, vilket bestämmer många siffror på karaktärsbladet, men inkluderar även dina Skickligheter (vapen och rustning), Kunskaper (diverse kompetenser), Utrustning (det din RP börjar kampanjen med) och ibland olika Drag kopplade till din klass.

Sedan visas dina **Klassförmågor**, dessa förmågor kommer i samband med att din nivå ökar. Du får förmågor i nivå 1, 3 och 5. När en klass når nivå 6 får de valet att välja en **Ärke-Klass** som innehåller kraftfulla förmågor tillgängliga till endast de mest härdade äventyrarna.

Slutligen det största: **Talanger**. Varje talang kostar 2 SP om inte specificerat i parentes vid talangens namn. En RP kan kunna fem Stridstalanger och fem Världstalanger, men kan endast nyttja tre av varje åt gången. I slutet av varje vila väljer du vilka talanger du kan nyttja fram tills nästa vila. När du ökar din klassnivå väljer du en kategori av talanger att kunna nyttja en till av.

## Tillgängliga Klasser

(klasser som saknar en länk är inte utvecklade ännu)

- [Astrolog](#). *Stjärnorna lyser inte längre, men vissa försöker än tyda deras ord.*
- [Augur](#). *Gudarna må vara döda, men än finns det helig makt i den tysta världen.*
- [Blodskräddare](#). *Använd ditt och andras blod som vapen med Urdmagi.*
- [Bödel](#). *Ny värld eller inte, det kommer alltid att finnas människor som måste straffas.*
- [Fredlös](#). *De som är jagade av medmänniskor finner ofta ett hem i Ödelandet.*
- [Häxa av Skarn](#). *En som är märkt av Skarn tvingas vara monument till våra synder.*
- [Häxa av Tegrid](#). *Förfärliga hybrider mellan bäst och människa plågade av djuriska instinkter.*
- [Pestriddare](#). *Ens egna plågor kan vara ett verktyg i rätta händer.*
- [Vagabond](#). *Ödelandet erbjuder mycket för den som vågar vandra.*

# Astrolog

*Sen Dagen av Tystnad har stjärnorna aldrig lyst igen. Många skulle tro att det är hopplöst att någonsin försöka tyda dem, men inte du - Astrologen. Du kanske hittade en stjärnkarta från den gamla världen, eller i dina drömmar kan enkelt se dem trots att du aldrig bevittnat dem själv. Din magi låter dig inte direkt se framtiden, istället väver och böjer du stjärnstoft för att se flera framtider och bestämma vilken som får ske. Folk må tro att du är galen, och de kan ha rätt, men de har inte sett det du har sett.*

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d6

**Rörelse:** 4

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + SIN + Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testas de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

- Ett Lätt vapen
- Ett Brukligt vapen
- Enkel rustning

**Kunskaper:**

- Historia (2)
- Medicin (2)

**Utrustning:**

- 10 silver
- 2d4 rationer
- Ett Lätt vapen
- Ett bastardsvärd, värja eller spjut
- Brigantinrustning
- En stjärnkarta, antingen en du gjort själv eller hittat

**Drag:**

Under karaktärsskapande kostar det första Järtecknet med typen Stjärnmagi 1 mindre SP. Du får även permanent Plågan **Sett För Mycket**.

## Klassförmågor

### Ödetjuv

Din magi kommer från de släckta stjärnorna som Urdstämman tog från världen. Du är lärd i Stjärna nischen. När du rullar för stjärntecken i den nischen kan du behandla alla 1:or som 2:or. Du lär dig **Böj Öde** talangen från Stjärna nischen gratis.

Om du spenderar 2 stjärntecken på en tur börjar du nästa tur med 1 extra AP. Du kan inte få mer än 2 extra AP på detta vis (notera att 2 stjärntecken måste spenderas på 2 turer för att få 2 AP, inte 4 på 1 tur).

### Förseгла Framtid (Nivå 3)

Din makt över ödet ökar. Efter du slutför en Säker Vila kan du rulla 4d20 och markera **6 - SIN** Förstånd. Skriv ned tärningarnas individuella värden. Som en reaktiv handling för 1 AP och 1 Stjärntecken när någon du ser gör ett test kan du byta rullningen med ett av dina nedskrivna värden. Ett värde kan endast användas en gång. När du använder denna förmåga igen försvinner alla oanvända rullningar.

## Oändliga Möjligheter (Nivå 5)

Genom stjärnorna öppnas alla möjligheter. En gång i ditt liv kan du välja att neka ödet och helt ändra en handling. Handlingen ändras på ett realistiskt, men inte omöjligt, vis. Till exempel kan du i samma ögonblick du blir halshuggen i strid nyttja denna kraft för att göra så att attacken missar. Liknande om en kultist läser det sista stycket i en uråldrig skrift för att frammana Tegrids sanna form kan du ändra ödet så att du hann springa fram för att stoppa dem.

Du helt enkelt ändrar från en möjlighet till en annan. Detta innebär att du inte kan göra omöjliga ting, såsom få ett berg att mystiskt explodera eller övertyga en av Raghavas kungar att ge bort sin kraft. Du kan även endast ändra något samtidigt som det sker, inget tidsresande. Du får alltid veta hur ödet hade ändrats innan du bestämmer att använda denna förmåga och får komma överens med spelledaren om det du försöker göra är rimligt.

Slutligen, när du använt denna förmåga ändras din kropp permanent för att visa det. Exempelvis kan dina pupiller se ut som stjärnor eller att stjärnstoft alltid syns runt dig. De kunniga inom astrologi och stjärnor kan omedelbart se att du använt denna förmåga.

# Augur

*I den nya världen finns det inte mycket rum för de gamla magierna. Den förra pantheonerna ruttar i havet och nästan alla skrifter försvann i samband Dagen av Tystnad. Ändå har du - en Augur - en begåvning att dra från den gamla heliga kraften som genomsyrar Vallone och vägleda den för att stå emot Urdstämmans ödeland. En Augurs magi är sällan destruktiv, så många tränar sig själva i användning av vapen för att kunna hantera sig själva i strid.*

*Augurer är sällsynta, men tack vare deras läkande magier är de alltid välkomna till byar och kan bli snabbt kända i Ödelandet som en helare.*

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d6

**Rörelse:** 3

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + MST + Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testas de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

- Lätta vapen
- Brukliga vapen
- Lätt och Halv-rustning

**Kunskaper:**

- Historia (2)
- Medicin (2)

**Utrustning:**

- 5 silver
- 1d6 rationer
- En magisk ledare (se Forntid nischen).
- Läderrustning
- Välj mellan sågylxa, bastardsvärd, värja eller pilbåge (20 pilar)
- En bok med dikter och böner, antingen som du skrivit eller har hittat.

**Drag:** Under karaktärsskapande kostar det första Järtecknet med typen Formagi 1 mindre SP.

## Klassförmågor

### Fornmagiker

Magin du nyttjar är från den gamla världen, även du begriper dig inte helt på hur den fungerar, men med den kan du utföra mirakel. Du är lärd i Forntida nischen. När du rullar för mirakel i den nischen kan du behandla alla 1:or som 2:or. Du lär dig **Hela** och **Energivåg** talangerna från Forntida nischen gratis.

### Dödens Väktare (Nivå 3)

Ingen kamrat ska dö i din närvaro. När en annan RP du ser går ned till 0 Energi kan du som en fri handling spendera 2 Långa Mirakel. De går ned till 1 Energi istället. En RP kan endast påverkas av denna talang en gång per vila.

## Gamla Världens Ord (Nivå 5)

Du är i total harmoni med den gamla världens magi. Tre gånger i ditt liv kan du utföra en ritual för att lära dig om den gamla världen. Ritualen tar 1 timme och kräver ½ kg spirituella material från innan Dagen av Tystnad. Materialen förbrukas.

När ritualen är färdig får du ställa en fråga eller en begäran om platsen du utförde ritualen på, exempelvis kan du fråga "*Hur såg denna plats ut innan kriget?*" när du står i ruinerna av en gammal stad eller "*Visa mig den förra monarkens sista stunder*" när du står i ruinerna av en tidigare kungasal. Den kan annars vara ännu mer specifik, till exempel "*Visa mig experimentet som dödade trollkarlen*" om du är i en trollkarls torn. Du får sedan en vision från landet själv som försöker så gott som möjligt uppfylla din begäran. Visionen kan vara upp till 10 minuter och när den väl börjat har du ingen kontroll över vad som visas. Ifall stunden du försöker se aldrig skedde eller var magiskt beskyddad misslyckas ritualen.

# Blodskräddare

*Urdstämman uppkomst vände Vallone upp och ned, med förlusten av vår gamla magi tog det årtal innan någon vågade ge sig på det övernaturliga. Under denna tid av upptäckt av gamla och nya magier avslöjade ett fåtal individer en oroande makt: Makten i blod och ben. Urdmagi.*

*De individer som drar från Urdstämman makt utan att ha blivit märkta av dem har många namn - Blodmagiker, Benskördare, Tandtjuvar - någon som kan använda liv som ett magiskt redskap. Du däremot, är en Blodskräddare: En skicklig krigare väl förtrogen i den förbannade Urdmagin.*

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d8

**Rörelse:** 3

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + SIN + Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testas de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

- Lätta vapen
- Brukliga vapen
- Enkel och Halv-rustning

**Kunskaper:**

- Medicin (2)
- Urdstämman (2)

**Utrustning:**

- 5 silver
- 1d6 rationer
- Välj två bland sågyxa, bastardsvärd, värja och spjut
- Första Hjälpkit
- Anteckningar om diverse humanoida kroppar

**Drag:** Under karaktärsskapande kostar det första Järtecknet med typen Urdmagi 1 mindre SP.

**Snabbguide:**

## Klassförmågor

### Blodbeväpning

En blodskräddare är tränad i strid och Urdmagi. Du är lärd i Blod nischen och halv-lärd i Duell nischen. Under din tur kan du för 1 AP skapa ett vapen gjort i blod och göra en attack med det. Vapnet har **SV 10 - SIN** och gör Sippra skada (se Blod nischen). Ifall du gör mer än 2 attacker på samma tur med detta vapen tar du 1 Trängande Fysisk skada för varje attack därefter.

Du lär dig 1 valfri talang från Blod och Duell nischen.

### Makaber Berlock (Nivå 3)

Under en Säker Vila kan du skapa en berlock gjord i ben. Du väljer hur berlocken, som är ungefär storleken av ett silvermynt, ser ut. Så länge denne berlock är på din person förlorar du ingen Energi av Blodets Klänge, men Sippra ökar ändå med 1. Ytterligare, när du misslyckas med ett test kan du välja att lyckas. Rulla sedan 1d20, på 10 eller under förstörs berlocken och måste skapas igen.

Ifall du skapade berlocken med benen av en individ du stod nära - en familjemedlem, äventyrare, älskare - förstörs berlocken på 8 eller under.

Benen som berlocken är gjord i måste ha blivit skördade högst 10 dagar innan den skapas.

## Förmåga 3 (Nivå 5)

### Stridstalanger

#### Kokande Blod

*Som en gnista mot tändved blir ditt blod till lågor.*

**Kostnad:** 1 AP, 2 ggr per tur

**Räckvidd och Mål:** Nära, en SLP

**Rullning:** Testa SIN SG 10

**Effekt:** Vid lyckat test tar målet 1d4 + Sippra skada. Om totala skadan är lika med eller större än 6 fattar målet eld och tar 1 skada i början av din nästa tur.

#### Sorgens Regn

*Dussintals små klumpar av järn faller på dina fiender.*

**Kostnad:** 2 AP

**Räckvidd och Mål:** Borta, en punkt du kan se

**Rullning:** Ingen

**Effekt:** Alla varelser inom armlängds avstånd till punkten testar KRP Klass SG. Om de misslyckas tar de Nivå skada. I början av dina nästa två turer tar de 1 skada.

**Nivå 3:** Alla dödsmärkta mål misslyckas automatiskt med testet.

#### Lid

*Blod täcker ditt vapen och fattar eld.*

**Kostnad:** 2 AP, närstridsvapen

**Räckvidd och Mål:** +1 räckvidd, ett mål

**Rullning:** Sippra - 4

**Effekt:** Målet tar vapnets vanliga skada och måste testa SMI Klass SG. Om de misslyckas fattar de eld. I början av din tur tar målet 1d3 skada och får testa igen för att avsluta effekten. Om målet är dödsmärkt fattar de eld oavsett.

#### Förblödning

*Nära dödens portar drar dina klänger dig tillbaka.*

**Kostnad:** 0 AP, en gång per vila, din Energi måste vara mindre än hälften av ditt max värde, Blodets Klänge måste vara aktivt

**Räckvidd och Mål:** Dig själv

**Rullning:** Testa MST SG 10

**Effekt:** Blodets Klänge tar slut och du får 1d6 + Sippra Energi. Du tar sedan 1d4 Eterisk skada. Om testet klarades får du 1 AP att använda.

### Världstalanger

#### Koagulera

*Du tvingar dina skador att hela sig själva.*

**Krav/Kostnad:** Din Energi måste vara mindre än hälften av ditt max värde, en gång per vila

**Tid:** 1 minut

**Effekt:** Rulla 1d4 per Nivå och hela totalen. Testa sedan Stress.

### Magisk Transfusion (3 SP)

*Du offrar en del av dig för att hela dina allierade.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras en gång per vila

**Tid:** 10 minuter

**Effekt:** Välj mellan 1 till 4 och rulla så många d4. Du förlorar HP lika med resultatet (går ej att reducera) och alla RP helar hälften av det du rullade, minimum 1.

### Omplåstra

*Ibland duger dåliga material för enkel vård och omsorg.*

**Krav/Kostnad:** Första Hjälpen kit (1 användning förbrukas)

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** En annan RP får 1d6 + Nivå Energi.

### Vapen Infusion

*Ditt vapen vägleds inte av din styrka utan istället av ditt blod.*

**Krav/Kostnad:** Ett vapen du är skicklig i, en gång per vila

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** Vapnet får *Sipprande* egenskapen fram tills slutet av nästa vila.

# Bödel

*Att leva är att dö, att döda är att överleva. Denna maxim är personifierad i dig - Bödeln. En kall och säker hand som stoppar andra från bli för bekväma i deras girighet. Nattfara, Kung eller banditslödder, det spelar ingen roll: Bödeln är alltid beredd att göra det som måste.*

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d8

**Rörelse:** 4

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + KRP + Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testas de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

- Alla Lätta vapen
- Brukliga och Tunga vapen
- All rustning

**Kunskaper:**

- Medicin (2)
- Överlevnad (2)

**Utrustning:**

- 8 silver
- 1d6 rationer
- Ett slagsvärd eller slägga
- En pilbåge (10 pilar)
- Halv-Kedja rustning
- En trofé från något du har dödat

**Drag:** Du kan ha högst 2 Järtecken. Du får *en* av följande Färdigheter billigare (endast under karaktärsskapande):

- Tuffing (0 SP)
- Adrenalin (1 SP)
- Järnklädd (2 SP)

## Klassförmågor

### Döm och Bestraffa

En bödel är en skräckinjagande krigare men även en otrolig ledare. Du är lärd i Duell nischen och halv-lärd i Närvaro nischen. När du träffar en SLP med ett Tungt närstridsvapen kan du spendera 1 AP för att Dödmärka dem i 1 minut eller tills du dödmärker någon annan. Du lär dig **Dödligt Slag** (Duell) och **Grym Påminnelse** (Närvaro) talangerna gratis.

### Entusiastisk Slakt (Nivå 3)

När du eller en annan RP dödar en SLP kan du använda 1 Rädsla eller 1 Hopp för att antingen respektive skrämman fiender eller inspirera allierade.

**Rädsla:** Välj en SLP som såg den som blev dödad. De testas moral.

**Hopp:** Den som dödade SLP får 2 extra AP denna tur.

### Sista Döden (Nivå 5)

Rykten om dig och dina brutala talanger har spridit sig och fångat uppmärksamheten av en osalig avatar av Död. Denna avatar vill inget mer än att se individer dö. När du dödar någon eller ser någon dö kan du välja att ge dem den sista döden: Alla glömmer bort vem denne person var. Förutom de som

ser den dö försvinner alla minnen om personen, oavsett hur nära de må stå den. Spår av dem kan finnas kvar, exempelvis allting i deras hem är oförändrat, men alla som besöker det kommer inte veta vem som bodde där. Föräldrar kommer glömma bort att de hade barnet, om de bodde med någon kommer deras rumskamrat inte förstå vems ägodelar som nu "plötsligt" är i deras hem. Liket av den döde och alla avbildningar av dem blir till aska.

Avataren av död tar sedan ett finger av dig. Om du inte har några fingrar kvar tar den en arm; Om du inte har en arm tar den ditt liv.

# Fredlös

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d6

**Rörelse:** 3

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + SMI + Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testas de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

- Lätta och Brukliga vapen.
- Krutvapen.
- Sempel rustning.

**Kunskaper:**

- Metall (2)
- Smyga (2)

**Utrustning:**

- 10 silver.
- 1d4 + 2 rationer.
- Ett Lätt vapen *eller* ett bastardsvärd *eller* ett spjut.
- En revolver (8 + 2d6 skott).
- Ett krutkitt.
- Ett papper med din efterlysning på sig. Du är värd 12 + 1d12 silver.

**Drag:**

Välj en färdighet mellan **Dödsmärkare** och **Oundvikligt Öga**. Du lär dig den gratis. Du får även plågan **Kaxig**.

**Snabbguide:**

Din SMI borde vara ditt högsta värde. Om din krittchans med krutvapen är hög lär dig Kvickt Slag, annars lär dig Kritiskt Skott. Bland världstalanger lär dig antingen Kortspel eller Olja Vapen.

## Klassförmågor

### Prickskytte

Med pistol i hand finns det ingen som kan stå emot dig. När du krittat med ett krutvapen måste målet rulla på Dödligt Sår tabellen. Ytterligare kan du använda krutvapen inom armlängds avstånd utan att ge fienden en gratis attack.

Förmåga 2 (Nivå 3)

Förmåga 3 (Nivå 5)

## Stridstalanger

### Rikoschett

*Med finesse studsar du ett skott in i en till fiende.*

**Kostnad:** 2 AP, ett krutvapen med Precis egenskapen

**Räckvidd och Mål:** Vanlig räckvidd, två SLP inom 5 rutor av varandra.

**Rullning:** -2

**Effekt:** Båda SLP tar vapnets skada. Om någon SLP var Dödsmärkt tar de extra skada lika med din Nivå.

## Kritiskt Skott

*En attack ämnad att döda.*

**Kostnad:** 3 AP, ett krutvapen, 2 ggr per vila

**Räckvidd och Mål:** Vanlig räckvidd, en Dödsmärkt SLP

**Rullning:** Vanlig

**Effekt:** Om attacken träffar är det en automatisk kritt. Om du rullade en kritt på attacken förbrukas ingen användning av denna talang.

**Nivå 3:** Du får 1 till användning per vila.

## Kvickt Slag

*Emellan rök och krut lyckas du slå till mot fienden.*

**Kostnad:** 1 AP, ett närstridsvapen

**Räckvidd och Mål:** Vanlig räckvidd, en SLP du attackerat med ett krutvapen denna runda.

**Rullning:** +1

**Effekt:** Målet tar vapnets vanliga skada och blir Dödsmärkt tills slutet av nästa runda. Om attacken kritt rullar de på Dödligt Sår tabellen.

## Muskelminne

*Att ladda om - eller i nödsituationer, reparera - dina vapen sitter som sten.*

**Kostnad:** 0 AP, 3 ggr per vila

**Räckvidd och Mål:** Ingen

**Rullning:** SMI SG10

**Effekt:** Du reparerar eller laddar om ett krutvapen du håller. Om testet klarades kan du omedelbart göra en attack med det omladdade vapnet.

## Världstalanger

### Kortspel

*Under dina resor har du plockat på dig olika kortspel.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras en gång under en vila

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** Upp till fyra RP (minst två) kan delta i att köra kortspel. Ni hinner spela 1d3 + 1 vändor.

Under den tiden kan ni inte göra några andra test. För varje vända kastar alla deltagare 1d20 för att

bestämna vinnaren. En RP som är erfaren med kortspel får lägga på sin Nivå i denna rullning. En RP

som vinner en vända helar 1d2 Förstånd. Om en RP inte vinner en vända när spelet är över förlorar de 1d2 Förstånd.

### Olja Vapen

*Dina krutvapen är gamla och mår bra av att bli omhändertagna.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras en gång under en vila, förbrukar en halv flaska olja (30 ml).

**Tid:**

**Effekt:**

### Omplåstra

*Ibland duger dåliga material för enkel vård och omsorg.*

**Krav/Kostnad:** Första Hjälpens kit (1 användning förbrukas)

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** En annan RP får 1d6 + Nivå Energi.

Namn

*Smak*

**Krav/Kostnad:**

**Tid:**

**Effekt:**

# Graviturg

*Mästare av stjärnornas gravitationella kraft kallas graviturger.*

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d6

**Rörelse:** 3

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + SIN+ Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testas de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

**Kunskaper:**

- Historia (2)
- Navigera (2)

**Utrustning:**

**Drag:**

## Klassförmågor

### Graviturg

Du får ett milt behärskande över gravitationsmagi. Du är lärd i **Stjärna** nischen och halv-lärd i **Närvaro**. Du kan manipulera objekt som om du höll dem med din magi. Du kan göra enkla saker med detta, som att lyfta en väska eller svinga ett svärd, men inte mer komplicerade saker som att dyrka ett lås. Det kräver fortfarande att du använder dina händer för denna magi, men din armlängds räckvidd ökar med +1. Om du attackerar med ett vapen på detta vis kan du använda din SIN istället för KRP när du bestämmer dess slagvärde och skada.

# Riddare

*Adlad av en riddarorden, eller till och med en Beskådare, du har svurit en ed till Vallones folk att skydda dem från DET TYSTA ACKORDET och Urdstämman.*

*Du är given en trasig rustning från den gamla världen, en rustning som ska utvecklas med dig under din resa. Du har i uppdrag att reparera den, förbättra den, hålla den ren och aldrig låta Urdstämmans betjänare få tag på den. Många riddare vägrar låta en se en utan sin rustning, vissa så extrema att de inte ens tar av sina hjälmar framför folket de tjänar.*

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d8

**Rörelse:** 4

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + KRP *eller* SMI (den som är högst) + Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testar de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

- Alla vapen och rustningar

**Kunskaper:**

- Historia (2)
- Metall (2)

**Utrustning:**

- 10 silver.
- 1d4 + 2 rationer.
- Riddarrustning (se Klassförmågor)
- Ett Lätt vapen.
- Ett bastardsvärd och sköld *eller* ett slagsvärd.
- En skrift med din ed du svurit.

**Drag:**

## Klassförmågor

### Helig Rustning

Riddare är alla unika, endast bundna samman av deras gemensamma ed. Du är lärd i ditt val av **Närvaro** eller **Duell** Nischen och halv-lärd i ditt val av **Stjärna**, **Forntid**, **Blod** eller **Ben**.

Du har blivit given en av rustningarna från det sista kriget. De är ytterst sällsynta, och denna är trasig. Du väljer hur rustningen ser ut, men generellt ser det ut som väldigt fin och avancerad riddarrustning. Den har justerats för att passa dig perfekt och kan inte användas av andra.

Rustningen är alla fyra delar och har plats för *Heliga Modifieringar*. Varje gång din Nivå ökar - och två gånger i Nivå 1 - får du välja en modifiering att sätta på en rustningsdel för att representera hur du reparerar och modifierar din rustning. Detta val är permanent, men en mästern från ett kloster kan ta bort delen. Du kan endast välja en modifiering en gång, om den inte säger annat.

Om du hittar rustning ute på äventyr kan du använda dem som delar för din rustning, återigen med hjälp av en mästern. Om du gör detta får du egenskaperna - även om det är en artefakt - den rustningsdelen hade, men behåller ditt försvarsvärde. Du kan inte kombinera mer än en rustningsdel per del du har.

Rustningen har följande egenskaper (namn på delar är upp till RP och riddarorden):

**Riddarhjälm:** *Hjäl*m, +0 FRS. Plats för 1 Helig Modifiering.

**Riddarplåt:** *Harnesk*, +1 FRS. Plats för 3 Heliga Modifieringar.  
**Riddararm:** *Armskena*, +1 FRS. Plats för 2 Heliga Modifieringar.  
**Riddarben:** *Benskena*, +1 FRS. Plats för 2 Heliga Modifieringar.

Tabellen nedan listar alla modifieringar. "Antal och Del" menar hur många platser en modifiering tar upp samt vilka delar den kan sättas på.

Namn	Antal och Del	Effekt
Blixtkastare	1, Armskena.	Dina armar blir till kanoner som kastar magisk energi. 2 AP, 10 rutor räckvidd, <b>SV 11 - SIN</b> , 1d8 + SIN skada.
Exoskelett	1, Benskena	Din RÖR ökar med 1.
Kämpes Anda	2, Valfri del	När du misslyckas med ett test kan du markera en Hälsa för att rulla igen. Du måste behålla nya resultatet.
Dödsskydd	1, Hjälms	Ignorera första gången du rullar ett Dödligt Sår. Återställs efter en vila.
Magiskt Nexus	1, Valfri del	Den valda delen får <b>Ockult</b> eller <b>Urdharmonisk</b> egenskapen (se Utrustning).
Väktare	1, Armskena	Så länge du håller en sköld och någon tar skada inom armlängds kan du välja att ta skadan istället.
Stålknogar	1, Armskena	Rustningen är gjord för närstrid. Dina nävar räknas som Lätta vapen med <b>SV 10 - KRP</b> och gör 1d4 + KRP skada. Ifall du attackerar ett mål du redan attackerat denna tur kostar denna attack 1 AP.

### Sista Krigets Eld (Nivå 3)

Du får en speciell modifiering till din rustning. Denna är given till dig från din riddarorden och appliceras på din rustning under en Säker Vila. Välj en av följande att permanent få på din rustning:

**Gigantisk.** Rustningen är enorm, lik Dansarautomata från gamla världen. Du tar upp 2x2 rutor och är mellan 6-8 lång i rustningen. Höj din FRS med +1 samt höj skadetärningen på alla dina fysiska attacker med ett steg. Din bärformåga ökas med 4.

--- (Nivå 5)

**Helig Krigare.** Bli en sån viktig krigare för din orden att en annan orden / grupp är ute efter att döda dig.

# Tandtjuv

## Grundegenskaper

**Energitärning:** d8

**Rörelse:** 4

**Klass SG:** Din klass SG är 7 + MST + Nivå. Om en talang säger "testa SMI Klass SG" testas de mot denna siffra.

**Skickligheter:**

**Kunskaper:**

- Artefakt (2)
- Urdstämman (2)

**Utrustning:**

- Brigantinrustning

**Drag:**

## Klassförmågor

Benmagiker

Du är lärd i **Ben** nischen och halv-lärd i **Duell**.

Förmåga 2 (Nivå 3)

Förmåga 3 (Nivå 5)

Slakten

## Människa

*En vanlig människa. Åtminstone så normal en äventyrare kan vara i Ödelandet.*

**Lärdom:** Under din tid har du plockat på dig kunskaper. Höj en Kunskap med 1.

**Evolution:** Många människor har en evolution från Urdmagi. Antingen har du fötts med den eller själv gett dig den. Du kan välja att rulla på tabellen nedan för en evolution *eller* få 1 SP att spendera under karaktärsskapande. Du får bestämma vad som ledde till denna evolution och hur den kan påverka ditt utseende utöver dess uppenbara effekter.

Denna evolution räknas *inte* som en evolution för syftet av Ben nischen.

Resultat	Evolution
1	<b>Vildöga.</b> Ditt ena öga ser annorlunda ut. En gång per vila när du observerar ett djur i hemlighet kan du lära dig något användbart om dess livsmiljö.
2	<b>Metamorfos.</b> Ett tunt lager silke formar runt dig varje natt. En gång per Säker Vila kan du forma en kokong runt dig. Efter 24 timmar kliver du ut. Detta räknas som en vila och du helar Nivå i valfri hälsa.
3	<b>Huggtänder.</b> Dina tänder är vassa nog att bita med.
4	
5	
6	
7	
8	

## Djupalv

*Alverna på Vallone var ett folk med en naturlig koppling till naturen. Deras hår ändrade färg med säsongerna, deras hy var som bark, druidisk magi forsade genom deras blod. Detta ändrades med det sista kriget. Skogar brann ned och Automata bröt isär den heliga magin som genomsyrade världen. Äldre alver klarade inte av det, många gick och la sig aldrig för att vakna igen, medan de yngre långsamt tappade sin magiska identitet.*

*I den tysta världen har alverna tagit en ny form som reflekterar Djupskogarna, skogar födda av stjärnor och gudar. Alverna nu har mörka enfärgade ögon, hår som liknar tentakler, hy som skiner som fjäll. Vissa kan till och med nyttja den lilla heliga magin som är kvar.*

**Mörkerseende:** Som de tidigare alverna kan du se inom mörker. Du kan inte urskilja tydliga färger i mörker och kan endast se upp till 100 meter bort. Detta är en Helig förmåga.

**Alviskt Ursprung:** Du väljer ett järtecken mellan **Riv Rum** och **Välsignade Steg**, beroende på hur mycket du accepterar alvernas nya Stjärnmagi (Riv Rum) eller deras Fornmagi (Välsignade Steg).

## Mahavren

*De kvicka och fyndiga Mahavren - vanligtvis kallat Råttfolk - är ett släkte av magiska informationssökare. Deras sort finns utspridd på Vallone, men framför allt nära ruiner av de gamla städerna. Förutom deras otroliga luktsinne och naturliga känsla för navigation likt deras*

*gnagarförfäder så är Mahavren ett folk djupt fascinerade med minnen och kunskap, något som reflekteras i deras arkana förmågor.*

*I Mahavren kultur förekommer även en stor mängd kroppsmodifiering, specifikt med hjälp från relikier från den gamla världen. På detta vis kan en utvald av Urdstämman vara inte fruktad men respekterad - och ibland beundrad - av Mahavren.*

**Slipat Sinne:** Mahavren har ett förhöjt luktsinne. Ifall du testar en kunskap där du kan använda ditt luktsinne - exempelvis Upptäcka - får du +2 i den kunskapen.

**Naturlig Nyfikenhet:** Alla Mahavren har en naturlig nyfikenhet om världen, ännu mer den som fanns tidigare. I slutet av varje vila välj en kunskap utifrån **Fixa, Metall** och **Natur**. Du får +1 i den kunskapen fram tills nästa gång du använder denna förmåga.

## Ulv tass

*Det enorma vargfolket av ulvtassar är ofta fruktade av andra. Det är sant att de är naturligt skickliga krigare, men mycket av rädslan är från gamla fördomar om att de är aggressiva och blodtörstiga. Deras kultur innehåller mycket stolthet om att vara 'stark' - vare sig det är fysiskt, mentalt eller samhällsmässigt kvittar - och de har en ännu större stolthet om att vara någon som andra kan förlita sig på. Hos en ulvtass finner du en tre meter lång lojal och självsäker kamrat.*

## Harmonia

*Ödelandets Tonlösa är ett ständigt mysterium och hot för äventyrare. Vissa är krigslystna monster som jagar ned äventyrare, andra är kapabla att tala och vill bara delta i en konversation med sin gemene man. Det mest besynnerliga som kan ske en Tonlös är däremot formandet av en Harmonia. Istället för att genomgå Härdning kan en Tonlös istället väldigt sällsynt få tillbaka aspekter av individen de var innan de blev Tonlös och på det viset vara en fullt tänkande och levande individ igen, men nu i en metallisk kropp.*

*Det nya sinnet som bor i kroppen kommer ihåg delar av sitt tidigare liv, ibland kan deras personligheter överlappa. För det mesta dock är det nya sinnet i krig med sina tidigare minnen: Folk som de en gång älskat är inget mer än främlingar, gamla vanor som nu känns som tvångstankar, mardrömmar från strider de en gång deltog i.*

**Metallisk Kropp:** Fastän din kropp är metallisk har den ändå aspekter av organiskt liv. Du kan inte använda *Blod* nischen

Nisch - Gammal

# Nischer

Varje klass får tillgång till en eller två *nisch*: Specialiserade områden som bestämmer vilka talanger en RP kan lära sig. Till exempel är en Astrolog och en Lyktbärare båda två klasser med tillgång till Stjärna Nischen, vilket innebär att de har tillgång till samma lista av talanger att lära sig ifrån. Detta innebär dock inte att de är likadana, en Astrologs klassförmågor gör det mycket tydligare att en RP fokuserar på att nyttja sina stjärntecken för att manipulera ödet medan en Lyktbärare använder dem för att förstärka sina andliga väsen.

## Nischförmågor och Talanger

Ett Nisch består av två saker: Dess nischförmåga, som är likt en klassförmåga och ger en kort introduktion på vad nischen centrerar sig runt. Talanger är sedan unika förmågor du kan spendera SP på för att lära sig. En talang kostar 2 AP att lära sig om inget annat står i den.

### Talangnivåer

Varje Nisch har olika talangnivåer: 1, 2, 4, 6. En RP kan endast lära sig talanger från nivåer de själva är.

Nivå 4 och 6 är generellt väldigt mäktiga talanger som är begränsade i användning och kan komma med stora konsekvenser. Även om de inte tillhör ett magiskt nisch är dessa talanger oftast magiska då det finns en gräns på hur mycket en individ kan åstadkomma utan övernaturlig hjälp.

## Lärda och Halv-Lärda Nisch

Majoriteten av klasser lär sig två Nisch, men är mer inriktade på en utav dem. Ett Nisch kan vara "lärt" eller "halv-lärt". Om ett Nisch är halv-lärt kan får du tillgång till nivå 4 talanger i nivå 6 och kan inte lära dig nivå 6 talanger alls. Ifall en talang nämner din Nivå använder du däremot fortfarande din fulla nivå.

### Övrig

Det sista nischen är Övrig. Denna är lärd för alla RP.

## Nischen

**Stjärna.** Användningen av stjärnmagi. Det kräver tålmod och studering, speciellt när stjärnorna inte längre lyser. Stjärnmagi handlar mycket om öde, rumtid och världar bortom vårans.

**Ben.** Ena halvan av Urdmagi. Inuti benen av både man och best finns magisk potential att nytta. Någon kan ersätta sina tänder med de av en proterums för att få deras behärskan över naturen. Någon annan kan offra fingrarna av en gammal ärkemagiker för en inblick till deras liv innan kriget. Man kan även offra sig själv för att imitera något annat, exempelvis en drakes andedräkt eller en Nattfaras klor. Benmagi går ut på att offra *något* i utbyte för att ändra sin kropp.

**Duell.** Bemästring av traditionella vapen och rustningar. Svärd och sköld, armborst och hammare - Allt om vapen finns här.

**Blod.** Den andra halvan av Urdmagi. Blod, speciellt ens egna, kan kontrolleras och förvandlas till nästan vad som helst. Blodbrännare kan antända sitt blod medan Pestridare kan frammana horder av köttätande gräshoppor.

**Krut.** De hemska vapen från det sista kriget. Kunskapen att använda dem i strid, men även att reparera och skapa ammunition.

**Forntid.** Den magin som mänskligheten använt längst. Sen gudarna dog har den sakta försvunnit från världen. Den kan göra nästintill vad som helst, men det vanligaste är 'helig' magi - magi som kan hela eller förstärka andra.

**Närvaro.** Mentala förmågor. Ge inspirerande tal till dina allierade, motstå Urdstämmans påverkan och tvinga din kropp att fortsätta när den vill ge upp.

**Övrig.** Innehåller icke-specifika kunskaper, såsom användning av Första Hjälpen Kit eller naturkunskap.

## Talangformat

En talang är skriven på följande vis:

### Namn på talang

*Förklaring på talangen*

**Kategori:** Varje nisch har olika talanger kategorier tillhör.

**Typ:** Aktiv, Passiv eller Reaktiv. Se nedan

**Kostnad:** Oftast en resurs unik till nischen eller material för att utföra talangen.

**Räckvidd:** Hur långt förmågan når. Se nedan

**Effekt:** Vad talangen faktiskt gör. Detta är där majoriteten av text finns.

**Typ.** De tre typerna - aktiv, passiv, reaktiv - är hyfsat självförklarande. En aktiv talang kan göras på din tur medan en reaktiv görs på andras turer (som en reaktiv handling). Det står även i parentes hur många AP eller hur lång tid det tar att utföra talangen. En passiv talang är just det - en talang som passivt är aktiv. De saknar "kostnad" raden då de är alltid igång.

**Räckvidd.** Räckvidd skrivs antingen i antal rutor eller med ett av tre nyckelord:

- Armlängds. 1 ruta om ingen talang ökar din armlängd.
- Själv. Talangen är centrerad runt dig eller påverkar bara dig.
- Syn. Såvida du kan se platsen du använder talangen.

Stjärna old

# Stjärna

*När röken och askan från kriget sakta försvann efter Dagen av Tystnad upptäckte Vallones folk ett av deras många straff: Stjärnorna hade försvunnit. Natthimmelen förr var vacker, fylld med stjärnor i olika färger; regnbågigt stoft som bröt isär den eviga tomheten. Nu är det tomt, men med tålamod och studerande kan en stjärnmagiker lära sig var de slocknade stjärnorna är och använda magin som de än idag håller fast. De ytterst kraftiga kan till och med se dem, åtminstone enligt dem själva.*

## Nischförmåga - Stjärntecken

Du kan nyttja stjärnmagi genom en teknik kallad *stjärntecken*. Många talanger ger dig vis att spendera, och ibland få mer, stjärntecken. I slutet av varje vila rullar du ett antal d6 lika med 1 + SIN (minimum 1). Detta är hur många stjärntecken du har för den dagen. När du rullar för stjärntecken försvinner alla icke-spenderade stjärntecken från förra dagen.

## Kategorier

Stjärna Talanger kommer i fyra kategorier:

- **Ljus.** Använder stjärnornas ljus och hetta bokstavligt.
- **Rumtid.** Låter en bemästra gravitation. Manipulera rum och tid, teleportera eller stanna världens klockor.
- **Väsen.** Frammanar väsen från andra världar med stjärnstoft, oftast från landet av de döda.
- **Öde.** Kraften att ändra ödet, för det mesta på kort sikt, ibland på lång.

En talang kan ha mer än en kategori.

## Nivå 1 Talanger

### Ankare

*Placera ett gravitationellt ankare som drar in fiender varje tur.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 2 Stjärntecken

**Räckvidd:** 10 rutor

**Effekt:** Välj en punkt inom räckvidd där ankaret placeras. När en SLP börjar sin tur inom 5 rutor av ankaret måste de testa KRP eller SMI mot Klass SG. Vid misslyckande dras de in 2 rutor mot ankaret. Ifall de misslyckas testet med 5 eller mer reduceras även deras RÖR till 0 under deras nästa tur. Ankaret varar tills slutet av nästa runda, men om du spenderar 1 AP och 1 Stjärntecken i början av din tur förlängs detta till rundan därpå.

### Efterglöd

*Skapa en liten stjärna som skyddar under natten.*

**Kategori:** Ljus

**Typ:** Aktiv (10 minuter, kan göras en gång under en vila)

**Kostnad:** 3 Stjärntecken

**Räckvidd:** Själ

**Effekt:** I 8 timmar - hela vilan - lyser ett svagt ljus i en 15 meter radie från där denna talang aktiverades. Alla RP ökar deras Mörkertärning med ett steg (max 1d20) när de rullar för Mörker i slutet av vilan.

## Kasta

*Lyft och kasta ett objekt eller en person.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Aktiv (1 AP)

**Kostnad:** 1 eller 2 Stjärntecken (se Effekt)

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** Du lyfter upp ett objekt under 5 kg inom räckvidd kort över marken och kastar det upp till 5 rutor bort. Om 2 stjärntecken spenderades kan du lyfta upp en villig annan RP istället. Målet gör 1d4 skada i vad det träffar, eller om det är ett vapen gör det vapnets skadetärning. En varelse kan testa SMI Klass SG för att undvika objektet.

Om målet är en annan RP kan du antingen kasta dem som om de vore ett objekt eller förflytta dem 5 rutor utan att åsamka skada. En kastad RP gör 2d4 Fysisk skada och tar hälften av resultatet.

## Krossa

*Tryck ned med stjärnornas makt.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** Upp till 3 Stjärntecken (se Effekt)

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** En SLP inom räckvidd måste testa SMI eller KRP mot din Klass SG. Vid misslyckande tar de 1d4 + SIN skada samt +1d4 för varje Stjärntecken spenderat. Ifall du spenderade 3 Stjärntecken kastar SLP två tärningar och tar det lägre resultatet på testet.

## Stormjätte

*Frammana en stormjätte beväpnad med pilbåge.*

**Kategori:** Ljus, Väsen

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 3 Stjärntecken

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** En 6 meter lång stormjätte reser sig på en punkt inom räckvidd, beväpnad med en enorm pilbåge. Den är kvar tills början av din nästa tur, men du kan spendera 1 Stjärntecken i början av varje en av dina turer för att förlänga tiden med en tur. När den frammanas, och för 2 AP därefter, kan du göra en attack med **SV 11 - SIN** mot ett mål inom 50 rutor. Attacken gör 1d10 + SIN Eterisk skada. När du attackerar med jätten kan du testa Stress upp till 2 gånger och göra en extra attack för varje lyckat test.

## Himlens Gåva

*Du ger en allierad kraften av stjärnorna.*

**Kategori:** Öde

**Typ:** Aktiv (1 AP)

**Kostnad:** 1 Stjärntecken

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Välj en allierad RP inom räckvidd. Under deras nästa tur lägger de på din SIN på alla test. Du kan välja att förlänga denna effekt genom att spendera 1 AP i början av din tur, i upp till 1 minut, annars tar effekten slut vid slutet av nästa runda.

## Böj Öde

*Du kan tyda stjärnorna för att föra ned ruin mot dina motståndare eller förstärka dina kamrater.*

**Kategori:** Öde

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Syn

**Effekt:** När en du eller en annan RP inom räckvidd gör ett test kan du spendera stjärntecken för att öka resultatet lika med dubbelt antalet stjärntecken använda. Du väljer att spendera stjärntecken efter du ser resultatet av testet.

## Ödets Förbannelse

*Se till att ödet inte är på någons sida.*

**Kategori:** Öde

**Typ:** Aktiv (1 AP)

**Kostnad:** 2 Stjärntecken

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** Välj en SLP inom räckvidd. Nästa gång de testar inom 1 minut kastar de en d12 istället för d20.

## Nivå 2 Talanger

### Dragkraft

*Dra på attacker för att öka eller sänka kraften de slår med.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Reaktiv (1 AP, när någon inom räckvidd träffar med en attack)

**Kostnad:** 1 Stjärntecken

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** Välj att dra attacken mot eller ifrån målet. Ifall du drar den mot målet gör den 1d8 + Nivå extra fysisk skada, om du drar den ifrån gör den 1d8 + Nivå mindre fysisk skada.

### Kraftfält

*Skapa ett kraftfält som fångar projektiler och slunga tillbaka dem.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 2 Stjärntecken

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Fram tills slutet av nästa tur emanerar du ett kraftfält som skyddar dig och alla allierade inom armlängds räckvidd. Påverkade får +5 FRS mot alla attacker. Ifall detta reducerar skadan av en projektilattack till 0 testa SIN 13, om du lyckas flyger projektilen tillbaka och attacken görs mot den som avfyrade den.

### Stjärnornas Visdom

*Med en kort ritual samlar du på dig stjärntecken.*

**Kategori:** Ljus, Öde

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** När du rullar för stjärntecken i slutet av varje vila kan du välja att markera Förstånd för att rulla en extra tärning per Förstånd markerat. Du får välja att kasta ytterligare tärningar efter du sett resultatet av tidigare kast.

### Vis Kamrat

*Själen från en tidigare äventyrare kommer till din nöd.*

**Kategori:** Väsen

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** En gång per tur kan du anlita hjälpen av en annan äventyrars själ. När du spenderar AP på en handling kan du istället spendera så många stjärntecken för att utföra handlingen. När detta sker ser det ut som en äventyrare gjord i stjärnstoft är vid din sida och hjälper till, exempelvis kan den svinga med ditt vapen. Du kan inte utföra reaktiva handlingar med denna talang.

## Nivå 4 Talanger

### Flyg

*Sluta var förbunden till marken och behärska stjärnornas makt.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Du kan permanent flyga

### Stjärnfall

*Tvinga stjärnstoft att slå ned och ödelägga ytan.*

**Kategori:** Ljus

**Typ:** Aktiv (3 AP varje tur i två turer)

**Kostnad:** X Stjärntecken (minimum 2), markera 2 Förstånd

**Räckvidd:** Syn

**Effekt:** Välj ett antal punkter inom räckvidd lika med hälften av stjärntecken du spenderade. Ett stjärnfall slår ned vid varje vald punkt och exploderar. Alla varelser inom 3 rutor av punkten måste testa SMI Klass SG eller ta 1d12 + SIN skada. Vid en succé tar de hälften av skadan. Om en varelse tar 8 eller mer skada från denna talang hålls de fast av gravitationell energi och tappar sin nästa tur.

### Teleportera

*Förflytta dig och dina allierade från en plats till en annan, oavsett avstånd.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Aktiv (1 minut)

**Kostnad:** 1d6 Stjärntecken per individ (se effekt)

**Räckvidd:** 2 rutor

**Effekt:** Du och alla villiga varelser inom räckvidd teleporteras till en plats du kan se eller har besökt förut. Ifall antalet krävda stjärntecken är större än antalet du har tillgängligt markerar du 1 Förstånd per stjärntecken som du saknar. Om du inte har nog med Förstånd att markera teleporteras du till en plats din själ inte klarar av och dör. Om någon annan följde med teleporteras de som normalt, endast du är påverkad.

### Tidstopp

*Sno ett ögonblick från världen själv. Ett ögonblick där inte ens en beskådare ser dina handlingar.*

*Stanna tid, den eviga klockan.*

**Kategori:** Rumtid

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 8 Stjärntecken

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Världen blir gråskala och tiden stannar i SIN rundor (minst 1). Under denna 'tid' kan endast du agera. Allting du vidrör är inte påverkat så länge du rör vid det, såsom dina ägodelar eller om du håller en väns hand. Alla attacker inom armlängds blir automatiska krittär, alla attacker längre än så är

automatiska träffar. När tiden börjar igen rullar du 1d20, om resultatet är lika med eller mindre än antalet gånger du använt denna talang kommer en av tidens regenter för att avrätta dig som straff över att du manipulerat tid.

**Special:** Om du ser någon använda denna talang kan du som en reaktiv handling skippa din kommande tur för att själv använda denna talang. Du är inte påverkad av deras Tidstopp. Tiden börjar för er båda när det första Tidstoppet tar slut. Du rullar fortfarande 1d20.

## Nivå 6 Talanger

### Stjärnbild

*Återantänd en av de tusentals förlorade stjärnorna och ge vägledning och styrka till Stjärnmagiker i all evig tid. I dina sista stunder ser du dig själv bli en med stjärnorna.*

**Kategori:** Ljus, Öde

**Typ:** Aktiv (7 dagars ritual, 2 timmar varje vila)

**Kostnad:** En bit stjärnstoft, personligt skördad av ett stjärnfött monster

**Räckvidd:** Oändlig

**Effekt:** Du offerar dig själv för att antända en stjärna i stjärnhimmelen. Endast en individ med Stjärna nischen kan se denna stjärna. Den blir permanent en del av stjärnhimmelen och kan användas av framtida stjärnmagiker som navigering samt stärker stjärnmagin i Den Tysta Världen. Du dör, men får komma överens med spelledaren om en permanent effekt din stjärna har, såsom:

- Gör det enklare för framtida magiker att lära sig Stjärnmagi.
- Öka antalet Stjärnfödda människor och monster.
- Ge en individ ett unikt och otroligt öde.

Forntid

# Forntid

*Att använda forntida magin är svårt och oförutsägbart. Det är inte en förnybar resurs, den magin som finns i den tysta världen är kvarlevor från gudarnas tid*

## Nischförmåga - Mirakel

Du kan nyttja forntida magi genom att utföra *Mirakel*. I slutet av varje vila rullar du ett antal d6 lika med **1 + MST** eller **1 + SIN** (minimum 1). Detta är hur många mirakel du har för den dagen, som kan spenderas på talanger. För att spendera mirakel måste du ha hålla i en magisk *ledare*, ett objekt från gamla världen som du fokuserar din magi genom. Vanliga ledare är rökelsekar, stavar eller religiösa talismaner från gamla panteonen, men i teori kan det vara vad som helst, såvida det är gammalt och heligt nog.

En talang kan antingen använda ett mirakel **Kort** eller **Långt**.

- Ett **kort** mirakel kräver ett ögonblick av lugn för att få tillbaka. Utanför initiativ får du tillbaka alla mirakel som spenderades kort.
- Ett **långt** mirakel kräver fokus och ritual för att få tillbaka. Dessa är spenderade för resten av dagen och kommer inte tillbaka, utan du måste rulla mirakel igen efter en vila.

En talang säger i sin kostnad om och hur den använder mirakel.

## Kategorier

Forntid talanger kommer i fem kategorier:

- **Förgör.** Använd magisk energi för att förstöra.
- **Helig.** Skydda, välsigna och hela varelser.
- **Ohelig.** Dödsmärk och dränera varelser.
- **Skapa.** Skapar något ur tomma intet.
- **Ändra.**

En talang kan ha mer än en kategori.

Som regel använder Helig och Ohelig din Mänsklighet medan Förgör och Skapa använder ditt Sinne.

**Oheliga talanger: Markera Tålighet, stoppa helande. Demonisk Svärd, svarteld, dränera, vampyknivar, oheligt vapen (låter en kasta projektiler med vapnet). DÖDSMÄRK**

## Nivå 1 Talanger

### Energivåg

*Kombinera magi med din egna styrka och kasta det mot en fiende.*

**Kategori:** Förgör

**Typ:** Aktiv (1 AP, 2 per tur)

**Kostnad:** 1 Kort Mirakel

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** Testa SIN SG 11. Om du lyckas välj en SLP inom räckvidd. De tar skada lika med ett kast av din Energitärning och knuffas bak hälften så många rutor (avrundat ned, minimum 0).

### Fickknivar

*Kasta en svärm av små dolkar.*

**Kategori:** Skapa

**Typ:** Aktiv (0 AP, 1 gång per tur)

**Kostnad:** 2 Korta Mirakel, X Tålighet

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** En SLP inom avstånd tar  $Xd4 + X$  Fysisk skada, där X är antalet Tålighet du markerar för denna talang.

## Förbanna

*Du vrider din magi till en mörk förbannelse.*

**Kategori:** Ohelig

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 2 Långa Mirakel

**Räckvidd:** 20 rutor

**Effekt:** Välj en ruta inom räckvidd. Alla varelser inom 2 rutor av den punkten testar ditt val av attribut mot Klass SG. Alla testar samma attribut.

Vid misslyckande:

- **KRP.** En förbannelse av smärta. Tar 1d4 skada. Om du rullar 4, kasta tärningen igen och lägg på resultatet. Denna effekt kan ske flera gånger.
- **SMI.** En förbannelse av letargi. FRS är reducerat till 0 tills slutet av nästa runda.
- **SIN.** En förbannelse av virrighet. Alla test får -1d4 i modifiering tills slutet av nästa runda.
- **MST.** En förbannelse av rädsla. Alla varelser markerar 1 Förstånd. Du tar sedan 1d3 Eterisk skada för varje varelse som misslyckades med sitt test.

## Hela

*Hjälp någon tillbaka på traven.*

**Kategori:** Helig

**Typ:** Aktiv (1 minut)

**Kostnad:** 3 Långa Mirakel

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** En RP inom räckvidd helar 1d10 + MST Energi samt 1d3 Tålighet och 1d3 Förstånd.

## Kvicksand

*Fienden sjunker ned i marken och öppnas upp för attack.*

**Kategori:** Förändra

**Typ:** Aktiv (1 AP)

**Kostnad:** 1 Långt Mirakel

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** En SLP inom räckvidd testar SMI Klass SG, vid misslyckande greppar marken tag i dem. Deras RÖR är reducerad till 0 och deras FRS reduceras med 2 fram tills slutet av deras nästa tur. De kan spendera 1 Tålighet för att avsluta denna effekt.

## Lugna

*Den gamla världens prakt trycker bort skadorna av den nya världens sorg.*

**Kategori:** Helig

**Typ:** Aktiv (1 timme, 1 per dag)

**Kostnad:** 3 Långa Mirakel, en bok av dikter och böner, antingen som du skrivit eller hittat. Boken förbrukas inte.

**Räckvidd:** 10 rutor

**Effekt:** Alla RP inom räckvidd får 1d8 Energi och helar 1d3 Tålighet och 1d3 Förstånd. Ifall ens Förstånd fullt markerad helar de istället 3 Förstånd.

## Lömskt Blad

*Frammana ett blad som hugger en fiende i ryggen.*

**Kategori:** Skapa, Ohelig

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 1 Långt Mirakel

**Räckvidd:** 3 rutor

**Effekt:** Välj en SLP inom räckvidd som blivit attackerad denna runda att testa SMI Klass SG. Vid misslyckande tar de 2d8 Eterisk skada. För varje tärning som visar högre än 5 måste de även markera 1 Tålighet.

Gör mer skada om man redan är inom armlängds till en fiende, backstabs them, heals on kill

## Snabb Helning

*Läk snabbt någons grundliga sår.*

**Kategori:** Helig

**Typ:** Aktiv (1 AP)

**Kostnad:** 2 Långa Mirakel

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** En RP inom räckvidd helar 1d6 + MST Energi.

## Sköld

*Slå undan en attack med en magisk sköld.*

**Kategori:** Helig

**Typ:** Reaktiv (1 AP, när du eller någon inom räckvidd blir attackerad)

**Kostnad:** 1 Kort Mirakel

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** Testa MST SG 8. Om du lyckas måste attackeraren rulla om attacken.

## Välsigna

*Du delar ut en välsignelse av hastighet.*

**Kategori:** Helig

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 1 Långt Mirakel

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** Testa MST SG 12 och välj en annan RP inom räckvidd. En gång under kommande timme kan de ge sig själv 1 AP extra på deras tur. Om testet klarades får de istället 2 AP.

## Nivå 2 Talanger

### Demoniskt Svärd

*Frammana ett enormt mörkt svärd som attackerar dina fiender.*

**Kategori:** Ohelig, Skapa

**Typ:** Aktiv (1 AP)

**Kostnad:** 4 Korta Mirakel

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Ett två-meter långt svärd svävar ovanför dig. En gång per tur kan svärdet flyga iväg och attackera ett mål inom 5 rutor. Svärdet har **SV 10**, gör 2d6 skada och använder din MST. I början av din tur måste 3 Hälsor markeras, annars försvinner svärdet. RP inom 10 rutor kan välja att markera Hälsor för att uppnå kravet.

## Förbättrade Mirakel (3 SP)

*Din bemästring av forntida magin fortsätter sin resa.*

**Kategori:** Ingen

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** När du rullar för Mirakel i slutet av en vila kan du rulla om två tärningar. Du kan välja att rulla om samma tärning två gånger.

## Gudomligt Vapen

*En utvald krigare blir ägare till ett heligt vapen.*

**Kategori:** Helig, Ändra

**Typ:** Aktiv (10 minuter)

**Kostnad:** 2 Långa Mirakel

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Ett vapen du rör får en helig välsignelse. I 1 timme är vapnets SV reducerat med 1. När någon träffar med vapnet kan de tvinga målet testa KRP mot *din* Klass SG. Om de misslyckas tar de 1d8 Eterisk skada och markerar hälften så mycket Förstånd. Vapnet tappar sedan sin välsignelse.

## Namn

*Smak*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

## Namn

*Smak*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

## Hela

*För att läka någons sår måste du öppna upp sinnet till deras smärta.*

**Kostnad:** 1 AP

**Räckvidd och Mål:** Borta, en RP

**Rullning:** Testa Stress

**Effekt:** Målet får ett Mirakel tills slutet av nästa vila. De får 1d4 + MST Energi. Om testet klarades helar de även 1 Tålighet eller Förstånd.

**Nivå 3:** Rulla 2d4 istället.

## Gudomligt Vapen

*En utvald krigare blir ägare till ett heligt vapen.*

**Kostnad:** 2 AP

**Räckvidd och Mål:** Armlängds, en RP

**Rullning:** Ingen

**Effekt:** Målet får ett Mirakel i 1 runda. När målet träffar med en attack kan de tvinga motståndaren att testa KRP Klass SG. Om de misslyckas tar de 1d4 skada och är *Dödsmärkta* tills slutet av nästa runda. Du får sedan tillbaka Miraklet. Ifall de redan är *Dödsmärkta* tar de max värdet på tärningen.  
**Nivå 3:** Rulla 2d4 istället.

## Förbanna (3 SP)

*Du vrider din magi till en mörk förbannelse.*

**Kostnad:** 3 AP, 3 ggr per vila

**Räckvidd och Mål:** En punkt du kan se, alla inom armlängds avstånd i den punkten

**Rullning:** Testa Stress

**Effekt:** Alla mål testar ditt val av attribut mot Klass SG. Alla testar samma attribut.

Vid misslyckande:

- **KRP.** En förbannelse av smärta. Tar 1d4 skada. Om du rullar 4, kasta tärningen igen och lägg på resultatet. Denna effekt kan ske igen.
- **SMI.** En förbannelse av letargi. FRS är reducerat till 0 tills slutet av nästa runda.
- **SIN.** En förbannelse av virrighet. Alla test får -1d4 i modifiering.
- **MST.** En förbannelse av rädsla. Får -1 AP på deras nästa tur. Du tar 1d3 Eterisk skada.

**Nivå 3:** Du får en till användning per vila.

## Efterglöd

*Ett skyddande ljus sväller och trycker bort nattens skräck.*

**Krav/Kostnad:** Kan göras en gång under en vila.

**Tid:** 2 timmar

**Effekt:** I 8 timmar - hela vilan - lyser ett svagt ljus i en 15 meter radie från där denna talang aktiverades. Alla RP inom ljuset får +1 i Upptäcka och +3 på initiativ rullningar.

## Förträng Mörker

*Du drar tillbaka en kamrat från gränsen av vansinne.*

**Krav/Kostnad:** 2 ggr per dag, du får inte ha ett Sammanbrott

**Tid:** 1 minut

**Effekt:** Placera ett Mirakel på en RP du rör. De har Miraklet tills slutet av nästa vila. RP tappar sitt Sammanbrott och deras SN går ned med 1 + Nivå.

## Lugna

*Den gamla världens prakt trycker bort skadorna av den nya världens sorg.*

**Krav/Kostnad:** En bok av dikter och böner, antingen som du skrivit eller hittat. Kan göras en gång under en vila

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** Alla RP helar 1d3 stress. Ifall ens SN är på max nivå helar de 3.

## Omplåstra

*Ibland duger dåliga material för enkel vård och omsorg.*

**Krav/Kostnad:** Första Hjälpens kit (1 användning förbrukas)

**Tid:** 1 timme

**Effekt:** En annan RP får 1d6 + Nivå Energi.

## Nivå 6 Talanger

One-time effekt, drar så mycket helig magi att ett 30x30 inte längre har någon helig magi i sig.

Blomstra en värld

Beskåda

Markera en plats som helig, man dör och vaktar över den. En gång per kampanj kan man gå dit och ställa en fråga till den vise anden som är där (spelaren).

Närvaro

# Närvaro

## Nischförmåga - Hopp och Rädsla

Du kan snabbt inspirera kamrater eller skrämma fiender. Du har ett antal 'närvarotärningar' lika med din **Nivå + SIN** eller **Nivå + MST** (den som är högst, minimum 1). Dessa representeras som d4:or och ökar med ett steg i Nivå 3 (d6), Nivå 5 (d8), Nivå 6 (d10). En talang kan säga i sin kostnad '1 Närvaro', vilket då innebär en av dina tärningar.

I slutet av varje vila välj Hopp eller Rädsla. Om en talang tillhör den kategorin du väljer ökar du kastade närvarotärningar med ett steg (max d12).

En talang kan kosta 1 Närvaro och sedan säga något likt "ökas med 2 tärningar". Då kastar du två tärningar, även om bara 1 Närvaro förbrukades. Du får tillbaka alla spenderade tärningar efter en vila.

## Kategorier

Närvaro talanger kommer i två kategorier:

- **Hopp.** Inspirera hopp och mod i dig och dina kamrater.
- **Rädsla.** Sprid rädsla och misär bland dina fiender.

En talang kan tillhöra båda kategorier.

## Nivå 1 Talanger

### Chockera

*Skräcka, distrahera, chockera en fiende så illa att de tappar greppet.*

**Kategori:** Rädsla

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** X Närvaro

**Räckvidd:** 3 rutor

**Effekt:** Välj en SLP inom räckvidd och kasta 1 + X tärningar, där X är antalet Närvaro du spenderar på denna talang. Ifall totalt är högre än fiendens initiativ får de göra 1 mindre handling deras nästa tur.

### Mental Fästing

*Inget kan bryta din vilja.*

**Kategori:** Hopp

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själ

**Effekt:** När du rullar för Sammanbrott kastar du två tärningar och tar det högre resultatet.

### Inspirera

*Du ser till att dina allierade aldrig backar ned.*

**Kategori:** Hopp

**Typ:** Reaktiv (1 AP, när en annan RP inom räckvidd misslyckas med ett test)

**Kostnad:** 1 Närvaro

**Räckvidd:** 10 rutor

**Effekt:** Rulla 1 tärning och lägg på resultatet på testet. Om testet ändå misslyckas får du tillbaka 1 Närvaro.

## Grym Påminnelse

*Du sätter skräcken av döden i en fiende.*

**Kategori:** Rädsla

**Typ:** Aktiv (1 AP)

**Kostnad:** 1 Närvaro

**Räckvidd:** 3 rutor

**Effekt:** En SLP testar MST Klass SG. Om de misslyckas går deras FRS och RÖR ned med 1 tärning tills slutet av nästa runda.

## Återhämta

*I ett ögonblick helar du dig själv.*

**Kategori:** Hopp

**Typ:** Aktiv (1 minut, 1 per vila)

**Kostnad:** 2 Närvaro

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Hela Energi lika med 2 kast av din tärning. För varje tärning som rullar 4 eller högre helar du även 1 i båda Hälsor.

## Nivå 2 Talanger

### Inspirerande Vrål

*Ditt vrål väcker hopp bland dig och dina kamrater.*

**Kategori:** Hopp

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 2 Närvaro

**Räckvidd:** 10 rutor

**Effekt:** Rulla 1 tärning. Tills slutet av nästa runda lägger alla RP som hör dig (inklusive du) på resultatet på alla test.

### Snilleblixt

*Få en större chans att lyckas med en kunskap.*

**Kategori:** Hopp

**Typ:** Reaktiv (0 AP, när du rullar en kunskap)

**Kostnad:** 1 Närvaro

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Rulla 1 tärning och lägg på det till kunskapen. 4:or eller högre är en succé, 6:or eller högre är två succéer. Denna extra tärning gills inte för syftet att öka denna kunskap.

### Förskräcklig Närvaro

*Smak*

**Kategori:** Rädsla

**Typ:** Reaktiv (0 AP, när någon som ser dig inom räckvidd testar)

**Kostnad:** 1 Rädsla

**Räckvidd:** Syn

**Effekt:** Rulla 1 tärning och reducera testet med resultatet.

Namn

*Smak*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

## Nivå 4 Talanger

Verklighetsankare

*Din närvaro är nog för att grunda dig till verkligheten, fri från magi.*

**Kategori:** Hopp, Rädsla

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** 2 Rutor

**Effekt:** Du och alla inom räckvidd får +2 på alla test för att undvika eller motstå magiska effekter. Detta inkluderar saker som att motstå en Mardhuggares förmåga att stjäla drömmar, men inte saker som att undvika en drakes eld; Ifall källan är magisk men effekten naturlig rullar du som vanligt.

# Fäktning

# Fäktning

*Riktat sig in på Brukliga och Lätta vapen.*

## Nischförmåga - Fokus

I strid kan du utföra otroliga dåd som endast kan bli lärda genom intensiv träning. För att använda dessa har du vad som heter *fokus*, en blandning av din psykiska och fysiska förmåga att pusha dig själv. Du har ett antal lika med 1 + Nivå och får tillbaka dem när du är utanför strid. Du kan alltså använda dessa talanger utanför strid utan att spendera fokus. Om en talang använder fokus står det i kostnaden av den talangen.

Om ett annat nisch ger dig förmågan Fokus använder de samma resurs. Du har då istället ett antal lika med din 3 + Nivå.

## Kategorier

Fäktning talanger kommer i tre kategorier:

- **Duell.** Fokusera på enskilda fiender.
- **Riposte.** Fokusera på att använda fienders attacker mot dem.
- **Virvel.** Fokusera på flera fiender åt gången.

En talang kan ha mer än en kategori.

## Nivå 1 Talanger

### Neka

*Slå enkelt undan en attack med ditt vapen.*

**Kategori:** Riposte

**Typ:** Reaktiv (1 AP, när du eller någon inom räckvidd blir attackerad)

**Kostnad:** 1 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Ifall du håller ett Brukligt närstridsvapen måste attackeraren rulla om sin attack. Testa SIN SG 10, om du lyckas får du tillbaka det spenderade fokuset.

### Distraherande Attack

*Stoppa fienden från att attackera dina allierade.*

**Kategori:** Duell

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 1 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Gör en attack med ett Brukligt närstridsvapen. Vid träff gör attackens vanliga skada. Så länge du är inom räckvidd kan målet inte göra attacker som inte inkluderar dig som mål.

### Rusande Krigare

*Förflytta dig snabbt runt krigsfältet.*

**Kategori:** Virvel

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** En gång per tur när du attackerar kan du förflytta dig Nivå rutor. Du kan göra denna förflyttning innan eller efter attacken har gjorts.

## Snabbstöt

*Få in en extra attack direkt efter en annan.*

**Kategori:** Duell

**Typ:** Aktiv (1 AP, endast ifall du har attackerat en SLP med ett icke-Tungt närstridsvapen denna tur)

**Kostnad:** 1 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Gör en till attack med samma vapen mot samma SLP. Vid träff, gör vapnets skada men med tärningen reducerat med 1 steg. Exempelvis, 1d8 blir till 1d6, 2d6 blir till 2d4. 1d4 eller lägre blir till 1.

## Nivå 2 Talanger

### Förbättrad Parera

*Du kan enklare parera attacker.*

**Kategori:** Riposte

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Alla närstridsvapen du använder har Parera (2). Du kan spendera Fokus istället för Förstånd för att parera attacker.

### Namn

*Smak*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

Duell

# Duell

## Nischförmåga - Fokus

I strid kan du utföra otroliga dåd som endast kan bli lärda genom intensiv träning. För att använda dessa har du vad som heter *fokus*, en blandning av din psykiska och fysiska förmåga att pusha dig själv. Du har ett antal lika med 1 + Nivå och får tillbaka dem när du är utanför strid. Du kan alltså använda dessa talanger utanför strid utan att spendera fokus. Om en talang använder fokus står det i kostnaden av den talangen.

Om ett annat nisch ger dig förmågan Fokus använder de samma resurs. Du har då istället ett antal lika med din 3 + Nivå.

## Kategorier

Duell talanger kommer i fyra kategorier:

- **Bågskytte.** Pilbågar och armborst, besegra fienden utan att de någonsin kommer nära.
- **Fäktning.** Riktat in sig på lätta och brukliga vapen för att kontrollera stridsfältet.
- **Mäktig.** Riktat sig in på tunga vapen och total förgörelse av dina fiender.
- **Sköld.** Använder sköldar både som försvar och som vapen.

En talang kan ha mer än en kategori.

## Nivå 1 Talanger

### Dödligt Slag

*En långsam men kraftig attack med avsikt att döda.*

**Kategori:** Mäktig

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 1 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Gör en attack med ett Tungt närstridsvapen. Vid träff, gör vapnets vanliga skada +1d6. Om målet är dödsmärkt tar de istället +1d10 skada. Om attacken missar får du tillbaka det spenderade fokuset.

### Explosivt Slag

**Kategori:** Mäktig

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 2 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Gör en attack med ett Tungt närstridsvapen. Vid träff, gör vapnets vanliga skada och rulla 3d6. För varje tärning (inklusive skadetärningar) som visar 4 eller högre knuffas fienden bort 1 ruta och tar 2 Fysisk skada. Om attacken missar får du tillbaka 1 Fokus.

### Neka

*Slå enkelt undan en attack med ditt vapen.*

**Kategori:** Fäktning, Mäktig, Sköld

**Typ:** Reaktiv (1 AP, när du eller någon inom räckvidd blir attackerad)

**Kostnad:** 1 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Ifall du håller ett närstridsvapen eller en sköld måste attackeraren rulla om sin attack. Testa SIN SG 10, om du lyckas får du tillbaka det spenderade fokuset.

## Pålitlig Attack

*Gamle gode sviker dig aldrig.*

**Kategori:** Fäktning, Mäktig

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 1 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Gör en attack med ett närstridsvapen. Denna attack har **SV 6** och ökar sin krittchans med 2.

## Vapenträning

*En vass yxa är ingenting utan ett slipat sinne.*

**Kategori:** Bågskytte, Fäktning, Mäktig, Sköld

**Typ:** Aktiv (2 timmar, kan göras under en vila)

**Kostnad:** -

**Räckvidd:** -

**Effekt:** Du och upp till två andra RP tränar i slagsmål mot varandra. Under träningen kan ingen som deltar göra test. Ni båda får tillbaka 1d4 mindre Energi från vilan.

Fram tills nästa vila har alla RP som deltog +2 till alla vapen test och skaderullningar.

## Namn

*Smak*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

## Nivå 2 Talanger

### Brett Slag

*Du svingar ditt vapen i en bred båge.*

**Kategori:** Mäktig

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 2 Fokus

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Gör en attack med ett Tungt närstridsvapen mot valfri mängd varelser inom räckvidd. Rulla för varje varelse enskilt.

### Avrätta

Om du skadar en dödsmärkt SLP ner till 3 eller mindre Energi kan du välja att reducera dem direkt till 0. Denna tröskel ökar med 3 varje gång din Nivå ökar.

## Blodigt Slag

*En långsam men kraftig attack som stoppar målet från att röra sig.*

**Kostnad:** 2 AP, Tungt närstridsvapen

**Räckvidd och Mål:** Vanlig

**Rullning:** -2 om målet inte är Dödsmärkt

**Effekt:** Målet tar vapnets vanliga skada och måste testa KRP Klass SG. Vid misslyckande får målet svårt att röra sig oskadat: Ifall de rör sig innan slutet av nästa runda tar de 1d6 skada.

**Nivå 3:** Målet tar en extra 1d6 skada när attacken träffar.

## Skydda

*Du byter plats med en allierad för att ta en attack ämnad mot dem.*

**Kostnad:** 1 AP, Tungt närstridsvapen

**Räckvidd och Mål:** Vanlig

**Rullning:** Vanlig

**Effekt:** Som en reaktiv handling när en RP inom räckvidd blir träffad av en fysisk attack kan du välja att byta plats med dem och ta emot attacken istället. Din FRS ökar med 2 mot just denna attack.

**Nivå 3:** Din FRS ökar med 3 istället.

Blod

# Blod

## Nischförmåga - Sippra

Du kan nyttja blodsmagi - ena halvan av Urdmagi - genom *blodtärningar*, en resurs som höjer värdet *sippra*.

För varje varelse förutom du som tagit fysisk skada under en runda ökas sippra med 1. Det går sedan ned till 1 igen när initiativ rullas.

En gång under din tur kan du som en fri handling markera 1 Tålighet eller Förstånd och kasta en blodtärning. Resultatet läggs på sippra-värdet för denna runda. Blodtärningen representeras som en d4:a och ökar med ett steg i Nivå 3 (d6), Nivå 5 (d8), Nivå 6 (d10).

En blodtärning påverkar endast sig själv. Ifall flera blodmagiker är med i striden så mäts sippra-värden separat.

## Kategorier

Blod talanger kommer i fyra kategorier:

- **Elemental.** Tar blod och gör det till naturens krafter. Eld och is, blixtnad och jord.
- **Glas.** Använder Okolits hemska ljus och glasrötan det för med.
- **Metall.** Förvandla blodet till sista krigets hemska vapen.
- **Pest.** Sprider sjuka och pest. Allt från levande gift till dödliga insekter.

Som regel går Blod talanger på ditt Sinne.

## Nivå 1 Talanger

### Avfyra

*Förvandla ditt blod till skott och aktivera krutet i dem.*

**Kategori:** Metall

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** 1 Tålighet

**Räckvidd:** 10 rutor

**Effekt:** Du gör tre attacker mot valfria mål inom räckvidd. Du kan välja olika mål för varje attack. Attackerna har **SV 10 - SIN** och gör ett kast av din blodtärning i skada.

### Kokande Blod

*Som en gnista mot tändved blir ditt blod till lågor.*

**Kategori:** Elemental

**Typ:** Aktiv (1 AP, 2 per tur)

**Kostnad:** -

**Räckvidd:** 3 rutor

**Effekt:** Gör en attack med **SV 11 - SIN** mot en SLP inom räckvidd. Attacken gör 1d4 + Sippra skada. Om totala skadan är lika med eller större än 6 fattar målet eld och tar 1 skada i början av nästa runda.

### Köldknäpp

*Frys fast en fiende på plats.*

**Kategori:** Elemental

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** -

**Räckvidd:** 5 rutor

**Effekt:** En SLP inom räckvidd testar SMI Klass SG. Om de misslyckas reduceras deras RÖR till 0 tills början av nästa runda och tar Sippra skada.

## Åderlåtning

*Förlust av ditt egna blod förstärker dig.*

**Kategori:** Elemental, Glas, Metall, Pest

**Typ:** Passiv

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Två gånger per tur kan du välja att markera 1 Tålighet och få 2 AP.

## Namn

*Smak*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

## Nivå 2 Talanger

### Flugornas Herre

*Smak*

**Kategori:** Pest

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

### Tempelkanon

*Förvandla blod*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

### Blodets Klänge

*Smak*

**Kategori:**

**Typ:** Aktiv ()

**Kostnad:**

**Räckvidd:**

**Effekt:**

## Vakande Öga

*Skapa en liten automata att vaka över en plats.*

**Kategori:** Metall

**Typ:** Aktiv (10 minuter)

**Kostnad:** 1 Tålighet

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Du skapar en liten automata - ungefär storleken 1 meter på längden - inom räckvidd. Du bestämmer hur den ser ut, såvida den har något som motsvarar ett öga. Ögat kan se 20 meter i alla riktningar och har Upptäcka 3 som kunskap. När du aktiverar talangen ger du en enkel order till ögat, såsom "*Aktivera ifall du ser en varelse som inte är oss*". När automatan aktiveras tjuvar den högt nog att alla inom 100 meter hör den. Den försvinner efter 6 timmar och kan inte röra sig. Den har 1 Tålighet och 0 Förstånd.

## Blodets Klänge

För att nyttja blodets makt behöver du först dra det från något. För 1 AP kan du skapa klängen som drar blod från dig och allierade inom Borta avstånd. När du först aktiverar dina klängen, och sedan i början av var och en av dina tur därpå, tar du 1 skada som inte kan reduceras på något vis. RP inom räckvidd kan välja att ta denna skada också. Du kan stänga av effekten för 0 AP.

Varje varelse som tagit skada inom dina klängens räckvidd under din tur räknas för ett värde som kallas *Sippra*, som nämns i många av dina talanger. Varelser räknas även som *Sipprade* ifall de tagit skada och är inom räckvidd. Notera att värdet inkluderar dig, andra RP samt SLP.

Visuellt skapas långa klängen gjorda i blod som sträcker ut från dig till påverkade varelser.

Ben gammal

# Ben

*Ena halvan av Urdmagi. Inuti benen av både man och best finns magisk potential att nytta. Någon kan ersätta sina tänder med de av en proterums för att få deras behärskan över naturen medan någon annan kan offra fingrarna av en gammal ärkemagiker för en inblick till deras liv innan kriget. Man kan även offra sig själv för att imitera något annat, exempelvis en drakes andedräkt eller en Nattfaras klor. Benmagi går ut på att offra något i utbyte för att ändra sin kropp.*

## Nischförmåga - Mutationer och Evolutioner

Du kan nyttja benmagi - ena halvan av Urdmagi - genom *mutationer* och *evolutioner*. Tillsammans kallas dessa *förvandlingar*. Du har plats med ett antal förvandlingar lika med din **Nivå + MST** (min 1).

En mutation är en temporär effekt som kan räcka **Kort** eller **Långt**.

- En **kort** mutation kräver ett ögonblick av lugn för att få tillbaka. Utanför initiativ får du tillbaka alla mutationer som spenderades kort efter 1 minut. De varar under hela tiden du är i initiativ.
- En **långt** mutation kräver fokus och ritual för att få tillbaka. Dessa är spenderade för resten av dagen och tappar sin effekt när du avslutar en vila.

En talang använder ordet *mutation* i sin kostnad istället för *förvandling*, exempelvis kan kostnaden vara "2 Korta Mutationer". Du kan inte använda en talang som redan är aktiv för att få fler av samma mutation. Om en talang säger något likt "för varje mutation du har aktiv" menar den då antalet förvandlingar spenderade, en talang som kostar 2 Mutationer är alltså två aktiva mutationer.

Ifall du är erbjuden en [Evolution](#) kan du välja att permanent uppoffra en förvandling för att få evolutionen. Du får även rulla på vad för förmåga evolutionen kommer ge *innan* du konsumerar den och får effekten.

## Kategorier

- **Drake.** Mutationer av drakarna, de ursprungliga användarna av magi och snart utdöda.
- **Urd.** Mutationer av Urdstämman och deras avkomma.
- **Best.** Mutationer av Vallones egna ekosystem. Magiska och naturliga bestar.
- **Ego.** Mutationer av din gemene man. Anses mer tabu i många samhällen.

Som regel går Ben talanger på din Mänsklighet.

## Nivå 1 Talanger

Brainstorm drake idéer:

- Intimidating Aura
- Väx delar av en vinglös drake - Svans, Vänster Klo (magi), Höger Klo (melee), lås upp huvudet om man har alla 3

### Draksinne

*Ge dig själv en bit av stjärndrakarnas synska förmåga.*

**Kategori:** Drake

**Typ:** Aktiv (1 minut)

**Kostnad:** 1 Lång Mutation

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Två gånger kan du som en reaktiv handling för 1 AP när en attack träffar dig göra om det till en missad attack. Du kan inte göra detta om attacken var en kritt.

## ACKORDETS Arm

*Din arm blir till skugga och sprider ACKORDETS mörker.*

**Kategori:** Urd

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 1 Kort Mutation

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** När attackerar med ett vapen du håller med denna arm gör det 1d4 extra skada för varje nivå av Mörker du har.

## Gräslig Falanx

*Din arm hårdnar med fjäll och ben byggnad. Om du har en sköld splittras din arm och sammansmälter med den.*

**Kategori:** Best

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 1 Kort Mutation

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Du får +1 FRS. Ifall du har en sköld och tar fysisk skada från en SLP inom armlängds avstånd kan du välja att göra Nivå fysisk skada på den. Du kan inte avväpnas från skölden.

## Guttural Masugn

*Dina inälvor antar en djup elemental hetta och låter dig kasta upp varm frätande vätska.*

**Kategori:** Drake, Best

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 1 Kort Mutation

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** När du först aktiverar denna talang, och för 2 AP varje tur därpå, välj upp till tre SLP inom armlängds att testa SMI Klass SG. Vid misslyckande tar de 1d4 skada och om de bär metallisk rustning är deras FRS reducerad med 1 fram tills slutet av nästa runda.

## Tegrids Fasansfulla Klo

*Koncentrera Urdmagi för att frammana en bråkdel av Tegrids makt.*

**Kategori:** Urd

**Typ:** Aktiv (2 AP)

**Kostnad:** Markera 1 Förstånd

**Räckvidd:** Armlängds

**Effekt:** Gör en attack med ett närstridsvapen. Vid träff, gör vapnets vanliga skada +1d4 för varje mutation med kategorin Urd du har. För varje extra tärning som visar en 4 markerar målet 1 Förstånd.

## Ritualen av Rovdjuret

*Väx bestiala klor och ta an dig utseendet av ett rovdjur.*

**Kategori:** Best

**Typ:** Aktiv (1 minut)

**Kostnad:** 3 Långa Mutationer

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Dina händer blir till Lätta närstridsvapen med **SV 10 - MST** och gör 1d6 + MST Fysisk skada.. Att attackera med dessa klor kostar 2 AP, men du får göra två attacker såvida de är mot samma mål.

## Lånad Energi

*Offra en del av din vila för att skapa nya möjligheter, energi är slösad på din naturliga kropp.*

**Kategori:** Ego

**Typ:** Aktiv (1 minut, 1 per vila)

**Kostnad:** Markera 1 Tålighet

**Räckvidd:** Själv

**Effekt:** Få en extra förvandling fram till nästa vila, du kan inte använda din extra förvandling för evolutioner.

## Nivå 2 Talanger

### Kroppslig Avgud

*Riv av en del av din kropp och placera den på marken, en symbol för det enda värdig till bön, dig själv.*

**Kategori:** Ego

**Typ:** Aktiv (3 AP)

**Kostnad:** 3 Korta Mutationer

**Räckvidd:** 1 Ruta

**Effekt:** När du placerar din avgud, eller om du markerar 1 valfri Hälsa på din tur, välj en effekt den bär:

*Avdomnad Avgud:* +1 **FRS**.

*Rasande Avgud:* Vapenattacker gör +1d4 Eterisk skada.

*Hastig Avgud:* Lägg på +1d4 på alla test.

Alla RP får den valda effekten om de står inom 2 rutor av din avgud. Avguden kan endast ha en aktiv effekt åt gången.

Din avgud försvinner omedelbart om den tar mer än 10 skada på en tur, eller om marken den står på förstörs eller förändras.