

Drakar och Demoner

KRIGARENS HANDBOK



KRIGARENS HANDBOK

KONSTRUKTION:
GUNILLA JONSSON, MICHAEL PETERSÉN

REDIGERING:
HENRIK STRANDBERG

GRAFISK FORM:
HÅKAN ACKEGÅRD

OMSLAG:
LES EDWARDS
PRODUKTION:
NILS GULLIKSSON

ILLUSTRATIONER:
MICHAEL GULLBRANDSON, GABRIEL SANDBERG, KENNETH NYMAN,
HÅKAN ACKEGÅRD, ÅSA HEDENSKOG

REPRO OCH TRYCK: TRYCKPRODUKTION, VÄSTERÅS

COPYRIGHT © 1992 TARGET GAMES AB

INNEHÅLL

Förord	2	Vapenakademier	37	Truppstorlek och truppvärde	72
Hur du skapar en krigare	3	Vapentekniker	38	Rustningar och vapen	72
Bakgrundspoäng	3	Berömda vapenakademier	40	Strid	72
Ras	4	Fäktskolan på Beyural	41	Moralslag	74
Krigaryrken	4	Kanes orden	42	Kampanjregler	74
Grundegenskaper	9	Hauksheim	44	Köpa arméer	74
Handlingar	9	Vapen	46	Slumpmässiga händelser	75
Skadebonus och förflyttning	9	Vapen och rustningar	46	Borgar	76
Syn och hörsel	9	Beskrivningar av nya vapen	55	Allmänt	76
Karaktärer	12	Rustningar	55	Att bygga en borg	77
Nya färdigheter	18	Rustningsdelar	56	Byggtid och kostnad	80
Detaljerade stridsregler	21	Beskrivning av rustningar	58	Borgar vid fältslag	81
Stridsrundan	21	Demoniska vapen och		Strid	81
Träffområden	22	rustningar	59	Österländska krigare	83
Stridens förlopp	23	Föremålets kraft	59	Att skapa en österländsk krigare	83
Kroppspoäng och smärtpoäng	24	Särskilda förmågor	60	Österländska yrken	84
Särskilda situationer	25	Nackdelar	60	Karaktärer	85
Strid till häst	27	Att skapa demoniska föremål	60	Social bakgrund	86
Kritiska träffar	30	Besvärjelser	60	Österländska vapen och rustn. ...	87
Huvudet	30	Demoner i vapen och rustn.	61	Österländska rustningar	92
Bröstkorgen	31	Elementarer i vapen och rustn. ..	62	Österländska stridskonster	93
Magen	32	Draksjälar i vapen och rustn.	66	Skolorna	94
Armarna	33	Gudomliga vapen och rustnin. ..	67	Modifierat rollformulär för	
Benen	33	Skjutvapen	68	krigare	95
Träffområden för djur och		Fältslag	69	Fältslagsformulär	96
monster	35	Att skapa en truppstyrka	70	Borgformulär	96

FÖRORD

Krigarens handbok är regler och beskrivningar för dig som vill utveckla din krigare i *Drakar och Demoner*. I grundreglerna finns bara två riktiga krigaryrken — krigare och riddare. Här beskrivs ytterligare åtta, tillsammans med karaktärer som hjälper dig att spela flera olika slags krigare. Reglerna för att skapa en rollperson har anpassats till krigaren.

Vi ger förslag till nya krigsregler som ger en mer detaljerad och realistisk strid. Två nyheter tillkommer och förändrar stridsreglerna — handlingar och smärtpoäng.

Handlingar innebär att alla krigare inte kan göra lika mycket under en stridsrunda. Fäktmästaren med värja och dolk kan göra fler attacker än riddaren i tung rustning med stridsslaga i handen.

Den andra nyheten är smärtpoäng, ett komplement till kroppspoängen. Alla vapen gör både kroppspoäng och smärtpoäng. Krossvapen gör många smärtpoäng, eggvapen gör färre. Metallrustningar absorberar många kroppspoäng, men få smärtpoäng. Plötsligt lönar det sig att ta till krossvapen för att dunka igenom en full rustning, medan eggvapen lönar sig bättre mot lätta rustningar. Precis som i verkligheten.

Du väljer själv hur mycket av de nya reglerna du vill foga in i ditt spel. De detaljerade reglerna med handlingar passar bäst i strid man mot man med få deltagare, som i dueller och viktiga slutstrider.

Detaljerade regler för strid till häst har också fått ett eget kapitel. För vapenvirtuosen har vi infört vapenakademier — skolor som lär ut avancerade vapentekniker som liknar de obehäpnade stridskonsterna. Rollpersoner som har gått igenom en vapenakademi lär sig mängder av tricks och knep för att lura motståndaren.

Vid sidan av vanliga stridsregler har vi satt ihop regler för fältslag och borgar. Om dina rollpersoner hamnar i stora krig eller skaffar sig borgar och befästningar kan du lätt avgöra hur stora strider slutar med hjälp av fältslagsreglerna. De är avsedda att vara enkla och snabba, och fungera som ett komplement till rollspelet.

Till sist följer ett avsnitt om krigare från Jih-Pun, öriket långt väster om Trakorien. Där har krigarna sin egen hederskod, egna yrken och särskilda vapen. De beskrivs tillsammans med en kort förklaring av hur du spelar en krigare från Jih-Pun.



HUR DU SKAPAR EN KRIGARE

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en rollperson. Du använder fortfarande grundreglerna för att göra din krigare. Nedan finns regelförslag och ändringar som gör reglerna för att slå fram en rollperson mer anpassade till krigaryrket.

Här beskrivs nya krigaryrken tillsammans med karaktärer, som hjälper dig att spela din krigare. Särskilda förmågor har anpassats till krigare. Du väljer mellan tre nivåer för bakgrundspoäng — vanlig människa, extraordinär person eller hjälte. Som hjälte blir din rollperson bättre än i grundreglerna.

Välj ut de regler som du vill använda för att skapa din krigare. Du behöver inte använda alla.

BAKGRUNDSPÖÄNG

Bakgrundspoängen används på samma sätt som i grundreglerna, men alla rollpersoner har inte 125 BP. Det finns tre olika nivåer för bakgrundspoäng: vanlig, extraordinär och hjälte. Välj nivå efter vilken slags äventyr ni tänker spela.

Den vanliga rollpersonen är enkel människa som har levt ett ganska vanligt liv innan äventyret börjar. Han kan vara adlig eller ha höga färdighetsvärden, men han har inte utfört några hjältedåd.

Den extraordinära rollpersonen är mer av en hjälte.

Han har kanske utfört hjältedåd och varit med om äventyr tidigare i sitt liv. Gudarna håller ett öga på honom. Han är inte som alla andra.

Hjälten är just en hjälte. Han är utvald av gudarna och kommer att utföra stordåd. Hjälten har höga egenskapsvärden och fler färdigheter än enklare rollpersoner. Han passar i storslagna äventyr där rollpersonerna är större och bättre än vanliga människor.

I tabellen anges hur många bakgrundspoäng du får på olika nivåer, hur många gånger du får slå för särskilda förmågor, hur många erfarenhetspoäng du får vid olika ålder och Max FV från start. Startkapital och förändring av grundegenskaper vid olika ålder ändras inte av nivån.

	Vanlig	Extraordinär	Hjälte
BP	125	150	175
Antal slag för förmågor	1	2	3
EP för:			
Ung	150	175	200
Mogen	200	225	250
Medelålders	250	275	300
Gammal	300	325	350
Max FV från start:			
Ung	13	15	17
Mogen	15	17	19
Medelålders	17	19	20
Gammal	19	20	20

RAS

Välj ras som i grundreglerna.

KRIGARYRKEN

I grundreglerna beskrivs två krigaryrken — krigare och riddare. Krigaren är allmänt beskriven och kan omfatta allt från legosoldat till utkastare. Riddaren är en mer specialiserad gestalt från de högre samhällsklasserna, bunden av särskilda hederskoder och lojaliteter.

De nya yrken som beskrivs här är specialiserade på samma sätt som riddaryrket. Några, som paladin, kräver att rollpersonen kommer från en högre samhällsklass. Andra, som gladiator, passar bäst för rollpersoner med enkel bakgrund.

Flera av de nya yrkena tillhör en lite annan värld än yrkena i grundreglerna. Grundreglerna är skrivna för en fantasyvärld av medeltida snitt med feodalism och få eller inga stora städer.

YRKESFÖRMÅGOR

Samtliga av de nya yrkena nedan har samma yrkesförmåga som den vanlige krigaren. De har dessutom minst samma krav på grundegenskaper som krigaren, vilket också anges.

BARBAR

(STY 14, FYS 15)

Barbaren lever utanför civilisationen. Han är härdad av ett liv i vildmarken, i strid med vilda djur och fientliga stammar. Städer och ordnade riken är honom främmande. Han kommer från en värld av små stammar i ständig strid mot varandra och en fientlig natur. Barbaren är rättfram och odiplomatisk. Han kan komma från en fredlig högkultur långt från vad som i spelvärlden betraktas som civilisationen, men då förlorar han mycket av sin charm. Den klassiska barbaren är född på nordlänternas isiga vidder, på österns vindpiskade stäpper eller i söderns heta regnskogar och öknar.

Välj vapen och färdigheter med tanke på barbarena ursprung. Nordmän använder yxor, svärd och spjut. I öster är kroksablar och ryttarbågar populära. Sydländska barbarer föredrar spjut, krökta järnsvärd och bågar.

Yrkesförmåga: Barbaren tål mer stryk än en vanlig människa. Han får +3 på STO och FYS när han räknar ut sitt totala antal KP (vilket alltså även påverkar KP i kroppsdelarna). Han får dessutom +7 på FYS när han räknar ut sina SP, om man använder de nya stridreglerna i denna modul.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fem valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Brottas med djur, Bryta grepp, Bärsärkagång, Dolk, Dra vapen, Fallteknik, Geografi, Hantera fallor,



Barbar

Härskri, Kamouflage, Marschera, Orientering, Simma, Slå medvetlös, Slå till häst, Spå väder, Strid i luften, Strid i mörker, Trästav, Vagnsförare, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad

GLADIATOR

(STY 14, FYS 12, SMI 12)

Gladiatorn är en professionell krigare. Han slåss för pengar eller för sitt liv flera gånger i veckan inför publik. Gladiatorer kan vara välbetalda yrkesmän eller desperata slavar och straffångar som tvingas ut på arenan. De slåss mot människor, djur eller monster. De främsta bland dem når berömmelse och betraktas med skräckblandad förtjusning. Striderna på arenan kan vara uppgjorda, men ofta kräver publiken strid på liv och död. Gladiatorer tränar med alla typer av vapen minst fyra timmar per dag. De blir mycket skickliga i att handskas med flera vapen, men kampen på arenan gör dem cyniska och förhärdade.

Yrkesförmåga: Gladiatorer får +3 i BC på alla vapenfärdigheter de har som yrkesfärdigheter. Bonusen läggs till det BC de får för grundegenskapen.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt sex valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt två valfria främmande språk, anfall bakifrån, Avväpna, Brottas med djur, Bryta grepp, Bärsär-



Gladiator

kagång, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Duellera, Fallteknik, Geografi, Hasardspel, Härskri, Kulturkännedom, Läkekonst, Muta, Simma, Skådespeleri, Slå medvetslös, Strid i mörker, Stridskonster, Trästäv, Två vapen, Vagnsförare

KRIGARMUNK

(STY 14, FYS 12, SMI 16, PSY 15, INT 11)

Krigarmunkarna är den stridbara delen av en munkorden. Vissa ordnar består bara av krigarmunkar. Andra saknar dem helt. Det vanliga är att cirka en fjärdedel av en orden består av krigarmunkar. Deras uppgift är att skydda orden eller klostret mot fiender. De kan också arbeta utanför orden för att sprida sin religion eller filosofi.

Krigarmunkar tränas i en stridskonst från barnsben och blir mycket skickliga. De är ofta fridsamma och försöker lösa konflikter utan våld i första hand. Krävs det kan de försvara sig effektivt, men de flesta undviker att döda om det går. För krigarmunken är stridskonsten en form av vördnad inför den religion eller filosofi han följer.

Yrkesförmåga: När krigarmunken köper tekniker till sin stridskonst behöver han bara betala halva grundkostnaden för dem. Räkna ut totalsumman och halvera den. Avrunda uppåt.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt en valfri vapenfärdighet, Tala maximalt två valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt ett valfritt främmande språk, Akrobatik, Anfall bakifrån, Avväpna, Bryta grepp, Drogkunskap, Duellera, Fallteknik, Geografi, maximalt ett valfritt Hantverk, Historia, Härskri, Kamouflage, Kulturkännedom, Läkekonst, Massage, Simma, Slå medvetslös, Strid i mörker, Stridskonster, Trästäv, Örtkunskap, Överlevnad



Krigarmunk

PALADIN

(STY 15, FYS 12, PSY 14, INT 12)

Paladinen är en riddare som har försvurit sig åt en gud. I tal och handling ska paladinen tjäna sin gud. Han kan vara knuten till en orden eller kyrka, eller arbeta ensam med bara gud över sig. Alla de ideal som gäller för riddaren har ännu starkare makt över paladinen. För honom kretsar allt kring den gud han tjänar. Han reser dit guden eller ordens ledare befäller. Han lyder de högsta prästernas order utan att fråga, predikar gudens fullkomlighet och bekämpar trons fiender.

En paladin måste uppfylla de krav som hans orden eller gud ställer. Annars utestängs han för evigt från orden eller religionen. Då blir han en vanlig krigare utan någon yrkesförmåga och förlorar alla fördelar av att vara paladin.

Precis som riddare hör paladiner ofta till överklassen, men det finns dem som en gång var slavar eller fattiga bönder och har kallats av en gud. Vad guden kräver och vilka regler paladinen måste följa bestämmer spelledaren. De ska styra hans liv och kräva mycket av honom.

Yrkesförmåga: Paladinen kan lära sig Mentalism som en yrkesfärdighet. Han kan lära sig alla mentalistbesvärjelser med skolvärde 12 eller lägre. De allmänna besvärjelserna kan han inte lära sig. Paladinen får lägga maximalt 1/3 av sina EP på besvärjelser från början.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fyra valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt två valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt två valfria främmande språk, Avväpna, Bryta grepp, Dolk, Djurträning, Dra vapen, Duellera, Fallteknik, Geografi, Heraldik, Historia, Härskri, Kulturkännedom, Kännedom om demoner, Kännedom om magi, Kännedom om odöda, Magiskola: Mentalism, Schack och brädspel, Simma, Slå medvetlös, Slåss till häst, Spela ett valfritt instrument, Strategi, Strid i luften, Strid i mörker, Taktik, Trästäv, Två vapen, Vagnsförare,



Paladin



Prisjägare

PRISJÄGARE

(STY 14, FYS 12, SMI 14)

Prisjägare jagar efterlysta personer som har ett pris satt på sina huvuden. Ofta rör det sig om brottslingar och andra missdådare, men det kan också vara frihetskämpar som försöker störta en lokal tyrann. Prisjägarrens moral, eller brist på moral, avgör vilka han jagar. Belöningen gäller vanligen om den efterlysta förs inför rätta levande eller död, men ibland måste personen levereras levande. Prisjägare är fruktade och föraktade av befolkningen i stort. De kan inte vänta sig någon hjälp i en nödsituation. Prisjägare blir ofta cyniska och känslolösa av sitt värv.

Yrkesförmåga: Prisjägarren är alltid på sin vakt och har utvecklat ett sjätte sinne för att upptäcka fara. Är han hotad känner han det. Det rör sig bara om en vag aning om att det är fara å färde. Förmågan gäller allt som innebär fysisk fara för prisjägarren: bakhåll, rasrisk, förgiftat vin, magi, o. s. v. Han vet inte vad som hotar, bara att han är i fara. Sitter han och dricker vin på ett värdshus när varningen kommer kan det vara gift i vinet, två lönnmördare som förbereder sig för anfall eller en enorm flodvåg som är på väg mot staden. Förmågan innebär speltekniskt att prisjägarren automatiskt alltid har minst CL 17 i Upptäcka fara.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fyra valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt två valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Bryta grepp, Dolk, Dra vapen, Drogkunskap, Fallteknik, Förfalskning, Geografi, Hasardspel, Historia, Hypnos, Härskri, Kamouflage, Knoppar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Marschera, Muta, Simma, Slå medvetslös, Slåss till häst, Strid i luften, Strid i mörker, en valfri Stridskonst, Trästav, Undre världen,



Riddare

RIDDARE

Se Grundreglerna, med följande tillägg:

Möjliga yrkesfärdigheter: Bryta grepp, Duellera, Fallteknik, Härskri, Slå medvetslös, Slåss till häst, Strategi, Strid i luften, Strid i mörker, Taktik, Vagnsförare, Vapentechniker

SOLDAT

(STY 14, FYS 12)

Soldaten tjänar i en armé som kan tillhöra ett land, en herreman eller någon religiös orden. Han kan vara menig eller officer och tillhöra vältränade elitstyrkor eller grupper av hopradsade bönder som tränat i tre dagar. De flesta soldater tjänar fast i någon armé, men vissa är legoknek-



Soldat

tar som säljer sin vapenskicklighet där det behövs. En soldat kan vid behov visa sig disciplinerad och är i god fysisk form. Han tränar marsch och vapen någon gång i veckan. Betalningen är dålig och drygas ut med mutor och plundring i krig. Soldaten är fatalist och tränad att lyda order också om det leder till hans död. Han är härdad och har liten respekt för människoliv.

Att bli menig kostar inga BP. Sergeant kostar 10 BP, kapten 20 BP och överste 30 BP. Rollpersonen kan inte ha högre grad än överste vid spelets början. Spelaren får räkna med hälften av de BP han spenderade på extra startkapital.

Yrkesförmåga: Soldaten har goda vänner och kontakter inom åtminstone en armé. De kan komma honom till hjälp KAR/4 gånger per år innan de tröttnar. Hur många som kommer beror på rollpersonens grad. En menig får 1T3 vänner till sin hjälp, en sergeant 1T6, en kapten 2T6 och en överste 3T10. Förutom det kan rollpersonen alltid få anställning i den armé där han har kontakter och fly dit undan fiender.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fem valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Administration, Anfall bakifrån, Avväpna, Bryta grepp, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Fallteknik, Geografi, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Härskri, Ka-

mouflage, Kulturkännedom, Marschera, Muta, Orientering, Räkning, Simma, Slå medvetslös, Slåss till häst, Strategi, Strid i luften, Strid i mörker, Taktik, Trästäv, Två vapen, Vagnsförare, Överlevnad



Sprätthök

SPRÄTTHÖK

(STY 14, FYS 12, SMI 15)

Sprätthöken är den klassiska musketören eller äventyraren som gör vad som faller honom in. Livet leker och är fullt av möjligheter. Det finns sköna kvinnor att förföra, hemliga dokument att stjäla, onda hertigar att överlista och gott vin att dricka. Viktigast är att allt görs med stil. Sprätthöken är en snobb, i själ och hjärta. Han spelar gärna bort sina sista mynt innan han vacklar hem genom natten med någon vacker flicka.

Sin lättsinniga inställning till livet har de flesta sprätthökar fått genom en fri uppfostran i överklassen, där livet var ett dukat bord och ingenting var omöjligt. Mycket få söner till fattiga bönder blir sprätthökar.

Yrkesförmåga: Sprätthöken har en kraftfull men opålitlig förmåga. Han kan lyckas med nästan vad som helst som skulle vara omöjligt för andra — svinga sig i kandelabrar, riva ned tunnor framför förföljande soldater, slita mattan under fötterna på knektarna, knivfalla genom ett

segel — så länge det håller stämningen på topp och för historien framåt. Om handlingen så kräver misslyckas han. Grundtanken är att allt heroiskt och dumdrigt kan lyckas, medan feiga och tråkiga saker misslyckas. Så länge det är roligt går det bra. Detta kräver mycket av spelledaren, men kom ihåg att det alltid är SL som bestämmer i fall denna förmåga fungerar eller ej.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt tre valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt tre valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt två valfria främmande språk, Avväpna, Bryta grepp, Buktala, Dans, Dolk, Dra vapen, Duellera, Fallteknik, Förfalskning, Geografi, Hasardspel, Historia, Härskri, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Muta, Simma, Skådespeleri, Slå medvetslös, Strid i mörker, Trästäv, Två vapen, Undre världen



Vapenmästare

VAPENMÄSTARE

(STY 14, FYS 12, SMI 15, PSY 12)

Vapenmästaren viger sitt liv åt att nå perfektion i en vapenkonst. All hans tid går åt till att öva och finslipa teknikerna. Vapenmästare öppnar ofta akademier där de lär ut sina kunskaper till lärjungar och folk som kan betala för vapenträning. För vapenmästaren ligger det meditativt, nästan religiöst i att ständigt upprepa teknikerna.

Många vapenmästare är fredliga och har aldrig höjt vapen mot någon.

Yrkesförmåga: Vapenmästaren behärskar sitt vapen så fullständigt att han kan spendera 5 PSY-poäng för att under en SR få göra en parering eller en attack mer än normalt. PSY-poängen återvinns som normalt.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt en (två) valfri(a) vapenfärdighet(er)*, Tala maximalt tre valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt tre valfria främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Bryta grepp, Dans, Dolk, Dra vapen, Duellera, Fallteknik, Geografi, Historia, Härskri, Kulturkännedom, Simma, Slå medvetlös, Slåss till häst, Strategi, Strid i luften, Strid i mörker, Stridskonster, Taktik, Trästav, Vapentechniker

* Antingen ett vapen och en sköld, två enhandsvapen i kombination (kräver dessutom rätt Två vapen-färdighet), eller ett tvåhandsvapen.

GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna fungerar som i grundreglerna, men nu kan du köpa flera höga värden om du har en extraordinär rollperson eller en hjälte.

KROPPSPOÄNG OCH SMÄRTPOÄNG

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna. Rollpersonen har dessutom ett antal smärtpoäng (SP). Smärtpoäng motsvarar dels ytliga skador som blåmärken, dels smärta och utmattning. Trubbiga vapen som inte orsakar skärsår eller allvarliga krossår gör att du förlorar mycket smärtpoäng. Kroppspoäng förloras du framför allt när du skadas av hugg- eller stickvapen. I stridsreglerna förklaras hur smärtpoäng används i strid.

De flesta vapen gör skada som dras både från kroppspoäng och smärtpoäng. Använd den förändrade vapentabellen för att se hur många KP och SP olika vapen gör.

Antalet smärtpoäng är FYS x 2. Antalet fördelas på olika kroppsdelar. Använd Kroppspoängstabellen i grundreglerna för att bestämma hur många smärtpoäng du har i varje kroppsdel.

Exempel: Serak Vapenmästare har FYS 16. Två gånger 16 är 32. Han har totalt 32 SP i hela kroppen. Seraks spelare tittar efter i Kroppspoängstabellen i grundreglerna och fördelar smärtpoängen över olika kroppsdelar. Han får 10 i bröstkorgen, 9 vardera i benen och magen, 8 i vardera arm och 9 i huvudet.

HANDLINGAR

I de nya, mer detaljerade stridsreglerna är varje SR indelad i tre handlingstillfällen. Rollpersonen kan använda en handling vid varje handlingstillfälle. Vanliga rollpersoner har två handlingar i grund och kan agera på första och andra handlingstillfället. Varelsor med SMI

över 18 har tre handlingar och kan agera i varje handlingstillfälle.

Lätta vapen ger en extra handling — om man klarar STY-kravet med 10 eller mer får man en extra handling. Anteckna att rollpersonen har två handlingar i grunden (förutsatt att han inte har omänskligt hög SMI).

Exempel: Serak Vapenmästare har 16 i SMI. Han har två handlingar i varje stridsrunda. Han har STY 13. Om han använder vapen med STY-krav på 3 eller lägre får han en extra handling i varje stridsrunda.

SKADEBONUS OCH FÖRFLYTTNING

Skadebonus och förflyttning beräknas som i grundreglerna.

SYN OCH HÖRSEL

Syn påverkar rollpersonens FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting. Hörseln påverkar FV i Upptäcka fara. Förändringarna för FV är kumulativa. Den som har både dålig syn och dålig hörsel får sammanlagt -4 på Upptäcka fara. Slå på tabellerna och lägg till valfritt antal BP för att förbättra slagen.

Syntabell

1T6+BP	Syn	FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting
1	Dålig	-2
2	Nedsatt	-1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Hörseltabell

1T6+BP	Hörsel	FV i Upptäcka fara
1	Dålig	-2
2	Nedsatt	-1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10	Utmärkt	+3

Exempel: Seraks spelare lägger en BP vardera på syn och hörsel. Han slår 1T6 två gånger och lägger till ett till båda slagen. Han slår 2+1 för syn och får precis normal syn. Tur att han lade till en BP där. Andra gången slår han 4+1 och får God hörsel. Han har +1 i Upptäcka fara.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Du kan slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor, beroende på vilken nivå din rollperson har.

Tabellen är delvis identisk med den som finns i grundreglerna, men vi har bytt ut några resultat så att alla passar en krigare. Några av de färdigheter som nämns är nya och beskrivs i kapitlet Färdigheter.

Om man får samma resultat två gånger tar man det resultat som ligger närmast ovanför.

Exempel: Serak Vapenmästaren är en rollperson skapad med 150 BP. Han får slå två gånger på tabellen. Första gången lägger han till 10 BP. Andra gången lägger han bara en BP, för att få slå på tabellen. Första slaget blir 8+6=14. Det blir 24 när 10 BP läggs till. Serak är Hästkännare. Andra slaget blir 10+15=25. Plus en BP ger 26. Serak har gott immunförsvar.

Särskilda förmågor

2T20+BP Förmåga

- 3-4 +1 på valfri sekundär färdighet (utom förbjudna färdigheter).
- 5-6 SJÖFARARBAKGRUND. Du får +2 på FV i Sjökunighet och Navigera.
- 7-8 STARKA VRISTER. Du har +3 på FV på Hoppa.
- 9-10 BRÅKIG UPPVÄXT. Du får +3 på FV i Slagsmål.
- 11-12 SMEDSSON. Du får +3 på FV i Smide.
- 13-14 SMIDIG KROPP. Du får +3 på FV i Akrobatik.
- 15-16 SPEJARE. Du får +3 på FV i Orientering.
- 17-18 GOD KOORDINATIONSFÖRMÅGA. Du får +3 på FV i Två vapen.
- 19-20 SOLDATBAKGRUND. Du får +3 på FV i Taktik och Strategi.
- 21-22 STARKA NYPOR. Du har alltid +3 på CL i Klättra.
- 23-24 HÄSTKÄNNARE. Du väljer alltid den bästa hästen ur en flock.
- 25-26 GOTT IMMUNFÖRSVAR. Räkna med dubbla din FYS när du slår för att motstå sjukdomar.
- 27-28 NATURLIG LEDARE. Du får +2 i KAR. Trupper du leder får +5 i moral.
- 29-30 SJÄTTE SINNE. Du får +1 på dina FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting.
- 31-32 NATTSYN. Du ser obehindrat i stjärn- eller månljus och får inga minus för strid nattetid. Du ser inte i kolmörker.
- 33-34 DRA SNABBT. Du får +3 på FV i Dra vapen.
- 35-36 GOTT SPRÅKSINNE. Du får automatiskt FV 20 (B5) i Tala och Läsa/Skriva ett valfritt språk.
- 37-38 STORT KUNSKAPSOMRÅDE. Du får välja ytterligare två valfria sekundära färdigheter till yrkesfärdigheter.
- 39-40 GOD BÅGSKYTT. Alla räckvidder för alla projektilvapen ökas med 25%.
- 41-42 GIFTTÄLIG. Räkna med dubbla din FYS när du slår för att motstå gifter.
- 43-44 SNABBFOTAD. Du kan röra dig dubbla din förflyttning under en SR. Du kan maximalt röra dig så snabbt under 10 SR i rad.
- 45-46 PRECISIONSSINNE. Du har CL +1 på alla vapenfärdigheter.
- 47-48 DUBBELHÄNT. Se rubriken "Svärdshand" i grundreglerna.
- 49-50 GOD TIDSKÄNSLA. Du har mycket god känsla för tidens gång och vet alltid på 10 minuter när hur mycket klockan är. Om någon säger till dig att vänta två minuter kan du avgöra på 5 sekunder när det har gått två minuter.
- 51-52 MYCKET UPPMÄRKSAM. Du har alltid +2 på din CL i Finna dolda ting och Upptäcka fara.
- 53-54 BLIXTRANDE REFLEXER. Du har +3 på alla initiativslag.
- 55-56 BÄRSÄRK. Du får +5 på ditt FV i Bärsärkargång.
- 57 GOTT BALANSSINNE. Du har +5 på SMI vid alla balansakter och när du försöker landa på fötterna efter fall.
- 58 HÄSTARNAS HERRE. Du får +10 på ditt FV i Rida och du kan aldrig bli avkastad från en hästrygg (däremot kan du trilla av...).
- 59 AMBIDEXTRIÖS. Se rubriken "Svärdshand" i grundreglerna.
- 60 DJURVÄN. Du blir aldrig anfallen av vanliga djur, vare sig vilda eller tama.
- 61 TUR. Du är tursam och kan alltid modifiera en CL med +1 genom att spendera en PSY-poäng. Du kan inte höja CL mer genom att spendera än en PSY-poäng. PSY-poängen återfås på vanligt sätt (se Magi i grundreglerna).
- 62 KATTFOTAD. Du landar alltid på fötterna och förlorar ingen handling när du faller i strid. Du tar halva skadan av ett fall.
- 63 GUDARNAS GUNSTLING. Varje gång dina KP når noll är det 25% att din gud griper in och återställer alla dina KP. Kritiska skador kan inte läkas på detta sätt.
- 64 SMÄRTTÄLIG. Dina totala SP multipliceras med 1,5. Detta förändrar även träffområdenas SP.
- 65 STRYKTÄLIG. Dina totala KP multipliceras med 1,5. Detta förändrar även träffområdenas KP.
- 66 SNABBSLÄENDE. Du slår alltid först i varje SR. Om du möter någon annan med denna förmåga så slår ni som vanligt om vem som får initiativet av er båda.
- 67 BANEMAN. Du har svurit att bekämpa en speciell ras eller ett speciellt folkslag och har +5 på CL vid alla attacker mot denna ras eller detta folkslag.

- 68 GOD KROPPSKONTROLL. Du har lätt att kontrollera din adrenalintillströmning. Genom att lyckas med ett normalt FYS-slag så kan du höja din STY och alla STY-baserade färdigheter med +5 under 3 SR. Kan maximalt användas två gånger per dag.
- 69 JÄRNNÄVE. Du gör alltid maximal skada i obehäpnad strid.
- 70 EXTREMT ORÄDD. Du är extremt orädd av dig och får -5 på alla slag på Skräcktabellen.
- 71 EXTREMT GOD NATTSYN. Du slåss obehindrat i kompakt mörker.
- 72 HÄRDIG MOT ELEMENT. +5 på FYS på alla Motståndsslag mot alla former av eld, köld, vatten, vind, etc.
- 73 GOTT LÄKEKÖTT. Alla KP-förluster som orsakats av fysiskt våld eller elementarbesvärjelser läker dubbelt så fort som normalt.
- 74 FINNA BLOTTA. Du hittar alltid blottor i motståndarens rustning. Dina motståndare får -3 på sitt rustningsvärde för KP. Värdet kan aldrig bli negativt.
- 75 EXTREM EMPATI. Du får +10 på dina FV i Rida, Slåss till häst och Slåss i luften.
- 76 KLUVEN PERSONLIGHET. Förutom din egen yrkesförmåga får du dessutom välja yrkesförmågan från vilket annat yrke som helst.
- 77 GOD KÄNSLA FÖR YRKET. Kostnaden för att lära dig dina vapenfärdigheter halveras alltid (avrunda uppåt). Halvera efter det att du multiplicerat grundkostnaden.
- 78 HAMNBYTARE. Du kan när du vill förvandla dig till ett av följande djur (slå 1T6): 1 — varg, 2 — björn, 3 — lejon, 4 — järv, 5 — örn, 6 — tiger. Förvandlingen är verklig och du övertar alla djurets egenskaper utom INT och INT-baserade färdigheter, som du behåller (dock ej besvärjelser). Förvandlingen tar 1 SR och håller i sig så länge du önskar. För varje timme över ditt normala PSY-värde måste du dock klara ett normalt PSY-slag, annars är du för alltid fast i din djurhamn. Se *Drakar och Demoner Monster* för mer detaljerad information.
- 79 SNABB UPPFATTNINGSFÖRMÅGA. Du har +5 på CL på alla vapenpareringar i närstrid och du kan dessutom parera projektiler som du ser komma emot dig. Du måste då hålla något slags närstridsvapen i handen. CL att parera projektilen är samma som FV i det vapen du håller i handen.
- 80 EXTREMT SNABB. Du har en extra handling i varje SR. Den placeras vid tredje handlingstillfället om du bara har tre handlingar. Har du ett lätt vapen så att du får fyra handlingar kan du lägga din extra handling vid ett valfritt handlingstillfälle.
- 81+ HÖJD GRUNDEGENSKAP. Du får +1 på tre olika, valfria grundegenskaper eller +2 på en valfri grundegenskap.



KARAKTÄRER

Karaktären är en fördjupning och utveckling av rollpersonens yrke. Yrket beskriver vad rollpersonen kan göra. Karaktären talar om vem han är, hur han uppför sig och vad han tänker och tycker. Den ger rollpersonen en utmejslad personlighet som är lätt att spela från början. Karaktären ersätter inte yrket. Rollpersonen har också ett yrke som passar till karaktären. Alla karaktärer som beskrivs här passar till till rollpersoner med krigaryrken.

Karaktärer är enkla, tydliga personligheter som alla känner igen från böcker och filmer. De gör det enklare att rollspela. Den unge dären vet alltid hur han reagerar inför en fara, han trotsar den. Det cyniska hyrsvärdet har alltid en syrlig replik på tungan när han möter en brinnande idealist. Karaktäriska rollpersoner är lätta att spela mot varandra. Det betyder inte att de behöver bli platta och tråkiga. Du kan utveckla din rollperson och göra honom till något mer under spelets gång, men karaktären gör att du kan rollspela honom från början. Alla behöver inte välja en arktyp, men de gör det enklare och roligare att spela.

Alla karaktärer passar inte i alla fantasyvärldar. Några är medeltida, andra mer moderna. Spelledaren avgör vilka som tillåts i hans värld. Karaktären påverkar delvis

yrkesvalet, så titta noga igenom dem och yrkena innan du gör ditt val.

Karaktären ger inga förmågor eller färdigheter. Den är bara en mall som hjälper dig att beskriva rollpersonens personlighet och get uppslag till hur hans förflutna ser ut.

När du har bestämt dig för en karaktär försöker du skapa en egen bild av rollpersonens personlighet. Varför är den han är; vad har han gjort de senaste åren; vart är han på väg; vilka drömmar har han. Läs igenom beskrivningen av karaktären, särskilt "rollspelstips". De ger uppslag till hur rollpersonen kan spelas.

Du behöver inte välja bara en karaktär. Det går att kombinera två eller flera. En idealist kan ha förändrats till en besatt hämnare. Men om flera karaktärer blandas finns risken att de tappar sin särart och blir svårspelade. För ovana rollspelare är det enklast att välja en och sedan låt rollpersonen utvecklas under spelets gång.

BESKRIVNINGEN

Varje karaktär beskrivs efter ett givet mönster:

Beskrivning — en kortfattad beskrivning av karaktärer vad som är utmärkande för den och i vilken typ a

miljö och äventyr den passar bäst. Beskrivningen ger idéer till rollpersonens bakgrundshistoria.

Rollspel — Några goda råd om hur du spelar en rollperson med den här karaktären.

Utveckling — Här beskrivs hur karaktären kan utvecklas och förändras och övergå i en annan karaktär. Det kan ske gradvis eller plötsligt beroende på vad som händer i spelet. En karaktär kan förändras till en annan. En idealist kan bli en driven hämnare eller en korsfarare mot ondskan, till exempel.

Yrken — Alla karaktärer passar inte till alla yrken. Här räknas de yrken som passar karaktären upp. Andra yrken kan väljas, det här är bara rekommendationer. Kan du förklara varför en Barbar har karaktären Den ädle riddaren är du välkommen att försöka.

DEN ARROGANTE ÄDLINGEN

Beskrivning: Den arrogante Ädlingen har alla de sämsta dragen från sin samhällsgrupp. Han ser ned på alla som inte är av adlig börd och anser det självklart att de ska tjäna honom. Han har ofta orealistiska idéer om hur en ädling ska behandlas. Också bland främmande folkslag och raser inbillar han sig att hans blå blod ska skydda honom mot allt. Han blir mäktigt upprörd om någon ofrälse vågar trotsa honom. Också om han tas till fånga av fiender och behandlas illa vägrar han att acceptera att någon kan göra så mot en ädling.

Rollspel: Du är arrogant och nedlåtande mot alla ofrälse. De är dina tjänare. Om de blir dina vänner kan du tillåta dig att skämta och prata med dem, men du tillåter aldrig att de uppträdersom din jämlike. Tillsammans med andra ädlingar känner du dig som hemma. Du fäster stor vikt vid titlar och rang och behandlar alltid adliga damer med största respekt.

Tala med nasal, ljus röst och försök låta som en arrogant adelsman. Det är inte särskilt svårt.

Utveckling: Den arrogante Ädlingen är ganska bunden av fördomar om hur saker och ting skall vara, men riktigt uppskakande händelser kan få honom att överge denna syn och totalt överge sin tidigare tillvaro. Han kan i så fall övergå till att bli Hämnare, Idealist, Korsfarare mot ondskan, känslokall Dråpare, Rebell, självutnämnd Ledare, ädel Riddare eller ödestyngd Hjälte.

Yrken: Sprätthök, Paladin, Riddare

DET CYNISKA HYRSVÄRDET

Beskrivning: Det cyniska Hyrsvärdet har härdats av ett brutalt liv. Han har deltagit i krig och plundringar, mördat och härjat. Han värderar inte ett människoliv särskilt högt och vet hur lätt lycka förbyts i olycka, liv i död.

Trots det kan han vara en trofast vän. Han tror inte på gudarna eller på någon högre lycka, men han vet värdet av att göra livet drägligt här och nu. Han uppskattar enkla nöjen som god mat, starkt vin och en loppfri säng.

Officerare, ädlingar och andra överlydande gör honom alltid misstrogen. Han tror inte på några ädla syften och skrattar åt idealisten.

Rollspel: Du är korthuggen och rå mot dina godtrogna kamrater. Du hånar den som är naiv eller idealistisk. Du riskerar aldrig livet för att rädda prinsessor (världen är full av kvinnor, varför rädda just prinsessor?) eller kungariken (det är ändå bara de mäktiga som tjänar på det). Om tillfälle yppar sig kan du ljuga, stjäla och till och med mörda för att rädda ditt eget skinn. Ditt ord är inte mycket värt.

Utveckling: Cynikerns klassiska utvecklingsväg är att han visar sig vara ädlare och mer idealistisk än någon trodde. Han börjar riskera livet för andra, eller för ett högre syfte. Långsamt men säkert utvecklas han mot en Idealist, Korsfarare mot ondskan eller Ödestyngd hjälte. Men han förlorar aldrig helt sin cynism.

Yrken: Barbar, Gladiator, Krigare, Prisjägare, Soldat

ENSAMVARGEN

Beskrivning: Ensamvargen går sin egen väg. Han litar till sin egen styrka i allt och är livrädd för att bli beroende av andra. Han behåller aldrig en tjänst särskilt länge och stannar inte länge på varje plats. Ofta tillbringar han långa tider i vildmarken och på vandring mellan olika platser.

I en grupp är Ensamvargen en opålitlig figur. Han kan när som helst tröttna på sällskapet och ge sig av på egen hand, för att dyka upp igen när det passar honom. Han godtar inga gemensamma beslut utan följer sin egen vilja i allt.

Rollspel: Du är dig själv nog. Ingen annan kan säga åt dig vad du ska göra. Du kan ta goda råd, men det finns ingen garanti för att du ska följa dem. Du ger ogärna ditt ord, och lovar aldrig något som kan binda dig för lång tid framöver. Andras sällskap kan vara trevligt, men bara så länge det inte inkräktar på din frihet. Du berättar inte gärna om dig själv och ditt liv, och är inte särskilt intresserade av andras förflutna.

Utveckling: Ensamvargen kan utvecklas till en mer ansvarskännande person och bli en Ödestyngd hjälte, Självutnämnd ledare, Idealist eller Korsfarare mot ondskan. Om livet går honom emot kan han bli ett Cyniskt hyrsvärd eller en Känslokall dråpare.

Yrken: Barbar, Riddare, Paladin, Prisjägare, Vapenmästare

DEN GIRIGE

Beskrivning: Den Girige har gett sig ut i världen för att samla rikedomar. I alla lägen väljer han den väg som tycks ge honom störst ekonomisk vinning. Har han riktigt dålig moral kan han sälja sina vänner om det ger tillräckligt stor förtjänst. Han kommer från borgarskapet eller från de lägre samhällsskikten. Adelsmän blir mycket sällan besatta av girighet. Det är under deras värdighet.

Rollspel: Pengar är allt. Pengar ger makt och ett behagligt liv. Med en ansenlig förmögenhet kan du dra dig tillbaka, skaffa dig en maktposition och kanske en familj. Pengar är nyckeln till allt du vill med livet. Du förespråkar alltid den lösning som ger störst ekonomisk ersättning. Idealistiska motiv ger du inte mycket för. Du skrattar åt den som inte förstår pengars verkliga värde.

Utveckling: Den girige kan lära sig att livet har andra världen än pengar, och utvecklas till en Ledare, Idealist eller Korsfarare mot ondskan. Om världen far hårt fram mot honom kan han bli cyniker eller känslokall dråpare.

Yrken: Barbar, Gladiator, Krigare, Prisjägare, Soldat

DEN GODHJÄRTADE JÄTTEN

Beskrivning: Den Godhjärtade jätten är en vanlig karaktär i fantasyromaner. Han är stor, snäll och en aning långsam, kanske till och med lite dum. Lille John i berättelserna om Robin Hood har stått modell för karaktären.

Den godhjärtade jätten älskar god mat, öl och vin och ett uppfriskande slagsmål. Han är ofta en smula naiv och tror på allt han får höra. Orättvisor och lögnar gör honom heligt upprörd. Det är mycket svårt att korrumpiera den godhjärtade jätten. Makt och rikedomar lockar honom inte.

Rollspel: Jätten är en enkel roll att spela. Hans naiva drag visar du lätt genom att tro på allt som folk säger åt dig, inom det rimligas gränser. Du talar lite långsamt och tänker efter noga innan du säger något. Mat, vin och en sprakande eld kan lätt få dig att glömma viktigare saker. Du blir upprörd över orättvisor, men glömmer snabbt ditt rättspatos för mer världsliga nöjen. Du trivs tillsammans med enkla människor, bönder och hantverkare, och de tycker i allmänhet om dig. Tillsammans med ädlingar blir du lite klumpig och gör lätt bort dig.

Utveckling: Jätten kan drivas av ödet att få en allvarigare roll, som Hämnare eller Ödestyngd hjälte. Det är mindre troligt att han förvandlas till Cyniker eller Dråpare. Det ligger inte i hans godmodiga natur.

Yrken: Barbar, Krigare, Krigarmunk, Gladiator, Soldat

HÄMNAREN

Beskrivning: Du lever för hämnden. Allt kretsar kring den. Allt kan offras för hämnden — vänner, egendom, pengar, ditt eget liv. Du domineras av ditt hat. Allt annat har förlorat sitt värde. Någon eller några har gjort dig eller dina kära fruktansvärt illa. Din familj kan ha slaktats, du kan ha lämnats att dö svårt skadad men överlevt mot alla odds. Vad som än har hänt, har förvridit dig så att du är tom och kall inuti. Du lever bara för hämnden. När du har genomfört din hämnd kan du drabbas av apati, eller till och med självmord, eller till sist få en chans att glömma och gå vidare.

Rollspel: Hämnaren är en bister roll. Du har bara en sak i huvudet — hämnden. Allt annat är oviktigt. Du håller människor på avstånd och undviker att engagera dig i andras problem om de inte kan hjälpa dig i dina hämndplaner. Du är målmedveten och kan överge vänner, familj och viktiga uppdrag om det ger dig en möjlighet att utföra din hämnd. Nedvärdera alla andra rollpersoners drivkrafter och problem. Gör klart för dem att det som har hänt dig är det värsta som kan hända en människa. Deras problem kan aldrig mäta sig med dina. Om du lyckas genomföra hämndplanerna hamnar du i kris och måste välja en ny väg för ditt liv.

Utveckling: Hämnaren kan bara utvecklas sedan hämnden är genomförd eller sedan han har överbevisats om att den är omöjlig (till exempel om brottslingarna redan är döda). Då kan han resignera till en Ödestyngd hjälte eller Ensamvarg, eller få nytt liv som Idealist eller Korsfarare mot ondskan. Alla utvecklingsvägar är möjliga.

Yrken: Alla är möjliga. Hämndmotivet är inte yrkesbundet. Om Hämnaren har planerat sin hämnd sedan barnsben är det troligt att han har blivit Vapenmästare eller någon annan specialiserad krigare i sina försök att förbereda sig för hämnden.

IDEALISTEN

Beskrivning: Idealisten är uppfylld av ett heligt uppdrag. Han liknar Korsfararen mot ondskan, men är inte nödvändigtvis i strid med all världens ondska. Han försöker bara sprida sitt budskap eller uppnå sitt syfte.

Idealisten är ofta religiös. Som utvald av gudarna har han ett självklart budskap att sprida. Då är hans syfte att öka sin guds makt.

Idealister som inte är religiösa kan vara anhängare till någon filosofi eller förspråkare för någon grupp. De kan tillhöra någon kufisk filosofisk riktning, eller vara förkämpar för sitt folk som lider under någon tyranns förtryck. Möjligheterna är många.

Rollspel: Du är en fanatiker. Allting är underordnat Syftet, det du kämpar för. Dina kamrater, andra människor, kungariket, världar — allt kan offras i kampen. Det hindrar inte att du ställer upp för dina vänner och hjälper dem in mindre saker. Du låter bara inte småsakerna hindra dig i ditt uppdrag. Om andra lojaliteter kommer i konflikt med ditt uppdrag väljer du alltid uppdraget.

Idealisten predikar ofta för sina medmänniskor och försöker omvända dem. Han har svårt att koncentrera sig på vardagliga småsaker som inte hör till hans stora uppgift.

Utveckling: När det stora uppdraget är slutfört hamnar Idealisten i ett tomrum, på samma sätt som Hämnaren efter hämnden. Då kan han antingen bli cynisk och förhärdad (om hans livs mening visade sig vara ganska meningslös) eller enstörig och tillbakadragen.

Yrken: Vapenmästare, Krigarmunk, Paladin

KORSFARAREN MOT ONDSKAN

Beskrivning: Korsfararen ser världen i svart och vitt. Han är anhängare av någon religion eller filosofi som förklarar vad som är ont och vad som är gott. Det onda ska utplånas. Ondskan är ofta lätt igenkännbar som vissa folkslag (svartfolk, drakar) eller vissa religioner. Korsfararen tänker med svärd och eld utplåna alla ondskans förkämpar och göra världen ren och god.

Rollspel: Du är fanatisk och våldsam. Ondskan är en sjukdom som sprider sig över världen. Bara med renhet och styrka kan du utplåna alla dess förkämpar. Du har inget tålmod med cyniker och lättsinniga skämtare som inte förstår hur allvarligt ditt uppdrag är. Om de inte hjälper dig i ditt heliga uppdrag tvingas du köra över dem. Det kan aldrig bli fråga om att förhandla med ondskans hantlangare. De måste utrotas. Du lever ett rent och ädelt liv i enighet med din tros föreskrifter.

Utveckling: Om ondskan verkligen är så som korsfararens religion föreskriver kan han utvecklas till en Ödestyngd hjälte. Om hans religion visar sig falsk blir han lätt Cyniskt hyrsvärd eller brutal Dråpare, eller drivs av ånger att bli from och fredlig.

Yrken: Krigarmunk, Paladin, Riddare

DEN KÄNSLOKALLE DRÅPAREN

Beskrivning: Dråparen är en förhärdad kusin till det Cyniska hyrsvärdet. Han har varit lönnmördare eller legoknekt och har ingen respekt för människoliv. Han skrattar åt alla idealister som bryr sig om att försöka rädda andras liv. Dråparen gör vad som helst för pengar och för att rädda sitt eget skinn. Han kan hjälpa sina vänner så länge han tjänar på det, men han bryr sig egentligen aldrig om någon annan än sig själv.

Rollspel: Du är en förhärdad mördare. Ingen annan människa har någon betydelse. Du försöker aldrig lära känna någon annan om du inte tjänar på det. De andra rollpersonerna är bra att ha så länge du kan dra nytta av dem. Om de blir en belastning gör du dig av med dem. Du visar inte dina känslor i onödan, men en del av din känslökyla visar sig alltid. Du litar inte på någon och förutsätter att alla tänker som du.

Utveckling: Den känslökalle Dråparen utvecklas helst till en mer mänsklig figur. Kanske slår hans känslökyla över så att han blir Idealist eller Korsfarare mot ondskan. Om du vill ha en mer gradvis förändring kan du låta honom mildras till Cyniskt hyrsvärd.

Yrken: Barbar, Gladiator, Krigare, Prisjägare, Soldat, Vapenmästare

REBELLEN

Beskrivning: Rebellen följer inga regler. Han är ung och vild, på flykt hemifrån och kanske från sitt hemland. Han accepterar inga lagar, men har ofta egna moralregler som

han följer. De som har makten är hans måltavlor. Robin Hood är en klassisk rebell.

Rebellen är jagad av makthavarna och blir ofta en hjälte bland bönder och småfolk. Han agerar själv eller tillsammans med likasinnade. Ofta förklarar han sig när han ska konfrontera sina fiender.

Rollspel: Du har en motståndare och ett syfte, men är inte lika fanatisk som Idealisten eller Korsfararen. Du kan förstå dina fiender och till och med skona dem, men befinner dig ändå alltid i strid med dem. Du är vild och våghalsig. Ingen fara är för stor för att trotsas. Du försöker få andra med dig, men blir inte upprörd om de väljer att inte följa dig.

Utveckling: Rebellen kan mogna till en Ödestyngd hjälte eller förvridas till en Hämnare, Dråpare eller Korsfarare.

Yrken: Barbar, Sprätthök

DEN SJÄLVUTNÄMNDE LEDAREN

Beskrivning: Ledaren är den som alltid tar kommandot. Så snart han får några kamrater omkring sig visar han vem som bestämmer. Ledaren är en handlingsmänniska. Han har en naturlig auktoritet som gör att de andra rollpersonerna vänder sig till honom och frågar vad som bör göras. Ledaren tar sitt ansvar och försöker finna en lösning i varje knipa.

Det är en roll som lättast spelas av någon med naturlig ledarbegåvning. Det är svårt att spela handlingskraftig och drivande om man inte känner för det. Nackdelen med att låta en naturlig ledare spela karaktären är att han lätt blir för dominerande. Spelledaren får avgöra om det kan tillåtas.

Rollspel: Du har en unik maktposition, men också ett ansvar. Ofta tar du på dig ansvaret för hela gruppen. Om något går fel anklagar du dig själv. Om ni lyckas med något tar du åt dig äran. Rollpersoner som inte lyder dina order försöker du uppfostra. Gruppen ska vara en enhet, med dig som ledare. Du kan lyssna på andra, men beslutar alltid själv i sista hand.

Sådana attityder leder lätt till konflikter, om det finns rollpersoner i gruppen som inte kan godta en självutnämnd ledare.

Utveckling: Ledaren kan utvecklas i många riktningar. Han kan växa till en Ödestyngd hjälte eller förvandlas till en Idealist, Korsfarare mot ondskan eller Ädel riddare. Om livet går emot honom kan han bli en cynisk dråpare i spetsen för ett gäng skurkar.

Yrken: Alla yrken är möjliga

DEN UNGE DÅREN

Beskrivning: Den unge Dären är övertygad om sin egen odödlighet. Han tar vansinniga risker, tänker sig aldrig för innan han gör något och dör i allmänhet ung. En ung Däre förslår vansinnigt farliga planer, utför dem helt utan

tanke på sin egen överlevnad och förstår inte varför hans vänner tvekar inför faran.

Den unge Dären är vild. Livet leker och ingenting är omöjligt. Förmögenheter vinns och spenderas över en natt. Jakten på ”kickar” i form av spänning eller njutning fyller hans liv. Ofta har han en desperat underton, någonting som gör att han aldrig kan stanna upp och tänka efter.

Rollspel: Den unge Dären är en tacksam karaktär, lätt och rolig att spela. Grundprincipen är övertygelsen om att du är odödlig. Ingenting kan hända dig. Döden drabbar bara de gamla och uttjänta. Var ivrig. Vänta aldrig med något till i morgon. Föreslå vansinnigt riskabla planer och bortse från riskerna. Var nyfiken, hyperaktiv och oregerlig. Håna äldre och försiktigare rollpersoner och kalla dem fega. Gör allt snabbt och lev intensivt i nuet. Framtiden finns inte, det förflutna är glömt.

Utveckling: Du kan utvecklas till vilken annan karaktär som helst, men vissa är mer troliga. Idealisten och Den unga rebellen är troliga utvecklingsvägar. Ensamvargen, Den Girige och Den känslokalle Dråparen är osannolika. Det som händer rollpersonen i spelet bestämmer hur han utvecklas. Går det illa för honom kan han förändras till en mörkare karaktär, som Hämnaren.

Yrken: Barbar, Krigare, Sprätthök

DEN ÄDLE RIDDAREN

Beskrivning: Den ädle Riddaren är en föredömlig företrädare för riddarskapet. Han håller sitt ord, försvarar de svaga och bekämpar ondskan. Ingen fiende är honom övermäktig om det gäller att rädda en dam i nöd. Hans rustning är alltid blank, hans vapen skarpa. Han anfäktas aldrig av tvivel över om han gör rätt.

Den ädle riddaren har mer av sagans riddare i sig än av medeltidens adliga krigare. Han bekymrar sig inte om skötseln av borgar eller om att organisera arméer. Han utför helst stordåd på egen hand, möjligen med hjälp av sin väpnare. Sin borg besöker han bara tillfälligtvis mellan sina uppdrag.

Rollspel: Du talar som en ädel Riddare — klart och rent utan låga svordomar. Ofrälse behandlas korrekt, men aldrig som jämlikar. Alla bönder och hantverkare som plågas av rovriddare eller rövare förtjänar din hjälp. Du kan aldrig neka att hjälpa den som är i nöd. Du kan inte ljuga eller förneka din gud. Du följer reglerna och fuskar aldrig. Du offrar gärna ditt eget liv om du vet att det kommer att skriva ballader om dig på grund av detta.

Utveckling: Den ädle Riddaren kan utvecklas till en Korsfarare mot ondskan, en Idealist eller Ödestyngd hjälte.

Yrken: Riddare, Paladin

DEN ÄDLE VILDEN

Beskrivning: Den ädle Vilden är en särskild form av barbar. Han kommer från ett renhjärtat, enkelt folk av

ärliga och goda människor som lever långt från den värld där äventyret utspelar sig. I mötet med civilisationen framstår han som oskuldsfull och godhjärtad. Han behöver inte vara pacifist. Han kan komma från ett krigiskt folk, men i så fall har han strikta moralregler som han följer till punkt och pricka. Han respekterar andra människor och lever upp till ideal som ”civiliserade” människor anser omöjliga att upprätthålla.

Rollspel: Du har en helt annan bild av världen än människor omkring dig. Du styrs av barbariska, enkla sedvänjor och lyder rättrådiga barbariska gudar. Civilisationen är bullrig och obegriplig, men fascinerande. Du begår aldrig medvetet ett brott, men kan mycket väl bryta mot ett lands lagar därför att de inte stämmer med dina egna. Var du än hamnar följer du ditt hemlands lagar och ser på världen med ditt folks ögon. Du kan inte anpassa dig. Charmen med den ädla vilden är att han förblir en främling i den civiliserade världen. Han anpassar sig inte.

Utveckling: Den ädle Vilden förlorar mycket av sin charm om han tvingas anpassa sig till sitt nya hemland. Möjligen kan han bli en Ödestyngd hjälte, en Korsfarare mot ondskan eller någon annan ödesbestämd och speciell karaktär. Någon vanlig dussinmänniska får han inte bli, då är det bättre att skicka hem honom till stammen och göra en ny rollperson.

Yrken: Barbar

DEN ÖDESTYNGDE HJÄLTEN

Beskrivning: Den ödestyngde Hjälten känner vi igen från stora fantasyepos, från Odysseus till Elric. Han bär ett tungt öde på sina axlar. Gudarna har gett honom en stor roll att spela i världens öde. Han är förutbestämd att rädda världar, eller förgöra dem. Han vet att han är speciell, men känner sällan till hela vidden av sitt öde. Han kan ha vilken bakgrund som helst, men är alltid större, bättre och vackrare än folk i allmänhet. Han hör till dem som barderna skriver sanger om.

Den ödestyngde Hjälten förekommer bara i allvarliga epos med storslagen handling. Om han hamnar i en mer jordnära historia blir han en löjlig Don Quijote.

Det lägger ett stort ansvar på spelledaren. Ödestyngda Hjältar kan bara förekomma i äventyr där de har en stor roll att spela. Spelledaren ska inte tillåta karaktären om den inte kan fogas in i äventyret. Spelledaren måste från början känna till hjältens öde, även om spelaren inte gör det. Spelaren måste sedan acceptera ödet och inte göra motstånd när gudarna (spelledaren) visar vilken väg han har att välja.

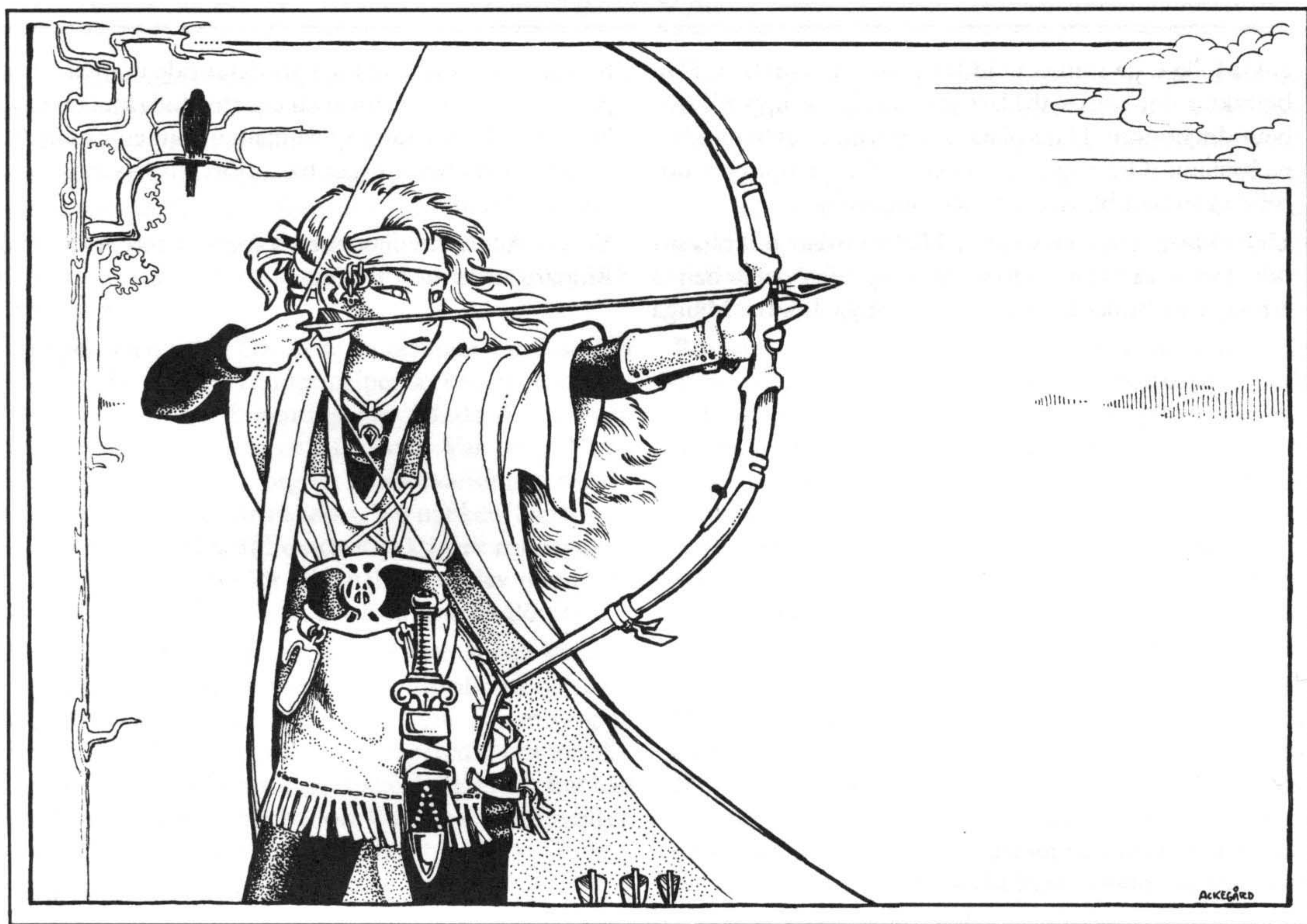
Rollspel: Hjälten har ett stort ansvar, inte bara i nuet. Hans bragder ska omtalas i generationer. Han får inte svika gudarnas och människornas förtroende, utan måste vara ädel, stark och hjältemodig. Han får naturligtvis ha mänskliga brister, men de får inte överskugga hans hjältegloria. Hjälten vet att han är utvald. Han betraktar andra människor med nedlåtande välvilja. De tillhör det

enkla folket, de som ska räddas av hjältar som han. Han betraktar det som självklart att alla ska se upp till och beundra honom. Hans plats är i centrum, det har gudarna bestämt. Om någon försöker ta ifrån honom huvudrollen kan han bli våldsam och obehaglig.

Utveckling: Den ödestyngde Hjärten måste fullfölja sitt öde. Det är karaktärens förutsättning. Efter det är han så att säga förbrukad, han kan inte stiga högre. Många

hjärter dör i samband med att deras öde uppfylls. Andra pensioneras som enstöringar eller fridfulla kungar i något litet rike. Att fortsätta spela hjärten som en vanlig äventyrare också efter att han har utfört sitt livs stordåd blir lite antiklimax.

Yrken: Alla är möjliga, men Vapenmästare, Paladin och Riddare är de mest troliga.



NYA FÄRDIGHETER

Färdigheterna fungerar som i grundreglerna, frånsett att extraordinära rollpersoner och hjältar har fler EP att fördela. Här beskrivs nya sekundära färdigheter som passar krigaryrkena.

Färdigheter

Anfall bakifrån (SMI)	Slåss till häst (SMI)
Bryta grepp (STY)	Strategi (INT)
Duellera (INT)	Strid i luften (SMI)
Fallteknik (SMI)	Strid i mörker (SMI)
Härskri (KAR)	Taktik (INT)
Kamouflage (SMI)	Vagnsförare (SMI)
Marschera (FYS)	Vapentekniker (var)
Slå medvetlös (STY)	

ANFALL BAKIFRÅN

Typ: Sekundär

Yrken: Barbar, Gladiator, Krigarmunk, Soldat, Prisjägare, Vapenmästare, Tjuv, Lönnmördare

Grundegenskap: SMI

Denna färdighet används för att utdela dödande hugg bakifrån. Den kan endast användas med små vapen; dolkar och dolkliknande, vassa föremål. Vapnet får inte vara större än ett kortsvärd (ca 40–50 cm långt). Om anfallaren smyger upp mot en motståndare bakifrån och lyckas med ett Smyga-slag, samtidigt som offret misslyckas med Upptäcka fara, kan han göra ett Anfall bakifrån. FV i Anfall bakifrån adderas då till den skada anfallet gör normalt. En lönnmördare, som p. g. a. sin yrkesförmåga kan få dubbla eller fyrdubbla skadan, gör detta *innan* FV läggs på. Offret måste vara en humanoid som inte är mer än 2 meter längre än anfallaren.

BROTTAS MED DJUR

Typ: Sekundär

Yrken: Barbar, Gladiator, Utbygdsjägare

Grundegenskap: STY

Färdigheten används vid obehärdad strid mot djur, eller strid med endast ett litet enhandsvapen, exempelvis en dolk, och omfattar både att lyckas skada djuret och att undvika dess anfall. Det FV man har i Brottas med djur får adderas till det FV man egentligen skulle använda (Slagsmål eller Dolk) i dessa situationer. SL får avgöra vilka djur som är rimliga (valar, elefanter, råttor och fladdermöss är t. ex. helt orealistiskt, medan björnar, tigrar, lejon, etc. passar utmärkt).

BRYTA GREPP

Typ: Sekundär

Yrken: Alla krigaryrken, Munk

Grundegenskap: STY

Färdigheten används för att bryta sig loss ur ett grepp. Spelaren slår för Bryta grepp och får ett differensvärde. Det värdet läggs till rollpersonens STY. Rollpersonens och motståndarens STY mäts mot varandra på Motståndstabellen. Om rollpersonen vinner slaget kommer han loss. Om färdighetsslaget misslyckas används STY som vanligt (man kan alltså inte få någon negativ modifiering).

DUELLERA

Typ: Sekundär, B.

Yrken: Gladiator, Paladin, Riddare, Sprätthök, Vapenmästare, Bard, Lärdd man

Grundegenskap: INT

Duellera är ingen vapenfärdighet, utan kunskapen om hur en duell går till och hur man ska bete sig när man duellerar. Den som helt saknar färdigheten riskerar att göra bort sig när han ska duellera. Varje uppnått B-FV i färdigheten ger +1 till initiativslaget vid dueller.

FALLTEKNIK

Typ: Sekundär

Yrken: Alla krigaryrken, Lönnmördare, Munk, Tjuv, Utbygdsjägare

Grundegenskap: SMI

Fallteknik är konsten att landa på ett kontrollerat och behärdat sätt. Vid vanliga fall från stora höjder börjar man ta skada först när antalet fallna meter överstiger ens FV, i stället för efter 3 meter, som normalt. I strid innebär ett lyckat slag för Fallteknik att rollpersonen inte tappar någon handling eller skadas när han faller eller slungas bakåt. Färdigheten kan användas vid Slåss bakåt och vid fall från hästryggen.

HÄRSKRI

Typ: Sekundär

Yrken: Alla krigaryrken, Sjöfarare

Grundegenskap: KAR

Krigaren vrålar ett härskri för att driva upp sin egen stridslust och skrämman motståndaren. Ett lyckat härskri innebär att motståndaren tappar initiativet. Rollpersonen anfaller automatiskt först. Härskri kan bara användas en gång i varje strid, precis i början. I stora strider kan härskri sänka motståndarens moral. Om fler än fem krigare lyckas med ett gemensamt härskri måste motståndarna genast slå ett slag för Stridsmoral med -5 på tärningsslaget.

KAMOUFFLAGE

Typ: Sekundär

Yrken: Barbar, Krigarmunk, Prisjägare, Soldat, Lönnmördare, Tjuv, Utbygdsjägare

Grundegenskap: SMI

Ett lyckat Kamouflage-slag innebär att rollpersonen smälter samman med bakgrunden. Differensvärdet för Kamouflage dras från motståndarnas Upptäcka fara eller Finna dolda ting. Till skillnad från Gömma sig kan Kamouflage användas både av den som ligger gömd och den som smyger fram (man kan dock inte förflytta sig snabbare än Smyga).

MARSCHERA

Typ: Sekundär

Yrken: Barbar, Prisjägare, Soldat, Utbygdsjägare

Grundegenskap: FYS

Marschera är konsten att gå långa sträckor med tung packning och bara stanna för korta pauser någon gång i timmen. Med ett lyckat Marschera-slag kan rollpersonen förflytta sig [30 km+FV i Marschera] på sju timmar, bärande på sin [STY+FV i Marschera] kg. Bär han upp till dubbla denna börda måste han slå ett Marschera-slag i timmen. Bär han upp till den tredubbla bördan får han -5 på slaget. Bär han upp till den fyrdubbla bördan får han -10 på slaget, etc. Utan packning kan en rollperson med färdigheten Marschera förflytta sig [40 km+FV i Marschera] på 12 timmar utan att behöva slå.

Om ett färdighetsslag eller FYS-slag skulle misslyckas måste rollpersonen stanna och vila och plåstra om sina fötter i minst 20 minuter.

MASSAGE

Typ: Sekundär

Yrken: Hölare, Munk, Krigarmunk

Grundegenskap: SMI

Om man använder de nya stridsreglerna som delar upp KP och SP helar Massage dessutom 2T4 SP. SP orsakade av andra vapen än krossvapen kan också läkas.

SLÅ MEDVETSLÖS

Typ: Sekundär

Yrken: Alla krigaryrken, Lönnmördare, Munk, Sjöfara-
re, Tjuv, Utbygdsjägare

Grundegenskap: STY

Rollpersonen kan med hjälp av något trubbigt föremål slå en motståndare medvetlös. Han måste ha möjlighet att träffa huvudet. Har motståndaren hjälm dras absorberingen från FV i Slå medvetlös. Om rollpersonerna bara har sina bara händer sjunker FV till hälften. Den nedslagne får automatiskt noll SP i huvudet och svimmar. Han förlorar inga KP.

SLÅSS TILL HÄST

Typ: Sekundär, B

Yrken: Barbar, Paladin, Prisjägare, Riddare, Soldat,
Vapenmästare

Grundegenskap: SMI

Slåss till häst är en särskild färdighet som gör att man inte hela tiden måste slå färdighetsslag för att kunna strida från hästryggen. Med färdigheten Slåss till häst behöver man inte slå för att kunna slåss från hästryggen under normala omständigheter. För att slåss i särskilda situationer och från en galopperande häst behöver man bara slå en gång för hela striden. Man får inga avdrag från CL när man använder avståndsvapen från hästryggen. Ens B-FV avgör vilka hästar man kan rida på och dra nytta av sitt FV:

B0 — Endast tränade stridshästar

B1 — Endast tränade hästar

B2 — Otränade stridshästar

B3+ — Alla hästar

STRATEGI

Typ: Sekundär, B

Yrken: Paladin, Riddare, Soldat, Vapenmästare, Lär-
d man

Grundegenskap: INT

Strategi används i alla storskaliga militära operationer, som fältslag, belägringar eller skärmytslingar med flera inblandade grupper. Strategen har kunskaper om hur han bäst kan utnyttja terrängen och sina egna trupper för att vinna striderna. Strategi ger modifikationer i strider av kompanistorlek eller större. Se Fältslagsreglerna.

STRID I LUFTEN

Typ: Sekundär, B

Yrken: Barbar, Paladin, Prisjägare, Riddare, Soldat,
Vapenmästare

Grundegenskap: SMI

Strid i luften motsvarar Strid till häst, fast gäller för flygande varelser, t. ex. en grip, pegas eller drake.

STRID I MÖRKER

Typ: Sekundär

Yrken: Alla krigaryrken, Lönnmördare, Munk, Tjuv,
Utbygdsjägare

Grundegenskap: PSY

Konsten att slåss i mörker eller halvmörker. Ett lyckat slag för Strid i mörker gör att rollpersonen inte har några avdrag alls från sina CL i halvmörker, som fackelsken eller månljus. I kolmörker får han -5 i CL.

TAKTIK

Typ: Sekundär, B

Yrken: Paladin, Riddare, Soldat, Vapenmästare, Lär-
d man

Grundegenskap: INT

Taktik är konsten att planera en mindre strid, med upp till 50 man inblandade. Färdigheten modifierar strider som beskrivs i fältslagsreglerna. Taktik kan också användas i strid som inte avgörs av fältslagsreglerna. Ett lyckat taktik talar om för rollpersonen hur han kan utnyttja terrängen för att söka skydd, vilken anfallsväg som är bäst, o. s. v.

VAGNSFÖRARE

Typ: Sekundär

Yrken: Barbar, Gladiator, Paladin, Riddare, Soldat

Grundegenskap: SMI

Vagnsförare är inte konsten att köra en vanlig hökärria, utan att köra triumf- eller stridsvagnar och slåss från vagn. En stridsvagn är en lätt vagn dragen av två eller fyra hästar. Föraren styr med vänster hand eller har tömmarna virade runt kroppen så att han kan använda båda händerna för att slåss. Större vagnar har en förare och en krigare. Den CL man har vid anfall och pareringar när man slåss från en stridsvagn kan aldrig vara högre än det FV man har i Vagnsförare.

VAPENTEKNIKER

Typ: Sekundär

Yrke: Vapenmästare

Grundegenskap: varierar

Vapentekniker är en rad olika färdigheter som lärs ut av vapenakademier och vapenmästare. De beskrivs närmare under Vapenakademier.



DETALJERADE STRIDSREGLER

De regler som beskrivs här skiljer sig från dem som finns i grundreglerna. Handlingar fungerar på ett annat sätt och vapen gör skada i form av både kroppspoäng och smärtpoäng. Rustningar absorberar olika många kroppspoäng och smärtpoäng beroende på hur de är konstruerade.

Om du använder reglerna för kroppspoäng och smärtpoäng tittar du på vapentabellen vid Vapen och rustningar. En ny rustningstabell beskriver hur mycket skada av varje typ som pansaret absorberar. De tabeller som finns i grundreglerna gäller inte så länge du använder de detaljerade reglerna.

Här finns också ett antal regler för särskilda situationer, som strid till häst. De fungerar både tillsammans med grundreglerna och med de detaljerade reglerna. Du kan använda dem också om du inte väljer att räkna både smärtpoäng och kroppspoäng.

De detaljerade stridsreglerna tar längre tid än grundreglerna, men ger en större detaljskärpa. De kan användas i dramatiska strider som du vill beskriva extra noga, som dueller och strider mot viktiga motståndare till rollpersonerna. Om många stridande är inblandade är det enklare att använda grundreglerna.

Vi har så långt som möjligt följt grundreglernas uppläggning.

STRIDSRUNDAN

Stridsrundan används på samma sätt som i grundreglerna och är lika lång, men du kan utföra en, två, tre eller till och med fler handlingar under en stridsrunda. Antalet beror på hur snabb du är, hur tunga vapen du använder och hur tung rustning du bär.

HANDLINGSTILLFÄLLEN

Varje stridsrunda har tre handlingstillfällen. De stridande utför en handling vid varje tillfälle. Först utför alla sin första handling i tur och ordning. Den som har initiativet handlar först, sedan den med näst högst initiativ, o. s. v. Har du bara en handling utför du den vid det första handlingstillfället, sen kan du inte göra mer under stridsrundan.

Vid andra handlingstillfället utför alla sin andra handling, fortfarande i turordning efter initiativ. Samma initiativslag gäller hela stridsrundan, eller hela striden om SL så vill.

Vid tredje handlingstillfället kan de som har en tredje handling göra något. Om ingen av de stridande har tre handlingar avslutas stridsrundan efter andra handlingstillfället.

Den som har fler än tre handlingar, genom hög smidighet och/eller lätta vapen, kan själv välja var den fjärde handlingen läggs. Han får en extra handling vid ett tillfälle i varje stridsrunda. Exceptionella varelser kan ha fem handlingar. De två extrahandlingarna får de lägga i vilket handlingstillfälle som helst, men de måste utföra dem vid olika tillfällen. Ingen kan utföra mer än två handlingar vid samma tillfälle.

Sex handlingar är det högsta antal som någon varelse kan utföra under en runda.

Exempel: Serak Vapenmästare har färdigheten Två vapen. Han slåss med ett långsvärd i svärdshanden och en parerdolk i dolkhanden. Han har i grunden två handlingar för sin SMI. Två vapen ger honom ytterligare en handling och dolken, som har ett STY-krav mer än tio steg under hans STY, ger en handling till. Han har totalt fyra handlingar när han slåss med långsvärd och parerdolk.

Serak agerar en gång vid varje handlingstillfälle. Sin fjärde handling kan han lägga var som helst under stridsrundan. Oftast använder han den för att parera det första anfallet från motståndaren.

SKÖLDAR OCH TVÅ VAPEN

En sköld eller ett vapen i varje hand ger en extra handling i varje stridsrunda. Den extra handlingen läggs som vanligt sist i stridsrundan, eller placeras ut fritt om du har fyra eller fler handlingar. Handlingsbonusen för Två vapen kan kombineras med bonusen för lätt vapen. En dolk i sköldhanden ger +1 handling för Två vapen och +1 handling för dolken om rollpersonen har STY 11 eller högre. Däremot ger inte två dolkar ytterligare bonus. En dolk i vardera handen ger fortfarande bara +2 totalt, med bonusen för att använda Två vapen inräknad.

En attack och en parering är vardera en handling. Har du tre eller färre handlingar kan du bara utföra en attack eller en parering vid varje handlingstillfälle, även om du har sköld eller ett vapen i varje hand.

Exempel: Serak har Två vapen och slåss med parerdolk i sköldhanden. Det ger honom två extra handlingar. Även om han slåss med en dolk i varje hand har han bara två extra handlingar.

AVVAKTANDE STRID

Vid avvaktande strid tar man det ganska lungt och inväntar sin motståndares misstag under det att man själv är extremt försiktig för att inte blotta sig själv. Det är den försiktiges taktik, men kan visa sig ödesdiger. För att kunna besegra sin motståndare krävs det ju trots allt att man anfaller. Avvaktande strid kan endast användas i närstrid.

Man kan endast välja Avvaktande strid om man har vunnit initiativet. Det innebär (1) att man förlorar initiativet inför varje handlingstillfälle; (2) att man är tvungen att parera; utom, (3) i fall motståndaren fumlar, då man

får anfalla som vanligt (i fall man har någon handling kvar).

När man väljer Avvaktande strid lämnar man aldrig någon Blotta (se denna rubrik nedan), vilket innebär att motståndaren måste sikta på en speciell kroppsdel och därmed får lägre CL på sitt anfallsslag.

Om den Avvaktande har fler handlingar än sin motståndare kan de(n) extra handlingen/–arna användas till att höja CL på pareringarna. För varje handling som den avvaktande har mer än anfallaren får han +2 på alla pareringsslag under stridsrundan.

ANTAL HANDLINGAR

Antal handlingar bestäms av din smidighet, din rustning och din beväpning. Din smidighet ger det antal handlingar du har i grunden. Det modifieras av rustning och vapen:

SMI 3–18	2 handlingar
SMI 19+	3 handlingar
Tunga rustningar	–1
Sköld+vapen	+1
Ett vapen i varje hand	+1
STY 10 mer än STY-kravet hos vapnet du använder	+1

(räknas bara för ett vapen även om du använder två lätta vapen)

Exempel: Seraks SMI på 16 ger honom två handlingar i grund. När han slåss med två vapen får han ytterligare en. En parerdolk med STY-krav 1 i sköldhanden ger honom ännu en. Han har totalt 4 handlingar i strid. Han får göra en handling vid vart och ett av de tre handlingstillfällena i stridsrundan, samt ytterligare en handling när som helst i stridsrundan.

TRÄFFOMRÅDEN

I detaljerad närstrid är det inte slumpen som avgör var vapnet träffar. Du väljer själv vilket träffområde du siktar på. Alla kroppsdelar är inte lika lätta att träffa. Motståndaren blottar i allmänhet svärdsarmen och benet på sköldsidan. Huvudet och magen är svåra att träffa. Du får olika stora avdrag från din CL beroende på vilket träffområde du siktar på. I Närstridstabellen anges vilka avdrag du får för olika träffområden.

BLOTTOR

För ett träffområde får du inga avdrag när du anfaller — det som din motståndare blottar när han manövrerar för att träffa dig. Ingen kan skydda hela sin kropp mot anfall. Någon del blottas alltid. Du slår på Närstridstabellen och tittar på Blotta för att se vilket träffområde du blottar. Alla som befinner sig i närstrid slår för blotta i början av

Närstridstabell

Träffområde	Blotta	Sikte Avdrag från CL	Slumpträff Närstrid	Slumpträff Avståndsstrid
Vänster ben*	1-2	-1	1-2	1-3
Höger ben*	3-4	-3	3-4	4-6
Mage	5-6	-4	5-8	7-9
Vänster arm*	7-10	-1	9-11	10-11
Höger arm*	11-14	-2	12-14	11-13
Bröstkorg	15-18	-3	15-16	14-18
Huvud	19-20	-4	17-20	19-20

* Gäller mot en högerhänt motståndare. Mot vänsterhänta motståndare — byt ut vänster mot höger och tvärt om. Mot dubbelhänta och ambidextriösa motståndare — avgör slumpmässigt i början av varje SR om han slåss höger- eller vänsterhänt (om det inte är en rollperson som uttryckligen sagt att han slåss på ett speciellt vis).

varje stridsrunda. Att anfälla det träffområde som motståndaren blottar ger inga avdrag från CL.

Slåss du mot flera motståndare kan du lämna flera blottor i ditt försvar. Då slår du en gång för blotta för varje motståndare som angriper dig.

Exempel: Serak slåss mot en vildsint barbar med tvåhands stridsyxan. Själv använder han långsvärd och dolk. Serak vinner initiativet. Spelledaren slår för Blotta: 18. Barbaren blottar bröstborgen. Serak slipper avdrag från sin CL om han siktar på barbarendens bröstborg och gör således också det. Han har sin fulla CL på 16 att träffa. Han slår 12 och träffar barbarenden i bröstet.

HÖGER- OCH VÄNSTERHÄNTA MOTSTÅNDARE

Det är alltid svårare för en högerhänt person att slåss mot en vänsterhänt, medan vänsterhänta har svårt att slåss mot andra vänsterhänta. Detta beror på att de flesta personer är högerhänta, och därför övar man mest mot att slåss mot högerhänta.

Detta avspeglar sig i att man alltid har -2 på CL när man slåss mot en vänsterhänt person. Dubbelhänta och ambidextriösa rollpersoner drabbas inte av detta avdrag.

SLÅ VILT

Om du hugger vilt på din motståndare utan att se efter var du träffar får du slå en slumpträff på Slumpträff. Den som hugger vilt har alltid -5 i CL, men när man parerar ett Vilt hugg har man -3 på CL.

Exempel: Barbarenden som slåss mot Serak bryr sig inte om att sikta. Han hugger blint med sin yxa och har -5 i CL. Spelledaren slår på Slumpträff: Närstrid. Han slår 4. Barbarenden hugger till mot Seraks högra ben. Serak får då -3 på CL när han skall parera detta hugg.

AVSTÅNDSSTRID

Avståndsvapen fungerar som i grundreglerna, fränsett att alla avståndsvapen har ett penetreringsvärde. Det bestämmer hur lätt vapnet har att tränga igenom en rustning. Penetreringen dras från rustningens absorbering. Armborstpilar har hög penetrering och kastdolkar låg. Det beskrivs under rustningars absorbering.

STRIDENS FÖRLOPP

Reglerna för handlingstillfällen och blottor ger ett annat förlopp än i grundreglerna. Den detaljerade stridsrundans ser ut så här:

- 1 Slå initiativ och avgör vem som börjar.
- 2 Slå för blotta om du är i närstrid.
- 3 **HANDLINGSTILLFÄLLE 1:** Utför din första handling. Om du väljer att anfälla — sikta mot blottan, mot ett annat träffområde eller slå vilt. Din motståndare utför sin första handling.
- 4 Slå för skada, både för kroppspoäng och smärtpoäng.
- 5 Dra bort rustningens absorbering för kroppspoäng och smärtpoäng. Beräkna skadan.
- 6 **HANDLINGSTILLFÄLLE 2:** Utför din andra handling. Se handlingstillfälle 1. Din motståndare utför sin andra handling.
- 7 Slå för skada, både för kroppspoäng och smärtpoäng.
- 8 Dra bort rustningens absorbering för kroppspoäng och smärtpoäng. Beräkna skadan.
- 9 **HANDLINGSTILLFÄLLE 3:** Utför din tredje handling. Se handlingstillfälle 1. Din motståndare utför sin tredje handling.
- 10 Slå för skada, både för kroppspoäng och smärtpoäng.
- 11 Dra bort rustningens absorbering för kroppspoäng och smärtpoäng. Beräkna skadan.

Har du fler än tre handlingar lägger du in de extra handlingarna var du vill i vilket handlingstillfälle som helst. Du kan aldrig utföra mer än två handlingar i samma tillfälle.

KROPPSPOÄNG OCH SMÄRTPOÄNG

Kroppspoäng och smärtpoäng återger två slags skador. Kroppspoäng är sårskador, svåra krosskador och andra verkliga, fysiska skador. Smärtpoäng är skador som gör ont och gör dig stridsoduglig, men inte skadar dig allvarligt. Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna. Smärtpoäng är din FYS x 2.

Blir du huggen med ett svärd förlorar du många kroppspoäng. Du har en sårskada. Smärtpoäng förlorar du när du blir slagen eller sparkad, blåslagen med trubbiga vapen eller ligger bunden i en skenande vagn och kastas fram och tillbaka under flera timmar. När du har förlorat många smärtpoäng är du mörbultad.

De flesta vapen gör skada både i form av kroppspoäng och smärtpoäng. Hugg- och stickvapen gör många kroppspoäng. Krossvapen gör fler smärtpoäng. Det visas i vapentabellen.

Rustningar absorberar olika mycket kropps- och smärtpoäng. Alla metallrustningar tar upp mer kroppspoäng än smärtpoäng. Den som bär en metallrustning slipper öppna sår, men är blåslagen och utmattad efter en strid. Det är bara kraftigt vadderade rustningar som fångar upp någon större mängd smärtpoäng.

Om du använder både SP och KP i striden blir det viktigt att välja rätt vapen mot rätt rustning. Krossvapen får den betydelse de hade; att dunka sönder kroppen innanför den tunga rustningen. Dolkar blir odugliga mot tunga rustningar, men effektiva mot en oskyddad kropp. Svärd och andra huggvapen är effektivast mot ringbrynjor och andra mellantunga rustningar.

Exempel: Serak huggar till barbaren med sitt långsvärd. Barbaren har en ringbrynja på sig. Den absorberar 5 KP och 4 SP. Långsvärdet gör 1T10 KP och 1T6 SP. Han slår 6 för KP och 2 för SP och lägger till sin skadebonus på +1. Det ger 7 KP och 3 SP. 2 KP tränger igenom rustningen och gör ett fullt sår i bröstkorgen.

FÖRLORADE SMÄRTPOÄNG

Smärtpoäng fungerar delvis som kroppspoäng:

- Om rollpersonen totala antal SP når 5 har han halverad CL (avrunda nedåt) på *alla* färdigheter.
- Om rollpersonens totala antal SP når 1 kan han inte använda några färdigheter. Han kan bara krypa undan, tala ansträngt o. dyl. Han kan inte lägga första förband eller använda besvärjelser.
- Om rollpersonens totala antal SP når 0 blir han medvetslös. Han förblir medvetslös i 1T20 minuter.

När han vaknar till liv kan han inte göra något förrän hans totala SP har kommit upp till ett positivt värde.

- Om antalet SP i en arm eller ett ben når 0 blir kroppsdelan obrukbar. Den skadade kan genom ett Svårt PSY-slag fortsätta striden med kvarvarande kroppsdelar. Om ett ben har blivit skadat måste han stå på knä, om en arm har blivit skadad hänger den slapp vid sidan.
- Rollpersonen förlorar inga ytterligare SP för att antalet når 0 i ett träffområde. Förlorade SP innebär inte att man har inre blödningar. Du kan inte ha mindre än 0 SP.
- Om bröstkorgens eller magens SP når 0 faller rollpersonen till marken och kan bara krypa undan tills hjälp anländer eller han har återhämtat sig.
- Om huvudets SP når 0 blir rollpersonen medvetslös i 1T100-FYS minuter (minst 5 minuter). När han vaknar kan han inte göra något alls förrän SP i huvudet har kommit upp till ett positivt värde.
- Om rollpersonen förlorar fler SP än han tål börjar han förlora KP i stället. Varje skada i form av SP som överskrider antalet SP omvandlas till KP. Förlorar han många KP finns risken att han blir kritiskt skadad. Det gäller både totalt och i enskilda träffområden. Överskrider antalet SP som rollpersonen tål i ett träffområde omvandlas överskjutande SP till KP. Samma sak händer om det totala antalet SP överskrids.

AVDRAG FRÅN FÄRDIGHETER

Smärta minskar inte möjligheten att lyckas med färdigheter på samma sätt som fysiska skador. Om rollpersonen har förlorat hälften av sina SP eller mer i en kroppsdel får han -2 på CL i alla färdigheter som kräver att kroppsdelens är hel. Förlorar han 3/4 eller mer av sina SP i en kroppsdel får han -4 på CL.

Du får inte avdrag för både förlorade SP och förlorade KP, utan bara för en av dem. Det högsta avdraget ska räknas. Regeln kommer främst till nytta vid strid mot motståndare i tunga metallrustningar, där KP-skadan lätt blir mindre än SP-skadan.

Exempel: Erak har förlorat 4 KP av 6 och 4 SP av 8 i vänster arm. Det innebär att KP-skadan ger honom -4 på CL, medan SP-skadan ger honom -2 på CL. Totalt har Erak -4 på CL, inte -6. Bara det högsta avdraget räknas. Har han däremot förlorat 6 SP och bara 3 KP, är avdraget för SP-skadan störst. Det blir fortfarande -4 på CL, men nu beror det på smärtan, inte på någon direkt fysisk skada.

HELA

HELA läker både smärtpoäng och kroppspoäng, lika många av bägge. Besvärjelsen läggs på enskilda kroppsdelar. Läks fler poäng än som finns i kroppsdelens läggs resten av poängen på annan valfri plats på kroppen.

Kritiska skador och infektioner

Kritiska skador kan bara orsakas av förlorade kroppspoäng. Om rollpersonen förlorar fler smärtpoäng än han tål börjar han förlora kroppspoäng i stället och kan få en kritisk skada. Men förlorade smärtpoäng kan inte i sig ge någon kritisk skada. Skada i form av smärtpoäng kan inte heller ge upphov till infektioner.

Läkning

Smärtpoäng läker mycket fortare än kroppspoäng. Det är ytliga skador som består av utmattning och lätta krosskador. Du får tillbaka din FYS antal smärtpoäng varje dag. 24/FYS ger hur många timmar det tar att läka en smärtpoäng.

SÄRSKILDA SITUATIONER

De här reglerna kan användas både tillsammans med den detaljerade striden och med grundreglerna. De ersätter inte reglerna för särskilda situationer i grundreglerna, utan läggs till dem. Du plockar ut de regler du vill ha och använder dem.

RULLA MED SLAG

Den som träffas av ett kraftigt hugg eller en stöt som gör mycket skada i form av SP kan välja att försöka rulla med slaget för att minska skadan. Han slår ett SMI-slag. Om det lyckas halveras SP-skadan (avrunda nedåt). Misslyckas det tar han full skada. Oavsett om det lyckas eller inte förlorar han nästa handling.

SIKTA

Att sikta med ett avståndsvapen under en handling ger +1 till CL. Siktar du under två handlingar får du +2 och under tre handlingar +3. Du kan inte sikta mer än tre handlingar.

SKÖLDMUR

Flera stridande som ställer sig skuldra vid skuldra med sköldarna framför sig är svåra att träffa. Om motståndaren tvingas slå mot dem rakt framifrån slipper de slå för blotta. Motståndaren har således alltid avdrag från sin CL för att träffa dem. Om du använder grundreglerna får motståndaren -2 i CL för att träffa dem. Kan motståndaren ta sig runt sköldmuren och anfälla från sidan eller bakifrån har den ingen effekt.

SLÅ MEDVETSLÖS

Ett trubbigt föremål kan användas för att slå en person medvetlös. Har du möjlighet att träffa motståndarens bara huvud med ett trubbigt vapen får du räkna all skada, både KP och SP, som förlorade smärtpoäng. Om motståndaren når 0 i huvudet svimmar han.

Exempel: Tjuven Nikodemus smyger sig fram mot en vakt och drämmer till med bredsidan av svärdet i huvudet på honom. Han gör skada som en stridsklubba, bestämmer spelledaren. Det är 1T6 i KP och 1T8 i SP. Han slår 4 och 7. Det blir sammanlagt 11. Båda räknas som SP. Vakten hade 10 SP i huvudet och segnar ned.

SLÅ UR SADELN

En träff mot huvudet eller bröstkorgen som gör fler KP eller SP än ryttaren har STO slungar honom alltid ur sadeln. Han får inte slå något Rida för att hålla sig kvar i sadeln. Träffas han i någon annan kroppsdel och tar fler KP eller SP än han har STO måste han slå ett Rida för att hålla sig kvar i sadeln.

SNUDDANDE TRÄFF

Hugg och stötar mot blanka rustningar riskerar att glida mot metallen och göra en sämre träff. Krossvapen riskerar inte att glida mot metallen och kan inte snudda. Om du slår på din CL i stället för under och precis träffar med ett huggvapen eller stötvapen kan du göra en snuddande träff. Slå ytterligare 1T6 och se efter vilken rustning din motståndare har för att avgöra om du snuddar:

Snuddar på

Metallrustning	1–4
Lamellrustning	1–3
Ringbrynja	1–2

En snuddande träff gör bara halva skadan mot normalt. Slå för skada och halvera resultatet. Om du inte snuddar gör du en vanlig träff med normal skada.

Exempel: Serak vapenmästare slåss mot en riddare i full rustning med sitt långsvärd. Han har CL 16 och slår 16. Det är risk för en snuddande träff. Spelaren slår 1T6. Det blir 3. Hugget glider på metallrustningen och gör bara halv skada. Spelaren slår för skada och halverar resultatet. Det avrundas uppåt. Hade han slagit 5 eller 6 hade slaget missat totalt.

STRYPA

Strypsnara är ett vapen som styrs av en egen färdighet. Lyckas du med färdigheten Strypsnara mot en fiende är han hjälplös om han inte lyckas slå under sin STY – din STY med 1T20. Hans STY sjunker ett steg per stridsrunda och han förlorar 1T3 SP/SR.

Att strypa någon med bara händerna är svårare. Man slår då ett slag på Motståndstabellen varje SR — om stryparen vinner behåller han greppet, annars har offret lyckats bryta sig loss. Offrets STY sänks ett steg för varje stridsrunda greppet hålls kvar. Strypning gör 1T3 SP i skada varje stridsrunda. Skadan räknas av från SP i huvudet. När huvudets SP når 0 svimmar offret. Om angriparen håller kvar greppet börjar offret förlora KP med 1T3/SR och dör så småningom.

Exempel: Tjuven Nikodemus glider upp mot sitt offer och lägger händerna runt hans hals. Han får grepp om halsen. Nikodemus har STY 12. Offret har 14. De jämförs på motståndstabellen. Första rundan slår Nikodemus spelare 7 på tabellen. Han håller kvar greppet. Offret tappar 3 SP. I nästa runda har offret bara 13 i STY. Nikodemus slår 9 och lyckas precis hålla kvar greppet. Offret förlorar 2 SP. Rundan efter det har de samma STY: 12. Om Nikodemus håller kvar sitt grepp ett par rundor till har offret förlorat alla SP i huvudet och svimmar.

SVEPANDE HUGG

Ett Svepande hugg används för att hålla fienden på avstånd och för att skada flera motståndare med ett enda anfall. Du kan välja att använda alla dina handlingar i en stridsrunda till ett enda hugg. Du tar sats och sveper med

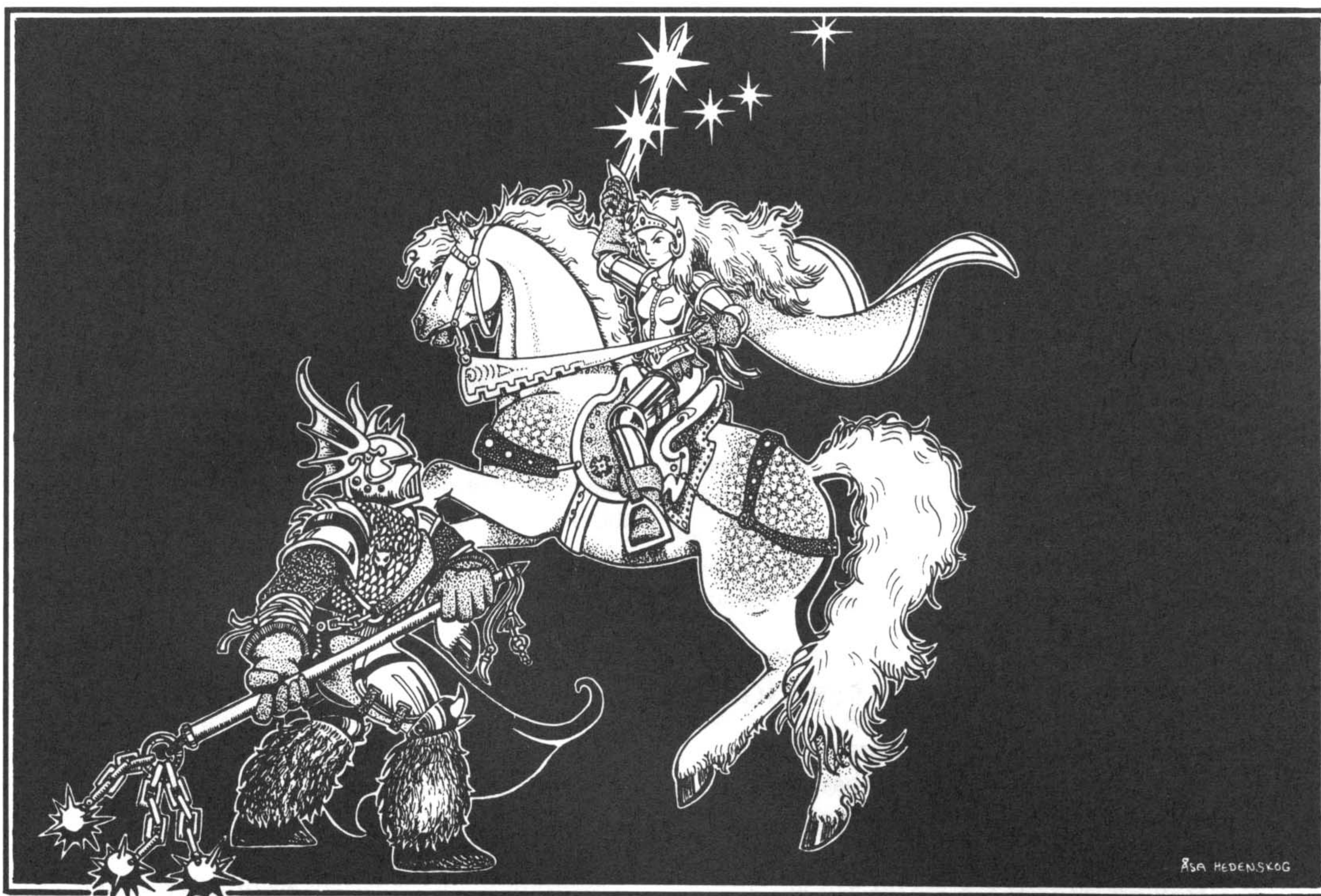
vapnet från ena sidan till den andra. Det ger dig extra kraft, men tar också längre tid. Du får fördubbla din skadebonus när du gör ett Svepande hugg och kan träffa lika många fiender som du har handlingar. Du slår ett separat slag för att träffa var och en och slår skada för varje fiende. Efter ett Svepande hugg är du ur balans och förlorar den första handlingen i nästa stridsrunda.

De som anfalls med ett Svepande hugg förlorar en handling var, samt att de måste använda en av sina handlingar till att parera det Svepande hugget.

Svepande hugg kan göras med svärd, yxor och korta stångvapen.

TAPPA BALANSEN

Om du förlorar fler smärtpoäng än vad du har STO i ett enda anfall slungas du bakåt och förlorar nästa handling. Ett lyckat fallteknik gör att du inte förlorar någon handling.



STRID TILL HÄST

Strid till häst styrs av färdigheterna Rida och/eller Slåss till häst. Varje gång du råkar i strid slår du ett Rida för att hålla dig kvar i sadeln. Slaget gäller för hela striden. Om du galopperar i strid måste du slå ett Rida varje stridsrunda.

Med Slåss till häst på lägst FV 5 behöver du inte slå något slag för strid till häst under vanliga omständigheter. Du behöver bara slå för Slåss till häst en gång i början av strid i galopp, inte varje stridsrunda. Slåss till häst gör också att du kan använda avståndsvapen från hästryggen utan avdrag. Du kan använda antingen Slåss till häst eller Rida för att avgöra om du lyckas med en manöver till häst.

Strid till häst förutsätter att du har en stridshäst. Sämre riddjur ger avdrag från ditt Rida och Slåss till häst i en stridssituation. I tabellen för riddjur står vilka avdrag olika djur ger dig i strid. En ridhäst motsvaras av en liten häst i grundreglerna. En stridshäst motsvaras av en stor häst. En tung stridshäst beskrivs nedan.

Riddjur	Avdrag från Rida/Strid till häst
Tung stridshäst	+5
Stridshäst	±0
God ridhäst	-5
Ridhäst	-10
Enhörning	-5
Grip	-5
Kentaur	±0
Pegas	-5
Drake	-5

TUNG STRIDSHÄST

STY 38	KP 22	Nat. skydd: 1
STO 30	SB 1T10+2	Förflyttning: L20
FYS 12		1 Bett: 1T4 (halv SB), 8
SMI 11		2 Hovsparkar: 1T8, 8
INT 3		Upptäcka fara: 17
PSY 11		

ATTACK FRÅN GALOPPERANDE HÄST

Vid alla former av anfall från ryggen på en galopperande häst som tagit sats minst 15 meter får hästens SB användas istället för din egen. Du utnyttjar hästens rörelseenergi i anfallet. Undantaget är anfall med avståndsvapen och vapen kortare än en halv meter, som dolkar och kortsvärd.

Om två ryttare galopperar mot varandra läggs bägge hästarnas SB till skadan för den eller de som lyckas med ett anfall. Skadebonusen från din egen häst läggs till skadan som din fiende gör på dig om han träffar.

Anfall från galopperande häst är svårt. Du måste lyckas med ett Rida varje stridsrunda du slåss från en galopperande häst. Om du misslyckas med Rida tappar du balansen och förlorar nästa handling. Färdigheten Slåss till häst gör att du bara behöver slå en gång, i början av striden, om inget särskilt inträffar.

AVSTÅNDSVAPEN FRÅN HÄSTRYGGEN

Bågskytte från en galopperande häst är en svår konst. Alla som inte har lärt sig färdigheten Slåss till häst har -10 i CL med bågskytte, armborst eller krutvapen när de anfaller från en galopperande häst. En travande häst ger -5 i CL. Färdigheten Slåss till häst gör att du kan använda avståndsvapen från hästryggen utan avdrag.

SLUNGAS UR SADELN

Det finns ett antal situationer då du kan slungas ur sadeln:

- Om du träffas av ett vapen som gör mer KP eller SP än du har i ett träffområde måste du slå ett Rida för att hålla dig kvar i sadeln.
- Om du träffas i huvudet eller bröstkorgen av ett anfall som gör mer skada i KP eller SP än du har STO-värde slungas du ur sadeln.
- Om det antal skada vapnet gjorde övervinner din STO på Motståndstabellen kastas du ur sadeln, oavsett vilket träffområde som skadades.
- Om dina KP eller SP har nått 0 i någon kroppsdel måste du slå ett Rida varje stridsrunda för att hålla dig kvar i sadeln.

ANFALLANDE STRIDSHÄST

Stridshästar kan tränas att anfälla fienden i strid. De kan sparka och bita motståndaren. För att hantera en strids-tränad häst och få den att angripa måste du ha färdigheten Slåss till häst. Du slår varje gång du försöker få hästen att angripa. Om du lyckas kan du fortsätta med att slå för hästen.

FÖRFLYTTNING

En häst upptar två rutor om ni använder en golvplan. Den kan förflytta sig cirka 20 rutor under en stridsrunda, så om ni vill hålla ordning på strid till häst på en rutplan

måste den vara rejält stor. Hästar som bär rustning och en tung ryttare är långsammare.

Hästen kan i normala fall vrida sig 45 grader medan den förflyttar sig tre rutor framåt. En U-sväng kräver tre rutor fram och tre rutor åt sidan. Att få en häst att vända sig på stället är en särskild manöver som beskrivs nedan.

Hästen kan maximalt hoppa sin egen längd, cirka två rutor, rakt fram. Den kan forcera hinder på upp till 0,5 meter utan besvär. Tränade hopphästar utan annan belastning än en lätt ryttare klarar upp till 2 meter.

BÄRFÖRMÅGA

Hästars bärförmåga beräknas inte på samma sätt som för människor. En häst kan bära mer än vad styrkan anger. Hästen kan utan besvär bära dubbla sin STY. En lätt stridshäst har STY 32 och en tung stridshäst STY 38. De bär utan modifikation 64 respektive 76 kilo. Det motsvarar ungefär seldon och ryttare.

När hästen blir tyngre lastad rör den sig långsammare. Tabellen visar hur hästens rörelseförmåga försämras. Det gäller när hästen har en börda på ryggen. Draghästar kan dra en tyngre börda utan att tappa förflyttningsförmågan.

Räkna samman vikten för ryttaren, hans utrustning och rustning och för hästens eventuella rustning. Minska hästens förflyttning om nödvändigt.

Börda	Förflyttning
<STYx2	±0
STYx2-STYx3	-3
STYx3-STYx4	-6
STYx4-STYx5	-9
STYx5-STYx6	-12
STYx6-STYx7	-15
STYx7-STYx8	-18
STYx8-STYx9	-21

UTMATTNING

En tungt lastad häst blir snabbt utmattad. I tabellen anges hur snabbt en häst kan förflytta sig tungt lastad utan att bli utmattad. Den kan pressa sig och förflytta sig upp till sin maximala förflyttning om den galopperar, men då blir den snabbt trött.

Se efter vilken förflyttning hästen har och jämför det med hur snabbt den rör sig. Ta mellanskillnaden mellan de två. Om hästen har en förflyttning på 10 för att den är tungt lastad men rör sig 18 rutor per stridsrunda är mellanskillnaden 8.

Denna mellanskillnad är det antal FYS-poäng hästen förlorar för varje timme den överskrider sin förflyttningsförmåga. Dela 60 med mellanskillnaden så får du hur många minuter det går mellan varje förlorad FYS-poäng. Se exemplet nedan.

När FYS når 1 är hästen fullständigt utmattad och måste vila fyra gånger så lång tid som den har arbetat. Om FYS går ned till noll har hästen sprängt sig och sjunker

döende ned. Det krävs ett lyckat Läkekonst för att få den att överleva.

Hästen återfår FYS med en poäng per tio minuter om den får vila ostört.

Exempel: Corwin pressar sin tungt lastade häst för fullt, i L 20. Hästen är belastad så att den bara kan röra sig i L 8 obehindrat. Skillnaden är 12. Hästen förlorar 12 FYS-poäng varje timme. Det blir 1 poäng var femte minut. Hästen har FYS 12, så efter en timme dör den. Efter 55 minuter faller den ihop av trötthet.

MANÖVRER TILL HÄST

Manövrer är allt du försöker få din häst att göra under strid. De kräver i allmänhet ett lyckat Rida. En del manövrer kan du utföra samtidigt som du anfaller eller parerar. Då får du oftast -5 i CL med vapnet eller skölden.

Helomvändning

Du vänder hästen runt i 90 grader. Det tar en stridsrunda och kräver ett lyckat Rida. Om det misslyckas vänder du bara 45 grader. Du har -5 i CL med både anfall och parering så länge vändningen pågår.

Hopp

Ett hopp är en handling och kräver ett lyckat Rida. Om du försöker anfalla eller parera i samma handling som du hoppar har du -5 i CL.

Hopp från hästryggen

Du ställer dig upp på hästryggen, kastar dig upp och griper tag i en gren, ett klipputsprång eller något annat. Det är en komplicerad manöver som först kräver ett lyckat Rida, sedan ett Akrobatik.

Hästen som sköld

Du glider ned på hästens sida och använder hästryggen som sköld mot skjutvapen eller anfallande ryttare. Det krävs ett lyckat rida och du kan inte göra något annat än att klänga dig fast vid hästen så länge du använder den som sköld. Så länge motståndarna befinner sig på andra sidan hästen har de -10 i CL när de ska träffa dig.

Stegra

Du får hästen att stegra sig och skydda dig med sin egen kropp mot anfall. Nackdelen är att hästen blottar sin hals och bringa och kan ta skada från anfallet. Det kräver ett lyckat Rida och tar en stridsrunda. Du kan anfalla och parera medan hästen är stegrad, men får -5 i CL. Motståndare som befinner sig rakt framför dig har -5 i CL när de försöker träffa dig.

Volt

Du för hästen runt i en kort cirkel för att hålla flera motståndare på avstånd. Tar en stridsrunda och kräver ett lyckat rida. Du vänder hästen på två rutor i vardera riktningen och kan anfalla och parera som vanligt under tiden, utan avdrag från CL.

HÄSTENS TRÄFFOMRÅDEN

Hästen har sju träffområden. Det är samma som andra fyrfota djur. Titta i tabellerna under Träffområden för djur och monster. Om du slår vilt utan att sikta är det en chans på sex att du träffar hästen istället för din motståndare. Slå i så fall på slump Tabellen. Du kan också medvetet sikta på ett träffområde på hästen.

HÄSTENS RUSTNING

Stridshästar är värdefulla djur som skyddas mot skada i strid. Rustningar till hästar täcker i allmänhet huvud, hals, bog och flanker. Tunga stridshästar kan bära metallrustning av samma typ som en människa. Lättare stridshästar har oftare rustningar av läder, brigandin eller vadderat tyg.

Liksom för människor är det möjligt att sätta ihop en rustning av olika delar för en häst. Räkna med att huvudet tar 10% av pansaret, halsen 15%, bogen 30% och flankerna 45% Räkna ut pris och vikt utifrån hur stor del av pansaret som upptas av varje kroppsdel.

Rustningar till torneringshästar är ofta vackert smidda, utsirade och smyckade med inläggningar av ädelmetall. Stridshästar som rids av kavalleri i krig har oftare enklare rustning av läder eller vadderat tyg, i enstaka fall av ringbrynja.

Rustningstabell

Rustning	abs KP	abs SP	Vikt	Pris
Tjockt tyg	1	2	6	350
Läder	2	2	12	2.500
Nitläder	3	2	24	4.500
Vadderad	3	5	15	2.500
Brigandin	5	3	30	7.000
Ringpansar	5	3	50	6.000
Fjällpansar	5	3	30	6.400
Ringbrynja	5	4	30	7.000
Laminerad	8	4	70	8.000
Metall	8	4	60	10.000
Räfflad metall	9	4	70	12.000



KRITISKA TRÄFFAR

Ett perfekt slag i strid innebär att motståndaren tar extra mycket skada. Han tar automatiskt maximal skada från vapnet och maximal skadebonus. Han kan dessutom förlora rörligheten i den träffade kroppsdelen eller tappa några av sina handlingar.

Här beskrivs vad som händer när du får en kritisk träff i någon kroppsdelen. Slå 1T20 och se vad som händer. Det finns en tabell vardera för huvud, överkropp, mage, armar och ben. Samma sak händer oavsett om du träffas i höger eller vänster arm eller ben.

Använder ni grundreglerna utan att slå för träffområde kan du ändå använda tabellen vid en perfekt träff och se vad som händer. Slå 1T5. 1 = huvud, 2 = överkropp, 3 = mage, 4 = armar och 5 = ben. Resultatet visar var vapnet träffar. Slå sedan 1T20 på tabellen för den kroppsdelen.

Avpassa skadan efter vilket vapen som används. Bara händerna eller en liten dolk kan knappast åstadkomma de svåraste skadorna på tabellen. Du kan välja att slå 1T10 för lätta vapen som dolkar och pilar.

Ibland måste du slå för vilken sida som drabbas av skadan. Det gäller till exempel skador på ögon och öron, eller skador på kroppen som påverkar hur du kan använda armarna. Slå 1T4. 1–2 är höger och 3–4 vänster.

HUVUDET

- 1 Vapnet snuddar vid sidan av huvudet och en bit av örat slits bort. Det blöder kraftigt. Den skadade förlorar nästa handling.
- 2 Kinden slits upp och det blöder kraftigt. Den skadade förlorar nästa handling.
- 3 En hårtofs slits bort från huvudet. Den skadade förlorar nästa handling.
- 4 Näsan krossas och nästippen förstörs. Det blöder kraftigt. Den skadade förlorar nästa handling.
- 5 Ögonbrynet slits upp och blodet strömmar ned i den skadades ögon. Han förblindas och får -5 i CL på alla färdigheter.
- 6 Vänster öra slits bort från huvudet. Blödningen gör att den skadade förlorar i KP var sjätte stridsrunda. Hela eller ett lyckat Läkekonst krävs för att stoppa förlusten av kroppspoäng. Rollpersonen får nedsatt hörsel.
- 7 1T20 tänder slås ut och munnen fylls med blod. Den skadade kan inte göra mer den här stridsrundan och förlorar en handling i varje stridsrunda som följer.

- 8 En bit av underläppen slits eller skärs bort. Blödningen gör att den skadade förlorar en handling i varje stridsrunda som följer. Om inte magi helar honom blir han kraftigt vanställd.
- 9 Kindbenet krossas. Den skadade kan inte göra mer i den här stridsrundan och förlorar en handling i varje stridsrunda som följer.
- 10 Käken krossas och hänger obrukbar. Den skadade har -10 på alla CL tills han har fått hjälp med Hela eller förband.
- 11 Ena tinningen krossas. Den skadade svimmar och är avsvimmad i 1T20 ronder.
- 12 Ena ögat förstörs. Det trycks sönder eller trycks ut. Det blöder kraftigt. Den skadade kan inte göra mer den här stridsrundan och har -5 på alla CL tills han är helad. Om inte magi används för att hela ögat kommer den skadade att ha nedsatt syn resten av livet.
- 13 Näsan förstörs fullständigt. Blodet förblindar den skadade och gör att han får -5 på alla CL tills han är helad. Han förlorar alla handlingar i den här stridsrundan. Om inte magi används för att återställa ansiktet är den skadade vanställd för livet.
- 14 Nackkotorna förskjuts så att den skadade blir tillfälligt förlamad i hela kroppen. Han återhämtar sig inom 1T4 veckor, men kan inte göra någonting fram till dess.
- 15 Underkäken slås loss från kroppen och blodet sprutar ut över den skadade och hans motståndare. Den skadade kan inte göra något. Han förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen. Om inte magi används för att återställa hans ansikte är han för alltid groteskt vanställd.
- 16 Halspulsådern slits av och blodet sprutar ut över den skadade och hans motståndare. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen.
- 17 Struphuvudet krossas och den skadade kvävs långsamt och förlorar en KP var sjätte stridsrunda om ingen kan hjälpa honom. Skadan kan bara läkas med magiska medel. Ingen världslig läkekonst kan hjälpa honom.
- 18 Skallbenet trycks in och den skadade svimmar. Han är medvetslös i 1T4 timmar. Han förlorar 1T4 INT permanent.
- 19 Käkbenet trycks upp i skallen och den skadade faller avsvimmad ned och förlorar en KP var sjätte stridsrunda. Förlusten av kroppspoäng kan bara hävas med en Hela. Inga icke-magiska läkekonster kan rädda den skadade. Om inte ansiktet återställs med magiska medel är han för alltid vanställd.
- 20 Bakhuvudet får en allvarlig krosskada och den skadade faller avsvimmad ned och är medvetslös i 1T4 timmar. Han förlorar en KP var sjätte stridsrunda.

Förlusten av kroppspoäng kan bara hävas med en Hela. Inga icke-magiska läkekonster kan rädda den skadade.

BRÖSTKORGEN

- 1 Attacken gör att den skadade tappar balansen och vacklar bakåt. Han förlorar en handling.
- 2 Ett par revben knäcks och den skadade förlorar nästa handling. Han får -2 på alla CL på grund av smärtan.
- 3 Attacken tar mitt i bröstkorgen och den skadade slungas till marken. Han tappar andan och kan inte göra något mer i den här stridsrundan.
- 4 Skadan tar rakt i solar plexus och den skadade viker sig dubbel. Han kan inte göra något på två stridsrundor.
- 5 Nyckelbenet knäcks och den skadade förlorar alla handlingar i den här stridsrundan. Han har -5 i CL på alla färdigheter som kräver att han använder handen på den sida där benet knäcktes. Slå för vilken sida som skadas.
- 6 Högra sidans hud och kött fläks upp och det blöder kraftigt. Den skadade kan inte göra något mer i den här stridsrundan.
- 7 1T6 revben krossas och den skadade är omtöcknad under den närmaste stridsrundan. Han har -5 i CL på alla färdigheter tills skadan börjar läkas.
- 8 Ena skulderbladet slits till hälften loss. Den skadade kan inte göra något mer i stridsrundan. Han har -10 i CL på alla färdigheter som kräver att han använder armen på den sidan där skulderbladet skadades. Slå för vilken sida som skadas.
- 9 Ett revben viks in i lungan som långsamt börjar blodfyllas. Den skadade börjar kvävas av sitt eget blod och förlorar en KP var sjätte stridsrunda och har -10 i CL på alla färdigheter. Läkekonst eller Hela stoppar blödningen.
- 10 Vänstra sidan av bröstkorgen krossas fullständigt och den skadade kan inte göra något de närmaste 1T6 stridsrundorna. Därefter har han -10 i CL på alla färdigheter på grund av smärtan.
- 11 Ett kraftigt slag mot hjärtat ger den skadade ett tillfälligt hjärtstillestånd. Han segnar ned och ligger medvetslös i 1T6 minuter tills pulsen går upp igen.
- 12 Högra sidans revben fläks upp. Blodet sprutar ut över den skadades motståndare. Den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrunda och kan inte göra någonting förrän han har behandlats med Läkekonst eller Hela.
- 13 Köttet slits bort från bröstkorgen och den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrunda på grund av blödningen. Han har -10 i CL på alla färdigheter tills han har fått hjälp med Läkekonst eller Hela.

- 14 Ena skulderbladet slits loss från kroppen. Armen på den sidan blir obrukbar och den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrunda. Han kan inte göra något förrän han har behandlats med Läkekonst eller Hela.
- 15 Ryggraden träffas och den skadade faller ihop i fruktansvärda smärtekramper under 2T6 stridsrunder. Det tar honom ytterligare 2T6 stridsrunder att återhämta sig så att han kan göra något. Han har -10 i CL på alla färdigheter för resten av striden.
- 16 Kroppspulsådern punkteras och blodet sprutar ut över den skadade och hans motståndare. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen.
- 17 Ryggraden förskjuts och den skadade faller till marken i fruktansvärda plågor. Han kan inte göra något innan han får hjälp att rätta ut ryggkotorna. Han kan inte göra något inom de närmaste tolv timmarna.
- 18 Ryggraden krossas och den skadade faller till marken. Han förlamas från midjan och nedåt. En Hela på E5 eller mer kan rätta till skadan så att den inte leder till förlamning.
- 19 Bröstkorgen krossas och revbenen viks in i lungorna, som börjar blodfyllas. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda. Han kan bara räddas av en Hela. Ingen världslig läkekonst kan göra något.
- 20 Träffen tar mitt i hjärtat. Om anfallet gjordes med krossvapen viks revbenen in i hjärtat. Blodet pumpas ut över bröstkorgen och den skadade avlider inom 1T10 stridsrunder. Han kan bara räddas av en Hela E5 eller mer. Ingen världslig läkekonst kan rädda honom.

MAGEN

- 1 Skadan tar rakt i magen och den skadade viker sig dubbel. Han kan inte göra något mer den här stridsrundan.
- 2 Njurarna skadas och den skadade förlorar nästa handling och har -5 i CL på alla färdigheter på grund av smärtan.
- 3 Träffen tar i ryggslutet och den skadade slungas till marken. Det tar honom en stridsrunda att resa sig.
- 4 Testiklarna träffas (endast män) och den skadade vrider sig av smärta under en stridsrunda. Han rör sig med halva sin förflyttning under resten av striden.
- 5 Korsryggen träffas och den skadade blir paralyserad under en stridsrunda. Han förlorar en handling per stridsrunda under resten av striden.
- 6 Höftbenet skadas så att den skadade har halv förflyttning och förlorar en handling i varje stridsrunda under resten av striden.
- 7 Buken fläks upp så att bukmuskulaturen skadas och den sårade förlorar en handling per stridsrunda under resten av striden. Han har -5 i CL på alla färdigheter.
- 8 Höften går ur led och den skadade faller ihop på marken. Höftbenet måste dras rätt innan han kan resa sig och göra något. Så länge det är ur led kan han bara vrida sig av smärta.
- 9 Ena sidans njure träffas och den skadade faller samman på marken i fruktansvärda plågor. Det tar honom 2T6 stridsrunder att återhämta sig. Också efter det slåss han med -5 i CL på alla färdigheter under resten av striden.
- 10 Bukväggen sprätts upp och den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrunda av blödningar. Han har -5 i CL på alla färdigheter.
- 11 Ena höftbenet krossas och den skadade faller samman på marken. Han kan inte använda benet förrän skadan har börjat läka. Han kan parera eller krypa undan på -10 i CL på alla färdigheter. Han kan inte göra något offensivt.
- 12 Bäckbenet krossas och den skadade faller till marken. Han kan inte röra sig alls, inte ens krypa och kan inte använda några färdigheter. Han måste bäras bort. Det kommer att ta 1T4 månader för benet att läka.
- 13 Mjälten förstörs och den skadade faller till marken i svåra plågor. Han dör inom 10+1T10 minuter om ingen lägger en Hela på honom. Han kan inte göra något offensivt, bara krypa bort och parera med -10 i CL.
- 14 Buken slits upp och tarmarna faller ut. Den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrunda tills någon lyckas med Läkekonst eller Hela.
- 15 Könsorganen slits loss från kroppen eller förstörs fullständigt (endast manliga stridande) och den skadade förlorar en KP per stridsrunda på grund av blödningarna. Han kan inte göra någonting innan blödningen är stoppad.
- 16 Kroppspulsådern punkteras och blodet sprutar ut över den skadade och hans motståndare. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen.
- 17 Ryggraden förskjuts och den skadade faller till marken i fruktansvärda plågor. Han kan inte göra något innan han får hjälp att rätta ut ryggkotorna. Han kan inte göra något inom de närmaste tolv timmarna.
- 18 Ryggraden krossas och den skadade faller samman på marken. Han förlamas från midjan och nedåt. En Hela på E5 eller mer kan rätta till skadan så att den inte leder till förlamning.
- 19 Inälvorna slits sönder och den skadade dör av inre blödningar med en hastighet av en KP per stridsrunda. Bara en Hela E5 eller bättre kan stoppa blödningarna. Ingen världslig läkekonst kan hjälpa den skadade.

20 Magsäcken brister och bukhålan fylls av blod och halvsmälta födoämnen. Den skadade dör av inre blödningar med en KP per stridsrunda. Bara en Hela E5 eller bättre kan stoppa blödningarna. Också om det lyckas är risken för infektioner så stor att den skadade dör inom 1T20 timmar om han inte lyckas med ett FYS-slag.

ARMARNA

- 1 Träffen tar i handen och den skadade tappar det han höll i och förlorar sin nästa handling.
- 2 Träffen tar i armbågen och den skadade tappar det han höll i. Han förlorar alla handlingar i den här stridsrundan på grund av smärtan.
- 3 Musklerna på överarmen slits upp. Den skadade förlorar alla handlingar i den här stridsrundan och tappar det han höll i handen.
- 5 Axeln skadas och armen kan inte användas under de närmaste 1T6 stridsrundorna. Den skadade tappar det han höll i handen och förlorar alla sina handlingar under den här stridsrundan.
- 6 Ett finger huggs av och blodet stänker över den skadade och motståndaren. Den skadade tappar vad han höll i handen och måste slå ett PSY-slag för att klara av att fortsätta använda handen. Han har -5 i CL på alla färdigheter då han använder handen.
- 7 Handleden slås ur led och den skadade tappar det han höll i handen. Han kan inte använda handen och har -5 i CL på alla andra färdigheter på grund av smärtan. Med ett lyckat PSY kan han övervinna smärtan och dra handen rätt.
- 8 Underarmen krossas och den skadade tappar det han höll i handen. Armen blir obrukbar och den skadade har -5 i CL på alla färdigheter.
- 9 Axeln slås ur led och den skadade faller ihop av smärta under en stridsrunda. Han kan inte göra något förrän någon kommer och drar axeln rätt.
- 10 Angriparen träffar en nerv i armen och den skadade faller ihop av smärta under 1T6 stridsrundor, innan han lyckas resa sig igen.
- 11 Benen i handen krossas och den skadade tappar det han höll i handen. Handen är obrukbar och den skadade har -5 i CL på alla färdigheter. Han kan inte handla mer i den här stridsrundan.
- 12 Armbågen krossas och den skadade tappar det han höll i handen. Armen är obrukbar tills armbågen läks. Den skadade tappar alla handlingar i den här stridsrundan och förlorar en handling i de följande rundorna.
- 13 Benet i överarmen krossas och den skadade tappar det han höll i handen. Armen blir obrukbar och den skadade har -5 i CL på alla färdigheter. Han förlorar en handling i varje stridsrunda.

- 14 Armbågen vrids ur led och leden skadas. Den skadade kan bara ligga och skrika i väntan på att någon ska dra leden rätt. Han kan inte använda armen och får -5 i CL på alla färdigheter. Han förlorar en handling i varje stridsrunda.
- 15 Alla fingrar på handen huggs av och blodet forsar fram. Den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrunda. Han kan inte använda handen och kan inte göra annat än att försvara sig med den andra handen eller förflytta sig, så länge såret inte är ombundet. Fingrarna är förlorade.
- 16 Handen huggs eller slits av och blodet pumpas fram från den sönderslitna artären. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen. Handen är förlorad.
- 17 Axeln krossas och köttet slits upp. Blodet forsar fram när artären slits sönder. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen. Armens nerver är förstörda och den skadade kommer i fortsättningen att ha -5 i CL på alla färdigheter som kräver att armen används.
- 18 Nervbanorna skadas så att handen blir oanvändbar. Den skadade kommer i fortsättningen att ha -10 i CL på alla färdigheter som kräver att handen används.
- 19 Armen slits eller huggs av vid armbågen och den skadade förlorar en KP varje stridsrunda när artären slits sönder. Blödningen fortsätter tills någon lyckas stoppa den. Underarmen är förlorad.
- 20 Armen slits eller huggs av vid axeln och blodet forsar fram ur den avslitna artären. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda. Armen är förlorad, även om någon lyckas stoppa blodflödet och rädda livet på den skadade.

BENEN

- 1 Höften träffas och den skadade snubblar till. Han förlorar sin nästa handling.
- 2 Ett kraftig slag mot höften får den skadade att falla omkull och förlora alla sina handlingar under den här stridsrundan.
- 3 Fotleden slås ur led och den skadade får sin förflyttning halverad. Han förlorar sin nästa handling.
- 4 Knäet slås ur led och den skadade förlorar alla handlingar i den här stridsrundan. Han har -10 i CL på alla färdigheter tills någon kan dra benet rätt igen.
- 5 Hälsenan skärs av och den skadade får sin förflyttning halverad. Han förlorar alla sina handlingar i den här stridsrundan.
- 6 Den skadade förlorar 1T5 tår och kan inte stödja på benet. Han förlorar alla handlingar i den här stridsrundan och har -5 i CL på alla färdigheter.

- 7 Skenbenet skadas och den skadade förlorar alla handlingar i den här stridsrundan. Han har 1/4 av sin normala förflyttning och -5 i CL på alla färdigheter.
- 8 Höften går ur led och den skadade faller ihop på marken. Höftbenet måste dras rätt innan han kan resa sig och göra något. Så länge det är ur led kan han bara vrida sig av smärta.
- 9 Knäsenorna skärs av och benet blir obrukbart. Den skadade har 1/4 av sin förflyttning och -5 i CL på alla färdigheter. Han förlorar alla handlingar i den här stridsrundan och en handling i varje påföljande runda.
- 10 Lårmuskeln skadas och förflyttningen minskar till 1/4 av det normala. Den skadade har -5 i CL på alla färdigheter och förlorar en handling i varje stridsrunda.
- 11 Knäskålen krossas och den skadade kan inte använda benet. Hans förflyttning minskar till 1/4 av det normala och han får -5 i CL på alla färdigheter. Han förlorar en handling i varje stridsrunda.
- 12 Höftmuskulaturen skadas allvarligt och den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrond på grund av blödningarna. Han kan inte handla i den här stridsrundan och förlorar en handling i varje påföljande runda.
- 13 Foten krossas och den skadade kan inte stödja sig på benet. Han kan inte förflytta sig och får -10 i CL på alla färdigheter. Han kan inte handla i den här stridsrundan och förlorar en handling i varje påföljande runda.
- 14 Vaden slits upp och den skadade förlorar en KP var sjätte stridsrond på grund av blödningarna. Han kan inte stödja på benet och har -10 i CL på alla färdigheter. Han kan inte handla i den här stridsrundan och förlorar en handling i varje påföljande runda.
- 15 Höftbenet krossas och den skadade faller ihop på marken. Benet är obrukbart och den skadade kan inte resa sig själv. Han kan inte göra något offensivt, utan bara parera med -10 i CL.
- 16 Kroppspulsådern punkteras och blodet sprutar ut över den skadade och hans motståndare. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen.
- 17 Slaget tar i höften och nervbarnorna skadas så att benet blir halvt förlamat. Den skadade kommer i fortsättningen att ha halva sin förflyttning och -10 i CL på alla färdigheter som kräver att han har sina ben i behåll, som Klättra, Akrobatik, Hoppa o dyl.
- 18 Foten slits eller huggs av vid fotknölarna och blodet forsar ut över marken. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen. Foten är förlorad.
- 19 Benet slits eller huggs av vid knäet. Den skadade förlorar en KP varje stridsrunda tills någon lyckas stoppa blödningen. Underbenet är förlorat.
- 20 Benet slits av vid höften. Blodet forsar fram och den skadade förlorar två KP varje stridsrunda. Bara en Hela E5 eller bättre kan stoppa den skadade från att förblöda. Också om han räddas med hjälp av magi är benet förlorat. Han är enbent för resten av livet.



TRÄFFOMRÅDEN FÖR DJUR OCH MONSTER

Alla varelser är inte skapta som människor. De träffområden som finns i grundreglerna kan inte användas på djur och bevingade varelser. Den mest uppenbara varelse du behöver träffområden för är hästen. Det är alltid risk att krigarens häst ska träffas i strid och då är det bra att veta var träffen tar.

Nedan beskrivs träffområden och fördelningen av kroppspoäng för fyrbenta varelser, bevingade fyrbenta varelser, bevingade humanoider och kentaurer.

Fyrbenta varelser är alla fyrbenta djur: hästar, hundar, björnar, vargar, o.s.v. Bevingade fyrbenta varelser är pegaser, drakar, gripar och sfinxer. Bakkroppen motsvarar svansen på drakar och andra långsvansade varelser. Bevingade humanoider är vissa demoner och harpyor. Träffområden för kentaurer gäller alla fyrbenta varelser med mänsklig överkropp.

Tabellerna kan användas både till grundreglerna och till de detaljerade stridsreglerna från Krigarens bok. Vi räknar inte med att djur och monster blottar sig i strid, så vi anger bara slumpträff för närstrid och avståndsstrid, avdrag för att sikta på olika kroppsdelar och fördelningen av kroppspoäng och smärtpoäng på olika kroppsdelar.

Exempel: Vi beräknar KP och SP i de olika träffområdena för en tung stridshäst med 22 KP och 12 i FYS, som ger 24 SP. Om vi tittar i tabellen för KP och SP för fyrbenta varelser ger det 6 KP i varje ben, 7 KP i framkroppen och 7 i bakkroppen. Huvudet har 6 KP. Antalet SP är lika stort i varje kroppsdel.

TRÄFFTABELL, FYRBENTA VARELSER

Träffområde	Närstrid	Avståndsstrid	Avdrag från CL
H bakben	1-2	1-2	-5
V bakben	3-4	3-4	-5
Bakkropp	5-7	5-9	-2
Framkropp	8-10	10-14	-2
H framben	11-13	15-16	-5
V framben	14-16	17-18	-5
Huvud	17-20	19-20	-4

KROPPS- OCH SMÄRTPOÄNG,
FYRBENTA VARELSER

Träffområde	Totala KP/SP							
	5-7	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	+5
V framben	2	3	4	5	6	7	8	+1
H framben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Framkropp	3	4	5	6	7	8	9	+1
Bakkropp	3	4	5	6	7	8	9	+1
V bakben	2	3	4	5	6	7	8	+1
H bakben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Huvud	2	3	4	5	6	7	8	+1

TRÄFFTABELL,
BEVINGAD FYRBENT VARELSE

Träffområde	Närstrid	Avståndsstrid	Avdrag från CL
Höger bakben	1-2	1	-4
Vänster bakben	3-4	2	-4
Bakkropp	5-7	3-7	-3
Framkropp	8-10	8-12	-2
Höger vinge	11	13-14	-4
Vänster vinge	12	15-16	-4
Höger framben	13-14	17	-3
Vänster framben	15-16	18	-3
Huvud	17-20	19-20	-4

KROPPS- OCH SMÄRTPOÄNG,
BEVINGAD FYRBENT VARELSE

Träffområde	Totala KP/SP							
	5-7	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	+5
Hbakben	2	3	4	5	6	7	8	+1
V bakben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Bakkropp	3	4	5	6	7	8	9	+1
Framkropp	3	4	5	6	7	8	9	+1
H vinge	2	3	4	5	6	7	8	+1
Vä vinge	2	3	4	5	6	7	8	+1
H framben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Vä framben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Huvud	2	3	4	5	6	7	8	+1

TRÄFFTABELL, BEVINGAD HUMAOID

Träffområde	Närstrid	Avståndsstrid	Avdrag från CL
Höger ben	1-2	1-2	-3
Vänster ben	3-4	3-4	-3
Mage	5-8	5-7	-5
Bröstkorg	9-10	8-10	-4
Höger arm	11-13	11-12	-3
Vänster arm	14-16	13-14	-2
Huvud	17-18	15-16	-5
Höger vinge	19	17-18	-3
Vänster vinge	20	19-20	-3

KROPPS- OCH SMÄRTPOÄNG,
BEVINGAD HUMANOID

Träffområde	Totala KP/SP							
	5-7	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	+5
H ben	2	3	4	5	6	7	8	+1
V ben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Mage	3	4	5	6	7	8	9	+1
Bröstkorg	3	4	5	6	7	8	9	+1
H arm	2	3	4	5	6	7	8	+1
V arm	2	3	4	5	6	7	8	+1
Huvud	2	3	4	5	6	7	8	+1
H vinge	2	3	4	5	6	7	8	+1
V vinge	2	3	4	5	6	7	8	+1

TRÄFFTABELL, KENTAUR

Träffområde	Närstrid	Avståndsstrid	Avdrag från CL
Höger bakben	1-2	1	-5
Vänster bakben	3-4	2	-5
Bakkropp	5-6	3-6	-4
Framkropp	7-8	7-10	-3
Höger framben	9-10	11	-3
Vänster framben	11-12	12	-3
Bröstkorg	13-14	13-17	-3
Höger arm	15-16	18	-3
Vänster arm	17-18	19	-2
Huvud	19-20	20	-5

KROPPS- OCH SMÄRTPOÄNG, KENTAUR

Träffområde	Totala KP/SP							
	5-7	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	+5
H bakben	2	3	4	5	6	7	8	+1
V bakben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Bakkropp	3	4	5	6	7	8	9	+1
Framkropp	2	3	4	5	6	7	8	+1
H framben	2	3	4	5	6	7	8	+1
V framben	2	3	4	5	6	7	8	+1
Bröstkorg	2	3	4	5	6	7	8	+1
H arm	2	3	4	5	6	7	8	+1
V arm	2	3	4	5	6	7	8	+1
Huvud	2	3	4	5	6	7	8	+1



VAPENAKADEMIER

Vapenakademin är en skola som specialiserar sig på att lära ut en särskild vapenteknik. Det kan vara färdighet med ett vapen, en kombination av två vapen eller vapen och sköld. Akademin leds ofta av en åldrad mästare som styr med fast hand. Mästaren kan vara en åldrad man som har dragit sig tillbaka från ett äventyrligt liv, eller en yngre mästare som har vigtt sitt liv åt att träna en vapenteknik och lära ut den.

Akademier finns i stora städer och ibland på avsides platser. De bästa och mest eftersökta akademierna ligger i kloster på ensliga bergstoppar eller gömda i dalgångar där bara de som vet vad de letar efter kan hitta dem. Mästaren i sådan akademi vill bara ha värdiga elever som har övervunnit många svårigheter för att komma till akademien. Ett utmärkt uppslag till ett äventyr i sig är hur rollpersonerna måste hitta akademien och ta sig förbi alla faror på vägen dit.

De vapentekniker som akademien lär ut avgör ofta var den ligger. Akademier som undervisar i tvåhandssvärd finns bara i senmedeltida riken med en tradition av tunga fulla rustningar. En akademi som lär ut värja och parerdolk ligger troligen i en stor handelsstad vid kusten eller en flod. Det är en modernare plats, där handelsmän och handelshus har mer makt än adeln. Där är tyngre rustningar än tunn ringbrynja ovanligt. Akademier som lär ut

ett enhandsvapen eller vapen och sköld kan ligga nästan var som helst.

Att träna i en akademi är mycket svårt eller dyrt. I grunden kostar det 10.000 silver per år, -5% per steg över 12 i KAR, +5% per steg under 8 i KAR. (Alla mästare drar sig för att acceptera otrevliga elever.) Det tar normalt tre år att bli fullärd i teknikerna som en akademi lär ut.

Mästaren kan acceptera att träna en oerhört begåvad person (CL med vapnet/vapnen i fråga på mer än 15) utan avgift. Det innebär att rollpersoner som har skapats med sådana egenskaper och färdighetsvärden kan beredas inträde i en akademi och fortsätta sin specialisering på vapnet i fråga. Spelledaren avgör om det kan tillåtas eller inte.

En godhjärtad spelledare kan låta övriga rollpersoner sätta sig i skuld för de tre åren, förutsatt att de klarar ett KAR-slag. Misslyckas det kan de donera 5.000 silver till akademien och försöka igen. Håll på tills de lyckas, eller tills pengarna tar slut. Men för 10.000 silver är du garanterad ett års träning. Efter det året kan rollpersonen skaffa nya pengar eller försöka sätta sig i skuld för resten av tiden.

Rollpersoner med adlig bakgrund och rika föräldrar kan alltid låna till undervisningen i akademien. Skulden

måste sedan betalas tillbaka fullt inom tre år. Räntan är 40 procent per år och akademien har mycket effektiva drivare av obetalda skulder.

Varje akademi lär ut ett antal tekniker ur tabellen nedan. De påminner om de tekniker som lärs ut inom stridskonster, men är helt inriktade på strid med vapen. Teknikerna inom en akademi fungerar dessutom som olika färdigheter. De läggs inte ihop till en enhet med samma färdighetsvärde. Eleven kan ha olika höga FV i olika tekniker. Spelledaren väljer ut de tekniker som rollpersonens akademi lär ut. Vi ger exempel på några akademier och de tekniker som de lär ut.

Vid varje teknik står den egenskap tekniken är baserad på och grundkostnaden i erfarenhetspoäng. Varje teknik lärs in som en färdighet genom att eleven använder erfarenhetspoäng som han får genom sin träning på akademien. Teknikerna är sekundära färdigheter. Vapenmästaren är den enda yrkesgrupp som kan lära sig tekniker från vapenakademier som yrkesfärdigheter. För dessa kostar det hälften så mycket som vanligt att lära sig en vapentechnik (avrunda uppåt).

Träningen fungerar som i grundreglerna, men är intensivare än om man tränar ensam eller för en lärare åtta timmar om dagen. I praktiken pågår träningen i akademien dygnet runt. Eleverna bor på akademien och allt de gör är inriktat på att de ska finlipa sina vapentechniker. Det gör att träningen på akademien ger snabbare utdelning än annan vapenträning. Varje vecka slår rollpersonen ett Normalt grundegenskapsslag för den egenskap som tekniken är baserad på. Undervisningen på akademien ger honom CL +3 på slaget. Om det lyckas får han två erfarenhetspoäng att använda på de tekniker som akademien lär ut. Eleverna lär sig teknikerna dubbelt så fort, jämfört med om de hade tränat ensamma eller med en lärare åtta timmar per dag. Träningen pågår normalt under höst och vår. På vintern har de flesta akademier ett uppehåll under fyra veckor och under de hetaste sommarmånaderna har de ett uppehåll på åtta veckor. Den totala träningstiden under ett år är 40 veckor. En elev som klarar alla sina egenskapsslag under den treåriga träningen får 240 erfarenhetspoäng att fördela på vapentechnikerna inom akademien. Ingen kan få högre FV i vapentechnikerna, än de har i FV i det vapen som används inom akademien. När eleven kommer upp till sitt FV i vapnet i teknikerna måste han avbryta teknikträningen och höja sitt FV i vapenfärdigheten. Det kan göras för EP han får inom akademien. När vapenfärdigheten är hög nog kan han fortsätta träna teknikerna. Nedan beskrivs fyra akademier närmare. Vi beskriver var de ligger i Ereb (spelar ni i en annan värld flyttar ni dem bara till en motsvarande plats i den världen), vem mästaren är och vilken bakgrund han har. Själva akademien beskrivs noga; hur man tränar, med vilka vapen, vad det kostar och hur det ser ut på akademien.

Varje akademi undervisar bara i de tekniker som står beskrivna vid akademien. Efter tre år är rollpersonen fullärd och kan fortsätta att förbättra teknikerna med erfarenhet. Träning kan inte höja CL för teknikerna som

rollpersonen har lärt sig inom akademien ytterligare. Han är fullärd och bara erfarenheten kan lära honom något mer.

Avbryter rollpersonen undervisningen i akademien av någon anledning kan han inte förbättra sig genom erfarenhet, utan CL förblir förblir lika hög tills han kan återuppta undervisningen igen. Träningen på akademien måste totalt ta tre år i anspråk, men rollpersonen kan dela upp tiden i två eller tre perioder. Blir det fler avbrott än så kan spelledaren kräva att rollpersonen tränar ytterligare ett halvår innan han är fullärd, alltså sammanlagt tre och ett halvt år. Träningen måste vara någorlunda sammanhållen för att ge utdelning. En rollperson som får CL på 20 eller mer i flera tekniker kan starta en egen akademi och träna andra. Det gör honom förmögen illa kvickt och kan bli en utmaning för spelledaren, som kan krydda hans liv med intriger, stölder, sabotage, konkurrerande illasinnade akademier och fiender i samhällets topp.

Exempel: Serak Vapenmästare har tränat tre år på Eledains fäktskola i Gringul. Han tränar allt som allt 96 veckor och slår 96 egenskapsslag med +3 för att han studerar på akademien. Han lyckas med 83 av slagen och får 166 EP från träningen.

Han tränar med långsvärd och parerdolk. Han har FV 16 i både långsvärd och parerdolk sedan tidigare. Dem höjer han till 18 för sammanlagt 14 EP. Två vapen höjer han från FV 15 till FV 18 för 10 EP. Han skaffar dessutom teknikerna hugg, smärtstöt, stöt och undanmanöver med FV 14. Det kostar honom 72 EP (18x4). Avvädna, distrahera, förutse blotta, lång stöt och parering lär han sig till FV 12. Det kostar honom 70 EP till.

VAPENTEKNIKER

Teknik	Egenskap	Grundkostnad
Anfall bakifrån	SMI	1
Avvädna	SMI	2
Bryta vapen	SMI	1
Distrahera	SMI	1
Dra vapen	SMI	3
Dödande anfall	SMI	2
Flygande hugg	SMI	2
Förutse blotta	INT	1
Hugg	STY	1
Härskri	PSY	2
Kanes manöver	SMI	2
Kasta svärd	SMI	1
Knähugg	SMI	1
Krossande slag	STY	2
Lång stöt	SMI	2
Parering	SMI	1
Psykisk duell	PSY	3
Sköldanfall	STY	1
Smärtstöt	SMI	1

Stöt	SMI	1
Svepande hugg	SMI	3
Tvinga ur balans	STY	1
Undanmanöver	SMI	1
Virvelvindsanfall	SMI	2
Vrida klinga	SMI	1

BESKRIVNING AV TEKNIKERNAS

Anfall bakifrån: Den anfallande kan glida förbi motståndaren vid ett anfall och hamna bakom dennes rygg. Manövern är inte möjlig mot en motståndare som är beredd och har sin fulla uppmärksamhet riktad mot angriparen, bara mot motståndare i en mer tumultartad strid som distraheras av annat.

Avväpna: Vapentechniken Avväpna är en mer raffinerad variant av färdigheten med samma namn. Akademierna lär ut särskilda grepp som gör att det inte krävs något slag mot den avväpnades STY för att lyckas med manövern. Om CL för Avväpna lyckas flyger vapnet ur händerna på motståndaren och landar 1T3+1 meter bort. Om två personer med tekniken Avväpna slåss mot varandra krävs ett STY+FV mot STY för att lyckas. Ett perfekt slag med tekniken Avväpna innebär att man kan ta vapnet från motståndaren och använda det själv. Har motståndaren säkrat sitt vapen med en rem om handleden innebär ett lyckat Avväpna bara att han tappar det under en handling, innan han återfår greppet.

Bryta vapen: Bryta vapen kan göras med vapen som har särskilda vapenbrytare, krökta metalldelar som går upp på sidan om bladet. Om tekniken lyckas mäts anfallarens STY+FV i Bryta vapen mot vapnets brytvärde. Lyckas anfallet bryts vapnet av. Tekniken kan också användas för att hugga av skaftade vapen med svärd eller yxor, och för att kröka eller bryta klena svärd. Också då provas anfallarens STY+FV mot vapnets brytvärde. Om man försöker bryta en svärds klinga med hjälp av en yxa eller ett svärd provas det egna vapnets BV+FV i Bryta vapnet mot motståndarvapnets BV. Lyckas anfallet bryts eller böjs vapnet. Misslyckas det förlorar det egna vapnet ett i BV.

Distrahera: Distrahera är små knep som distraherar motståndaren och ger honom CL -3. Det kan vara att prata med honom, spegla solen i vapnet så att han bländas, sparka iväg en sten så att det rasslar bakom motståndaren eller lura honom att ställa sig med solen i ögonen. Ett perfekt slag innebär att motståndaren är distraherad hela stridsrundan. Distrahera är ingen egen handling. Det kan göras samtidigt med ett vanligt anfall.

Dra vapen: Rollpersonen kan dra sitt vapen och använda det i samma handling. Han kan aldrig ha högre FV i Dra vapen än vad han har när han anfäller som vanligt med vapnet. Dra vapen förutsätter att man har vapnet lätt åtkomligt och bägge händerna fria. Den som har färdigheten Två vapen kan dra båda sina vapen i samma handling och anfälla med dem. Spelaren slår både för Dra vapen och för attacken.

Dubbelhugg: Dubbelhugg hör till de mest fruktade teknikerna. Den innebär att man kan anfälla två gånger i samma handling, med två blixtnabba hugg precis efter varandra. Dubbelhugg kan göras med dolkar, enhandsvärd och enhandsyxor. Dubbelhugg kan bara göras en gång i varje stridsrunda och bara mot en motståndare. Det går inte att byta motståndare efter första hugget. Den som anfäller slår först för Dubbelhugg, sen som vanligt för de två attackerna.

Dödande anfall: Ett lyckat Dödande anfall är ett angrepp mot någon särskilt känslig punkt — ett öga, strupen, njurarna eller hjärtat. Spelaren säger vilken punkt rollpersonen anfäller. Han slår både för Dödande anfall och för attacken. Om det lyckas gör han maximal skada för vapnet och maximal skadebonus. Dödande anfall kan bara göras en gång i varje stridsrunda. Ett perfekt dödande anfall innebär att motståndarens rustning inte absorberar någon skada, samtidigt som vapnet och skadebonusen gör maximal skada.

Flygande hugg: Angriparen hoppar högt upp i luften över sin motståndare och gör ett skärande hugg mot sin motståndares huvud eller bröstorg. Han har inga avdrag från CL för att han siktar på en särskild kroppsdel och gör +3 i KP och SP. Kan inte göras med metallrustning.

Förutse blotta: Förutse blotta är konsten att inse hur motståndaren kommer att reagera i nästa handling. Om tekniken lyckas inser angriparen var motståndaren kommer att blotta sig, och kan rikta in sitt anfall direkt mot den blottade punkten. Det ger +5 i CL vid anfall mot blottan. Förutse blotta tar ingen handling att utföra. Det kan bara göras en gång i varje stridsrunda.

Hugg: Vapentechniken hugg är konsten att måtta ett våldsamt hugg mot den punkt på motståndaren där man vet att det kommer att göra mesta skadan. Det ger +2 KP och SP i skada om anfallet lyckas. Spelaren slår för både Hugg och vanlig attack med vapnet. Hugg tar inte i sig någon handling, utan används tillsammans med en vanlig attack. Hugg kan bara användas en gång i varje stridsrunda.

Härskri: Det kan användas när som helst under en strid. Angriparens Härskri jämförs med motståndarens PSY på Motståndstabellen. Om angriparen vinner förlorar motståndaren sin nästa handling. Härskri kan bara användas en gång i varje stridsrunda.

Kanes manöver: Kanes manöver är en raffinerad form av Dra vapen. Den innebär inte bara att man kan dra och anfälla i samma handling, utan också att man hinner före alla motståndare. Om Kanes manöver lyckas anfäller man först i stridsrundan, trots att vapnet satt i skidan innan striden började. Spelaren slår först för Kanes manöver, sedan för anfall på vanligt sätt. Kanes manöver kan bara göras med svärd.

Kasta svärd: Svärdet kastas upp till tre rutor mot en motståndare och gör normal skada.

Knähugg: Angriparen går ned på knä och hugger till mot motståndaren, som får -5 i Parera.

Krossande slag: Om anfallet gör mer i skada än kroppsdelen totala KP bryts krossas ben och kroppsdelen blir obrukbar. Det är samma effekt som normalt bara uppnås om kroppsdelen tar mer än dubbelt så mycket skada som den tål. Genom den särskilda krossande tekniken förstörs benen innan kroppsdelen har tagit så mycket skada. Skadan motsvara den mildaste effekten på tabellen för kritiska ben- och armskador: brutna ben. Tar slaget i magen, bröstet eller huvudet blir motståndaren medvetslös. Han förblöder dock inte. Krossande slag kan bara göras med krossvapen, kättingvapen och tvåhandsvapen.

Lång stöt: Ett utfall där hela kroppen slungas framåt och vapnets spets stöts mot motståndaren med stor kraft. Lång stöt är en manöver som ger både större precision och mer kraft bakom anfallet. Angriparen får +2 i CL och +1 i skada både för KP och SP. Den långa stöten ger dessutom ett stort avstånd mellan angripare och motståndare. Motståndaren kan därför inte slå tillbaka i samma handlingstillfälle som den långa stöten görs, utan måste nöja sig med att parera. För att lyckas måste spelaren slå både för Lång stöt och för anfall. Han kan bara göra en Lång stöt i varje stridsrunda. Lång stöt kan bara göras med enhandssvärd och dolkar.

Parering: Konsten att parera med alla möjliga föremål som råkar komma i ens väg — hattar, stolar, ölsejdlar, rockar m. m. Pareringen innebär att anfallet förs åt sidan. Det krävs alltså inte att föremålet som används för att parera har högre brytvärde än det anfallande vapnet. Parera är en handling.

Psykisk duell: En teknik som syftar till att få motståndaren att ge upp innan striden ens har börjat. Psykisk duell innebär att man spänner ögonen i motståndaren och tvingar honom att vika undan. CL i Psykisk duell jämförs med motståndarens PSY på Motståndstabellen. Om färdigheten lyckas viker motståndaren undan och kan inte anfalla på IT10 stridsrundor. Effekten försvinner om den som använde tekniken själv anfäller.

Sköldanfall: Anfall med sköld innebär att skölden stöts upp mot motståndaren, eller att man svingar den mot honom. Det är en vanlig attack. Skada för sköldar anges i vapentabellerna under Vapen och rustningar.

Smärtstöt: Anfallet sätts in mot den punkt där det gör som mest ont — i njurarna, magen, testiklarna eller mot någon nervknut. Spelaren slår både för Smärtstöt och för anfall på vanligt sätt. Han får -3 i CL på anfallet, eftersom han måste träffa en särskild punkt. Spelaren preciserar vad det är han siktar på. Om det lyckas gör anfallet maximalt antal SP, men bara så många KP som slaget anger.

Stöt: En kortare variant av den långa stöten. Stöten är ett precist anfall som ger angriparen +3 i CL. Spelaren slår först för stöt och sedan för anfallet. Stöten tar inte i sig någon handling, utan används tillsammans med ett vanligt anfall.

Svepande hugg: Det svepande hugget är ett väldigt hugg som sveper från ena sidan till den andra och kan träffa flera motståndare. Hur många som kan träffas beror på hur många som finns i närheten av angriparen och hur högt FV han har i Svepande hugg. Upp till 5 i FV kan han träffa två motståndare. Upp till FV 10 kan han träffa tre, upp till FV 15 fyra, upp till FV 20 fem och över FV 20 kan han träffa sex motståndare. Det är det maximala antalet motståndare som kan beröras av träffen.

Ett svepande hugg tar bara en handling i anspråk, men kan bara göras en gång i varje stridsrunda. Spelaren slår för både svepande hugg och vanligt anfall. Han får -3 i CL på anfallet, eftersom hugget är långsamt och svepande. Slå en gång för skadan. Den första motståndaren som träffas tar full skada. Den andra tar -3 i skada både för KP och SP. Den tredje tar -6 i skada, den fjärde -9, o.s.v.

Tvinga ur balans: Konsten att pressa motståndaren så hårt med vapnet att han tvingas retirera eller undvika snabbare än han klarar, så att han bringas ur balans. Tvinga ur balans tar en handling i anspråk och ger motståndaren -5 i CL på både anfall och försvar i resten av stridsrundan.

Undanmanöver: En undvikande manöver som lärs ut av skolor där parering är mindre vanlig. Differensvärdet för en lyckad undanmanöver dras från motståndarens CL för attacken. Undanmanöver tar en handling i anspråk.

Virvelvindsanfall: En strid ström av hugg åt alla håll som innebär att man rör sig framåt samtidigt som man hugger. Virvelvindsanfall ger -3 i CL eftersom det är en oprecis rörelse. I gengäld kan man anfälla en ny motståndare i varje handling, utan att använda en handling för att förflytta sig. Det får inte vara mer än tre rutor mellan motståndarna. Den som försöker anfälla någon som gör ett virvelvindsanfall får -3 i CL att träffa, eftersom svärdet sveper runt i ett snabbt mönster och hindrar alla anfall. Kan inte göras med vapen med högre STY-krav än 15.

Vrida klinga: Vrida klinga är att tvinga ut motståndarens svärd från kroppen så att man kan anfälla hans hand och arm. Om tekniken lyckas får man +5 i CL för att anfälla armen.

BERÖMDA VAPENAKADEMIER

Tre helt olika akademier beskrivs närmare för att visa hur en akademi kan se ut och fungera. Vi har valt ut de tekniker som lärs ut inom respektive akademi. Tänk på att en akademi färgas av sin mästares personlighet, vilka vapen han undervisar i och var i världen akademien ligger. Ska du skapa egna akademier, så välj vapen och ge mästaren en personlighet först, innan du väljer vilka tekniker som lärs ut. Läs beskrivningen av teknikerna noga innan du bestämmer dig. Vissa av dem kräver en viss typ av vapen.

FÄKTSKOLAN PÅ BEYURAL

Den kanske mest välsedda fäktakademin i Ereb, ligger i Erebos, i staden Gringul på ön Beyural. Fäktaskolor är en ny företeelse i Ereb. De senaste åren har flera växt fram i de stora handelsstäderna vid kusten. I takt med att tunga rustningar och vapen blir ovanligare ökar behovet av en elegantare stridsteknik. I dag är fäktaskolor vanligare än traditionella vapenakademier i Erebos och Caddo.

Det är otänkbart att visa sig i tung metallrustning och bära tvåhandssvärd i de sofistikerade handelsstäderna. Ädlingar och gentlemen bär värja och dolk. Ibland skyddar de sig med vanligt läder eller vadderat tyg, men det är också allt.

Fäktaskolan i Gringul ligger mitt i staden, bland de stora palatsen som staden är känd för. Höga väggar av ädelträ och målat glas ger en sober glans åt stadsdelen.

Mästarinnan

Fäktaskolan grundades för fem år sedan av en mystisk kvinna som kallar sig Eledain. Hon är i trettioårsåldern, har långt svart hår och bär alltid svarta läderhosor till en vid röd eller svart sidenskjorta. Eledain är hård som flinta och har vunnit respekt hos Gringuls legoknektar.

Ingen tycks veta riktigt varifrån hon kommer och det går en del rykten om att Eledain ursprungligen kommer från en annan värld än Ereb. Hon har aldrig kommenterat ryktena. De lärde hävdar att något sådant är omöjligt och avfärdar alla rykten som falska.

Under de senaste fem åren har Eledain byggt upp en lönsam vapenakademi. Akademin har gott rykte och frekventeras mest av söner och döttrar från de stora handelshusen i riket. Att träna på akademien ses närmast som en ynnest, också för dem som på grund av sin skicklighet erbjuds träning till ett lägre pris eller helt utan kostnad.

Träningen

Eledain tränar sina elever personligen och genom komplicerade rörelseserier som upprepas sex timmar dagligen. Det finns två andra lärare på akademien, före detta studenter som har funnit en uppgift (och en god inkomst) som lärare.

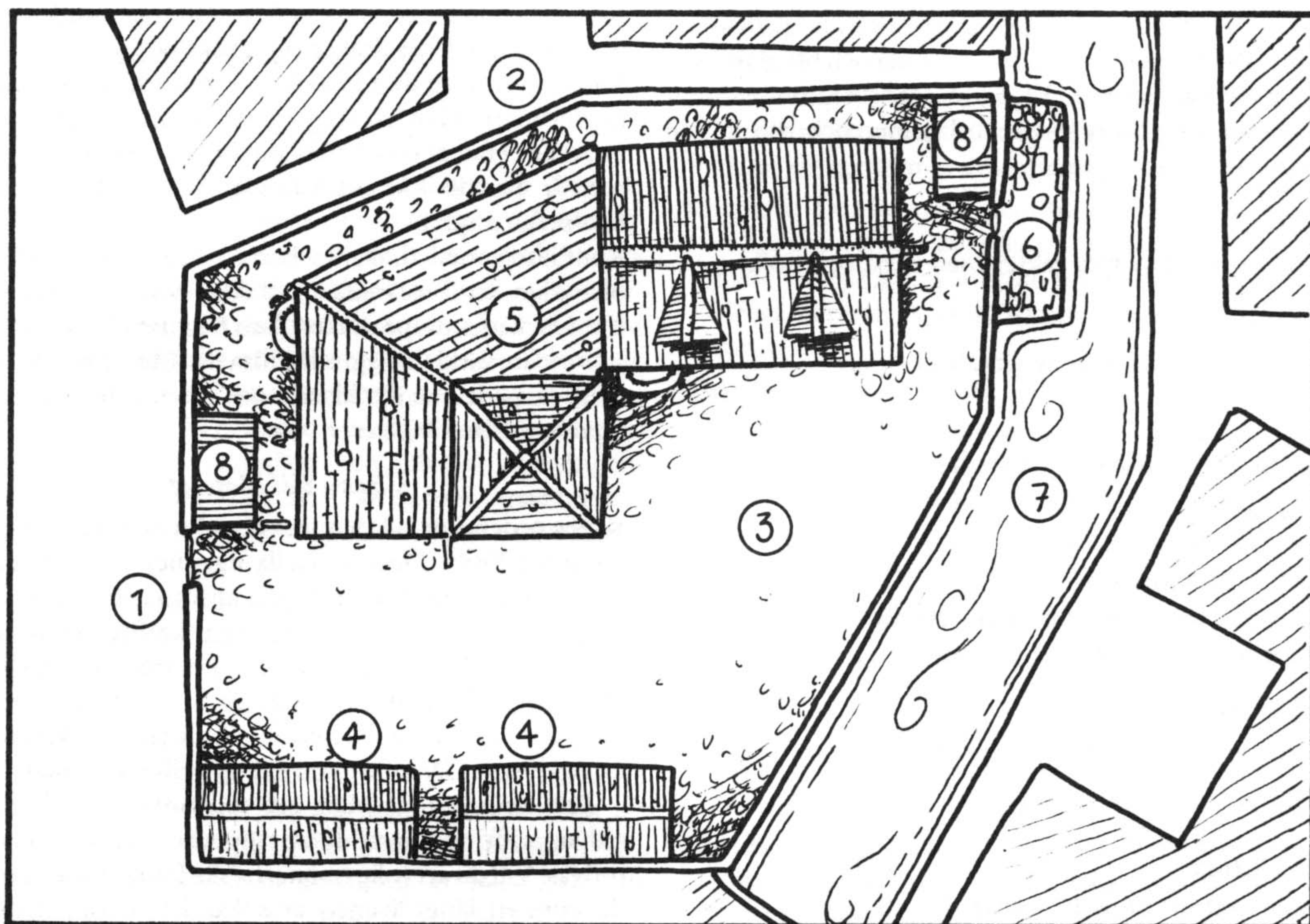
Alla individuella fäktastilar tas till vara och odlas till den stil som passar eleven bäst. På det sättet blir träningen ovanligt effektiv. Den som inte vill eller kan lära sig något slängs ut och får pengarna tillbaka.

Eledain tar ingen hänsyn till elevernas ställning eller bakgrund. Enbart begåvning och förmågan att betala värderas. Både män och kvinnor är välkomna, och det har hänt att andra humanoida folk har tränats i fäktaskolan.

Många av Erebos legoknektar har sökt plats i akademien och väntetiden är för tillfället över två år till en ledig plats.

Yrken: Akademien står öppen för alla yrken, men passar duellisten, sprätthöken och gentlemanen bäst.

Kostnad: Det kostar 8.000 silver per år att träna i akademien, men begåvade elever kan komma billigare



undan. Den som har FV på 15 eller mer i minst två av de vapen som lärs ut behöver bara betala 4.000 silver. Så skickliga elever kan rycka in som lärare för de sämre eleverna. De få som har minst två FV på 18 eller mer bereds plats helt utan kostnad. De får också gå förbi kön av väntande aspiranter.

Tid: Det tar tre år att gå ut fäktskolan. Eleverna kan avbryta studierna för att återkomma upp till ett år senare. Är de borta längre förlorar de sin plats och får ställa sig i kön igen.

Ledighet: Eleverna får ledigt tre månader varje sommar och en månad under vintern.

Antal elever: Eledain antar 100 elever varje år.

Vapen: Akademin lär ut tekniker för långsvärd, bredsärd, värja och stickvärja för svärdshanden och dolk, njurdolk, stilet och parerdolk för sköldhanden.

Vapentechniker: Avväpna, distrahera, förutse blotta, hugg, lång stöt, parering, smärtstöt, stöt, undanmanöver

Övriga färdigheter: Akrobatik, etikett, flintlåspistol och Två vapen. Alla vapenfärdigheter som lärs ut.

EP: Elever som går ut alla tre år får max 216 EP under sin tid vid akademien. De måste användas för att köpa tekniker inom akademien eller för att köpa några av de färdigheter som lärs ut.

KARTA ÖVER FÄKTSKOLAN

Fäktskolan ligger i Gringuls finare kvarter. Den sobra brunsvarta träfasaden och de dovt röda och blå glasfönstren ger ett kallt intryck. En tre meter hög mur löper runt akademien. Dagtid hörs vapenslammer och rop inifrån gården.

1. Port

Alltid bevakad av fyra vakter med värja och dolk.

2. Mur

En tre meter hög mur av vitkalkad sten.

3. Gårdsplan

Dagtid övar akademins elever här.

4. Stall

5. Huvudbyggnad

Här finns tre stora fäktsalar, ett tiotal sovsalar och Eledains privata rum.

6. Kanalport

Porten vetter ut mot en bred kanal.

7. Kanal

8. Vakthus

I varje vakthus finns 12 vakter.

KANES ORDEN

Många tror att Kanes orden är en myt, en legend utan förankring i verkligheten. Men den är i allra högsta grad verklig. Akademien står öppen för alla som kan finna den. Kanes orden nämndes för första gången i en brevväxling mellan två munkordnar i Cereval. I breven står antydningar till var den finns, men de som har sökt där har aldrig funnit den. Trots det fortsätter många att söka med hjälp av de gamla breven.

Akademin ligger någonstans i Cer-bergen i Cereval, men de få som vet var säger inget. De kan dessutom aldrig finna vägen tillbaka till akademien, när de en gång har lämnat den. Varje person kan bara finna Kanes orden en gång i sitt liv.

Enligt legenden grundades akademien av en alvisk krigarmunk vid namn Kane för mer än 300 år sedan. Den blev snabbt välkänd, eftersom Kane accepterade alla som fann vägen till akademien som sina elever. Många har försökt finna de dolda stigarna genom bergen, men få har lyckats. De som har varit där kan inte berätta eller visa var akademien låg. De hittar den aldrig på samma ställe igen.

Mästaren

Kane själv är en legendarisk gestalt. Barderna sjunger fortfarande om hans hjältedåd. Hans mest kända dåd var att dräpa en uråldrig drake vid Aidnebergen i öppen strid. Sedan dess lär drakarna frukta och hata honom och hans lärljungar. Sant är att alla som tränat vid akademien är hatade av unga drakar. Det har hänt att grupper av drakar har slagit till mot platser där flera lärljungar till Kane har funnits. Ibland har drakarna faktiskt besegrats.

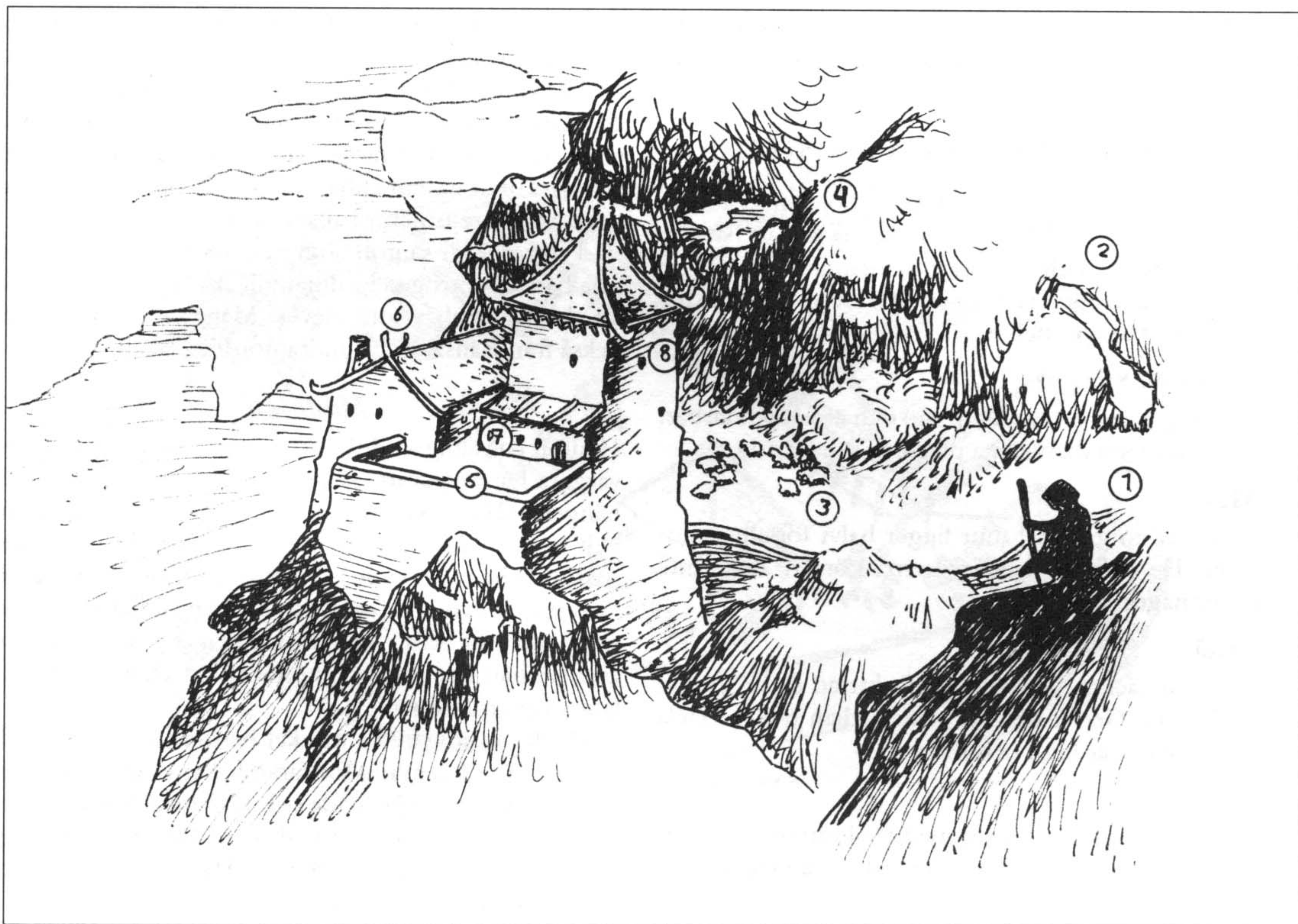
Kane lever fortfarande och ger intryck av att vara i medelåldern. Han har långt, grått hår uppsatt i hästsvans i nacken. Han är en mycket vänlig, artig och fredlig alv, men är snar till ilska och kan säga förhastade saker som han sedan ångrar.

Konflikten med drakarna har en sådan orsak. Det är olämpligt att förolämpa en drake i dess håla. Trots att Kane lyckades dräpa draken fann han det för gott att dra sig undan världen några hundra år. Med hjälp av stark magi skapade han sitt kloster och omgav det med mäktiga skyddsbesvärjelser.

Vägen till klostret

Kanes orden hör till de mest respekterade vapenakademierna i Ereb. Dess speciella egenhet är att bara de värdiga lyckas finna den. Ingen anses värdig utan prövningar. På vägen till klostret tvingar kraftfulla besvärjelser varje vandrare att genomgå svåra prövningar. Det är aldrig uppenbart att prövningarna har en magisk grund, men det tar alltid minst ett års äventyrligt sökande att finna klostret. De allra flesta ger upp eller dör innan dess.

Prövningarna innebär att aspiranternas ädelmod, självupoffring, givmildhet, tapperhet och medlidande prövas. Vill du att rollpersonerna ska finna akademien kan du göra ett långt äventyr av sökandet. Utsätt dem för



stora faror och svåra moraliska val. Först när de har bevisat sin värdighet upprepade gånger kan de hitta klostret. De ska verkligen värdera sin plats i akademien när de finner den.

Träningen

Kane tränar alla elever personligen och lär dem de invecklade serier av rörelser som ingår i hans vapentekniker. Han lär ut tekniker med alla enhandssvärd och alla typer av sköldar. Mycket av träningen består av komplicerade rörelseserier som eleverna nöter in på egen hand under långa timmar på klostergården eller bland de grönskande kullarna som omger klostret.

Träningen tar hela dagen i anspråk med meditation tidigt före solens uppgång och efter solnedgången. Träning på egen hand pågår under dagens första timmar och övning mot andra elever och mot Kane under resten av dagen.

Eleverna sköter själva allt hushållsarbete och alla praktiska göromål på akademien. En del av deras tid går åt till att hålla klostret i stånd, och sköta djur och trädgårdar som hör till klostret. Allt betraktas av Kane som en del av vapenträningen.

Utbildningen avslutas med att eleven lämnar klostret och går upp i bergen för att meditera och möta de isdemoner som håller till på Cer-bergens toppar. De som kommer levande tillbaka godkänns av Kane och kan lämna klostret. De som inte utför den sista prövningen

kan ändå lämna klostret, men förlorar EP för hela sista årets träning genom att de aldrig inser helheten i vad de har lärt sig.

Yrken: Främst krigarmunk, men alla krigare accepteras. Också andra yrken än krigare kan accepteras, om de klarar sig igenom prövningarna på vägen till klostret.

Kostnad: Det kostar ingenting att träna för Kane. Å andra sidan lyckas bara två av hundra finna akademien. Kane accepterar alla som finner honom som sina elever, oavsett ras, kön, bakgrund och skicklighet med vapen.

Tid: Träningen tar tre år.

Ledighet: Det ges ingen ledighet under träningen. De som vill lämna träningen innan de är färdiglärda varnas för att de inte kan komma tillbaka. Ger de sig trots varningen iväg finner de aldrig vägen tillbaka till akademien. Den ligger inte längre där de mindes.

Antal elever: Antalet varierar mellan en och trettio.

Vapen: Kane lär ut tekniker för alla enhandssvärd och alla sköldar.

Vapentekniker: Bryta vapen, Dubbelhugg, Dödande anfall, Hugg, Kanes manöver, Parering, Sköldanfall, Stöt, Svepande hugg, Undanmanöver

Övriga färdigheter: Alla typer av enhandssvärd och sköldar, meditation, överlevnad i bergstrakter och etikett — munkorden.

EP: Rollpersonerna får ihop max 312 EP under träningen. De måste fördelas på de tekniker och färdigheter som Kane lär ut i akademien.

KARTA ÖVER KANES KLOSTER

Klostret ligger på över 3000 meters höjd, mitt i Cerbergen. De kraftiga skyddsbesvärjelserna gör att bara de värdiga kan se det, och det bara första gången de kommer dit. Klostret är byggt i sten på ett platåberg. Vintertid är det helt täckt av snö och is.

1. Vägen till klostret

Vintertid går den genom djup snö och är knappt farbar. Vägen finns bara då värdiga personer närmar sig.

2. Mur

Resterna av en gammal mur ligger halvt förfallna runt klostret. De mäktiga besvärjelserna gör att Kane inte behöver någon mur.

3. Platå

Låga kullar täckta med knotiga fruktträd täcker platån runt klostret. Getter och får betar mellan träden. Hela området utstrålar lugn och frid.

4. Tjärn

En liten tjärn förser klostret med färskvatten året runt. En bäck slingrar sig genom trädgården från tjärnen.

5. Gårdsplan

Sommartid tränar Kane sina elever här. På vintern är planen täckt av snö och is.

6. Akademien

Eleverna tränar här vintertid och sover här. Huset är byggt av grovhuggen sten och grova timmerstockar. Invändigt är vägg och golv täckta av färgskimrande bonader och mattor.

7. Kanes hus

I Kanes personliga hus släpps inga elever in.

8. Tempel

En pagod tillägnad fridens kejsare. Tempelrummet är nästan helt kalt. Golvet är täckt av flätade mattor och oljelampor hänger från taket. Temperaturen i templet är alltid behaglig, också på vintern.

HAUKSHEIM

Hauksheim är den enda kända akademien enbart tillägnad tekniker med enhandsyxa. Andra akademier som inriktar sig på strid med yxa lär alltid ut sköld eller tränar med tvåhandsyxa. Hauksheim är inte särskilt känt utanför nordländerna, men bland nordmännen är det desto mer berömt.

Akademien ligger i Jorduashur, i jarldömet Sigdals största by Tarkens krök. Trots det avsides läget söker sig många söner och döttrar till stormän hit.

Hauksheim grundades för elva år sedan av den väldige barbaren Hauk. På bara några år blev akademien så omtalad att de lokala stormännen nästan slogs om att få en plats för sina barn eller hirdmän. Hauksheim har sedan dess bara bättrat på sitt goda rykte. Teknikerna som lärs ut är nästan enbart offensiva, vilket den barbariske grundarens natur kanske antyder.

I dag skickar så gott som hela Jorduashurs stormän sina barn eller trogna hirdmän till akademien, i hopp om att de ska få plats som elever. Många elever kommer också från Ransard och andra nordliga riken.

Mästaren

Hauk är en väldig jordisk barbar i femtioårsåldern. Hans varggrå hår och svarta skägg liknar en väldig man och hänger ned över skuldrorna. Hauks vänstra arm är nästan helt borta. Bara en illröd stump återstår. Hans vänner påstår att han förlorade armen i strid mot en ond gud. Själv vägrar han prata om saken. Annars följer han gärna sitt hemlands seder och förhållningar sig själv och de äventyr han har upplevt, högljutt vid elden under de långa vinternätterna.

Hauk var tidigare en mycket berömd äventyrare och folk från Norden minns fortfarande hans vänner Ayesha, Jean-Claude den fördömde och Hassim al Shugil. Efter det sista äventyret, som han väljer att aldrig tala om, drog sig Hauk tillbaka till sin hemby. Hans vänner besöker honom fortfarande några gånger varje år.

Hauk grundade akademien när han blev uttråkad, och den gav honom livslusten tillbaka. Skulle någon ge honom hans arm tillbaka skulle han återvända till äventyrandet, men alla försök hitills har varit fruktlösa — den döde guden har förbannat Hauk. Vanliga dödliga kan inte bryta den förbannelsen.

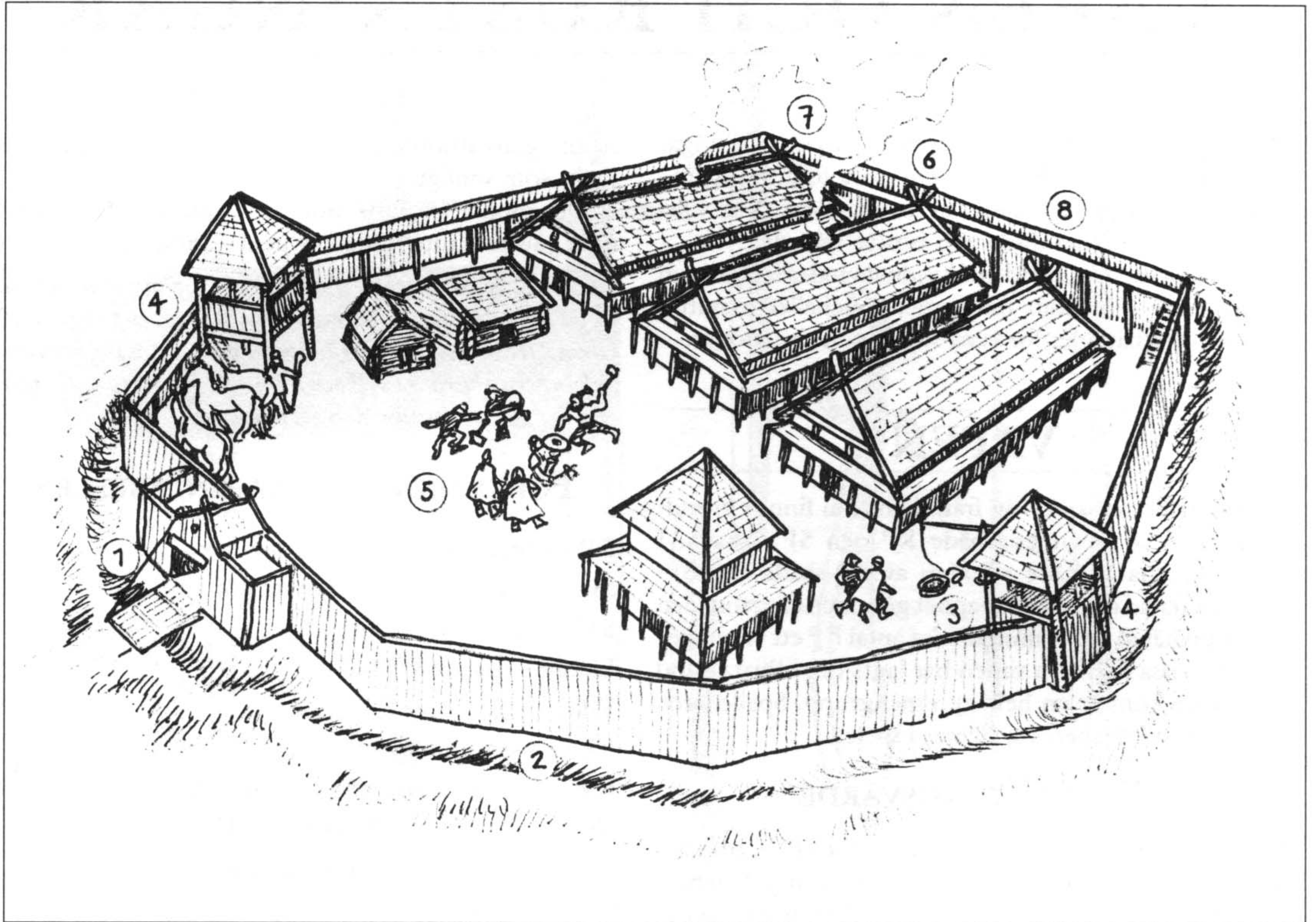
Träningen

Hauks träningsmetoder är enkla och raka. Eleverna tränar genom att strida mot varandra. I början har de inte skarpa vapen, men med tiden blir klingorna rakbladsvassa. Samtidigt lär Hauk ut tricks och visar var eleverna gör fel. I träningen ingår också att eleverna skickas ut på riktiga uppdrag minst en gång per år. Uppdragen tar aldrig mer än två månader. De kan med fördel köras som äventyr av spelledaren. Hauk anser att verklig fara krävs för att ge eleverna respekt för striden.

Hauk accepterar elever som uppfyller tre krav — de ska kunna hantera en yxa, de ska kunna betala 10.000 silver per år och han ska gilla dem personligen. Både män och kvinnor accepteras och det har hänt att dvärgar har fått träning vid akademien. Det sistnämnda är en oerhörd ära för Hauk. Få anses kunna lära dvärgarna något om strid med yxa, men uppenbarligen anser dvärgarna att just Hauk kan det.

Yrken: Barbarer har företräde, men alla rejäla och hederliga krigare accepteras som elever på Hauksheim.

Kostnad: Det kostar 10.000 silver per år att gå i lära på Hauksheim. Det förekommer officiellt inga rabatter,



men det har hänt att Hauk har gillat en elev så bra att denne har fått träna gratis.

Tid: Tre års träning.

Ledighet: Två månader på sommaren och två på vintern.

Eleverna är välkomna att avbryta träningen när de vill och ägna sig åt annat ett tag. De är också välkomna att bara träna under vinterhalvåret (dock utan ledighet). Det tar dem fem år och kostar 50 000 silver att bli färdiga.

Antal elever: Det finns mellan 10 och 70 elever på Hauksheim samtidigt. De stormannabarn och hirdmän som kommer från trakten bor inte på Hauksheim, utan kommer dit på morgonen och åker på kvällen.

Vapen: Bredyx, handyxa, stridsyxa och skäggyxa lärs ut.

Tekniker: Dubbelhugg, Hugg, Krossande slag, Parring, Svepande hugg, Tvinga ur balans

Övriga färdigheter: Bredyx, Handyxa, Stridsyxa, Skäggyxa, Överlevnad — istundra, Jakt, Fiske och Simma

EP: Rollpersonerna får maximalt ihop 216 EP under sin tid i akademien. Tränar de bara under vinterhalvåret i fem år blir summan densamma.

KARTA ÖVER HAUKSHEIM

Hauksheim ligger innanför palissaden i Tarkens krök. Gården består av tre stora långhus omgivna av en låg

stenmur. Det går alltid livligt till här. När man inte tränar yxtekniker på gårdsplanen festar man vilt. Hauk går omkring och gormar eller vrålar av skratt. Allt ger ett mycket barbariskt intryck.

1. Port

En rejäl kopparbeslagen träport. Här finns alltid två vakter som håller uppsikt över vägen.

2. Palissad

En hög träpalissad omger hela Hauksheim. En trögång på insidan gör att bågskyttar kan skjuta från palissaden.

3. Brunn

En av två brunnar. Det finns en annan inne i Hauksheim.

4. Stridstorn

Tjugo meter höga torn med bågskyttar som håller uppsikt över omgivningarna.

5. Gårdsplan

Sommartid tränas eleverna här.

6. Hauksheim

Hauks personliga långhus där han bor med sitt husfolk.

7. Långhus

Träningshall för vinterbruk. Sommartid används den för fester.

8. Långhus

Elevernas hus där de sover och äter.

VAPEN OCH RUSTNINGAR

Det finns flera nya regler för vapen och rustningar i *Krigarens handbok*. De stora förändringarna beror på införandet av smärtpoäng. Välj vilka nya regler du vill använda och bortse från de andra. Vill du ha en detaljerad strid kan du använda alla regler som beskrivs här. Förutom nya regler innehåller avsnittet utökade specialregler för vissa vapen och situationer.

VAPEN

Vapentabellerna skiljer sig från dem som finns i grundreglerna. Alla vapen gör både KP och SP i skada. I grundreglerna är både effekten av KP-skada och SP-skada inräknad i den skada vapnet gör, men eftersom den delas upp här så har vi minskat det antal KP ett vapen gör i skada i vissa fall. Nya vapen har lagts till, i första hand skjutvapen som är en helt ny vapengrupp. Spelledaren avgör om skjutvapen ska tillåtas i spelet.

PENETRERINGSVÄRDE

Avståndsvapen har ett penetreringsvärde (PV), som avgör hur lätt de kan tränga igenom en rustning. Penetreringsvärdet dras från rustningens absorbering när vapnet används mot en rustning. Penetreringsvärdet är olika högt för KP och SP. I tabellen står först värdet för KP, sedan för SP med ett snedstreck mellan.

När vapnet används mot en motståndare dras PV från

rustningens absorbering av både KP och SP. Vapnet gör skada som vanligt.

Om vapnet används mot en motståndare utan rustning påverkas inte träffen av penetreringsvärdet.

Exempel: Skäktan från ett lätt armborst har penetrering 2 på KP och 1 på SP. När den avfyras mot en ringbrynja dras 2 från absorbering i KP och 1 från SP. Ringbrynjan absorberar bara 3 i KP och 3 i SP. Om skäktan gör mer än 3 i skada tränger den igenom.

FÖRKLARING TILL VAPENTABELLEN

KP — antal kropps-poäng vapnet gör

SP — antal smärtpoäng vapnet gör

STY — se grundreglerna

Längd — vapnets längd

Vikt — vapnets vikt

BV — se grundreglerna

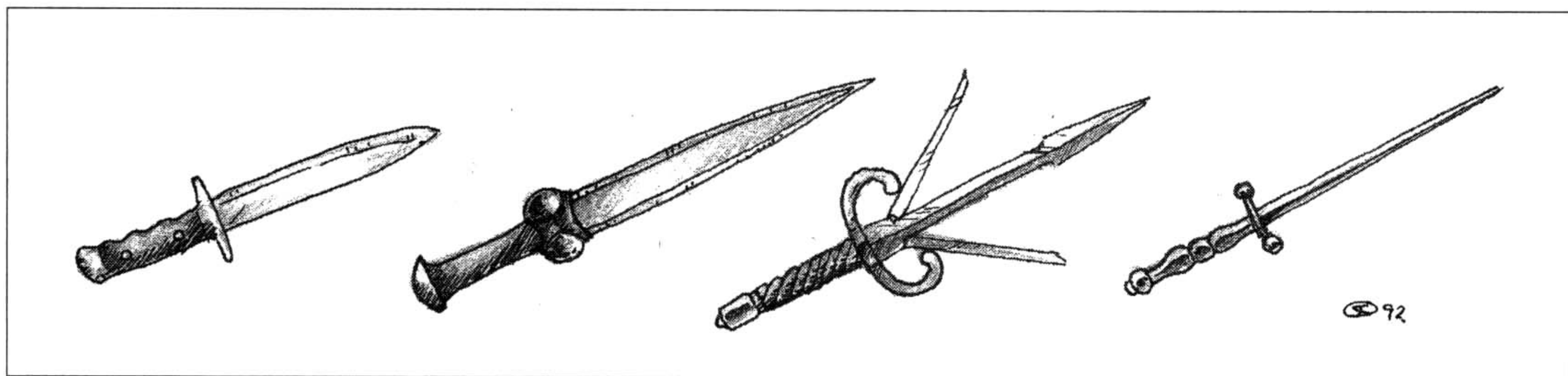
RV — vapnets maximala räckvidd i meter

STY r. — räckvidd på skyttens STY i rutor

Ladda — antal handlingar att ladda vapnet

Pris — vapnets pris

PV — Skjutvapens penetrationsvärde. Före snedstrecket står det antal som läggs till KP för att tränga igenom rustningen. Efter strecket står det antal som läggs till SP för att tränga igenom rustningen.



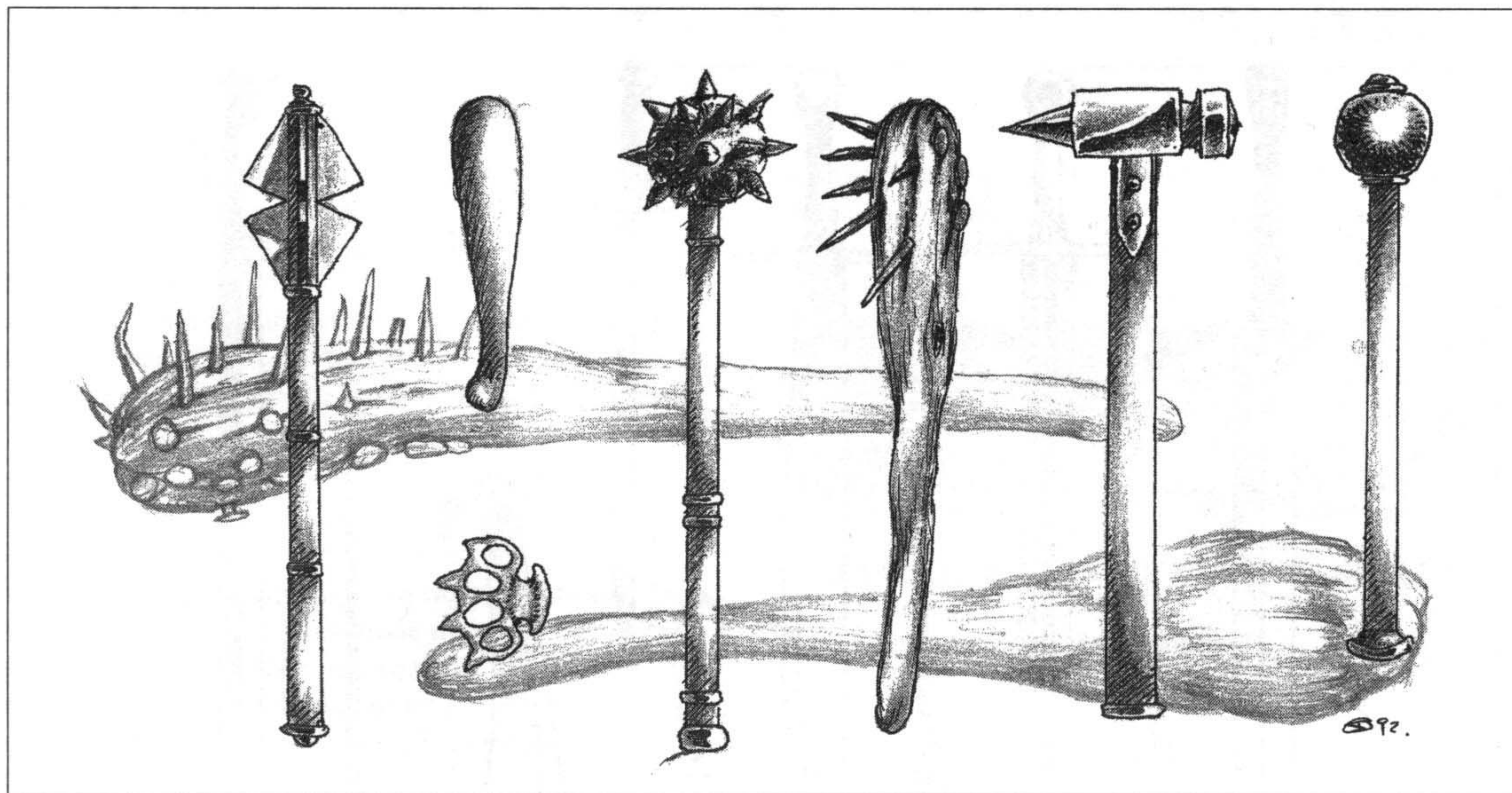
DOLKAR

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Dolk	1T4+1	1T3	1	0	0,5	9	70
Testikeldolk	1T6	1T3	1	0	0,5	15	75
Parerdolk	1T4+1	1T3	1	0	0,5	15	80
Stilett	1T3	1T3	1	0	0,25	5	50



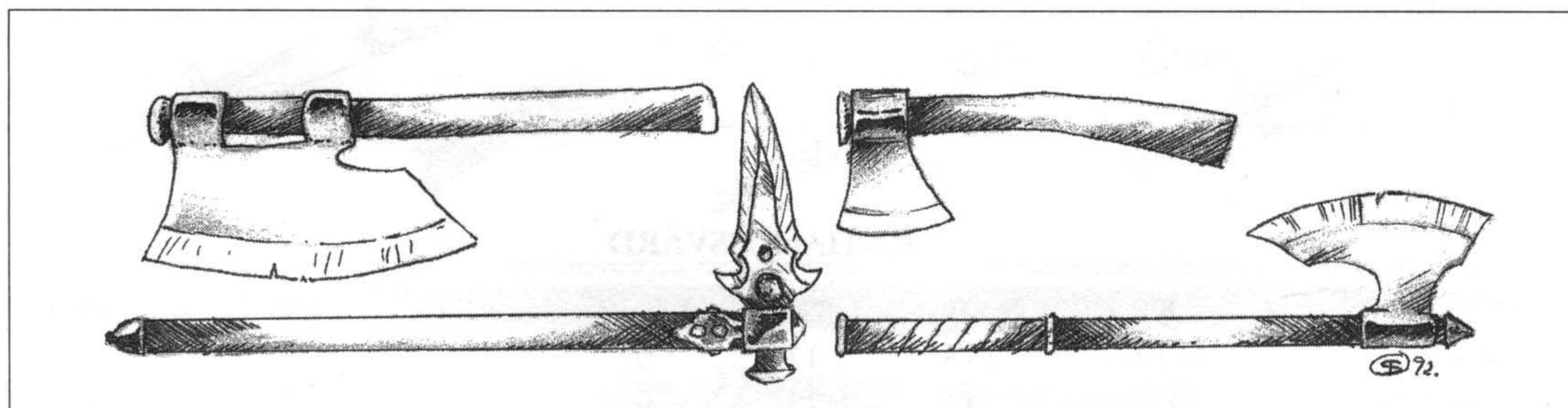
ENHANDSSVÄRD

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Bastardsvärd	1T10+1	1T8	17	0	5,5	15	2.500
Bredsvärd	1T8+1	1T6	13	0	4,5	15	1.000
Falchion	1T8	1T6	11	0	4	15	500
Kortsvärd	1T6+1	1T4	7	0	2	15	400
Kroksabel	1T8+1	1T6+1	9	0	3	15	650
Långsvärd	1T10	1T6	11	0	4	15	1.250
Sabel	1T8	1T4	9	0	3	15	600
Stickvärja	1T6+1	1T3	7	0	2	8	900
Träningssvärd	—	1T6	7	0	2	7	50
Värja	1T8+1	1T6	9	0	3	12	700



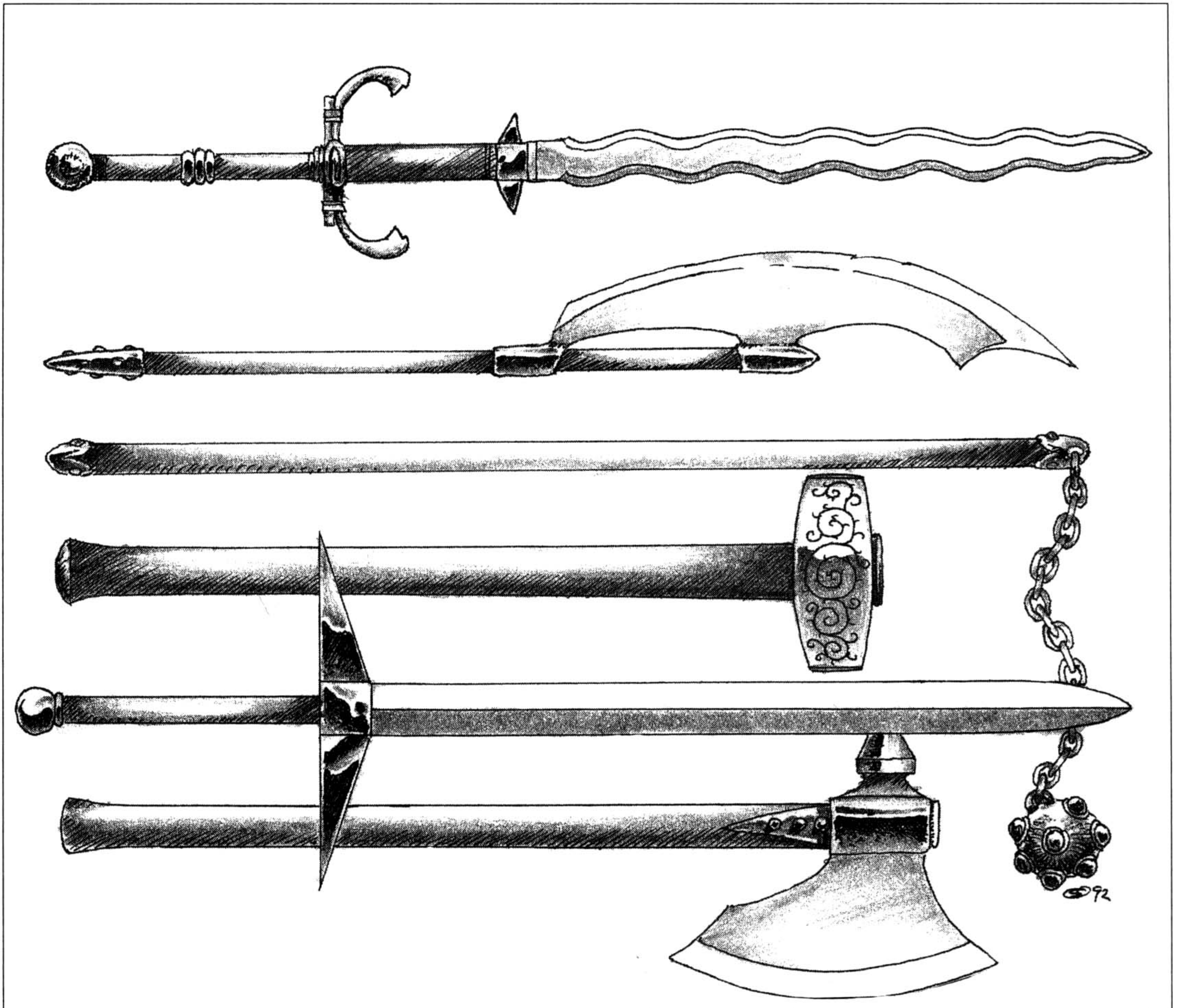
ENHANDS KROSSVAPEN

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Hjälmkrossare	1T6	1T10	11	0	4	15	700
Klubba	1T4	1T6	5	0	1	7	20
Knogjärn	+1	+2	1	0	0,5	—	20
Morgonstjärna	1T8	1T10+1	13	0	4,5	11	1.500
Spikklubba	1T6	1T6	5	0	1	7	30
Stridshammare	1T6	1T10	11	0	4	15	850
Stridsklubba	1T6	1T8	9	0	3	11	300
Tung spikklubba	2T4	1T10	21	0	6	11	70
Tung träklubba	1T8	1T10	21	0	6	11	50



ENHANDSYXOR

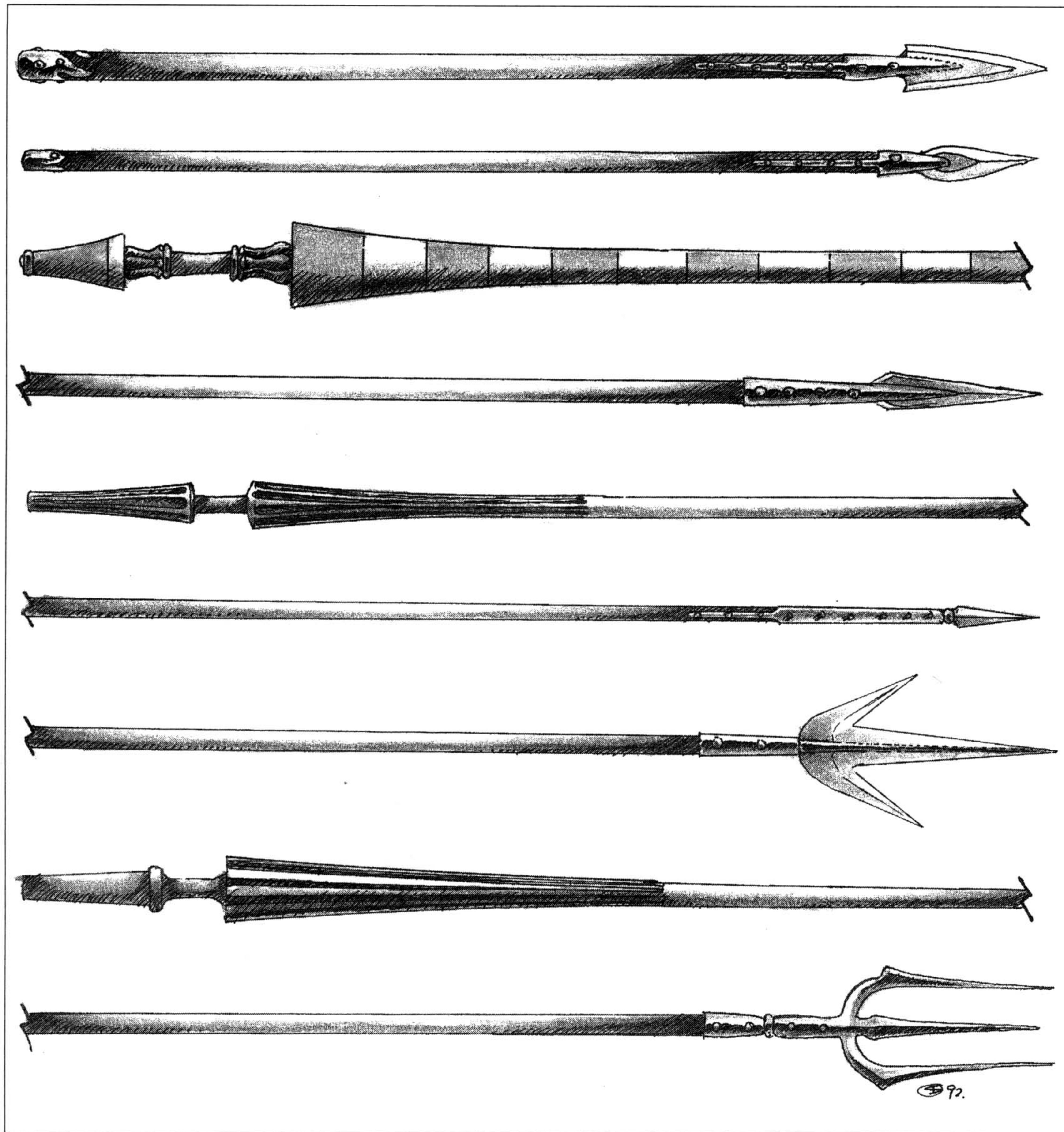
	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Bredyxa	1T8+1	1T6	9	0	3	11	350
Handyxa	1T6+1	1T4	9	0	3	11	60
Korpnäbb	1T8	1T6	7	0	2	15	600
Stridsyxa	1T8+2	1T6	11	0	4	11	450



TVÅHANDSVAPEN

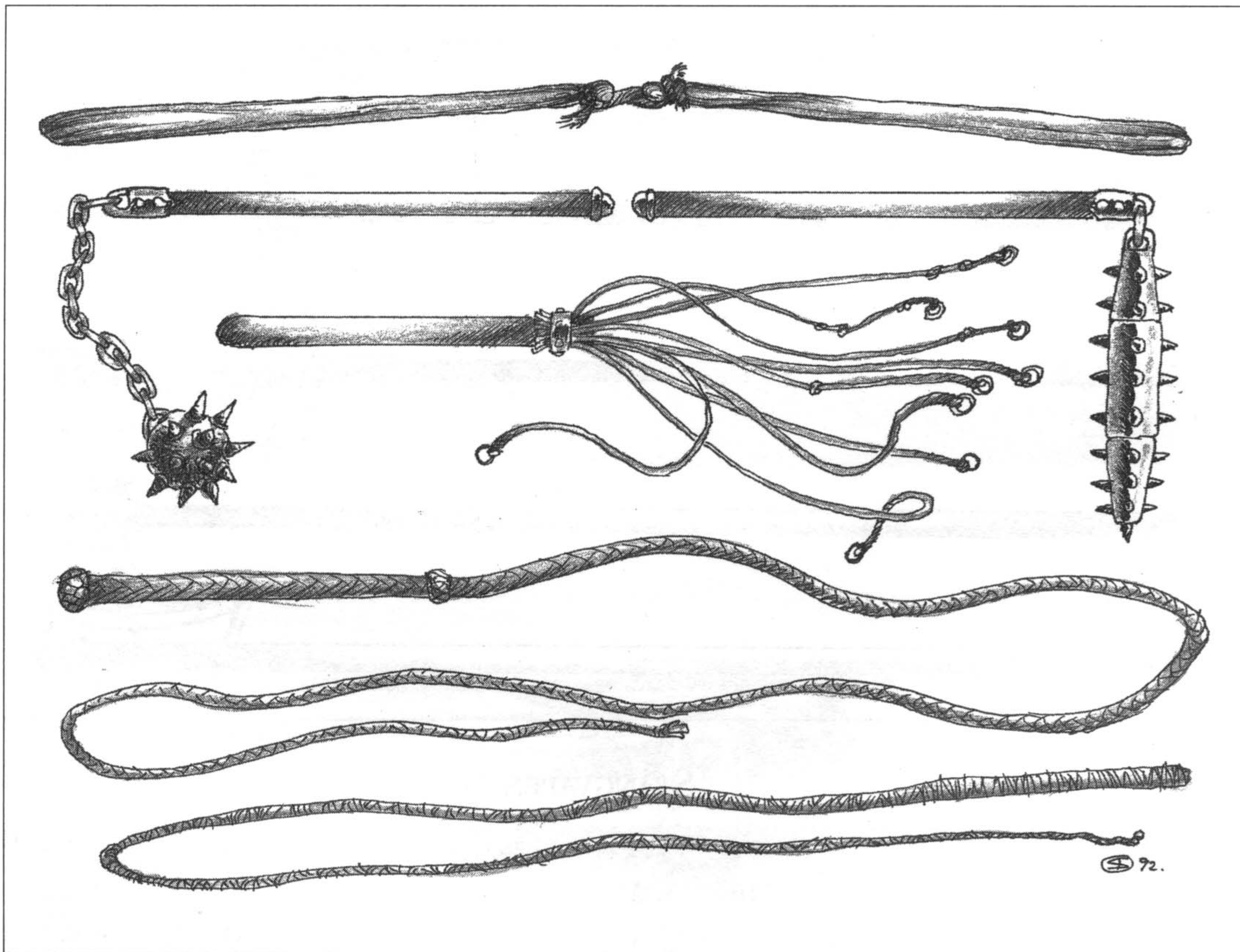
	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Flamberge	2T10+1	1T10	31	1	8	15	4.000
Skäggyxa	2T8+1	1T8	25	0	6,5	11	1.100
Tvåhandsgissel	2T6	2T6+2	31	1	8	15	2.500
Tvåhandshammare	1T10	2T6+2	31	1	8	15	1.750
Tvåhandssvärd	2T10+2	1T8+1	31	1	8	15	3.500
Tvåhandsyxa	2T10+1	1T8	31	1	8	11	1.900
Trädstam, liten	2T6	3T10	39	1	20*	15*	100*
Trädstam, stor	3T6	4T10	61	2	100*	35*	500*

*: varierar dock beroende på träslag



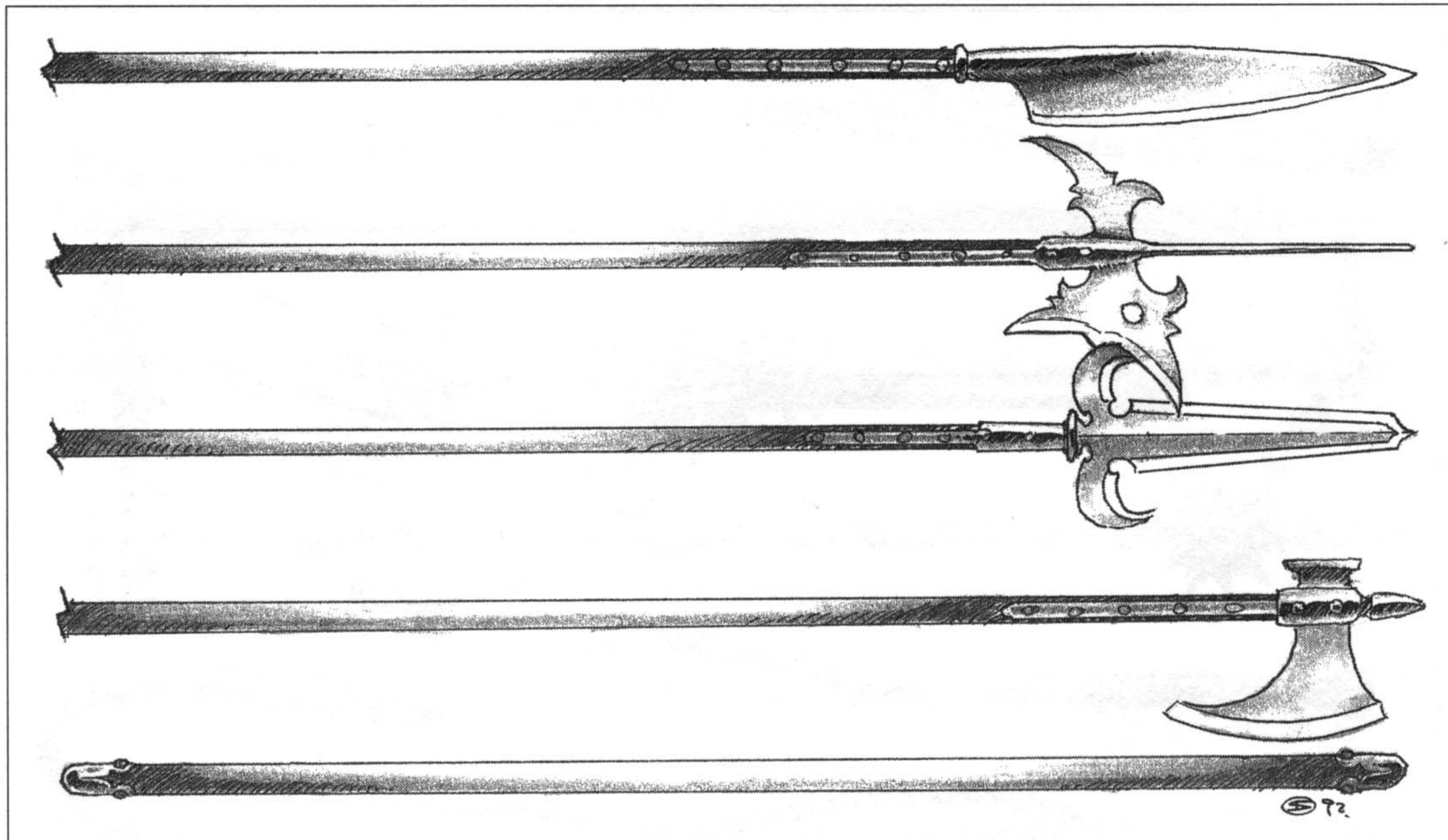
STICKVAPEN

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Jaktspjut	1T8	1T8	10	1	6	20	800
Kortspjut	1T6	1T4	7	1	2	11	90
Lans	2T8	1T10	25	2	6,5	15	650
Långspjut	1T10	1T6	11	2	4	11	300
Lätt lans	2T6	1T8	18	1	5	15	400
Pik	2T8-1	1T8	25	3	6,5	11	1.900
Spetum	2T8+1	1T8	27	1	7	11	1.250
Tornerlans	—	1T8	15	1	2	7	550
Treudd	3T6-1	1T6	15	1	5	11	1.000



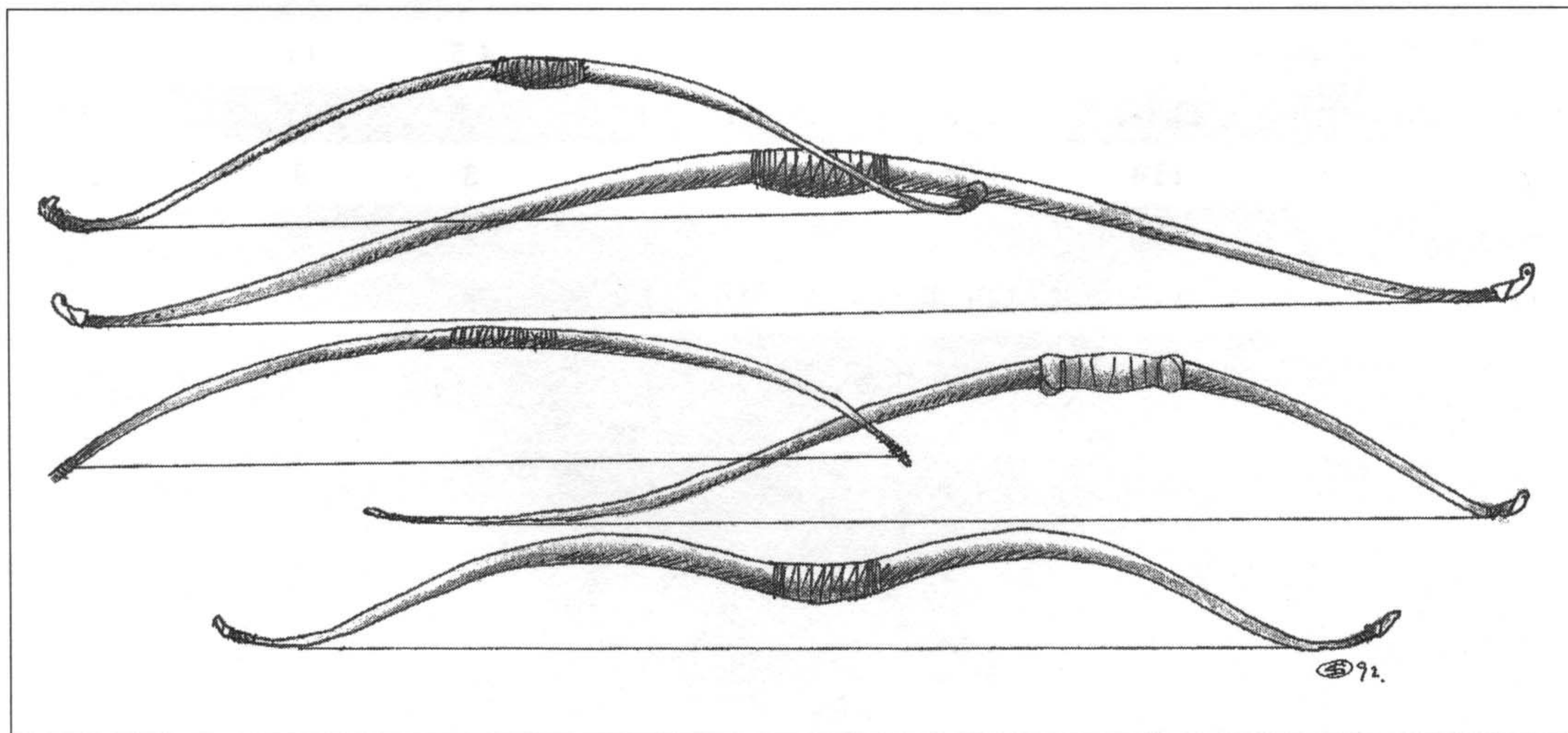
KÄTTINGVAPEN & PISKOR

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Bondeslaga	1T6	1T8	15	0	3	9	40
Stridsgissel u. spik	1T6	1T10+1	11	0	4	11	1.000
Stridsgissel m. spik	1T8	1T10	13	0	4,5	11	1.250
Stridsslaga	1T8+1	2T6	25	0	6,5	11	1.500
Niosvansad katt	1T4	1T8	12	0	3	3	250
Oxpiska	1T3	1T6+1	11	1	4	5	200
Piska	1T2	1T4+1	9	1	3	3	120



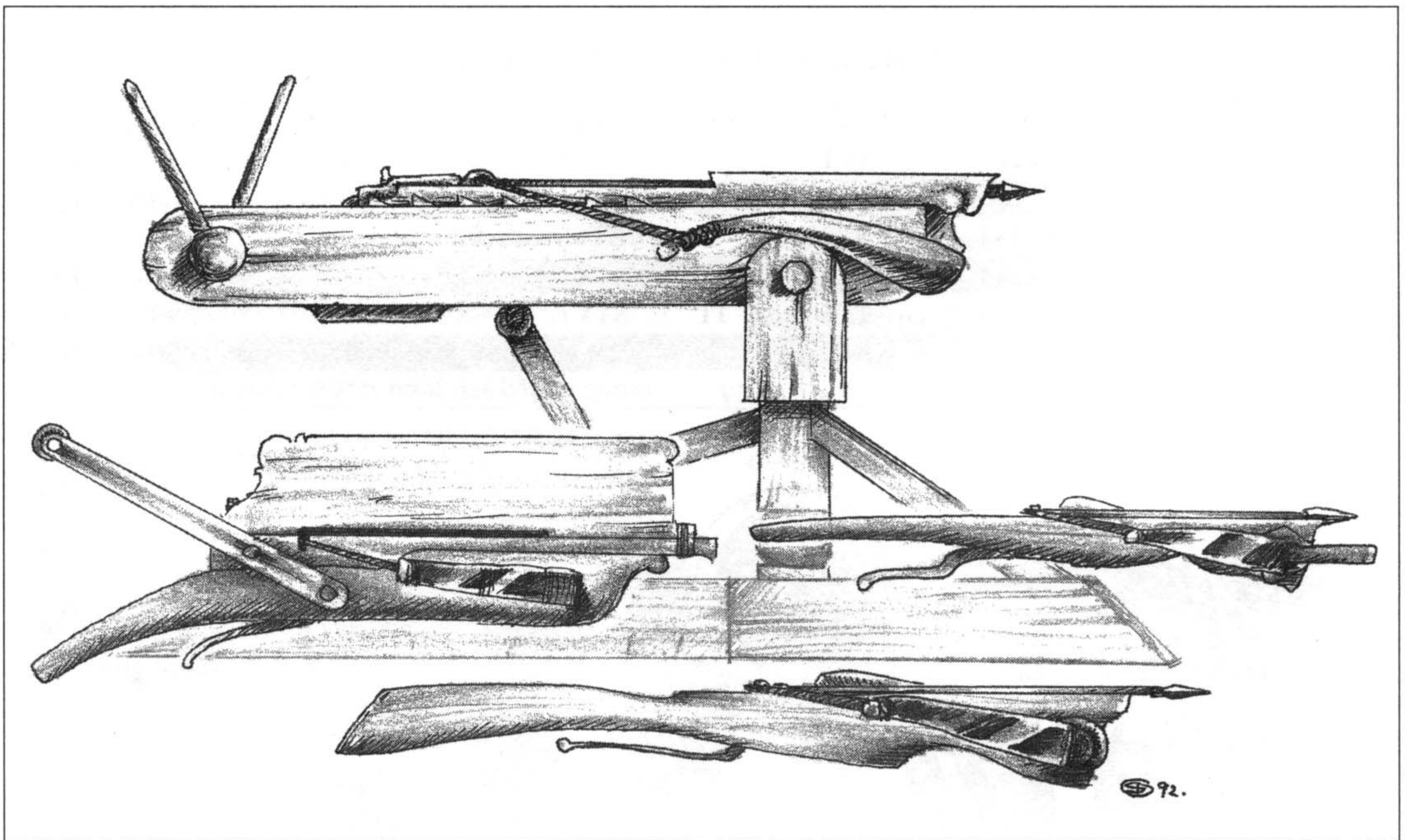
STÅNGVAPEN

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Glav	2T10	1T10	27	1	7	11	1.600
Hillebard	3T6+1	1T8	29	1	7,5	11	1.900
Partisan	2T8+2	1T8	27	1	7	11	1.400
Pålyxa	3T6	1T8	29	1	7,5	11	1.150
Trästav, vanlig	1T3	1T8	7	0	2	7	100
Trästav, strids-	1T4	1T10	9	0	3	11	400



BÅGAR

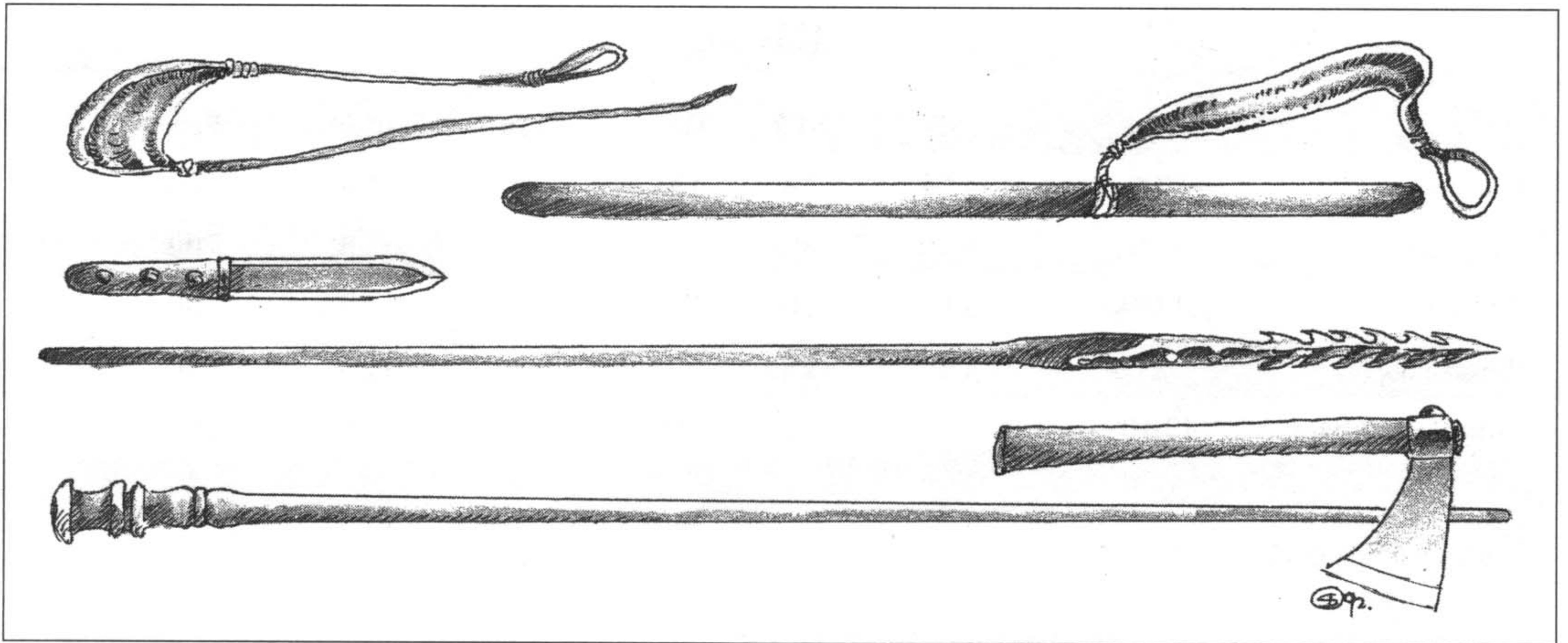
	KP	SP	STY	Räckv.	Vikt	Laddn.	Pris	PV
Kortbåge	1T6+1	1T4	18	135 m	2	0 SR	400	0/0
Långbåge	1T8+1	1T6	30	180 m	3	0 SR	700	2/1
Pilbåge	1T4+1	1T3	10	135 m	1,5	0 SR	150	1/0
Ryttarbåge	1T8	1T6	25	100 m	3	0 SR	500	1/1
Sammansatt båge	1T10+1	1T8	30	180 m	3,5	0 SR	1.000	2/2



ARMBORST

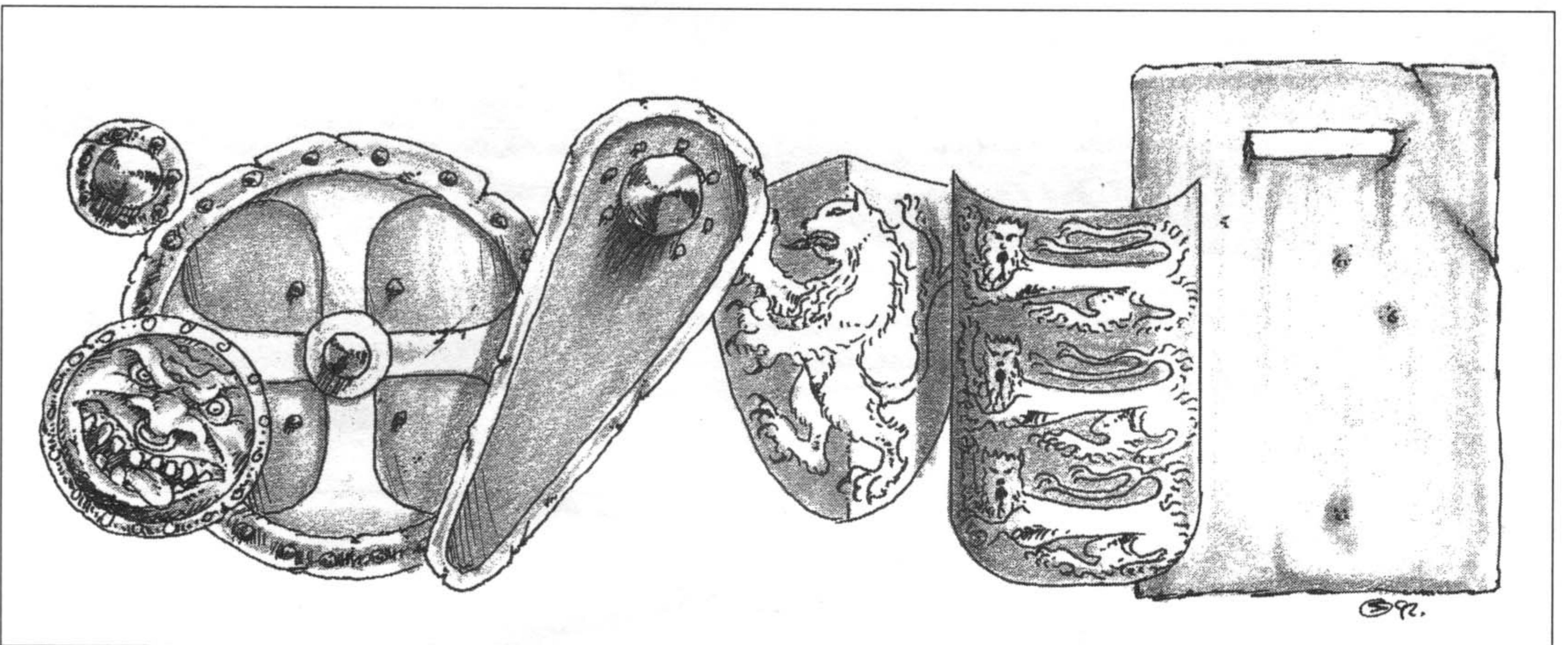
	KP	SP	STY	Räckv.	Vikt	Laddn.	Pris	PV
Arbalest	3T6+3	1T10	32	250 m	8	12 SR	4.000	4/2
Automatarmborst	1T6+2	1T4	20	75 m	12	0/12*	8.000	1/1
Lätt armborst	2T4+2	1T6	26	150 m	5	3 SR	1.300	2/1
Tungt armborst	2T6+2	1T8	28	225 m	6	6 SR	2.250	2/2

*Se vapenbeskrivningen nedan



SLUNGOR & KASTVAPEN & BLÅSRÖR

	KP	SP	STY	Räckv.	Vikt	Laddn.	Pris	PV
Slunga	1T6	1T4	10	90 m	0,5	0 SR	40	0/0
Stavslunga	1T8	1T6	22	120 m	2	1 SR	80	0/0
Kastkniv	1T4+1	1T3	3	STY r	0,5	—	100	0/0
Kastspjut	1T6+1	1T4	7	STY r.	1	—	120	0/0
Kastyxa	1T6+2	1T4	11	STY r.	3	—	90	0/0
Blåsrör	spec	spec	2	20 m	0,5	0 SR	80	0/0



SKÖLDAR

	KP	SP	STY	Vikt	BV	Pris
Targ	1T3	1T3	1	1	9	500
Rundsköld, liten	1T3	1T4	3	2	9	650
Rundsköld, stor	1T4	1T6	11	7	11	1.000
Långsköld	1T4	1T6	7	6	11	900
Vanlig sköld	1T4	1T6	7	6	11	850
Scutata	1T4+1	1T6	7	8	13	1.100
Pavise	1T4+1	1T6	18	16	11	900
Läderöverdrag	—	—	+2	+2	+2	+250
Metallskoning	+1	+2	+3	+3	+3	+500

OBEVÄPNADE STRIDSKONSTER (STRIDSKONST ELLER SLAGSMÅL)

	KP	SP	STY	Längd
Normalt slag	1T2	1T3	1	0
Dubbelslag	1T2	1T3	1	0
Normal spark	1T4	1T6	1	0
Dubbelspark	1T4	1T6	1	1
Krosslag	1T4	1T6	1	0
Hoppspark	1T6	1T6+1	1	1
Rundspark	1T6	1T6+1	1	0
Fallande spark	1T6	1T8	1	1

BESKRIVNINGAR AV NYA VAPEN

De nya vapen som har tillkommit i tabellen beskrivs i korthet här. Vapnen är för tydlighetens skull satta i bokstavsordning, inte efter vapengrupper.

Automatiskt armborst: Ett armborst med ett magasin pilar som automatiskt matas fram när bågen spänns.

Bredyx: En bred yxklinga på ett rakt, kraftigt skaft.

Bondeslaga: Två tunga käppar hopfästade med en läderrem. Bondeslagan är ett redskap, men kan i nödlägen användas som vapen.

Falchion: Ett eneggat svärd som liknar bredsvärdet, men klingan är tyngre, nästan som en klyvare. Ett utpräglat huggvapen, trots den vassa spetsen.

Flamberge: Tvåhandssvärd med vågig klinga. Den övre delen av klingan är läderklädd och har ett glidskydd.

Jaktspjut: Ett manslångt, mycket kraftigt spjut avsett att sättas i marken mot anstormande djur.

Långsvärd: En smal, rak klinga med två eggar och vass spets. Parerstängerna kan se ut på många olika sätt.

Lätt lans: En lätt trälans som används vid träning.

Niosvansad katt: Nio läderremmar förstärkta med knutar, ibland med metalldelar eller glas, fastsatta på ett kort träskaft.

Oxpiska: En lång, tung piska som det krävs stor skicklighet för att hantera.

Sabel: En svagt krökt klinga med egg på yttersidan av klingan och vass spets. Handen skyddas av en korg.

Sköldar: Vissa vapenakademier lär ut sköldanfall. CL i sköldanfall kan aldrig bli högre än CL i sköld.

Stickvärja: En utveckling av den vanliga värjan. Klingan saknar egg och består bara av en lång och vass spets.

Den är smidd i böjligt stål och kan krökas nästan hur långt som helst. Handen skyddas av en korg.

Stilett: En mycket smal, sylvass dolk med egg på båda sidorna. Utan parerstänger.

Stridsklubba: Ett slätt klubbhuvud av metall eller sten på ett rakt skaft. Ett av världens äldsta och mest spridda vapen.

Testikeldolk: En bred, kraftig dolk med testikelformat parerskydd och trekantig klinga. Används av riddare i närstrid främst för att kunna bryta upp ringbrynjan.

Tornerlans: En ihålig trälans med trubbig träspets. Används vid tornerspel och träning. Den är gjord för att lätt splittras när den träffar motståndaren.

Träningsvärd: Ett svärd i trä eller ett vadderat järnsvärd som används vid vapenträning och i tornerspel.

Trästav, strids-: En trästav som är specialgjord för att slåss med är betydligt tyngre och hårdare än den vandringsstav som den vanlige äventyraren bär med sig.

Tvåhandshammare: Större och kraftigare än en vanlig stridshammare. Ett ovanligt vapen som ofta används och smids av dvärgar.

Tvåhandsgissel: Ett tungt stridsgissel som hålls med båda händerna. Trästaven är av manslängd och kulan väger flera kilo. Kulan är täckt med vassa spetsar.

Värja: En långsmal klinga med egg på bägge sidorna och en sylvass spets. Värjan är lång och böjlig med en korg för handen.

RUSTNINGAR

Det har tillkommit några rustningstyper. Dessutom absorberar rustningarna olika mycket SP och KP från en attack. Rustningar kan minska det antal handlingar du kan utföra per stridsrunda. Det anges i så fall i kolumnen markerad HB i tabellen.

Vill du skapa egna typer av rustningar och skapa olika rustningsdelar av dem går det bra. Listan är på intet sätt komplett. Vi räknar med att huvudskyddet väger 10% av hela rustningens vikt, armarna tar 10% var, benen 15% var och kroppen 40%. Ett harnesk väger 40% av en hel rustnings vikt, en brynja 60% och en hauberk 90%.

Rustningarna i tabellen nedan är kompletta och går inte att kombinera, d. v. s. bära ovanpå varandra.

FÖRKLARING TILL RUSTNINGSTABELLEN

Abs KP — den mängd KP rustningen absorberar

Abs SP — den mängd SP rustningen absorberar

Vikt — rustningens vikt

HB — det avdrag från handlingar i en stridsrunda du får om du bär rustningen. Se handlingar i stridsreglerna

Pris — rustningens pris

RUSTNINGSTYP

	abs KP	abs SP	Vikt	HB	Pris
Tjockt tyg	1	2	7,5		275
Läderrustning	2	2	11		1.300
Nitläder	3	2	16		2.500
Härdad läderrustning	4	3	13		3.500
Vadderad rustning	3	5	12		1.500
Benlamellrustning	4	3	18		2.000
Brigandinrustning	5	3	17		4.000
Ringpansar	5	3	20		3.500
Fjällpansar	5	3	40		3.700
Ringbrynja	5	4	35	-1	3.700
Förstärkt ringbrynja	6	4	51	-1	4.700
Dubbel ringbrynja	7	4	54	-1	5.000
Lamellrustning	7	3	28		6.000
Laminerad rustning	8	4	38	-1	5.600
Metallrustning	8	4	31	-1	6.000
Räfflad metallrustning	9	4	42	-1	10.000
Paradrustning	10	5	45	-1	15.000

RUSTNINGSDELAR

Du kan också sätta ihop olika typer av rustning till en helhet. Det kan vara viktigare att skydda bälgen och huvudet än resten av kroppen. Pilbågsskyttar kan inte ha tyngre rustning än dubbel ringbrynja på armarna, så en bågskytt tvingas ha brynja på armarna till sin annars hela metallrustning.

Plocka ihop de delar du vill utrusta rollpersonen med och lägg ihop vikten. Blir den 30 kilo eller mer får du en handling mindre i varje stridsrond. Kommer du upp i 60 kilo rustning förlorar du två handlingar.

Det är i bland möjligt att lägga rustningar i lager på varandra. Lägg i så fall ihop deras vikt och absorberingsförmåga. Observera dessutom reglerna om bärförmåga på sidan III-44 i grundreglerna. Absorberingsförmågan för SP adderas inte för olika rustningsdelar, utan är den högsta som ett enskilt rustningslager kan absorbera.

För att kunna se vilka kombinationer som är möjliga har varje rustningsdel försetts med en typkod, I, II eller III. Man kan inte bära mer än en rustningsdel med samma typkod på varje kroppsdel, men man kan alltså ha upp till tre olika rustningstyper (med olika typkoder). Om man bär både en typ III-rustning *och* en annan rustning (typ I *eller* typ II) på armarna och/eller bröst-korgen förlorar man en handling.

Den typ av vaddering eller läderfodring som ingår i alla metallrustningar och skyddar mot skavsår är inräknad i den skada som rustningen fångar upp. Det är alltså inget krav att ha något under en metallrustning.

HJÄLMAR

	abs KP	abs SP	Typ	Vikt	Pris
Tyghuva	1	2	I	0,3	25
Läderhuva	2	2	I	0,6	80
Nitläderhuva	3	2	III	1,2	180
Härdad läderhuva	4	3	III	0,6	300
Vadderad huva	3	5	I	0,6	150
Ringbrynjehuva	5	4	II	4	300
Dubbel ringbrynjehuva	7	4	II	6	500
Öppen hjälm	6	4	III	4	500
Hjälm med visir	7	4	III	6	1.500
Tunnehjälm	8	4	III	6	1.000

ARMSKYDD

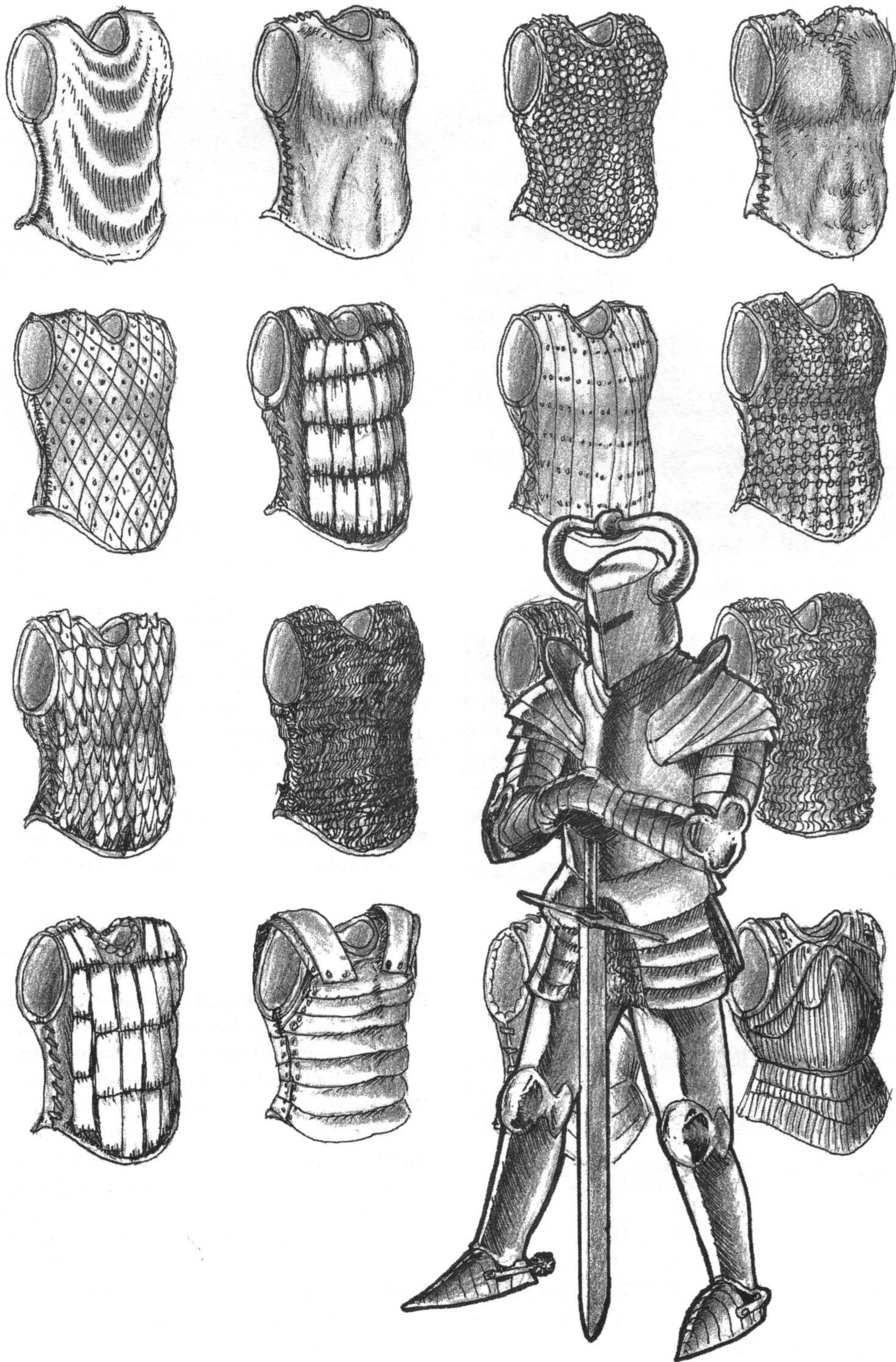
(Vikt och kostnad är per arm)

	abs KP	abs SP	Typ	Vikt	Pris
Tjockt tyg	1	2	I	0,3	28
Läder	2	2	I	0,6	130
Nitläder	3	2	III	1,2	250
Vadderat	3	5	I	0,6	150
Härdat läder	4	3	III	0,6	300
Benlamell	4	3	III	0,8	200
Brigandin	5	3	III	1,5	400
Ringpansar	5	3	III	2,5	350
Ringbrynja	5	4	II	2,5	400
Förstärkt ringbrynja	6	4	II	3,5	470
Dubbel ringbrynja	7	4	II	2,7	500
Lamell	7	3	III	2,5	600
Laminerad	8	4	III	3,5	560
Metall	8	4	III	3,0	600
Räfflad metall	9	4	III	3,5	1.000

BENSKYDD

(Vikt och kostnad är per ben)

	abs KP	abs SP	Typ	Vikt	Pris
Tjockt tyg	1	2	I	0,45	42
Läder	2	2	I	0,9	195
Nitläder	3	2	III	1,8	375
Vadderat	3	5	I	0,9	225
Härdat läder	4	3	III	0,9	450
Benlamell	4	3	III	1,2	300
Ringpansar	5	3	III	3,75	525
Ringbrynja	5	4	II	3,75	600
Förstärkt ringbrynja	6	4	II	5,25	705
Dubbel ringbrynja	7	4	II	4,05	750
Lamell	7	3	III	3,75	900
Laminerat	8	4	III	5,25	840
Metall	8	4	III	4,5	900
Räfflad metall	9	4	III	5,25	1.500



Gabriel Sandberg © 1992

HARNESK (BRÖSTKORG OCH MAGE)

	abs KP	abs SP	Typ	Vikt	Pris
Tjockt tyg	1	2	I	1,2	110
Läder	2	2	I	2,4	520
Nitläder	3	2	III	4,8	1.000
Härdat läder	4	3	III	2,4	1.200
Vadderat	3	5	I	2,4	600
Benlamell	4	3	III	3,2	800
Brigandin	5	3	III	6	1.600
Ringpansar	5	3	III	10	1.400
Fjällpansar	5	3	III	10	1.480
Ringbrynjeskjorta	5	4	II	10	1.600
Förstärkt ringbrynja	6	4	II	14	1.880
Dubbel ringbrynja	7	4	II	10,8	2.000
Lamell	7	3	III	10	2.400
Laminerat	8	4	III	14	2.240
Metall	8	4	III	12	2.400
Räfflad metall	9	4	III	14	4.000

BRYNJA**(MAGE, BRÖSTKORG OCH ARMAR)**

	abs KP	abs SP	Typ	Vikt	Pris
Tjockt tyg	1	2	I	1,8	165
Läder	2	2	I	3,6	780
Nitläder	3	2	III	7,2	1.500
Härdat läder	4	3	III	3,6	1.800
Vadderat	3	5	I	3,6	900
Benlamell	4	3	III	4,8	1.200
Brigandin	5	3	III	9	2.400
Ringpansar	5	3	III	15	2.100
Fjällpansar	5	3	III	15	2.220
Ringbrynjeskjorta	5	4	II	15	2.400
Förstärkt ringbrynja	6	4	II	21	2.820
Dubbel ringbrynja	7	4	II	16,2	3.000

HAUBERK**(HELA KROPPEN UTOM HUVUDET)**

	abs KP	abs SP	Typ	Vikt	Pris
Tjockt tyg	1	2	I	2,7	250
Läder	2	2	I	5,4	1.170
Nitläder	3	2	III	10,8	2.250
Härdat läder	4	3	III	5,4	2.700
Vadderat	3	5	I	5,4	1.350
Benlamell	4	3	III	7,2	1.800
Brigandin	5	3	III	12,5	3.600
Ringpansar	5	3	III	22,5	3.150
Fjällpansar	5	3	III	22,5	3.330
Ringbrynjeskjorta	5	4	II	22,5	3.600
Förstärkt ringbrynja	6	4	II	31,5	4.230
Dubbel ringbrynja	7	4	II	24,3	4.500

Exempel: Erak ska plocka ihop en bra och inte alltför tung rustning. Han väljer att skydda huvudet, bröstkorgen och magen bäst (Erak är en vis man). Han börjar med att köpa en öppen hjälm. Den kostar 500 silver och väger 4 kg. Han köper också en vadderad huva till huvudet som kostar 150 silver och väger 0,6 kg. Totalt absorberar det 6 (hjälm) + 3 (huva) = 9 KP. Vad gäller SP räknas bara det högsta värdet, det vill säga 5 (huva). Kom ihåg att absorbering av SP aldrig läggs ihop, utan räkna bara med det högsta värdet. Totalt väger det 4,6 kg.

Till kroppen köper han en dubbel ringbrynjeskjorta som absorberar 7 KP och 4 SP. Den kostar 3.000 silver och väger 16,2 kg. Erak anser sig inte behöva något ytterligare till kroppen och armarna.

Till benen tar han en vanlig ringbrynja som absorberar 5 KP och 4 SP. Varje ben väger 3,75 kg och kostar 600 silver. Totalt blir det 7,5 kg och 1.200 silver.

Hela rustningen kostar Erak 500 + 150 + 3.000 + 1.200 = 4.850 silver. Den väger totalt 4,6 + 16,2 + 7,5 = 28,3 kg. Han ligger under 30 kg och får ingen minskning av sina handlingar.

Eraks rustning absorberar 9 KP och 5 SP på huvudet, 7 KP och 4 SP på kroppen och armarna och 5 KP och 4 SP på benen.

BESKRIVNING AV RUSTNINGAR

Här beskrivs de nya rustningar som finns i tabellen. De står i bokstavsordning.

Benlamell: Lamellskivor av ben eller horn som läggs över varandra och sys ihop. Det är en lättare form av lamellpansar som är vanlig i norr och öster.

Brigandin: Metallstycken som har nitats fast vid "fickor" i läder och sedan täckts med ytterligare ett lager läder.

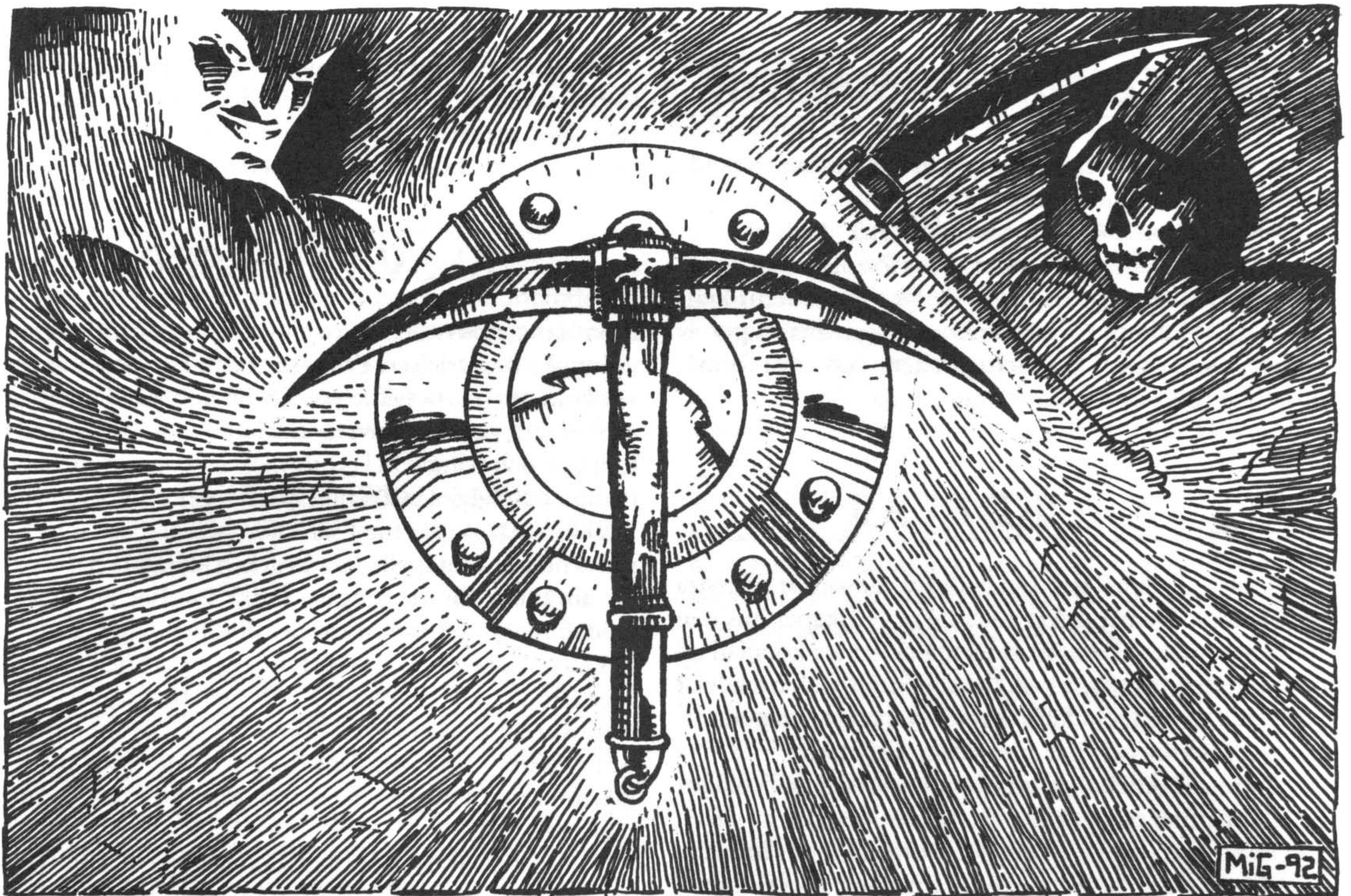
Dubbel ringbrynja: Ringbrynja med tjockare, tätare flätade ringar än i en vanlig brynja. Tyngre men effektivare.

Paradrustning: Ett tjockt pansar förstärkt med ringbrynja som täcker hela kroppen. Det är mycket svårt att röra sig obehindrat i en paradrustning. Den är avsedd för tornerspel och andra uppvisningar till häst.

Ringpansar: Små ringar som sys fast på läder. En lättare, men sämre, variant av ringbrynja.

Vadderad rustning: Två lager tjock filt med vadd emellan. Tyget är hopsytt i kanaler eller rutor så att vadden håller sig på plats. Vadderade rustningar är otympliga och mycket varma på sommaren, men de skyddar bra mot krossvapen och avståndsvapen.

Räfflad metall: Tjock metall med räfflad yta. En mycket tung form av pansar som nästan bara används i hela rustningar. Räfflorna gör metallen styvare och skyddar bättre mot kross- och eggvapen. Dessutom hindrar räfflorna ett eggvapen från att glida bort mot en oskyddad kroppsdelen vid sidan av skyddet.



DEMONISKA VAPEN OCH RUSTNINGAR

Demoniska kallas de vapen och rustningar där en varelses själ och kraft har bundits, så att föremålet får en del av varelsens styrka och förmåga. Sådana vapen kallas Demonvapen, trots att det långt ifrån alltid är demoner som har bundits i dem. Det kan lika gärna vara elementarer, draksjälar, eller till och med delar av gudarnas själar.

I vanliga demoniska vapen och rustningar är själen och kraften från en hel varelse bundna. Varelsens hela själ och kraft har tvingats in i föremålet. Den återskapas inte förrän den frigörs ur föremålet där den är bunden.

En ovanligare form är Gudavapnet och Gudarustningen. I dem har en demonfurste eller gudomlighet frivilligt bundit en del av sin själ och kraft. Gudomliga förmål kan bara användas av varelsen som har lagt sin kraft i den, eller av hans utvalda tjänare.

FÖREMÅLETS KRAFT

När varelsen tvingas in i vapnet eller rustningen, eller när guden lägger en del av sin kraft i det, får det en typ av

begränsat liv. Det blir semi-intelligent och får egenskaperna STY, SMI, INT och PSY.

Föremål med bundna elementarer har ingen INT, eftersom elementaren saknar den egenskapen. Däremot har de STY. Den är lika stor som STO hos elementaren som är bunden i föremålet.

- För varje 10 poäng i STY gör demonvapnet +1T6 KP och SP i skada. En rustning absorberar ytterligare 3 poäng.
- För varje 10 poäng i SMI får demonvapnet +1 i attack och parera. En rustnings vikt minskar med 25% för varje 10 poäng SMI.
- För varje 5 poäng i INT kan demonvapnet eller -rustningen lära sig en besvärjelse till E1. (10 ger två besvärjelser till E1 eller en besvärjelse till E2).
- Rustningen eller vapnet kan använda sin PSY till att använda de besvärjelser den har lärt sig. Den kastar bara en besvärjelse om bäraren så önskar. Demonvapen och -rustningar återfår en PSY-poäng/timme.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Demoniska vapen och rustningar har dessutom särskilda förmågor som hör samman med varelsen som finns bundna i dem. Föremål med bundna demoner har krafter som påminner om demonens förmågor. Föremål med elementarer bär något av de fyra elementens kraft inom sig. Drakvapen och drakrustningar har några av drakens förmågor. I tabellerna nedan visas vilka förmågor olika typer av vapen och rustningar får.

NACKDELAR

Demoniska föremål har inte bara krafter som är till nytta för bäraren. De bär också på dåliga egenskaper hos den bundna varelsen. Bäraren av föremålet är nära kopplad till den bundna varelsen och kan drabbas av nackdelar kopplade till den. Gudaföremål är skapade av en gudomlig varelses vilja och har mer sällan nackdelar.

Mäktiga föremål med en eller flera särskilda förmågor har i allmänhet en nackdel. Nackdelen bestäms av vilken varelse som är fången i föremålet. Föremål med fångslade salamandrar gör bäraren känslig för köld. Föremål med fångslade undiner gör bäraren känslig för eld, o.s.v. Spelledarens sunda förnuft får avgöra vilken nackdel som är lämplig i ett föremål.

ATT SKAPA DEMONISKA FÖREMÅL

Ritualen för att skapa ett demoniskt föremål liknar den för att skapa ett magiskt föremål, men den är svårare och kräver kunskap om den varelse som ska bindas i föremålet. Det är i allmänhet demonologer och elementarmagiker som skapar demoniska föremål.

Föremålet får inte innehålla stål eller smidesjärn. Däremot kan det vara av kallhamrat järn, brons, silver eller mithril. Demoniska vapen är i allmänhet av kallhamrat järn eller mithril.

För att skapa ett demoniskt föremål används PERMANENS och SIGILL, samt besvärjelser för att FRAMMANA, KONTROLLERA och FÄNGSLA den varelse, vanligen en demon eller elementar, som ska bindas i föremålet.

Först placeras SIGILLET, som innehåller besvärjelserna FÄNGSLA varelse och PERMANENS, på föremålet. Sedan FRAMMANAS och KONTROLLERAS den varelse som ska bindas i föremålet. Varelsen fångslas i föremålet som får del av varelsens förmågor och egenskaper. Elementarer kontrolleras automatiskt när magikern frammanar dem, så det krävs ingen särskild Kontrollera för att hålla dem i schack.

Demonföremålet har samma STY, SMI, INT och PSY som den varelse som är bunden i det. Om föremålet har INT kan magikern lägga besvärjelser i det. Särskilda krafter och nackdelar beskrivs nedan.

BESVÄRJELSER

FRAMMANA, KONTROLLERA och FÄNGSLA DEMON är Demonologiska besvärjelser. FRAMMANA och FÄNGSLA ELEMENTAR är Elementarbesvärjelser. Ett Drakföremål skapas på särskilt sätt, genom att en levande drakes själ lösgörs från kroppen och tvingas in i ett föremål. Drakens kropp faller i koma och ligger livlös tills själen befrias ur föremålet. Drakföremål skapas med särskilda besvärjelser som beskrivs nedan. Om spelledaren vill kan liknande besvärjelser användas för att fångsla andra varelser än drakar. Gudaföremål kan inte skapas av dödliga magiker.

FÄNGSLA ELEMENTAR, KONTROLLERA DRAKE och FÄNGSLA DRAKSJÄL är nya besvärjelser. Övriga besvärjelser som nämns ovan beskrivs i Magiboxen. För dig som saknar den beskrivs besvärjelserna nedan. Den enda vi har utelämnat är FRAMMANA elementar, som beskrivs i grundreglerna.

Först anges skolvärdet och besvärjelsens namn. Därunder står vilken skola den tillhör, räckvidd och varaktighet. Magiskolan Demonologi finns inte i grundreglerna. Du kan antingen skapa skolan, eller låta de demonologiska besvärjelserna fungera som allmänna besvärjelser.

17 SIGILL

Allmän

Beröring

Tills den aktiveras

Varje effektgrad binder fem PSY-poäng från den varelse som ska fångslas i föremålet. Om varelsen har för hög PSY för besvärjelsens effekt kan den inte bindas i föremålet. SIGILLET placeras i föremålet genom att magikern tecknar ett pentagram med fingrarna över det. Det behövs ingen synlig substans och inget utöver pentagrammet får tecknas vid denna tidpunkt.

För att SIGILLET inte ska kunna brytas krävs att en PERMANENS läggs på föremålet. SIGILLET upptäcks inte med blotta ögat, men kan kännas med färdigheten Upptäcka fara eller besvärjelsen VARSEBLIVNING.

19 PERMANENS

Allmän

Beröring

Permanent

Ritualen används för att förändra ett SIGILL. Den kan förändra lika många grader SIGILL som den själv innehåller. Ritualen gör SIGILLET permanent. Det upphör inte att existera när det aktiveras. När ritualen utförs måste den närvarande magikern permanent offra ett poäng PSY.

(VARIERAR) FRAMMANA DEMON

Demonologi

Sx2 rutor

Spec

Besvärjelsen förflyttar demonen från sitt eget plan till besvärjarens. Då varje enskild demon har egna ritualer skiljer de sig från varandra ifråga om utförande och längd. Grovt sett kan man säga att besvärjelsens skolvärde är lika med demonens PSY. Demonen stannar i världen tills den blir tillbaka- eller vidare-sänd, eller av egen kraft korsar dimensionsbarriärerna.

12 KONTROLLERA DEMON

Demonologi

Ritual

Sx2 Rutor

Sx2 Timmar

Magikern betvingar demonen och kan kontrollera den. Demonen känner sig tvingad att lyda magikern och följa dennes instruktioner. Effekten liknar ett förslavande av varelsen, då den inte förlorar sin tankeverksamhet, men ändå måste underordna sig. Medan demonen är förhäxad håller den sig passiv ooch försöker inte rymma från besvärjaren. Den måste bindas i föremålet medan den är KONTROLLERAD.

14 FÄNGSLA DEMON

Demonologi

Ritual

Sx2 rutor

spec

Magikern kan försöka FÄNGSLA en demon i ett föremål eller på en plats. Under varaktigheten kontrolleras demonens speciella förmågor av demonologen. Om ett SIGILL placeras på föremålet förlängs varaktigheten tills SIGILLET bryts. Om PERMANENS placeras på SIGILLET blir demonen för evigt bunden till föremålet eller platsen.

Om demonologen misslyckas med FÄNGSLA DEMON kvarhåller han ändå sin kontroll över demonen. Om han fumlar tappar han kontrollen.

12 FÄNGSLA ELEMENTAR

Elementarmagi

Ritual

Sx10 rutor

spec

Magikern kan försöka FÄNGSLA elementaren i ett föremål eller på en plats. Under varaktigheten kontrolleras elementarens speciella förmågor av magikern. Om ett SIGILL placeras på föremålet förlängs varaktigheten tills SIGILLET bryts. Om PERMANENS placeras på SIGILLET blir elementaren för evigt bunden till föremålet eller platsen.

Om magikern misslyckas med FÄNGSLA ELEMENTAR kvarhåller han ändå sin kontroll över elementaren. Om han fumlar tappar han kontrollen.

22 KONTROLLERA DRAKE

Mentalism

Sx10 rutor

Sx1 SR

Besvärjelsen gör att trollkarlen kan kontrollera en drake. Han måste först övervinna drakens PSY genom ett slag på Motståndstabellen. Han kan få draken att utföra alla kroppsrörelser den normalt skulle kunna göra. Dock kan han inte få den att utföra självständiga handlingar som kräver att den tänker själv. Han kan inte få den att använda magi och inte förmå den att begå självmord.

Så snart magikern vill att draken ska göra något annat än att falla ihop måste han koncentrera sig på den. Han kan inte slåss, använda andra formler eller springa. Om hans koncentration bryts, t. ex. av att han tvingas slåss eller blir skadad, släpper kontrollen och draken är vid fullt medvetande. Sorti för magikern...

24 FÄNGSLA DRAKSJÄL

Mentalism

Sx10 rutor

spec

Magikern kan tvinga in en kontrollerad drakes själ i ett förberett föremål. Han måste först ha lyckats med ett KONTROLLERA DRAKE för att kunna fångsla själen. Ett SIGILL med ett skolvärde på lägst drakens PSY/2 och en PERMANENS ska finnas på föremålet. Om det lyckas binds drakens själ i föremålet och kroppen faller sovande till marken. Den kommer att sova vidare i evigheter, tills själen frigörs eller någon dödar kroppen. Om drakens kropp dödas frigörs själen och Drakföremålet förlorar sin kraft.

DEMONER I VAPEN OCH RUSTNINGAR

Föremålet har samma STY, SMI, INT och PSY som demonen som är fångslad i det. Det påverkar ett vapen eller en rustning som beskrivs i Föremålets kraft ovan. Dessutom får vapen och rustningar med bundna demoner ett antal särskilda förmågor.

För varje 10 poäng i PSY hos vapnet eller rustningen har det en demonisk förmåga. Avrunda nedåt. Slå 1T10 på tabellerna för förmågor.

De flesta förmågor kan inte användas hur ofta som helst. De kan användas vapnets PSY/10 gånger per dag, avrunda nedåt. Demonvapen med PSY mellan 10 och 19 har alltså en förmåga som kan användas en gång om dagen. Vapen med PSY mellan 20 och 29 har två förmågor som vardera kan användas två gånger per dag, o.s.v. Föremål med PSY under 10 har inga särskilda förmågor. Bäraren av vapnet bestämmer när en förmåga ska användas.

Om inget annat anges är varaktigheten en stridsrunda eller en gång.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR HOS DEMONVAPEN

- 1 ELDKVAST: Vapnet kan spruta en eldkvast som gör 2T10 i skada. Den har en räckvidd på 25 meter.
- 2 FRÄTANDE BLOD: Vapnets klinga kan utsöndra demonblod som orsakar 1T6 poäng i skada. Varje rustning som träffas av blodet får sin abs minskad med 1 till den repareras.
- 3 ÅLDRA/FÖRYNGRA: Vapnet kan åldra eller föryngra den det träffar med upp till 5 år genom att övervinna dess PSY med sin egen på Motståndstabellen.
- 4 GIFT: Vapnet kan utsöndra gift som är lika med dess PSY. Giftet verkar endast om vapnet gör minst en KP i skada.
- 5 JORDBÄVNING: Vapnet kan skapa en mindre jordbävning. Det börjar vibrera kraftigt i bärarens hand och alla inom 25 meter faller automatiskt omkull.
- 6 KVICKHET: Vapnets bärare anfaller alltid först i varje SR. (Kan användas hur många gånger som helst varje dag).
- 7 REGENERERA: Vapnets bärare läker automatiskt 1T10 KP och SP när kraften används.
- 8 SINNESUTTÖMNING: Vapnet kan, när det berör ett offer, 'suga ut' 1T6 PSY-poäng ur honom. Dessa är sedan förlorade för alltid. De tillfaller inte vapnet. Vapnet måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken ska lyckas.
- 9 SKRÄCKSLÅ: Vapnets bärare har Skräckslå 5/25.
- 10 STYRKEUTTÖMNING: Vapnet kan, genom att beröra ett offer, 'suga ut' 1T6 STY-poäng ur honom. Dessa är sedan förlorade för alltid. De tillfaller inte vapnet. Vapnet måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken ska lyckas.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR HOS DEMONRUSTNINGAR

- 1 SNABBFOTAD: Rustningens bärare rör sig tre gånger snabbare än normalt. Han får en extra handling i varje stridsrunda. Förmågan varar 5+1T10 stridsrundor.
- 2 LÄTTBUREN: Rustningen belastar och hindrar inte bäraren på något sätt. Förmågan är permanent och gäller alltid.
- 3 SMÄRTBARRIÄR: Rustningen skyddar mot all skada i form av smärtpoäng under 1T10 stridsrundor.
- 4 SKADEBARRIÄR: Rustningen skyddar mot all skada i form av kropps-poäng under 1T10 stridsrundor.
- 5 ELDSKYDD: Rustningen skyddar bäraren mot all skada i form av eld och hetta under 1T10 stridsrundor.
- 6 OSYNLIG: Rustningens bärare kan bli osynlig under 1T10 stridsrundor.
- 7 SKRÄCKSLÅ: Rustningens bärare har Skräckslå 5/25.

- 8 DEMONSKYDD: Bäraren av rustningen kan inte skadas av någon form av anfall från demoner under 1T10 stridsrundor.
- 9 MAGISK OSÅRBARHET: Rustningens bärare är helt resistent mot magi och kan inte påverkas av några som helst besvärjelser, inte ens elementarbesvärjelser. Förmågan vara 1T10 stridsrundor.
- 10 OSÅRBARHET: Rustningens bärare berörs ej av icke-magiska vapen, utan endast av besvärjelser, heliga och magiska vapen. Förmågan varar 1T10 stridsrundor.

ELEMENTARER I VAPEN OCH RUSTNINGAR

Föremålet har samma SMI och PSY som elementaren som är fångslad i det. Det påverkar ett vapen eller en rustning som beskrivs i Föremålets kraft ovan. Föremålets STY är lika med elementarens STO och ger skadebonus till ett vapen eller ytterligare absorbering till en rustning. Elementarer har ingen INT, och föremål med bundna elementarer kan inte lära sig besvärjelser.

Vapen och rustningar med bundna elementarer har ett antal särskilda förmågor som fungerar som förmågor i föremål med demoner. För varje 10 poäng i PSY hos vapnet eller rustningen har det en förmåga. Slå 1T6 på tabellerna för den elementar som är bunden i föremålet. Om inget annat anges kan förmågan användas en gång per dag för varje 10 i PSY hos föremålet. Avrunda nedåt.

Om inget annat anges är varaktigheten en stridsrunda eller en gång.

Elementarföremål präglas till utseendet av de varelser som är bundna i dem. Eld- och värmevapen är rödflammande och heta. Köldvapen och -rustningar är iskalla och vita. Jordföremål har en struktur som påminner om sten. Mörkerföremål omges av ett dimmigt mörker. Ljusföremål lyser, o.s.v.

Exempel: En magiker framkallar en salamander med effekt 4 och binder den i ett mithrilsvärd med hjälp av SIGILL och PERMANENS. Salamandern har SMI 13 och PSY 29. Svärdet får samma värde. Salamanderns STO 24 ger svärdet 24 i STY och +2T6 i skada i KP och SP. SMI 13 ger +1 att träffa och parera och PSY 29 ger det två speciella förmågor. Det blir Flammor och Eldstorm. Båda gör 24 KP i skada.

FÖRMÅGOR HOS VINDVAPEN (SYLFER)

- 1 FRAMKALLA SYLF: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla sylfen.
- 2 STORMVIND: Skapar en orkanvind med vapnets STY i kraft, som riktas rakt ut från vapnet. De som står i vägen måste slå mot stormvindens kraft på Motståndstabellen för att inte falla omkull.

- 3 VINDSTÖT: En riktad, kraftig vindstöt från vapnet gör vapnets STY i smärtpoäng på den som träffas.
- 4 VIRVELVIND: En virvelvind skapas runt den som träffas av vapnet. Han slungas runt och kan inte göra något under 1T10 stridsrundor.
- 5 BÄRANDE VIND: En kraftig vindstöt lyfter vapnet ur bärarens hand och slungar det med full kraft in i en motståndare, som kan stå upp till 20 rutor bort. Det gör maximal skada.
- 6 FÖRSTÖRA SALAMANDER: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en salamander genom ett slag på motståndstabelen. Sätt in graden för sylfen som är bunden i vapnet under aktiv och salamanderns grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS VINDRUSTNINGAR (SYLFER)

- 1 FRAMKALLA SYLF: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla sylfen.
- 2 VIRVELSKÖLD: En virvelvind omger bäraren och ger alla angripare -5 i CL att attackera. Själv kan han anfalla som vanligt. Varar 1T10 stridsrundor.
- 3 VINDMUR: En vindstöt på upp till 10x10 rutor vänder bort alla kastvapen och projektiler från bäraren under en stridsrunda.
- 4 KYLANDE VIND: En kylande vind drar genom rustningen och skyddar bäraren från all eld och hetta under 1T10 stridsrundor.
- 5 VINDBUREN: En stark vind lyfter bäraren och sätter ned honom upp till 10 rutor bort. Motståndare har ingen möjlighet att angripa honom när han blir vindburen.
- 6 SKYDDANDE SYLF: Sylfen i rustningen skyddar bäraren mot alla salamandrar. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

FÖRMÅGOR HOS ELDVAPEN (SALAMANDRAR)

- 1 FRAMKALLA SALAMANDER: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla salamandern.
- 2 FLAMMOR: Svepa in föremålet i flammor som gör vapnets STY i skada.
- 3 ELD: Tänder eld på föremål den vidrör. Allt som fattar eld börjar brinna, också rustningar av läder och tyg.
- 4 HETTA: Hettar upp vapnet så att det gör 1T6 extra i KP och SP under 1T10 stridsrundor.

- 5 ELDSTORM: Slungar en eldkvast ur vapnet som gör vapnets STY i KP och SP. Eldstormen slungas upp till tre rutor rakt fram och täcker en ruta.
- 6 FÖRSTÖRA SYLF OCH GLACIAL: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en sylf eller glacial genom ett slag på motståndstabelen. Sätt in graden för salamandern som är bunden i vapnet under aktiv och sylfens eller glacialsens grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS ELDRUSTNINGAR (SALAMANDRAR)

- 1 FRAMKALLA SALAMANDER: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla salamandern.
- 2 ELDSKÖLD: En flammande eld omsveper bäraren utan att skada honom. Alla som kommer nära honom tar 1T3 i KP och SP och får -5 i CL på attack och försvar. Varar 1T10 stridsrundor.
- 3 KÖLDSKYDD: En skyddande värme sprider sig genom rustningen och skyddar bäraren mot all köld och alla köldattacker under 1T10 stridsrundor.
- 4 ELDMUR: En mur av eld reser sig framför bäraren under 1T10 stridsrundor. Alla som försöker ta sig igenom den tar 2T6 KP och SP i skada.
- 5 HELANDE ELD: Rustningen absorberar skada från en eld och läker bäraren med 1T6 KP och SP.
- 6 SKYDDANDE SALAMANDER: Salamandern i rustningen skyddar bäraren mot alla sylfer och glacialer. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

FÖRMÅGOR HOS JORDVAPEN (GNOMER)

- 1 FRAMKALLA GNOM: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla gnomen.
- 2 KROSSANDE SLAG: Vapnet gör sin STY i smärtpoäng. Den extra skadan läggs till den vanliga skadan.
- 3 FINNA METALL: Vapnet pekar ut närmaste metallfynchighet. Bäraren måste precisera vilken metall det rör sig om.
- 4 KLYVA STEN: Vapnet skär genom sten eller jord som om det var papper. Så länge stenen inte är tjockare än vapnets klinga eller huvud går den rakt igenom.
- 5 STENREGN: 10+1T10 knytnävsstora stenar tycks strömma ut ur vapnet och slungas upp till tre rutor rakt fram. Alla som står i vägen tar vapnets STY i KP och SP.
- 6 FÖRSTÖRA UNDIN: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en undin genom ett slag på motståndstabelen. Sätt in graden för gnomen som är bunden i vapnet under aktiv och undinens grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS JORDRUSTNINGAR (GNOMER)

- 1 FRAMKALLA GNOM: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla gnomen.
- 2 STENSKÖLD: Rustningen förvandlas för 1T10 stridsrundor till tjock sten som absorberar normalt mycket KP, men dubbelt så mycket SP som vanligt. Den väger inte mer än vanligt.
- 3 JORDMUR: Marken framför rustningens bärare reser sig framför honom och bildar en mur av jord som svävar i luften under 1T10 stridsrundor. Den som försöker tränga sig igenom muren måste slå sin STY mot jordvapnets på Motståndstabellen för att lyckas. Inga kast- eller missilvapen tränger igenom. Muren är tre rutor lång och tre meter hög.
- 4 STENVIRVEL: Jord och sten från marken virvlar upp och omsluter bäraren av rustningen. Alla som angriper honom får -5 i CL på attack och parering. De som kommer helt nära honom (samma ruta) tar 1T3 i KP och SP från de virvlande stenarna. Bäraren själv kan anfalla på vanligt sätt.
- 5 FINNA METALL: Rustningen talar om var närmaste metallfyndighet finns. Bäraren måste precisera vilken metall det rör sig om.
- 6 SKYDDANDE GNOM: Gnomen i rustningen skyddar bäraren mot alla undiner och salamandrar. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

FÖRMÅGOR HOS VATTENVAPEN (UNDINER)

- 1 FRAMKALLA UNDIN: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla undinen.
- 2 STORMFLOD: En flodvåg som täcker två rutor störtar fram och sveper undan alla som inte lyckas slå sin STY mot vapnets STY på Motståndstabellen. Vågen försvinner efter en stridsrunda.
- 3 VATTENDUGLIGT: Vapnet fungerar alltid lika bra under vatten som på land. Förmågan är alltid aktiv.
- 4 VIRVELSTRÖM: En vattenvirvel bildas i luften runt den som träffas av vapnet. Han måste slå sin STY mot vapnets STY på motståndstabellen för att komma ur virveln. Annars slungas han runt tills den försvinner efter 1T10 stridsrundor.
- 5 VATTENSTÖT: En tunn vattenstråle störtar ut ur vapnet och gör vapnets STY i smärtpoäng på den som träffas. Strålen går tre rutor.
- 6 FÖRSTÖRA GNOM: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en gnom genom ett slag på motståndstabellen. Sätt in graden för undinen som är bunden i vapnet under aktiv och gnomens grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS VATTENRUSTNINGAR (UNDINER)

- 1 FRAMKALLA UNDIN: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla undinen.
- 2 VATTENVIRVEL: En vattenvirvel omger bäraren och ger alla angripare -5 i CL att attackera. Själv kan han anfalla som vanligt. Varar 1T10 stridsrundor.
- 3 VATTENMUR: En mur av vatten på upp till 10x10 rutor hindrar alla att komma fram till föremålets bärare under 1T10 stridsrundor. Den som försöker ta sig genom muren måste slå sin STY mot rustningens STY på Motståndstabellen.
- 4 KYLANDE VATTEN: Kylande vatten genomdränker genom rustningen och skyddar bäraren från all eld och hetta under 1T10 stridsrundor.
- 5 BÄRANDE VÅG: En stor våg lyfter bäraren och sätter ned honom upp till 10 rutor bort. Motståndare har ingen möjlighet att angripa honom när han blir buren.
- 6 SKYDDANDE UNDIN: Undinen i rustningen skyddar bäraren mot alla gnomer och salamandrar. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

FÖRMÅGOR HOS MÖRKERVAPEN (UMBROR)

- 1 FRAMKALLA UMBRA: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla umbranen.
- 2 FÖRBLINDA: Den som träffas av vapnet omsluts av ett mörker under 1T10 stridsrundor, om han inte lyckas med ett slag på Motståndstabellen för sin PSY mot vapnets PSY.
- 3 SKRÄCKSLÅ: Den som träffas av vapnet måste slå PSY mot vapnets PSY på motståndstabellen. Misslyckas det måste han slå på skräcktabellen.
- 4 VÄGG AV MÖRKER: En vägg av kompakt mörker som är fem rutor bred och som längst fem rutor lång rullas ut framför vapnets bärare. Alla som hamnar i mörker tappar orienteringen och kan inte göra något förrän de kommer ut i ljuset. Varar 1T10 stridsrundor.
- 5 MÖRKERSYN: Bäraren ser obehindrat i mörker under 10+1T10 stridsrundor.
- 6 FÖRSTÖRA LUMINAL: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en luminal genom ett slag på motståndstabellen. Sätt in graden för umbranen som är bunden i vapnet under aktiv och luminalens grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS MÖRKERRUSTNINGAR (UMBROR)

- 1 FRAMKALLA UMBRA: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla umbranen.
- 2 MÖRKERSKÖLD: Bäraren sveps in i ett ogenomträngligt mörker som han själv ser ut igenom, men ingen annan ser in i. Alla som anfäller får -5 i CL på anfalla och parera. Varar i 1T10 stridsrundor.
- 3 VANDRANDE SKUGGA: Bäraren glider samman med skuggorna och får +5 i CL på Smyga och Gömma sig. Alla som försöker träffa honom får -3 i CL. Varar 1T10 minuter.
- 4 GLOB AV MÖRKER: Rustningen skapar en glob av mörker runt sig själv, med en radie av fem rutor per grad för umbranen som är bunden i det. Inne i globen slutar alla ljuskällor att sända ut ljus, men de släcks inte. Mörkersyn fungerar inte. Alla som anfäller in i globen har -10 i CL.
- 5 MÖRKERSYN: Bäraren ser obehindrat i mörker under 10+1T10 stridsrundor.
- 6 SKYDDANDE UMBRA: Umbran i rustningen skyddar bäraren mot alla luminaler och salamandrar. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

FÖRMÅGOR HOS LJUSVAPEN (LUMINALER)

- 1 FRAMKALLA LUMINAL: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla luminalen.
- 2 LJUSSKEN: Vapnet kan alltid användas för att lysa upp ett område på 5 rutor åt alla håll. Förmågan är alltid aktiv.
- 3 BLÄNDANDE HUGG: Den som träffas av vapnet bländas av en ljusblixt och måste slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas det är han bländad under 2T6 SR. Varelser med mörkersyn och svartfolk slår ett svårt PSY-slag. Bländade varelser beter sig som om de befann sig i mörker.
- 4 LJUSBLIXT: Vapnet sänder ut en stråle av koncentrerat ljus som gör vapnets STY i KP på den som träffas. Den gör inga SP i skada.
- 5 FÖRDRIVA MÖRKER: Vapnet har alltid +3 i CL mot alla varelser som lever i mörker och har mörkersyn. Förmågan är alltid aktiv.
- 6 FÖRSTÖRA UMBRA: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en umbran genom ett slag på motståndstabelen. Sätt in graden för luminalen som är bunden i vapnet under aktiv och umbranens grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS LJUSRUSTNINGAR (LUMINALER)

- 1 FRAMKALLA LUMINAL: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla luminalen.
- 2 BLÄNDANDE SKÖLD: Bäraren sveps in i ett bländande ljus som inte stör honom själv, men bländar alla andra. Alla som anfäller får -5 i CL på anfalla och parera. Varar i 1T10 stridsrundor.
- 3 LJUSSKYDD: Varelser som lever i mörker och/eller har mörkersyn har alltid -3 i CL att träffa rustningen. Förmågan är alltid aktiv.
- 4 GLOB AV LJUS: Rustningen blir självlysande och bländar alla som ser rakt på den. De bländas som av en ljusblixt och måste slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas det är de bländade under 2T6 SR. Varelser med mörkersyn och svartfolk slår ett svårt PSY-slag. Bländade varelser beter sig som om de befann sig i mörker.
- 5 LJUSVÄG: En gata av bländande ljus sträcker sig upp till tio rutor rakt fram från rustningens bärare. Alla som försöker gå in i ljuset måste slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas det är de bländade under 2T6 SR. Lyckas de har de -5 i CL på alla färdigheter de försöker utföra i ljusgatan. Rustningens bärare kan obehindrat förflytta sig längs ljusvägen. Varar 1T10 stridsrundor.
- 6 SKYDDANDE LUMINAL: Luminalen i rustningen skyddar bäraren mot alla umbraner och salamandrar. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

FÖRMÅGOR HOS KÖLDVAPEN (GLACIALER)

- 1 FRAMKALLA GLACIAL: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla glacialen.
- 2 KÖLDHUGG: Vapnet ger en köldskada på sin STY i KP och SP till den som träffas av det.
- 3 ROSTHUGG: Alla järnvapen och -rustningar får rostskador när de träffas av vapnet. Deras brytvärde minskas med ett för varje träff eller parering då de rör vid vapnet. Ett järnvappens egg får skadeförmågan minskad med ett varje gång det träffar vapnet. Varar 1T10 stridsrundor.
- 4 KÖLD: Kyler ned vapnet så att det gör 1T6 extra KP och SP i skada under 1T10 stridsrundor.
- 5 ISSTORM: Slungar en storm av is och snö ur vapnet som gör vapnets STY i KP och SP i skada. Isstormen slungas upp till tre rutor rakt fram och täcker en ruta.
- 6 FÖRSTÖRA THERM: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en therm genom ett slag på motståndstabelen. Sätt in graden för glacialen som är bunden i vapnet under aktiv och thermens grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS KÖLDRUSTNINGAR (GLACIALER)

- 1 FRAMKALLA GLACIAL: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla glacialen.
- 2 ISSKÖLD: Ett tjockt istäcke omsveper bäraren utan att skada honom. Alla som anfaller får -5 i CL på attack och försvar. Varar 1T10 stridsrundor. Själv kan han röra sig obehindrat.
- 3 ELDSKYDD: En skyddande kyla sprider sig genom rustningen och skyddar bäraren mot all eld och hetta under 1T10 stridsrundor.
- 4 ISMUR: En mur av is som är tio rutor lång och tre meter hög reser sig framför bäraren under 1T10 stridsrundor. Den har rustningens STY i KP och motståndare måste hugga sig igenom den eller ta sig runt den.
- 5 KÖLDCHOCK: Rustningen påverkar alla levande varelser inom 2 rutors radie. De måste slå ett svårt FYS-slag. Misslyckas det står de bara och flämtar på grund av den starka kylan.
- 6 SKYDDANDE GLACIAL: Glacialen i rustningen skyddar bäraren mot alla thermer och salamandrar. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

FÖRMÅGOR HOS VÄRMEVAPEN (THERMER)

- 1 FRAMKALLA THERM: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla thermen.
- 2 BRÄNNANDE HUGG: Vapnet ger en brännskada på sin STY i KP och SP till den som träffas av det.
- 3 KLYVA IS: Vapnet skär genom is och snö som om det var papper. Så länge isen inte är tjockare än vapnets klinga eller huvud går den rakt igenom.
- 4 HETTA: Hettar upp vapnet så att det gör 1T6 extra i KP och SP under 1T10 stridsrundor.
- 5 VÄRMEVÅG: Slungar en våg av hetta ur vapnet som gör vapnets STY i KP och SP. Värmevågen slungas upp till tre rutor rakt fram och täcker en ruta.
- 6 FÖRSTÖRA GLACIAL: Vapnet kan med ett enda hugg förstöra en glacial genom ett slag på motståndstabelen. Sätt in graden för thermen som är bunden i vapnet under aktiv och glacialens grad under motståndare. Läs av och slå tärningen som vanligt.

FÖRMÅGOR HOS VÄRMERUSTNINGAR (THERMER)

- 1 FRAMKALLA THERM: Fungerar som besvärjelsen, men föremålets bärare behöver inte kunna någon magi för att framkalla thermen.
- 2 BRÄNNANDE SKÖLD: En våg av hetta omsveper bäraren utan att skada honom. Alla som kommer nära honom tar 1T3 i KP och SP och får -5 i CL på attack och försvar. Varar 1T10 stridsrundor.
- 3 KÖLDSKYDD: En skyddande värme sprider sig genom rustningen och skyddar bäraren mot all kyla och köldattacker under 1T10 stridsrundor.
- 4 MUR AV HETTA: En mur av hetta som är tio rutor lång och tre meter hög reser sig framför bäraren under 1T10 stridsrundor. Alla som försöker ta sig igenom den tar 2T6 KP och SP i skada.
- 5 VÄRMECHOCK: Rustningen påverkar alla levande varelser inom 2 rutors radie. De måste slå ett svårt FYS-slag. Misslyckas det står de bara och flämtar på grund av hettan.
- 6 SKYDDANDE THERM: Thermer i rustningen skyddar bäraren mot alla glacialer. De kommer inte i närheten av bäraren och kan inte angripa.

DRAKSJÄLAR I VAPEN OCH RUSTNINGAR

Det går att binda dödliga varelsers själar i föremål, men det är inte lika vanligt som bundna elementarer och demoner. De vanligaste föremålen med bundna själar är drakvapnen och drakrustningarna. De får egenskaper från draksjälen som är bunden i dem.

Drakvapen är sällsynta. De är kända för att göra oerhört mycket skada. Ett vanligt draksvärd har 100 i STY och gör +10T6 i skada i KP och SP. Det har samma SMI, STY, INT och PSY som den fånglade draken.

Föremålet behärskar samma besvärjelser inom drakmagin som draken hade. Magikern behöver alltså inte ladda det med några nya besvärjelser.

Drakvapen och -rustningar har två stora nackdelar. Den första är att de är hatade av alla drakar. Den som bär ett drakföremål kommer att jagas av alla drakar som får höra talas om honom. Drakarna kommer att göra allt för att fånga honom, döda honom och förstöra föremålet så att deras frände släpps lös.

Den andra är att föremålet påverkar den som bär det. Bäraren av ett drakföremål blir gradvis allt mer draklik. Han blir girig, tappar intresset för andra människor, får häftigt humör och kräver att omgivningen ska krypa för honom. Han grips gradvis av en allt större lust att verkligen bli en drake.

Spelledaren bör verkligen spela ut nackdelarna. De gör att drakföremålen, trots sina fantastiska egenskaper, inte blir så attraktiva.

Om den fångslade drakens kropp dör eller försvagas, försämras eller förstörs vapnet samtidigt. Det är direkt kopplat till kroppen. Drakar som hittar en sovande frände med fången själ dödar i allmänhet kroppen så att själen släpps fri.

FÖRMÅGOR HOS DRAKFÖREMÅL

Drakföremål har ett särskilt antal förmågor. Drakvapen har alla de förmågor som nämns nedan. Drakrustningar har de tre första. De kan användas tre gånger per dag vardera.

- 1 **SKRÄCKSLÅ:** Den som drabbas måste slå PSY mot föremålets PSY på motståndstabellen. Misslyckas det måste han slå på skräcktabellen.
- 2 **PARALYSERING:** Den som ser in i bärarens ögon måste klara ett normalt INT-slag, annars blir han helt paralyserad tills bäraren vänder bort blicken.
- 3 **DRAKBLOD:** Föremålet utstöndrar något som liknar drakblod och fräter mot ickemagiska rustningar. De minskar sin absorberingsförmåga med ett sedan drakföremålet rört vid dem. Vapen som träffats av föremålet förlorar 1T4 brytvärde.
- 4 **ELDKVAST:** Drakvapen kan slunga ut en eldkvast som gör 10T10 i KP och SP. Den fungerar precis som en drakes eldkvast.

GUDOMLIGA VAPEN OCH RUSTNINGAR

Gudomliga vapen och rustningar är föremål som frivilligt har skapats av en gud eller ärkedemon. Den gudomliga varelsen har lagt ned en del av sin själ och kraft i föremålet. Gudomliga föremål har STY, SMI, INT och PSY som andra demoniska föremål, men de är direkt knutna till gudomligheten.

Gudar och ärkedemoner präglar sina vapen och rustningar på sig själva. De är de enda som kan använda dess förmågor. Alla andra som försöker angrips själva av vapnet. Hur det går till beror på vilka besvärjelser vapnet eller rustningen har.

Gudomliga vapen och rustningar med INT över 50 kan tillåta att användas av andra än skaparen om de får uttrycklig order om det. Gudomligheter kan skänka sådana vapen och rustningar åt sina utvalda kämpar.

Gudomliga föremål har förmågor som är anpassade till den gud eller demon som har skapat dem. På samma sätt som föremål med bundna själar, är de knutna till den som har skapat dem. Om guden blir mäktigare och får fler tillbedjare blir vapnet eller rustningen mäktigare. Glöms han bort av de dödliga och förlorar sin makt tappar vapnet eller rustningen sina förmågor.

Rollpersoner som är förkämpar för någon gud kan få gudomliga vapen eller rustningar.

SKJUTVAPEN

I den fantasy-värld där *Drakar och Demoner* utspelar sig i finns det varken krut eller skjutvapen. Det är dock mycket möjligt att SL skapat en egen spelvärld där han vill kunna ha med skjutvapen. Därför beskrivs i detta kapitel hur de används samt vilken skada de gör.

VAPENFÄRDIGHET: SKJUTVAPEN

Typ: Sekundär

Yrken: Alla krigaryrken, Bard, Lönnmördare, Sjöfarare, Tjuv, Utbygdsjägare

Grundegenskap: varierar

En ny vapengrupp har tillkommit till vapenfärdigheterna: skjutvapen. Rollpersoner med färdighet i något skjutvapen kan automatiskt hantera de andra på halva sitt FV.

BESKRIVNING AV SKJUTVAPEN

Flintlåsmusköt: En musköt som avfyras genom att flinta slår mot stål i hanen och antänder fängkrutet. Musköten har lång pipa och böjd kolv. Den är mycket ovanlig, men tillverkas av en del dvärgar och magiker.

Flintlåspistol: En långpipig pistol med flintlåshane.

Hjullåsmusköt: En musköt med en komplicerad hjullmekanism som slår flintan mot stålet för att antända krutet.

Hjullåspistol: En pistol med hjullåshane.

Luntlåsmusköt: Den enklaste formen av musköt, som ibland kan hittas hos svartfolk av olika slag. En tändlunta sitter monterad i hanen och förs till fängkrutet när man rör avtryckaren.

Luntlåspistol: En pistol med luntlås.

Lätt kanon: En mycket ovanlig företeelse. En del av de mest framsynta handelshusen har låtit tillverka kano-

ner. Den lätta kanonen kan fästas på en stenmur eller en reling. Den avfyras med en lunta.

Muskedunder: Ett kort skjutvapen med en grov pipa som är utsvängd vid mynningen. Den laddas med skrot och skottet kan skada flera personer om de står nära varandra. Ett flintlås används för att antända fängkrutet.

Tung kanon: En mycket ovanlig företeelse. En del av de mest framsynta handelshusen har låtit tillverka kanoner. Den tunga kanonen är monterad på en lavett med hjul. Den finns i stora fort och på riktigt nymodiga skepp. Den avfyras med en lunta.

SPECIALREGLER FÖR SKJUTVAPEN

Att använda skjutvapen med den teknologi som finns tillgänglig i spelet är fortfarande en mycket riskabel affär. Det tar lång tid att ladda eländena och även i fall man lyckas så är det tämligen stor risk att det inte händer någonting när man väl skjuter.

Grundregel nummer ett är att det absolut inte får finnas tillstymmelse till nederbörd när man skjuter; i så fall blir fängkrutet vått. Dessutom måste man varje SR som man laddar slå ett färdighetsslag; fumlar man måste man börja om från början (övriga resultat ignoreras). Detta gäller ej kanoner.

När man sedan väl skjuter skall man slå ytterligare 1T20 och se i nedanstående tabell för att se om man drabbas av en klick:

	Klick	Lyckat skott
Luntlåsmekanism	1-4	5-20
Fängstålsmekanism	1-3	4-20
Hjullåsmekanism	1-2	3-20
Kanon	1	2-20

Om man drabbas av en klick är det bara att ladda om och börja om från början.

SKJUTVAPEN

	KP	SP	STY	Räckv.	Vikt	Laddn.	Pris	PV
Flintlåsmusköt	2T6+2	1T8	20	100 m	7	3 SR	10.000	3/2
Flintlåspistol	1T8+2	1T6	16	75 m	3	3 SR	5.000	2/2
Hjullåsmusköt	2T6	1T6	20	100 m	7	3 SR	8.000	2/1
Hjullåspistol	1T8	1T4	16	75 m	3	3 SR	4.000	1/1
Luntlåsmusköt	1T10	1T6	26	75 m	8	5 SR	6.000	1/1
Luntlåspistol	1T6	1T4	18	50 m	3,5	5 SR	3.000	1/0
Muskedunder	2T6	1T8	26	25 m	5	5 SR	5.000	1/0
Lätt kanon	3T10	2T6	—	500 m	250	12 SR	40.000	6/4
Tung kanon	6T10	3T10	—	1000 m	2000	20 SR	99.000	8/6



FÄLTSLAG

Vi har tagit med regler för fältslag i *Krigarens handbok* för att låta dem som vill utkämpa regelrätta slag och krig. Reglerna är enkla och inte avsedda att vara en exakt rekonstruktion av hur ett slag går till i verkligheten. Den som önskar mer detaljerade regler köper lämpligen ett särskilt figurslags- eller strategispel, exempelvis *Fantasy Warriors*. Reglerna för borgar baserar sig delvis på fältslagsreglerna.

I fältslagsreglerna har alla trupper ett visst truppvärde. Det bestäms av typ av soldat och antal soldater. Bägge sidor i striden slår ett stridsslag som avgör hur många trupper bägge förlorar. Striden fortsätter tills ena sidan är utplånad eller har flytt.

Reglerna är klara och snabbspelade. Den som klarar av vanlig strid i *Drakar och Demoner* har inga problem med fältslag.

BEGREPP

Innan du börjar läsa igenom fältslagsreglerna finns det ett antal begrepp och uttryck som du är hjälpt av att känna till. Den här listan tar upp några av de vanligaste begreppen i reglerna.

Kohort: En trupp med 1.000 soldater

Division: En trupp med 12.000 soldater

Infanteri: Fotsoldater som bara slåss till fots

Kavalleri: Ridande soldater tränade att slåss till häst

Falang: En trupp med 200 soldater

Kostnad: Kostnaden för att hyra en soldat i en månad. Betalas alltid i förskott

Moral: En trupps tapperhet i strid

Manipel: En trupp med 50 soldater

Legion: En trupp med 4.000 soldater

Runda: Tidsenheten i fältslagsreglerna. En runda är 30 minuter.

Soldat: En person som frivilligt eller av tvång deltar i fältslag

Stridsordning: Avgör i vilken ordning saker och ting sker under en strid

Stridsvärde: Ett tal som visar hur stridsduglig en typ av soldat är i jämförelse med andra typer. Stridsvärdet multipliceras med antal soldater och ger Truppvärdet.

Trupp: Ett antal soldater kallas för trupp, oavsett om de är 50 eller 12.000

Truppformulär: Förtryckt formulär där du antecknar alla viktiga fakta om en trupp

Truppvärde: Den enskilde soldatens Stridsvärde multiplicerat med antalet soldater. Truppvärdet avgör hur mycket skada truppen gör.

ATT SKAPA EN TRUPPSTYRKA

Du börjar med att bestämma vilket slags soldater som ingår i din truppstyrka. Det påverkar hur mycket stryk truppen kan ta och hur lätt den har att nedgöra fiendetrupperna. Under "Typ av soldat" beskrivs olika slags soldater. Soldaten ger ett grundläggande stridsvärde.

Stridsvärdet modifieras sedan av hur stor truppen är. Du multiplicerar stridsvärdet med antalet soldater i truppen. Det anges under "Truppstorlek".

TYP AV SOLDAT

Det finns ett stort antal möjliga soldater. Vi har gjort ett urval som täcker det mesta. Om du tycker att något saknas lägger du bara till det. Se till att soldaten balanseras mot de andra typerna, annars försvinner balansen i reglerna.

Olika slags soldater beskrivs närmare längre fram. Observera att soldaterna i tabellen är fullt utrustade. Vänta med att bestämma antalet till senare. Styrkans Truppvärde avgörs av hur många soldater du har. Om du vill blanda olika slags soldater i armén får du dela upp dem i flera mindre trupper. En trupp består bara av en typ av soldater. Det är nödvändigt för att truppen ska få ett enhetligt truppvärde.

Förkortningar i soldattabellen

Moral: Soldatens tapperhet i strid. Ju högre, desto bättre på en skala mellan 1 och 20. Moralslag görs när truppen decimeras i strid.

Stridsvärde (SV): Hur högt stridsvärde en soldat har. Det multipliceras sedan med antalet soldater för att ge hela styrkans Truppvärde (TV).

Kostnad: Kostnaden i silvermynt för att hyra och föda en enda soldat ur truppen under en månad. Multiplicera kostnaden med antal soldater i enheten för att få fram en månadskostnad. Den första månadskostnaden betalas i förskott, när truppen hyrs. Kostnaden omfattar allting, även utrustning, underhåll och alla förnödenheter. Det är dyrt att kriga.

Strategi/Taktik: Truppens chans att lyckas med en manöver om den inte leds av ett befäl med färdighet i Strategi eller Taktik. Om det finns ett kunnigt befäl i truppen används hans värde i Strategi/Taktik i stället för det standardvärde som anges i tabellen.

PRISBERÄKNING

Multiplicera värdet i 'Kostnads'-kolumnen i Soldattabellen med det antal soldater som ingår i truppen. Produkten är det antal silvermynt det kostar att hålla soldaten i en månad.

Som synes är det extremt dyrt att kriga, åtminstone om man skall betala allting själv. Det är därför man sysslar med plundring, tvångsrekrytering, värvning av bonde-miliser, o. s. v. Endast i undantagsfall använder man sig

av legostyrkor som vill ha månadslöner, och i så fall rör det sig om mindre styrkor under en kortare tid.

Som länsherre har du möjlighet att tvångsrekrytera upp till 50% av alla vapenföra män i ditt län till en *bondehord*. Bönderna lär dock förmodligen endast gå med på detta i fall deras egna hem är hotade. Du har dessutom möjlighet att kräva att varje by/gård skall utrusta ett visst antal män till att ingå i milisen, sammanlagt maximalt 10% av alla vapenföra män kan kallas till detta.

PLUNDRING

En stor del av soldaternas löner ersätts av att de får plundra så mycket de vill. Hur mycket som ersätts avgörs av hur pass goda resurser det finns i området (SL:s bedömning). Mycket goda resurser finns det bara i välmående högkulturer, tätbefolkade med gott om samhällen och gårdar. Om de försvarande styrkorna haft tid att förbereda situationen kan man garantera att alla resurser redan är "uttömda" när truppen kommer dit. Soldater som inte kan få betalt, varken i pengar eller genom plundring, lämnar helt sonika ditt befäl och deserterar.

Procentvärdet i tabellen anger hur mycket av månads-solden som ersätts av plundring.

Resurser	Plundring
Mycket goda	90%
Goda	70%
Normala	50%
Dåliga	30%
Uttömda	10%

SOLDATTABELL

Soldat	SV	Kostnad	Moral	Strategi/ Taktik
Bondehord	0,25	400	6	3
Milis	0,5	400	9	7
Infanteri	1	800	13	8
Tungt infanteri	1,5	1.200	14	9
Kavalleri	2	1.600	15	10
Tungt kavalleri	2,5	2.000	16	12
Riddare	3	2.400	18	15
Bågskyttar	1	1.000	12	10
Armborstskyttar	1	1.000	12	10
Dvärgar	2	1.800	18	13
Orcher	1	800	10	8
Resar	2,5	2.000	15	7
Skelett	1	—	se nedan	0

BESKRIVNINGAR AV SOLDATTYPERNA

Bondehord: En bondehord är en odisciplinerad, otränad och ofta tvångsvärvad skara bönder. Det vanliga är att med vapenmakt samla ihop dem, utrusta dem nöd-torftigt och driva dem mot fienden med hugg och slag.

Av förståeliga skäl har de usel moral och flyr så snart de möter motstånd. Bondehorden utrustas med billiga rustningar och vapen, som läder och kortspjut.

Milis: Milisen består av enkla bönder, bybor eller stadsbor som tränar minst en gång i månaden i minst en dag. De är inga riktiga soldater, men kan marschera och använda sina vapen hyfsat bra. De har dålig moral i ett regelrätt slag och flyr ofta. Milisen är ofta en form av reserv eller stödtrupper. Den är utrustad med härdat läder, kortsvärd och standardsköld.

Infanteri: Det här är varje armés grundstomme. Utan ett bara tränat och utrustat infanteri står sig de flesta arméer slätt. Infanteristerna är professionella soldater. De tränar med vapen varje vecka och har god disciplin. Moralen är bättre än milisens och de brukar vara tappra i strid. När det inte är krig patrullerar de, övar och vårdar sin utrustning i den barack eller borg där de är stationerade. En infanterist bär ringbrynja och använder pik eller långsvärd och sköld. Vanlig stadsvakt och garnisoner i borgar faller in i denna kategori.

Tungt infanteri: En specialtränad del av infanteriet. Soldaterna kan bära tunga rustningar och använda tunga vapen. Deras uppgift är att krossa motståndet när kavalleriet inte kan ta sig fram eller möts av pikar. De är bättre tränade än det vanliga infanteriet och har bättre disciplin och moral. En tung infanteritrupp är utrustad med fulla metallrustningar, tvåhandsvapen eller långsvärd och sköld. De bär ofta armborst också.

Kavalleri: Arméns spjutspets. När bågskyttarna har mjukat upp motståndet och infanteriet har berett vägen slår kavalleriet till. Få kan stå emot deras anstormning. Kavallerister är tungt bepansrade och beväpnade. De är vältränade och har hög moral. Kavallerister vårdar sina hästar väl. De vet att de är ett lätt byte utan dem. Deras uppgift är att krossa motståndarens infanteri. Först strider dock kavalleri mot kavalleri. Kavallerister är alltid yrkessoldater. De är inte alltid adliga, men fria män som tjänar direkt under sin herre. Det är inte ovanligt att en kavallerist som utmärker sig adlas på slagfältet och blir en riddare. Kavalleriet rider lätta stridshästar som bär läderrustning. En kavalleritrupp bär dubbel ringbrynja, lans och sköld. I närstrid använder de långsvärd eller strids-gissel.

Tungt kavalleri: En utveckling av det vanliga kavalleriet. Tungt kavalleri kan slå sig igenom allt motstånd. De är tyngre bepansrade och bättre beväpnade än vanliga kavallerister. Tungt kavalleri är bättre tränat och har högre moral. Dess uppgift i strid är att först krossa fiendens kavalleri och sedan fotfolket. Tunga kavalleriets ryttare är alltid yrkessoldater. Liksom kavalleristerna är de sällan adliga, men blir ibland adlade på slagfältet. De rider tunga stridshästar skyddade av ringbrynja. Tungt kavalleri bär full metallrustning, lans och sköld. I närstrid använder de tvåhandsvapen.

Riddare: De främsta bland kavalleristerna. Riddarna är adliga krigare som lever för striden. De kan rida genom vad som helst och sätter skräck i motståndaren. Riddare bär de bästa rustningarna och är tungt beväpnade. De har högst moral av de mänskliga trupperna. Deras uppgift är att strida mot andra riddare eller mot kavalleri. Bara i sista hand befattar de sig med fotfolk, och då i första hand med elittrupperna. De måste alltid visa sig dödsföraktande. Riddare är alltid adliga. De är ofta yngre söner till adelsmän, som söker lyckan i armén sedan arvet tillfallit äldre bröder. De rider tunga stridshästar, skyddade av kraftig metallrustning. Riddare använder en sköld tillsammans med lans. Typiska riddare bär räfflad metallrustning, lans och sköld. I närstrid använder de tvåhandsvapen.

Bågskyttar: Bågskyttar är enbart avsedda för avståndsstrid. I närstrid utplånas de snabbt. De är avsedda att mjuka upp motståndet innan ett anfall sätts in. De bär inte mycket pansar och har bara ett enkelt vapen för skydd i närstrid. Moralen är inte särskilt hög. De är inte vana vid närstrid och förluster. Bågskyttar är högt värderade yrkessoldater. Det tar år att träna dem. Bågskyttar bär ringbrynja och långbåge. De har ett kortsvärd för självförsvar.

Armborstskyttar: En variant av bågskyttar, utrustade med armborst istället för bågar. De når längre med tunga armborst och gör mer skada, men kan inte anfalla lika ofta på grund av laddningstiden. De är dyrare att utrusta än bågskyttar. Armborstskyttar ska mjuka upp motståndet inför anfallet. De har samma moral som bågskyttar. De bär dubbel ringbrynja, tungt armborst och kortsvärd för självförsvar.

Dvärgar: Dvärgarna hör till de skickligaste krigarna i Ereb. De har två olika slags soldater — infanterister och armborstskyttar. Bägge har samma värden som anges i tabellen och deras utrustning skiljer sig inte mycket åt. Den enda skillnaden är att de har specialiserat sig på olika vapen. Dvärgars moral är hög och de har rykte om sig att aldrig fly. En dvärginfanterist bär dubbel ringbrynja och svingar en väldig tvåhandsyx. En armborstskytt bär också dubbel ringbrynja och använder armborst och en stridsyx.

Orcher: Orcherna är det vanligaste svartfolket och återfinns i många arméer. De hyr gärna ut sig som legoknekter, men få vill ha dem i sin tjänst. Orchers lojalitet är mycket bristfällig, något som många uppdragsgivare har upptäckt alltför sent. De har dålig moral och flyr så snart det går dem emot. De kan vara infanterister eller bågskyttar. Båda typerna har samma värden i tabellen. Utrustningen skiljer sig mycket åt. En infanterist bär ringbrynja och använder bredsvärd och sköld. Bågskyttarna har långbågar och kortsvärd. De bär brigandinrustningar.

Resar: Resar är svartfolkens elitinfanteri. De är nära nog omöjliga att stå emot när de vrålande kastar sig fram. Moralen är hög. De ger ingen nåd och väntar sig ingen

från fiendens sida. Resar används ofta för att krossa stora trupper med dåligt tränade soldater. Resar är utrustade med härdat läder och svingar stora tvåhandsyxor.

Skelett: Skelett är den sämsta formen av odött infanteri. Blotta anblicken av dem kan få tappra män att fly. De har ingen moral och behöver aldrig riskera att fly vid förluster. De är normalt utrustade med ringbrynja, långsvärd och sköld.

Exempel: Nils vill skapa en armé. Han börjar med att välja typ av soldat och fastnar för kavalleri. Hans kavallerister har SV 2. Soldaternas kostnad bestäms senare, när Nils har bestämt sig för hur stor truppen ska vara.

TRUPPSTORLEK OCH TRUPPVÄRDE

När du har valt vilken slags soldat du vill bygga upp din trupp med är det dags att bestämma antal soldater. Antalet soldater i truppen påverkar vilket truppvärde den har. Ju fler soldater desto högre värde.

När truppvärdet blir högre tål truppen mer stryk. Ta stridsvärdet från Soldattabellen och multiplicera med antal du har tänkt dig i truppen, så får du truppvärdet (TV).

Antalet soldater påverkar också truppens moral. Ju fler desto bättre. Lägg moralbonusen till soldattypens grundmoral från soldattabellen.

Vill du inte ha ett jämnt antal soldater som i de militära enheterna nedan, multiplicerar du bara SV med det antal soldater du har. Resultatet blir inte alltid ett heltal. Runda då av till närmaste heltal, i enlighet med gängse matematiska regler.

Exempel: Nils vill ha en kohort (1.000 stycken) kavallerister. Han multiplicerar 1.000 med kavalleristens SV på 2. Truppens TV blir 2.000. Kostnaden blir 1.000 silver \times 1.600 = 1.600 000 silver/månad. Moralen höjs från 15 till 17.

Förkortningar i truppstorlekstabellen

Enhet: Vad en trupp av given storlek kallas. Namnen används främst om mänskliga trupper.

Antal: Hur många soldater som bildar truppen. Passar inte antalet soldater exakt kan du dela upp enheten i flera mindre. Har du 750 soldater kan du skapa tre falanger och tre manipelar av dem ($3 \times 200 + 3 \times 50 = 750$).

Truppvärde: Avgör hur stor skada truppen gör på motståndaren. Multiplicera soldattypens SV med antal soldater.

Moralbonus: Soldaten har ett moralvärde i grund. Lägg bonusen till det värdet.

TRUPPSTORLEK

Enhet	Antal	Truppvärde	Moralbonus
Grupp	5	5 x SV	±0
Manipel	50	50 x SV	+1
Falang	200	200 x SV	+1
Kohort	1.000	1.000 x SV	+2
Legion	4.000	4.000 x SV	+2
Division	12.000	12.000 x SV	+3

RUSTNINGAR OCH VAPEN

Vid beskrivningen av soldattyperna anges vilken beväpning och rustning varje typ av soldat har. Den är inräknad i bedömningen av stridsvärdet och kostnaden för soldattypen.

STRID

När trupperna möts börjar själva slaget. De stridande slår för Taktik eller Strategi. Om styrkan har en befälhavare med färdigheten Taktik eller Strategi används hans FV — annars används det normvärde som anges i Soldattabellen. Den styrka som får högst differensvärde vinner rundan. Stridstabellen visar hur stora förluster båda sidor får, beroende på vem som vinner.

Allt sker i enlighet med stridsordningen, som förklaras nedan. När en runda är över bokför ni resultatet och börjar om med nästa runda.

Vid större slag möts ofta flera trupper i många rundor. Slaget inleds i så fall med att alla slår ett Strategislåg. Den som vinner får bestämma vilka enheter som möter varandra under resten av slaget. Det inledande strategislåget betyder inte att några styrkor har mötts på slagfältet, utan avgör bara vilken krigsherre som har den bästa planen och lyckas placera sina styrkor där han vill. Han bestämmer under hela slaget vilka styrkor hans trupper ska möta.

STRIDSTABELLEN

Stridstabellen visar hur stora förluster båda sidor får i slaget. Tabellen bygger på hur stor skillnad i Truppvärde det är mellan de stridande. Om ena sidan har mycket högre truppvärde än den andra, förlorar motståndaren i allmänhet fler soldater.

Vid sammandrabbningen slår båda sidor ett Taktik- eller Strategislåg (Taktik upp till 1.000 mans truppstorlek, annars Strategi). Den sida som får högst differensvärde har vunnit och kallas hädanefters Vinnare.

Räkna ut hur mycket högre, eller lägre, truppvärde Vinnaren har jämfört med förloraren. Det kan bli ett negativt värde, om den som vinner rundan har lägre TV än den som förlorar. I så fall förlorar Vinnaren mer än förloraren.

Titta i tabellen. Där anges hur stor procent av sina styrkor som Vinnare och förlorare blir av med. Dra förlusten från bådas truppvärde. Får du ett resultat som inte är ett heltal, rundar du av till närmaste heltal, enligt gängse matematiska regler.

Truppvärdet når så gott som aldrig noll. Det är mycket ovanligt att en styrka helt utplånas under ett slag. I allmänhet flyr soldaterna långt innan de har nått fullständiga förluster. Under Moralslag nedan anges när truppen riskerar att fly. Sjunker TV till 25% eller mindre av originalvärdet flyr alla trupper utom odöda. De kan betraktas som oskadliggjorda när deras TV har sjunkit till 10% eller mindre av originalvärdet.

Stridstabellen

Vinnarens TV jämfört med förlorarens	Förluster i TV	
	Vinnare	Förlorare
> (-6.001)	50%	10%
(-6.000) - (-4.001)	45%	10%
(-4.000) - (-2.001)	40%	15%
(-2.000) - (-1.001)	35%	15%
(-1.000) - (-501)	30%	20%
(-500) - (-251)	25%	20%
(-250) - (-151)	20%	25%
(-150) - (-51)	20%	25%
(-50) - (-1)	20%	30%
±0	15%	30%
1-50	15%	35%
51-150	15%	35%
151-250	10%	40%
251-500	10%	50%
501-1.000	10%	60%
1.001-2.000	5%	70%
2.001-4.000	5%	80%
4.001-6.000	0%	90%
6.001+	0%	100%

Exempel: Nils kavallerikohort möter en styrka på 2.000 tunga infanterister. Kavalleriet har TV 2.000 och det tunga infanteriet en TV på 3.000. Nils rollperson har 15 i Strategi och infanteristernas befäl har 12.

Båda sidor slår för Strategi. Nils slår 12 och får 3 i differens. Infanteristernas ledare slår 13 och misslyckas. Nils kavallerister vinner rundan.

Kavalleristerna har 1.000 mindre i TV än sina motståndare. Vi tittar på raden för $(-1.000) - (-501)$ i skillnad. Där ser vi att Vinnaren förlorar 30% i TV och förloraren förlorar 20%.

Kavalleristernas TV sjunker till 1.400 (70% av 2.000) och infanteristernas till 2.400 (80% av 3.000). Trots sitt skickliga befäl ligger kavalleristerna illa till. De är helt enkelt för få. Vi kan beräkna förlusterna i antal soldater genom att dela det nya truppvärdet med soldattypens SV. Kavalleristerna är nu 700 stycken $(1.400/2)$ och infanteristerna 1.600 $(2.400/1,5)$.

SÄRSKILDA TRUPPMANÖVRAR

Det finns en rad olika manövrar som ökar den mängd skada en trupp gör. Beroende på manövern varierar ökningen. Lägg till värdet från listan nedan till resultatet från skadetabellen. För att lyckas med någon av manövrarna nedan krävs ytterligare ett lyckat strategi- eller taktikslag.

Du kan kombinera två manövrar, men det ger -7 på Taktik- eller Strategislaget. Bägge sidor kan göra en eller två manövrar i en runda med varje trupp, men bara de skickliga fältherrarna har en chans att lyckas.

Exempel: När Nils kohort gör en anstormning får de lägga 10% till resultatet från stridstabellen. I exemplet ovan skulle det innebära att infanteristerna förlorade 30% i TV, istället för bara 20%. Nils måste också klara ett Strategislag för att lyckas med manövern. Hans motståndare kan försöka sätta sina pikar mot anfallet.

Manövrar	Extra skada (i procentenheter)
Anstormning av kavalleri	+10%
Anfall bakifrån	+15%
Anfall från sidan	+5%
Spjut satta mot anstormande kavalleri	+10%
Pikar satta mot anstormande kavalleri	+15%
— — —	
Perfekt manöver	+5%
Misslyckad manöver	-5%
Fummelmanöver	Ingen skada alls görs

Anstormning är när en kavalleritrupp (dvs kavalleri, tungt kavalleri, riddare) samlar fart och kraft inför ett anfall.

Som synes är det ganska riskabelt att försöka sig på manövrar som man inte klarar av. Om man misslyckas med Taktik-/Strategislaget gör man 10 procentenheter mindre i skada än normalt. Ett fummel på slaget innebär att man inte gör någon skada alls själv, däremot tar man själv skada som normalt.

STRIDSORDNINGEN

Stridsordningen bestämmer i vilken ordning allt sker under ett slag. Följ stridsordningens punkter i tur och ordning tills rundan är över.

1 — Samla styrkorna

De trupper som misslyckats med sitt moralslag i förra rundan får en sista chans att samla sig. Slå ett nytt moralslag omodifierat för antal soldater, men med minus för förlorat truppvärde. Lyckas det kan truppen undvika att fly. Den tillbringar hela denna runda med att samla sig. Först nästa runda kan de agera, men då helt normalt. Misslyckas moralslaget flyr truppen undan motståndarna i vild panik. Soldaterna skingras åt alla håll.

2 — Taktik eller Strategi

Spelarna slår en gång för Taktik eller Strategi. Vad som används beror på truppstorleken. Taktik används för styrkor på upp till 1.000 man. Strategi används så snart trupperna blir större. Slaget bestämmer vem som blir Vinnare eller förlorare på stridstabellen ovan.

3 — Strid

Beräkna differensen mellan Vinnarens och förlorarens TV. Titta i stridstabellen på rätt rad. Det är Vinnarens TV i förhållande till förlorarens som används. Gör avdrag från bådas TV och beräkna ny TV att använda i nästa runda.

4 — Slå eventuellt moralslag

Om TV för en trupp ligger på 75% eller mindre av det ursprungliga måste ett moralslag göras varje SR.

5 — Bokföring

Rundan avslutas med att spelarna bokför vad som har hänt.

MORALSLAG

Varje trupp har ett moralvärde. När Truppvärdet sjunkit till 75% eller mindre av originalvärdet måste spelaren slå under eller lika med moralvärdet med 1T20 för att truppen inte ska fly undan fienden. Moralslaget modifieras av hur mycket truppen har förlorat i Truppvärde. Ju mer det är, desto svårare är det att stanna och slåss. Misslyckas moralslaget kan inte truppen göra något alls, inte ens försvara sig. Den kan försöka samla sig igen vid punkt ett i nästa stridsrunda. Misslyckas det moralslaget också skingras soldaterna åt alla håll i vild panik. När truppen förlorat 75% eller mer av sitt ursprungliga Truppvärde flyr den omedelbart och kan inte samlas igen.

Förlorat TV	Modifikation av moralslaget
25%	ingen
50%	-3
75%	flyr automatiskt

Det finns också några andra tillfällen då en trupp tvingas slå ett moralslag. Det är vid anfall från skräckinjagande fiendestyrkor. Tabellen visar vilka fiender som kräver moralslag och hur slaget modifieras.

Situation	Modifikation av moralslaget
Anstormande kavalleri	-2
Anstormande tungt kavalleri	-3
Anstormande riddare	-4
Anfall från resar	-2
Anfall från skelett	-2

Exempel: Nils kavallerister har moral 17. De angrips av en grupp skelett. De måste slå 15 eller lägre (17-2=15) för att inte fly.

KAMPANJREGLER

Kampanjregler används när du vill spela flera slag i följd, eller ett helt krig. Reglerna visar hur du kan förbättra och förstärka dina trupper. Det finns också enkla regler för att köpa en armé för en summa pengar eller poäng.

ERFARENHET

Din trupper blir bättre om de överlever några slag. De har lärt sig något om striden och döden på slagfältet. Det är lättare för dåliga trupper att bli bättre. Tabellen nedan visar när mänskliga trupper blir bättre soldater. Andra soldater förbättras inte.

Förbättring av truppen	Tid att förbättras
Bondehord till Milis	1 slag
Milis till Infanteri	5 slag
Infanteri till Tungt infanteri	10 slag
Kavalleri till Tungt kavalleri	10 slag
Tungt kavalleri till Riddare	15 slag
Bågskyttar	Höjer sitt SV med 0,5/5 slag, upp till max 3
Armborstskyttar	Höjer sitt SV med 0,5/5 slag, upp till max 3

När en trupp har upplevt så mycket att den förbättras till en bättre typ av soldat, räknas soldaterna som den nya typen. Öka deras kostnad per månad. Truppvärdet ökar också till den nya trupptypens.

VERKLIGA FÖRLUSTER

När Truppvärdet sjunker i en trupp betyder det att soldater har dött eller sårats. Dela det nya Truppvärdet med soldattypens Stridvärde så får du det antal soldater du har kvar. Dra det antalet från det ursprungliga antalet soldater så får du hur många du har förlorat. För att få truppen i stridbart skick igen måste du hyra nya soldater. När det är gjort är Truppvärdet återställt till det ursprungliga.

Antalet soldater du måste skaffa är inte lika med det antal du förlorat. Bara 40 procent av dem är döda. 60 procent är sårade. Efter en månads vila är de återställda. Det gäller också helt utplånade trupper.

Du måste alltså skaffa fram 40 procent av dina förlustsiffror för att återställa truppens truppvärde. Förlorade en falang 40 man behöver du hyra 16 (40% av 40) nya soldater. De återstående 24 soldaterna är sårade och återhämtar sig inom en månad.

KÖPA ARMÉER

När ni ska spela fältslag i rollspelet vet i allmänhet rollpersonerna hur många soldater av olika slag de har, och vilken utrustning och beväpning de har. De har tillgång till arméer i anslutning till landområden de

härskar över, eller de har fått befäl över någon ädlings eller kungs arméer. Du bedömer vilken soldattyp trupperna utgörs av och räknar ut truppernas TV utifrån soldattyp och antal. I vissa fall kan rollpersonerna samla ihop en armé för ett speciellt syfte. De kan köpa arméer för både reda pengar och poäng. De kan till exempel ha 100.000 silver att hyra soldater för. Börja med att välja soldattyp. Betala för det antal du vill hyra. Bestäm TV.

Vill ni använda poäng går det lite annorlunda till. Börja med att bestämma hur många poäng arméerna ska vara uppbyggda av. Därefter väljer du soldattyp. Bestäm sedan antalet och beräkna truppvärdet. Betala truppvärdet i poäng. Mellan 1.000 och 10.000 poäng brukar vara lagom för att skapa bra arméer. I rollspel används poäng framför allt när rollpersonerna ska värva arméer bland frivilliga, istället för att hyra knektar med silver. Antalet poäng de har tillgängligt återspeglar hur många tänkbara frivilliga med utrustning som finns tillgängliga.

Exempel: Erak Skarpyxa ska samla ihop en falang (200) tunga infanterister. Spelledaren bestämmer att han inte behöver hyra legoknektar, utan kan värva frivilliga eftersom det rör sig om att försvara en liten stad mot en armé svartfolk som närmar sig. Han fått 300 poäng att bygga en armé för. Poängen motsvarar hur många tänkbara frivilliga spelledaren bedömer att det finns i staden och vilken utrustning det går att skaffa fram på kort varsel.

Tungt infanteri — stridsvärde 1,5

200 stycken — ger TV 300, kostar 300 poäng

SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER

Varje deltagare i ett fältslag riskerar att skadas eller dödas. När en rollperson deltar i ett slag kan det därför vara intressant att mer exakt fastställa hans öde. Varje stridsrunda som rollpersonens trupp är inblandad i närstrid ska han slå en gång på Ödestabellen. Innan han slår ska han avgöra huruvida han ska agera djärvt eller inte. En djärv person får addera 1 till tärningsslaget. En extremt, extra djärv person får addera två till tärningsslaget.

Förklaringar till ödestabellen

Projekttil innebär att rollpersonen träffas av ett fientligt avståndsvapen och får skada på normalt sätt. SL avgör vilken typ det rör sig om med hänsyn till motståndarnas beväpning. Kastspjut, pil eller armborstlod är de vanligaste alternativen.

Om det står soldat, **underbefäl** eller **riddare** innebär det att rollpersonen ska utkämpa en normal närstrid mot sådana fiender (beriden i fall rollpersonens trupp anfalls av kavalleri, etc). Striden normalt varar 1T10+2 SR, utom i de SR då rollpersonens truppenhet förintas i strid. Då slåss man tills endera parten är oskadliggjord, flyr eller kapitulerar. 'Riddare' innefattar även sådant som officerare, bärsärkar, troll, härförare, etc.

Om rollpersonen besegrar en fiende som bär en fana kan rollpersonen erövra den.

ÖDESTABELLEN

1T10	Rollpersonens trupp är...			
	Vinnare	Oavgjort	Förlorare	Flyende
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	—	—	—	—
5	—	—	—	Projekttil
6	—	—	Projekttil	Projekttil
7	—	Projekttil	Projekttil	1 soldat
8	1 soldat	Projekttil	1 soldat	1 soldat
9	1 underbefäl	Projekttil	1 soldat	2 soldater
10	1 underbefäl	1 soldat	2 soldater	3 soldater
11	1 riddare*	1 underbefäl	2 soldater*	1 riddare
12	1 riddare**	1 riddare*	1 riddare	1 riddare

* Bär fientlig fana

** Bär egen fana som erövrats



BORGAR

Oddsens är rätt höga att rollpersonerna förr eller senare vill bygga en borg, eller restaurera en förfallen borg i ödemarken. De kan också bygga ett palats eller bara ett befäst hus.

De här reglerna täcker byggande, underhåll och försvar av alla slags befästa byggnader. Följ reglerna från början till slut så får du reda på allt du behöver veta. Du börjar med att välja en lämplig plats, sedan hyr du en byggherre och väljer vilka befästningsverk borgen ska bestå av. Därefter beräknar du hur lång tid det hela tar, hur många arbetare som behövs och hur mycket det kostar dig.

ALLMÄNT

Murar och borgar har stor inverkan på livet i en fantasyvärld. De skyddar mot monster och rövare, och de utgör en säkerhet i krig. Istället för att mötas på ett öppet fält eller i en snårig skog, bemannar riddare, soldater och innevånarna stadens eller borgens befästningar. De har högre chans att lyckas försvara sig och det ökar platsens strategiska värde.

Fastän de kan se väldigt olika ut, består de allra flesta borgar av samma konstruktionsdetaljer och utsmyckningar. Valet av dem och deras utplacering skiljer sig

beroende på borgens tänkta användning och på terrängförhållandena där den är byggd. Dessa konstruktionsdetaljer har namn som många spelare och SL kanske aldrig har hört talas om. Men det är inget att oroa sig över. Sist i det här kapitlet finns en lista över alla dessa konstruktioner: deras namn, utseende och funktion.

MUR OCH BORG

Två huvudtyper av befästningar finns: mur och borg. En mur fungerar på så sätt att den omger den plats den ska skydda, t ex stadsmuren runt en stad. En borg däremot, är ett starkt fäste, som skyddar en plats genom att ligga intill den. För städer kan muren och borgen kombineras. Staden förses med en omgärdande mur, men en borg byggs också, och blir då den sista tillflykten för stadens befolkning om stadsmuren skulle falla. Om däremot borgen fungerar som det huvudsakliga försvaret för det omkringliggande landet, ligger den inte vid någon större stad. Både borgar och murar kan sedan omges av yttermurar för att ytterligare skydda dem.

Borgarna är också befästa hem för de rika och mäktiga; starka punkter med vars hjälp adelsmännen kan styra och skydda sitt land och sina vasaller. Genom att bygga borgar köper de skydd åt sig, sin familj och sina soldater. De lagrar sina tillhörigheter där, sin mat och sina skatter, i skydd mot rövare och överfall.

En borg vid en stad förväntas skydda stadsborna. Den borgherre som inte låter sina undersåtar söka skydd i borgen vid orostider har för alltid förstört sitt rykte. Alltid är det någon som undkommer och kan föra historien vidare. Borgherren kan då räkna med att för all framtid bli uppsökt av vandrare riddare och andra som tagit som sitt mål att bestraffa onda personer.

ATT BYGGA EN BORG

BYGGPLATSEN

Först väljer du en bra plats att bygga borgen på. En svåråtkomlig plats, som en klippa vid havet, gör det svårare att erövra borgen. Samtidigt fördyrar det bygget. Kostnaden måste balanseras mot hur stora fördelar läget ger.

När du väljer byggplats får du en modifikation som du multiplicerar med borgens kostnad. Anteckna modifikationen så länge. Fler modifikationer kan tillkomma längre fram. De läggs i så fall till modifikationen för byggplats.

Tabellen visar vilka modifikationer olika terrängtyper ger till borgens kostnad, och hur mycket det förändrar borgens Befästningsvärde (se nedan).

Terrängtyp	Ökat BV	Modifikation kostnad
Berg	20	x 1,5
Bergstopp	50	x 2
Halvö	15	x 1,25
Klipplandskap	20	x 1,5
Kulle	15	x 1,25
Slätt	0	x 0,75
Sumpmark	10	x 1,5
Öken	20	x 1,75
Ö	30	x 1,75

FÖRKLARING AV TERRÄNGTYPERNA

Berg: Bergslandskap där borgen läggs vid ett pass, i en dalgång eller på en relativt åtkomlig plats i bergen.

Bergstopp: På toppen av ett otillgängligt berg.

Halvö: En smal landremsa förbinder halvön med land.

Klipplandskap: Klippor, förkastningsbranter och sprickor i marken skapar ett svårframkomligt landskap.

Kulle: En 50–200 m hög kulle i ett kuperat landskap.

Slätt: En öppen slätt som sträcker sig åtminstone ett par kilometer runt borgen.

Sumpmark: Vattensjuk mark som gör att borgen måste pålas eller få en fast grund på annat sätt.

Öken: Klipplandskap, slätt eller sandöken som försvårar framkomligheten och gör det svårt att få fram tillräckligt med förnödenheter.

Ö: En liten ö utan större samhällen, något stycke från land.

RESURSER

Hur borgen ligger i förhållande till städer (arbetskraft), floder och vägar (transportvägar), stenbrott (råvaror) och skogar (råvaror) är också viktigt. Ju fler resurser som finns i närheten desto billigare blir det att bygga. Spelldaren har alltid sista ordet om hur resurserna ser ut i närheten av byggplatsen.

Hur du använder modifikationerna beskrivs i avsnittet Total kostnad nedan.

Mycket dåliga resurser

Det finns inga vägar eller floder i närheten. Städer saknas helt eller ligger mer än 20 mil bort. Det finns inga stenbrott eller lämpliga timmerskogar inom 20 mils radie.

Modifikation till kostnaden: x 3

Dåliga resurser

Det finns bara en eller två vägar eller floder i närheten. Det finns bara en liten stad eller några byar inom tio mils avstånd. De närmaste stenbrotten och skogarna ligger mellan 10 och 20 mil bort.

Modifikation till kostnaden: x 1,5

Normala resurser

Ett par vägar och några floder finns i närheten. Det finns några större städer inom 10 mils avstånd och flera byar inom ett par mil. De närmaste stenbrotten och skogarna ligger närmare än 10 mil och vägar och floder förbinder dem med byggplatsen.

Modifikationer till kostnaden: x 1

Bra resurser

Flera vägar och floder finns i närheten av borgen. Det finns minst tre stora städer inom fem mils avstånd och ett tjugotal byar. De närmaste skogarna ligger vid borgen och stenbrott finns inom fem mil, förbundna med byggplatsen av vägar eller floder.

Modifikation till kostnaden: x 0,75

Mycket bra resurser

Detta är mycket sällsynt. Det förutsätter att borgen byggs i närheten av en stor stad, omgiven av ett tjugotal eller fler byar. Skogar finns intill borgen och stenbrott finns högst ett par mil uppåt vägen eller fem mil uppåt floden. Flera vägar och floder leder direkt till borgen.

Modifikation till kostnaden: x 0,5

BYGGMÄSTAREN

Den som beställer och betalar ett bygge kallas för byggherre. Byggherre kan vem som helst vara; titeln betyder bara att man är den som bestämmer vad bygget till slut ska bli. Byggherren brukar anlita en Byggmästare för att ordna med alla detaljer, men kan också vara Byggmästare själv.

Kostnaden att anlita en byggmästare är alltid 2 procent av den totala kostnaden för att bygga borgen. Utan

hans hjälp är det omöjligt att bygga eller restaurera en borg. Rollpersonerna är förstås välkomna att försöka, men kostnaden och tiden tredubblas minst. Man kan inte lära sig hållfasthetslära genom att pröva sig fram.

I Prislstan nedan anges ett värde som kallas 'manveckor' och anger hur många veckor det skulle ta för en enda man att bygga befästningsverket. Addera antalet manveckor för varje enskilt befästningsverk. Dividera därefter denna summa med femtio (antalet veckor på ett år), så ser du hur många man det krävs för att bygga borgen på ett år. Vill du ta två år på dig dividerar du detta värde med två; vill du forcera arbetet och bygga borgen på ett halvår måste du multiplicera värdet med två.

Om du bara vill bygga en enskild del av ett befästningsverk, exempelvis om du vill bygga ut en befintlig anläggning eller bara bygga en mur över en klyfta, kan du dock använda värdet 'manveckor' på ett annat vis. Det minsta arbetslag som kan arbeta effektivt är tio man, och genom att dividera det totala antalet manveckor med tio får du i stället fram hur många veckor det tar att uppföra befästningsverket. Vill du bygga det på halva tiden måste du dubbla antalet arbetare, etc.

Det finns dock vissa begränsningar på hur fort det maximalt kan gå att bygga någonting — inte ens en miljon arbetare kan bygga en borg på en dag. Här använder du det sammanlagda befästningsvärdet (BV) — med normal hastighet tar bygget BV veckor. Vill man bygga snabbare än detta så dubblas kostnaden. Det kan aldrig gå fortare än BV/2 veckor.

FÖRSVARVERK

När byggplatsen är vald, spelledaren har valt modifieringar för terräng och resurser och byggherren har anlitats börjar själva byggnadsarbetet.

Börja med att placera ut ett eventuellt kärntorn, och sedan övriga torn. Förbind tornen med murar. Ska muren vara cirkelrund räknar du ut cirkelns omkrets. För fyrkantiga murar lägger du ihop sidornas längd. Välj sedan yttre försvarsverk som diken, jordvallar och vallgravar och placera ut dem. Räkna ut deras längd. Lägg sist till övriga byggnader som ska finnas i borgen.

Beräkna därefter borgens totala Befästningsvärde (BV). Det gör du genom att lägga samman alla delar av borgen enligt tabellen nedan. Lägg modifieringarna för terräng till slutsumman.

Räkna sedan ut kostnaden för varje del och lägg samman till totalkostnaden. Multiplicera med modifieringar för terräng och resurser.

Observera att alla kostnader och byggtider innefattar inredning och normal möblering.

FÖRSVARVERK	BV	Kostnad i guld	Manveckor
Grav och vall			
Dike, 100 m	3	5.000	60
Dike m. vassade pålar, 100 m	4	7.500	100
Jordvall, 100 m	2	10.000	20
Jordvall m. vassade pålar, 100 m	3	17.000	60
Ryttarpalissad, 100 m	2	1.500	60
Vallgrav, 100 m	5	20.000	200
Vallgrav, dubbel, 100 m	7	30.000	250
Murar			
Träpalissad, 10 m	0,25	500	10
Palissad m befästningsverk, 10 m	0,5	1.500	20
Stenmur, 10 m	1	2.500	100
Kurtin, halv, 10 m	1,5	3.500	150
Kurtin, enkel, 10 m	2	5.000	200
Kurtin, dubbel, 10 m	3	10.000	250
Kurtin, tredubbel, 10 m	5	20.000	300
Torn			
Trätorn, litet	2	5.000	250
Trätorn, stort	3	8.000	500
Fyrkantigt, enkelt	4	10.000	1.000
Fyrkantigt, normalt	5	15.000	1.500
Fyrkantigt, stort	8	25.000	2.500
Runt, enkelt	5	15.000	1.500
Runt, normalt	7	20.000	2.000
Runt, stort	10	30.000	3.000
Flanktorn, normalt	5	12.000	1.200
Flanktorn, stort	6	15.000	1.500
Topptorn	2	10.000	1.000
Porttorn, litet	5	20.000	1.500
Porttorn, stort	7	30.000	2.500
Portar			
Bakport	-1	3.000	30
Liten port	-2	1.000	10
Stor port	-3	2.000	20
Vindbrygga	2	5.000	30
Fällgaller, liten port	3	10.000	1.000
Fällgaller, stor port	4	30.000	2.000
Porthus, litet	8	35.000	2.500
Porthus, stort	15	50.000	5.000
Barfred			
Kärntorn av trä, litet	3	10.000	1.000
Kärntorn av trä, stort	5	15.000	2.000
Kärntorn av sten, litet	15	40.000	8.000
Kärntorn av sten, stort	20	60.000	16.000
Runt kärntorn av sten, litet	18	50.000	10.000
Runt kärntorn av sten, stort	25	75.000	20.000
Befäst palatsbyggnad	10	150.000	30.000
Byggnader			
Träbyggnad, per 100 kvm	0	1.000	100
Stenbyggnad, per 100 kvm	0	2.000	500
Palats, per 100 kvm	0	4.000	1.000

Förklaring till försvarsverkstabellen

BV: Befästningsvärde, bestämmer hur väl borgen står emot ett anfall. Lägg ihop alla delars värde för att få fram hela borgens BV. Modifiera för terräng.

Kostnad: Kostnad i guldmynt för varje del av borgen. Lägg samman till en total kostnad som modifieras av byggnadsläge och resurser. Alla kostnader är beräknade efter att en arbetare tjänar ett guldstycke per dag. Mat och husrum för arbetarna ingår.

Manveckor: Det antal veckor det skulle ta en man att bygga borgdelen. Lägg ihop alla manveckor så får du byggtiden för hela borgen. Det visar sedan hur många arbetare du behöver (se nedan under Byggtid).

BESKRIVNING AV BORGDELARNA

Dike: Ett fem meter djupt och lika brett grävt dike (d. v. s. 3,5 meter djupt dike med 1,5 m höga vallar på sidorna). Kan fyllas med vassade pålar. Håller inte vatten mer än över en dag, om inte en å eller bäck leds in i diket.

Jordvall: En uppskottad jordvall som kan förses med vassade pålar. Vallen är fem meter hög och lika bred. Antalet manveckor att bygga den är baserat på att lika långa diken grävs så att jorden kan tas från dem. Annars tar det 40 respektive 60 veckor att göra jordvallen.

Ryttarpalissad: En 1,5 meter hög träpalissad med snedställda, vassade pålar, avsedda att stoppa kavalleri.

Vallgrav: Ett sex meter brett stenfodrat dike som fylls med vatten. Det dubbla är 9 meter brett.

Palissad: En fyra meter hög och 1,5 meter bred träpalissad, eventuellt med bröstvärn och gångyta. På insidan finns en jordvall för att stärka palissaden och ge garnisonen något att gå på.

Stenmur: En fyra meter hög och 1 meter bred mur utan bröstvärn.

Kurtin: En stenmur med krenelerat bröstvärn och plats att gå på krönet. Halv: 4 meter hög, 2 meter tjock; enkel: 6 x 3 meter; dubbel: 10 x 5 meter; tredubbel: 15 x 8 meter.

Trätorn: Ett enkelt torn av tvärlagda stockar. Trätorn är ofta byggda i korsvirkesteknik och täckta med tjärade läderremсор som skydd mot eld. Det lilla tornet är nio meter högt och sex meter i sida. Det stora är tolv meter högt och nio meter i sida. Taket har ett bröstvärn och är väl tjärat mot eld.

Fyrkantigt torn: Ett fyrkantigt torn av kraftiga stenblock. Taket är stenlagt och försett med bröstvärn. Enkelt: 8 meter högt, 4 meter i sida; normalt: 12 x 6 meter; stort: 20 x 10 meter.

Runt torn: Den runda formen ger tornet större motståndskraft mot attacker, något som återspeglas i högre BV. Taket ser ut som på det fyrkantiga tornet. Enkelt; 8 meter högt, 5 meter i diameter; normalt: 12 x 8 meter; stort: 20 x 12 meter.

Flanktorn: Ett fristående torn som endast kan nås via en gångbrygga från bröstvärnet. Normalt: 12 meter högt, 8 meter i diameter; stort: 20 x 12 meter.

Topptorn: Ett litet torn som reses ovanpå ett annat torn.

Allmänt om torn: Behövs det kan flera torn placeras på varandra, upp till två trätorn, tre fyrkantiga eller fyra runda stentorn. Lägg bara ihop kostnad och manveckor.

Porttorn: Ett robust torn med en gång genom. Kombineras med en port och ibland med en vindbrygga. Skyddar borgens huvudport och ibland också bakporten. Ett litet porttorn är nio meter högt och sex meter brett. Det stora är tolv meter högt och nio meter brett.

Bakport: En väl skyddad reservutgång som kan användas vid belägringar. Den ligger ofta på andra sidan borgen från porten.

Port: En liten port är tre meter bred. En stor är sex meter bred. Portar har negativt BV. De hör till borgens svaga punkter vid en belägring.

Vindbrygga: En tio meter lång fällbar bro. Används ofta tillsammans med porttorn eller porthus för att skydda en port.

Fällgaller: Ett galler i massivt trä eller tunna stålstänger som kan fällas ned över en portöppning. Vinschanordning ingår.

Porthus: En utveckling av porttornet. Liknar ett mindre kärntorn. Det lilla porthuset är nio meter högt och nio meter brett. Det stora är tolv meter brett och högt.

Kärntorn: Borgens centrum och sista utpost. Här bor borgherren och hans familj. Kärntornet höjer sig alltid minst sex meter över murarna och tre meter över tornen, annars kan de användas för att erövra kärntornet. Kärntornet har ofta en trärampp upp till ingången, som kan ligga upp till sex meter upp på väggen. Vid en kris bränns rampen och repstegar används för att ta sig in och ut. Taket är stenlagt och har bröstvärn. Kärntorn av trä är byggda av korstimrade, tjärade ekstockar. Stentorn är byggda av stora stenblock kilade mot vandra. Ett litet kärntorn är tolv meter högt och lika brett. Ett stort är femton meter högt och lika brett. Du kan lägga upp till två stora trätorn, tre stentorn eller fyra runda stentorn på varandra. Därefter kan ett litet torn placeras på toppen. Lägg bara ihop kostnad och manveckor.

Befäst palatsbyggnad: Befästa palats är ovanliga. Bara stora kungar och mycket rika ädlingar har råd med dem. Palatset är elegant inrett. Det är tio meter högt, 50 meter långt och 25 meter brett. Taket är stenlagt och försett med bröstvärn. Palatsbyggnader kan inte byggas på varandra.

Byggnader: Stall, vakthus, tempel, smedjor, lagerbyggnader, bostadshus, ja alla typer av byggnader räknas hit. Räkna med att det behövs mellan tre och tio byggnader i en normalstor borg. Varje byggnad byggs i moduler om 100 kvm. Behöver du en större byggnad lägger du bara ihop flera.

FLYGANDE MONSTER

En sak som borgbyggarna tar speciell hänsyn till i en fantasy-värld är att där finns flygande monster som kan anfälla borgen. De vanligaste motståndarna är förstås andra människor eller kanske svartfolk med krigsmaskiner, och de flygande varelserna är så sällsynta att man inte räknar med dem i någon större utsträckning, men de mått och steg som lätt låter sig tas, tas också när borgen byggs.

De försiktighetsåtgärder som vidtas är:

- Inte alltför stora borggårdar, som därmed inte blir några bra landningsplatser för stora flygande varelser.
- Tak av skiffer eller tegel, som håller mot drakeld eller eldpilar.
- Spetsiga, stadiga tak med taggar, vilka blir olämpliga landningsplatser.
- Dörrar och fönster är försedda med lås och galler även allra högst upp. Detta skyddar även mot tjuvar som klättrar uppför väggarna.
- Låsmekanismer och vinschar till portar, fällgaller och vindbryggor befinner sig inomhus.
- Inga stora balkonger. Viktiga balkonger skyddas dessutom av metallburar.

BYGGTID OCH KOSTNAD

När du har valt alla delar som ska ingå i borgen börjar byggandet. Hur lång tid det tar beror på det antal manveckor som krävs. Det avgör också hur många arbetare du behöver.

Vi räknar med att det i normala fall tar ett år (50 veckor) att bygga en borg. Dela antalet manveckor med 50 så får du fram hur många arbetare du behöver för att bygga din borg på ett år. Är inte vintern alltför sträng kan de arbeta året om (=300 dagar). Annars måste arbetet avbrytas då. När du bygger i den här takten ingår arbetarnas löner och uppehälle i kostnaden.

Du kan välja att skynda på arbetet och betala mer. Fördubblar du arbetsstyrkan halveras tiden till ett halvår (25 veckor) men kostnaden tredubblas. Du kan också tredubbla arbetsstyrkan och bli klar på 13 veckor, men då tiodubblas kostnaden.

Det går inte att bygga långsammare för att få borgen billigare. En längre byggtid ger bara ökade lönekostnader.

TOTAL KOSTNAD

När du har räknat samman kostnaden för borgens olika delar, modifierar du den kostnaden för terrängen borgen ligger i och hur bra resurserna är i området. Ta den sammanlagda summan guldstycken och tredubbla eller tiodubbla den om du vill avsluta bygget fortare (se Byggtid och kostnader).

Multiplitera sedan först med modifikationen för terrängtyp och sedan med modifikationen för resurserna i området.

Resultatet är den totala kostnaden för borgen. En tiondel måste betalas till byggherren innan bygget påbörjas, resten senast en månad innan borgen står färdig.

DAGSVERKEN

Som du märker är det *extremt* dyrt att bygga sig en borg. Därför använder sig läns herrarna (de som normalt bygger borgarna) av någonting som kallas *dagsverken*, d. v. s. att förlänings invånare i stället för att betala skatt kommer till byggplatsen och hjälper till med arbetet.

Man kan utnyttja maximalt 1% åt gången av den arbetsföra befolkningen i en förläning eller motsvarande som dagsverkare. Dessa ersätter då motsvarande antal byggarbetare, och minskar kostnaden för bygget med motsvarande procentsats. Maximalt kan dock 90% av manveckorna ersättas av dagsverkare, och byggmästaren måste därmed alltid betala minst 10% av den ursprungliga totala kostnaden, för byggmaterial och arbetsledare. Byggtiden förlängs också med lika många procent som det finns andel dagsverkare.

Exempel: Vid ett stort borgbygge som normalt skulle sysselsatt 1.000 män i ett år och kostat 600.000 gm, finns det 650 dagsverkare tillgängliga. $650/1.000 = 65\%$, och $100-65\% = 35\%$, alltså kostar borgbygget bara 35% av 600.000 — 210.000 gm. Byggtiden förlängs med 65% och blir alltså ungefär 20 månader (1,65 år). Antag att det hade funnits 1.850 dagsverkare tillgängliga — i så fall hade ändå bara 900 kunnat utnyttjas (max 90%). Kostnaden hade blivit 60.000 gm (10% av normalt) och byggtiden hade blivit 23 månader (1,9 år).

UPPRUSTNING AV FÖRFALLNA BORGAR

Att rusta upp en förfallen borg kan löna sig. Äldre borgar ligger ofta på välvalda platser och om grunden är välgjord kan den användas. En borg som står utan underhåll kan förfalla till hälften på 500 år. Efter 500 år finns 50% av borgen kvar. Efter 1000 år finns 25% kvar, efter 1500 år 12%, o.s.v.

Tid	Förfall
100 år	87% kvar
200 år	75% kvar
300 år	65% kvar
400 år	57% kvar
500 år	50% kvar
600 år	43% kvar
700 år	37% kvar
800 år	32% kvar
900 år	28% kvar
1000 år	25% kvar

Först efter 3000 år finns inga spår alls kvar av borgen. Det förutsätter att borgen har förfallit i lugn och ro. Om den

har raserats av belägringsmaskiner förstördes den till 50% redan från början. Om lokalbefolkningen använder ruinen som stenbrott tredubblas åldrandet.

När man vill rusta upp en borg kan man utnyttja de kvarvarande resterna eller riva dem för att bygga nytt. Bygger man en ny borg kan man utnyttja stenen som finns kvar från den gamla. Merkostnaden för resurser sjunker alltså.

Restaurerar man den gamla borgen behöver man bara betala för den del som har förfallit. Om 50% av borgen finns kvar behöver man bara betala halva totalkostnaden för borgen. Om 25% finns kvar måste man betala 75% av totalkostnaden.

BORGAR VID FÄLTSLAG

Borgar är avsedda att skydda mot anfall. En borg skyddar borgherrens trupper, men gör dem inte bättre på att skada motståndaren. Det finns en rad unika vapen som både belägrare och belägrade kan använda mot varandra.

BEFÄSTNINGSVÄRDET

Varje borg har ett BV, bestående av det sammanlagda BV för alla de delar som ingår i befästningen och som anges i prislistan ovan. Det sammanlagda BV:t läggs till Truppvärdet för borgens garnison, men påverkar inte vilken skada de gör på skadetabellen. Borgens murar skyddar soldaterna, men gör inte att de kan göra mer skada. Hela garnisonen i borgen räknas som en enhet och får ökningen av BV till sin totala TV. Lägg ihop TV för borgens försvarare och lägg till BV.

GARNISONEN

Borgen kan bara bemannas av ett visst antal soldater, sedan är murar och torn fullt bemannade. Garnisonens storlek är 3 x BV. En liten borg har 75 i BV och kan alltså ha en garnison på 225 man.

Är de infanterister med SV på 1, har de ett truppvärde på 225. Är de tungt infanteri med SV 1,5 har de truppvärde 338 (1,5 x 225). Du kan ha flera trupper i beredskap i borgen, men fler TV än 3 x BV får inte plats på murarna och i tornen. Det finns plats för upp till 10 x BV i TV soldater i en borg som mest. Har du fler får de slå läger utanför murarna.

BELÄGRINGEN

Vid belägringen marscherar angriparen upp med sina trupper mot borgen. Han omringar den och börjar gräva skyddsvallar och sätta upp ryttarpalissader mot utfall från borgen.

När borgen är helt isolerad börjar han tillverka belägringstorn och låter föra fram sina belägringsvapen. Då gör försvararna ofta ett utfall för att försöka förstöra tornen och belägringsmaskinerna.

Belägraren har två saker att välja på. Han kan försöka svälta ut försvararna eller krossa murarna och ta sig in i borgen. För att lyckas inta befästningen bör han ha mellan fem och tio gånger fler soldater än försvararna.

STRID

Under belägringen används i huvudsak avståndsvapen. Först vid anstormningen kommer man i närstrid. Vissa fältherrar börjar med en stormning för att se hur beslutssamma motståndarna är. Vissa belägringsvapen kan bara användas i närstrid.

Vid en stormning bärs långa stegar fram och ställs upp mot murarna. Manskaper klättrar uppför stegarna för att ta sig upp på muren. Svårigheterna vid en stormning gör att en vis fältherre försöker bombardera murarna i några veckor innan han sätter in stormtrupperna.

BELÄGRINGSVAPEN

Belägringsvapen används främst för att hamra ned en borgs försvarsverk. I tabellen nedan finns angivet hur mycket skada en krigsmaskin gör per dag som den används. Skadan dras både från borgens BV och från de försvarande truppernas TV — man slår alltså två slag.

Vapen	Skada BV	Skada TV	Räckvidd	Kostnad*
Ballista	—	1T10	250 m	500
Blida	1T6	1T4	400 m	700
Katapult	2T4	1T4	800 m	900
Murbräcka	1T100	—	2 m	2.000
Trebuchet	2T6	1T6	1.000 m	1.500
Båg-/armborst-skyttar (50 man)	—	1T10	150 m	2.500

* Om du sätter "gm" efter kostnaden får du hur mycket det kostar att anskaffa vapnet (gäller dock ej 'Bågar/armborst'). Om du sätter "sm" efter kostnaden får du fram hur mycket det kostar **per dag** att ha vapnet i bruk (gäller ej murbräckan).

BESKRIVNING AV BELÄGRINGSVAPNEN

Ballista: En arbalestliknande maskin med två träarmar som håller "bågsträngen". När strängen dras tillbaka följer armarna med och strängen vrids så att den spänns. Ballistan skjuter pilar.

Blida: En liten katapult med en tillbakadragen arm med en skål där stenar eller andra projektiler läggs.

Katapult: En större katapult än blidan, men konstruerad på samma sätt.

Murbräcka: Ett litet torn där en grov, järnskodd stock hänger. När tornet kommer fram till porten sätts stocken i gungning så att den slår mot port eller mur.

Trebuchet: En slags katapult som spänns med en stor tyngd. När tyngden släpps och faller ned vippar armen

upp och slungar iväg en projektil. Motvikten gör trebucheten tyngre än katapulten.

Båg-/arborstskyttar: Se Fältslagsreglerna.

BELÄGRINGSTORN

Belägringstorn är höga torn av trä, täckta av tjärade läderremmar som skydd mot eld. I varje torn kan 50 man stå i skydd och anfälla borgens försvarare i närstrid. Dessas TV ökar med 10 för att de är skyddade av tornet. På nedersta våningen i ett belägringstorn kan det finnas en murbräcka. Tornet kostar 1.000 sm per meter i höjd att bygga.

FÖRSVARSVAPEN

De som försvarar en borg har en del unika vapen i sin arsenal. Vapnen kan bara användas när fienden stormar och mot belägringstorn som ligger an mot muren. TV räknas in i den försvarande truppens TV vid ett enda anfall.

Vapen	TV	Kostnad
Kokande olja	2	100
Smält bly	8	450
Grekisk eld	12	800

KAPACITET

En borg rymmer inte hur många vapen som helst. Om du dividerar borgens BV med 5 får du fram hur många belägringsmaskiner+försvarsvapen det får plats.

BRÄSCH

Belägraren behöver inte förvandla hela fästet till grus. Han kan försöka slå en bräsch i en mur eller ett torn. Att slå en bräsch innebär att man inriktar anfallen mot en punkt på muren eller ett torn. Tanken är att slå upp ett hål att angripa genom.

För att lyckas slå en bräsch måste angriparen förstöra ett torn eller byggnads hela BV, eller förstöra 1/4 av murens hela BV.

Det är svårare att göra än att långsamt hamnar ned hela murarna, så CL minskar med 5. Dessutom kan bara 50 man skickas in genom bräschens i taget. Det innebär att försvararen trots allt har en god chans att stoppa de trupper som tar sig in.

SVÄLTA UT FIENDEN

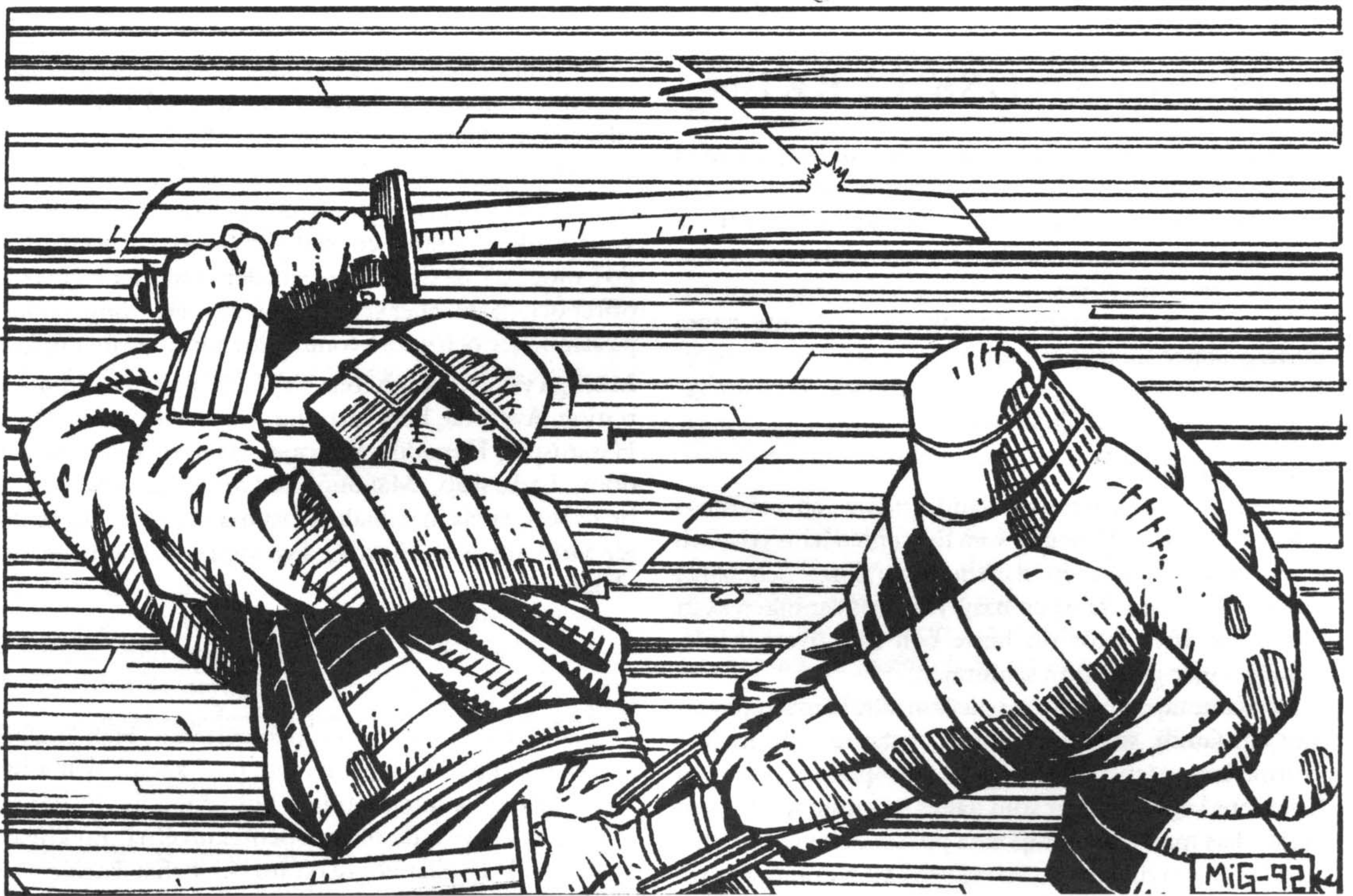
En belägring urartar ofta till en kamp mot tiden för att se vem som svälter först. En borg kan hålla förråd för sin garnison i tre månader. Har du dubbelt så många trupper som garnisonen i borgen räcker förråden bara 1,5 månad, etc.

Belägrarens situation beror på vilka resurser som finns i området. Ju bättre resurserna är, desto längre uthärdar hans trupper.

Resurser i området	Uthärdar
Mycket dåliga	1 månad
Dåliga	1T3 månader
Normala	1T4+1 månader
Bra	1T6+1 månader
Mycket bra	1T6+6 månader

Som synes har belägraren oddsen på sin sida om det finns skogar, byar och städer i närheten. Förutsättningarna förändras om försvararen har använt sig av brända jordens taktik och låtit bränna och riva allt i invasionsstyrkornas väg. Har så skett bestämmer du först hur lång tid belägraren hade hållit ut i normala fall. Sedan halverar du den tiden. Nackdelen för försvararen är att brända jordens taktik försämrar hans truppers moral med tre.

Börjar ena sidan att svälta minskar dess TV med 10 per vecka tills de har gett upp eller svultit ihjäl.



ÖSTERLÄNDSKA KRIGARE

Österländska krigare har sina egna vapen och tekniker, och egna ideal och hedersbegrepp som skiljer sig från dem vi har beskrivit i resten av *Krigarens handbok*. I Ereb finns orientaliska krigare i Jih-pun, ett isolerat örike som ligger långt väster om Trakorien. Kanske finns de långt i öster också, bortom Nidland. Om ni spelar i en egen värld kan de komma från vilket rike som helst med orientalisk kultur.

Österländska krigares uppfattningar om plikter och ära skiljer sig från andra krigares. De är beredda att göra i stort sett vad som helst för att inte förlora ansiktet inför andra och för att inte degraderas. Gudarna har liten makt över Orientens krigare. De tjänar mänskliga härskare eller sina egna ideal, inte någon fjärran gud. Pliktkänslan är deras viktigaste ideal.

Österländska vapen och rustningar är ofta mer välsmidda och eleganta än de västerländska motsvarigheterna. Teknik och skicklighet med vapen skattas högre än rå styrka. En skicklig vapenmästare dödar lätt en tungt bepansrad man med sämre svärdsteknik. Av en krigare krävs inte bara vapenskicklighet, utan också etikett och färdigheter i poesi och musik.

Krigarens väg är inte bara en blodets väg. Den kräver ett ståndsmässigt uppträdande av sina utövare.

ATT SKAPA EN ÖSTERLÄNDSK KRIGARE

Du använder de vanliga reglerna för att skapa en österländsk krigare. Enda skillnaden finns i yrken, karaktärer och socialt stånd.

I österlandets riken vet alla sin plats. En verklig krigare är av adlig börd. Bara enkla soldater kan ha en enkel bakgrund. De avskydda ninja, skuggkrigarna, kommer från de utstötta klass och har aldrig en respektabel bakgrund. Det betyder inte att du inte kan spela samuraj för att rollpersonen har låg börd, eller att du inte kan spela ninja för att han är adlig. Du väljer ett yrke först, och sedan avgörs det sociala ståndet av yrket.

Skapa rollpersonen som vanligt med BP, yrke, egenskaper och färdigheter. Ditt yrke bestämmer sedan ditt sociala stånd. Österländska krigare är oftast människor, men det är spelledaren som bestämmer vad som tillåts. Alver och halvborcher kan förekomma. Ankor, dvärgar och halvlängdsmän är mer sällsynta i österlandets riken.

Färdigheterna är desamma som för andra rollpersoner. Enda undantaget är Ninjavapen, en särskild vapenfärdighet som styr vissa orientaliska vapen. Ninjan är den enda yrkesgrupp som lär sig Ninjavapen.

ÖSTERLÄNDSKA YRKEN

Vi beskriver fem yrken. De är hämtade från Jih-pun, men kan lätt överföras till andra österländska miljöer. Du får yrkesförmågor och väljer färdigheter på vanligt sätt. Se efter under Socialt stånd vilken bakgrund din rollperson får. Det bestäms av yrket.

De yrken som beskrivs är helt nya, och inte några undergrupper till krigaryrket.

SAMURAJ

(STY 14, FYS 12, SMI 12)

Samurajen är den främsta bland krigare, en orientens riddare. Han har privilegier som följer med hans yrke och klass. Han får bära en dai-sho, det korta och långa svärdet. Han får rida på en häst. Han betalar ingen skatt och svarar bara inför sin herre och sina överlydande. Vanliga lagar gäller inte samurajer.

För samurajen är plikten och äran allt. Han har plikter mot sin familj, sin klan och sin länsherre. För att inte förlora ära måste han fullgöra sina plikter och följa Krigarens väg, de regler som gäller en samuraj. Om han misslyckas med att fullfölja sina plikter och upprätthålla äran kan han tvingas att ta sitt liv för att återupprätta sin ära. En samuraj misslyckas inte. Han dör hellre.

En samuraj är alltid i tjänst hos en länsherre som han måste tjäna troget. Han kan inte lämna sin tjänst med bibehållen ära.

Yrkesförmåga: Befallande röst. En samuraj blir alltid åtlydd av alla lägre stående människor och av vanliga krigare. Alla av lägre rang som får en order av honom måste lyckas med ett PSY-slag för att inte lyda.

Möjliga yrkesfärdigheter: Vapenfärdigheter, Administration, Avväpna, Bära rustning, Dans, Dra vapen, Dolk, Heraldik, Historia, Härskri, Kulturkännedom, Ledarskap, Målning, Räkning, Go (Schack & brädspel), Spela maximalt två valfria instrument, Strategi, Strid till häst, Taktik, Två vapen, Vapentekniker

RONIN

(STY 14, FYS 12, SMI 12)

Ronin är en herrelös samuraj. Han har anklagats för något brott, hans länsherre är död eller har besegrats av någon fiende. Ronin har samma fördelar som en samuraj — bära dai-sho, rida, inte betala skatt och inte omfattas av de vanliga lagarna. Men han befinner sig utanför samhället. Han tvingas försörja sig som landsvägsrövare, livvakt, lärare i vapentekniker eller legoknekt.

En ronin har kvar sin ära, men har förlorat alla sina plikter när han förlorade sin plats. Han kan inte nedlåta sig till att göra något som är under en krigares ära, då svälter eller dör han hellre. Han kan aldrig ta tjänst hos någon ny länsherre. Möjligen kan han återfå sin gamla plats, om han på något sätt lyckas bevisa att han förtjänar att få komma tillbaka.

En ronin är en fruktad gestalt — en skicklig krigare som inte omfattas av lagarna och inte har någon herre eller några plikter.

Yrkesförmåga: Skräckslå. Vanliga människor uppfattar en ronin som något skrämmande och obehagligt. Ronin kan försöka skrämma en vanlig människa genom att slå PSY mot PSY på Motståndstabellen. Om det lyckas står offret och darrar eller springer sin väg. Det fungerar inte på samurajer och andra ronin, bara på enkla människor.

Möjliga yrkesfärdigheter: Vapenfärdigheter, Administration, Avväpna, Bära rustning, Dans, Dra vapen, Dolk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Härskri, Kulturkännedom, Ledarskap, Målning, Räkning, Go (Schack & brädspel), Spela maximalt två valfria instrument, Strategi, Strid till häst, Taktik, Två vapen, Vapentekniker, Överlevnad

KENSAI

(SMI 15, PSY 14)

Kensai är den orientaliska vapenmästaren. Han är alltid specialiserad på krigaradelns vapen — katana och wakizashi. Många samurajer tränar hos kensai för att lära sig Krigarens väg och de olika vapenteknikerna. En krigare måste ha FV 15 eller högre i svärd och behärska minst tre vapentekniker för att kunna kalla sig kensai.

Kensai är högt värderade experter som har egna akademier, tjänar någon länsherre eller vandrar omkring och lär ut sina konster. De är alltid av adlig börd, eftersom de bär samurajens vapen. De förväntas vara andligt högtstående, moraliska föredömen och inte blanda sig i den smutsiga politiken.

Yrkesförmåga: Kensai behärskar sitt vapen så fullständigt att han kan spendera 5 PSY för att träffa ett särskilt träffområde och göra dubbel skada där. Rustningen absorberar som vanligt. PSY-poäng återfås på vanligt sätt.

Möjliga yrkesfärdigheter: Avväpna, Båge, Bära rustning, Dolk, Dra vapen, Duellera, Geografi, Go (Schack & brädspel), Heraldik, Historia, Härskri, Katana, Kulturkännedom, Läkekonst, Simma, Slåss till häst, Strategi, Taktik, Två vapen, Vapentekniker, Wakizashi

BUDOKA

(SMI 14, PSY 14)

Budokan är en krigare som har sprungit fram ur de orientaliska rikenas förtryck av bönder och småfolk. I många riken är vanligt folk förbjudna att bära vapen och att lära sig slåss. Strid är ett privilegium för adeln. Budokan har därför lärt sig slåss med okonventionella vapen, ofta varianter av redskap och verktyg. Han är en mästare på stridskonster och använder vapen som bo, jo, bondeslaga, kama, kiseru och tonfa. Många budoka kan dessutom använda ninjavapen.

Yrkesförmåga: Finna blotta. Budokan kan finna svaga punkter i en motståndares rustning och slå igenom

rustningens skydd. Genom att spendera 5 PSY-poäng kan budokan slå till på en punkt så att motståndarens rustning inte absorberar någon skada alls. PSY-poängen återfås på vanligt sätt.

Möjliga yrkesfärdigheter: Vapenfärdigheter (inga svärd), Akrobatik, Bryta grepp, Bärsärkargång, Dra vapen, Dolk, Fallteknik, Hantera fällor, Hasardspel, Härskri, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Massage, Ninjavapen, Simma, Skugga, Slå medvetlös, Stavhopp, Stridskonster, Trästäv, Två vapen, Vapentechniker, Änterhake

NINJA

(SMI 14, PSY 12)

Ninjan är den mest egenartade av de orientaliska krigarna. Han utför allt det som hederliga människor vill ha gjort utan att tala öppet om — stölder, lönnmord, terrorism, spioneri och liknande. Ninjan har ingen ära. I vanliga människors ögon existerar han inte ens. Däremot har han en yrkesheder och plikter mot sin familj och klan. En ninja som drar sin yrkesheder i smutsen och förräder släkten har förlorat sin heder.

Ninjan lever ett dubbelliv. Utåt sett kan han vara hantverkare, köpman eller bonde. I hemlighet tillhör han en klan som utför smutsiga uppdrag mot betalning. En del ninjor har ingen 'yttre' roll utan lever hela sina liv dolda i klanens hemliga tillhåll.

Ninjan låter sig inte styras av vanliga lagar. Han svarar bara inför klanens äldste och inför sina likar. En ninja som blir bannlyst av sin egen släkt har ingenstans att ta vägen och blir i allmänhet snabbt dödad.

Under sina uppdrag klär sig ninjan i mörka, åtsittande kläder och skyddar ansiktet med en huvudduk. Han bär som mest en lätt, tystad ringbrynja under dräkten.

Yrkesförmåga: Mörkerseende. Ninjor får inga minus för strid nattetid eller i fackelsken. De kan slåss med CL -5 i totalt kolmörker.

Möjliga yrkesfärdigheter: Vapenfärdigheter, Akrobatik, Bryta grepp, Bära rustning, Dra vapen, Dolk, Fallteknik, Förfalskning, Giftkunskap, Hantera fällor, Hasardspel, Hypnotisera, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Låsdykning, Massage, Muta, Ninjavapen, Simma, Skugga, Skådespeleri, Slå medvetlös, Stavhopp, Stridskonster, Teckenspråk, Trästäv, Två vapen, Undre världen, Vapentechniker, Änterhake

KARAKTÄRER

Liksom de orientaliska yrkena skiljer sig från de vanliga, är arktyperna lite speciella. De passar in i en orientalisk miljö med mäktiga länsberrar, plikter mot släkt och familj, ära och heder och kraven att följa Krigarens väg. För dig som vill spela en orientalisk figur är karaktären ett bra sätt att komma underfund med hur du ska spela din roll.

ENSAMVARGEN

Beskrivning: Den orientaliska ensamvargen skiljer sig mycket från den västerländska. Han är en mycket mer udda, utstött figur. Den som ställer sig vid sidan om det orientaliska samhället är verkligen utstött. Han har bränt alla broar bakom sig och har inga plikter, inga andra ideal än sina egna. Han kan bokstavigt talat göra vad som helst. Ofta har han kvar sin ära, men den kan ta sig uttryck som omgivningen inte riktigt förstår sig på. Ensamvargen är stolt, obändlig och fri på ett sätt som skrämmer alla andra i en värld där alla andra människor bara existerar som familjemedlemmar, klanmedlemmar eller tjänare till någon herre.

Rollspel: Du är unik. Du är dig själv nog och kan göra vad du vill. Spela ut din frihet. Var excentrisk och dumdrigtig. Du ansvarar själv för ditt eget liv, så det gör inget om du slösar bort det. Du kan dricka och festa och utsätta dig för livsfara utan att någon kan säga något.

Utveckling: Ensamvargen kan möjligen utvecklas till en åldrad vapenmästare eller krigarmunk, men oftast dör han ung, berusad av friheten.

Yrken: Ronin, Budoka

JIZAMURAJEN

Beskrivning: Jizamurajen är en krigare av bondeätt som har fått ett stycke land och stigit i rang till samuraj. Han är nyadlig och har inte andra samurajers stora släktträd och invanda överklassmönster. Jizamurajen är bondsk, lite klumpig och hanterar inte etiketten som en samuraj bör göra. En rolig variant av jizamurajen är den falska samurajen, en bonde eller hantverkare som med falska papper utger sig för att vara samuraj. Han behärskar varken etiketten eller Krigarens väg, men gör så gott han kan och snubblar fram genom tillvaron.

Rollspel: Du befinner dig på främmande mark när du ska bete dig som en samuraj. Du har inte lärt dig från barnben hur man tilltalar folk, hur man sitter och går och spelar musik och reciterar dikter och tränar med vapen. Du gör bort dig hela tiden och blir utskrattad av de "riktiga" samurajerna. I gengäld förstår sig bönderna och småfolket på dig. De kommer till dig med sina problem och i en konfliktsituation står de på din sida.

Utveckling: Jizamurajen kan utvecklas till en riktig samuraj och bli Krigsherren eller Åldrad vapenmästare. Han kan också tröttna på plikterna och bli en Ensamvarg.

Yrken: Samuraj, Ronin, Budoka

KRIGSHERREN

Beskrivning: Krigsherren är den målmedvetna samurajen som tjänar sin herre med all sin förmåga, sparkar mot dem som står under honom och försöker avancera och vinna makt och ära. Krigsherren är hänsynslös i jakten på makt och ära, men följer Krigarens väg till punkt och pricka och uppträder som man kan förvänta sig av en

samuraj. Han försöker vinna ära med alla medel, för att avancera och så småningom kanske själv bli herre över ett län eller ett litet rike. Han söker sig till krig där han kan vinna ära och försöker manövrera ut andra samurajer som kan hota hans ställning.

Rollspel: Makt är allt. Vägen till makt är lydnad och ära. Om du tjänar din herre troget och vinner mycket ära kommer du att stiga i graderna och få allt mer makt. Det är allt du lever för. Du planerar målmedvetet vilka krig du ska utkämpa, vilka konkurrenter du ska låta baktala eller mörda, vilken kvinna du bör gifta dig med och vilken ställning du bör skaffa dig hos din herre för att lättast själv skaffa dig en position som markägare och kanske länsherre.

Utveckling: Krigsherren blir antingen en mycket mäktig man, eller så dör han på vägen. Möjligen kan han drabbas av ödmjukhet på sin ålders höst och bli en Åldrad vapenmästare. Han dör hellre än han går i landsflykt eller blir ronin.

Yrken: Samuraj

TROTJÄNAREN

Beskrivning: Trotjänaren är den exemplariske tjänaren. Han lyder sin herre i allt och lever för att tjäna sin herre och hans familj. Ofta är han lite äldre än sin herre, eller en jämnårig av lägre rang som växte upp tillsammans med sin herre. Han ser sin herre lite som någon han måste skydda mot världens ondska och underlätta livet för.

Rollspel: Du lever för att tjäna. Din herre är ditt allt. Ditt liv går ut på att skydda honom, tjäna honom och se till att det går bra för honom. Hans ära är din ära, så du tjänar själv på att hjälpa honom.

Utveckling: Trotjänaren kan bli en hämndlysten Ensamvarg när hans herre har mördats, eller en cynisk Krigsherre när hans egen herre har svikit honom och krossat hans illusioner.

Yrken: Samuraj, Budoka

DEN UNGE SPOLINGEN

Beskrivning: Den unge spolingen är en adelsmans son som har satts i tjänst hos någon herre för att lära sig att bli en riktig samuraj. Han är ung och osäker på sin roll. Han vet att han har makt och myndighet över allt enkelt folk, men har inte riktigt fått in överklassmaneren i ryggraden än. Han är lite blyg och vågar inte konfrontera äldre samurajer. Han har ett ungdomligt rättspatos och blir ärligt upprörd om någon misshandlar en bonde utan anledning eller underlåter att hjälpa sina bönder under en svältperiod.

Rollspel: Du tror fortfarande på allt dina föräldrar sa om att det är samurajens uppgift att skydda och hjälpa bönderna mot fiender och hunger. När du kom ut i den verkliga världen blev du shockad över all grymhet. Du blir ärligt upprörd över övergrepp och missdåd. Du drabbas av fruktansvärda kval när dina personliga ideal kommer i konflikt med din plikt gentemot länsherren.

Det är inte troligt att du tar ditt liv för att lösa en sådan konflikt, men det kan hända att du tvingas lämna din tjänst och bli ronin för att du vägrar göra saker som strider mot din rättsuppfattning.

En ung spoling kan också komma från en bondefamilj och uppröras så över världens tillstånd att han bestämmer sig för att bli budoka och slåss mot överheten.

Utveckling: Kan med fördel bli en ronin och Ensamvarg. I olyckliga fall kan spolingen förhärdas till en hänsynslös Krigsherre.

Yrken: Samuraj, Budoka

YRKESMÖRDAREN

Beskrivning: Yrkesmördaren är en ninja som ser helt kallt på sitt yrke. Han hyser inga onda känslor mot människor han mördar eller kidnappar. Han gör bara sitt jobb. Yrkesmördaren kan till och med vara vänlig mot sina offer, men i slutändan ger han ändå aldrig någon nåd. Han styrs helt av sina plikter mot klanen och av sin yrkesheder, att göra ett bra arbete.

Rollspel: Du är en yrkesman ut i fingerspetsarna. Du försöker göra ditt arbete så bra som möjligt och tjänar klanen så gott du kan. I själ och hjärta är du en sympatisk person. Det var inte ditt fel att du råkade födas ninja.

Utveckling: Yrkesmördaren byter inte yrke hur som helst. Möjligen kan han bli en Åldrad vapenmästare, när han inser att det går att sluta med dödandet.

Yrken: Ninja

DEN ÄLDRADE VAPENMÄSTAREN

Beskrivning: Den åldrade vapenmästaren är en klassisk orientalisk karaktär. Han är fredlig och tillbakadragen, men har ofta ett förflutet som mäktig krigare. Nu ägnar han sig åt att lära ut sina svärdskonster tillsammans med meditation och livsvisdom. Han ger sig bara ut på äventyr om det är något viktigt, som tvingar honom att lämna sin tillbakadragna plats.

Rollspel: Du är vis. Det visar du lättast genom att hålla tyst i alla simpla frågor och häva ur dig ordspråk och visdomsord i svåra situationer. Du är anspråkslös och blygsam, men vet ändå att du hör till de absolut bästa. Långt inne är du ofta fåfång. Du blir våldsamt upprörd om någon visar sig vara en bättre vapenmästare.

Utveckling: Vapenmästaren utvecklas inte.

Yrken: Kensei

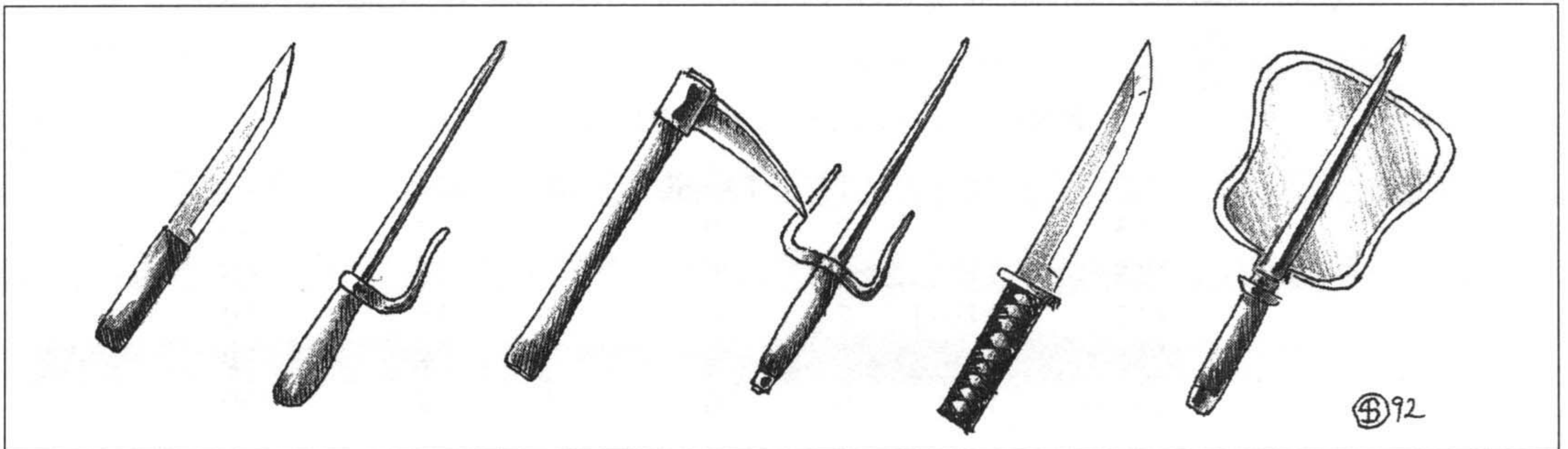
SOCIAL BAKGRUND

Rollpersonens sociala stånd bestäms av hans yrke. Slå på tabellen nedan. Samurajer, ronin och kensei slår 1T10 och lägger +10 till sitt slag. Budoka slår 1T6 omodifierat. Samurajer, ronin och kensei kan lägga BP till slaget för att förbättra det. Budoka får inte modifiera sina slag. Ninja är automatiskt Eta. De tillhör samhällets utstötta.

ÖSTERLÄNDSKA VAPEN OCH RUSTNINGAR

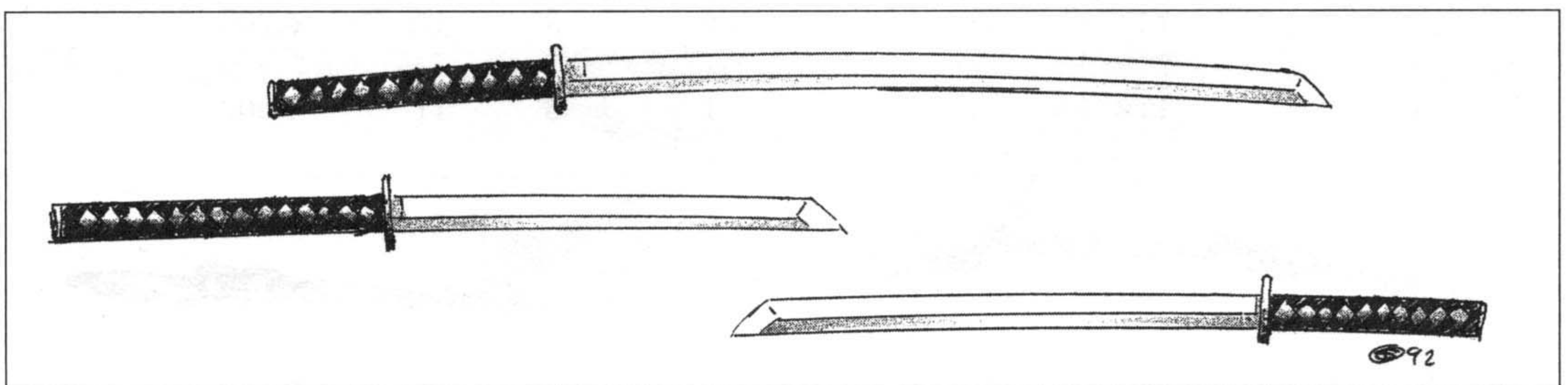
De österländska vapnen beskrivs på samma sätt som de övriga. Om du vill kan du infoga de österländska vapen du vill i din vanliga spelvärld. De flesta styrs av samma vapenfärdigheter som andra vapen. Undantaget är ninjavapen. De styrs av en särskild vapenfärdighet som i allmänhet bara ninjor lär sig. Ninjato styrs dock av färdigheten enhandssvärd. Se Vapen och rustningar för förklaringar av tabellerna.

Slag	Socialt stånd
1	Eta — utstött
2	Egendomslös
3-4	Lägre underklass
5-6	Högre underklass
7-8	Lägre medelklass
9-10	Högre medelklass
11-13	Jordlös adel
14-16	Lågadel
17-18	Adel
19-20	Högadel



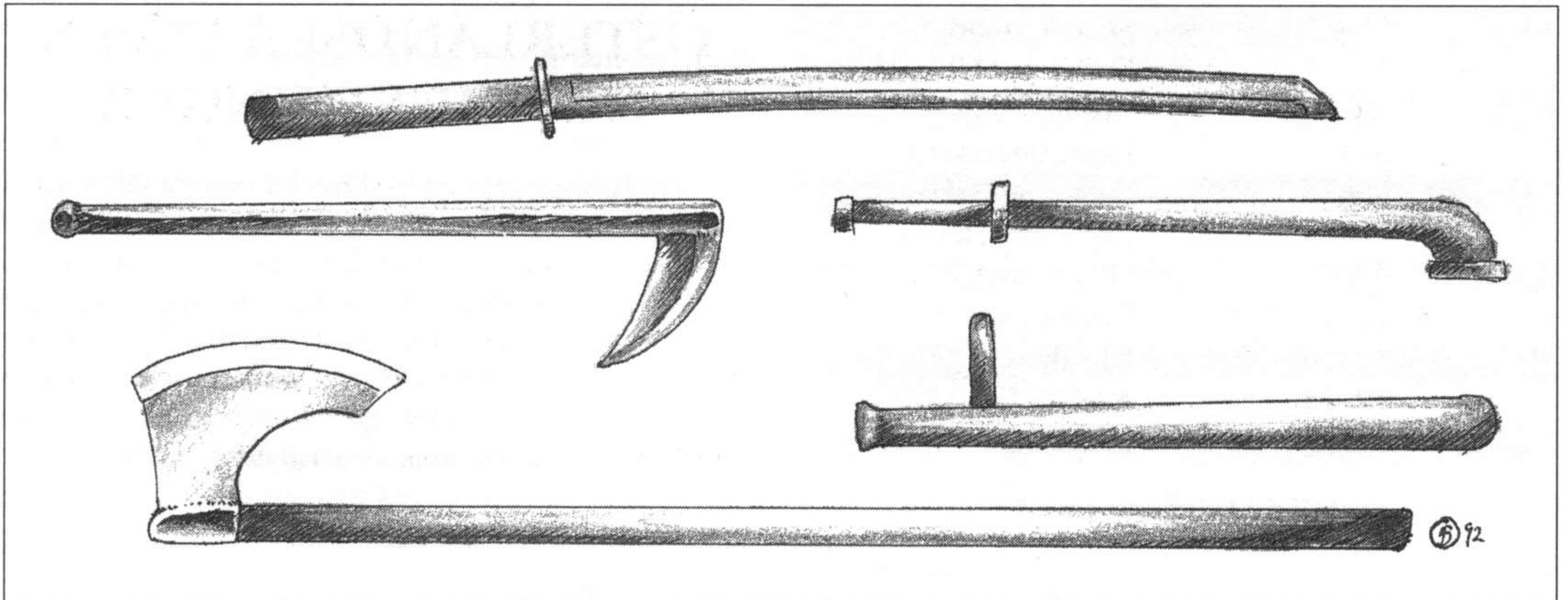
DOLKAR

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Aiguchi	1T4	1T3	1	0	0,5	7	70
Jitte	—	1T4	1	0	0,5	15	80
Kama	1T4	1T3	1	0	0,5	8	60
Sai	—	1T4	1	0	0,5	15	80
Tanto	1T4+1	1T3	1	0	0,5	9	70
Tessen	1T4	1T3	1	0	0,5	8	90



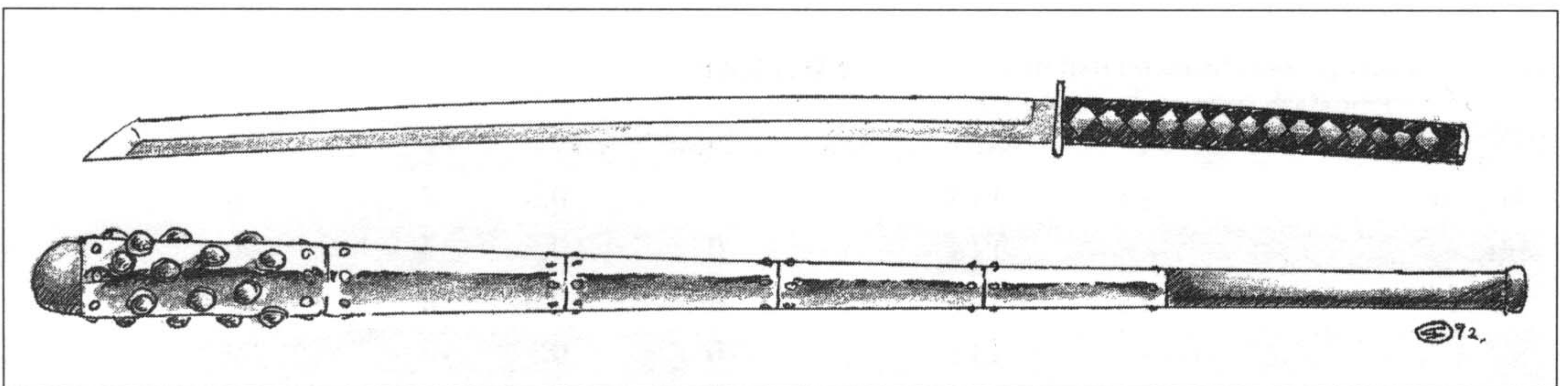
ENHANDSSVÄRD

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Katana	1T8+2	1T6	9	0	3	12	6.000
Ninjato	1T8	1T6	9	0	3	12	1.500
Wakizashi	1T6+1	1T4	7	0	2	12	2.000



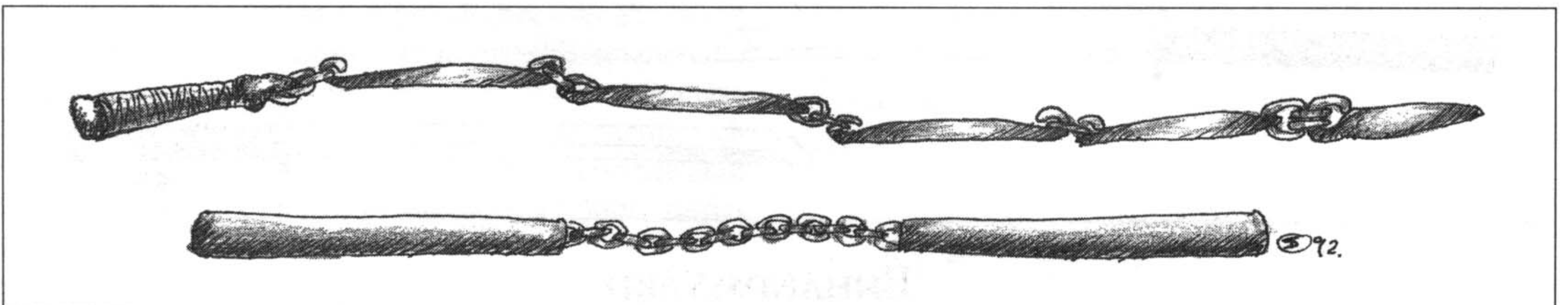
ENHANDS KROSSVAPEN OCH -YXOR

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Bo-ken	1T3	1T6	9	0	3	7	50
Fang	1T8	1T6	7	0	2	15	300
Kiseru	1T3	1T6+1	7	0	2	15	350
Tonfa	1T3	1T6	7	0	2	12	70
Masakari	1T8+1	1T6	9	0	3	12	400



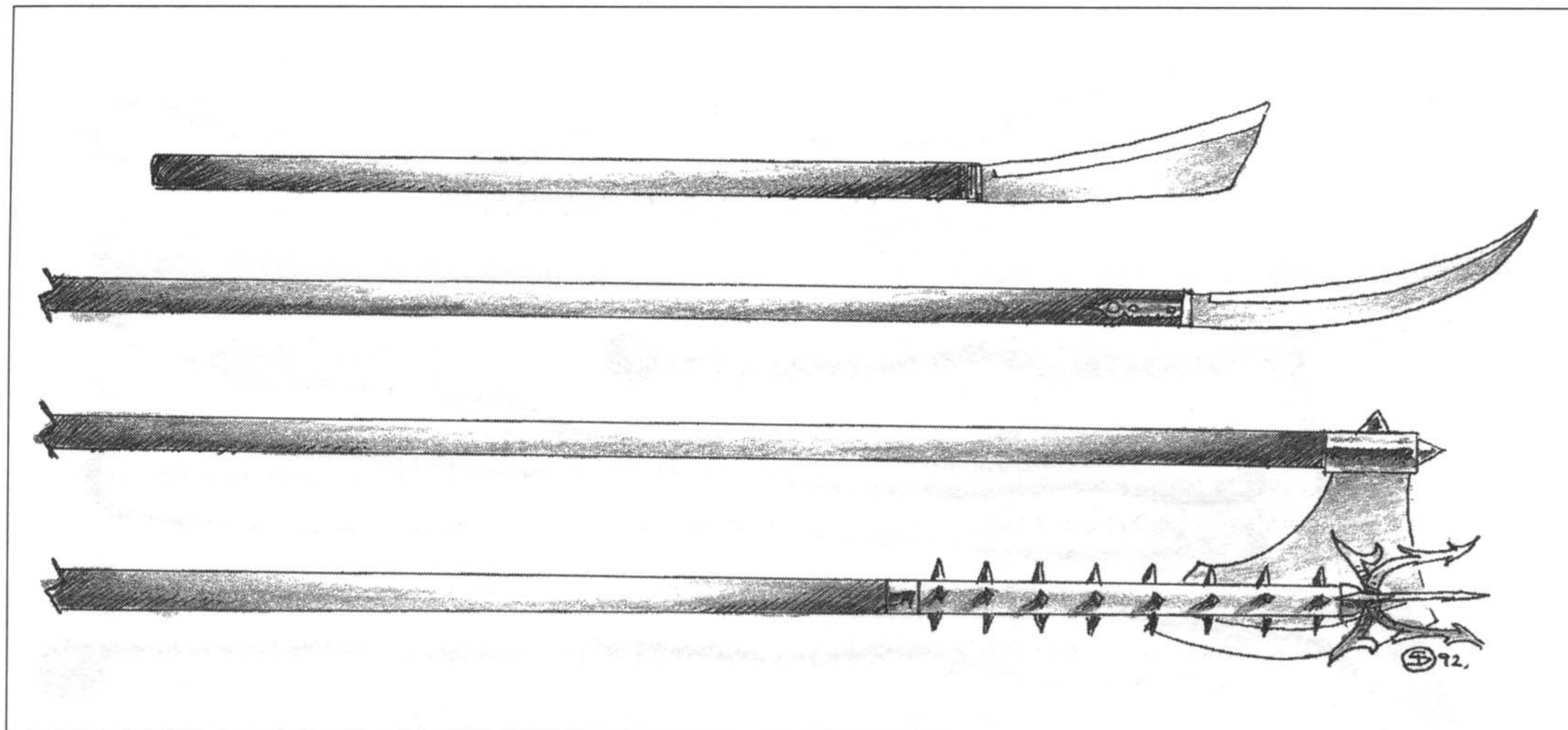
TVÅHANDSVAPEN

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Katana	1T10+2	1T8	9	0	3	12	6.000
Nodachi	2T8+2	1T8	27	1	7	13	3.500
Tetsubo	1T8	2T8+2	31	1	8	11	1.000



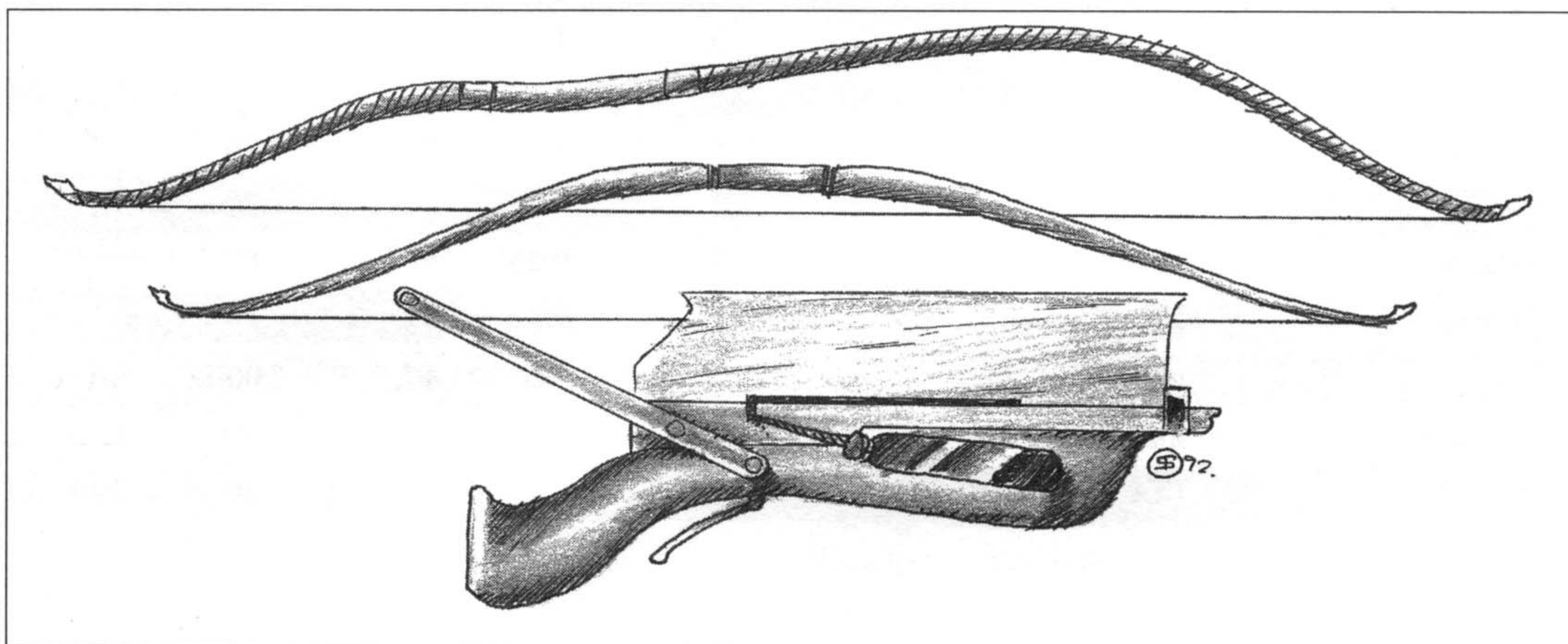
KÄTTINGVAPEN

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Kau-sin-ke	1T6	1T8	11	1	4	5	400
Nunchaku	1T4	1T6	7	0	2	4	80



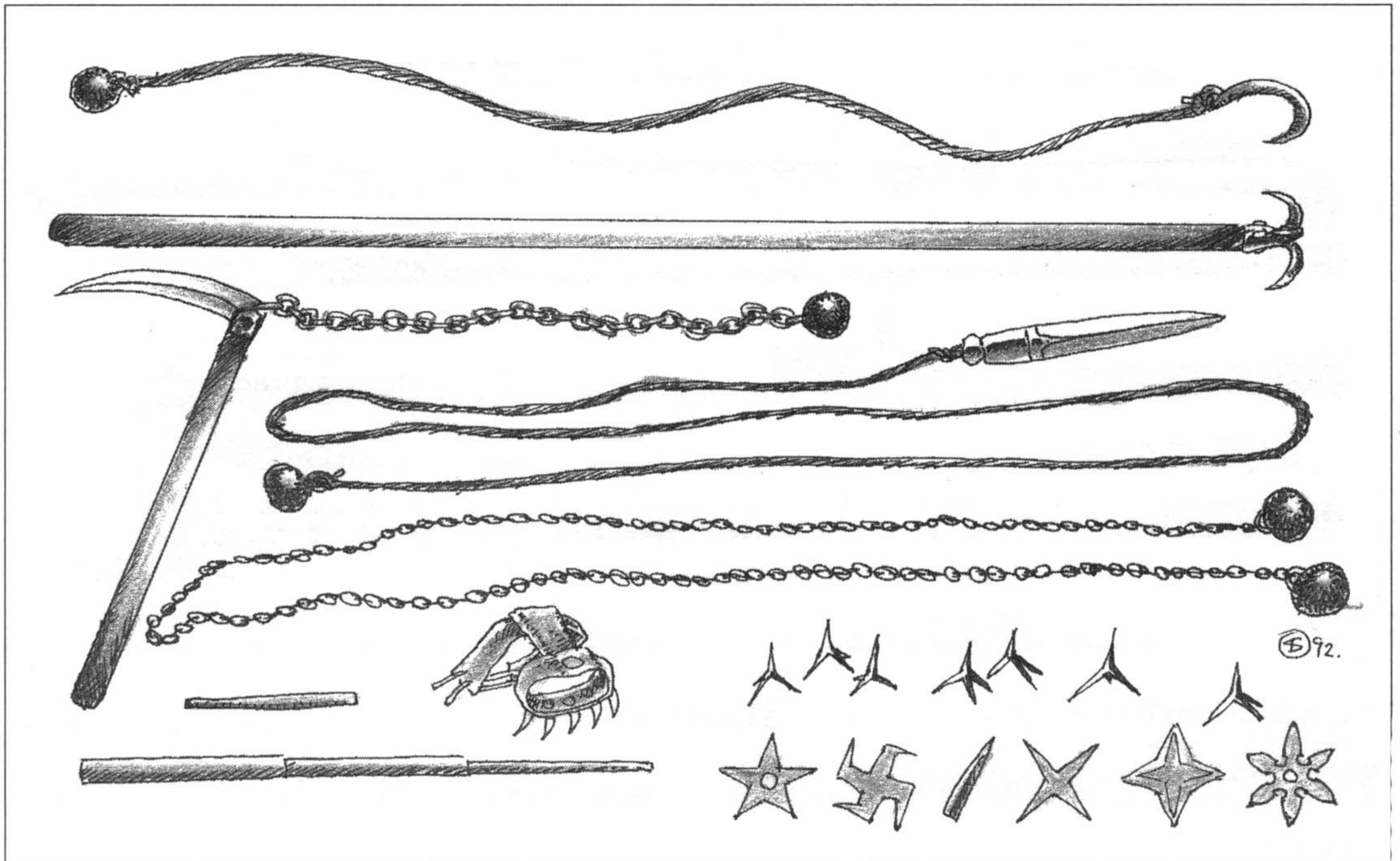
STÅNGVAPEN

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Nagamiki	1T8+1	1T6	11	0	4	7	250
Naginata	2T8+1	1T8	21	1	6	11	1.400
Ono	3T6	1T8	29	1	7,5	15	1.800
Sode garami	1T8	1T6	27	1	7	11	1.400



BÅGAR OCH ARMBORST

	KP	SP	STY	RV	Vikt	Laddn.	Pris	PV
Dai-kyu	1T8+1	1T6	30	180 m	3	0	1200	2/1
Han-kyu	1T8	1T6	24	135 m	3	0	700	1/1
Chukonu	1T6	1T4	20	75 m	12	0/12	5.000	1/1



NINJAVAPEN

	KP	SP	STY	Längd	Vikt	BV	Pris
Kawanaga	1T3	1T4	5	1	1	7	250
Kumade	1T4	1T3	7	1	2	7	100
Kusari-gama	1T4+1	1T3	5	0	1	9	100
Kyoketsu-shoge	1T6	1T4	7	1	2	7	150
Manriki-gusari	1T3	1T6	9	1	3	7	150
Metsubishi	spec	spec	1	0	0,25	5	70
Nekode	1T3	1T3	1	0	0,25	5	80
Shaken	1T2	1T2	1	0	0,25	5	20

	KP	SP	STY	RV	Vikt	Laddn.	Pris	PV
Fukidake	spec	spec	2	20 m	0,5	0	80	0/0
Shuriken	1T4	1T2	6	STY r.	0,25	—	30	0/0

BEKSRIVNINGAR AV VAPNEN

Aiguchi: En kniv utan handsydd som är lätt att gömma och att dra snabbt. Den har en vass spets och kan användas för att sticka med.

Bo-ken: Ett övningssvärd av trä, format som en katana. Det har samma vikt och balans som svärdet. Det förekommer att bo-ken används i strid istället för skarpa vapen.

Chukonu: Ett automatiskt armborst som kan laddas med upp till tio skäktor. Det kan avlossa en skäcta per SR. Magasinet sitter ovanpå bågen, så pilarna trillar ned och lägger sig i loppet när man drar tillbaka spännanordningen. Vid mantelrörelsen drar man tillbaka bågsträngen. Det tar en SR/pil att ladda om armborstet.

Dai-kyu: En långbåge formad som en europeisk ryttarbåge. Greppet sitter en bit ned på bågen. Den är lättare

- att använda knästående eller fånsn häst. Den tillverkas av trä eller sammansatt av trä, ben och läder. Flera olika pilar används till dai-kyu:
- Rustningsgenomträngande pil* med lång, smal spets. Den gör en poäng mindre i skada men har ett penetreringsvärde på 5/3.
- Magrensaren* har två små knivblad som sticker ut från pilen och gör svåra skador på en oskyddad motståndare. Den gör dubbel skada, men ger -3 på CL och rustningar har dubbel absorbering mot den.
- Visselspets* är en träspets som har borrats så att det tjuiter om den när man skjuter. Den används för att signalera med, inte som vapen.
- Pilträdslöv* är en lövformad pilspets som gör normal skada.
- Grodskrevet* är två spetsar formade till en klyka. Den används för att skjuta av linor, trådar som håller ihop rustningar och liknande. Den som försöker träffa en smal sak som ett snöre med den får +3 i CL, men om man skjuter mot en rustning på den får den sin absorbering ökad med tre.
- Fang:** En tung järnklubba med en skarpt böjd spets i ena änden. Den påminner om den europeiska kornäbben, men är helt i järn.
- Fukidake:** Ninjans blåsrör. Det fungerar som ett vanligt blåsrör, men kan plockas isär i mindre delar och gömmas undan i kläderna. Det används att blåsa pulvriserade droger på fienden för att droga eller förvirra honom. Det kan användas som snorkel under vatten.
- Han-kyu:** En vanlig pilbåge. Den har greppet mitt på bågen. Samma pilar som till dai-kyu kan användas.
- Jitte:** Ett pareringsvapen som används för att fånga motståndarens klinga och vrida vapnet ur händerna på honom. Jitte är en 40–50 cm lång järnstång med en klyka på sidan som används för att fånga motståndarens klinga. Om han har ett enhandsvapen räcker det med att lyckas för att fånga klingan. Slå sedan STY mot STY på Motståndstabellen för att vrida klingan ur handen på honom. Har motståndaren ett tvåhandsvapen görs slaget på hans STY x 2 mot avväpnarens STY.
- Kama:** Ursprungligen en bondeskära, som har utvecklats till ett vapen. En böjd klinga sitter i änden på ett 30–40 cm långt träskaft.
- Katana:** Samurajens svärd, som markerar hans unika status. En katana är eneggad, 70–80 cm lång och lätt böjd. Den kan användas med en eller två händer. Tillsammans med wakizashi bildar katanan dai-sho, det främsta tecknet på samurajens värdighet. Om den hålls med två händer gör katanan 1T10+2/1T8 i skada.
- Kau-sin-ke:** Sex korta järnstänger sammanbundna med korta kedjor bildar en slags grov kedja. Den används som en piska, för att fånga vapen eller sköldar och ge motståndaren krosskador.
- Kawanaga:** En lång lina eller smal kedja med en krok i ena änden och en tyngd i den andra. Den används som klätterredskap och som vapen. Den kan fånga motståndarens kläder och snärja honom.
- Kiseru:** En lång metallpipa med ett handtag och en liten parerstång. Kiseru används för parering och för att slå ned folk med. Kiseru förekommer på platser där vanliga vapen är förbjudna för vanligt folk. Där är den maskerad till vanlig rökpipa.
- Kumade:** Ett långt träskaft med böjda 'klor' i änden. Den kan användas både som klätterredskap och vapen.
- Kusari-gama:** En utveckling av kama. En skära försedd med en kejda med tyngd i änden. Den kan användas för att snärja motståndaren eller som ett huggvapen.
- Kyoketsu-shoge:** Ett vasst blad fastsatt i änden av ett 2–3 meter långt rep. I andra änden finns en tyngd. Den används på samma sätt som Kawanaga.
- Manriki-gusari:** En orientalisk bola. I ändarna på en 2–3 meter lång kedja finns tyngder. Vapnet kan snärja en motståndare om det kastas mot benen på honom. När vapnet träffar får motståndaren slå ett SMI-slag. Om det misslyckas har kedjan snärjt honom så att han faller.
- Masakari:** En stridsyxa med meterlångt skaft.
- Metsubishi:** En liten träpipa som används för att blåsa pulver i ansiktet på folk. Vanligt peppar eller giftigare pulver kan användas. Om anfallet lyckas är offret handlingsförlamat under hela nästa SR.
- Nagamiki:** Ett meterlångt träskaft med ett knivliknande blad i änden. Det har ingen spets att stöta med.
- Naginata:** En längre nagamiki med två meter långt träskaft och ett blad i änden. Naginata används ofta av kvinnor.
- Nekode:** Ett läderband föresett med fem järnkrokar. Det fästes runt handen så att krokarna ligger inne i handen. Nekode används framförallt för att ge bättre grepp när man klättrar, men kan också brukas som vapen.
- Ninjato:** Ninjans svärd, något kortare och rakare än katanan. Skidan kan användas som blåsrör. Handskyddet kan användas som stegpinne och underlätta klättring när svärdet sitter kvar i skidan.
- Nodachi:** Ett tvåhandssvärd, upp till 150 cm långt. I övrigt liknar det en katana.
- Nunchaku:** Två träpinnar sammansatta med en kort kedja. Används inom olika stridskonster.
- Ono:** En långskaftad yxa. Skaftet är upp till 175 cm långt. Vapnet påminner om en hillebard.
- Sai:** Ett parervapen som liknar jitte, men med två klykor.
- Shaken:** En variant av de europeiska fotanglarna, som slängs på marken och genomborrar fiendens fötter. De är gjorda av metall och ser ut ungefär som en T4. För att hindra en förföljare krävs tio shaken per kvadratmeter. Det tar 2 SR att lägga ut så många. Om man bara slänger dem efter sig i flykten har förföljarna

1T6x10% i chans att undgå dem. För varje shaken som saknas per kvm har förföjaren 10% chans att klara sig. I dagsljus klarar man sig på ett SMI-slag varje SR om man springer genom ett område med shaken. Den som har trampat på en shaken har sin förflyttning halverad under de närmaste 24 timmarna.

Shuriken: En liten, symmetrisk kastkniv formad som en stjärna eller kvadrat.

Sode garami: Ett vapen avsett att hakas fast i motståndarens kläder eller rustning och slita den av honom eller hindra hans rörelser. Den består av vassa krokar i änden på ett träskaft. För att haka fast fienden måste man slå under eller lika med halva sin CL (avrunda uppåt). Det tar 1 SR att lösgöra sig från en krok, förutsatt att ingen rycker och sliter i vapnet. Om rollpersonen lyckas med ett svårt SMI-slag kan han slita sig loss på bekostnad av kläderna eller rustningen på den snärjda kroppsdel. Om slaget misslyckas sticker han sig på krokarna och tar en poäng i skada.

Tanto: En rak kniv med handskydd.

Tessen: En solfjäder i stål som används som parervapen eller som en primitiv kniv. Den används på platser där vanliga vapen är förbjudna.

Tetsubo: En stor stridsklubba i trä, överdragen med metall för att kunna användas för parering. Den påminner om ett förvuxet basebollträ. I den tjocka änden sitter små spikar eller kulor som kan tränga igenom rustningar.

Tonfa: Ursprungligen ett jordbruksredskap, ett slipstenshandtag. Den består av en avlång träbit med ett handtag i ena änden.

Wakizashi: Det korta svärdet i samurajens dai-sho.

ÖSTERLÄNDSKA RUSTNINGAR

Österländska rustningar ser annorlunda ut än de västerländska, men består i grunden av samma slags rustningsdelar. Ringbrynja, plåt och laminerad rustning är det vanligaste. Vadderade rustningar är vanliga. De skyddar bra mot projektiler av olika slag.

Österländska rustningar är mer konstfärdigt smidda än västerländska, och kostar därför mer. Den höga kvalitén gör samtidigt att de väger mindre. Inga österländska rustningar ger avdrag från antal handlingar. De skyddar också något bättre mot krosskador än vanliga rustningar.

SAMURAJENS RUSTNING (O-YOROI)

Samurajens rustning, o-yoroi, får bara bäras av adelsmän. Vanligt folk som dristar sig att bära en o-yoroi blir avrättade. En o-yoroi består av kote (tyg, ringbrynja och plåt på armarna), do-maru (laminerad eller lamellerad rustning på kroppen, med höftplattor hängande från

midjan), sode (axelplattor av lamellerad eller laminerad plåt), haidate (höftplattor), kabuto (hjälm), sune-ate (benskenor för vristerna), mampo (ansiktsmask i metall) och nodawa (halsring i metall). Under alltihop bärs en tunn, knälång kimono och ett par byxor.

En o-yoroi kostar mellan 10.000 och 20.000 silvermynt. Rustningen smids alltid på en gång, i enhetliga färger med ägarens märke på. Ingen samuraj skulle bära en rustning hopplöskad av olika delar. Plocka ihop rustningsdelarna ur tabellen nedan.

RUSTNINGSDELAR

Inga österländska rustningsdelar kan kombineras (läggas utanpå varandra).

Do: Metallplatta som skyddar magen. Bärs ofta dold under andra kläder. Skyddar mage (ej rygg).

Do-maru: Metallförstärkt läderväst som sluter om hela kroppen, både bröstet, magen, axlarna och ryggen. Den knyts ihop på ryggen. Höftplåtar, kuzasuri, hänger ned och skyddar höfterna. Ingår i o-yoroi. Skyddar mage, lår och bröstorg.

Haidate: Järn- eller laderskydd som hänger utanpå byxorna och skyddar framsidan av låren. Haidate fästs vid midjan och ligger under do-marus höftplåtar. Ingår i o-yoroi. Skyddar lår.

Hanburi: Öppen läderhuva som sluter om huvudet. Bärs ofta av vanliga soldater. Skyddar huvudet.

Hara-ate: Rustning som skyddar bröstorg och mage, men inte ryggen. Består av en bröstplatta och höftplåtar av lamellerad eller laminerad plåt. Om bäraren angrips bakifrån skyddar inte rustningen. Skyddar bröstorg, mage och lår (ej rygg).

Hara-ate-gawa: En läderväst som motsvarar en vanlig laddersrustning. Bärs av vanliga soldater. Skyddar bröstorg och mage.

Haramaki: En väst av förstärkt läder som skyddar magen, bröstorgen och ryggen. Höftplåtar hänger ned och skyddar låren. Skyddar bröstorg, mage, och lår.

Horo: Långa tygremsor som hålls ut från kroppen av en lätt träställning. Används av ryttare som skydd mot pilar. Mot projektiler (alla vapen med penetrationsvärde) har horo ett abs på 5 för både SP och KP. Mot andra vapen har rustningen abs 1. Skyddar bröstorg och mage.

Jingasa: En rund stålhatt som bärs av vanliga soldater. Den skyddar bara hjässan. Skyddar huvudet.

Kabuto: Samurajens hjälm, som ingår i o-yoroi. Kabuton är tillverkad av stålremsor som har nitats samman. I nacken finns ett skydd som böjs utåt. Hjälmprydnader av olika slag är vanliga på kabuton. Skyddar huvudet.

Kote: Ärmor av stoppat tyg med ringbrynja utanpå. Tygstopningen gör att kote absorberar mer smärtpoäng än vanlig ringbrynja. På ringbrynjan sitter förstärkningar av järnplåt. Ärmarna fästs i en wakibiki

som skyddar axlarna och övre delen av bröstkorgen.

Ingår i o-yoroi. Skyddar överarmar och underarmar.

Mempo: Ansiktsmask av stål, ofta groteskt snidad för att skrämja fienden. Ingår i o-yoroi. Skyddar ansiktet.

Nodowa: Halskrage av stål. Ingår i o-yoroi. Skyddar halsen.

Sode: Axelpåtar av metall, som ligger som fyrkantiga plattor över axlarna. Sode är gjorda av metallplattor hopknutna med silkestråd. Ingår i o-yoroi. Skyddar överarmar.

Sune-ate: Benskenor av metall som fästs vid vristen. Ingår i o-yoroi. Skyddar vrister.

HUVUDSKYDD

	abs KP	abs SP	Vikt	Pris i sm
Brynjehuva	5	4	2,0	600
Hanburi	2	2	0,6	130
Jingasa	4	4	2,0	450
Kabuto	7	4	4,0	900
Mempo + Nodowa	+1	+1	0,5	600

ARMSKYDD (VIKT OCH KOSTNAD ÄR PER ARM)

	abs KP	abs SP	Vikt	Pris i sm
Tjockt tyg	1	2	0,3	30
Läder	2	2	0,6	130
Ringbrynja	5	4	2,0	600
Kote	13	6	5,0	1.200
Metall	7	4	2,5	900
Lamellerad sode	6	3	2,0	800
Laminerad sode	8	4	3,0	750

BENSKYDD (VIKT OCH KOSTNAD ÄR PER BEN)

	abs KP	abs SP	Vikt	Pris i sm
Tjockt tyg	1	2	0,5	40
Kyahan	2	2	1,0	200
Lamellerade benskenor	6	3	3,0	1.000
Sune-ate + Haidate	8	4	6,5	1.500

BRÖSTKORG OCH MAGE

	abs KP	abs SP	Vikt	Pris i sm
Tjockt tyg	1	2	1,2	130
Hara-ate-gawa (läder)	2	2	2,4	600
Haramaki	3	2	4,4	1.200
Horo	1/5*	1/5*	3	700
Ringbrynja	6	4	9	1.800
Do	8	4	6	1.200
Lamellerad hara-ate	6	3	8	2.000
Laminerad hara-ate	8	4	12	2.400
Lamellerad do-maru	6	3	10	2.200
Laminerad do-maru	8	4	14	2.700

* Abs 1 mot vanliga vapen och abs 5 mot projektilvapen (alla vapen med penetrationsvärde).

ÖSTERLÄNDSKA STRIDSKONSTER

Österlanden räknas av många som stridskonsternas hemvist. Där finns otaliga akademier som lär ut stridskonster och vapentechniker. Vissa skolor blandar träning i bevapnad och obevapnad strid. Andra specialiserar sig på ett göra eleverna till mästare i ett fåtal tekniker.

Skolor som lär ut stridskonster är i allmänhet förbehållna de lägre samhällsklasserna. Adeln befattar sig sällan med obevapnad strid. Det är under deras värdighet. En skola för stridskonster leds ofta av en gammal erfaren budoka. Den fungerar precis som en vapenakademi, men kostnaden för träningen är halva mot för en akademi, i grunden 5.000 silver per år. Träningen tar tre år. Eleverna får lägga +3 till sina slag för att lyckas med inläringen. Om den lyckas får de 2 EP för varje vecka träningen pågår.

STRIDSTEKNIKERNA

Alla tekniker som beskrivs under Stridskonster i grundreglerna finns representerade i de österländska skolorna. Dessutom finns några särskilda tekniker som inte förekommer så ofta i västerlandet. De beskrivs nedan.

Att lära sig österländska stridskonster fungerar på samma sätt som i grundreglerna.

Tekniklista	Grundkostnad
Anfall bakifrån	0,5
Dödande anfall	1,5
Fallande spark	1,5
Förutse anfall	1,0
Förutse blotta	0,5
Kiai	1,0
Projektilparering	1,5
Psykisk duell	2,0
Rullande attack	1,0
Rustad strid	1,0
Undanmanöver	0,5
Virvelvindsanfall	1,0

BESKRIVNING AV NYA TEKNIKER

Anfall bakifrån: Se denna vapentechnik.

Dödande anfall: Se denna vapentechnik. Dödande anfall kan bara kombineras med Normal spark och Normalt slag, inte med andra specialtekniker.

Fallande spark: En flygande spark där båda fötterna riktas snett nedåt mot motståndaren. Hela angriparens rörelseenergi styrs in i sparken, som gör 1T6 i KP och 1T8 SP. En fallande spark kan bara göras en gång i varje stridsrunda.

Förutse anfall: Konsten att inse hur motståndaren kommer att anfalla i nästa handling. Om tekniken lyckas inser den angripne var anfallet kommer. Han får +2 i CL på parering. Förutse anfall tar ingen handling

att utföra. Det kan bara göras en gång i varje stridsrunda.

Förutse blotta: Se denna vapenteknik.

Kiai: Se vapentekniken Härskri.

Projektilparering: Konsten att parera eller undvika pilar, slungstenar, kastspjut och andra projektilvapen. Ett lyckat färdighetsslag innebär att rollpersonen lyckas undvika eller parera en projektil. Han kan försöka undvika två på en gång, men då har han -5 i CL. För att undvika tre projektiler på en gång får han -10 i CL, för fyra projektiler -15 i CL och för fem projektiler -20 i CL.

Psykisk duell: Se denna vapenteknik.

Rullande attack: En rullande attack kombineras med någon annan anfallsform, dock aldrig en spark. Angriparen gör ett mjukt framåtfall och utnyttjar kraften i rörelsen för att slå till när han rätar upp sig igen. Rullande attack ger +5 på initiativslaget och +1 på skada. Attacken kan inte kombineras med tekniken Initiativbonus.

Rustad strid: Tekniken gör det möjligt att utnyttja en stridskonst i rustning. Upp till och med förstärkt ringbrynja kan bäras. Dubbel ringbrynja, hel lamellerad rustning, hel metallrustning och hel laminerad rustning kan aldrig bäras då en stridskonst används. Färdigheten gäller en typ av rustning, som måste specificeras när rollpersonen skaffar färdigheten. Rollpersonen slår för rustad strid varje stridsrunda han slåss i rustning.

Undanmanöver: Se denna vapenteknik.

Virvelvindsanfall: Se denna vapenteknik. Kan endast kombineras med Normal spark och Normalt slag.

SKOLORNA

Det finns otaliga skolor som lär ut stridskonster. Alla har sina egna specialiteter och tekniker. Många lär ut både strid med vapen och obehäpnad strid, så att de fungerar som en blandning av vapenakademier och stridskonstskolor.

Vi beskriver fyra största skolorna i Jih-Pun. De lärs ut av lärare över hela öriket och har spritt sig till fastlandet med sjömän från Trakorien och Kopparhavet. De tre första lärs ut öppet av skolor och kringvandrande mästare. Den fjärde, Ninjans väg, är en hemlig skola som bara lärs ut inom klanerna. Utomstående som lär ut skolans tekniker eller visar sig ha kunskap om dem råkar lätt illa ut.

En mästare som lär ut en skola måste behärska alla tekniker som ingår i skolan till lägst CL 18. Elever som bara tränar tre år på en skola lär sig sällan alla tekniker. Några nöjer sig med att specialisera sig på ett fåtal.

KARATE — DEN ÖPPNA HANDEN

Den vanligaste skolan i Jih-Pun. Det finns också flera skolor i Trakorien och på Erebs fastland som lär ut

varianter av Den öppna handen. Den öppna handen är en ren stridskonstskola. Inga vapentekniker ingår.

Tekniker: Avväpning, Bakåtspark, Bedövningsslag, Dubbelslag, Dubbelspark, Dödande anfall, Fint, Förutse anfall, Förutse blotta, Initiativbonus, Kiai, Krosslag, Normalt slag, Normal spark, Obehäpnad parering av vapen, Projektilparering, Undanmanöver, Virvelvindsanfall

KENPO

Kenpo är en mer spektakulär skola än Den öppna handen. Det ingår mer sparkar och undanmanövrar. I Jih-Pun betraktas kenpo som mindre seriös än Den öppna handen, men på fastlandet har det blivit en populär skola. I kenpo ingår träning med nunchaku och trästav.

Tekniker: Anfall bakifrån, Avväpning, Bakåtspark, Dubbelslag, Dubbelspark, Dödande anfall, Fallande spark, Fint, Hoppspark, Initiativbonus, Normalt slag, Normal spark, Obehäpnad parering av vapen, Projektilparering, Rundspark, Undanmanöver, Uppresning, Virvelvindsanfall

JU-JUTSU — DEN MJUKA SKOLAN

Ju-jutsu tränas framför allt av dem som vill lära sig självförsvar. Krigare och budoka betraktar skolan med upphöjt förakt, även om det finns mästare i Den mjuka skolan som väl kan mäta sig med Den öppna handens och Kenpos mästare. Inga vapentekniker ingår.

Tekniker: Anfall bakifrån, Avväpning, Bedövningsslag, Blind strid, Dödande anfall, Fallteknik/rullning, Fint, Förutse anfall, Förutse blotta, Högt kast, Initiativbonus, Liggande/knästående strid, Lågt kast, Låsning/neddragning, Normalt slag, Normal spark, Obehäpnad parering av vapen, Rullande attack, Stålsättning, Undanmanöver, Uppresning, Vidvinkelsyn

NINJUTSU — NINJANS SKOLA

Ninjutsu lärs bara ut inom ninjaklanerna i Jih-pun. Varianter av skolan har spritt sig till fastlandet, där de inte omges av samma hemlighetsmakeri som i Jih-pun. I ninjas hemland bevakas skolans hemlighet och alla som lär ut teknikerna öppet kan råka illa ut. Träning i ninjato och i ninjavapen ingår i skolan. En serie vapentekniker ingår också.

Tekniker: Anfall bakifrån, Avväpning, Bedövningsslag, Blind strid, Dödande anfall, Fallteknik/rullning, Fint, Förutse anfall, Förutse blotta, Hoppspark, Initiativbonus, Liggande/knästående strid, Låsning/neddragning, Normalt slag, Normal spark, Obehäpnad parering av vapen, Projektilparering, Rullande attack, Rundspark, Rustad strid, Stålsättning, Undanmanöver, Uppresning, Vidvinkelsyn

Vapentekniker: Bryta vapen, Dra vapen, Dödande anfall, Flygande hugg, Hugg, Kasta svärd, Knähugg, Lång stöt, Parering, Stöt, Svepande hugg, Virvelvindsanfall

KRIGARENS HANDBOK



en jättelike ransardiske paladinen tog ett kliv framåt så att den tunga rustningen skramlade.

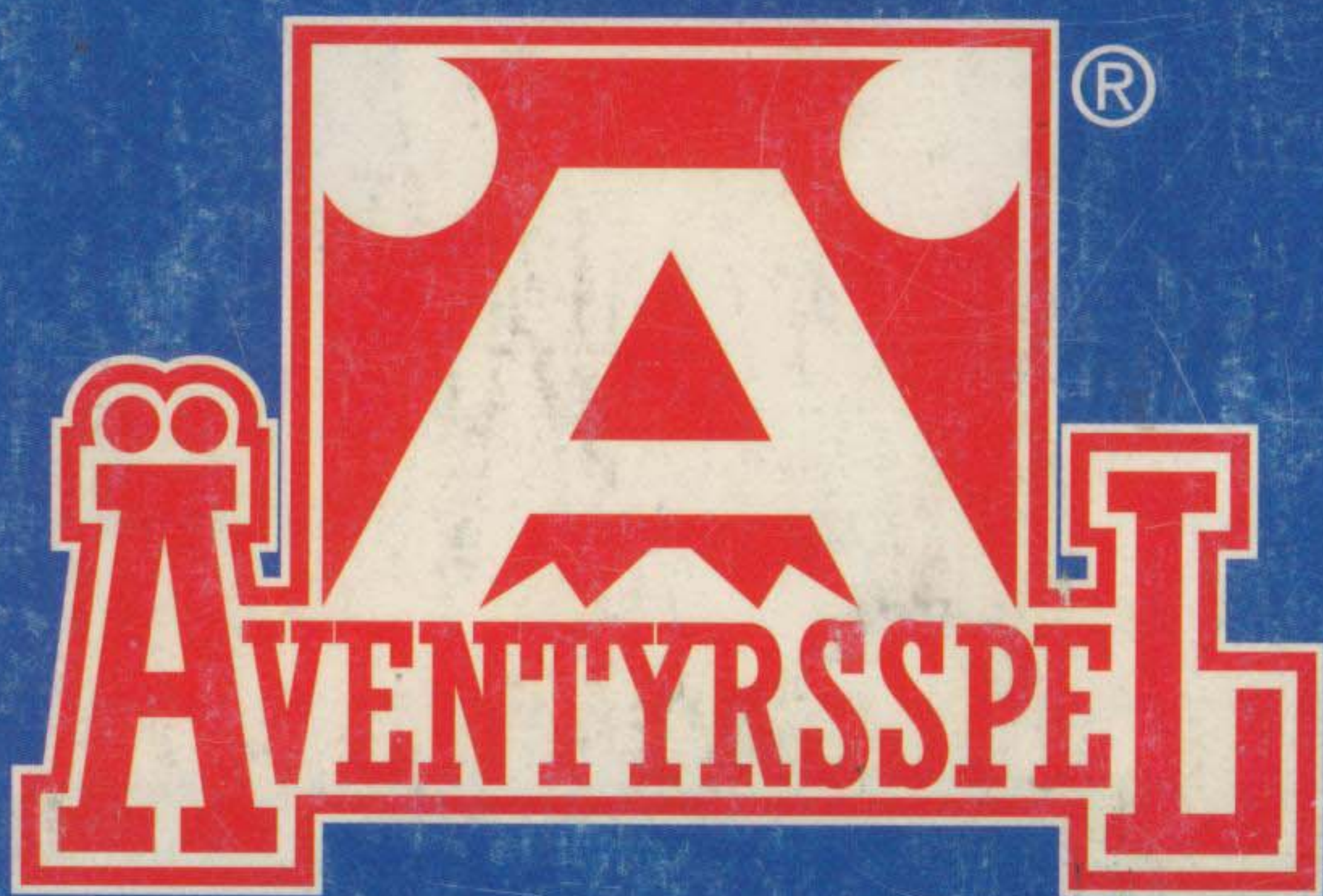
– Jag är beredd att möta er förkämpe i envig!

Som på ett givet tecken klev en smärt man utan rustning fram ur trakoriernas led, klädd i blodrött och beväpnad med endast en värja och en dolk. En susning gick över slagfältet. Den enorme ransarden bleknade och tog ett halvt steg tillbaka. Men det var försent. Kallsvetten hade börjat pärla sig på hans panna när han nickade åt sina kamrater att dra sig tillbaka.

Utan förvarning drog han sitt slagsvärd och kastade sig mot sin motståndare. Men när slaget träffade stod den trakoriske vapenmästaren inte längre kvar, utan en meter vad sidan. Ett småleende spelade på hans läppar. Han hade ännu inte dragit sin värja. Långt borta hördes en korp kraxa. Ytterligare ett våldsamt utfall ledde ingenstans och plötsligt var ransarden ur balans. Bara för en tiondels sekund, men det räckte. Innan han hann fatta vad som hade hänt stack en blank dolkut ur hans nacke, mellan rygglåten och hjälmen. Striden var över.

KRIGARENS HANDBOK är en regelmodul som ingående går in och beskriver krigaryrket – med nya yrken, nya vapen, expanderat stridssystem, vapenakademier, strid till häst, borgar och fältslag, träffområden för djur, beskrivningar av österländska krigare, vapen och rustningar, skjutvapen, demoniska och elementariska föremål, och mycket mera. Dessutom finns ett kapitel med mängder av tips om hur man skapar en spännande för en spelargrupp främst bestående av olika slags krigare.

OBS! Detta är inte ett fullständigt spel. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONER (1991 års upplaga) eller DRAKAR OCH DEMONER EXPERT för att kunna använda KRIGARENS HANDBOK.



001-1707