Peter Magnusson's

ZHORIA

Rollspelet - Grundreglerna

© PMZG - Game Studio, Peter Magnusson, 1992-2003

Zhoria - Grundreglerna

v.3.0 - © PMZG - Game Studio 2003

Författare & Layout:
Peter Magnusson - peter@pmzg.nu
Roy Fabbri - roy@pmzg.nu

Vapenillustrationer:
Mattias Falck & Alexander Dufva

Hemsida: www.pmzg.nu

Illustrations

This section is written in English because some of the artists in this module are not from Sweden.

All illustrations in this module is © by the artists who made them.

Cover Illustration

Ken McCracken - USA
e-mail: aquacade@hotmail.com
http://mccracken.epilogue.net

Interior Illustration

Erik Glasberg - Sweden
e-mail: barfboy666@hotmail.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/glas/glas.html

Kenneth Kay - Denmark
e-mail: k.kay@get2net.dk
http://elfwood.lysator.liu.se/loth/k/a/kay/kay.html

Jonas Peter Biörn - Denmark
e-mail: dixie@wanadoo.dk
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/jonasb/jonasb.html

Pavel Pinjin - Russia
e-mail: ppj762@ic.tsu.ru
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/pavel/pavel.html

Jonas Nelson - Sweden
e-mail: jonasn@geomatics.kth.se
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/nelson/nelson.html

Ehecatl Ugalde - Mexico
e-mail: sindaen@hotmail.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/ugalde/ugalde.html

Kevin H. Yancey - USA
e-mail: kyancey@socket.net
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/yancey/yancey.html

David Davidson - USA
e-mail: hungry_artist@hotmail.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/davidson/davidson.html

Paul C. Butler - USA
e-mail: pbutler@crab.rutgers.edu
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/pcbutler/pcbutler.html

Daniel Todd - USA
e-mail: detodd@rwtodd.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/detodd/detodd.html

Thomas K. Laurfelt - Denmark
e-mail: thomaslaurfelt@hotmail.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/laurfelt/laurfelt.html

Tobias Kuschill - Germany
e-mail: kuschill@altmuehlnet.de
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/tobi/tobi.html

Nicole A. Cardiff - USA
e-mail: Gryphon@goplay.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/cardiff/cardiff.html

Elisha Baker - USA
e-mail: ElishaJB@aol.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/elisha/elisha.html

Tom Bell - USA
e-mail: beldarr@yahoo.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/beldarr/beldarr.html

Mats Holmgren - Sweden
e-mail: mats.holmgren@ebox.tninet.se
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/holmgren/holmgren.html

Matt Jarrett - USA
e-mail: ferby@jps.net
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/jarrett/jarrett.html

Jonas Ström - Sweden
e-mail: noceur_metal@hotmail.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/stroem2/stroem2.html

Bent A. Holm - Denmark
e-mail: holm_bent@hotmail.com
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/arne/arne.html

Hua Dong - Sweden
e-mail: huado811@student.liu.se
http://elfwood.lysator.liu.se/lothlorien/artists/huadong/huadong.html

---

Innehåll	Sidor
Introduktion	5-10
Spelsystemet	11-19
Rollpersonen	20-44
Rang & Spelpoäng	45-48
Färdigheter	49-63
Strid	64-84
Skador	85-90
Psi-krafter	91-96
Religion	97-108
Kampanjregler	109-117
Raser & Varelser	118-132
Magiska Varelser	133-138
Landet Zhoria	139-150
Den Kända Världen	151-155
Tips	156-159
Första Scenariot	160-164
Utrustningslistor	165-170
Rollformuläret	171-172

Denna version av Zhoria som ni nu håller i er hand är den slutgiltiga. Detta betyder inte att det inte kommer att komma några nya versioner i framtiden, det betyder att i och med denna version är jag äntligen helt nöjd med spelet.

Under årens gång har det kommit ganska många olika versioner. Vi har gjort ändringar, lagt till nya saker och regler, och rättat fel här och där som dykt upp. Med version 3.0 känner jag äntligen att Zhoria är ett färdigt spel.

– Peter Magnusson 2003

Introduktion

Hästarna dundrade förbi. Följet som nu stod och tittade efter dom hade tvingats av vägen när soldaterna kom, och stod nu och såg efter ryttarna. Alla soldater hade lätta svarta rustningar och blå mantlar. Man kunde se det flammande svärdet mycket tydligt avbildat som emblem på deras ryggar. Sedan var ryttarna försvunna, bara det avtagande ljudet efter hästarnas hovar hördes.

– De verkar vara på väg mot Boc, sa Durgas med en viskning.

Elona tittade ned på sin korta kamrat.

– Naturligtvis är de på väg till Boc. Vägen leder ingen annanstans.

Båda två stod och kände sig olustiga. De var glada för mantlarna de bar, utan dessa hade soldaterna med största säkerhet stannat och ställt en och annan fråga. Frågor som hade varit svåra att svara på utan att ljuga.

– Hur många var de, frågade Durgas?

– Hm, omkring tolv tror jag. Jag hann inte räkna, de kom så hastigt.

Det prasslade till i buskaget bredvid dem där de stod vid sidan av vägen. Durgas grep efter sin stridsyxa och Elona gjorde en hastig rörelse och hennes hand började glöda med ett rött sken.

– Det är bara jag, sluta upp med det där, sa en grov röst.

Bardin klev fram till dem och tittade på dem med ena ögonbrynet höjt.

– Vad var det för några som red förbi i sådan hast, frågade han?

Elona fällde ned sin huva. Man kunde inte ta miste om att hon var Ewon, inte med de ögonen och de öronen.

– Några soldater från Natael's tempel, svarade hon. Det var tur att de inte upptäckte vilken ras vi tillhör, min lilla vän här och jag.

Duerben grymtade i medhåll. Han stod fortfarande och tittade åt det hållet som soldaterna hade försvunnit.

– De har något på gång, sa han. Jag känner det i benen. Vi borde fortsätta mot Hauvhner innan de kommer tillbaka.

– Du har nog rätt, svarade Bardin.

De började vandra söderut, i riktning mot Hauvhner.

Innan du ger dig in

Denna bok som du nu håller i dina händer är ett rollspel. Spelet innehåller en mängd regler som du kan använda tillsammans med andra personer för att spela äventyr och leda kampanjer i en mörk fantasivärld. Du behöver några andra hjälpmedel förutom denna bok. Dessa hjälpmedel består av tärningar, papper, miniräknare och några andra saker. Du behöver även ett äventyr, som du endera har köpt, hämtat från Internet eller skapat själv. I denna bok ingår ett introduktionsäventyr som kan spelas av både erfarna och oerfarna spelare. Om du känner till rollspel sedan förut, så kan du börja med att läsa igenom kapitel två och tre, så kommer du snabbt att komma in i hur detta system fungerar. Har du aldrig spelat rollspel förut, eller om du inte är riktigt säker på hur det hela fungerar, så bör du läsa genom hela boken ganska noga för att få en uppfattning om det hela. Om man inte vet mycket om rollspel, så kan det verka svårt att lära sig reglerna, men genom att spela med andra och testa sig fram, så kommer man att märka att det egentligen är ganska lätt. Man behöver dock inte lära sig alla reglerna utantill för att bli en bra spelare eller spelledare. Jag som har skapat detta systems regler kommer inte ens ihåg allt jag har lagt in, så misströsta inte om du tycker det verkar svårt. Regelboken skall alltid finnas till hands för spelledaren då han leder ett äventyr, en kampanj, eller då han skapar äventyr, kampanjer, och då han hjälper spelarna att skapa sina rollpersoner, eller då han skapar spelledarpersoner.

Denna bok

Denna bok innehåller regler samt en värld att spela i. Världen är koncentrerad till ett land, Zhoria, i denna bok. I denna bok har vi lagt ner oss till största delen på reglerna. Världen och landet Zhoria är beskrivna, men inte in i minsta detalj. Dock beskrivs landet såpass väl att det går att leda äventyr och kampanjer i det utan problem. Förutom denna bok behöver du tärningar, rollformulär, Grimoire som tar upp reglerna för magi och besvärjelser samt Gudarnas Bok I till XII om man vill ha mer ingående förklaring till religionerna.

Han

I denna bok använder vi oss av det maskulina ordet Han då vi beskriver en person. Detta betyder inte att det alltid gäller en manlig person. Det kan lika gärna vara en kvinna i era ögon. Anledningen till att vi använder "Han" som ord i dessa fall är att det skulle bli alldeles för rörigt om vi tvingades att skriva "han eller hon" och liknande saker hela tiden. Han är alltså bara benämningen på en person.

Stavningar

Vi använder alltid stor bokstav i början på raser, platser, personer, färdigheter, besvärjelser och gudagåvor då dessa nämns i brödtexten. Vissa av dessa stavningar är inte grammatiskt riktiga enligt det svenska språket. Anledningen till att vi använder dessa stavningar är för att man lättare skall uppfatta dessa ord i textstycket. Andra stavningar som inte är grammatiskt riktiga kan förekomma här och där för att göra saker lättare att förstå.

Siffror

Vi använder ofta siffror i brödtexten. Detta för att man lättare skall se dem, och för att det blir lite lättare att göra uträkningar som behövs. Ibland stämmer inte detta överens med det svenska språkets grammatik, men det ger en bättre och mer läsvänlig text i dessa sammanhang.

Vad är ett rollspel

Det lättaste sättet att beskriva ett rollspel är att jämföra det med en berättelse, till exempel i en bok eller en film. I en bok bestämmer författaren vad som skall hända och i vilken miljö det hela skall utspelas. I ett rollspel bestämmer spelledaren enbart vart berättelsen skall utspela sig och några grundläggande drag i handlingen för att föra rollpersonerna vidare på rätt spår. Vad rollpersonerna gör bestäms av spelarna. Varje spelare har en egen rollperson med färdigheter och andra egenskaper som beskriver honom. Spelledaren sköter alla andra personer som rollpersonerna möter i spelvärlden. Ett rollspel är en levande berättelse där spelarna och spelledaren skapar en handling som ständigt utvecklas. Spelledaren är även domaren i spelet. Det är han som ser till att spelarna håller sig inom ramarna för vad deras rollpersoner klarar av att utföra i spelvärlden. Oftast är det den som äger spelet som tar på sig rollen som spelledare, då det finns vissa kapitel som spelarna inte bör läsa. Efter att en spelargrupp har blivit mer bekanta med en spelvärld och ett spels raser och varelser, så kan man dock vara flera spelledare och turas om att leda spelet. Detta kan ge en större inspiration till spelets värld, då alla är olika och har lite olika idéer. Dock bör man låta olika spelledare ha hand om olika delar av världen, så att det inte blir några konflikter.

Vad som behövs för att spela
1. En spelledare.
2. Två eller fler spelare.
3. Tärningar.
4. Papper, penna och radergummi.
5. En spelledarskärm.
6. Fantasi.
7. Ett äventyr.

Vem vinner

I ett rollspel skall spelarna samarbeta med varandra för att nå ett gemensamt mål. Om rollpersonerna klarar av ett äventyr kan man säga att de alla står som vinnare. Om de inte klarar av äventyret står de alla som förlorare, men detta gäller bara för stunden. I kommande äventyr kan vad som helst hända rollpersonerna.

Att lära sig reglerna

Första gången ni läser igenom denna bok, så behöver ni inte läsa allting uppifrån och ned. Det är lättare att lära sig reglerna om ni bläddrar igenom boken först innan ni på allvar börjar studera dem. Tänk på att ni inte behöver lära er alla regler utantill för att bli en bra spelledare eller spelare. Om ni tycker att någon regel är för svår eller konstig, så kan ni strunta i den så länge, eller ändra på den så den blir lättare och passar er spelstil bättre. Det viktigaste är att trivas med systemet, inte att följa det blint.

Förkortningar

I listan nedan finns de vanligaste förkortningarna i detta spel. Dessa förkortningar förekommer bara på vissa ställen och inte speciellt ofta, men de kan komma att användas mer i kommande produkter och supplement. Oftast används de på formulär och i tabeller, men de förekommer även i brödtexten då och då.

Förkortningar

%V	Procentvärde
Rnd	Rond
T	Tärning
SP	Skadepoäng
MP	Magipoäng
FF	Förflyttning
HH	Huvudhand
SB	Skadebonus
TP	Turpoäng
BF	Bärförmåga
FYS	Fysik
STY	Styrka
SMI	Smidighet
BAL	Balans
SNA	Snabbhet
LOG	Logik
MIN	Minne
AUR	Aura
PSY	Psyke
KAR	Karisma
HÖR	Hörsel
L/S	Lukt/Smak
KÄN	Känsel
INT	Intuition
STO	Storlek
UTS	Utseende
HV	Hållbarhetsvärde
RKV	Räckvidd
H	Hand
ABS	Absorption
RP	Rollperson
SL	Spelledare
SLP	Spelledarperson
RH	Ryktbarhet
GEV	Grundegenskapsvärde
IB	Initiativbonus
Atk/Rnd	Attack per Rond
bm	Bronsmynt
sm	Silvermynt
gm	Guldmynt
MST	Motstånd
Mod	Modifikation

Zhoria

Zhoria är ett land som ligger på planeten Keltan. Det är ett nordiskt klimat i landet. Landet kontrolleras av en ond trollkarl vid namn Aeldrich. De vanliga människorna i landet har visserligen en egen godhjärtad kung, men hans makt är inte stor.

Barbarerna i norr har fortfarande kvar sin frihet, men Aeldrich försöker då och då att kuva dem. Han har inte haft någon större framgång med detta hittills.

Högländarna i öst står på de vanliga människornas sida i kampen mot Aeldrich.

Nomaderna i söder har tidigare inte svävat i någon större fara från Aeldrich's sida, men han har nu fått upp ögonen för denna människoras. Han har börjat skicka styrkor till de Södra Slätterna där Nomaderna bor för att bygga fort och försöka kuva detta folkslag. Nomaderna är väldigt svaga för alkohol, så därför brukar Aeldrich låta sina styrkor sända dem gåvor i form av sprit för att försvaga dem.

De flesta av de gamla raserna (Ewonér, Duerber, Folber, Svart-Ewonér, Troll och Orcher) drog sig tillbaka från människoraserna för över hundra år sedan. Anledningen till varför de har gett sig av är osäker, inte ens de få av de gamla raserna som finns kvar bland människorna i Zhoria tycks veta med säkerhet. Ewonérna, Duerberna och Folberna säger att det har med ondskan i landet att göra. De andra raserna tror man gav sig av på grund av att Aeldrich's maktbegär blev för stort och att han försökte styra dem för mycket. De få personerna av de gamla raserna som fortfarande finns kvar i Zhoria lever bland vanliga människor i städer och byar. Det finns fortfarande kvar Orcher, Troll och Svart-Ewonér i landet, men de flesta av dessa lever i

djupa skogar och i underjorden, långt borta från människosamhällena. Orcherna och Svart-Ewonérna är fruktade av de flesta andra raser, och några av dem är fortfarande i Aeldrich's tjänst, men inte många. Ewonérna och Duerberna är svurna fiender med Svart-Ewonérna och Orcherna. Duerberna hatar Orcher över allt annat, och ofta attackerar de dem med stor vrede för att döda, även om dessa är i stort underläge. Trollen håller sig mest för sig själva och är mycket skygga. De är fruktade för sin grymhet i strid. Oftast attackerar de bara om de känner sig trängda, vilket de oftast gör om man försöker komma dem inpå livet, eller för att beskydda sin familj. Trollen är ganska dumma och känner sig oftast underlägsna andra rasers intelligens, vilket antagligen är den största anledningen till deras fientliga inställning mot dessa.

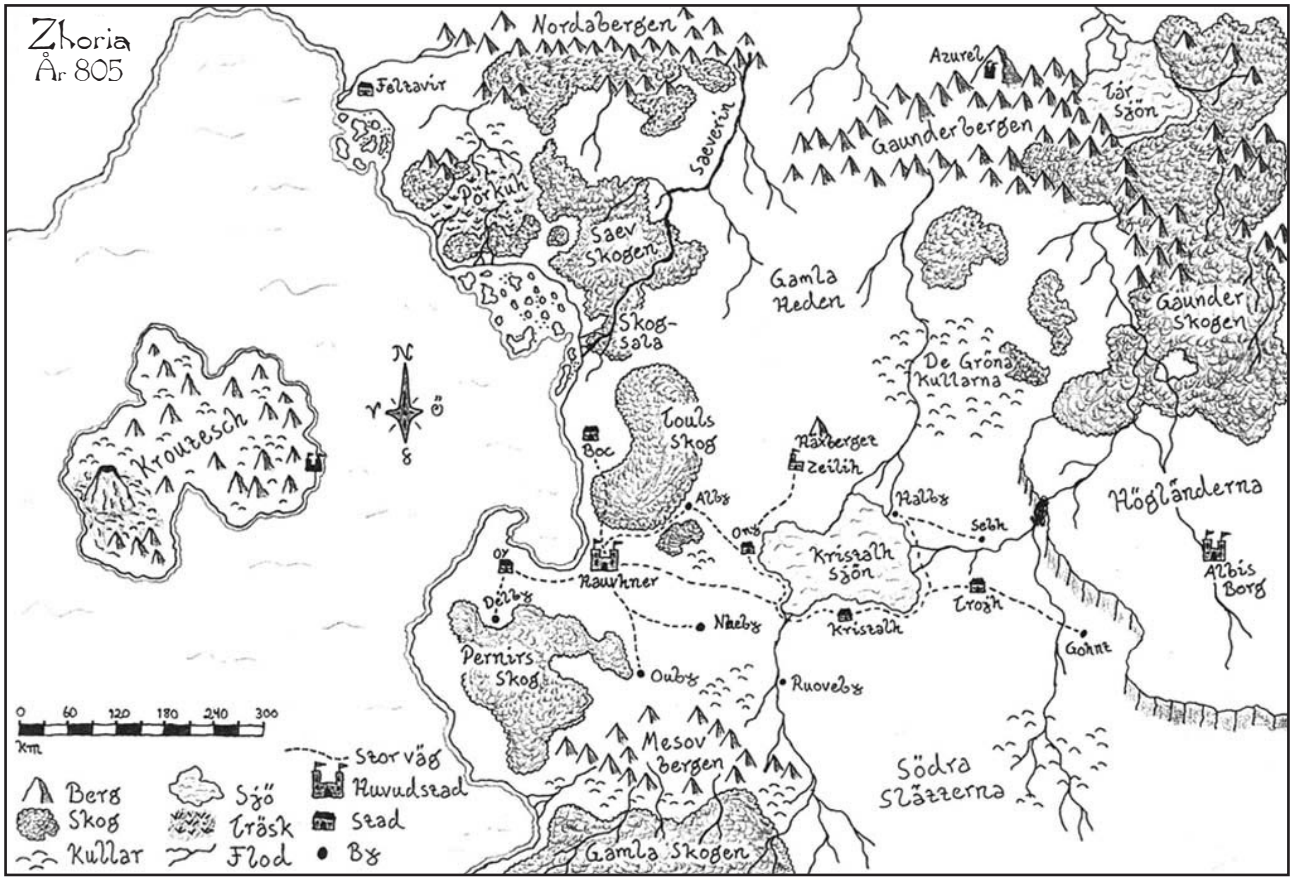
För tillfället råder ett tryckande lugn i landet, men alla vet att Aeldrich kan sätta käppar i hjulen när som helst. Människorna i Zhoria har flera gånger tidigare satt ihop flera stora styrkor för att försöka stå emot Aeldrich, men Aeldrich har alltid haft ett stort försprång när det gäller planeringen. Aeldrich tycks ha infiltratörer i stort sett överallt, till och med i det kungliga slottet i landets huvudstad Hauvhner.

För cirka tusen år sedan började ett stort krig (Det stora kriget) i Zhoria. Aeldrich och hans horder, som bestod av Orcher, Svart-Ewonér och människor, försökte att ta över Zhoria helt. Detta misslyckades på grund av att människorna hade Ewonérna och Duerberna på sin sida. Det stora kriget pågick i cirka tvåhundra år innan Aeldrich blev besegrad. Efter detta nederlag har Aeldrich planerat och väntat på ett bra tillfälle att ta över Zhoria på nytt, och för cirka hundra år sedan kom hans chans, de gamla raserna började ge sig av. Många av Aeldrich's allierade gav sig visserligen även de av en efter en, men detta stoppade inte honom.

Under hundra års tid har Aeldrich lyckats lägga Zhoria för sina fötter med hjälp av lönnmord av högt uppsatta män i landet. Aeldrich's egna män har nu dessa mäns platser i Zhorias styre. Det har inte varit några direkta stridigheter under denna period som Aeldrich har infiltrerat landet. Han har använt list och förräderi till sin fördel för att lyckas. Varför Aeldrich inte har gett sig på kungen i landet är ingen riktigt säker på.

Aeldrich har dock inte full kontroll över Zhoria ännu. Det finns många små motståndsrörelser som slår tillbaka mot många av hans maktgrepp i landet. Många gånger har man försökt att ta sig in i Aeldrich's borg på ön Kroutesch, men alla dessa försök har misslyckats.

Aeldrich är en magiker som genom en pakt med kaosguden Natael sägs ha blivit odödlig och fått stor magisk makt. Han



sägs kunna styra väder och vind till en viss begränsning. Detta ger honom ett bra skydd mot styrkor som försöker att nå hans ö i det Västra Havet.

De som har den största makten i Zhoria är de onda religionernas kyrkor och tempel. De har tagit över uppgifter som att hålla ordning i städerna, och det är de som drar in en stor del av skatterna i landet. Kyrkorna och templen har stora styrkor till sitt förfogande som håller ordning i och utanför städerna. Dessa kyrkor och tempel har sakta men säkert börjat kuva folket i landet. De tillåter fortfarande folk att ha sin egen religionstro, men några av de neutrala och goda kyrkorna har förstörts för att de inte skall få för stor makt över massorna.

Kungens makt är begränsad till huvudstaden Hauvhner numera. Han får bara tio procent av stadens årliga skatter, resten går till kyrkorna. Hans styrka är ganska liten, och den fungerar mest som ett personligt livgarde åt kungen. Många säger att kungen står i förbund med Aeldrich, men detta stämmer inte. Aeldrich vill dock att folket skall tro detta, då de försvagar sig själva genom att tro att deras egen kung är Aeldrich's man. De flesta i huvudstaden känner till att kungen är lojal mot sitt folk, men vet att han är maktlös att göra något mot Aeldrich så som det ligger till i landet just nu.

Aeldrich har lyckats att få över cirka sjuttio procent av landets soldater och vakter på sin sida. Detta har han lyckats med genom hot, mutor och magi. Många av soldaterna skulle dock mer än gärna att byta sida bara de hade en säkerhet som talade om för dem att inget skulle hända deras familjer och att Aeldrich's makt skulle förgöras om detta val gjordes. Övriga trettio procent tillhör olika motståndsrörelser, kungens personliga garde, eller är kringresande hyrsvärd.

Personer som öppet visar sitt förakt mot Aeldrich eller mot någon av de onda kyrkornas religioner döms oftast till döden utan chans till benådning eller till straffarbete i Aeldrich's gruvor på ön Kroutesch.

Folket tror att de till slut kommer att få hjälp av de närliggande länderna, eller kanske till och med av Ewonérna och Duerberna, i kampen mot Aeldrich. Detta är dock mycket osäkert. De närmaste länderna ligger i förbund med Aeldrich och får en viss procent av Zhorias skatter, samt förses med slavar från Zhoria. De flesta andra länder i närheten är maktlösa att ingripa på grund av egna problem som i jämförelse kan verka värre än de problem som finns i Zhoria.

Ingen får lämna Zhoria utan Aeldrich's tillåtelse, och för att komma in i en stad måste man ha ett stadspass. Detta pass får man vid stadsporten om man har ett giltigt skäl att besöka staden.

Det finns dock en plats i Zhoria där Aeldrich inte har någon makt. Denna plats är Porkuhträsket. I detta träsk finns en mindre stad och en by som styrs av två trollkarlar, Elrich och Lorbien. Man tror att Aeldrich inte har försökt sig på att kuva denna stad på grund av rädsla för dessa två trollkarlar. I träsket lever det en hel del ovanliga varelser som Elrich och Lorbien sägs kunna kontrollera för att skydda staden. En del av dessa varelser sägs vara magiska.

Zhoria är ett land där man måste ta ställning i detta stora maktspel eller vara en kuvad person utan framtid eller försöka att fly landet för att börja ett nytt och bättre liv.

Zhorias tideräkning börjar vid Det stora krigets slut för åttahundra år sedan. Året är alltså år 800 efter Det stora kriget då kampanjen börjar.

Att lämna landet

Norrut från Zhoria sett finns ett fruktansvärt stort bergslandskap som man kan färdas i under flera veckor utan att stöta på någon civilisation. Det finns mycket lite vilt här, så det är i stort sett omöjligt att överleva utan mängder av proviant. Då det inte finns några vägar, kan man inte färdas med hjälp av kärror eller riddjur speciellt långt norrut på grund av den klippiga terrängen. Om man lyckas färdas mycket långt norrut, så kommer man till slut till Nordpolen, men det är ingen som har klarat detta hittills, inte vad någon vet i alla fall. Det sägs även att det skall finnas underbara platser norr om Zhoria. Med himmelska palats i djupa frodiga dalar som alltid vilar under en varm sol. Många tror att folk som flyr norrut kan ta sig till dessa palats och dalar och få en fristad i ett himmelskt rike.

Österut från Zhoria sett har Aeldrich placerat ut vakttorn som övervakar gränsen, vilken ligger cirka femtio mil utanför kartan över Zhoria. Vid gränsen finns det en stor ravin som är cirka tvåhundrafemtio meter djup, och det är cirka hundra meter över till den andra sidan. På andra sidan gränsen finns landet Akbahl. Detta land styrs av en girig kung som har gått in i förbund med Aeldrich. Om någon skulle ta sig till ravinen kommer de att fängslas av Aeldrich's styrkor, och om någon skulle lyckas med konststycket att ta sig över ravinen, så kommer de antagligen att fängslas av Akbahls styrkor och föras tillbaka till Zhoria där livstids fängelse, straffarbete eller döden väntar. Det finns en gigantisk stenbro som går över ravinen, men det svåra med att komma över den befinner sig i den stora borgen som den går in i på Zhorias sida av gränsen. På Akbahls sida finns en likvärdig borg. Dessa borgar används av styrkorna som är utposterade vid gränsen då de skall vila upp sig, träna och läras upp. Borgarna kallas för Tvillingborgarna i Zhoria och Akbahl. Inte speciellt långt från gränsen på den Akbahliska sidan finns en stad kallad Bórbáneas. Denna stad är en stor handelsstad, och många av dess handelsmän brukar resa till Zhoria för att sälja

och införskaffa varor. Denna stad ligger cirka två mil från gränsen. Några få av dessa handelsmän kan tänka sig att föra ut Zhoriska medborgare över gränsen till Akbahl, men för ett mycket högt pris. Det är en mycket stor risk att man aldrig kommer till Akbahl, både för handelsmannen och dennes passagerare.

Söderut från Zhoria sett finns de stora Södra Slätterna med Aeldrich's fort och borgar placerade lite här och där. Färdas man söderut cirka femtio till hundra mil, beroende på i vilken del av Zhoria man färdas i, så kommer man till landet Kahcéll. Detta lands kung står även han i förbund med Aeldrich, och har vaktpatruller utplacerade längs med gränsen. Skulle man bli tagen här, så väntar samma öde som vid gränsen till Akbahl, eller ett liknande öde som slav i Kahcéll. Ibland kan de dock få för sig att avrättning direkt på plats är den bästa lösningen.

Västerut från Zhoria sett finns Västra Havet. Om man lämnar kusten med båt från någon av hamnstäderna, så måste man ha ett respass utfärdat på sig. Om man reser till staden i Porkuhträsket, kan man få plats i en av deras båtar som de använder för att smuggla ut folk ur landet. Detta kostar dock ganska mycket, cirka tvåtusen bronsmynt får man räkna med att betala. Skulle man bli tagen av Aeldrich's styrkor då man försöker sig på att lämna Zhoria på detta sätt, så väntar livstids slavarbete i Aeldrich's gruvor på ön Kroutesch. Detta gäller hela besättningen och alla passagerare som befinner sig på båten.

Om någon person får för sig att lämna Zhoria och fly till ett annat land, så kan spelledaren läsa om resten av världen i världskapitlet längre bak i boken. Världen är dock inte beskriven in i minsta detalj. Under och efter år 805 så är det inte längre lika svårt att få tillstånd att lämna eller besöka landet. Det krävs dock fortfarande att man har alla papper iordningställda.

Historia

Här nedan följer en kort beskrivning av Zhorias historia fram till år 800 efter Det stora kriget. Historiehändelserna som vi tar upp nedan är bara de allra största och kändaste händelserna i Zhoria under denna tid.

År -200: Det stora kriget tar sin början. Aeldrich tillsammans med Svart-Ewonér, Orcher och människor försöker att ta över Zhoria. Detta krig kom att pågå i 200 år. Hela den kända världen var inblandat och påverkades på ett eller annat sätt av detta krig. Dom flesta länder stod på den sidan som stred mot Aeldrich och hans horder, men många länder försökte ingå förbund med Aeldrich för att få makt.

År 0: Slutet på Det stora kriget. Aeldrich förlorar på grund av att människorna i Zhoria fick hjälp av Ewonérna, Duerberna, Högländarna och Nomaderna. Barbarerna i norr deltog på båda sidor i detta krig. De stred för den som betalade bäst. De varken brydde sig eller visste mycket om varför kriget startade.

År 134: Akbahl försöker att invadera Zhoria. Ett krig som varar i 7 år pågår. Akbahl förlorar dock och drar sig tillbaka med stora förluster. Akbahls dåvarande kung, Serich, dör i ett fältslag på de södra slätterna.

År 700-780: Ewonérna börjar dra sig tillbaka från människorna. Deras byar och städer lämnas tomma. De lämnar inga som helst spår som talar om vart de tagit vägen. År 702 bränns deras stad Skogsala ned av Aeldrich. En bro som Ewonérna byggd över floden verkar dock oförstörbar.

År 720-760: Duerberna börjar dra sig tillbaka. De bosätter sig längre ner i bergen och lämnar även sin uråldriga stad Azurel. Porten till staden låses, och Duerberna gömmer dess nyckel.

År 723-750: Folberna lämnar De Gröna Kullarna och börjar beblanda sig med människorna. Många av dem ger sig av för att söka efter Ewonérna.

År 751-765: Orcher, Troll och Svart-Ewonér börjar bli allt sällsyntare. Människorna misstänker att även de har dragit sig tillbaka från landet.

År 768-769: Många högt uppsatta män lönnmördas och nya okända personer tar deras platser i styret. Några uppror kväses snabbt av de onda kyrkorna som har fått större makt i och med de nya personerna i styret.

År 774: Aeldrich ger sig tillkänna som Zhorias enda styrande makt. Han tas emot med öppen famn av de nya makthavarna i landet. Många onda religioners kyrkor blommar upp, och deras makt blir allt större.

År 775: Aeldrich låter avrätta alla styrande män som inte verkar helt nöjda med hans styre. Över 160 personer avrättas under en månads tid.

År 800: Aeldrich styr Zhoria med järnhand. De som opponerar sig fängslas eller döms till döden.

År 802: Aeldrich har lyckats få kontroll över hela Zhoria. Han har män i alla städer och på alla högre befattningar i landet.

År 805: Zhoria öppnas för fri handel igen efter över trettio år av instängdhet. Aeldrich anser sig nu ha total makt, och han anser att under de drygt trettio år som gått borde folket vara kuvat och erkänt honom som enväldig härskare. Konungen sitter kvar på sin tron, men har ingen makt längre. Allt som bestäms från det kungliga slottet går via Aeldrich som under de sista åren blivit en allt vanligare besökare i huvudstaden. Från och med detta år är det enklare att resa ut eller till landet Zhoria. Det krävs dock att man har alla papper iordningställda och att det inte finns några misstankar om att den eller de som reser in eller ut inte har, eller kommer att, planera något som Aeldrich och riket anses som förräderi.

Spelsystemet

– Vad gjorde du i skogen, frågade Elona?
Bardin log mot henne och plockade fram en läderpåse ur sin packning.
– Jag antog att ni var hungriga, så jag hämtade lite rötter och bär, svarade han med ett leende.
Bardin var från Högländerna. En mycket duktig stigfinnare. Nu arbetade han som vägvisare åt Elona och Durgas. Han hade lovat att leda dem genom Touls skog och ned till Hauwhner.
– Växter, frågade Durgas med en morrning? Vill du att jag skall äta växter? Hittade du ingen hare eller något annat småvilt där ute? Du var borta ett bra tag.
– Lite grönt skadar dig inte, sa Elona med ett leende.
Hon tog påsen från Bardin och började rota runt i den. Hon plockade fram lite av varje och delade upp det i tre högar. Efter att de ätit fortsattade de söderut. Efter ytterligare några timmar såg de ljusen från staden. Gryningen var bara några timmar borta nu. De hade rest hela natten och var trötta.
– Jag skulle kunna sova i två dagar, sa Durgas. Och äta en hel oxe, de där växterna var inte speciellt mättande.
– Vi får leta upp ett värdshus utanför stadsmuren, sa Elona. Jag tror inte vi blir insläppta i staden innan gryningen, och jag behöver vila och kolla upp några saker innan vi beger oss in i Hauwhner.
Bardin visade dem till ett litet värdshus i närheten av den östra stadsporten. Efter att han samtalat med värdshusvärden i några minuter kom han fram till Ewonén och Duerben som stod och väntade vid dörren.
– Här har ni en nyckel. Vi har det första rummet uppför trappan där. Gå upp ni, så kommer jag upp med lite mat om några minuter. Ni borde inte visa er alltför öppet här.
De tog emot nycklarna och gjorde som de blivit tillsagda.
– Vad är det du skall kolla, frågade Durgas när de kommit upp på rummet?
– Jag behöver en stunds ostördhet så jag kan kontrollera om vi är förföljda eller inte, svarade hon.
– Hm, mer magi antar jag, muttrade han för sig själv och satte sig ned.

Innan du börjar

Det är inte viktigt att kunna reglerna i detta kapitel utantill innan du har läst resten av boken. I själva verket kan det vara svårt att förstå detta kapitel om man inte redan har läst de andra kapitlen. Vi har lagt detta kapitel i början av boken för att det skall vara lätt att hitta, och för att erfarna spelare snabbare skall få en inblick i hur detta spelsystem fungerar utan att behöva läsa igenom hela boken.

Tärningsslag

I detta rollspel används flera olika tärningar. De vanligaste är dock en eller flera tiosidiga tärningar och även en eller flera sexsidiga tärningar, men andra tärningar förekommer. Det vanligaste slaget är procentslaget som beskrivs nedan. För enkelhetens skull förkortar vi en tiosidig tärning till 1T10. Siffran före T visar hur många tärningar man skall slå, T betyder tärning i detta sammanhang och siffran efter visar hur många sidor tärningen har. Om det till exempel står att man skall slå 3T10, så betyder detta att man skall slå tre stycken tiosidiga tärningar och addera resultaten. När modifikationer skall läggas till eller dras ifrån resultatet på tärningsslaget, så skrivs detta genom att man lägger till ett värde efter förkortningen för tärningsslaget. Om till exempel en tiosidig tärning skall slås och modifieras med plus två, så skrivs detta 1T10+2. En tiosidig tärning har siffran noll istället för tio. Noll räknas dock alltid som tio vid T10 slag. Andra tärningar används ibland under spelets gång och då man skapar sin rollperson. Då dessa skall slås används samma princip som för T10 ovan. Skall man slå en sexsidig tärning, så står det till exempel utskrivet 1T6. Skall man slå en åttasidig tärning står det 1T8 osv.

Procentslag (1T100)

Ett av dom viktigaste tärningsslaget i detta spel är procentslaget. Detta slag slås med två tiosidiga tärningar. Den första tärningen är lika med tiotal och den andra är lika med ental. Om man till exempel slår tre på den första och sju på den andra, så får man resultatet trettiosju. Om man slår en nolla med den första och en etta med den andra, så får man resultatet ett. Slår man en femma med den första och en nolla med den andra, så får man resultatet femtio osv. Skulle man slå två nollor då man slår ett procentslag, så räknas detta resultat som hundra. Man kan även slå 1T1000 slag med hjälp av denna princip och tre tiosidiga tärningar. Då är den första tärningen hundratal, den andra tiotal och den tredje ental. Detta bör dock vara ovanligt, och det är helt upp till spelledaren att avgöra när och varför.

Övriga slag

Då och då måste man slå andra tärningsslag för vissa saker. Dessa är inte lika vanliga som T10 slag och T100 slag som beskrivs ovan när man skapar sin karaktär, men de förekommer ganska ofta under spelets gång beroende på vad man utför och gör då.

1T2: Detta slag slås med 1T4. Resultaten ett till två är lika med ett och resultaten tre till fyra är lika med två.

1T3: Detta slag slås med 1T6. Resultaten ett till två är lika med ett, resultaten tre till fyra är lika med två och resultaten fem till sex är lika med tre.

1T5: Detta slag slås med 1T10. Resultaten ett till två är lika med ett, resultaten tre till fyra är lika med två, resultaten fem till sex är lika med tre, resultaten sju till åtta är lika med fyra och resultaten nio till tio är lika med fem.

1T6: Detta slag slås med en vanlig sexsidig tärning.

1T8: Detta slag slås med en vanlig åttasidig tärning.

1T10: Detta slag slås med en vanlig tiosidig tärning.

1T12: Detta slag slås med en vanlig tolvsidig tärning.

1T20: Detta slag slås med en vanlig tjugosidig tärning.

Udda situationer

Ibland måste man få fram ett resultat mellan två värden som inte kan fås med hjälp av tärningsslagen ovan. Detta kan till exempel vara då man måste slå fram ett slumpvärde mellan 1 och 16. Då blir man tvungen att slå 1T20 och slå om alla resultat över 16. Ett annat exempel är om man vill få fram ett slumpvärde mellan 1-75, i detta fall blir man tvungen att slå 1T100 och slå om alla resultat över 75.

Färdighetsslag

Alla färdighetsslag slås med 1T100. Slår man under eller lika med vad man har i chans att lyckas med färdigheten, så har man lyckats. Slår man över har man misslyckats med att använda färdigheten. Ibland måste även spelledaren modifiera chansen att lyckas med ett färdighetsslag beroende på situationen. Det är alltid upp till spelledaren att bestämma hur mycket han skall modifiera chansen att lyckas. Man bör dock inte öka chansen att lyckas med mer än sjuttiofem, eller minska den med mer än sjuttiofem. Om en person har negativ eller väldigt liten chans att lyckas med en färdighet (fem procent eller lägre), så lyckas man ändå om man slår fem eller lägre med 1T100. Har man så här liten chans att lyckas, så kan man dock inte få ett perfekt resultat.

Grundegenskapsslag

Den här typen av slag används oftast när man inte har någon färdighet som passar in. Spelledaren bestämmer vilken grundegenskap det gäller. Han bestämmer även vilken multipel som skall användas för att bestämma svårighetsgraden för slaget. Sedan skall spelaren slå ett procentslag (1T100). Om resultatet hamnar under eller lika med grundegenskapsvärdet som skall modifieras beroende på multipel, så har man lyckats, om inte, så har man misslyckats. Normal multipel är grundegenskapsvärdet multiplicerat med fem (GEV x5). Om det bör vara lättare att lyckas, så använder spelledaren bara en högre multipel, maximalt upp till tio, och om det skall vara svårare att lyckas, så använder man bara en lägre multipel, ner till ett eller lägre.

Mycket låga chanser att lyckas

Spelledaren kan använda multiplar under ett, till exempel x0,75, x0,50, x0,25 osv. för grundegenskapsslag, om det skall vara extra svårt att lyckas med någonting. Man bör dock inte gå lägre än till x0,10 annat än i mycket speciella situationer. Oftast räcker det dock att hålla sig till multiplar mellan x1 upp till x10.

Vanliga grundegenskapsslag

Dessa slag är de vanligaste när det gäller grundegenskaper. Dessa slås nästan alltid dolt av spelledaren. Slagen berättar om en rollperson eller en spelledarperson upptäcker något med hjälp av sina sinnen.

SYN-slag slås när man kan upptäcka någonting utan att aktivt söka med hjälp av sin syn. När spelaren letar aktivt efter något skall färdigheten Iakttagelseförmåga användas.

HÖR-slag slås när man kan upptäcka något utan att aktivt söka med hjälp av sin hörsel. När spelaren letar aktivt efter något, skall färdigheten Iakttagelseförmåga användas.

L/S-slag slås när man kan upptäcka något utan att aktivt söka med hjälp av lukt eller smak. När spelaren letar aktivt efter något, skall färdigheten Iakttagelseförmåga användas.

KÄN-slag slås när man kan upptäcka någonting utan att aktivt söka med hjälp av känseln. Letar spelaren aktivt efter något, skall färdigheten Iakttagelseförmåga användas.

INT-slag slås när en rollperson eller spelledarperson kan upptäcka att någonting inte står rätt till, till exempel när han är på väg att gå in i ett bakhåll. Om detta slag lyckas, så betyder det inte att personen vet exakt vad som är fel. Han får oftast bara en olustig känsla, nackhåren reser sig på personen, han känner en isande känsla osv.

Övriga grundegenskapsslag

Övriga slag är upp till spelledaren att bestämma när det skall slås och varför. Nedan finns några exempel på övriga slag för de olika grundegenskaperna.

FYS-slag kan slås om det är risk för att rollpersonen eller spelledarpersonen håller på att trötta ut sig, eller när han försöker att hålla sig vaken under en längre period.

STY-slag kan slås för att se om rollpersonen verkligen lyckas med att fira ner den otroligt fete köpmannen i det djupa hålet med ett rep, eller för andra kraftmätningar.

SMI-slag kan slås för att se om en rollperson med hög STO klarar av att klämma sig igenom den smala öppningen i grottan utan att fastna.

BAL-slag kan slås för att se om en rollperson lyckas hålla balansen då han springer över en smal trädstam som ligger över en flod, när han samtidigt är jagad av en ilsken brunbjörn eller något annat farligt.

SNA-slag kan slås för att ta reda på vilken av två personer som är snabbast då de båda försöker att nå dolken som ligger vid deras fötter.

MIN-slag kan slås för att se om en rollperson kommer ihåg någonting viktigt om det mystiska föremålet som magikern sa att man skulle passa sig för.

LOG-slag kan slås när en rollperson försöker att klura ut ett svårt problem som måste lösas. Detta bör vara ovanligt, det är alltid bättre och både roligare att låta spelarna försöka lista ut klurigheterna själva.

PSY-slag kan slås för att se om en rollperson orkar vänta utanför profetens dörr i flera timmar på den ödsliga klippan utanför dennes hus, innan han får komma in i värmen och få svar på sin fråga.

AUR-slag kan slås när en rollperson kan känna av att magiska aktiva krafter finns i närheten, eller när ett spöke finns i närheten. AUR kan även användas för att försöka känna av om ett föremål är magiskt. Det är dock ganska svårt att upptäcka om föremål är magiska inom AUR-antal meter, och det kan ta ganska lång tid. Man måste klara ett AUR-slag x2 för att lyckas efter att man har studerat föremålet i 1T6 ronder. Man måste även ha minst 12 i AUR för att kunna lyckas. Tänk på att bara för att man får reda på att ett föremål är magiskt, så betyder detta inte att man vet hur det skall användas, eller vad det är för magi det innehåller. Om spelledaren vill kan han bestämma att vid fummelresultat, så aktiveras magin i föremålet och löper amok. Efter detta, så är magin borta från föremålet, eller också, så förstörs föremålet.

KAR-slag kan slås när en rollperson försöker att charma en annan person, eller tvärtom.

STO-slag kan slås för att få reda på om rollpersonen fastnar i den trånga grottöppningen, som spelledaren faktiskt sa var för trång för honom. Vid dessa fall måste slå över chans att lyckas för att verkligen tränga sig igenom hålet, perfekt räknas som fummel och fummel räknas som perfekt. 01-05 blir automatiskt misslyckande, och 96-00 blir automatiskt lyckat.

UTS-slag kan slås för att få reda på om en spelledarperson tycker att rollpersonen är attraktiv eller inte.

Fummelresultat

När man utför olika handlingar som kräver färdighets- och grundegenskapsslag, så kan man om man har otur fumla. Om man slår över vad man har i chans att lyckas med 1T100 och resultatet för entalstärningen slutar med fem eller noll, så har man fumlat med handlingen. Slår man två nollor, så räknas det alltid som fummel, även om man har över hundra i chans att lyckas. När man fumlar har man klantat till det rejält och det kan ofta få tråkiga följder. Om man fumlar med en stridsfärdighet eller med en besvärjelse, så måste man slå på en fummeltabell för att få reda på vad som händer. Vid alla andra fummelresultat bestämmer spelledaren vad som händer om inget speciellt står uppskrivet vid färdigheten eller i texten som har med handlingen att göra. Ett fummel innebär oftast fruktansvärda följder, och skador kan inträffa.

Exempel på fummelresultat
Om man har femtio i procentchans att lyckas med en handling, så fumlar man alltid då man slår: 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95 och 00. Glöm inte bort att resultatet 00 är alltid fummel, även om man har över hundra i chans att lyckas.

Perfekta resultat

Om man slår under vad man har i chans att lyckas, eller lika med, och tärningsresultatet för entalstärningen slutar med fem eller noll, så har man lyckats perfekt. Detta betyder att man har lyckats mycket bättre än normalt med handlingen, och oftast får man en eller flera bonusar till sitt resultat av handlingen. När det gäller attacker, så ökar skadan man infogar. Vid besvärjelsekastning, så kostar det bara hälften (avrunda uppåt) så många magipoäng (dock alltid minst ett poäng). Exakt vad som händer vid andra handlingar är upp till spelledaren om inget speciellt står om perfekta resultat i färdighetsbeskrivningen eller i texten som beskriver slaget. Den första gången man slår ett perfekt slag för en färdighet under ett äventyr, så får man ett kryss på färdigheten. Detta kryss betyder att man får slå ett höjningsslag för färdigheten efter äventyrets slut, eller då spelledaren säger att det är tillåtet att slå höjningsslag. Se erfarenhet längre fram i detta kapitel. Man kan enbart få ett kryss per färdighet och äventyr, eller fram tills dess att man slagit höjningsslaget. Skulle spelledaren säga att det är tillåtet att slå höjningsslagen mitt i ett äventyr, så kan man efter detta få nya kryss på de färdigheter man redan fått kryss för, även under ett och samma äventyr. Spelledaren bör dock enbart låta sina spelare slå höjningsslag mitt under äventyret om det är ett långt äventyr, och då det finns tid för rollpersonerna att vila och ta till sig sina erfarenheter, till exempel då de reser en längre tid, eller då de vilar några dagar utan speciellt mycket att göra.

Exempel på perfekta resultat
Om man har femtio i procentchans att lyckas med en handling, så lyckas man alltid perfekt då man slår: 05, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 och 50.

Normalt lyckat resultat

Ett normalt lyckat resultat fås när man slår under eller lika med chans att lyckas med en handling. Resultatet för entalstärningen får dock inte vara fem eller noll, för då räknas det som ett perfekt resultat, se ovan.

Normalt misslyckat resultat

Ett normalt misslyckat resultat fås när man slår över sin chans att lyckas med en handling. Resultatet för entalstärningen får dock inte vara fem eller noll, för då räknas det som ett fummelresultat, se ovan.

Automatiskt lyckat resultat

Om man slår mellan 96 och 99 när man försöker att klara en handling, så räknas detta alltid som normalt misslyckat resultat, även om man har högre värde i chans att lyckas. Skulle man slå hundra, så räknas detta alltid som ett fummelresultat, även om man har ett högre värde i chans att lyckas.

Motståndsslag

Motståndsslag är grundegenskapsslag som multipliceras med en speciell multipel beroende på styrkegraden för det man är tvungen att motstå. När man till exempel slår ett motståndsslag mot en besvärjelse, skall grundegenskapen AUR användas. Styrkegraden som man räknar ut multipeln utifrån är lika med magikerns AUR, se tabellen nedan. Om magikern har en AUR på 16, så måste man klara ett AUR-slag x3 med 1T100 för att lyckas att motstå besvärjelsen. Om man slår ett motståndsslag mot till exempel ett gift, så fungerar det på samma sätt, men man använder grundegenskapen FYS istället. I tabellerna nedan finns de vanligaste motståndsslagen i spelet och vilka grundegenskaper man skall använda sig av för dessa. Om spelledaren vill kan han även använda reglerna för motståndsslag till vissa andra typer av slag om situationen kräver en annorlunda lösning.

Multipel för motståndsslag

Multipel	Styrkegrad
x 8,00	1
x 7,00	2
x 6,00	3-5
x 5,00	6-10
x 4,00	11-15
x 3,00	16-20
x 2,00	21-25
x 1,00	26-30
x 0,50	31-35
x 0,25	36-40
x 0,10	41+

Exempel för motståndsslag

Motstånd mot...	GEV
Besvärjelser	AUR
Gifter	FYS
Sjukdomar	FYS
Sömnmedel	FYS

Tävlingar med motståndsslag

Tävling	GEV mot GEV
Armbrytning	STY mot STY
Brädspel	LOG mot LOG
Övertalning	KAR mot offrets LOG
Dragkamp	STY+STO mot STY+ STO
Inge respekt	AUR+KAR mot offrets LOG+PSY

Andra motståndsslag

Ibland måste man slå motståndsslag som regeln ovan inte är lämplig för. Dessa slag används när man tävlar mot en annan person på något sätt, till exempel då man bryter arm, spelar ett brädspel, försöker att övertala någon som inte vill bli övertalad osv. Båda inblandade parter skall slå varsitt grundegenskapsslag multiplicerat med fem. Den som sedan får högst differens under procentchansen vinner tävlingen. Se tabellen ovan för några sådana här motståndsslag. Om en person misslyckas och den andre lyckas, så behöver man inte räkna ut differensen. Det är alltid den som lyckas med slaget som vinner vid dessa tillfällen. Om båda skulle misslyckas med slagen, så skall man räkna ut differensen över procentchansen, och den som har lägst vinner. Dock slår man knappast några rekord vid dessa vinster.

Övrigt om motståndsslag

I några av exemplen i tabellen ovan använder man sig av två grundegenskaper då man slår motståndsslagen. Dessa grundegenskaper skall vid dessa tillfällen adderas och resultatet skall delas med två (avrunda uppåt) innan man räknar ut multipeln för chans att lyckas. När man slår motståndsslag, så räknas perfekta resultat alltid som normala lyckade, och fummelresultat räknas alltid som normalt misslyckat. Perfekt och fummel finns inte vid motståndsslag, endera så lyckas man att motstå eller också, så misslyckas man.

Erfarenhet & Träning

Se även rang & spelpoäng längre fram i boken

Efter varje äventyr skall man slå höjningsslag för alla färdigheter som man har lyckats perfekt med någon gång under äventyret. Man får enbart slå ett höjningsslag per färdighet och äventyr, om inte spelledaren bestämmer annorlunda. Det spelar ingen roll hur många gånger man har lyckats perfekt med en färdighet, det blir ändå bara ett höjningsslag. Höjningsslaget slås med 1T100 modifierat positivt med LOG (1T100+LOG). Om resultatet blir över färdighetens procentvärde, skall man höja färdighetens procentvärde 1 steg. En färdighet kan höjas till maximalt 100 plus grundegenskapen LOG på detta sätt. Om spelledaren vill kan han låta spelarna få slå höjningsslag för färdigheter som de inte har fått perfekta resultat med då de använt dem under äventyret. Om spelledaren delar ut sådana här höjningschanser, så bör färdigheten ha använts på ett smart sätt av spelaren, eller också bör det ha varit mycket som har stått på spel vid just det slaget.

Färdighetsträning

Man kan höja färdigheters procentvärde om man lägger ner minst en veckas tid (åtta timmar per dag) på att träna. En person kan träna upp en färdighet till maximalt 100 plus LOG på detta sätt (detta gäller även då man har lärare), men det blir svårare och svårare att höja den ju högre man har i procentvärde. Efter varje vecka som man har tränat på en färdighet skall man slå ett höjningsslag som fungerar på samma sätt som vid erfarenhet ovan. Om man har en lärare då man tränar på en färdighet, så får man en bonus till höjningsslaget som är lika med lärarens LOG. En lärare kan ha maximalt LOG-antal elever åt gången, och måste ha minst tio steg högre än vad eleven har i procentvärde för färdigheten som skall läras ut. Man kan träna flera veckor i sträck för att få större chans att höja en färdighet. För varje vecka utöver den första man tränar, får man en bonus på tre (+3) som adderas till tärningsslaget. Skulle man till exempel träna i fem veckor, så får man en modifikation på plus tolv (1T100+LOG+12) till höjningsslaget, plus lärarens LOG om färdigheten lärs ut.

Att träna specialiseringar

Man kan ha specialiseringar på de olika färdigheterna. Dessa kan även tränas så att man blir bättre på just den specialiseringen. En specialisering kan vara ett speciellt vapen inom en vapengrupp, eller en speciell inriktning inom en färdighet. Efter varje period som man tränat på en specialitet, så skall man slå ett slag på färdigheten utan att räkna in specialiseringens bonusar. Om slaget lyckas, så ökar man specialiseringen ett steg. Varje specialisering består av fem olika steg; Novis, Adept, Specialist, Mästare och Stormäs-

tare. Man måste träna i minst tre veckor för att bli Novis, ytterligare sex veckor för att bli Adept, sedan ytterligare nio veckor för att bli Specialist, sedan ytterligare tolv veckor för att bli Mästare och slutligen ytterligare femton veckor för att bli Stormästare. Varje steg måste tränas separat, och man måste klara ett färdighetsslag vid varje steg. Om man skall träna upp en specialitet på en färdighet som man inte har något steg tidigare för ända upp till Stormästare, så tar det alltså minst fyrtiofem veckor, och man måste klara fem slag på färdigheten. Att träna specialiseringar blir enklare och enklare desto högre procentvärde man har på själva grundfärdigheten. Man kan inte få fummelresultat eller perfekta resultat då man slår på färdigheten vid denna träning. Endera så lyckas träningen eller så lyckas den inte. När man tränar specialiseringar kan man lägga upp träningen veckovis och ta korta pausar mellan dessa, dock inte på längre än maximalt trettio dagar. Skulle man hålla på med annat i mer än trettio dagar mellan dessa träningsveckor, så måste man börja om med träningen.

Stridskonstträning

Själva färdigheten Stridskonst tränas på samma sätt som vanliga färdigheter, se ovan. Man kan dock inte träna upp specialiseringar för färdigheten Stridskonst, men man kan lära sig nya manövrar. Denna träning fungerar dock på ett litet annorlunda sätt. Då man lär sig en stridskonst, så kan man utöva alla manövrar som finns i manövertabellen. Man kan enbart utöva fem stycken av dessa med sitt fulla procentvärde, resterande har man halverad chans att lyckas med. Då man först lär sig stridskonsten, så bestämmer man själv vilka fem manövrar som man vill rikta in sig på till en början. Efter att man bemästrar de fem utvalda manövrarna, så kan man dock träna de andra manövrarna separat för att bemästra även dessa. Till slut, så kan man om man är en duktig kämpe, bemästra alla manövrar till fullo. Det är dock ovanligt med personer som bemästrar alla till fullo, då det finns väldigt många olika manövrar, och nya tillkommer hela tiden. Då man tränar de olika manövrarna, så måste man träna dem en och en, och efter en träningsperiod på fyra veckor (sex timmar per dag), så skall man slå ett PSY-slag x5 och ett färdighetsslag på Stridskonst. Lyckas båda slagen, så har man bemästrat den manövern som man tränat på, om inte, så måste man börja om. Dessa träningsveckor behöver dock inte vara sammanhängande som vid vanlig träning. Man kan dela upp dem veckovis, men det får inte gå längre tid mellan varje träningsvecka än trettio dagar. Efter trettio dagars vila eller annan aktivitet, måste man fortsätta med träningen för att den skall ge något. Är det längre tid mellan perioderna måste man börja om. Om man bemästrar minst tjugo manövrar och har minst hundra i procentvärde, så räknas man som en mästare. Stormästare kan man enbart bli om man får den titeln av någon annan stormästare inom stridskonsten.

Grundegenskapsträning

Grundegenskaperna kan även de tränas. Detta tar oftast väldigt lång tid, och är mycket krävande av personen som tränar. Man måste träna i minst lika många sammanhängande dagar som sitt nuvarande värde i egenskapen beroende på vilken egenskap man tränar (Tid: Fysiska x1, Mentala x2 och Sinnen x3). Efter denna tid, så skall man slå ett höjningsslag för att se om man höjer grundegenskapsvärdet. Detta slag slås med 2T10 (modifierat med rasmodifikationen för grundegenskapen), och om man slår över vad man har i grundegenskapsvärde, så höjs det ett steg. En grundegenskap kan tränas upp till maximalt tjugo plus/minus rasmodifikationen för den grundegenskapen. Om man har en positiv modifikation på grundegenskapen från sitt stjärntecken, så skall även denna modifikation räknas med som modifikation för slaget, och även som maxgräns för hur högt man kan träna grundegenskapen. Om man har en lärare då man tränar på en grundegenskap, så får man en modifikation på ett till slaget. En lärare kan ha maximalt LOG-antal elever åt gången. En lärare behöver inte ha högre värde i GEV för att kunna träna upp en elevs värde, men han måste ha minst 12 i värde som minimum. Det tar lång tid att träna grundegenskaper, men man behöver bara träna fyra timmar om dagen på dem. Man kan dock inte träna på två olika grundegenskaper under samma period, då det blir alldeles för ansträngande. Man måste satsa fullt ut på en egenskap i taget. Grundegenskaper kan även höjas då man stiger i rang.

Hur man tränar

Grundegenskaperna tränas upp på olika sätt beroende på vilken egenskap det gäller. De som är lättast att träna upp är de Fysiska grundegenskaperna (tid x1). De Mentala egenskaperna är ganska svåra att träna då det krävs mycket psykisk styrka och uthållighet till detta (tid x2). De olika Sinnena är mycket svåra att träna upp (tid x3), men man kan träna även dessa med hjälp av hård och lång träning.

FYS tränas genom att man håller på med fysisk konditionsträning, till exempel genom att man är ute och springer och tränar upp sin kondition genom att röra mycket på sig.

STY tränas genom att man håller på med styrketräning, till exempel genom att man anstränger sina muskler genom att lyfta tunga föremål och arbeta med tungt arbete. Denna typ av träning kan även öka FYS, om FYS är lägre än STY. Slå ett träningsslag för FYS efter FYS antal dagar.

SMI tränas genom att man håller på med rörliga övningar, till exempel genom stretching och vighetsträning. Denna typ av träning kan även öka FYS, om FYS är lägre än SMI. Slå ett träningsslag för FYS efter FYS antal dagar.

BAL tränas genom att man håller på med olika balansövningar, till exempel att gå på smala brädor över marken och genom att gå på lina. Man kan även träna upp sin balans genom att balansera olika föremål i sina händer, på sina ben och genom att bolla och jonglera med föremål. Denna typ av träning kan även öka FYS, om FYS är lägre än BAL. Slå ett träningsslag för FYS efter FYS antal dagar.

SNA tränas genom att man hela tiden försöker att bli så snabb som möjligt på olika saker. Oftast börjar man med att träna in sina rörelser sakta, och sedan ökar man farten man utför dessa rörelser med allt eftersom man blir säkrare på dem. Denna typ av träning kan även öka FYS, om FYS är lägre än SNA. Slå ett träningsslag för FYS efter FYS antal dagar.

LOG tränas oftast genom att man läser och studerar böcker om olika ämnen. Denna typ av träning kan även ge en bonus på olika lärdomsfärdigheters %V på grund av att det är just sådant man har studerat. Slå ett höjningsslag på en valfri lärdomsfärdighet efter träningstiden. Detta bonusslag får slås även om grundegenskapen inte höjs vid träningen. Det är ofta denna typ av träning som man får på olika universitet och skolor, eftersom man oftast inte bara håller på med ett ämne på dessa, utan flera olika.

MIN tränas genom att man studerar skrifter, bilder, eller genom att man lyssnar på någon monolog för att sedan försöka att komma ihåg vad man studerat, och sedan försöka att återskapa detta själv.

PSY tränas genom att man försöker att nå sig själv och finna inre harmoni. Personer som är nöjda med sig själv är oftast väldigt psykiskt starka. Själva träningen går ut på självbehärskning, meditation och att finna inre frid.

AUR kan enbart tränas upp genom meditation och genom att nå en högre esoterisk kunskap och samklang. Många magiker använder sig av meditation i samband med att de fokuserar sin egen och universums kraft via stenar och kristaller vid denna typ av träning.

KAR kan tränas genom att man lär sig hur man skall föra sig i olika miljöer. Ju högre man har i KAR, desto bättre är man på att smälta in i olika grupper och miljöer. Detta betyder inte att man bara kan föra sig i till exempel adelsgrupper om man tillhör dessa, utan även bland tiggare och tjuvar. Desto mer världsvana man får, desto högre brukar man ha i KAR. De flesta hjältar och även skurkar i böcker och filmer brukar ha en hög KAR.

SYN, **HÖR**, **L/S**, **KÄN** och **INT** tränas genom att man försöker att nästan uteslutande använda sig av just detta sinne under träningsperioden. Detta kan ge en person ett litet skarpare sinne efteråt. För att klara denna träning, så måste personen även klara ett PSY-slag x3 för att få slå ett höjningsslag på Sinnet. Det är inte många lärare eller personer som känner till hur man skall gå till väga för att träna Sinnena, men om man är psykiskt stark och är envis, så brukar man lyckas till slut.

STO och **UTS** kan inte tränas eller höjas på något normalt sätt. De kan bara ändras med hjälp av magi och mirakel.

Besvärjelseinlärning

Det finns tre olika sätt att lära sig besvärjelser på. Man kan försöka att lära sig en besvärjelse genom att studera den från en formelbok, genom att forska om besvärjelsen i ett utförligt bibliotek om magi, eller genom att en annan person försöker att lära ut besvärjelsen, se nedan. Man måste ha minst sexton i AUR och PSY, och man måste även ha minst tjugo i procentvärde på färdigheten Magisk teori.

Formelbok

Eftersom en formelbok är skriven på ett personligt sätt, så är denna typ av inlärning den svåraste att försöka sig på. Efter en veckas studerande och testande, skall läsaren slå ett LOG-slag x2. Om slaget lyckas, så har han lärt sig besvärjelsen, och den kan skrivas in i den egna formelboken. Om slaget misslyckas, så måste man fortsätta att studera i minst en vecka till innan man får en ny chans. Man måste ha minst 8 i LOG och minst 50 i läskunnighet för språket som boken är skriven på för att kunna lyckas med denna typ av inlärning. Om man skulle fumla när man försöker

att lära sig en besvärjelse på detta sätt, så måste man slå ett slag på fummeltabellen för besvärjelsekastning. Formelboken, eller pergamentet som besvärjelsen är skriven på, flammar upp och förstörs vid fummelresultat.

Forskning i bibliotek

Har man har tillgång till ett bibliotek som tar upp mycket om magi och dess mysterier, så kan man använda det till att försöka lära sig en känd besvärjelse. Detta görs genom att man testar sig fram med handrörelser och olika ord. Den som studerar i bibliotek måste även kunna testa besvärjelsen på någon eller någonting vid denna typ av inlärning. Efter en till fyra veckors studerande (1T4), så skall man slå ett LOG-slag x3. Om slaget lyckas, så har man lärt sig besvärjelsen och kan skriva in den i sin formelbok. Skulle slaget misslyckas, så måste man forska vidare i en till fyra veckor till innan man får en ny chans att lära sig besvärjelsen. Man måste ha minst 10 i LOG och minst 50 i läskunnighet för språket som böckerna är skrivna på för att kunna lyckas med denna typ av inlärning. Om man skulle fumla när man försöker att lära sig en besvärjelse på detta sätt, så måste man slå ett slag på fummeltabellen för besvärjelsekastning. Man måste även slå ett slag för att se om man får någon extra magisk begränsning vid fummelslag, se kapitlet om magi. Om man skall försöka att forska fram en besvärjelse som man har använt och lyckats med minst tio gånger med Spontan magi, så halveras forskningstiden och man har LOG x4 i chans att lyckas. Observera att detta inte gäller om besvärjelsen är helt okänd, se egna besvärjelser nedan.

Studera under annan magiker

När en annan person försöker att lära ut en besvärjelse, så skall man studera tillsammans med honom i minst en vecka. Efter denna period skall eleven slå ett LOG-slag x4. Om slaget lyckas, så har eleven lärt sig besvärjelsen och kan skriva in den i sin formelbok. Skulle slaget misslyckas, så måste man studera minst en vecka till under läraren för att få en ny chans att lära sig besvärjelsen. Om man fumlar med detta slag, så skall man slå ett slag på fummeltabellen för besvärjelsekastning. En lärare måste ha minst 75 i %V på färdigheten Magisk teori. Det spelar ingen roll om eleverna har högre värde, det är inte Magisk teori som skall läras ut. En lärare kan ha maximalt LOG-antal elever åt gången.

Egna besvärjelser

Om man skall forska fram egna besvärjelser som inte finns beskrivna i reglerna, så måste man utföra en magisk ritual. För att lyckas med denna ritual behöver man vissa föremål. En järnkittel, ett bronssvärd, en halvliter av sitt eget blod, en bergskristall samt fem jungfrutårar. Se färdigheten Magisk teori för mer information om hur denna ritual går till.

Övrigt

Ronder

När man spelar rollspel, så kan olika personer utföra olika saker vid samma tidpunkt. För att man inte skall tappa bort sig totalt använder man sig av ronder. En rond är cirka tio sekunder lång. Under en rond kan man förbereda eller kasta en besvärjelse, attackera, fly från en fara, använda en färdighet, säga ett par meningar och liknande. De olika rollpersonerna och spelledarpersonerna utför oftast olika saker under samma tidsrymd, så genom att man använder sig av ronder, kan man ha kontroll över vad var och en utför under samma tidsperiod. I stridssituationer skall även alla inblandade parter slå varsitt initiativslag varje ny rond för att man skall få reda på i vilken ordning de agerar (se stridskapitlet för mer information). Ronder skall enbart användas när det handlar om korta tidsperioder där snabba handlingar utförs, som till exempel då man hamnar i en stridssituation. Vid längre resor använder man sig inte av ronder förrän de inblandade hamnar i en situation som kräver snabbare handlingar inom en kort tidsrymd.

Rutor

För att förenkla ytterligare vid strid och förflyttning, så kan man använda sig av rutor. Beroende på en varelses storlek, så tar den upp ett visst antal rutor. En människa tar upp en ruta när han står upp och två rutor när han ligger ned. En ruta är cirka 1 x 1 meter. Det tillfället som rutor kan vara mest användbart vid är just för strider och vid förflyttning. Vid strid, så är det viktigt att veta hur långt en person kan förflytta sig, och för att se om en person får någon bonus till sitt initiativslag beroende på dennes vapenlängd. Om en person är utanför sin motståndares vapenlängd räknat i rutor, så får han en bonus lika med sin egen vapenlängd till initiativslaget. Man kan använda sig av ett A3 papper med rutor på, samt tennfigurer för striderna. Detta ger en mer realistisk strid, och man ser snabbt vilken position de olika inblandade har i striden. Dock kan detta ibland vara tidskrävande, och spelledaren kanske måste rita upp terrängen på papperet. Med lite förarbete innan man leder ett äventyr, är detta ett oslagbart hjälpmedel.

Avrundningar

Ibland när man räknar ut vissa saker, så får man en eller flera decimaler. Om detta sker, så skall man alltid avrunda uppåt till närmaste heltal om inte annat står i regelförklaringen.

Egna regler

Ganska många spelledare skapar egna regler som supplement till de som redan finns i rollspelen de leder, eller ändrar på reglerna så att de passar deras spelgrupp bättre.

När ni gör detta bör ni tänka på spelbalansen. Vissa nya regler kan verka bra i teorin men fungera dåligt i praktiken, eller störa balansen för mycket. Olika spelledare kan använda sig av helt andra regler än andra. Spelledare som använder egna regler, eller har ändrat på vissa regler i systemet, bör tala om detta för spelarna, och se till att alla vet hur det fungerar enligt dennes regler. Om någon spelare tycker att reglerna verkar dumma eller opassande, så bör spelledaren kanske ändra lite på dem. Detta gäller även om en eller fler spelare tycker att reglerna som kommer med själva regelboken inte passar riktigt, eller om det saknas regler för något som spelarna och spelledaren gärna vill ha med. Tänk dock på att inte skapa alltför många extra regler. Se till att ni har en bra överblick över de regler som ni använder och de som ni ändrat, och framför allt, se till att spelarna vet vad som gäller.

Smidigare sessioner

Om man vill snabba upp spelet lite finns det vissa knep man kan använda sig av. Här nedan har vi tagit med några av dessa. Detta är inte regler, utan förslag till hur man kan använda sig av olika knep under spelets gång för att få det att flyta lite bättre och smidigare.

Färdigheter och grundegenskaper: Istället för att låta spelarna slå på en färdighet eller grundegenskap för att försöka utföra något, så kan spelledaren bestämma att alla som har ett visst värde i den klarar handlingen automatiskt. Personer som har väldigt högt i den kanske till och med klarar handlingen perfekt utan att behöva slå. Exakt vad man behöver för att inte slå är upp till spelledaren, och i vilka situationer detta gäller.

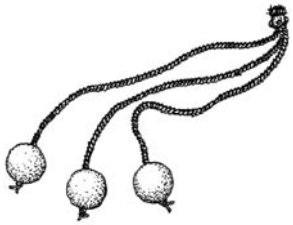
Skador: När man blir skadad (förlorar skadepoäng), så sänks chanserna man har att lyckas med sina handlingar, och om spelledaren vill kan han låta spelarna slippa de negativa modifikationerna i vissa situationer. Detta snabbar upp spelet lite och rollpersonerna blir mer heroiska i sina handlingar. Spelledaren kan säga att just nu är ni så koncentrerade på att rädda denna by undan Orcherna, så ni får inga negativa modifikationer från era skador. Era skador är dock smärtsamma, men de göder bara er vrede och hjälper er att agera.

Informera: Glöm inte att informera spelarna noga om de grundläggande reglerna innan ni börjar spela. Detta är väldigt viktigt, då det snabbar upp spelet märkbart i jämförelse om ni skulle sitta och beskriva hur en massa regler fungerar under spelets gång. Spelarna bör kunna de grundläggande reglerna som har med dennes rollperson att göra minst lika bra som spelledaren.

Svåra regler: Om någon eller några regler tycks svåra att förstå eller om någon regel sinkar ert spel, så kan ni hoppa över dessa till att börja med. Detsamma gäller om ni tycker att någon regel verkar opassande för er spelgrupp. Ändra dem, eller försök att gemensamt komma underfund med hur regeln fungerar senare. Regler som ni tycker är helt onödiga för er spelgrupp kan ni bara strunta i.

Om detta kapitel

Det som du just läst i detta kapitel är spelets grundsystem och stomme. Det är dessa regler som de andra reglerna längre fram i boken är byggda från. Kan du detta kapitels regler någorlunda, så kommer du inte att stöta på några komplikationer längre fram då du läser boken eller leder ett äventyr. Det kan vara svårt för vissa att förstå detta system innan man läst lite i de andra kapitlen, speciellt om man inte känner till rollspel sedan förut. Är detta fallet, så gå bara vidare i boken, hoppa runt lite, och kolla upp saker som intresserar er för stunden. Det är bara bra att lära känna boken innan ni på allvar sätter er in i dess innehåll. När ni känner er redo, kan ni åter läsa detta kapitel för att sedan ta er examen som äventyrens fruktade tärningsslungande mastodonter.



Rollpersonen

– Nå, såg ni några efter vägen, frågade Aeldrich skarpt?
Kapten Greldik började svettas, han gjorde alltid detta när han stod öga mot öga med sin mästare.
– Bara en kvinna och ett barn, ett mycket tjockt barn, svarade han.
– Har ni släppt ut demonhundarna att söka i skogen?
– Ja, de har varit ute och sökt hela natten. De borde dyka upp snart. Mina män väntar dem några fjärdingsväg utanför staden, och kommer att skicka bud hit så fort de fått rapporten från dem.
Aeldrich började gå fram och tillbaka i det lilla kontoret han tillfälligt hade bestämt att använda så länge han var i Boc. Han mumlade tyst för sig själv, och verkade djupt koncentrerad, men han slutade inte med sitt vankande av och an i rummet. Slutligen stannade han och spände ögonen i Kapten Greldik.
– En kvinna och ett barn sa du?
– Ja, store mästare. De vandrade söderut längs vägen.
– Mitt i natten, inga män, inga hästar, bara kvinnan och barnet?
Kapten Greldik började darra. Han kände på sig att något var på gång, men han kunde inte förstå vad. Aeldrich spände åter igen ögonen i honom.
– Ja, fick han slutligen fram. Nästan med en snyftning.
– Det måste ha varit dem, sa Aeldrich för sig själv. Idiot, ni skulle ju kontrollera alla resenärer längs med vägen. De har inte synts till i skogen, jag har haft kontakt med demonhundarna och de har inte sett någon där. Och nu har de flera dagars försprång tack vare att du inte orkade stanna och kontrollera de du mötte på vägen.
Kapten Greldik svalde hårt. Han visste inte vad han skulle svara.
– Ta dina män och bege er genast tillbaka till Hauwhner. För din egen skull är det bäst att du finner dem där, eller ett spår som leder dig till dem. När du hittat dem skall du föra dem hit. Gå nu!
Kapten Greldik bugade sig och backade sedan hastigt ut ur rummet. Han visste inte vad Aeldrich ville med dessa personer, eller vad de gjort. Men han ansåg det bäst att lyda order för sitt eget bästa. Han skulle finna dem...

Rollpersonsskapande

Följ listan nedan för att skapa en rollperson. Vissa saker behöver man slå upp i Grimoire (regelboken för magi). Det finns en lista i Grimoire för vad man behöver anteckna och slå för om man vill skapa en magiker.

1. Slå fram turpoängen. Sid. 22.

2. Välj ras. Sid. 22.

3. Slå fram socialt stånd. Sid. 23, 24 eller 25.

4. Slå fram startkapital. Sid. 23, 24 eller 25.

5. Anteckna rollpersonens rasfärdigheter. Sid. 23, 24, 25, 120, 121 eller 122.

6. Om rollpersonen är Nomad, anteckna dennes startutrustning. Sid. 24-25.

7. Om rollpersonen är Barbar, slå fram dennes totemdjur. Sid. 26.

8. Välj kön. Sid. 27.

9. Välj ålder och slå fram födelsedatum samt stjärntecken. Sid. 27. Slå även för att se om rollpersonen får någon fördel från sitt stjärntecken.

10. Slå fram grundegenskaperna, sid. 27-29. Anteckna även utseende, längd och vikt.

11. Slå för att se om rollpersonen har någon eller några speciella förmågor. Sid. 29-32.

12. Slå för att se om rollpersonen har någon eller några speciella defekter. Sid. 32-33.

13. Slå fram huvudhand. Sid. 34.

14. Räkna ut rollpersonens förflyttning. Sid. 34.

15. Räkna ut rollpersonens bärförmåga. Sid. 34.

16. Räkna ut rollpersonens skadebonus. Sid. 34.

17. Slå fram rollpersonens uppväxtfärdigheter. Sid. 35.

18. Räkna ut rollpersonens skadepoäng. Sid. 36.

19. Räkna ut rollpersonens magipoäng. Sid. 36.

20. Bestäm om bonusslaget skall gälla skadepoäng eller magipoäng. Sid. 36.

21. Räkna ut rollpersonens läskunnighetsprocent. Sid. 36.

22. Räkna ut rollpersonens bakgrundspoäng och använd dessa för att höja färdigheter. Sid 36. Se sid. 50 för färdigheternas baschanser.

23. Se Grimoire (regelboken för magi) för besvärjelser, andra egenskaper och begränsningar för magiker.

24. Välj yrke. Sid. 37-40.

25. Välj moral och slå fram moralens värde. Sid. 40-41.

26. Köp ryktbarhet för turpoäng. Sid. 41.

27. Slå fram rollpersonens status inom hans familj. Sid. 42.

28. Anteckna lite om rollpersonens familj och bakgrund.

29. Bestäm namn, födelseort, uppträdande, religion, politisk tro och fysiskt utseende.

30. Välj startutrustning i samråd med spelledaren.

31. Slå fram rollpersonens stridserfarenhet. Sid. 65.

32. Räkna ut rollpersonens antal attacker per rond. Sid. 66.

33. Slå för psi-krafter och psi-poäng. Sid. 92.

34. Slå fram trohetspoäng. Sid 107.

35. Slå fram gudagåvor om rollpersonen är berättigad några. Sid. 104-105.

36. Anteckna teologibonusar om rollpersonen är berättigad några. Sid. 101-103.

37. Anteckna chans för mirakel. Sid. 104.

38. Anteckna de olika vapnens och rustningarnas värden på rollformuläret.

Innan ni försöker att skapa en rollperson, så bör ni i lugn och ro läsa igenom detta kapitel, så att ni vet vilka val det finns att välja mellan. Det viktigaste när ni skapar en rollperson är att ni får en bild av hur ni vill att rollpersonen skall vara. Efter det kan ni gå vidare och slå fram dennes värden. Ni kommer att märka att det är ganska lätt att skapa en rollperson. Det är bara att börja med steg ett (turpoängen), och sedan fortsätta i den ordning det står i boken.

Turpoäng

Det första man skall göra när man skapar sin rollperson, är att ta reda på hur många turpoäng denne har. Detta görs genom att man slår 1T10+2. Resultatet är lika med rollpersonens turpoäng. Turpoängen kan användas på flera olika sätt, se nedan för mer information om detta.

Turpoäng under rollpersonsskapandet

När man slår fram sin rollperson, så kan man om man inte är nöjd med ett tärningsresultat slå om det, om man först offrar ett turpoäng. Blir man inte nöjd med det nya resultatet, så måste man ändå välja endera det första eller något av de andra resultaten man har fått. Man får slå hur många gånger som helst. Man kan offra turpoäng på vilka slag som helst när man skapar sin rollperson, utom just slaget för antal turpoäng. När man har offrat ett turpoäng på detta sätt, så är det borta, även om man valde det första resultatet som man skulle ha fått utan att offra turpoäng. Turpoängen används även när man väljer vilken ras man vill spela med, samt vid några av de valfria reglerna för rollpersonsskapande i slutet av detta kapitel.

Turpoäng under spelets gång

Under spelets gång kan man välja att offra turpoäng för att få en större chans att lyckas med någonting. För varje turpoäng som man offrar på detta sätt, får man en positiv modifikation på fem för ett färdighets-, grundegenskaps- eller motståndsslag. Turpoäng kan även offras för att sänka ett skadeslag som spelledaren eller någon annan slår mot rollpersonen. Om detta görs sänks skadan med ett för varje offrat turpoäng. En spelare kan även offra turpoäng för att infoga högre skada när det är dags att slå ett skadeslag mot någon. Om detta görs ökas skadan med ett för varje offrat turpoäng. Man kan vänta tills man vet resultatet man slår eller som motståndaren får, innan man bestämmer sig för att offra turpoäng eller inte vid dessa tillfällen. När man har använt turpoäng på detta sätt, är de borta. Det finns några fler sätt att använda turpoäng på. Dessa är beskrivna längre bak i boken.

Hur man får nya turpoäng

Efter varje äventyr kan spelledaren dela ut turpoäng som en bonus för bra rollspelande eller för en hjältemodig insats. Hur många turpoäng som spelledaren delar ut, är helt upp till honom. Man bör inte dela ut alltför många, och inte heller alltför ofta. Spelarna måste slita för att få turpoäng. En bra regel att följa är att aldrig dela ut mer än högst tre turpoäng per äventyr, och aldrig mer än ett turpoäng per hjältemodig insats, eller bra rollspelande. Man kan ha hur många turpoäng som helst, ju fler man har, visar att man är en bra rollspelare eller att spelledaren är alldeles för givmild. Om spelledaren vill, kan han dela ut negativa turpoäng för dåligt rollspelande. Om någon får ett negativt värde (-1 och nedåt) i turpoäng, måste han använda nya turpoäng som fås för att köpa bort de negativa. Man bör dock inte dela ut turpoäng för anti-heroiska handlingar. Exakt vad som är heroiskt eller inte för de olika rollpersonerna, beror helt på deras moral och vad de har för typ av yrke.

Raser

Det finns åtta olika raser att spela med i Zhoria. Några av de olika människoraserna har några fördelar som vanliga människor inte får. De olika människorna som bebor Zhoria är Högländare, Nomad, Barbar och vanlig människa. Om man väljer att spela med en vanlig människa, så kostar det inga turpoäng. Men om man vill spela med någon av de andra människoraserna, så kostar det en viss summa turpoäng för att få välja rasen på grund av dess fördelar mot vanliga människor, se tabellen nedan. Om spelledaren går med på det, kan man även välja att spela med en av de gamla raserna som rollperson. Alla dessa raser (utom en) kostar åtta turpoäng all välja som rollperson. Se kapitlet om raser och varelser längre bak i boken för mer information om dessa raser.

Raskostnad i turpoäng

Ras	Turpoäng
Vanlig människa	0
Högländare	4
Nomad	4
Barbar	4
Ewon (Alv)	8
Duerb (Dvärg)	8
Folb (Halvlängdsman)	8
Svart-Ewon (Svartalv)	8

De gamla raserna

Om en rollperson av någon av de gamla raserna är uppväxt bland människor, så skall man slå fram socialt stånd för denne på samma tabell som för de människorna som personen är uppväxt bland. Dessa rollpersoner får även samma

startkapital och liknande som människorna får för denna kultur. Om rollpersonen är uppväxt bland sina egna, så skall man slå 1T100 för socialt stånd. Om man slår 01-02 är rollpersonen av kunglig börd, slår man 03-05 är rollpersonen av adlig börd, slår ni 06-10 är rollpersonen en tjänsteman i deras styre och om man slår 11 eller högre, är rollpersonen en person med en normal ställning i deras samhälle. På grund av läget som de gamla raserna är i nu i Zhoria, så får alla nya rollpersoner av de gamla raserna 2T100 x1T2 bronsmynt i startkapital. Andra regler gäller för de gamla raserna som bebor Zholb och andra länder utanför Zhoria. Mer om detta i kommande supplement.

Vanliga människor

Vanliga människor är de som bor i städerna och på landsbygden. De brukar antingen jorden, eller lever av något yrke i staden. Deras modersmål är Zhoriska. De kan tillhöra i stort sett vilken religion som helst. Deras klädstil skiljer sig beroende på socialt stånd och rikedom. Alla hår- och ögonfärger finns inom denna ras. Detta är den vanligaste rasen i Zhoria. En vanlig människa har en medellivslängd på cirka sextiofem år. Om du har valt att spela med en vanlig människa, skall du slå för socialt stånd på tabellen för vanliga människor. Du får även fram ditt startkapital från denna tabell.

Rasbonus för vanliga människor
Om de har socialt stånd Borgare, får de +10 i %V på färdigheten Heraldik och +10 i %V på färdigheten Rida utan att använda bakgrundspoäng.

Om de har socialt stånd Adel, får de +20 i %V på färdigheten Heraldik och +20 i %V på färdigheten Rida utan att använda bakgrundspoäng.

Socialt stånd för vanliga människor

2T10	Socialt stånd	Startkapital
2-6	Underklass	1T10 x10 bm
7-15	Medelklass	2T10 x15 bm
16-18	Övre medelklass	3T10 x25 bm
19	Borgare	4T10 x50 bm
20	Adel	5T10 x100 bm

Socialt stånd - Vanliga människor

Underklassens medlemmar bor oftast i slummen, där de utför grovarbeten som ingen annan vill göra, eller lever som tiggare och tjuvar på grund av att de måste. Om man tillhör denna klass och är född på landsbygden, brukar man oftast vara dräng, piga eller tjänare på en bondgård. Det är många från denna klass som blir soldater eller munkar för att slippa undan misären. Många blir även tiggare, tjuvar och stråtrövare.

Medelklassens medlemmar bor och lever någorlunda bra. De har oftast ett arbete som de nätt och jämt klarar sig på. Väldigt många från denna klass är skattebönder.

Övre Medelklassens medlemmar är oftast handelsmän, hantverkare och storbönder. De lever ett bra liv i Zhoria.

Borgare är en klass som lever av att tjäna adeln på ett eller annat sätt. De har oftast fått ett gods, en bit mark, eller en borg som de sköter om. Många av denna klass är länsherrar. Varje månad får de en viss summa av sin arbetsgivare för sina tjänster. Alla som tillhör denna klass, har fått en titel som talar om deras ställning i Zhoria. Många av denna klass är riddare.

Adeln är den sociala klass som nästan aldrig behöver lyfta ett finger för att förtjäna sitt levebröd. De har oftast en förmögenhet som de lever av, eller en inkomst som kommer från andra kapital (som till exempel marken som skattebönderna hyr av dem och dylikt). Många av denna klass tillhör stadsstyret och får därifrån sitt levebröd. Zhorias präster tillhör en helt egen social klass, men de kan jämföras med adeln i landet, om inte ännu mäktigare. Så fort en person blivit färdigutbildad präst, så skall hans sociala stånd ändras.

Högländare

Högländare är den människoras som bor i östra Zhoria uppe i högländerna. Detta är ett väldigt stolt folkslag som bor i byar eller i stora stenborgar, om de kommer från en mäktig familj. De är uppdelade i olika klaner och sätter familjens välfärd före allt annat. Deras kläder är oftast av olika typer av skinn och läder, likaså deras rustningar. Den vanligaste rustningen krigare av detta folk bär är den härdade läderrustningen. Härdat läder har kokats i olja för att bli hårt. Detta är en teknik som Högländarna har uppfunnit. De rikare Högländarna brukar även ha rustningsdelar av metall. Det mäktiga tvåhandssvärdet (claymore) kommer från detta folkslag, och det sägs att endast en äkta Högländare kan använda det till sin fulla rätt. I övrigt brukar de använda en kraftig långbåge vid jakt och i krigstider, som är förstärkt med en tunn metallskiva, fäst i mitten mellan träet. Denna långbåge kallas för Tarkeschbåge, döpt efter dess uppfinnare. Bågen är så hållfast och tung, så det har många gånger hänt att bågskyttar som har hamnat i närstrid har slagit ihjäl motståndare med sin båge. De flesta krigarna är ofta tatuerade i ansiktet för att inge respekt och rädsla i sina motståndare. Detta folkslag använder sig oftast av byteshandel, men kan ibland använda pengar om det krävs. Det sägs att Högländarna skall vara det rikaste och snålaste folket i Zhoria, som inte tycker om att skiljas från sina älskade bronsmynt. Deras modersmål är Celtarin. Deras vanligaste religioner är Bovic, Elm och Rhide. Alla hår- och ögonfärger finns inom denna ras. En Högländare har en medellivslängd på cirka sjuttio år. Om du har valt att spela med en Högländare skall du slå för socialt stånd på tabellen för Högländare. Du får även fram ditt startkapital från denna tabell. En viss procent av startkapitalet som fås fram från denna tabell skall vara i bytesvaror (jaktbyten, krigsbyten och dylikt).

Rasbonus för Högländare
Högländare får +2 i FYS, +1 i STY och +1 i SMI.

Om de har socialt stånd Krigare, får de även +10 i %V på färdigheten Tvåhandsvapen och +10 i %V på färdigheten Missilvapen utan att använda bakgrundspoäng.

Har de socialt stånd Borghållare eller Hövding, får de +20 i %V på Tvåhandsvapen och +10 i %V på Missilvapen utan att använda bakgrundspoäng.

Ingen högländare behöver uppnå grundegenskapsvilkoren för att kunna använda tvåhandssvärd och tarkeschbåge. De är tränade sedan barnsben att använda dessa typer av vapen.

Socialt stånd för Högländare

2T10	Socialt stånd	Startkapital
2-6	Herde	1T10 x10 bm
7-13	Bonde	2T10 x15 bm
14-18	Krigare	3T10 x25 bm
19	Borghållare	4T10 x50 bm
20	Hövding	5T10 x100 bm

* En viss procent av en Högländares startkapital skall vara i bytesvaror (jaktbyten, krigsbyten och dylikt). Slå 1T100 för att få reda på hur många procent av startkapitalet som är bytesvaror. Spelaren kan dock välja att inte ha mer i bytesvaror än 50% av sitt startkapital för rollpersonen om han inte vill.

Socialt stånd - Högländare

Herdar är de som tar hand om och vallar djuren Högländarna har. Oftast får man börja som fåraherde, men senare kan man även få börja sköta om andra djur. Det går ingen större nöd på denna sociala klass, men de som tillhör den räknas ungefär som drängar och pigor bland de andra. Dock är denna grupp mycket viktig bland Högländarna.

Bönderna lever ett bra liv bland Högländerna. De har oftast en egen bit mark, men till stor del tillhör deras mark en borghållare eller en rik krigare som de arbetar åt. Bönder som arbetar åt en klanhövding respekteras högt av andra Högländare.

Krigare är en mycket vanlig klass bland Högländarna. I fredstider arbetar de oftast som spejare, jägare och vakter. De har ganska stor frihet, och kan i stort sett gå och komma som de vill, bara de utför sina viktigaste plikter.

Borghållare är oftast före detta krigare som har fått en egen borg och en bit mark som de bestämmer över. Klanhövdingars närmaste släktingar brukar oftast tillhöra denna klass.

Hövding är en klass som kan liknas lite med de vanliga människornas adel. Varje storfamilj (klan) har en egen hövding, och över dessa hövdingar finns en styrande kung.

Nomader

Nomaderna är en människoras som lever på de Södra Slätterna, där de vallar sin boskap mellan olika boställen, beroende på årstiden. De är ett hästburet folk som är kända för sin säkerhet på hästryggen (de använder sällan sadel). När de strider använder de oftast en ryttarlans och en rundsköld. De lämnar sällan hästryggen under en strid. Detta folk klär sig oftast i tunna läder- och skinnkläder. Skall de ut i strid, använder de läderrustningar med trä- eller benförstärkningar. Deras modersmål är Boergar. Detta språks skriftsystem skrivs i bilder, som tillsammans bildar en mening. Detta folkslag idkar varken byteshandel med varor eller pengar, då alla är med och hjälper till för att stammen skall få föda och överleva. Denna ras tillber nästan uteslutande guden Androh. De klär sig ofta i fjäderskrudar, eller hänger på sig enstaka fjädrar. De är aningen mörkare i hyn än andra människor, och den vanligaste hårfärgen är svart. Ögonfärgen är oftast brun. Det finns undantag, men det är sällsynt. En Nomad har en medellivslängd på cirka femtio år. Om du har valt att spela med en Nomad, skall du slå 1T100 för att få reda på om din far är hövding, shaman eller en vanlig medlem av stammen. Nomader anser att alla i stammen är lika viktiga, därför bryr de sig inte om att dela upp sig i sociala klasser. Om du slår 01-05 är din far hövding, slår du 06-10 är din far shaman. Slår du över 10, så är din far en vanlig medlem av stammen.

Rasbonus för Nomader
Nomader får +1 i SMI, +1 i BAL och +1 i SNA.

Är deras far Shaman får de även +1 i AUR.

Om fadern är Hövding får de även +10 i %V på en valfri stridsfärdighet utan att använda bakgrundspoäng.

Alla Nomader får även +20 i %V på färdigheten Rida utan att använda bakgrundspoäng. De använder alltid sitt fulla %V för stridsfärdigheter när de är hästburna, även om deras %V för Rida är lägre.

Alla Nomader som är magikunniga, kan meditera för att byta ut en besvärjelse i minnet mot en ny. Se nedan för mer information om detta.

Nomaders startutrustning

Utrustningen nedan är bara ett förslag till vad en rollperson kan ha från början, och bör inte följas till punkt och pricka. Det är bättre att variera lite för olika rollpersoner. Utrustningen nedan är dock ungefär vad en Nomad brukar ha med sig då de är ute i vildmarken.

Häst, hästfilt, ryttarlans, spjut, rundsköld, långbåge eller kortbåge, ett koger med 20 pilar, dolk, flåkniv, läderrustning med trä- eller benförstärkning, en uppsättning kläder, proviant för 2T10 dagar, filt, ett vattenskinn i valfri storlek, eldbåge eller flinta & stål, 1T10 snaror för småvilt,

fiskelina och 5 fiskekrokar, helig Androhsymbol i trä och 1T10 lindrigt helande örter.

Om rollpersonens far är shaman, så är det passande om man har en andepåse som skall bringa tur, eller en liten shamantrumma. Om fadern är hövding, kanske man har ett spjut som visar att man är hövdingens son och en dag själv skall bli hövding. Om fadern är en vanlig man, kanske man har fått hans första pilbåge och koger osv.

Nomader och magi

Ingen Nomad använder sig av formelböcker när de lär sig nya besvärjelser. De lär sig dem alltid muntligt från en annan person. Om en Nomad har lärt sig fler än MIN-antal besvärjelser och vill byta ut en av de han har i minnet mot en annan som han kan, så sätter han sig bara ned och mediterar i lika många minuter som besvärjelsens kostnad i magipoäng. Detta är en förmåga som Nomaderna är ensamma om att behärska, inte ens Ewonérna har denna förmåga.

Nomader och yrken

Ingen Nomad lär sig något speciellt yrke. Du behöver alltså inte skriva in något yrke på ditt rollformulär om du har valt att spela med en Nomad. Ibland kan en Nomad säga att hans vän är en stor Krigare, en stor Jägare, en stor Shaman (trollkarl), en stor Fiskare osv. Detta är inte en yrkesbenämning för dem, utan en hederstitel. Ingen Nomad skulle säga att han själv är en stor, någonting. Detta skulle vara att skryta, och deras heder förbjuder dem att göra detta.

Barbarer

Barbarer är den människoras som bor i de karga bergstrakterna i norr, där de livnär sig på jakt. Det finns ett tjugotal olika byar i bergen. Några av dem ligger i fejd med varandra. Deras livsåskådning främjar ett hårt liv, där bara de starkaste överlever. Detta är ett krigiskt folk, som är kända för att aldrig backa ur en strid. De har en myt som säger att endast den som har dött i strid får äran att vistas bland gudarna efter sin död och stanna där som en guds like. Från detta folk kommer de fruktade Bärsärkarna, som har satt skräck i andra folkslag i årtionden. Ingen vill gärna reta upp detta folk i onödan, för att riskera ett blodigt krig. Deras vapen brukar oftast bestå av spjut, yxor och tunga bredsvärd. De föraktar personer som använder andra missilvapen än de som man kan kasta. De jagar därför nästan alltid med spjut. De föraktar även personer som använder sköldar, och det de ogillar allra mest är magi, vilket de ser som en styggelse. De klär sig oftast i djurhudar, och använder sällan annan rustning än tjockt skinn. När en Barbar har blivit femton år, skickas han ut för att finna sin totem i form av ett djur. Denna ritual går ut på att Barbaren beger sig ut i vildmarken för att meditera vid en passande plats, utan någon som helst utrustning mer än kläderna på kroppen. Det första djuret som kommer i närheten av Barbaren blir dennes totem. Barbaren får aldrig någonsin döda något djur av denna ras efter detta. Denna ritual kan ta upp till en hel vecka ibland. Djuret sägs vara Barbarens skyddsängel under återstoden av hans liv, och vissa Barbarer sägs kunna kalla till sig sitt totemdjur när han behöver hjälp med någonting. Barbarernas modersmål är Kimmersch. Detta språk saknar skriftsystem. Detta folk värderar pengar och värdeföremål högt. Deras religion är nästan uteslutande Elm. De är oftast ganska solbrända och storväxta. Alla hår- och ögonfärger finns inom denna ras. En Barbar har en medellivslängd på cirka fyrtiofem år. Om du har valt att spela med en Barbar, skall du slå för socialt stånd på tabellen för Barbarer. Du får även fram ditt startkapital från denna tabell.

Rasbonus för Barbarer

Barbarer får +2 i STY, +1 i SMI, +1 i PSY och +1 i FYS.

Alla Barbarer får även +20 i %V på en valfri vapenfärdighet utan att använda bakgrundspoäng.

Barbarer har även en viss chans att vara bärsärkar från början. Om man lyckas att slå under eller lika med 25 med 1T100, så får man +20 i %V på färdigheten Bärsärkargång utan att använda bakgrundspoäng. Denna färdighet kan inte höjas över detta värde från början.

Alla Barbarer får ett totemdjur (se nedan).

Socialt stånd för Barbarer

2T10	Socialt stånd	Startkapital
2-3	Bortdömd	1T10 x5 bm
4-12	Jägare	2T10 x10 bm
13-18	Krigare	3T10 x15 bm
19	Rådsman	4T10 x20 bm
20	Hövding	5T10 x25 bm

Socialt stånd - Barbarer

Bortdömda personer är de som har gjort någon oförrätt mot stammen och blivit utkastade ur den för att leva i vildmarken, eller hos vanliga människor. Det kan dock vara rollpersonens far eller mor som är bortdömd om en spelare slår fram detta resultat. Slå 1T10 om du får detta resultat. Slår du 01-05 är det rollpersonen som är bortdömd, 06-08 är det fadern och om man slår 09-10 är det modern som är bortdömd.

Jägarna i Barbarstammarna är vana vildmarksmän. De lever många månader om året ute i vildmarken, och kommer bara hem till stammen då och då med föda och information om vad som händer i olika områden.

Krigarna är de som skall skydda stammen och vakta byn de bor i. Detta är en högt respekterad klass bland Barbarerna. De flesta unga män som växer upp i Barbarstammen vill oftast bli krigare, dock är det inte alla som är såpass bra att de når denna sociala klass.

Rådsmännen är de lärda, och oftast äldre männen. De fungerar som Barbarernas röst utåt andra folkslag, och även som duktiga helare och kunskapsmän. Många av dessa har rest runt i världen i sina yngre dagar, och om de återvänder lite visare och duktiga på ovanliga ting, så utnämns de ofta till rådsmän. Hövdingen brukar ofta rådfråga dessa män, därav deras namn. En del av dem är magiskt kunniga, men när det är en rådsman som använder magi, så säger de att han får sin kraft från gudarna, och att det är dessa som talar genom honom. Då ser de på det som mirakel och inte som magi. Oftast är det helande besvärjelser och liknande som en rådsman använder sig av.

Hövdingen är den som bestämmer i stammen, och han har alltid det sista ordet. Om någon sätter sig upp mot hövdingen, så kan det gå så långt att det blir en duell med dödlig utgång mellan hövdingen och mannen som opponerar sig mot honom. Hövdingen kan dock utse en annan kämpe att strida för honom, men det kan inte den som opponerar sig. Om den som opponerat sig mot hövdingen skulle vinna duellen, så blir han hövding, eller får rätten att utse vem som skall vara hövding i stammen.

Barbarernas totem

Alla Barbarer har en liten chans att kalla på sin totem om de behöver hjälp. Procentchansen att de lyckas är lika med deras AUR multiplicerat med 1-5 (spelledaren bestämmer vilken multipel som skall användas beroende på hur allvarlig situationen är). Den vanligaste multipeln är x2. En Barbars totem hjälper aldrig någon annan än Barbaren själv. En Barbar och dess totem kan konversera med varandra med hjälp av telepati om de är inom tre meter från varandra. När en Barbar kallar på sin totem, räcker det med att säga att han behöver hjälp och djurets namn. Totemdjuret kommer fram efter 1T10 ronder om Barbaren lyckas med sitt slag. Om en Barbars totem skulle dö när det hjälper Barbaren med någonting, så har han förlorat det för all framtid. En Barbar kan skicka bort sitt totemdjur när han vill genom att säga till djuret att gå. När en Barbars totem dyker upp eller försvinner, så verkar det inte vara någonting övernaturligt alls med det hela. Det är bara ett djur som kommer på ett normalt sätt till Barbarens sida, eller försvinner på ett normalt sätt från platsen. En totem kan dock inte bistå en Barbar om den inte kan komma fram till honom på ett normalt sätt. En totem är ett normalt djur med djurets egenskaper och inget annat. Alla som slår fram en Barbar skall slå ett slag på tabellen nedan, för att få reda på vad han har för någon totem. En Barbar skulle aldrig skada sitt totemdjur, och djuret skulle aldrig skada Barbaren. Barbaren kan i och med sin närvaro lugna djur som är av samma ras som hans totem, och få dem att gå sin väg. Det behöver aldrig vara samma totemdjur som kommer till Barbarens hjälp då han kallar på det, utan kan vara vilket djur som helst av denna ras, bara det finns i närheten. Det finns även Barbarer som kan kalla på andra besläktade djurraser då han behöver hjälp, eller lugna dem. Det är dock bara AUR x1 i procentchans att han lyckas med detta. Andra raser innefattar alla hunddjur om hans totem är en varg, alla rovfåglar om hans totem är en falk osv.

Totem

1T100	Totem
01-05	Varg
06-10	Svartbjörn
11-15	Brunbjörn
16-20	Grottbjörn
21-25	Lokatt
26-30	Räv
31-35	Snölejon
36-40	Örn
41-45	Korp
46-50	Vessla
51-55	Orm (giftig)
56-60	Vildhund
61-65	Vildkatt
66-70	Mungo
71-75	Falk
76-80	Råtta
81-85	Mindre fågel
86-90	Häst
91-95	Orm (inte giftig)
96-00	SL väljer ett annat djur.

Kön

Spelaren bör välja att spela med en rollperson av sitt eget kön. Man får inga bonusar eller avdrag på grund av sitt kön för grundegenskaper eller något annat i detta spel.

Ålder

Rollpersonens ålder bestämmer man själv. För människoraserna bör man välja en ålder på minst 16 år när man skapar en ny rollperson, och maximalt upp till rasens medellivslängd. När det gäller Ewonér kan man välja i stort sett vilken ålder som helst, men att hålla sig runt 200 år med en ny rollperson är ganska passande. En Duerb bör vara minst 30 år och en Folb bör vara minst 25. För Duerber och Folber kan man även välja en ålder maximalt upp till rasens medellivslängd om man vill. Tänk dock på att om man har nått rasens medellivslängd med en rollperson, så måste man slå åldringsslag varje nytt år för denne, vilket kan påverka dennes grundegenskaper, och till slut innebära att rollpersonen dör av hög ålder. Vill någon spelare skapa en rollperson som är yngre, så bör spelledaren inte tillåta detta. En yngre rollperson är inte fullt utvecklad, och har inte lärt sig något yrke ännu. Han har inte heller nått rang 1. Om spelaren ändå envisas, så måste spelledaren bestämma hur grundegenskaperna skall modifieras tills han når vuxen ålder. En yngre rollperson stiger inte heller till rang 1 innan han når vuxen ålder, och får inga spelpoäng innan dess. Han kan bara höja sina färdigheter med normala höjningsslag och träning innan vuxen ålder.

Födelsedatum & Stjärntecken

Vilket år rollpersonen är född bestäms av dennes ålder och vilket år kampanjen har nått. För att få reda på vilken månad rollpersonen är född i skall man slå ett slag med 1T12 och avläsa listan till höger.

Månaderna i Zhoria
Vintermånader: 1. Anuhn 2. Beruhn 3. Miuhn
Vårmånader: 4. Terehn 5. Kolehn 6. Nitehn
Sommarmånader: 7. Zobahn 8. Dulahn 9. Enumahn
Höstmånader: 10. Farmihn 11. Gontihn 12. Linihn

För att ta reda på vilken dag under månaden som rollpersonen är född skall man använda sig av på tabellen nedan. Har man tillgång till 1T30 kan man använda den istället om man vill. Alla månader innehåller trettio dagar i Zhoria.

Födelsedag i månaden

1T6	Dag i månaden
1-2	1T10
3-4	1T10+10
5-6	1T10+20

Rollpersonens stjärntecken fås fram från tabellen nedan. Alla nya rollpersoner har 30% chans att få en fördel från sitt stjärntecken. Om man lyckas med detta slag får man +1T4 i grundegenskapen som är listad vid stjärntecknet i tabellen.

Stjärntecken

Datum	Stjärntecken	Fördel
04/1-27/1	Crol (Staven)	+ i AUR
28/1-21/2	Ambre (Trädet)	+ i KÄN
22/2-15/3	Frehun (Nyckeln)	+ i SYN
16/3-09/4	Krenu (Hjorten)	+ i HÖR
10/4-03/5	Siaan (Städet)	+ i LOG
05/5-27/5	Grezh (Örnen)	+ i SNA
28/5-21/6	Zenon (Vandraren)	+ i KAR
22/6-15/7	Tulgra (Brottarna)	+ i SMI
16/7-09/8	Yjsaavh (Skölden)	+ i FYS
10/8-03/9	Jihne (Sabeln)	+ i PSY
04/9-27/9	Balgrav (Vargen)	+ i L/S
28/9-21/10	Moteek (Jägaren)	+ i MIN
22/10-15/11	Henan (Katten)	+ i BAL
16/11-09/12	Dhul (Hammaren)	+ i STY
10/12-03/1	Prizwe (Lövet)	+ i INT

Grundegenskaper

Det finns sjutton grundegenskaper i detta spel. Femton av dessa är indelade i tre olika huvudgrupper (Fysiska, Mentala och Sinnen). De andra två visar personens fysiska utseende och storlek. Dessa egenskaper är stommen till din rollperson. Om man har ett värde på tretton eller högre i en grundegenskap är detta ett bra värde. Har man ett värde på åtta eller lägre är detta ett dåligt värde. Har man ett värde mellan nio och tolv är detta ett medelmåttigt värde.

Att slå fram grundegenskapsvärdena

Man kan slå fram grundegenskapsvärdena på två sätt. Vilket man använder är helt upp till spelaren. Det första sättet är att man slår fram dem i ordning som de står på rollformuläret med 2T10, och slår om ettor och tvåor. När man fått fram ett värde mellan 6-20 adderar man rasbonusen eller bonusen från stjärntecken och skriver ned detta värde vid grundegenskapen. Upprepa detta tills alla grundegenskaper är klara. Det andra sättet är att man slår femton slag med 2T10 och antecknar de olika värdena på ett kladdpap-

per. När man har fått fram femton värden mellan 2-20, så placerar man ut dessa hur man vill på de olika grundegenskaperna. Slutligen adderar man rasbonusen eller bonusen från stjärntecken på grundegenskaperna.

OBS. Alla rasers storlek (STO) slås fram med 1T10 plus en rasmodifikation och alla rasers utseende (UTS) slås fram med 2T10.

Fysik (FYS)
Denna egenskap är ett mått på din hälsa, motståndskraft mot gifter och sjukdomar och hur tålig du är mot andra kroppsliga påfrestningar.

Styrka (STY)
Denna egenskap är ett mått på din fysiska muskelstyrka.

Smidighet (SMI)
Denna egenskap är ett mått på din kropps rörlighet och vighet.

Balans (BAL)
Denna egenskap är ett mått på ditt balanssinne.

Snabbhet (SNA)
Denna egenskap är ett mått på din reaktionsförmåga.

Logik (LOG)
Denna egenskap är ett mått på ditt logiska tänkande och din intelligens.

Minne (MIN)
Denna egenskap är ett mått på din minneskapacitet.

Psyke (PSY)
Denna egenskap är ett mått på ditt mentala välbefinnande. Den visar även om du har lätt för att bli skrämd eller inte och hur psykiskt stark du är i pressade situationer. Man måste ha minst tolv i PSY för att kunna lära sig besvärjelser.

Aura (AUR)
Denna egenskap är ett mått på din själsliga kraft. Den visar om du har lätt för att förstå dig på magi och övernaturliga fenomen eller inte. Man måste ha minst tolv i AUR för att kunna lära sig besvärjelser. Genom att koncentrera sig i 1T6 ronder och lyckas med ett AUR-slag x2, kan alla som har minst tolv i denna egenskap känna av magiska krafter och övernaturliga händelser som är aktiva inom AUR-antal meters radie från personen. De får dock inte reda på vad de olika krafterna är, eller vad de gör.

Karisma (KAR)
Denna egenskap är ett mått på din karismatiska styrka och utstrålning.

Syn (SYN)
Denna egenskap är ett mått på hur bra din synförmåga är.

Hörsel (HÖR)
Denna egenskap är ett mått på din hörselförmåga.

Lukt/Smak (L/S)
Denna egenskap är ett mått ditt lukt- och smaksinne.

Känsel (kÄN)
Denna egenskap är ett mått på din känselförmåga.

Intuition (INT)
Denna egenskap är ett mått på hur välutvecklat ditt sjätte sinne är. Den visar om du har lätt för att känna på dig saker, som till exempel faror.

Utseende (UTS)
Denna egenskap är ett mått på din rollpersons utseende. Den visar om andra personer av din egen ras tycker att du är attraktiv eller ful, se tabellen nedan. Utseendet kan ändras till ett sämre värde om du skadas allvarligt, men det kan aldrig höjas över ditt originalvärde, förutom med hjälp av magi och övernaturliga krafter. Tänk på att många har udda smak när det gäller vad som är vackert eller fult. En person kanske tycker att en person med ett utseendevärde på 7 är attraktivare än en med ett utseendevärde på 19 (det är ovanligt, men det finns sådana personer). UTS = Första intrycket man får. KAR = Det intryck man får efter att ha lärt känna personen.

Utseende

UTS	Utseende	UTS	Utseende
2-3	Monsterlik	13-15	Attraktiv
4-5	Ful	16-17	Snygg
6-7	Udda	18-19	Vacker
8-12	Alldaglig	20	Omtöcknande

Storlek (STO)
Denna egenskap är ett mått på din storlek. Man slår fram denna egenskap med 1T10 plus en rasmodifikation beroende på vilken ras man har valt, se tabellen nedan.

STO kan aldrig höjas eller sänkas förutom med hjälp av magi. Observera att vikten kan skilja sig mycket från person till person. I tabellen nedan visas rollpersons ungefärliga längd. Längden kommer inte att ändras i framtiden för din rollperson, men vikten kan ändras både uppåt och nedåt utifrån den du väljer från början. Längden och vikten slår man inte fram, utan väljer utifrån sitt eget tycke.

Storleksmodifikation för raserna

STO	Ras	STO	Ras
+9	Människa	+6	Ewon
+9	Högländare	+2	Duerb
+8	Nomad	±0	Folb
+10	Barbar	+6	Svart-Ewon

Längd och vikt

STO	Längd i cm	Vikt i kg
1	50-60	14-65
2	55-65	16-70
3	60-70	18-75
4	65-75	20-80
5	70-80	22-85
6	75-85	24-90
7*	80-90 / 135-145	26-95 / 24-58
8*	85-95 / 140-150	28-100 / 28-65
9*	90-100 / 145-155	30-105 / 33-73
10*	95-105 / 150-160	34-110 / 36-82
11*	100-120 / 155-175	38-114 / 39-109
12*	110-120 / 160-180	42-120 / 41-118
13	165-185	43-127
14	170-190	46-136
15	175-195	50-146
16	180-200	55-155
17	185-205	59-164
18	190-210	64-173
19	195-215	68-182
20	200-220	73-191

* cm och kg före snedstrecket gäller för Duerber och Folber, cm och kg efter gäller för alla andra raser.

Förmågor

Från listan nedan kan rollpersonen få en förmåga som gör honom lite mer speciell. Varje spelare får slå en gång på tabellen utan att offra turpoäng när de skapar sin rollperson, för att se om rollpersonen har någon förmåga. Spelarna får även slå på denna tabell mellan äventyren om de vill. Detta kostar då tio turpoäng per slag och får bara göras mellan äventyren. Om de vid dessa tillfällen skulle få en förmåga som de redan har eller ingen alls, så har de förlorat de tio turpoängen som de offrade för detta slag.

Många gånger när en rollperson får en ny förmåga, fungerar den utan att rollpersonen behöver göra någonting speciellt, men för vissa förmågor (som till exempel hamnskiftare) måste rollpersonen aktivera förmågan genom att koncentrera sig. Dessa förmågor har funnits hos rollpersonen latent hela tiden, men det är inte före nu han har upptäckt att han besitter dessa förmågor. Slå 1T100 och avläs resultatet nedan för att få reda på om du har någon förmåga, och dess natur.

Förmågor

01: Ingen förmåga.

02-03: Magisk reserv: Rollpersonen har 1T10 extra magipoäng som läggs till hans normala magipoäng. Dessa poäng återfås på samma sätt som normala magipoäng. Rollpersoner som får denna förmåga kan lära sig besvärjelser även om de inte har nog hög PSY eller AUR. Denna förmåga kan fås fler gånger.

04-05: Magimotstånd: Rollpersonen har en bonus på +5 i procentchans när han skall slå ett motståndsslag mot magi och besvärjelser. Denna förmåga kan fås fler gånger.

06: Ingen förmåga.

07-08: Hamnskiftare: En gång per dygn. Spelledaren och spelaren bestämmer tillsammans vilket djur rollpersonen kan förvandla sig till. Varje gång man byter skepnad, tar man djurets STO, egenskaper och färdigheter. Man kan inte tala när man är i djurskepnad, och man kan inte kasta besvärjelser. Varje hamnskifte tar 1T10 ronder att utföra. När man ändrar skepnad till ett djur, skall man alltid slå 1T100; 01-10 = man får djurets intelligens och kommer inte att komma ihåg vad man har gjort under sin tid i djurhamn. Man förändras tillbaka efter 2T10+4 timmar. 11+ = man behåller sin intelligens och kan byta tillbaka till sin egen skepnad när man vill inom tjugofyra timmar. Stannar man längre än tjugofyra timmar i djurhamn, så fastnar man i djurets skepnad och kan aldrig förändra sig tillbaka igen. Om man blir medvetslös eller dör när man är i djurskepnad, så förvandlas man tillbaka till sin normala skepnad efter 2T10 minuter.

09-10: Genomskåda illusioner: AUR x3 i procentchans att lyckas. Denna förmåga fungerar automatiskt när en rollperson som har den stöter på en illusion. Spelledaren slår alltid detta slag dolt för spelaren, så att han inte skall få reda på att det är en illusion om han misslyckas med slaget.

11: Ingen förmåga.

12-13: Eld/Köld motstånd: Skador som orsakas av eld eller köld har bara halv effekt på personer som har denna förmåga. Skada x0,5 (avrunda uppåt).

14-15: Sannsyn: Personer med denna förmåga kan inte se illusioner och liknande. Personer eller varelser som har förändrat sitt utseende med hjälp av magi, ser de som har denna förmåga i deras sanna skepnad. Om de stöter på en vanlig illusion som till exempel har skapats av en magiker, så ser de den inte alls. Demoner, djävlar och andra väsen som har ändrat sitt utseende för att se ut som människor upptäcks genast av en person med denna förmåga. Detta kan vara lite skrämmande för

personen med sannsyn ibland, då han enbart kan se en varelses sanna skepnad.

16: Ingen förmåga.

17-18: Total mörkersyn: SYN-antal meter (dock inte i magiskt mörker). Mörkersyn fungerar som kattsyn över SYN-antal meter. Alla Duerber och Svart-Ewonér har redan denna förmåga. Skulle de slå fram den, skall den räknas som ingen förmåga.

19-20: Kattsyn: Personer med denna förmåga ser lika bra som en katt i mörker. Det krävs dock att det finns en liten ljuskälla i närheten Alla Ewonér har redan denna förmåga. Skulle de slå fram den, skall den räknas som ingen förmåga.

21: Ingen förmåga.

22-23: Fjärrhörsel: HÖR x3 i procentchans att lyckas. Personer med denna förmåga kan höra vad folk viskar upp till HÖR x2 meter bort, vad de säger i normal samtalston upp till HÖR x4 meter bort, vad folk pratar mycket högt om upp till HÖR x8 meter bort och vad folk skriker om upp till HÖR x12 meter bort. Beroende på vindriktningen kan procentchansen modifieras.

24-25: Totalt gehör: Det räcker med att en person som har denna förmåga hör en melodi en gång, så kan han spela den sen. För att kunna utnyttja denna förmåga till fullo krävs det att man kan minst ett musikinstrument som färdighet. Denna förmåga gäller även sång.

26: Ingen förmåga.

27-28: Personkännedom: LOG x3 i procentchans att lyckas. Personer med denna förmåga kan efter en viss tid tillsammans med någon avgöra om denne är att lita på eller inte. De som har denna förmåga, kan även få reda på en persons sanna personlighet. Dock kan detta ta en viss tid, och procentchansen bör modifieras av spelledaren beroende på hur väl olika personer kan dölja sin sanna personlighet. En person med denna förmåga får enbart slå ett slag per månad för detta per person. Det första slaget får slås efter 1T2 timmars tid tillsammans med personen.

29-30: Inlärnings- och träningstid halverad: Gäller för alla typer av träning.

31: Ingen förmåga.

32-33: Snabbslående: +5 till alla initiativslag i stridssituationer.

34-35: Snabb: +5 i basförflyttning om ett SNA-slag x3 lyckas vid förflyttningen.

36: Ingen förmåga.

37-38: Charma/Imponera: KAR x3 i procentchans att lyckas. Detta slag skall alltid slås dolt av spelledaren. Spelledaren bör även modifiera slaget beroende på situationen. Denna förmåga gör att personen har mycket lättare att imponera på andra, så att de tycker att vad personen utför är storslaget, även om det inte skulle ha varit så för en annan person.

39-40: Djurvän: KAR x3 i procentchans att lyckas. Alla djur blir lugna och vänliga mot denna person om slaget lyckas (ett slag per djur). Detta gäller enbart fredliga djur. Om spelledaren går med på det, kan denna förmåga täcka upp rovdjur också, men då måste slaget vara perfekt för att djuret skall bli lugnt.

41: Ingen förmåga.

42-43: Fallteknik: Personer med denna förmåga landar nästan alltid på fötterna genom att de vrider sig som en katt i luften. På grund av detta skall alla fallskador modifieras med x0,5 (avrunda uppåt).

44-45: Tålig: Personer med denna förmåga har 1T10 extra skadepoäng som läggs till hans normala skadepoäng. Denna förmåga kan fås fler gånger.

46: Ingen förmåga.

47-48: Giftmotstånd: Denna förmåga ger +10 i procentchans att motstå gifter. Denna förmåga kan fås fler gånger.

49-50: Immunitet: Denna förmåga ger +10 i procentchans att motstå sjukdomar. Denna förmåga kan fås fler gånger.

51: Ingen förmåga.

52: Bra läkekött: Personer med denna förmåga har FYS x6 i procentchans att få tillbaka skadepoäng, och FYS x4 i procentchans att bli fri från infektioner.

53: Stålsättning: PSY-slag x2. Detta slag skall slås varje gång personen med denna förmåga förlorar skadepoäng. Om slaget lyckas tar han bara halv skada (avrunda uppåt).

54: Ingen förmåga.

55: Svårskrämd: +5 i PSY vid alla skräcksituationer, och -1 i modifikation på alla skräcktabellsslag.

56: Respektingivande: KAR x3 i procentchans att personer med denna förmåga inger respekt hos andra. Detta slag skall alltid slås dolt av spelledaren.

57: Ingen förmåga.

58: Bra luktsinne: L/S x3 i procentchans att lyckas. Personer med denna förmåga kan känna dofter upp till L/S x2 meter bort, och dubbelt så långt bort om det blåser mot honom.

59: Fotografiskt minne: MIN x4 i procentchans att lyckas. Det krävs ett slag för varje textstycke som man läser. Spelledaren bör modifiera slaget beroende på de olika styckenas storlek. Spelledaren slår alltid dessa slag dolda.

60: Ingen förmåga.

61: Tidskänsla: INT x5 i procentchans att veta dygnets exakta tidpunkt. Denna egenskap ersätter färdigheten med samma namn totalt om man får den.

62: Hög skadebonus: Personer med denna förmåga har ett steg högre i skadebonus utifrån tabellen än vad han egentligen skulle ha. Denna förmåga kan fås fler gånger.

63: Ingen förmåga.

64: Minskat sömnbehov: Personer med denna förmåga behöver bara sova i fyra timmar för att vara helt utvilade.

65: Tur: Personer med denna förmåga har alltid +5 i modifikation på sina färdighets- och grundegenskapsslag. Alla andra personer som försöker att förstöra för eller skada denna person får en modifikation på -5 till alla sina färdighets- och grundegenskapsslag. Personer med denna förmåga har även tur i hasardspel, INT x2 i procentchans att vinna varje gång.

66: Ingen förmåga.

67: Sänkt ämnesomsättning: Personer med denna förmåga behöver bara äta ett normalt mål mat var tredje dag för att få den näring de behöver.

68: Minskad vätskekonsumtion: Personer med denna förmåga behöver bara dricka 0,5 liter vatten var femte dag för att få den vätska de behöver.

69: Ingen förmåga.

70: Sover lätt: Personer med denna förmåga får slå iakttagelse- och sinnesslag utan minusmodifikation när de sover. Om de väcks av någonting, så piggnar de till otroligt snabbt, redan efter 1T2 ronder.

71: Orienteringskänsla: Personer med denna förmåga vet alltid var norr är när de är utomhus eller är inomhus och ser ut. Denna förmåga gäller inte om man är inomhus där det inte finns några fönster, eller i en grotta, där man inte ser ut.

72: Ingen förmåga.

73: Behöver inte sova: Personer med denna förmåga behöver aldrig sova för att vara utvilade. De behöver dock vila några timmar varje dygn för att inte slita ut sin kropp helt och hållet.

74: Behöver inte äta: Personer med denna förmåga behöver aldrig äta någonting. De brukar dock göra det ibland på grund av att det är gott.

75: Ingen förmåga.

76: Behöver inte dricka: Personer med denna förmåga behöver aldrig dricka någonting. De brukar dock göra det ibland på grund av att det är gott.

77: Vattenandning: Personer med denna förmåga kommer från ett mycket gammalt släkte som dog ut i Zhoria för flera hundra år sedan. De har utvecklat knappt synbara gälar bakom öronen som låter dem andas under vatten. Deras ögon skyddas även med en tunn hinna som gör att de ser perfekt under vattnet. Denna hinna gör att deras ögon ser dimmiga ut. Det är mycket svårt att upptäcka att en person är av denna ras. Man måste klara ett svårt iakttagelseslag (x0,25) för att upptäcka dess gälar eller hinnor. Detta betyder dock inte att man vet vad de är.

78: Halvalv: Personer med denna förmåga är besläktade med Ewonérna. Personen behöver inte ha en mor eller far som är Ewon för att ha denna förmåga. Det kan sträcka sig långt tillbaka i familjen. Personer med denna förmåga får en modifikation på +2 till sin SMI, +2 till sitt PSY och +2 till sin AUR. Deras medellivslängd skall även den ökas med trehundra år. Personer med denna förmåga åldras utseendemässigt väldigt långsamt efter att de nått vuxen ålder. Det är bara människor som kan få denna förmåga. För alla andra raser är detta resultat lika med ingen förmåga.

79: Telepati: INT+AUR+PSY i procentchans att lyckas. Personer med denna förmåga kan sända och ta emot meddelanden med hjälp av telepati. Räckvidden är INT x10 meter. Man måste klara ett slag för denna förmåga varje gång man skall sända eller ta emot ett meddelande (personer som inte har denna förmåga måste klara ett INT-slag x2 för att lyckas med att ta emot ett meddelande). När man sänder ett meddelande, måste man koncentrera sig djupt och kan inte utföra någonting annat under tiden. När man tar emot ett meddelande behöver man inte koncentrera sig, men man slutar automatiskt upp med det man håller på med på grund av att det känns som om man skulle sväva in i en annan dimension. Om en person till exempel klättrar upp för en bergsvägg, så släpper han inte taget och faller på grund av att han får ett telepatiskt meddelande. Personen hänger bara kvar på samma plats tills telepatilänken bryts. När man får ett telepatiskt meddelande hör man sändarens röst i sitt medvetande. Det kostar ett magipoäng per minut att sända ett telepatiskt meddelande (dessa magipoäng fås tillbaka på normalt sätt).

80: Hela andra: INT+AUR+PSY i procentchans att lyckas. Personer med denna förmåga kan med hjälp av handpåläggning hela upp andra levande varelser. Varje handpåläggning tar en rond att utföra och kostar ett magipoäng som fås tillbaka på normalt sätt. Personen med denna förmåga helar upp 1T10 skadepoäng från en skada per handpåläggning. Personer med denna förmåga kan bara hela andra varelser, inte sig själva. Om man slår fram denna förmåga en andra gång, så betyder det att man även får förmågan att hela sig själv med hjälp av handpåläggning.

81: Ärkemagi: Personer med denna förmåga kan lära sig besvärjelser även om deras AUR eller PSY har ett värde på 15 eller mindre. Alla som har denna förmåga har även en modifikation på +5 när de skall kasta besvärjelser.

82: Snabb återhämtning av magipoäng: Personer med denna förmåga får tillbaka två magipoäng per timme när de sover. För övrigt återhämtas de som vanligt.

83: +1 i Fysik: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

84: +1 i Styrka: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

85: +1 i Smidighet: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

86: +1 i Balans: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

87: +1 i Snabbhet: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

88: +1 i Logik: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

89: +1 i Minne: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

90: +1 i Aura: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

91: +1 i Psyke: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

92: +1 i Karisma: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

93: +1 i Syn: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

94: +1 i Hörsel: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

95: +1 i Lukt/Smak: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

96: +1 i Känsel: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

97: +1 i Intuition: Denna bonus fås varje gång man slår detta resultat.

98: Odödlig: Personer med denna förmåga åldras inte längre när de väl har utvecklat denna förmåga och kan därför inte dö av ålder. De kan dock dö av fysiskt eller psykiskt våld. Ewonér och Svart-Ewonér kan inte få denna förmåga, då de redan har den. Om en Ewon eller Svart-Ewon slår fram denna förmåga, skall den räknas som ingen förmåga.

99: Två förmågor: Slå två gånger till för speciella förmågor.

00: SL special: Om någon får detta resultat, så har spelledaren fria händer med att bestämma vad det skall bli för något resultat. Spelledaren kan välja en av ovanstående förmågor, hitta på en ny förmåga, eller låta spelaren välja en förmåga själv osv.

Alla förmågor ovan lämpar sig inte för vissa spelgrupper. Om ni inte skulle gilla några av förmågorna, så är det bara att strunta i dem, eller hitta på andra förmågor istället för dem ni inte vill använda.

Defekter

När man skapar sin rollperson finns det en viss chans att man får en eller flera defekter. Hur stor chansen är beror på vilken ras man har valt att spela med. Nedan är raserna nedskrivna, och efter dem står det tre tal. Det första talet är procentchansen att man måste slå för en defekt. Det andra talet är procentchansen att man måste slå för ytterligare en defekt om man fick slå för den första. Det tredje talet är procentchansen att man måste slå för ytterligare en defekt om man fick slå för den andra. För att få reda på vad man har för defekt (er), måste man slå 1T100 (en gång för varje) och läsa av listan nedan. Tänk på att många personer i verkligheten har en eller flera defekter. Defekter gör även rollpersonerna lite mer speciella och roligare att spela med.

Chans att få en till tre defekter

Vanlig människa	46% / 18% / 03%
Högländare	44% / 16% / 03%
Nomad	45% / 17% / 03%
Barbar	43% / 15% / 03%
Ewon	30% / 09% / 03%
Duerb	40% / 16% / 03%
Folb	36% / 14% / 03%
Svart-Ewon	28% / 06% / 03%

Defekter

01-02: Höjdskräck*

03-04: Torgskräck*

05-06: Spindelskräck*

07-08: Rädd för åskan*

09-10: Rädd för att vara ensam*

11-12: Cellskräck*

13-14: Rädd för folksamlingar*

15-16: Vattenskräck*

17-18: Rädd för att åldras*

19-20: Mörkrädd*

21-22: Rädd för det övernaturliga*

23-24: Eldskräck*

25-26: Dödsskräck*

27-28: Främlingsskräck*

29-30: Djurskräck (specificera en djurras)*

31-35: Annan fobi (SL's val)*

36-37: Alkolism*

38-39: Allergi**

40-41: Färgblind: Personer med denna defekt kan inte se speciella färger så bra. De ser nyanserna, men de flyter oftast ihop med varandra så att de inte kan skilja dem åt. De vanligaste färgerna som man är färgblind för är grönt och rött. Andra färger kan förekomma.

42-43: Epilepsi*

44-45: Steril: Personer med denna defekt kan inte producera egna biologiska barn.

46-47: Hypokondriker (Inbillningssjuk)**

48-49: Sömnproblem**

50-51: Lider av ett komplex**

52-53: Lider av konstant törst**

54-55: Går i sömnen**

56-57: Lider av konstant trötthet**

58-59: Lider av eksem**

60-61: Stammar**

62-63: Läspar**

64-65: Har en kronisk sjukdom**

66-67: Albino: Personer med denna defekt måste byta ut sin lägsta grundegenskap med STY och sin näst lägsta grundegenskap med FYS. Alla som har denna defekt har en medellivslängd -35% av deras normala medellivslängd. Ewonér och Svart-Ewonér som slår fram denna förmåga får enbart sänkta grundegenskaper, de är fortfarande odödliga. Alla som får denna defekt tål solsken dåligt på grund av att de saknar pigment. Deras hår är vitt och deras ögon är röda.

68-69: Blåskatarr (måste ofta tömma den)**

70-71: Harmynt: Personer med denna defekt är födda med en delad överläpp. De som har denna defekt får en modifikation på minus 3 i UTS.

72-73: Låghalt: Personer med denna defekt är födda med ett ben längre än det andra. De som har denna defekt måste byta ut sin lägsta grundegenskap med SMI, sin näst lägsta grundegenskap med BAL, och sin tredje lägsta grundegenskap med SNA.

74-75: Vindögd

76-71: Skelögd

78-79: Saknar totalt hårväxt: På grund av sjukdom.

80-81: Kopparärrigt ansikte: Personer med denna defekt måste sänka UTS med ett poäng.

82-83: 1T10 synliga ärr: Personer med denna defekt måste sänka UTS med två poäng.

84-85: Synlig brännskada: Personer med denna defekt måste sänka UTS med två poäng.

86-87: Saknar ett öga: Personer med denna defekt måste sänka SYN med 50% (avrunda uppåt).

88-89: Saknar ett öra: Personer med denna defekt måste sänka HÖR med 50% (avrunda uppåt).

90-91: Saknar en hand: Personer med denna defekt måste sänka en fysisk grundegenskap med två poäng. De kan inte använda tvåhandsvapen eller andra färdigheter som kräver två händer.

92-93: Saknar en fot: Personer med denna defekt måste sänka en fysisk grundegenskap med två poäng och sin förflyttning med 30% (avrunda uppåt).

94-95: Saknar en arm: Personer med denna defekt måste sänka en fysisk grundegenskap med tre poäng. De kan inte använda tvåhandsvapen eller andra färdigheter som kräver två armar.

96-97: Saknar ett ben: Personer med denna defekt måste sänka en fysisk grundegenskap med tre poäng och sin förflyttning med 50% (avrunda uppåt).

98-99: Valfri: Spelaren får välja en valfri defekt till sin rollperson.

00: SL special: Spelledaren har fria händer att välja, eller hitta på en ny defekt till spelarens rollperson.

*Om man får en fobidefekt, skall man slå 1T100 för att få reda på hur allvarlig den är. Se nedan.

Resultaten 86-97 kan vara hämmande för vissa spelare. Om en spelare slår fram dessa resultat till sin rollperson, bör spelledaren låta honom slå om för att undvika missnöje. Dessa defekter (liksom de flesta andra) kan rollpersonerna få även under spelets gång. Spelledaren måste själv bestämma hur vissa defekter, som till exempel fobier, kan fås under spelets gång. Oftast får man dessa efter en traumatisk upplevelse. Efter att en person råkat ut för en skräckupplevelse, så kan spelledaren låta honom slå ett passande PSY-slag. Misslyckas slaget, så bör personen få en passande fobi. Fobier kan även botas om personen får hjälp en längre tid med detta. PSY-slag x1 för att botas efter minst en månads terapi.

Allvarlighet för fobi

01-50: Lindrig fobi: Personen behöver aldrig slå skräckslag, men han känner sig obehaglig till mods i närheten av det han har en fobi mot.

51- 75: Lätt fobi: Personen måste slå ett PSY-slag x5 i vissa situationer för att se om han får panik och skriker, eller flyr från det som han har en fobi mot.

76-90: Svår fobi: Som resultat 51-75, men PSY-slaget skall multipliceras med x3.

91-00: Allvarlig fobi: Som resultat 51-75, men PSY-slaget skall multipliceras med x2. Misslyckas PSY-slaget måste han även slå ett slag på skräcktabellen.

** Spelledaren bestämmer hur defekten fungerar för just denna rollperson (det finns olika varianter). Spelaren skall även slå 1T100 för att få reda på hur allvarlig defekten är. Resultatet är lika med procentchansen att defekten träder i kraft vid olika tillfällen. Det är upp till spelledaren när. Spelledaren bör dock inte använda denna fördel han har mot spelaren alltför ofta. En bra regel att följa för spelledaren kan vara att låta spelaren slå för sin defekt när han blir extra upphetsad, eller när han spelar extra dåligt.

Huvudhand

Slå 2T10 och läs av resultatet för huvudhand i tabellen nedan. Om man är vänster- eller högerhänt kan man använda en hand fullt ut. De flesta personer har någon av dessa som huvudhand. En person som är ambidextriös kan använda båda sina händer lika bra, och kan utföra olika saker med dem utan minusmodifikationer på samma gång. För strid med två vapen se stridskapitlet.

Huvudhand

2T10	Huvudhand
2-14	Höger
15-18	Vänster
19-20	Ambidextriös

Förflyttning

För att få fram sin rollpersons förtlyttningsförmåga, skall man lägga ihop SNA och STO. Sedan skall man dela resultatet med två (avrunda uppåt). Resultatet som fås fram är lika med rollpersonens förflyttning i meter per rond när han går normalt. Den maximala förflyttningen en person kan komma upp till, är sin basförflyttning multiplicerat med sex. Detta gäller när han springer så fort han bara kan. Om en person springer eller joggar normalt, så håller han en hastighet på basförflyttningen multiplicerat med tre, fyra eller fem meter per rond. Om en person har förflyttat sig mindre än halva sin förflyttning under en rond, men minst fem meter, och sedan vill attackera eller något liknande under samma rond, så kan han göra detta med en minusmodifikation på fem i initiativ. Om en person förflyttar sig mer än hälften av sin förflyttning under en rond, och sedan vill attackera eller något liknande under samma rond, så får han en modifikation på minus tjugofem till alla färdighets- och grundegenskapsslag och minus tio i initiativ. Om en person har förflyttat sig hela sin förflyttning under en rond, så har han en modifikation på minus femtio till alla färdighets- och grundegenskapsslag och minus femton i initiativ.

Bärförmåga

Varje person kan bära med sig sin STY-antal kg plus 10% av sin egen vikt (avrunda uppåt) i kg utan problem. Om man bär mer än detta, så kan spelledaren ge en minusmodifikation för alla rörliga manövrar, se tabellen nedan. Det som man egentligen borde tänka på lite mer som spelledare är otympligheten hos en del föremål. Föremålen kanske inte är så fruktansvärt tunga alla gånger, men dess utformning kan göra dem väldigt otympliga att bära med sig. Man kan inte bära mer än max 5x sin BF i kg och samtidigt utföra fysiska handlingar. Står man still kan man lyfta upp till 10x sin BF i kg korta stunder.

Negativ mod. utifrån bärförmåga

Bärande	Modifikation
Upp till BF i kg	Ingen modifikation
BF x1,1 - x1,5	-5 för alla %-slag
BF x1,6 - x2,0	-10 för alla %-slag
BF x2,1 - x2,5	-20 för alla %-slag
BF x2,6 - x3,0	-30 för alla %-slag
BF x3,1 - x3,5	-40 för alla %-slag
BF x3,6 - x4,0	-50 för alla %-slag
BF x4,1 - x4,5	-75 för alla %-slag
BF x4,6 - x5,0	-100 för alla %-slag

Skadebonus

För att få fram sin rollpersons skadebonus, skall man lägga ihop STY och STO. Avläs sedan tabellen nedan. Skadebonusen skall läggas till skadeslag för obeväpnad strid och närstridsvapen. För attacker med missilvapen (inte armborst) och kastvapen, skall halva skadebonusen läggas till (avrunda nedåt). Ingen skadebonus läggs till för armborst.

Skadebonus

STY+STO	Skadebonus
12, nedåt	-4
13-16	-2
17-24	±0
25-32	+1
33-40	+2
41-56	+3
57-72	+4
73-88	+5
89-104	+6
105-120	+7
121-136	+8
137-152	+9
153-168	+10
169-184	+11
185-200	+12

Skadebonusen står med ända upp till 200 på grund av att andra varelser använder sig av samma tabell för att få fram sin skadebonus. För var tjugofemte steg eller fraktion därav över 200, skall skadebonusen ökas med +2. Skadebonusen kan bli enorm för stora demoner och drakar. SL kan även låta tunga stenar och liknande som kastas få en extra skadebonus.

Uppväxtfärdigheter

Nu skall spelaren slå fram vilka uppväxtfärdigheter hans rollperson har lärt sig av sina föräldrar och från andra personer som varit viktiga under hans uppväxt. Alla får slå fram fem uppväxtfärdigheter från tabellen nedan. Man får +20 i %V på alla sina uppväxtfärdigheter utan att behöva använda bakgrundspoäng. Det är upp till spelledaren och spelaren att tillsammans komma på vem som har lärt rollpersonen dessa färdigheter, och vad denne har för relation till rollpersonen. Detta är en bra början på rollpersonens bakgrundshistoria.

Uppväxtfärdigheter

1T100	Uppväxtfärdighet
01	Akrobatik
02-03	Botanik
04	Buktala
05	Dansa
06	Drogkunskap
07	Fingerfärdighet
08-09	Fånga
10	Förfalskning
11	Förklädnad
12-13	Första hjälpen
14-15	Geografi
16	Grottorientering
17	Gömma föremål
18-19	Gömma sig
20-21	Hantverk
22	Heraldik
23-24	Historia
25-26	Hoppa
27-28	Iakttagelseförmåga
29	Jonglera
30	Juridik
31	Kamouflage
32-33	Kanot/Ro
34-35	Kasta
36-37	Klättra
38	Kunskap om …
39	Köpslå
40-41	Köra vagn
42	Låsdyrkning
43	Läppläsning
44	Magisk teori
45	Matematik
46	Navigera
47	Områdeskunskap
48-49	Orientering
50	Provsmaka
51-52	Rida
53-54	Segla
55-56	Simma
57	Sjunga
58-59	Smyga
60	Spela instrument
61	Spontan magi
62	Språk
63	Spåra
64	Taktik
65	Teckenspråk
66	Teologi
67	Tidskänsla
68	Undre världen
69-70	Utbrytarkonst
71	Värdera
72-73	Zoologi
74	Överlevnad
75-76	Brottning
77	Enhandsvapen
78	Finta
79	Kraftattack
80	Missilvapen
81	Kastvapen
82	Sikta
83	Sköldar
84-85	Slagsmål
86	Stridskonst
87	Stångvapen
88	Tvåhandsvapen
89-90	Undvika
91-00	Valfri färdighet

Färdigheterna Alkemi, Förföra och Bärsärk finns inte med i tabellen över uppväxtfärdigheter. Detta för att Alkemi och Förföra är inte något man kan få som uppväxtfärdighet, och Bärsärk kan enbart fås som rasfärdighet (Barbarer), inte som uppväxtfärdighet.

Magi- & Skadepoäng

Magipoäng

AUR+PSY -23 (Kan inte vara lägre än noll)

För att få fram rollpersonens magipoäng skall man lägga ihop PSY och AUR. Man har 1 magipoäng för varje steg över 23. Magipoängen används när man kastar besvärjelser. För mer information om detta se Grimoire (regelboken för magi till Zhoria).

Skadepoäng

FYS+STO /2 (Avrunda uppåt)

För att få fram rollpersonens skadepoäng skall man lägga ihop FYS och STO. Sedan skall detta resultat delas med två. Skadepoängen visar hur mycket en rollperson tål innan han förlorar medvetandet eller dör. För mer om skadepoäng se stridskapitlet och kapitlet om skador.

Bonusslag

Efter att man räknat ut sina magipoäng och skadepoäng, så måste spelaren bestämma om han vill följa krigarens eller magikerns väg. Detta val görs vid varje ny rang. Valet ger endera extra magipoäng eller extra skadepoäng. Man kan aldrig få extra av båda vid en och samma rang. Om man väljer magikerns väg från början får man 1T4 extra magipoäng och om man väljer krigarens väg får man 1T4 extra skadepoäng. För mer om hur detta fungerar då man stiger i rang se kapitlet om rang och spelpoäng längre fram i boken.

Läskunnighet

Alla är inte läskunniga i världen som rollpersonerna lever i. Ett mycket stort antal av befolkningen kan inte läsa eller skriva alls. Rollpersonerna bör skilja sig lite från resten av befolkningen, och kommer därför att kunna läsa och skriva till ett färdighetsvärde som fås fram utifrån deras språkfärdighetsvärde och deras procent i läskunnighet. Om en person till exempel har 75 i %V på sitt modersmål och är 45% läskunnig, så har han ett färdighetsvärde på 34 i %V (33,75 avrundat uppåt) på att läsa och skriva. Läskunnighetsvärdet är alltså en viss procent av vad man har på sina språkfärdigheter.

Räkna ut en nyskapad rollpersons läskunnighet genom att slå 2T10. Modifiera sedan detta resultat med ±0 om han är av rasens lägsta sociala klass, +20 för näst lägsta klassen, +30 för den mittersta, +40 för den näst högsta och +50 för den högsta. Alla skall även lägga till sin LOG. Alla Nomader har noll i läskunnighet. Alla icke mänskliga raser får 5T10+30 + LOG i läskunnighetsprocent.

Läskunnighet kan höjas som en normal färdighet då man når en ny rang. Den kan även tränas med LOG som Bas. För information om hur denna egenskap höjs då man skapar sin rollperson, se bakgrundspoäng nedan. Läskunnighetsprocenten kan aldrig bli högre än 100.

Bakgrundspoäng

Alla nya rollpersoner har LOG +2T10 bakgrundspoäng att höja sina färdigheters %V med. Man får inte lägga mer än maximalt 5 bakgrundspoäng på varje färdighet från början. Man kan även använda dessa bakgrundspoäng till att köpa specialiseringar på vissa färdigheter för från början. Se kapitlet om färdigheter för mer information om hur man höjer specialiseringar under spelets gång och då man skapar sin rollperson. Om du vill att din rollperson skall ha besvärjelser från början, så måste han ha minst 16 i PSY och AUR, och du måste ha färdigheten Magisk teori med minst 20 i %V. Man kan höja vilka färdigheter man vill. Vi har inte lagt ner speciellt stor vikt på yrkesklassers färdigheter i detta spel. Senare kommer ni till yrkesbeskrivningar i Zhoria (vissa har begränsningar, vissa inte). Där kan du välja ett yrke som passar in på din rollperson.

Att höja en färdighets %V

Varje bakgrundspoäng som man lägger på en färdighet ger +5 i %V. Man kan maximalt lägga 5 bakgrundspoäng på en färdighet. Efter att man har använt alla sina bakgrundspoäng skall man addera färdighetens bas, rasbonusen för färdigheten samt uppväxtbonusen för färdigheten, om man har sådana bonusar vill säga. Resultatet är lika med det aktuella värdet i %V på färdigheten. Gör detta med alla färdigheter som bakgrundspoäng har använts på, samt de som man har någon form av bonus på.

Totalt %V

Bakgrundspoäng x5 + färdighetens bas + eventuella rasbonusar och uppväxtfärdighetsbonusar = Totalt %V. Speciella förmågor kan ge extra %V till vissa färdigheter om spelledaren går med på detta.

Speciella färdigheter

Alla får +50 i %V på sitt modersmål och områdeskunskap hemort. Dessa två färdigheter kan höjas ytterligare med bakgrundspoäng som andra färdigheter om spelaren vill.

Besvärjelser

Se Grimoire för besvärjelser och hur du går vidare med att skapa din magiker. I denna bok finns det inte med några regler för hur man använder sig av magi och inga besvärjelser. Du behöver regelboken för magi, Grimoire, för att skapa en magiker och för att använda magi i din kampanj.

Yrken

Vi har inte tagit med några yrkesklasser i detta spel, utan låter istället spelarna själva bestämma vad deras rollpersoner passar bäst för i yrkesvägar. Studera din rollpersons grundegenskaper och färdigheternas %V, och bestäm vad för slags yrke han har. Tänk på att en person kan ha haft flera olika yrken under sitt liv, med en yrkesspecialitet, eller kanske flera. I Zhoria finns det inga könsroller vad det gäller yrken. En kvinna kan mycket väl bli kungens närmaste riddare.

Yrkesförslag

Yrkena på denna och följande sidor är de som är vanligast bland rollpersoner i en fantasivärld. Spelarna kan läsa om hur de olika yrkena fungerar i just landet Zhoria. För vissa av yrkena krävs det att man uppnår vissa krav. Dessa krav står uppskrivna vid de olika yrkena nedan. Om en rollperson inte klarar dessa krav kan han inte välja detta yrke, utan måste välja något annat.

Adelsman/Borgare

Att vara adelsman eller borgare är egentligen inget riktigt yrke, det är helt enkelt bara någonting som man är. Man kan bara välja att vara adelsman eller borgare om man har slagit fram det på tabellen för socialt stånd. En adelsman eller borgare är en person som inte är utbildad i ett specifikt yrke. Antagligen har han väldigt rika föräldrar och har aldrig behövt lyfta ett finger för att jobba eller smutsa ned sig. Många av denna klass anses ofta som fisförnäma och de kallas ofta för sprättar eller snobbar av de vanliga massorna. Det finns även så kallade falska adelsmän och borgare. Detta är personer som rör sig i dessa kretsar, men de tillhör dem egentligen inte. De äger oftast ganska stora rikedomar, men har ännu inte blivit adlade. Många äventyrare kan röra sig i dessa kretsar om de har utfört stordåd eller nått stor rikedom, men de flesta av dessa utför fortfarande sitt normala yrke. Det är inte många äventyrare som lägger sitt riktiga yrke på hyllan bara för att de blir erkända bland denna klass.

Bard

Barden är en trubadur och historieberättare som sprider legender och berättelser om hjältar och hjältedåd, ibland även om kungar och adeln, ofta med lite satir. Barden försöker alltid att hålla sig i händelsernas centrum för att få material till sina sånger och berättelser. Om man vill spela med en bard, bör man vara en utåtriktad person som aldrig skulle försumma en chans att få en ny historia eller sång att lägga till sina samlingar. De flesta barder tycker om att driva med folk, oftast högt uppsatta personer, men lika ofta lovordar han dem och förskönar dem.

Bonde

Bonden är en person som jobbar på en gård och brukar jorden. En väldigt stor del av Zhorias befolkning är bönder. Om en spelare vill välja detta yrke till sin rollperson, så måste han ha socialt stånd medelklass eller högre för att vara sin egen bonde. Om en spelares rollperson är ung, så äger han ingen egen mark. Det är rollpersonens föräldrar som har marken. Har rollpersonen tur kanske han får ärva marken en vacker dag, om han inte har någon äldre bror eller syster som står som huvudarvinge.

Gycklare

Gycklaren är en underhållare som oftast arbetar tillsammans med andra personer på en cirkus eller i ett mindre följe. Gycklaren kan även jobba som narr hos en adelsman eller till och med hos en kung. Gycklarens stora uppgift i livet är att sprida glädje och att få folk att skratta i den mörka tid som råder. Beklagligt nog har de flesta gycklare i allmänhet ett rykte om sig att vara tjuvar och banditer, vilket oftast inte alls stämmer.

Hantverkare

Hantverkaren är en person som tillverkar och lagar föremål. Det finns många olika typer av hantverk (se färdigheten Hantverk i färdighetskapitlet). Om man lägger ner sig för att bli en bra hantverkare, har man oftast sin framtid säkrad. Vill man öppna en egen hantverksverkstad, så måste man ha ett gesällbrev som visar att man är en fullt utbildad hantverkare. (Se färdigheten Hantverk i färdighetskapitlet för mer information).

Helare

Helaren är en person som har vigt sitt liv åt att hjälpa andra. Helaren kan till exempel vara en fältskär i en armé, doktor med egen mottagning, en av de många helarna som jobbar på Helandets hus som finns runt omkring i Zhoria, eller en ensam helare som reser runt i landet för att hjälpa till där hans tjänster behövs. Detta är ett högt uppskattat yrke i Zhoria. Om någon medvetet skulle döda en helare utan väldigt bra anledning, så utkrävs genast dödsstraff för detta dåd.

Krigare
Det finns många olika typer av detta yrke. Man kan vara till exempel soldat i en armé, stadsvakt i en stad, gladiator på en arena, hyrsvärd som hyr ut sina tjänster till den som betalar bäst, prisjägare osv.

Krigarmunk
Varje tempel har en mindre armé krigarmunkar som skall skydda templet och dess inneboende. En del krigarmunkar skickas ut på heliga uppdrag, och en del blir väpnare åt paladiner. Det är krävande både fysiskt och psykiskt att vara krigarmunk, då deras träning är fruktansvärd hård. De tränar nästan dagligen. De håller även på med studier i Teologi och andra lärdomsämnen.

I kapitlet om religion är det antecknat färdighetskrav för detta yrke inom de olika religionerna. Dessa krav kan vara ganska höga, och det är sällsynt att nya rollpersoner når upp till dessa krav. Uppfyller man inte dessa krav betyder det inte att man inte kan spela en rollperson med detta yrke. Man kan fortfarande välja att börja som en Krigarmunk, men man är då lärling tills man uppnår kraven för yrket.

Köpman/Handelsman
Köpmän är personer som köper in varor för att senare sälja dem vidare till ett högre pris. De flesta köpmän är specialiserade på en vara, men det finns även de som handlar med otroligt många varor också. I vissa städer anses köpmannayrket vara en egen social klass för sig, strax under borgare.

Lärd man/kvinna
En lärd man ägnar sitt liv åt studier i olika lärdomsfärdigheter. En lärd man kan vara av flera olika yrken, som till exempel astrolog, historiker, tolk, alkemist, matematiker osv. Man blir oftast inte en lärd man på många år, utan bör studera många olika ting innan man kan kalla sig lärd man.

Lönnmördare
En lönnmördare är en person som dödar för pengar. En lönnmördare är oftast med i ett gille, där han kan få skydd och träning. Om man är med i ett gille, måste man lämna ifrån sig 25-45% av vad man tjänar på varje jobb. Om en person inte tjänar tillräckligt med pengar åt gillet, kan gillet ge honom olika uppdrag som de tar 60% av lönen till sig själva för. Lönnmördare kan även hyras för spionage, som livvakter, eller för att lära någon en läxa. Om en person som inte är med i stadens gille arbetar som frilansande lönnmördare där, så får denne person oftast en dödsdom på sig från stadens gille när detta blir känt.

Priser i bm för att lära en person en läxa	
normal person	60-80
soldat, vakt, krigare	120-300
officer, riddare	200-600
präst, paladin, trollkarl	400- 1,000
politiker, eller högt uppsatt person	800-1,400
mäktig präst, trollkarl	1,000-2,000
mäktig adelsman	1.500-4,000
kung, kejsare	3.000-10,000
Priser i bm för lönnmord	
normal person	100-200
soldat, vakt, krigare	160-400
officer, riddare	300-800
präst, paladin, trollkarl	600-1,200
politiker, eller högt uppsatt person	1,000-2.000
mäktig präst, trollkarl	2,000-4,000
mäktig adelsman	3,000-10,000
kung, kejsare	5,000-20,000

Priserna ovan varierar kraftigt från stad till stad.

Munk/Teriav
En munk är en person som lever för att tjäna en gudom och leda in andra personer på rätt väg. Munkarna bor oftast i ett tempel, där de hjälper till vid ceremonier och med att sköta byggnaden. I templet får de mat och logi mot sina tjänster. De munkar som reser runt i landet lever oftast på allmosor som de tigger till sig eller byter till sig mot olika välsignelser. Alla munkar har svurit ett fattigdomslöfte. Det finns även kvinnliga munkar. Dessa kallas för teriav (inte för nunnor). Att vara en teriav i Zhoria fungerar på samma sätt som att vara en munk. De har samma regler att följa och samma utbildning.

Munkar och pengar
Eftersom alla munkar har svurit ett fattigdomslöfte, får de bara utnyttja pengar till mat och logi när de är ute och reser. Alla munkar får därför bara 2T10 bronsmynt när de skapas. De får inte behålla pengarna som de slog fram på grund av sitt sociala stånd. De är nu munkar och har inget annat socialt stånd än just munk. Om en munk skulle få tag på mer pengar än vad han behöver för att överleva, måste han lämna in sitt överskott till sitt tempel eller till en kyrka av hans religion.

Munkar och stridsfärdigheter
På grund av att ingen munk får äga dyra föremål eller vapen, så brukar de bara lära sig följande stridsfärdigheter: Stångvapen (stav), Enhandsvapen (dolk), Brottning, Slagsmål, Stridskonst och Undvika. Munkar får bara strida i självförsvar eller för att försvara sitt tempel eller sin kyrka. Om en munk skulle strida av någon annan anledning, kan han mycket väl bli utslängd ur templet och/eller kyrkan.

Munkarnas kläder
Alla munkar har en kåpa med huva, skjorta, bomullsbyxor, rep som bälte och sandaler eller mjuka läderstövlar.

Munkarnas vapen
Munkar får bära en trästav och en dolk.

Munkarnas övriga utrustning
Alla munkar brukar ha följande utrustning: helig symbol i trä, tiggarskål i trä, axelväska, vattenskinn, liten läderpåse, tvål, flinta & stål, rakkniv eller borste och en bibel. De kan få annan utrustning under spelets gång, men de måste då rådfråga med en präst eller med en högre uppsatt munk i sitt tempel eller i sin kyrka, om de får behålla föremålet.

Paladin
En paladin är en helig riddare som tjänar en gudom. De är kyrkans vapen då det handlar om religiösa krig och fejder. De drar sig inte för att strida, då de är tränade att inte känna skräck i stridssituationer sedan barnsben. De är oftast otroliga fanatiker, som skulle kunna utföra vad som helst för kyrkan och guden de tillber. När de rider ut i strid brukar de ha en armé krigarmunkar under sig. De går aldrig med på att diskutera om vilken religion, deras eller någon annans, som är den bästa. Det är naturligtvis deras egen. Om någon säger emot dem om detta, kan de gå med på att duellera om vilken gudom som är starkast. Det är inte alla som kan bli paladiner på grund av de stora kraven som ställs vid utbildningen.

I kapitlet om religion är det antecknat färdighetskrav för detta yrke inom de olika religionerna. Dessa krav kan vara ganska höga, och det är sällsynt att nya rollpersoner når upp till dessa krav. Uppfyller man inte dessa krav betyder det inte att man inte kan spela en rollperson med detta yrke. Man kan fortfarande välja att börja som en Paladin, men man är då lärling tills man uppnår kraven för yrket.

Pirat
Detta yrke är en blandning mellan krigare, tjuv och sjöfarare. Man kan bli med i en piratflotta om man har haft något av dessa yrken tidigare. Man bör dock ha sjövana för att passa som pirat. Detta är ett yrke som är ganska svårt att livnära sig på i Zhoria just nu. De flesta pirater som fortfarande lever i landet är numera flodpirater.

Präst
En präst är en person som tjänar en gudom och leder de olika religiösa ceremonierna i tempel och kyrkor vid högtider. Präster är ungefär likvärdiga adeln i Zhoria, men de respekteras högre av folket. En präst kan liknas lite vid en magiker, men med en lite kraftigare magi (gudagåvor). Dock har de inte lika många gudagåvor som en magiker har besvärjelser. Om man vill spela med en präst eller bli en präst under spelets gång, så måste man uppfylla vissa krav, se kapitlet om religion för mer om dessa krav. Uppfyller man inte dessa krav kan man börja spelet som prästnovis eller prästadept, och göra provet för att bli präst senare under spelets gång då man uppfyller kraven.

Riddare
En riddare är en person som har blivit dubbad av en adelsman eller kung för att tjäna honom i krig och fred. En riddare blir oftast ledare för ett landsområde (länsherrar), eller på en borg (borgherrar). I krig är en riddare ledaren för en eller flera arméer. En riddares främsta plikt är att tjäna sin härskare och/eller sitt land. Det finns även riddare som inte har blivit tilldelade ett landsområde eller en borg. Dessa riddare kallas för friherrar och har inte lika stora och hårda förpliktelser som de andra riddarna. Det är inte alla rollpersoner som kan bli riddare från början. Vill du bli riddare, måste du klara ett KAR-slag x3 om du är av vanlig börd, ett KAR-slag x4 om du är borgare och ett KAR-slag x5 om du är adlig. Misslyckas slaget, har du inte blivit uppmärksammad av någon adelsman än, och kan inte välja detta yrke. Lyckas slaget har en adelsman dubbat dig till riddare. Skulle du lyckas perfekt med slaget, så är du dubbad av kungen i Zhoria.

Sjöfarare
En sjöfarare är en person som jobbar på en båt eller på ett skepp. Det kan vara på en fiskebåt, ett lastskepp, en pråm, en färja osv. Många sjöfarare arbetar även i hamnarna med att sköta lossning och hamnens lagerbyggnader. Före detta kaptener kan ibland få jobb som hamnkaptener eller lots.

Stråtrövare
En stråtrövare är vildmarkens och vägarnas tjuv. Stråtrövarna arbetar oftast i grupper på mellan fem till tjugo personer. De kallas ibland för landpirater. De som blir stråtrövare är oftast sådana som är av låg social klass och vill få det bättre. Ofta leder det bara till deras egen död.

Tjuv
En tjuv är oftast med i ett gille, där kan han få skydd undan lagen och träning. Alla tjuvar som är med i ett gille måste lämna ifrån sig 25-35% av vad de tjänar på sina stölder till gillet. Gillet bedriver oftast häleriverksamhet, så det bästa är att lämna in sitt stöldgods där. Det är svårt för tjuvar att få ut fullt värde när de säljer sitt stöldgods, se tabellerna nedan. Frilansande tjuvar som inte är med i något gille, är väldigt hatade av gillet, då de stör affärerna. Sådana tjuvar hittas oftast döda efter det att gillet har upptäckt

dem. Många som har detta yrke, var tvingade att bli tjuvar bara för att överleva, och när man väl har börjat med det, är det svårt att sluta. De flesta tjuvarna kommer från den lägre sociala klassen. Det finns även tjuvar som har valt att lära sig detta yrke för att få spänning i sitt liv. Ett fåtal av dessa kommer från de övre sociala klasserna. Många tror att tjuvar lever ett liv fyllt med äventyr, vilket oftast inte stämmer alls. Om man vill bli en bra tjuv bör man vara smidig, listig, väldigt kunnig och mycket försiktig. Det är inte många tjuvar som lyckas bra här i livet, men en del kan dra sig tillbaka tidigt.

Modifikation för att sälja till en hälare

Stöldgodsets natur	Mod.
Värdet är känt av hälaren	+2
Värdet är okänt av hälaren	-4
Lättsålt stöldgods	+2
Svårsålt stöldgods	-3
Väldigt hett stöldgods	-3
Isärplockat stöldgods	-2

Betalning från hälare

2T10+Mod.	Betalning från hälare
0, nedåt	Tas ej emot av hälaren
1-2	3% av värdet
3-4	6% av värdet
5-6	12% av värdet
7-8	18% av värdet
9-10	24% av värdet
11-12	30% av värdet
13-14	40% av värdet
15-16	50% av värdet
17-18	55% av värdet
19-20	60% av värdet
21-22	65% av värdet
23+	70% av värdet

Trollkarl/Magiker

Detta yrke kan bara väljas av rollpersoner som har slagit fram att de har varit trollkarlslärlingar när de fick sina besvärjelser tidigare. Det finns mycket få kända trollkarlar kvar i Zhoria som har titeln trollkarl eller magiker. De flesta som utnyttjar magi och besvärjelser numera, är andra klassens trollkarlar.

Utbygdsjägare

Utbygdsjägaren är en person som jagar djur för dess kött och skinn. Utbygdsjägaren kan även ibland ställa upp som vägvisare i vildmarken. De flesta utbygdsjägarna är även skogsvaktare i någon skog. Alla som vill spela med en utbygdsjägare måste kunna använda en pilbåge. Oftast använder de jakt- eller långbågar.

Övrigt om yrken

Yrkena som beskrivs ovan är bara ett fåtal av de som finns i Zhoria. Om spelarna vill välja ett yrke som inte står med i denna bok, är det tillåtet. Spelledaren bör göra upp riktlinjer för hur de nya yrkena skall fungera (och vilka krav som ställs för att utbilda sig) i hans kampanj, om detta blir aktuellt. Om ni skapar egna yrken, så kommer ni att märka att det är ganska lätt att hitta på en massa olika typer av yrken. Tänk dock igenom yrkena som ni skapar, så att ni vet hur de fungerar i Zhoria. Visst kan man snabbt skapa ett nytt yrke, men om det är ett speciellt, som till exempel häxjägare, så bör ni tänka igenom det noga innan ni låter en spelare göra en rollperson av detta yrke.

Moral

Vilken moral man skall välja är en sak som spelarna bör tänka efter noga innan de bestämmer sig. Väljer man fel moral, kanske man inte passar in i äventyrargänget. Alla spelares rollpersoner bör passa ihop med varandra på ett eller annat sätt, så om du väljer en moral som strider mot de andra rollpersonernas moraler, bör du tänka på konsekvenserna som kan följa. När man har valt sin moral skall man även slå 1T10 och anteckna resultatet bredvid sin moral på rollformuläret. Detta värde kan ändras under spelets gång. Om det sjunker till noll (0), måste man byta ut sin moral till en sämre och byta ut nollan mot tio (10). Om värdet skulle höjas till elva (11), måste man byta ut sin moral mot en bättre och byta ut elvan mot en etta (1). Spelledaren bestämmer om värdet skall ändras för någon rollperson efter äventyrets slut, utifrån hur spelaren har spelat med rollpersonen. Spelledaren bör aldrig höja eller sänka moralen för någon med mer än ett till tre steg per äventyr.

Om spelledaren låter spelarna välja alltför olika moraler till sina rollpersoner, kan detta påverka till intrigspel bland spelarna. Regeln med moral kan dock begränsa en spelares dragningar mot grymhet och ondska i spelet, vilket kan vara bra ibland. Tänk på att en person, oavsett moral, kan ändra sig om han får rätt vägledning (eller fel) i livet.

Diabolisk

En person med denna moral gör allt för att uppnå sina mål. Personen är en otrolig egoist som bara tänker på sig själv. Personen skulle förråda sina närmaste om det skulle gagna honom. Personen känner aldrig skuld för vad han har gjort. Om moralvärdet sänks till noll (0) när man har denna moral, så har man blivit så genomrutten att man inte får fortsätta att spela med rollpersonen. Spelledaren skall vid dessa fall ta över rollpersonen och spela honom så ondskefull han bara kan, då denna person har blivit alltför frestad av mörkret och dess krafter. Om moralvärdet sjunker så

här lågt, så kan det aldrig mer höjas på grund av att Aeldrich nu mer eller mindre kontrollerar personen med sin mörka kraft, som sträcker ut sig över hela Zhoria. Skulle en person som har råkat ut för detta lämna landet, kommer han att återfå sin normala moral, men han kan aldrig mer återvända till Zhoria. Om en spelare vill spela med en diabolisk rollperson, bör han tänka på att en sådan person fungerar väldigt dåligt i en grupp, speciellt om gruppen består av hjältar och personer med en högre moral.

Skrupulös

En person med denna moral känner sällan skuld. Personen är väldigt egoistisk. Personen skulle förråda vem som helst utom sina allra närmaste. Denna person kan fungera i en grupp, bara han får sin vilja fram. Personer med denna moral är oftast ensamvargar eller ledarpersoner.

Korruptiv

En person med denna moral böjer och bänder oftast på lagarna så att de passar honom. Personen är oftast egoistisk, och kan tänka sig att göra det mesta för att uppnå rikedom och välfärd. Personen försöker ofta att bluffa sig fram och linda in sina handlingar i lögner så att han verkar trovärdig. Denna person kan oftast arbeta ganska bra i en grupp, men man bör akta sig om de får storhetsvansinne.

Neutral

En person med denna moral är egentligen inte helt neutral, utan mer en blandning mellan en korruptiv och en laglydig person. Personen vill väldigt gärna vara laglydig, och ser sig själv som en sådan, men då och då får den korruptiva sidan övertaget. De flesta i världen har denna moral, då den är något mitt emellan korruptiv och laglydig. Man vill vara laglydig och anses som en god person, men kan då och då frestas av korruption.

Laglydig

En person med denna moral försöker att hålla sig till lagarna så gott det går, men kan gå utanför lagen om han har ett högre syfte att uppnå. Personer med denna moral är oftast hjälpsamma och vänliga av sig. En sådan här person passar utmärkt i en grupp, om den inte innehåller någon med låg moral.

Principfast

En person med denna moral följer lagarna till punkt och pricka. Personen känner oftast skuld när han vet att han har handlat fel. Personen försöker ofta att föra in andra på rätt väg, vilket kan vara ganska irriterande ibland. Denna person tycker om att hjälpa de som är svagare och i nöd. Denna moral passar perfekt in på en god riddare.

Exemplarisk

En person med denna moral är som en principfast person. Personen försöker alltid att vara snäll och rättvis mot andra, oavsett hur detta kommer att påverka honom. Personen är alltid hövlig mot andra, även om det gäller en fiende. Personen sätter oftast andras heder före sin egen, om de nu har någon. Man kan aldrig höja moralvärdet över tio (10) om man har denna moral. Personer av denna moral anses oftast som väldigt jobbiga i längden av andra personer, även de med samma moral.

Ryktbarhet

En del personer i Zhoria har ett rykte om sig i landet. Värdet man har i ryktbarhet är lika med procentchansen att man blir igenkänd på en ort eller i en stad. Har man till exempel 50+ i ryktbarhet, så är man ganska välkänd i landet. Rollpersonerna kan få ryktbarhet beroende på vad de utför i landet och beroende på hur många personer som bevittnar deras dåd. Det kan vara både bra och dåligt att ha ett rykte om sig. Spelledaren kan dela ut ryktbarhetspoäng efter ett äventyr, om han tycker att det rollpersonerna har utfört kan sprida sig, till exempel genom barder. Spelledaren bör använda sunt förnuft när han delar ut dessa poäng. En rollperson bör aldrig få mer än ett till fem poäng i ryktbarhet per äventyr. Spelledaren bör aldrig dela ut ryktbarhetspoäng efter varje äventyr. Man får bara rykte för de riktigt stora dåden. Tänk på att man kan få ryktbarhet för både dåliga och bra handlingar. Om spelaren vill att hans rollperson skall ha ryktbarhet redan från början, kan han offra turpoäng för att få det. Varje turpoäng som spelaren använder till detta ger tre ryktbarhetspoäng. Om man har ryktbarhetspoäng i ett land, så har man halverade ryktbarhetspoäng i grannländerna. I länder längre bort har man en tredjedel i ryktbarhetspoäng. Man kan få ryktbarhetspoäng speciellt för olika länder.

Familjen

Rollpersonens familj lämnar vi åt spelaren och spelledaren att utforma. Skriv gärna en bakgrundshistoria till rollpersonen där familjen vävs in. När familjen formas bör man utgå från rollpersonens uppväxtfärdigheter och rollpersonens sociala stånd. Detta ger oftast en väldigt bra bild av rollpersonens familj. Att skapa en väldigt stor familj åt rollpersonen är inte nödvändigt. Oftast kan det vara svårt och framförallt tidsödande att skriva ner all information om familjen. Ett bra sätt att låta familjen växa fram är att spelledaren skapar släktingar allt eftersom man spelar. Dessa kan figurera i äventyren på flera olika sätt.

Status inom familjen

Rollpersonens status inom familjen visar om han är omtyckt eller inte av familjen. Han kanske har gjort någonting i sin bakgrund som har fått familjen att förkasta honom, eller han kanske är familjens favorit av någon anledning. Detta sätter lite extra färg på rollpersonen och bör vävas in i hans bakgrund med förklaringar till varför det är som det är. Slå ett slag för rollpersonen på tabellen nedan.

Status inom familjen

1T100	Status
01-10	Erkänns inte av familjen
11-20	Ogillas av familjen
21-70	Normal status
71-90	Omtyckt av familjen
91-100	Favoriseras ofta av familjen

Finputsningen

Din rollperson är nästan klar att spela med nu, men det som återstår är kanske det viktigaste när man skapar en rollperson. Nu skall man nämligen bestämma namn, födelseort, uppträdande, religion, politisk tro och utseende. Skriv även ner en utförlig bakgrundshistoria till din rollperson. Detta ger mer färg till honom, och kan ge spelledaren flera mysiga äventyrsuppslag. Om möjligt, så kan man även rita ett porträtt av rollpersonen. Man skall även som avslutning bestämma startutrustning för rollpersonen.

Namn

Vad du väljer för namn till din rollperson är ganska viktigt för att få den rätta känslan för honom. Om du har svårt för att hitta på ett namn kan du titta i någon roman för uppslag, men försök att inte välja ett namn som är välkänt. Det skulle kännas ganska löjligt om det dyker upp en barbarisk krigare vid namn Gandalf, eller en trollkarl vid namn Conan i Zhoria. Släktnamn används oftast bara av människor, men några andra raser kan använda släktnamn om dessa är av hög social klass. För Högländarna är släktnamnet väldigt viktigt. Se kapitlet om landet Zhoria för Nomadernas namn.

Födelseort

Titta på kartan över Zhoria och läs kapitlet om landet. Försök att hitta en plats eller en stad som du tycker passar in på din rollperson. Nomader, Högländare och Barbarer behöver inte alltid komma från rasens samhällen, men personer av dessa raser som är uppväxta hos vanliga människor får inte heller några av rasernas färdighetsbonusar. Dessa rollpersoner kostar ett mindre turpoäng att välja. Om någon får spela med en sådan rollperson, är helt upp till spelledaren.

Uppträdande

När du väljer uppträdande, bör det passa in någorlunda med din moral. En person kan ha flera olika uppträdanden som beskriver honom. Några exempel på uppträdande kan vara; lugn, harmonisk, fientlig, brysk, tyst, burdus, kall, grym, nyfiken, skämtsam, skrålig, hedersam, stolt osv. När du väljer uppträdande, så bör du tänka på att det är så här du skall spela med din rollperson, det är så han är i sättet. Om man vill kan man bara välja ett uppträdande till att börja med.

Religion

Se kapitlet om religion för information om de tolv olika religionerna som finns i Zhoria. Du kan även välja att vara ateist om du vill.

Politisk tro

Att välja en politisk tro är inte en nödvändighet för alla rollpersoner, oftast är det bara borgare och adeln som är politiskt medvetna i ett land som Zhoria. Några olika politiska ideologier att välja bland kan vara; liberalism, anarkism, feodalism, monarkism, demokrati osv. I landet Zhoria är styret feodal monarki, men numera börjar det mer och mer likna teokratiskt styre.

Utseende

Man kan välja i stort sett vilket utseende man vill till sin rollperson. De olika raserna är ganska lika. Det är nordligt klimat i Zhoria, så alla hår- och ögonfärger finns att

välja och vraka mellan. De flesta personer är ganska ljusa i hyn, utom Nomaderna och Barbarerna, som lever ute under solen större delen av sina liv. De är oftast ganska solbrända. För de gamla rasernas utseende, se kapitlet om raser och varelser.

Startutrustning

Alla rollpersoner får en startutrustning som passar deras yrke. Vanlig utrustning kan väljas från utrustningslistorna längre bak i boken. Vapen och rustningar står för sig själva i stridskapitlet. Spelledaren bör vara med när spelaren väljer startutrustning till sin rollperson, så att han inte väljer något som är opassande eller mycket svårt att få tag på. Alla bör få minst en uppsättning kläder, två valfria vapen, en rustning och en normal mängd övrig utrustning. Om rollpersonen har ett yrke (eller hög socialt stånd) som kräver att han har en häst, så bör han få en sådan från början. Se Nomader och munkar för deras startutrustning.

Övrigt

Det finns några små detaljer till som måste antecknas på rollformuläret. Regler för dessa finns i andra kapitel. Se nedan.

Rang & Spelpoäng: Du är av rang ett (1) och har noll (0) spelpoäng med din nya rollperson.

Stridserfarenhet: Se stridskapitlet för hur mycket du har i stridserfarenhet från början. Icke stridande yrken har i regel mindre än stridande yrken.

Attack/Rond: Hur man räknar ut hur många attacker man kan utföra per rond hittas i stridskapitlet.

Färg & Begränsningar: Vad en magiker har för speciell färg på sin energi, och vad han har för några begränsningar, hittas i Grimoire, regelboken för magi.

Chans att lyckas med besvärjelser: Man måste även anteckna hur stor chans man har att lyckas med de olika besvärjelserna, om man är magiker. Se Grimoire, regelboken för magi, för detta.

Psi-krafter: Se kapitlet om psi-krafter längre bak i boken för att se om rollpersonen har några.

Präster: Om du har skapat en präst, finns det vissa prästförmågor som du har, och några extra som du kan få. Se kapitlet om religioner för detta.

Övrigt: Du bör även anteckna dina olika vapens och rustningars egenskaper, och hur mycket skada du själv kan infoga i obeväpnad strid.

Extra regler för RP

Här nedan presenterar vi några extra regler som kan användas under spelets gång och då spelaren vill köpa nya förmågor, köpa bort defekter och begränsningar mm. Dessa regler är alla valfria och behöver inte användas alls om man inte vill. De kan dock höja känslan lite för spelarna då de får lite bättre kontroll över sina rollpersoner. Vi presenterar även en valfri regel här nedan som har med tur i spelet att göra.

Turslag

Då och då krävs det enbart tur för att något skall hända, eller inte hända i spelets gång. De tillfällen som man använder denna regel skall vara sådana som man inte kan använda sig av färdigheter eller grundegenskapsslag för att lyckas. Det kan till exempel vara när en grupp rollpersoner jagas av stadsvakten eller någon annan. Då skall de olika personerna slå ett varsitt turslag för att se vem förföljarna inriktar sig på först och främst. Det kan även vara vid tillfällen som rollpersonerna stöter på fler motståndare än antal personer de är i gruppen. Vid dessa tillfällen skall varje rollperson slå ett turslag för att få reda på vem som får flest motståndare att ta hand om. Det kan vara vilka tillfällen som helst som spelledaren bestämmer att turen skall bestämma utgången.

Alla rollpersoner har sin lägsta grundegenskap av de femton grundläggande Fysiska, Mentala och Sinnen i turvärde. Detta värde skall sedan modifieras med x5 och till sist skall man addera sina nuvarande turpoäng.

Lägsta GEV x5 + Turpoäng = Turvärde

När man slår ett turslag skall man göra det med 1T100. Sedan skall man räkna ut differensen mellan vad man har och vad man slog. Slår man under sitt turvärde, så har man större tur än om man skulle slå över värdet. Den som har störst differens under sitt turvärde på slaget har mest tur av alla och den som har störst differens över sitt turvärde på slaget har mest otur av alla.

Förmågor, defekter och begränsningar

Enligt regeln för förmågor tidigare i detta kapitel får man slå ett slag på tabellen för speciella förmågor mellan äventyren om man offrar 10 turpoäng. De som vill bör få välja en valfri förmåga från listan genom att offra 20 turpoäng permanent.

De som vill bör även få tillåtelse att offra turpoäng för att bli av med en speciell defekt. Det bör kosta minst 10 turpoäng att bli av med en defekt. Detta val måste göras

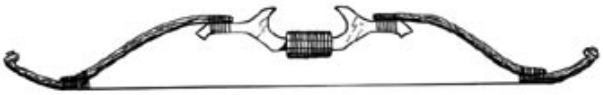
mellan äventyren. Under följande äventyr bestämmer spelledaren hur rollpersonen blir av med sin defekt. Det bör vara på ett logiskt sätt och det kanske tar längre tid än bara ett äventyr eller scenario innan defekten är helt borta. Mycket allvarliga defekter kanske bara blir lindrigare under det första äventyret för att först försvinna helt under nästföljande äventyr eller scenario. Alla defekter går att få bort på ett eller annat sätt. Tänk på att det är en "High-Fantasy" värld ni spelar i. Dock bör inte alla defekter som försvinner försvinna på grund av magi, gudagåvor och liknande. En del kan försvinna med hjälp av helt naturliga orsaker. En vindögd person kan till exempel få normalt utseende genom att han får ett hårt slag i huvudet. En person som är harmynt eller har förlorade lemmar bör dock botas med hjälp av magi, gudagåvor eller något annat övernaturligt. Det gäller bara att ha turen att hitta någon som kan hjälpa eller att man råkar ut för något som kan förklara varför man blivit av med defekten.

Spelare bör även kunna offra turpoäng för att bli av med magiska begränsningar. Detta kostar alltid 20 turpoäng. Detta kan enbart göras mellan äventyren.

Rollpersoner av högre rang

Vissa spelgrupper vill börja spelet med rollpersoner av högre rang. Anledningen till detta kan vara att äventyret eller kampanjen som skall spelas kräver att rollpersonerna är bättre än helt nya rang ett (1) karaktärer. Det kan även bero på att en av rollpersonerna dog under äventyret och alla andra är redan på hög rang, så därför kan det ibland vara lite dumt att hoppa in mitt i äventyret med en nyss framslagen rang ett (1) karaktär. Om ni vill skapa rollpersoner av högre rang från början, så skall ni använda er av de normala reglerna i detta kapitel för att skapa karaktären som en vanlig rang ett (1) person först. Sedan går ni till rang och spelpoängskapitlet samt kampanjkapitlet längre bak i boken och höjer rollpersonen till en passande rang med hjälp av reglerna som finns där.

Att börja med en karaktär av högre rang än ett (1) bör vara ovanligt, men detta är helt upp till spelledaren och hans grupp. En del vill spela mer hjältemodiga och svårare kampanjer med bättre förutsättningar. Då passar detta in. Tänk dock på konsekvenserna som kan följa. Om alla rollpersoner är bättre bör också motståndet vara kraftfullare.



Rang & Spelpoäng

De hade inte stannat länge i Hauvhner. Elona hade konstaterat att de var förföljda, men de hade flera dagars försprång, så de borde hinna med att slutföra det de var utsända att göra. Demonhundarna i Touls skog hade varit lätta att maskera sig för med hjälp av besvärjelser. Men det var inte dem som de behövde akta sig för. De beridna soldaterna de mött på vägen mellan Boc och Hauvhner var deras verkliga förföljare. Hon förbannade sig själv för att hon inte förstod det då de mötte dem. Då hade det varit mycket enklare att maskera sig för dem, men nu var det för sent.

I Hauvhner hade hon fått reda på att de måste bege sig till Kristalh. Där skulle de möta en man och överlämna meddelandet. Hennes hand föll på axelväskan där hon bevarade sina komponenter och själva meddelandet. De var tvugna att hinna dit i tid, och sedan försvinna snabbt.

– Bardin, sa hon? Hur långt är det till Kristalh?

De hade hållt sig ifrån vägarna och färdats genom skogar och över kullar. Då och då hade de begett sig nära vägen som leder österut för att vara säkra på att de höll rätt färdriktning.

– Vi borde vara framme om tio dagar ungefär, svarade han.

De hade redan vandrat en vecka, och än så länge hade allt gått smärtfritt. De hade inte sett några soldater, bara bönder och några jägare.

– Har ni funderat på vart ni skall bege er efter att ni lämnat över meddelandet, frågade Bardin dem båda?

– Högländerna antar jag blir bäst, svarade Durgas. Våra förföljare lär knappast följa efter oss ända upp dit. Dessutom brygger ni gott öl där uppe.

Durgas log för sig själv, han gjorde ofta det när han tänkte på öl, och guld.

– Passar mig utmärkt, konstaterade Bardin kort.

– Ta inte ut segern i förskott, sa Elona. Vi har inte slutfört vårt uppdrag ännu.

De fortsatte under tystnad en stund. Durgas log fortfarande där han gick.

Rangökning

Alla rollpersoner börjar på rang ett när de skapas. Under den tid som de äventyrar i Zhoria får de spelpoäng, och slutligen stiger de i rang. I många andra rangbetonade rollspel blir rollpersonerna bara bättre när de stiger i rang, men i detta spel kan en rollperson bli bättre efter, eller under varje äventyr, även om de inte stiger i rang (se erfarenhet och träning i kapitel två). Varje gång en rollperson stiger i rang, så ökar vissa av hans egenskaper, se nedan. Spelaren får även höja rollpersonens färdigheter och grundegenskaper med en viss summa poäng. Ingen färdighet får höjas mer än fem steg i %V, och ingen grundegenskap får höjas mer än ett steg per rang på detta sätt. En rollperson kan maximalt nå upp till rang hundra. Det är bara gudar som kan ha högre rang än detta. På följande sidor kommer vi att ta upp de olika bonusarna som man får när man stiger i rang, och vad som krävs för att man skall stiga. I detta spel behöver alla yrken lika många poäng för att stiga i rangerna.

Magipoäng (MP): Alla som har använt sig av besvärjelser under föregående rang har tillåtelse att slå ett slag för att öka sina magipoäng då de når en ny rang. Man måste dock välja om man vill slå detta slag eller slaget för att öka skadepoängen. Man kan inte öka båda under en och samma rang. Väljer man att öka sina magipoäng får man +1T4 extra magipoäng då man stiger i rang.

Skadepoäng (SP): Alla som har blivit skadade under föregående rang har tillåtelse att slå ett slag för att öka sina skadepoäng då de når en ny rang. Man måste dock välja om man vill slå detta slag eller slaget för att öka magipoängen. Man kan inte öka båda under en och samma rang. Väljer man att öka sina skadepoäng får man +1T4 extra skadepoäng då man stiger i rang.

Motstånd mot Magi: Alla får en bonus på +2 i procentchans när det gäller att motstå magi för var femte rang, från och med rang 5. När man har gått över rang 50, så får man inga fler bonusar till denna egenskap utifrån rang.

Poäng: Alla får LOG +2T10 poäng att höja färdigheter och grundegenskaper för då de stiger till en ny rang. Man får inte höja någon färdighets %V mer än 5 steg per rang. Det kostar ett poäng att höja en färdighets %V ett steg. Grundegenskapsvärden kostar lika många poäng som värdet man skall höja den till. Om man till exempel har 14 i en grundegenskap, så kostar det 15 poäng att höja den till 15. Man kan bara höja en grundegenskap ett steg per rang.

Magisk kraft & Psi-kraft: De rollpersoner som kan besvärjelser men ännu inte har lärt sig att hantera sin kraft till fullo, får slå ett slag varje gång de stiger en rang för att se om de bemästrat sin kraft eller inte. Detta slag går till på samma sätt som när rollpersonen skapas, se Grimoire. Man skall även se om man får eller höjer någon psi-kraft. Se kapitlet om psi-krafter för mer information om detta.

Gudomlighet

En person som har nått upp till rang hundra, kan uppmärksammas av en gud som ger honom ett erbjudande om att komma till gudens boning och leva där som en halvgud. En halvgud kan lämna världen för att färdas till gudens boning, och tvärt om. Resan tar ingen tid alls, då halvguden bara teleporterar sig till eller från gudens boning. Varje gång en halvgud skall teleportera sig, måste han utföra en ritual som tar 1T2 timmar och klara ett AUR-slag x2 för att få gudens tillåtelse. Ingen halvgud kan ta med sig vanliga dödliga till gudens hem. Alla halvgudar får ett magiskt föremål i gåva av sin gud (spelledaren bestämmer vad). Procentchansen att en person skall bli uppmärksammad av en gud på detta sätt, är lika med personens AUR+KAR. Detta slag slås genast då personen når rang hundra. Om en person når upp till rang hundra och blir uppmärksammad av en gud, så kan han bara dö av fysiskt våld och kommer aldrig mer att åldras.

Spelpoäng

Spelpoäng delas ut av spelledaren vid slutet av varje äventyr. När man har fått ihop nog med spelpoäng, så stiger man en rang och kan ta del av de bonusar man får på den nya rangen. Se listan nedan för hur många spelpoäng som behövs för att stiga till de olika rangerna. Det spelar ingen roll vilket yrke man har i detta spel. Alla yrkena stiger på samma sätt i rangerna. Det beror mer på vad man gör och inte på vilket yrke man har, hur man stiger i rangerna. Spelledaren bör dock tänka på hur han delar ut spelpoäng till rollpersoner av olika yrken.

Rang

Rang	Spelpoäng	Rang	Spelpoäng
1	0	51	13260
2	30	52	13780
3	60	53	14310
4	100	54	14850
5	150	55	15400
6	210	56	15960
7	280	57	16530
8	360	58	17110
9	450	59	17700
10	550	60	18300
11	660	61	18900
12	780	62	19580
13	910	63	20150
14	1050	64	20790
15	1200	65	21440
16	1360	66	22100
17	1530	67	22770
18	1710	68	23450
19	1900	69	24140
20	2100	70	24840
21	2310	71	25550
22	2530	72	26270
23	2760	73	27000
24	3000	74	27740
25	3250	75	28490
26	3510	76	29250
27	3780	77	30020
28	4060	78	30800
29	4350	79	31590
30	4650	80	32390
31	4960	81	33200
32	5280	82	34020
33	5610	83	34850
34	5950	84	35690
35	6300	85	36540
36	6660	86	37400
37	7030	87	38270
38	7410	88	39150
39	7800	89	40040
40	8200	90	40940
41	8610	91	41850
42	9030	92	42770
43	9460	93	43700
44	9900	94	44640
45	10350	95	45590
46	10810	96	46550
47	11280	97	47520
48	11760	98	48500
49	12250	99	49490
50	12750	100	50490

Spelpoängsbelöningar

Spelledaren bestämmer när han skall belöna rollpersonerna med spelpoäng och varför. Hur många spelpoäng spelledaren delar ut för en handling är helt upp till honom. Se nedan för några riktlinjer för hur många spelpoäng spelledaren kan belöna olika handlingar med. Listan nedan behöver inte följas till punkt och pricka. Det bästa en spelledare kan göra är att dela ut så många spelpoäng som han tycker är lämpligt för olika handlingar och situationer.

Spelpoäng

Poäng	Belönas varje gång man...
1	Lyckas med ett färdighetsslag eller klarar ett grundegenskapsslag (gäller inte stridsfärdigheter eller besvärjelser).
1	Lyckas med att använda en besvärjelse.
1	Får en smart, men inte fungerande idé.
2	Får en dum idé som visar sig fungera.
1	Lyckas att motstå en besvärjelse.
2	Kommer med en bra slutledning för någonting.
3	Löser ett svårt problem.
4	Löser ett mycket svårt problem.
1	Spelar modigt, smart eller inte.
2	Spelar efter sin moral.
2	Räddar en persons liv.
3	Räddar en persons liv med risk för sitt eget.
4.	Räddar fler än en persons liv.
5	Räddar fler än en persons liv med risk för sitt eget liv.
1	Rollspelar dugligt.
2	Rollspelar bra.
3	Rollspelar extremt bra.
1	Dödar eller omintetgör en mindre fiende.
2	Dödar eller omintetgör en normal fiende.
3	Dödar eller omintetgör en stor fiende.
4	Dödar eller omintetgör en mycket farlig fiende.
5	Dödar eller omintetgör en extremt farlig fiende.
6	Utför ett heroiskt stordåd.

Att dela ut spelpoäng

Efter varje äventyr delar spelledaren ut spelpoäng till spelarna, men innan det är dags för detta skall dessa poäng modifieras utifrån hur spelaren har skött sig, se listan nedan. En spelare som rollspelar extra bra får fler spelpoäng, en som har spelat normalt modifieras inte spelpoängen för, och en som har spelat dåligt får mindre spelpoäng. Anledningen till detta är att locka fram rollspelandet ur spelarna. Om de märker att de får mindre spelpoäng, så kanske de

spelar bättre nästa gång. Får de fler spelpoäng, så kanske de kommer att fortsätta att spela lika bra nästa gång. Spelledaren bör dock kunna förklara för en spelare varför han får fler eller mindre spelpoäng om denne frågar, annars används denna regel på fel sätt.

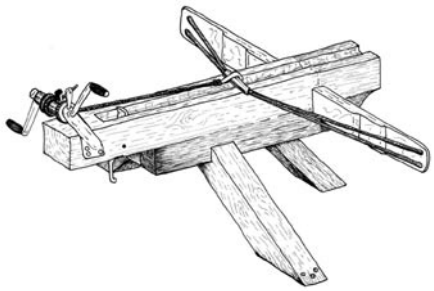
Spelpoängsmodifikation

Spelaren...	**Mod. till spelpoängen**
spelade extremt bra	Spelpoäng x1,2
spelade bra	Spelpoäng x1,1
spelade normalt	Spelpoäng x1,0
spelade dåligt	Spelpoäng x0,8
spelade extremt dåligt	Spelpoäng x0,6
Äventyret var...	**Mod. till spelpoängen**
Alldeles för lätt el. kort	-5
Normalt	±0
Mycket svårt el. långt	+5

Övrigt

Efter varje äventyr kan spelledaren även dela ut några andra bonusar till spelaren. Dessa består av turpoäng, ryktbarhetspoäng och höjningsslag på vissa färdigheter. Se kapitlet om rollpersonen för mer information om turpoäng och ryktbarhet, och kapitlet om spelsystemet för höjningsslag på färdigheter.

Som spelledare bör du tänka på hur du delar ut poäng. Det är inte roligt som spelare att få väldigt få spelpoäng under en längre tid. Då händer det inte mycket som förbättrar rollpersonen. Det kan även vara dumt att dela ut alldeles för många spelpoäng. Då stiger rollpersonen i rangerna alldeles för snabbt, och i och med detta kan man förlora lite av tjusningen med ett rangbaserat rollspel. Som spelledare får man testa sig fram för att finna en bra balans för detta.



Färdigheter

Kapten Greldik hade tio soldater till sitt förfogande, samt en spejare. Spejaren hade sprungit före dem under fem dagar nu och följt spåret efter Ewonén, Duerben och den tredje vilken spejaren trodde var en människa. Greldik var säker på att följet var på väg mot Kristalh, men han visste inte vad de hade för ärende där. Han visste bara att han var utsänd för att stoppa dem, och föra dem till Boc.

– Kapten, spejaren har återvänt. De är bara några fjärdingsväg före oss nu. De vandrar i skogen till höger om vägen. Spejaren har hittat ett bra ställe för ett bakhåll, om vi skyndar oss hinner vi dit före dem, och kan utnyttja tillfället att fånga dem. De måste bege sig ut på vägen där skogen slutar, där kan vi ta dem.

– Utmärkt, svarade Greldik. Så får det bli. Be spejaren att leda oss förbi dem utan att de upptäcker oss, sedan gör vi som han planerat.

Greldik var nöjd. De han jagade var bara tre stycken, detta skulle bli en lätt fångst.

De red en bra bit från vägen, på dess vänstra sida, för att inte synas om deras byte skulle få för sig att lämna skogen tidigare. När de kom fram till området där skogen slutade förstod Greldik vad spejaren menat. Skogen slutade strax före ett klippigt område med massor av snår och buskage som var nästan ogenomträngligt. De kunde helt enkelt bara vänta ut sitt byte här, gömda bakom några klippor. När de passerade var det bara att plocka dem som mogna äpplen.

Greldik var mycket nöjd med situationen.

Efter några timmar återvände spejaren och rapporterade att bytet är inom synhåll om cirka 20 minuter.

– Bra, alla vet vad de skall göra. Återvänd till era platser och invänta min signal, sa Greldik till sina män.

Greldik kom inte ihåg när han kände sig så här nöjd senast.

Baschanserna

Baschanserna för de olika färdigheterna är lika med det sammanlagda värdet från två grundegenskaper. Det enda undantaget för detta är färdigheten iakttagelseförmåga och färdigheten bärsärkargång. För iakttagelseförmåga gäller det sammanlagda värdet från alla sinnes egenskaper delat med 2,5. För bärsärkargång gäller enbart värdet för grundegenskapen PSY. Om baschansen på en färdighet höjs under spelets gång, så ändrar detta bara %V om det blir lägre än baschansen. Då man öppnar en ny färdighet under spelets gång, så har man lika mycket i %V som i baschans. Färdigheter markerade med en asterisk i tabellen måste tränas i minst en månad innan man får öppna dem under spelets gång, alla andra räcker det med att man försöker använda en gång för att öppna dem.

Färdigheterna och dess baschanser

Färdighet	Baschans
Akrobatik	SMI+BAL
Alkemi*	LOG+MIN
Botanik	LOG+MIN
Buktala	LOG+INT
Brottning	STY+SMI
Bärsärkargång	PSY
Dansa	SMI+KAR
Drogkunskap	LOG+MIN
Fingerfärdighet	SMI+SNA
Finta	SNA+LOG
Fånga	SMI+BAL
Förfalskning	LOG+MIN
Förföra	KAR+LOG
Förklädnad	LOG+MIN
Första hjälpen	LOG+PSY
Geografi	LOG+MIN
Grottorientering	LOG+INT
Gömma föremål	SMI+LOG
Gömma sig	SMI+LOG
Hantverk	SMI+LOG
Heraldik	LOG+MIN
Historia	LOG+MIN
Hoppa	STY+BAL
Iakt.förmåga	SYN+HÖR+L/S+KÄN+INT / 2,5
Jonglera	SMI+BAL
Juridik	LOG+MIN
Kamouflage	SMI+LOG
Kanot/Ro	FYS+SMI
Kasta	STY+SMI
Klättra	STY+FYS
Kraftattack	STY+SNA
Kunskap om …	LOG+MIN
Köpslå	LOG+KAR
Köra vagn	SMI+BAL
Låsdyrkning	SMI+LOG
Läppläsning	LOG+SYN
Magisk teori*	LOG+MIN
Matematik	LOG+MIN
Modersmålet	LOG+MIN
Navigera	LOG+MIN
Områdeskunskap*	LOG+MIN
Orientering	LOG+MIN
Provsmaka	MIN+L/S
Rida	SMI+BAL
Segla	BAL+LOG
Sikta	BAL+SYN
Simma	FYS+SMI
Sjunga	FYS+KAR
Slagsmål	STY+SMI
Smyga	SMI+BAL
Spela instrument*	SMI+LOG
Spontan magi*	LOG+MIN
Språk*	LOG+MIN
Spåra	LOG+SYN
Stridskonst*	SMI+SNA
Taktik	LOG+MIN
Teckenspråk*	LOG+MIN
Teologi	LOG+MIN
Tidskänsla	MIN+INT
Undre världen	LOG+MIN
Utbrytarkonst	SMI+BAL
Undvika	SMI+SNA
Vapenfärdigheter	***Varierar***
Enhandsvapen	STY+SMI
Kastvapen	STY+SMI
Missilvapen	SMI+BAL
Sköldar	SMI+BAL
Stångvapen	STY+SMI
Tvåhandsvapen	STY+SMI
Värdera	LOG+MIN
Zoologi	LOG+MIN
Överlevnad	LOG+MIN

* Måste tränas i minst en månad för att lära sig.

Specialiseringar

Man kan specialisera sig på olika saker inom de flesta färdigheter. Om man vill kan man till exempel specialisera sig på bredsvärd inom färdigheten Enhandsvapen och liknande saker. Man kan även specialisera sig på till exempel skönskrift inom en språkfärdighet, eller på slang inom samma färdighet. Man kan ha hur många specialiseringar som helst på varje färdighet. Varje specialisering höjs i fem steg där Novis är lägst och Stormästare är högst. Se tabellen nedan för de olika specialiseringsnivåernas bonusar och tid det tar att träna dem. I tabellen står även kostnaden det kostar att köpa specialiseringsnivån för poäng som fås när man stiger i rang (inom parantes står kostnaden för att köpa nivåer då man skapar sin rollperson). Dessa kostnader är kumulativa med varandra. Vid varje färdighet nedan står vanliga specialiseringar med, så att man lätt skall kunna välja sådana. Man kan dock hitta på hur många andra som helst om man vill. Om det inte står med några specialiseringar på en färdighet, så kan man inte specialisera sig i den.

Specialiseringar på färdigheter

Specialisering	%V	SB	IB	A/R	Hantverk	Tid	Kostnad
Novis	+5	±0	±0	±0	-	3	05 (1)
Adept	+10	+1	±0	±0	Bra	6	10 (2)
Specialist	+15	+2	+1	±0	Utomordentlig	9	15 (3)
Mästare	+20	+3	+2	+1	Exceptionell	12	20 (4)
Stormästare	+25	+4	+3	+2	Mästerlig	15	25 (5)

%V = Bonus till %V då man använder sin specialitet.

SB = Skadebonus om det är en stridsfärdighet.

IB = Initiativbonus om det är en stridsfärdighet.

A/R = Bonusattacker per rond om det är en stridsfärdighet.

Hantverk = Visar vilken kvalité hantverkaren kan tillverka med sin specialisering då det gäller en hantverksfärdighet. Se färdigheten hantverk för mer information om detta.

Tid = Antal veckor det tar att träna. Träningstiden är kumulativ, så om man till exempel vill träna ända upp till Stormästare, så tar det totalt 45 veckor om man klarar alla slagen. Se träning i kapitel två.

Kostnad = Kostnad i poäng att köpa specialitetsnivån. Denna kostnad är kumulativ, så om man till exempel vill bli Stormästare med en gång, så kostar det totalt 75 poäng.

OBS! Denna kostnad gäller inte när man skapar sin rollperson, bara då man stiger i rang. När man skapar sin rollperson, så kostar det 1 bakgrundspoäng att köpa första specialiseringsnivå, sedan ytterligare 2 om man vill köpa nästa osv. Vill man bli Stormästare från början, så kostar det totalt 15 bakgrundspoäng.

Färdigheter

På resterande sidor i detta kapitel presenterar vi de vanligaste färdigheterna i Zhoria. Detta är inte på långa vägar alla färdigheter som existerar i världen. Vill ni skapa egna färdigheter är detta inget problem. Saknar ni något är det inga svårigheter att lägga in nya färdigheter.

Vissa färdigheter kanske inte passar alla spelargrupper. Detta skall bedömas av spelledaren, och det är han som bestämmer vad som passar och inte passar i hans kampanjvärld.

Tre färdigheter beskrivs inte till fullo i denna bok. Dessa är Alkemi, Magisk Teori och Spontan Magi. Se Grimoire för mer om dessa färdigheter.

Akrobatik

Specialiseringar
Gå på händer, gå på lina, slå volter, gå på styltor, undvika, rulla osv.

Denna färdighet används när man skall gå på händer, slå volter, gå på lina och liknande. Om man har högre i Akrobatik än i Undvika, kan man använda denna färdighet att undvika med istället. Om man fumlar när man försöker använda Akrobatik, så kan det gå riktigt illa. Om man till exempel slår en volt, kan man falla och förlora skadepoäng, om man går på lina, så faller man och förlorar definitivt skadepoäng osv. Det är alltid upp till spelledaren att exakt bestämma vad som händer när man fumlar med denna färdighet.

Alkemi

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Denna färdighet används när man skapar magiska föremål, brygder samt besvärjelsekomponenter. Se Grimoire, regelboken för magi, för mer om denna färdighet.

Botanik

Specialiseringar
Speciella områden som till exempel våtmarker, skogar, berg osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man känna igen växter och örter. Man har även en viss aning om vad dom kan användas till. Spelledaren bör modifiera slagen beroende på växten/örtens sällsynthet. Man kan slå ett slag var femtonde minut som man är ute i naturen och söker efter växter/örter, för att få reda på om man hittar det man söker efter. Tänk dock på att växten/örten måste växa i det området som du letar för att du skall kunna hitta den.

Buktala

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Denna färdighet används då man buktalar. Lyckas man med denna färdighet, så låter det som om rösten kommer från en annan plats. Denna plats kan dock inte vara längre ifrån personen som använder den än en meter. Lyckas man perfekt kan rösten låta som om den kom från en plats två meter från personen som buktalar.

Brottning

Specialiseringar
Kasta, vräka omkull eller hålla fast en motståndare.

Brottning är en typ av stridskonst som används för att kasta, vräka omkull och hålla fast en motståndare. Man kan parera brottningsattacker med endera Brottning, Slagsmål eller Stridskonst. Man kan även undvika med hjälp av färdigheten Undvika. För att lyckas med ett kast måste man först koppla ett grepp på sin motståndare, sedan kastar man honom. För att utföra dessa två handlingar räcker det dock med att man klarar ett brottningsslag. Att vräka omkull sin motståndare går till på ungefär samma sätt som om man skulle kasta honom, det är bara det att istället för att kasta motståndaren, så vräker man bara omkull honom. Skall man hålla fast sin motståndare, så måste man först koppla ett grepp om honom. Detta görs om man klarar ett brottningsslag och offret misslyckas med att parera eller undvika. Sedan skall man slå ett motståndsslag varje rond för att se om motståndaren bryter sig loss, eller om man har kvar sitt grepp om honom. Använd STY mot STY för motståndsslagen och regeln för tävlingsmotstånd. Båda parter slår varsitt motståndsslag. Denna färdighet kan inte användas för att parera vapenattacker utan att brottaren riskerar att bli allvarligt skadad om han är dum nog att försöka. Om en persons brottningsattack blir parerad med ett vapen, så får brottaren skada från vapnet. Den som parerade med vapnet skall då slå skada för vapnet som vanligt och dela resultatet med två (avrunda nedåt), för att man skall få reda på hur många skadepoäng han infogade på brottaren. Vid dessa skadeslag skall man inte lägga till sin skadebonus. Skadeslagen för fasthållning skall slås varje rond som man lyckas hålla kvar sin motståndare i sitt grepp. Om man inte vill skada sin motståndare, utan bara hålla fast honom, så skall man inte slå några skadeslag. Se tabellen nedan för skada man infogar med brottningsattacker.

Skador vid brottning

Resultat	Kast	Fälla	Fasthållning
Fummel*	-	-	-
Misslyckat	-	-	-
Lyckat	1T4+SB	1T3+SB	1T4+SB
Perfekt	x1T2+1	x1T2+1	x1T2+1

* Brottaren måste slå ett slag på fummeltabellen.

Bärsärkargång

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Se stridskapitlet för hur denna färdighet fungerar. Ingen får höja den över baschansen från början. Den kan heller inte höjas med hjälp av poäng då man stiger i rang eller med hjälp av träning. Man måste höja den med höjningsslag som man får under äventyrens gång.

Dansa

Specialiseringar
Olika typer av danser som till exempel, folkdans, rituella danser, religiösa danser, baldanser osv.

Denna färdighet används när man dansar. Lyckas man normalt har man utfört dansen utan felsteg, lyckas man perfekt har man verkligen utmärkt sig under dansen. Misslyckas man, så har man tagit några felsteg. Fumlar man, så faller man eller gör bort sig på något annat drastiskt sätt.

Drogkunskap

Specialiseringar
Speciella typer av droger som till exempel sömnmedel, gifter, helande osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man blanda ihop olika ingredienser för att skapa olika droger. En person med färdigheten vet hur man tillverkar gifter, läkedroger, sömnmedel, lugnande droger osv. Hur svårt det är att blanda till de olika drogerna är helt upp till spelledaren att bestämma. Spelaren förklarar hur han vill att drogen skall fungera, sedan bestämmer spelledaren vad han behöver för några ingredienser. För att få reda på vilka ingredienser som behövs, måste personen klara ett slag på Drogkunskap. Sedan måste personen få tag på dem. Detta kan bli ett äventyr i sig. En person med denna färdighet kan blanda till en drog som har en styrkegrad på en femtedel, eller 20% av

vad han har i %V (avrunda uppåt). Har en person t.ex. 75 i %V, så kan han blanda till en drog som har 15 i styrkegrad. När det gäller helande droger, så beror dess styrka på hur väl personen lyckas med slaget. Om man slår ett perfekt slag, så helar den upp 1T8 skadepoäng från ett sår eller en skada. Slår man normalt lyckat, så helar den upp 1T4 skadepoäng från ett sår eller en skada. Vid normalt misslyckat resultat har drogen ingen effekt, och vid fummel så infogar drogen 1T10-2 skadepoäng istället för att hela den som dricker den. Det finns flera olika typer av droger som man kan skapa med denna färdighet, men den ovan är den som är vanligast att en rollperson skapar. Om spelarna vill blanda till andra droger, så är det upp till spelledaren att hitta på egna regler för detta. Tänk bara logiskt och använd gärna riktlinjer från vår egen världs droger.

Fingerfärdighet

Specialiseringar
Fickstöld, illusionskonster, korttrick osv.

Denna färdighet används mest av tjuvar och illusionskonstnärer. Man kan stjäla föremål, utföra olika trollkonster osv. De vanligaste användningsområdena för personer som använder denna färdighet i Zhoria är vid fickstöld och för att utföra kortkonster. När man använder denna färdighet, skall offret/åskådarna slå ett passande sinnesslag för att se om de upptäcker något som de inte borde göra. De flesta som använder denna färdighet är ganska bra på den. Det är inte passande att försöka sig på att stjäla en fet köpmans börs, om man inte behärskar denna färdighet väl. Bara en dum tjuv skulle försöka något sådant. Man kan använda denna färdighet lika många gånger som man kan attackera i en stridsituation per rond. Vissa handlingar kan dock kräva fler attacksekvenser att utöva.

Finta

Specialiseringar
Speciella typer av vapen och anfallstekniker.

Denna färdighet används för att finta sin motståndare att tro att man kommer att göra något annat än det man verkligen kommer att göra. Det kostar en attack att använda denna färdighet. Först skall man slå ett slag på denna färdighet. Lyckas man med detta slag, så får motståndaren enbart halverad chans att parera eller undvika den efterföljande attacken. Lyckas man perfekt med denna färdighet, så har motståndaren enbart 25% av sitt %V i chans att parera eller undvika den efterföljande attacken.

Fånga

Specialiseringar
Fånga speciella objekt och dylikt.

Denna färdighet används när man försöker att fånga upp någonting som till exempel kastas till en, eller när man faller och försöker att få tag på någonting att hålla fast i. Man kan försöka att fånga någonting en gång per rond. Om man vill, kan man försöka att fånga flera mindre föremål som kastas till en under en och samma rond, men då får man -5 till det andra försöket, -10 till det tredje, -15 till det fjärde osv. Denna färdighet kan användas till att försöka att parera eller fånga upp kastvapen som kastas mot en, men man har då bara 40% av sitt %V (avrunda uppåt) i chans att lyckas. Pilbågspilar kan pareras eller fångas upp med hjälp av denna färdighet, men man har bara 25% av sitt %V (avrunda uppåt) i chans att lyckas. Vill man försöka sig på att parera eller fånga armborstlod, eller andra snabba missiler, så har man enbart 10% av sitt %V i chans att lyckas med detta.

Förfalskning

Specialiseringar
Speciella typer av förfalskningar, till exempel värdepapper, tavlor, mynt osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man tillverka förfalskningar av till exempel värdepapper, dokument och liknande. En person som läser eller tittar på en förfalskning kan upptäcka att det handlar om en förfalskning om han klarar ett LOG-slag och ett SYN-slag. Hur svårt det är att tillverka olika förfalskningar beror helt på hur lång tid man lägger ner på arbetet och förfalskningens natur. Om det gäller ett dokument, så måste man förfalska ett sigill och få handstilen att se trovärdig ut. Ibland måste man även förfalska papperet.

Förföra

Specialiseringar
Olika kön och raser.

Denna färdighet används då man försöker att förföra eller charma en annan person. Försöker man förföra eller charma en person av en annan ras skall %V modifieras. Ewonér har lättare att förföra människor (+25), medan människor har svårare att förföra Ewonér (-25). Troll och Orcher kan förföras ganska lätt av alla andra raser (+25), men de klarar nästan uteslutande aldrig att förföra några andra raser själva (-90). Duerber och Folber förför i stort sett aldrig andra raser, och försöker man förföra dem som människa eller Ewon, upptäcker man att det är otroligt svårt (-75). Lyckas man med denna färdighet, väcks den andre personens intresse, men man måste få ett perfekt resultat för att det skall hända något mer (dock inte mot Orcher och Troll, de vill att det skall hända saker med en gång). Man får slå ett slag per timme.

Observera att vissa personer kan man inte förföra alls (upp till spelledaren att bestämma). Det hela kan bero på deras läggning och mycket på vilken ras de tillhör, men man kan dock alltid försöka att charma dem med denna färdighet om man inte har någon bättre förmåga för detta.

Förklädnad

Specialiseringar
Speciella personligheter, kön, raser osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man förklä sig till en annan person. Om någon iakttar en förklädd person, kan han upptäcka att det är något som inte står rätt till om han klarar ett passande sinnesslag. Hur svårt det är att fullborda en bra förklädnad beror helt på hur man själv ser ut, och hur den man skall klä ut sig till ser ut. Det hela har även mycket med personernas hållning och uppträdande att göra. De flesta som skall få andra personer att tro att man är någon annan brukar studera denna person en längre tid innan man ens försöker.

Första hjälpen

Specialiseringar
Speciella typer av skador, till exempel benbrott, köttsår, kross-skador osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man stabilisera en skada. Om man slår ett normalt lyckat slag, får personen tillbaka ett skadepoäng. Slår man ett perfekt slag, så får personen tillbaka två skadepoäng. Misslyckas man med slaget, får personen inte tillbaka några skadepoäng. Fumlar man, så infogar man 1T2 skadepoäng till på skadan. Man kan bara stabilisera en skada per försök, och skadepoängen återfås enbart för just den skadan. Man kan använda Första hjälpen tills man lyckas, och man får slå ett Första hjälpen slag en gång per rond.

Geografi

Specialiseringar
Speciella länder, områden, hav, skogar osv.

Personer som har denna färdighet vet var Zhorias viktigaste städer och platser ligger. De vet också var de olika gränserna går. De har även lite kunskap om grannländernas geografi. Denna färdighet är även mycket användbar för en kartritare och en sjöfarare.

Grottorientering

Specialiseringar
Gruvor, naturliga grottor, Duerbstäder, Svart-Ewonstäder.

Denna färdighet används då man försöker att orientera sig i grottor. Denna färdighet måste tränas i minst en månad innan den får öppnas. Gäller inte Duerber och Svart-Ewonér.

Gömma föremål

Specialiseringar
Olika typer av föremål.

Denna färdighet används då man vill gömma något föremål i kläderna eller på kroppen utan att det skall märkas. Spelledaren bör bestämma svårighetsgrad beroende på föremålet man försöker gömma.

Gömma sig

Specialiseringar
Speciella miljöer, till exempel i skog, i berg osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man använda sig av vad som finns tillgängligt i närheten för att gömma sig. Hur svårt det är att lyckas, beror helt på hur omgivningen ser ut. Spelledaren bör alltid använda sunt förnuft när det gäller denna färdighet. Om en person försöker att gömma sig i ett kalt rum med fyra stenväggar och inget mer, så skulle det bara se löjligt ut, och han skulle inte lyckas även om personen har 250 i %V. Om en person som kanske bara har 25 i %V på färdigheten däremot försöker att gömma sig i en tät skog, så bör chanserna vara mycket stora att han kommer att lyckas, på grund av att han då bör få en positiv modifikation till sitt slag.

Hantverk

Specialiseringar
Speciella föremål inom hantverket. OBS! För att tillverka ett föremål med högre kvalité än normal, så måste man ha en specialisering till en viss nivå för just detta föremål. Bra kvalité kräver att man är adept, utomordentlig att man är specialist, exceptionell att man är mästare och mästerlig att man är stormästare.

Det finns ofattbart många olika hantverk i Zhoria. Att ta med alla i reglerna skulle vara i stort sett omöjligt. En person som har 75 i %V i en hantverksfärdighet räknas som en mästare, och kan öppna en egen rörelse om han har lyckats med ett mästarprov inom sitt eget gille. När man

försöker att klara sitt mästarprov, skall man ha minst 75 i %V på hantverket och klara ett färdighetsslag med en modifikation på -25. Man får försöka att klara mästarprovet en gång per år. Klarar man det, så får man ett mästarbrev som bevisar att man är en fullärd hantverkare. Detta mästarbrev måste visas upp om man skall öppna ett hantverksrörelse i en stad. Förlorar man brevet, kan man alltid få ett nytt hos sin gamla mästare eller hos dennes efterträdare, då alla som har klarat provet skrivs upp. Det görs kopior av mästarbrevet som förvaras av mästaren eller dennes efterträdare. Varje hantverk höjs som separata färdigheter. Hur lång tid det tar att tillverka olika föremål är helt upp till spelledaren. Det krävs bara ett slag för att fullborda ett föremål. Lyckas man perfekt, så är det ett perfekt hantverk och föremålet får +3 i HV och +1 i skada/abs om det är ett vapen eller en rustningsdel. Andra hantverk kan få en annan bonus, upp till SL, eller är helt enkelt bara finare än normalt. Normalt är lika med ett normalt hantverk. Om man misslyckas normalt, så är det ett dåligt hantverk, men det går att använda det. Om man fumlar, så har man förstört materialet man använde och måste börja om. Några vanliga Hantverksfärdigheter är: vapensmed, grovsmed, läderarbetare, murare, snickare, glasblåsare, bågmakare, rustmästare, garvare, skräddare osv.

Heraldik

Specialiseringar
Speciella ordnar, till exempel riddarordnar, adelsfamiljer, kungavapen osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man känna igen de olika vapensköldarna i landet. Man vet vilken familjesköld en känd adelsfamilj har. Man vet även hur man konstruerar en egen vapensköld.

Historia

Specialiseringar
De olika rasernas historia.

Personer med denna färdighet känner till landets och de olika rasernas historia. De vet vilka kungar och ledare som har härskat i landet och när stora slag gick av stapeln. De känner även till mycket om folklore och legenderna som finns i landet mm.

Hoppa

Specialiseringar
Längdhopp eller höjdhopp.

Denna färdighet används när en person skall hoppa långt eller högt. Se tabellen nedan för hur långt eller högt en person kan hoppa. Använd personens egen längd för att få fram resultatet i cm. Om man fumlar med denna färdighet kan man skada sig.

Hoppa

Resultat	Längdhopp*	Höjdhopp*
Fummel	Faller	Faller
Misslyckat	cm x2 (+2T10)	cm x0,50 (+1T10)
Lyckat	cm x3 (+3T10)	cm x0,75 (+2T10)
Perfekt	cm x4 (+4T10)	cm x1,00 (+3T10)

* cm skall vara lika med rollpersonens längd.

Iakttagelseförmåga

Specialiseringar
Lyssna, leta, spana, känna, lukta, smaka av osv.

Denna färdighet används när en person aktivt söker efter något, eller försöker att upptäcka något. Om personen inte är aktiv, men ändå kan upptäcka något, så skall spelledaren slå för en passande sinnesegenskap.

Jonglera

Specialiseringar
Olika typer av föremål man jonglerar med.

Denna färdighet används då man jonglerar. Upp till tre föremål kan man jonglera med utan att %V modifieras. Har man fler föremål, så skall man modifiera %V med -25 för varje föremål utöver de tre första.

Juridik

Specialiseringar
Speciella brott och straff.

En person med denna färdighet känner till landets lagar och regler. Han vet hur man kan kringgå dem på bästa sätt, och hur man skall agera i en domstolssal.

Kamouflage

Specialiseringar
Speciella områden, som till exempel i skogar, i berg osv.

Denna färdighet fungerar ungefär som färdigheten Gömma sig, men man använder sig av naturens tillgångar för att kamouflera sig, en lägerplats eller ett föremål istället. Om man bara skall gömma sig snabbt, bör man använda sig av färdigheten Gömma sig. Använder man hjälpmedel som till exempel buskar, grenar, lera osv. skall man använda denna färdighet.

Kanot/Ro

Specialiseringar
Speciella båttyper, till exempel kanot, eka, flotte osv.

Denna färdighet används när man skall paddla kanot eller ro med en mindre eka. Man skall inte slå några slag för färdigheten vid lugnt vatten, bara om det blåser upp till storm,

eller om man försöker att kontrollera farkosten i väldigt strömt vatten. Denna färdighet täcker även upp flotte och forsränning.

Kasta

Specialiseringar
Speciella föremål, till exempel stenar, änterhake osv.

Denna färdighet används när man kastar någonting som inte är ett vapen. Man kan kasta ett föremål maximalt STY x2 meter vid ett normalt lyckat slag, och STY x4 meter vid ett perfekt slag. Om man misslyckas med färdigheten, så missar man målet totalt. Fumlar man, så kan man skada sig själv eller andra. En sten ger 1T10± i skada om den kastas, beroende på storleken. En liten sten, kan till exempel ge 1T10-4 i skada, och en mycket stor sten kan ge 1T10+4 i skada. Spelledaren bör modifiera räckvidden och skadan man kan infoga, beroende på föremålets vikt och storlek.

Klättra

Specialiseringar
Bergsklättring, klättra i träd, fasadklättring osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man klättra uppför bergsväggar, trädstammar osv. Vid varje lyckat slag har man klättrat två meter, och vid varje perfekt slag har man klättrat fyra meter. Om man misslyckas med ett slag, så faller man om man inte lyckas med ett räddningsslag (SMI-slag x5 i %-chans). Lyckas man med räddningsslaget, så kommer man ingenstans denna rond. Fumlar man däremot, så faller man och får inte slå något räddningsslag. Efter var femte klättringsslag, skall man slå ett FYS-slag x4. Om slaget misslyckas, skall de följande slagen modifieras med minus fem. Detta är kumulativt, så efter tio slag, kan man ha minus tio i modifikation till alla slag man skall slå. Varje gång man slår ett perfekt slag, försvinner dock en negativ modifikation på minus fem (om man nu har någon). Denna modifikation beror på att det är väldigt tröttsamt att klättra. Man återfår modifikationen med fem per minut man vilar. Man kan inte vila speciellt bra, när man hänger på en bergsvägg. Det krävs att man kommer till en avsatts eller liknande, för att man skall kunna vila ordentligt. Man skall slå ett slag varje rond för klättra.

Kraftattack

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Denna färdighet används för att infoga högre skada med en närstridsattack. Det kostar en attack att använda denna färdighet. Lyckas man med denna färdighet, så infogar man 1T6 extra skadepoäng med den efterföljande attacken. Har man lyckats perfekt med denna färdighet, så infogar man 2T6 extra skadepoäng med den efterföljande attacken.

Kunskap om ...

Specialiseringar
Beror på inriktningen.

Denna färdighet kan vara kunskap om i stort sett vad som helst som man kan komma på. Det kan vara kunskap om odöda, drakar, stenar, mineraler, älvor, legender, gifter, örter, Ewonér, Duerber, svartfolk, andar, en speciell djurras, en speciell kultur, en familj, en person osv. Man kan inrikta sig på en specifik sak för att veta mer, eller en större kunskapsgrupp för att veta lite av varje om dess olika inriktningar. Man kan till exempel ha en färdighet med kunskap om enbart en enda växtsort, eller en färdighet med kunskap om en stor växtgrupp.

Köpslå

Specialiseringar
Speciella varor, eller bland speciella kulturer osv.

Denna färdighet används när man köpslår om ett pris. Spelaren måste dock rollspela när han försöker köpslå. Om spelaren rollspelar bra, kan spelledaren ge en plusmodifikation till dennes färdighet, och om han rollspelar dåligt, en minusmodifikation till färdigheten. När man köpslår med någon, skall båda slå ett slag på färdigheten och läsa av tabellen nedan för att se hur priset på varan ändras. Tänk på att vissa personer kan man inte köpslå med. Det finns några envisa typer som vägrar att göra detta.

Köpslå

Köpare	Försäljare	Prismodifikation
Perfekt	Perfekt	Ingen
Perfekt	Lyckat	10% sänkning
Perfekt	Misslyckat	20% sänkning
Perfekt	Fummel	30% sänkning
Lyckat	Perfekt	5% höjning
Lyckat	Lyckat	Ingen
Lyckat	Misslyckat	10% sänkning
Lyckat	Fummel	20% sänkning
Misslyckat	Perfekt	10% höjning
Misslyckat	Lyckat	5% höjning
Misslyckat	Misslyckat	Ingen
Misslyckat	Fummel	5% sänkning
Fummel	Perfekt	15% höjning
Fummel	Lyckat	10% höjning
Fummel	Misslyckat	5% höjning
Fummel	Fummel	Ingen

Köra vagn

Specialiseringar
Speciella typer av vagnar och dragdjur.

Denna färdighet används när man kör vagn. Man behöver inte slå några slag vid normal vagnskörning. Man slår bara vid tillfällen när man måste klara svårare handlingar med

ekipaget, som till exempel när man är jagad av andra ryttare, när man är beskjuten, eller när man måste försöka att stoppa de skenande hästarna.

Låsdyrkning

Specialiseringar
Speciella typer av lås.

Med hjälp av denna färdighet kan man dyrka upp lås. Man skall slå ett slag per rond för att se om man lyckas eller inte. Svårighetsgraden beror på låset (upp till spelledaren att bedöma). Om man fumlar med denna färdighet, skall man slå på tabellen nedan för att få reda på vad som händer.

Fummel vid låsdyrkning

1T10	Fummelresultat
1-2	Inget speciellt händer.
3-4	Dyrken fastnar i låset. Det tar 1T10 ronder att få ut den.
5-6	Dyrken går av.
7-8	Dyrken går av och den avbrutna biten fastnar i låset. Det tar 2T10 ronder att få ut den.
9-10	Dyrken går av och den avbrutna biten fastnar i låset. Den sitter där den sitter.

Läppläsning

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Denna färdighet används när man försöker att läsa på en annan persons läppar för att avgöra vad han säger. Man måste vara inom SYN-antal meter för att kunna använda denna färdighet, samt förstå språket som talas. Man måste slå ett slag varje minut för att inte tappa bort sig i konversationen.

Magisk teori

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Denna färdighet används när man kastar besvärjelser. Se Grimoire, regelboken för magi, för mer om denna färdighet.

Matematik

Specialiseringar
Addition, subtraktion, multiplikation, division osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man utföra avancerade beräkningar med matematik. De flesta människor klarar av att räkna plus och minus utan färdighetsslag, men för procentberäkningar, multiplikation, division och geometri, kan det behövas ett slag för att lyckas.

Modersmålet

Specialiseringar
Skönskrift, slang, dialekter osv.

Det finns fyra olika människospråk i Zhoria som din rollperson kan ha som modersmål. Zhoriska talas av vanliga människor, Celtarin talas av Högländarna, Boergar talas av Nomaderna, och Kimmersch talas av Barbarerna. Zhoriska och Celtarin använder sig av samma skriftsystem när det gäller den skrivna konsten. Boergar har ett skriftsystem där de använder sig av bilder som tillsammans bildar meningar. Det är ganska svårt för en främling att förstå detta, även om han kan språket. Kimmersch saknar skriftspråk. Alla rollpersoner har +50 i %V på sitt modersmål från början utan att behöva använda bakgrundspoäng. Se färdigheten Språk för de gamla rasernas modersmål.

Navigera

Specialiseringar
Under speciella väderförhållanden, eller med speciella verktyg.

Med hjälp av denna färdighet kan man navigera ute till havs genom att använda sig av några enkla instrument och av stjärnorna.

Områdeskunskap

Specialiseringar
Olika stigar eller vägar, gömställen, värdshus, grottor osv.

Denna färdighet tar upp kunskap om hur ett visst område, till exempel en stad, en stor skog, en by med omnejd osv. ser ut, och hur bra man hittar i området. Alla rollpersoner har +50 i %V på områdeskunskap hemort från början utan att behöva använda bakgrundspoäng. För alla andra områden de vill ha kunskap om, gäller de vanliga reglerna.

Orientering

Specialiseringar
Speciella områden, till exempel i skog, i berg, i träsk osv.

Denna färdighet används när man är ute i vildmarken och skall försöka att ta reda på vart de olika väderstrecken ligger. Man använder sig av terrängen och himlen när man orienterar. Om man har en karta över området som man är i, kan man få en bonus till färdigheten.

Provsmaka

Specialiseringar
Mat, dryck, kryddor osv.

Denna färdighet används för att provsmaka. Om man får en multipel för L/S som ger ett högre värde än färdighetens %V, så skall man använda den egenskapen istället. Ett lyckat resultat med denna färdighet betyder att man upptäcker gifter och liknande i mat och dryck utan att det föreligger någon risk att man påverkas av det.

Rida

Specialiseringar
Speciella riddjur, eller speciella typer av ridsätt, till exempel tävlingar, terrängridning osv.

Denna färdighet används när man rider. Om man rider i lugn skritt behöver man inte slå några slag, men om man till exempel är jagad och beskjuten, kanske man måste slå ända upp till ett slag per rond. Om man strider till häst, så är inte stridsfärdigheterna högre än vad man har i denna färdighet om den är lägre. För mer om strid till häst, se kapitlet om strid längre bak i boken.

Segla

Specialiseringar
Speciella segelbåtar, till exempel mindre båtar, tvåmastare, tremastare osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man sköta segelbåtar. För mindre båtar behöver man oftast inte vara speciellt många, men på större båtar måste man vara ganska många, cirka åtta till tio personer, för att allt skall gå smidigt. Man behöver oftast inte slå några slag om man seglar i lugnt vatten, men om det blåser upp till storm, så måste minst hälften av besättningen klara ett slag för färdigheten för att man skall lyckas rida ur stormen. Svårighetsgraden för denna färdighet beror på hur blåsigt och stormigt det är, eller hur strömt vattnet är. Om spelledaren vill, kan han låta rollpersoner eller spelledarpersoner slå varsitt slag under en båtresa för att se om något speciellt händer eller om det är lugnt. Vid dessa tillfällen räcker det att en fjärdedel av sjömännen klarar slaget för att resan skall gå bra.

Sikta

Specialiseringar
Olika typer av avståndsvapen.

Denna färdighet används för att få en större positiv modifikation när man siktar med ett avståndsvapen. I normala fall får man +10 i %V för varje rond som man siktar. Med hjälp av denna färdighet får man ytterligare +10 i %V för varje rond man siktar. Man får enbart sikta i maximalt tre ronder innan man avfyrar vapnet. Man kan alltså maximalt få +60 i %V om man använder denna färdighet. För att få den positiva modifikationen från denna färdighet, så måste man slå ett lyckat resultat innan man avfyrar vapnet. Denna manöver tar inte upp någon extra attack under ronden som man skjuter.

Simma

Specialiseringar
Under speciella väderförhållanden, under vatten osv.

Personer som simmar förflyttar sig med halva sin förflyttning per rond (hel förflyttning vid perfekta slag). Spelledaren bör låta spelarna slå en gång per minut (var sjätte rond) för att se så att allt går bra när deras rollpersoner simmar. Om man misslyckas med ett slag, får man kallsupar och hamnar under vattenytan. Om man inte klarar ett FYS-slag x5 när man har hamnat under vattenytan, så förlorar man ett FYS-poäng per rond. När man har förlorat alla sina FYS-poäng, har man svimmat och börjar drunkna. Efter ytterligare FYS-antal ronder är man död. För att komma upp till ytan innan man svimmar, måste man klara ett simmaslag (ett försök per rond). Detta slag behöver inte slås om man lyckades med FYS slaget tidigare. De förlorade FYS-poängen återfår man med en takt av ett poäng per minut när man vilar. Om man fumlar gäller samma regel som vid misslyckande, men man får inte slå något FYS-slag, utan börjar förlora FYS-poäng med en gång. För att komma upp till ytan innan man svimmar, måste man klara ett simmaslag med halverad chans att lyckas (ett försök per rond). Då man simmar under vatten, så kan man hålla andan i lika många ronder som halva ens FYS-poäng med en modifikation på +1T10 innan man börjar förlora FYS-poäng.

Sjunga

Specialiseringar
Speciella sångstilar, till exempel ballader, folkvisor, skriva sånger osv.

Denna färdighet visar hur begåvad man är på att sjunga. Man skall slå ett slag per sång som man framför. Man kan även använda färdigheten när man skriver egna sånger. Med hjälp av denna färdighet kan man även läsa noter.

Slagsmål

Specialiseringar
Slag, spark, skallning, parera osv.

Denna färdighet använder man sig av när man slåss utan vapen. Den innefattar slag, spark, skallning, armbågsslag, knäning och liknande. Man kan använda färdigheterna Slagsmål, Brottning och Stridskonst för att parera en slagsmålsattack. Man kan även använda färdigheten Undvika för att undvika. Man kan inte parera vapenattacker med denna färdighet utan att ta emot skada från vapenattacken. Om en persons slagsmålsattack blir parerad med ett vapen, så får personen skada från vapnet. Den som parerade med vapnet skall slå ett skadeslag för vapnet som vanligt, och dela resultatet med två för att ta reda på hur mycket skada vapnet infogade (avrunda nedåt). Räkna inte med skadebonusen. Se tabellen nedan för skadeslag. För mer om strid, se stridskapitlet.

Skador vid slagsmål

Resultat	Slag	Spark	Skallning
Fummel*	-	-	-
Misslyckat	-	-	-
Lyckat	1T4+SB	1T6+SB	1T6+SB
Perfekt	x1T2+1	x1T2+1	x1T2+1

* Kämpen måste slå ett slag på fummeltabellen.

Smyga

Specialiseringar
Olika miljöer, till exempel i skog, i berg, inomhus osv.

Denna färdighet används när man försöker att röra sig så ljudlöst som möjligt. Man skall slå ett slag per rond när man smyger. Förflyttningen är halverad när man smyger. Fumlar man när man använder denna färdighet, så låter det rejält när man tar sig fram. Misslyckas man, så måste man klara ett BAL-slag x3 för att inte väsnas. Om man lyckas perfekt, så är förflyttningen inte halverad under just den ronden, och följande rond har man +25 till sitt slag för att smyga.

Spela instrument

Specialiseringar
Olika typer av musik, till exempel ballader, folkvisor osv.

Denna färdighet visar hur begåvad man är med ett musikinstrument. Man skall slå ett slag för varje låt man framför. Man kan även använda färdigheten när man skriver musik för just det instrumentet. Varje instrument är en egen färdighet. Med hjälp av denna färdighet kan man även läsa noter.

Spontan magi

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Denna färdighet används för att kasta spontan magi (besvärjelser som inte är inlärda av magikern). Se Grimoire, regelboken för magi, för mer om denna färdighet.

Språk

Specialiseringar
Skönskrift, slang, dialekter osv.

Det finns fyra olika människospråk i Zhoria som din rollperson kan välja som extra språk. Zhoriska talas av vanliga människor, Celtarin talas av Högländarna, Boergar talas av Nomaderna och Kimmersch talas av Barbarerna. Zhoriska och Celtarin använder sig av samma skriftsystem när det gäller den skrivna konsten. Boergar har ett skriftsystem där de använder sig av bilder som tillsammans bildar meningar. Det är ganska svårt för en främling att förstå detta, även om han kan språket. Kimmersch saknar skriftspråk. Om spelledaren tillåter, kan man även välja bland språken som talas i de andra länderna i världen. Det finns människor som kan tala de gamla rasernas språk, men det är väldigt sällsynt. Spelledaren måste godkänna om en rollperson skall få lära sig ett sådant språk eller inte, och spelaren måste ha en bra förklaring till varför han kan det språket. För att klara av ett språk felfritt, så krävs det att man har minst 50 i %V på det, men man kommer inte ifrån sin brytning innan man har minst 100 i %V på ett främmande språk.

Språk

Ras	Språk	Skriftsystem
Människor	Zhoriska	Alfabet
Högländare	Celtarin	Alfabet
Nomader	Boergar	Bilder
Barbarer	Kimmersch	Inget
Ewonér	Guéndol	Alfabet
Duerber	Duerhb	Alfabet
Folber	Folbiska	Alfabet
Svart-Ewonér	Gruén	Alfabet
Troll	Trolltunga	Inget
Orcher	Orchtunga	Inget

Spåra

Specialiseringar
Olika typer av spår.

Med hjälp av denna färdighet kan man spåra upp djur och andra personer i vildmarken. När man följer ett spår skall man slå ett slag var femtonde minut för att se om man har tappat bort spåret, eller om man fortfarande följer det. Svårighetsgraden för denna färdighet beror på hur gammalt spåret är.

Stridskonst

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Denna färdighet består av flera olika manövrar som man tränar upp och lär sig. Då man lär sig en stridskonst, så kan man utöva alla manövrar som finns i tabellen nedan. Man kan dock enbart utöva fem stycken av dessa med sitt fulla procentvärde, resterande har man halverad chans att lyckas med. Då man först lär sig stridskonsten, så bestämmer man själv vilka fem manövrar som man vill rikta in sig på till en början. Efter att man bemästrar de fem utvalda manövrarna, så kan man dock träna de andra manövrarna separat för att bemästra även dessa. Till slut, så kan man om man är en duktig kämpe, bemästra alla manövrar till fullo. Det är dock ovanligt med personer som bemästrar alla till fullo. Om man bemästrar minst tjugo manövrar och har minst hundra i procentvärde, så räknas man som en mästare. Stormästare kan man enbart bli om man får den titeln av någon annan stormästare inom stridskonsten. För mer om inlärning och träning, se kapitel två. Förklaringar till de olika manövrarna finns här nedan. I övrigt så fungerar Stridskonst som Brottning och Slagsmål.

Då man först lär sig denna färdighet, så skall man välja ut fem manövrar som man bemästrar till fullo. Dessa fem har man fullt %V på då man utför dem, alla andra manövrar har man halverad chans att lyckas med. Man kan även köpa fler manövrar från början om man vill. Varje manöver kostar då tio bakgrundspoäng att bemästra.

Stridskonstmanövrar

Manövrar*	Skada/Lyckat	Skada/Perfekt
Normalt slag	1T4+2+SB	x1T2+1
Normal spark	1T6+2+SB	x1T2+1
Rygghandsslag	1T4+2+SB	x1T2+1
Underarmsslag	1T6+2+SB	x1T2+1
Rundslag	1T6+2+SB	x1T2+1
Armbåge	1T6+2+SB	x1T2+1
Öppen hand	1T4+2+SB	x1T2+1
Saxspark	1T8+2+SB	x1T2+1
Rundspark	1T8+2+SB	x1T2+1
Hoppspark	1T8+2+SB	x1T2+1
Yxspark	1T8+2+SB	x1T2+1
Knäa	1T6+2+SB	x1T2+1
Skalla	1T6+2+SB	x1T2+1
Kast	1T4+2+SB	x1T2+1
Omkullvräkning	1T3+2+SB	x1T2+1
Fasthållning	1T4+2+SB	x1T2+1
Parera	-	-
Parera vapen	-	-
Missilparering	-	-
Undvika	-	-
Uppresning	-	-
Fallteknik	-	-
Blind strid	-	-
Snabbhet	-	-
Styrka	-	-
Stålsättning	-	-

* Se respektive beskrivningar nedan för hur de olika manövrarna fungerar i praktiken.

Normalt slag: Denna manöver är ett normalt knytnävsslag. En av de mest grundläggande manövrarna i varje Stridskonst.

Normal spark: Denna manöver är en normal spark. En av de mest grundläggande manövrarna i varje Stridskonst.

Rygghandsslag: Denna manöver är ett speciellt slag som träffar sitt offer med handryggen. Det är mycket effektivt om en person kommer springande mot en och man glider åt sidan och slår till med rak arm. Oftast träffar man övre delen av bröstet eller halsen med detta slag, och oftast faller motståndaren om man lyckas med en sådan manöver. Offret måste slå ett BAL-slag x3 för att inte falla i denna situation.

Underarmsslag: Denna manöver är ett speciellt slag som träffar sitt offer med undre delen av handflatan. Styrkan bakom detta slag är att underarmen ligger i rak vinkel från slagets utgångspunkt, vilket gör detta slag lite kraftigare än normalt.

Rundslag: Denna manöver är ett speciellt slag som slås med en knuten näve. Den som utför manövern snurrar först runt med hela sin kropp för att slaget skall träffa hårdare. Om man träffar med denna manöver kan den innebära förödande skador för motståndaren. Det är svårt att försvara sig mot ett sådant här slag om man inte vet om att det kommer. Alla motståndare, utom de med stridskonstfärdigheter, har en modifikation på minus fem i att undvika eller parera denna manöver.

Armbåge: Denna manöver är ett armbågsslag, endera med armbågens yttersta spets, eller med underarmen strax nedanför armbågen.

Öppen hand: Denna manöver är ett speciellt slag som slås med handen öppen. Oftast landar slaget med handryggen, men andra varianter finns.

Saxspark: Detta är en snabb och kraftig spark som oftast träffar högt. Personen som utför manövern hoppar upp i luften och måttar en spark med ena benet, men i sista sekunden sparkar han ut med det andra. Det är svårt att försvara sig mot en sådan här spark om man inte vet om att den kommer. Alla motståndare, utom de med stridskonstfärdigheter, har en modifikation på minus fem i att undvika eller parera denna manöver.

Rundspark: Denna manöver är en speciell spark som kan vara väldig effektiv. Dock är den lite långsam, och kan vara lätt att undvika för de som känner till stridskonster och dess

tekniker. Personen som utför denna manöver snurrar runt med hela kroppen och sparkar sedan ut med ena benet när snurrningen är nästan fullföljd. Man kan även hoppa då man utför denna manöver om man vill. Alla som kan Stridskonst själva har en modifikation på plus fem i chans att lyckas med en parad, eller att undvika denna manöver.

Hoppspark: Denna manöver utförs genom att personen tar några meters sats, och hoppar upp i luften samtidigt som han sparkar ut med ena benet. Sparken är kraftig, och man kan sparka mot i stort sett vilken kroppsdel som helst. Man kan även utföra denna manöver från stillastående, men får då en modifikation på minus ett i skada man infogar med den.

Yxspark: Detta är en snabb manöver som innebär att man sparkar upp med ena benet strax framför eller vid sidan av sitt offer. Sedan låter man benet falla med hälen före, oftast mot offrets nyckelben eller axel. Denna spark är mycket kraftig, och får de flesta personer att falla på knä efter att den har träffat. Offret måste klara ett BAL-slag x3 för att inte gå ner på knä.

Knäa: Denna manöver är en normal knäning. Oftast siktar man mot offrets lår, höft eller midja. Man kan även hoppa upp i luften och sikta mot offrets huvud om man vill det.

Skalla: Denna manöver består av en vanlig skallning. Den kan infoga kraftig skada om man träffar rätt.

Kast: Denna manöver fungerar som manövern med samma namn i färdigheten Brottning.

Omkullvräkning: Denna manöver fungerar som manövern med samma namn i färdigheten Brottning.

Fasthållning: Denna manöver fungerar som manövern med samma namn i färdigheten Brottning.

Parera: Denna manöver använder man för att parera Stridskonst- attacker, Brottningsattacker och Slagsmålsattacker.

Parera vapen: Denna manöver använder man för att parera vapenattacker. En tränad stridskonstnär kan parera vapenattacker med nävarna utan att bli skadad.

Missilparering: Denna manöver används för att fånga upp eller parera missilattacker. Mot kastvapen har man ingen minusmodifikation, men mot snabbare missiler har man lite minus. Pilbågspilar har man -20 i chans att lyckas mot, armborstlod har man -40 i chans att lyckas mot. Denna manöver kan även användas tillsammans med en annan vapenfärdighet, men då är det vapenfärdighetens %V man använder.

Undvika: Denna manöver fungerar precis som färdigheten Undvika.

Uppresning: Denna manöver innebär att personen som har den kan göra en snabb uppresning då han ligger ner, utan att förlora en attack under den ronden som han utför uppresningen. Det krävs att man lyckas med ett slag på stridskonstfärdigheten för detta. Misslyckas slaget, så reser man sig upp, men inte snabbt nog, och förlorar därför en attack.

Fallteknik: Denna manöver fungerar på samma sätt som förmågan med samma namn. Man måste dock klara ett slag på stridskonstfärdigheten för att den skall fungera, annars gäller normala regler för skador vid fall. Denna manöver gäller även för skador då man vräks omkull, eller blir kastad av någon annan.

Blind strid: Detta är en mycket speciell manöver. Den är svårare att bemästra än de flesta andra stridskonstmanövrar. Om man inte har bemästrat denna manöver, så har man 25% av sitt %V i chans att lyckas med den, och då man bemästrat den, så har man 50% av sitt %V i chans att lyckas med den (avrunda uppåt). Om man är i totalt mörker, eller där det är såpass mörkt så att man skulle få minusmodifikation till sina stridsfärdigheter, så får man slå ett slag för denna manöver. Lyckas slaget, så har man inga minusmodifikationer till sina stridsslag under denna rond. Man måste klara ett slag varje rond för denna manöver, och man har alltid minus en attack den ronden som man använder sig av denna manöver. Denna manöver kan även användas för andra situationer där man kan få minusmodifikationer på grund av mörker.

Snabbhet: Detta är en speciell manöver som gör så att man genom att koncentrera sig en kort stund kan utföra en attack mycket snabbt. Denna attack blir svårare att undvika eller parera, då den är snabbare än normalt (minus fem i chans att lyckas), och skadan den infogar skall modifieras med plus två skadepoäng. Denna manöver kostar en attack att utföra, och sedan kostar attacken man utför även den en attack, så man måste ha minst två attacker kvar under ronden som man vill utföra denna manöver. För att attacken skall lyckas så som det är tänkt, så måste man först lyckas med ett stridskonstslag för denna manöver, och sedan ett slag för attacken. Denna manöver kan även användas tillsammans med andra stridsfärdigheter.

Styrka: Denna manöver fungerar som Snabbhet ovan, men attacken kommer inte snabbare, bara kraftigare genom att personen som utför den fokuserar sin styrka i attacken. Denna manöver ger en skadebonus på plus tre skadepoäng om den lyckas för nästa attack. Denna manöver kostar en attack att utföra, och sedan kostar attacken man utför även den en attack, så man måste ha minst två attacker kvar under ronden som man vill utföra denna manöver. För att attacken skall lyckas så som det är tänkt, så måste man

först lyckas med ett stridskonstslag för denna manöver, och sedan ett slag för attacken. Denna manöver kan även användas tillsammans med andra stridsfärdigheter.

Stålsättning: Detta är en mycket speciell manöver som fungerar på ett mycket speciellt sätt. Varje gång personen blir skadad, så kan han offra en attack för att försöka att stålsätta sig så att han får mindre skadepoäng. Man måste dock ha kvar minst en attack då man träffas för att kunna använda denna manöver. För att lyckas med stålsättningen, så måste man klara ett stridskonstslag med halverad chans att lyckas (25% av %V om man inte bemästrar denna manöver, avrunda uppåt). Lyckas detta, så tar man inte lika mycket skada som man skulle göra, och kan dra av 1T10 skadepoäng från skadan.

Taktik

Specialiseringar
Ledarskap, avgöra en persons stridsteknik/förmåga osv.

Personer med denna färdighet kan leda mindre trupper i strid. Han kan även studera en persons stridsteknik och avgöra om denne person är skicklig eller dålig i sin stridsteknik. För mer om strid, se stridskapitlet.

Teckenspråk

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Det finns flera olika teckenspråk i Zhoria. Nästan varje gille har ett eget Teckenspråk. Varje Teckenspråk är en egen färdighet. För några av de olika Teckenspråken som finns, se tabellen nedan.

Teckenspråk		
Tjuvarnas	De dövas	Motståndsrörelsens
Magikernas	Köpmännens	Krigarnas
Olika religioner	Lönnmördarnas	osv...

Teologi

Specialiseringar
Halvgudar, ceremonier, kulter osv.

Varje religion har en egen teologifärdighet. Dessa måste höjas separat. Denna färdighet är kunskap om och i en religion. En person med färdigheten vet även hur man skall utföra ceremonier och liknande.

Tidskänsla

Specialiseringar
Inga specialiseringar.

Med denna färdighet kan en person få reda på ungefär vilken tid på dygnet det är just nu genom att använda solen, månen och stjärnorna som riktmedel. Denna färdighet ger aldrig helt exakta resultat.

Undre världen

Specialiseringar
Tjuvar, lönnmördare, spioner osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man försöka att ta reda på var man kan sälja stöldgods, var det finns olagliga spelhålor, bordeller och liknande. Man kan även ta kontakt med tjuvar och lönnmördare med hjälp av denna färdighet. Denna färdighet måste höjas separat för varje stad i landet. I sin hemstad har man alltid +15 i %V då man använder sig av denna färdighet.

Utbrytarkonst

Specialiseringar
Utbrytning från rep, utbrytning från kedjor osv.

Denna färdighet används när man försöker att befria sig från rep som man blivit bunden med eller då man blivit fastkedjad, eller något liknande. Man kan inte använda denna färdighet för att bryta sig genom dörrar och fönster.

Undvika

Specialiseringar
Speciella typer av attacker, till exempel, stickattacker, hugg, attacker bakifrån osv.

Denna färdighet används när man försöker att undvika att bli träffad av en attack. Om man har ett högre %V i färdigheten Akrobatik, kan man använda den färdigheten istället. För mer om strid, se kapitlet om strid.

Vapenfärdigheter

Specialiseringar
Olika typer av vapen under vapengruppen.

Det finns sex olika vapenfärdigheter. De är alla olika grupper av vapen. Har man höjt %V i en grupp, så kan man använda alla vapen inom den gruppen lika bra. Man kan även sköta om sina vapen med hjälp av denna färdighet. Om det går sönder, kan man provisoriskt laga det osv. Denna färdighets %V används både när man parerar och attackerar med ett vapen. För mer om strid, se stridskapitlet.

Vapengrupper

Enhandsvapen	Missilvapen	Kastvapen
Sköldar	Stångvapen	Tvåhandsvapen

Värdera

Specialiseringar
Varans värde i pengar, varans värde rent samlingsmässigt osv.

Med denna färdighet kan man värdera en vara. Varje varutyp är en egen färdighet som måste höjas separat. Om man lyckas med färdigheten, får man aldrig fram exakt värde på varan. Man brukar ha cirka tio till tjugo procents felmarginal (spelledaren bestämmer). Lyckas man perfekt med slaget, har man bara fem till tio procents felmarginal. Om man misslyckas med slaget, har man ingen aning om varans värde. Fumlar man, så missuppfattar man varans värde totalt. Spelledaren bör slå alla slag för denna färdighet, så att spelarna inte vet om slagen är lyckade, perfekta eller misslyckade. Spelledaren bör vänta med att dela ut kryss på denna färdighet tills efter äventyret, så att spelaren inte fattar att han lyckats perfekt med en gång då han får krysset.

Zoologi

Specialiseringar
Speciella djurraser, och områden som till exempel skogar, berg osv.

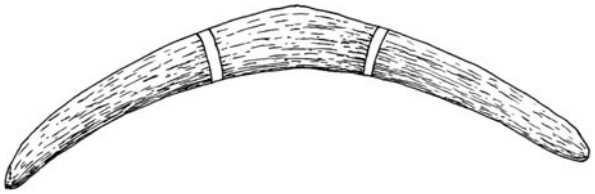
Med hjälp av denna färdighet vet man lite om de olika djurraserna som finns i och omkring Zhoria. Man kan få reda på om ormen som just har bitit en rollperson är giftig eller inte, om djuret är ätligt, vad djuret lever av, i vilket område djuret är vanligast, vad det kallas osv.

Överlevnad

Specialiseringar
Speciella inriktningar, som till exempel smådjursfällor, fiska, flå, bereda, tillaga småvilt, finna ätliga växter och örter, göra upp eld, bygga vindskydd osv.

Med hjälp av denna färdighet kan man överleva i naturen genom att bygga smådjursfällor, fånga fisk, flå och tillaga småvilt, finna ätliga växter och örter, göra upp eld, bygga vindskydd osv. Man måste klara ett slag dagligen per person för att få ihop mat till alla, och ett slag för att bygga upp ett bra läger som kan stå emot väder och vind. Denna färdighet måste höjas separat för olika inriktningar, se listan nedan för de sex olika inriktningarna man har att välja bland.

Överlevnad
Skog, Berg, Sjö, Hav, Tundra/Glaciär och Slätt/Savann.



Strid

– Det ser ut som om vi måste bege oss ut på vägen en sträcka här framme, sa Bardin. Det är för klippigt och snårigt där framme.
De tre klev ut på vägen och började vandra längs med den. De hann inte mer än några hundra meter innan de hade blivit omringade av soldater i svarta rustningar, med dragna vapen.
En kraftig man i en lite mer utsmyckad rustning än de andras klev fram och stannade några meter från dem med draget bredsvärd.
– Vad har vi här då, frågade han med ett hånleende.
Innan någon hann svara honom hörde de några hästar närma sig från andra hållet. Två män, också dessa i svarta rustningar, hade rundat ett krön längre fram och red nu i lugn takt fram mot dem.
– Stoppa dem, ropade Kapten Greldik åt några av sina män. Be dem vänta med att passera tills vi är klara med våra affärer här.
Sedan vände han sig åter till Elona, Durgas och Bardin.
– Vart var jag? Ja just det, ni kan ignorera min första fråga. Jag vet mycket väl vilka ni är. Jag måste be er att lägga ned era vapen och er packning. Ni är arresterade och följer med oss.
Ett leende spred sig över Elonas läppar.
– Jag tror inte det kära du, svarade hon. Se dig om så förstår du varför.
I samma ögonblick hördes en dov smäll och ben som bröts bakom Greldik. Han vände sig förfärat om. De två männen som kommit ridande hade dragit sina vapen, den större av dom svingade två stridsyxor och den andre ett grovt bredsvärd. De hade redan fällt de två soldaterna som kommit fram till dem och var nu på väg mot de andra.
Durgas fattade sin stridsyxa, Bardin sitt kortsvärd och Elonas händer började glöda, sedan utlöste hon ett eldklot och slungade det rakt mot Greldik.
Sedan var striden i full gång...
Det var över nästan lika snabbt som det startade. De två männen som kommit till deras undsättning hade gjort det mesta av jobbet, och nu låg alla Natael's soldater på marken, döda eller döende.

Stridserfarenhet

Detta är en speciell egenskap som visar hur duglig en person är i riktig strid. Har man sämre stridserfarenhet, så är man ovan vid äkta strid och har svårt att hantera situationer där man måste strida. De som har högre värde i denna egenskap kan hantera strider mycket bättre och har därför större chans att överleva en strid. Denna egenskap höjs från början då man skapar sin rollperson. Hur mycket man får på den från början beror på vilken typ av rollperson man skapar. Stridande yrken får 2T10 +10 i den från början, och alla icke-stridande yrken får 3T10 -10 (dock lägst 0) i den. Efter att man har skapat sin rollperson, så kan man enbart höja stridserfarenhet med hjälp av erfarenhet, aldrig med poäng då man stiger i rangerna. Efter varje äkta strid man varit inblandad i skall man slå ett höjningsslag för denna egenskap. Detta höjningsslag slås med 1T100 och om resultatet blir högre än vad man har i stridserfarenhet, så höjs denna egenskap ett steg. Denna egenskap kan aldrig höjas högre än till 100. Se tabellen nedan för de olika avdragen och bonusarna man får vid olika värden av denna egenskap. Dessa bonusar och avdrag gäller enbart vid äkta strid, inte för träningsstrider och liknande. Stridserfarenhet visar även hur stor chans det är att en perfekt attack är direkt dödande oavsett vapen och skadeslag då man träffar.

Stridserfarenhet

Erfarenhet	Bonus*	Dödlig Attack**
0	IB -3, Skada -2, Atk -1	05%
01-09	IB -2, Skada -1	10%
10-19	IB -1	15%
20-49	-	20%
50-89	IB +1	25%
90-99	IB +2, Skada +1	30%
100	IB +3, Skada +2, Atk +1	35%

* Detta är bonusar eller avdrag till initiativslaget, skadeslag och antal attacker man kan utföra per rond.

** Varje gång man får ett perfekt resultat med en attack och träffar sin motståndare, så finns det en chans att attacken är direkt dödande. Om attacken blir direkt dödande så spelar skadepoäng, rustningars ABS och vilket vapen man använder ingen roll. Den eller det som får denna attack mot sig dör med en gång. Man kan inte få in en direkt dödande attack mot gudar, halvgudar eller drakar om man inte tillhör samma ras själv med hjälp av denna regel. Man kan inte heller få in en direkt dödande attack mot odöda, spöken och andar, varulvar, demoner eller elementarer med hjälp av denna regel.

Ronden

En rond är cirka tio sekunder lång. När man är i strid är det väldigt viktigt att man håller reda på hur många ronder det har gått och när varje rond slutar/börjar. Om någon rollperson eller spelledarperson får en allvarlig skada som talar om att han kommer att dö efter ett visst antal ronder krävs det att man vet exakt när detta sker.

Initiativ

I början av varje rond skall alla som är inblandade slå ett initiativslag för att man skall få reda på vem som handlar först (även magiker måste slå ett initiativslag under den ronden som de utlöser en besvärjelse). Om två eller flera personer får samma resultat skall de slå om inbördes för att få reda på vem av dem som är först. Den som får det högsta resultatet, handlar först i ronden, den som får det näst högsta handlar som tvåa i ronden osv. Initiativslaget slås med 1T10 och personens SNA skall läggas till resultatet. Initiativslag modifieras utifrån vilken typ av attack eller vapen som kommer att användas för den första attacken man skall utföra. Detta måste alltså bestämmas innan man slår initiativslaget.

Obeväpnad strid

Antal attacker man kan utföra med obeväpnad strid är lite mer än bara sitt basvärde. Om man använder sig av obeväpnad strid som till exempel Brottning, Slagsmål och Stridskonst har man två extra attacker per rond. Initiativbonusen man har då man använder sig av obeväpnad strid kan vara lite högre beroende på hur högt man har i %V på färdigheten. Är man en van kämpe i Brottning, Slagsmål eller Stridskonst, så handlar man oftast snabbare än en person med till exempel ett tungt vapen. Se tabellen nedan för initiativbonus för obeväpnad strid.

IB för obeväpnad strid

%V	Initiativbonus
01-25	±0
26-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-99	+4
100+	+5

Antal attacker

Hur många attacker man kan utföra per rond beror på SMI, BAL och SNA, se tabellen nedan. Om man kan utföra fler attacker än en per rond, så kan man utföra dem direkt efter den första genom att driva på sin motståndare, eller avbryta sina attacker och låta motståndaren utföra sina attacker för att sedan utföra sina kvarvarande attacker efter motståndaren. Varje spelare bör anteckna på sitt rollformulär hur många attacker hans rollperson kan utföra per rond.

Antal attacker per rond

SMI+BAL+(SNA x2)	Attacker per rond
40, nedåt	1
41-60	2
61-70	3
71-80	4
81, uppåt	5

Parader/Undvikningar

Man kan försöka att parera eller undvika alla synliga attacker som är riktade mot en varje rond. För varje attack utöver den första som man skall försöka att parera eller undvika, får man en minusmodifikation på -25. Den första attacken har man inget minus på att försöka att parera/undvika, den andra har man -25 i %V, den tredje -50 i %V, den fjärde -75 i %V osv. Se tabellen nedan.

Om man vill kan man offra en attack för att få ±0 i modifikation på att försvara sig. Detta tar enbart bort negativa modifikationer som räknas ut utifrån antal attacker man fått mot sig, inte andra modifikationer.

Exempel: Första attacken kan man parera eller undvika utan negativ modifikation. Nästa attack man får mot sig har man -25 i %V att parera eller undvika, men om man offrar en av sina egna attacker försvinner denna modifikation. Detta kan göras lika många gånger som man kan attackera, men om man offrar alla sina attacker så kan man inte anfalla alls under samma rond.

Modifikation för parad/undvika

Attack nummer	Modifikation
1	±0
2	-25
3	-50
4	-75
5	-100
6	-125
7	-150, osv.

Återta initiativ

Om man får ett perfekt resultat då man försvarar sig genom att parera eller undvika, så återtar man automatiskt initiativet om man har attacker kvar under ronden. Detta betyder att man genast bryter den andres attacker och motattackerar. Man har initiativet så länge man har attacker kvar eller tills den andre återtar initiativet igen. Har man återtagit initiativet då den andre fortfarande har attacker kvar, så får han vänta med att utföra dessa tills man har utfört alla, eller tills han återtar initiativet igen. Under några sekunders strid kan man förlora initiativet och vinna tillbaka det ganska ofta. Genom att använda denna regel, så blir striderna lite mer realistiska och antal attacker man gör mot varandra vid varje vunnet initiativ kan ändras hela tiden beroende på vem som har övertaget.

Försvar mot Avståndsvapen

Kastvapen och missilvapen kan enbart stridskonstnärer försvara sig mot med hjälp av ett färdighetsvärde från en stridskonstkomponent. Personer som inte kan denna konst måste förlita sig på sin snabbhet och sin logik för att undvika att bli träffade. Man kan även använda sig av regeln för att fixera sköld för att försvara sig mot avståndsvapen. Man kan även röra sig på ett sätt vilket gör det svårare för attackeraren att träffa. Se tabellen nedan.

Försvar mot avståndsvapen

Slänger sig ner på marken	- SNA* x1 i %V
Springer på öppet område	- SNA* x1 i %V
Springer i skog	- SNA* x2 i %V
Springer i tät skog	- SNA* x3 i %V
Slänger sig i skydd i skog	- SNA* x4 i %V

* Det är försvararens SNA som skall användas, och attackeraren får detta värde negativt i chans att träffa.

Om man står gömd bakom ett träd eller ligger i skydd bakom något annat, så måste spelledaren bestämma modifikation för att träffa denne med missil- och kastvapen utifrån dennes LOG. Normalt sett så bör detta ge offrets LOG x4 i negativ modifikation till den som anfaller med avståndsvapnet. Naturligtvis kan en del skydd ge totalt skydd åt försvararen och inga anfallsslag får slås för att träffa denne.

Två vapen & Andra kombinationer

Alla kan träna upp sin andra hand för att använda vapen ur en vapengrupp med den. Teoretiskt sett kan man träna upp sin andra hand så man blir lika bra på att använda vapen ur en vapengrupp med den som med sin huvudhand, men aldrig så man blir bättre. Detta gäller dock inte för ambidextriösa personer. De kan använda ett vapen i vilken hand de vill utan att behöva träna upp händerna var för sig för detta. Baschansen för den andra handen är samma som för huvudhanden. Om man har en specialisering på ett speciellt vapen så gäller modifikationerna från specialiseringen båda händerna (om det gäller ett enhandsvapen vill säga). När man använder två vapen får man en extra attack per rond som kan användas med ett av vapnen.

Ofta när man använder två vapen har man olika antal attacker med varje vapen om de inte är av samma sort. Har man t.ex. ett vapen som man kan utföra 4 attacker med och ett vapen som man kan utföra 3 attacker med, så kan vapnen användas så här: Attack ett kan utföras med vilket vapen som helst. Attack två kan utföras med vilket vapen som helst. Attack tre kan utföras med vilket vapen som helst. Attack fyra måste utföras med det vapnet som man har fyra attacker med. Attack fem (bonusattacken för att man använder två vapen) kan utföras med vilket vapen som helst.

Man kan använda andra kombinationer för attacker som bygger på samma regel som för två vapen ovan, förutom att man inte får någon extra attack utöver de man kan utföra med de olika teknikerna. Många personer har fler antal attacker med obeväpnad strid än med vapnet de använder. Har man t.ex. 3 attacker med vapnet och 5 attacker med obeväpnad strid, så kan man kombinera detta så här: Attack ett kan utföras med vapnet eller med en obeväpnad attack, t.ex. en spark eller något liknande. Attack två kan utföras med vapnet eller med en obeväpnad attack. Attack tre kan utföras med vapnet eller med en obeväpnad attack. Attack fyra måste utföras med en obeväpnad attack. Attack fem måste utföras med en obeväpnad attack.

Man kan även utföra kombinationer med ett vapen och en sköld eftersom det går att attackera med sköldar om man vill. Sköldattacker används oftast för att slå någon bakåt, se regeln för detta nedan. Man får ingen extra attack för att man använder ett vapen och en sköld som då man använder två vapen.

OBS! Tänk på att om man använder sig av kombinationer där man blandar in obeväpnade attacker, slag, sparkar och liknande, mot en motståndare som är beväpnad, så kan denne parera dessa med sitt vapen. Detta medför oftast att man skadar sig på sin motståndares vapen om denne lyckas få upp det i vägen för den obeväpnade attacken. Därför använder kämpar där båda använder vapen inte obeväpnade attacker i sina kombinationer, om de inte är väldigt säkra på att lyckas med dessa. Se färdighetsbeskrivningarna för Brottning, Slagsmål och Stridskonst för mer information om detta.

Exempel på kombinationer

Kayla använder ett långsvärd i högerhanden samt ett kortsvärd i vänsterhanden. Hon är även väldigt duktig på stridskonst. Hon har 3 attacker med sitt långsvärd, 4 attacker med sitt kortsvärd och 5 attacker med sin stridskonst. Dessutom får hon en extra attack per rond för att hon använder två vapen. Totalt med hjälp av att kombinera sina olika tekniker kan hon dela upp sina attacker och utföra 5 olika attacker under en rond.

Rond 1
Attack 1: Kayla anfaller med sitt långsvärd (räknas som attack 1 för långsvärdet).

Attack 2: Kayla anfaller med sitt kortsvärd (räknas som attack 2 för kortsvärdet eftersom hon redan utfört en attack tidigare i samma rond).

Attack 3: Kayla anfaller med en rundspark (räknas som attack 3 för stridskonst eftersom hon redan utfört två attacker tidigare i samma rond).

Attack 4: Kayla anfaller med sitt kortsvärd (räknas som attack 4 för kortsvärdet eftersom hon redan utfört tre attacker tidigare i samma rond).

Attack 5: Kayla anfaller med sitt långsvärd (detta kan hon göra även om hon bara har 3 attacker i grunden med sitt långsvärd på grund av att hon har en extra attack med ett av sina vapen eftersom hon använder två vapen).

Rond 2
Attack 1: Kayla anfaller med sitt långsvärd (räknas som attack 1 för långsvärdet).

Attack 2: Kayla anfaller med sitt långsvärd (räknas som attack 2 för långsvärdet eftersom hon redan utfört en attack tidigare i samma rond).

Attack 3: Kayla anfaller med sitt kortsvärd (räknas som attack 3 för kortsvärd eftersom hon redan utfört två attacker tidigare i samma rond).

Attack 4: Kayla anfaller med sitt kortsvärd (räknas som attack 4 för kortsvärdet eftersom hon redan utfört tre attacker tidigare i samma rond).

Attack 5: Kayla anfaller med sitt långsvärd (detta kan hon göra även om hon bara har 3 attacker i grunden med sitt långsvärd på grund av att hon har en extra attack med ett av sina vapen eftersom hon använder två vapen).

Rond 3
Attack 1: Kayla anfaller med ett normalt slag (räknas som attack 1 för stridskonst).

Attack 2: Kayla anfaller med en hoppspark (räknas som attack 2 för stridskonst eftersom hon redan utfört en attack tidigare i samma rond).

Attack 3: Kayla anfaller med sitt kortsvärd (räknas som attack 3 för kortsvärdet eftersom hon redan utfört två attacker tidigare i samma rond).

Attack 4: Kayla anfaller med sitt kortsvärd (räknas som attack 4 för kortsvärdet eftersom hon redan utfört tre attacker tidigare i samma rond).

Attack 5: Kayla anfaller med en skallning (räknas som attack 5 för stridskonst eftersom hon redan utfört fyra attacker tidigare i samma rond).

Obalans

Vid varje attack som man får mot sig drivs man bakåt 1T2 meter om motståndaren har högre i STY än vad man har i STO. Om attacken träffar skall man slå ett BAL-slag x5. Om slaget misslyckas faller man omkull.

Slå bakåt

Man kan slå sin motståndare bakåt genom att använda sin sköld att knuffa med eller genom att knuffa till honom med sina händer, eller med ett ben. Om man använder skölden måste man klara ett färdighetsslag för Sköldar. Om man använder sina händer eller ett ben, så måste man klara ett färdighetsslag för Slagsmål, Brottning eller Stridskonst. Om offret misslyckas med att undvika eller parera denna manöver, så drivs han bakåt och kan även falla omkull. Offret drivs bakåt en meter för varje steg som attackerarens STY-poäng är över hans STO-poäng (dock minst en meter) +1T2 meter. För att inte falla omkull måste offret klara ett BAL-slag x3. Denna typ av attack skadar inte motståndaren, den driver honom bara bakåt.

Liggande strid

En person som har fallit kan bara resa sig upp när det är hans tur att attackera, och personen får en attack mindre under ronden som han reser sig upp. En person som ligger ner, har -10 i %V när han attackerar, parerar och undviker. Ligger man ner har man även -5 i initiativ. Om man står på knä har man halva dessa modifikationer (avrunda uppåt) då man strider.

Hålla igen

Om man inte vill skada sin motståndare kan man hålla igen slagen. Gör man detta skall man inte slå några skadeslag. Personen som man slåss med får då bara vapnets minimiskada vid träff. Denna teknik används oftast bara vid träning.

Slå medvetslös

Man kan välja att försöka slå sin motståndare medvetslös istället för att försöka att döda honom. Detta görs genom att man slår till med vapnets flatsida, skaft, handtag osv. Om man träffar med attacken slår man skada som vanligt (modifiera skadan med x3 för blydagg, batong och bolas efter att man träffat (x6 vid perfekt slag)). Sedan skall offret slå ett motståndslag där skadepoängen räknas som styrkegrad och offrets FYS som motstånd. Om offret misslyckas med motståndsslaget svimmar han, och vaknar efter 1T10 x 1T10 ronder igen. Personen som har blivit slagen medvetslös på detta sätt får minimiskada för vapnet som vid regeln hålla igen ovan.

Kontra i närstrid

Denna regel går ut på att man kontrar sin motståndare genom att attackera honom ungefär samtidigt som han attackerar. Denna teknik används oftast av tungt rustade krigare och riddare. Den man kontrar mot kommer naturligtvis att träffa med sin attack först om han lyckas, men står man fortfarande upp, så kommer man även att träffa honom med kontringsattacken om man lyckas. Dock är det lite svårare att kontra då man gör det samtidigt som man blir attackerad. Man får en negativ modifikation på minus 25 i %V per kontringsattack. Man kan kontra lika många gånger som man kan attackera med vapnet per rond. Dessa attacker räknas sedan bort från de man har i ronden. Man kan alltså inte ersätta en parad med en kontring och sedan attackera som vanligt när det är ens egen tur. Har man använt sina attacker till kontring, så är de förbrukade.

Ridande strid

Om man strider från hästryggen är ens stridsfärdighets %V aldrig högre än ens %V i färdigheten rida (gäller inte för Nomader). Om man attackerar i full fart från hästryggen kan man bara utföra en attack per rond, men skadan man infogar skall multipliceras med två.

Byta vapen

Man kan byta vapen mitt i en rond om man har det andra vapnet lätt tillgängligt. Det kostar en attack att dra ett nytt vapen mitt i en rond.

Dra vapen

Om man blir överraskad kan man dra ett vapen och attackera eller parera i en enda rörelse. Man får dock en mindre attack under samma rond och har en modifikation på -5 i initiativ. Dessa modifikationer gäller även om man blir överraskad och skall försöka att undvika. Denna regel bör användas då man råkar ut för ett bakhåll och då man överraskas på andra sätt av någon.

Sköldar

Sköldar sitter oftast fast med läderremmar och dessa är oftast åtdragna mycket hårt för att skölden skall sitta ordentligt. Det kan ta väldigt lång tid att få av sig en sköld, oftast runt två till tre ronder beroende på hur hårt den sitter. Om någon skulle ha sin sköld löst sittande så kan han få av den på en rond, men han kommer att ha en modifikation på -20 i %V då han skall använda skölden på grund av att den sitter löst.

Fixera sköld

Om man vill kan man fixera en sköld över ett kroppsområde. Gör man detta och blir träffad på detta område, så fungerar skölden som rustning och sköldens halva HV är lika med ABS-värdet. Om skadan är högre i poäng än detta värde då attacken träffar, tar skölden lika många skadepoäng som personen som bär den. Både sköldens HV och personens skadepoäng sänks alltså med skadepoängen över ABS-värdet. Sköldar brukar gå sönder väldigt snabbt då de används på detta sätt mot tunga vapen. En bucklare kan inte fixeras då den är alldeles för liten för detta. En rundsköld kan fixeras över bröstet och magen eller huvudet och halsen osv. En riddarsköld kan fixeras över till exempel bröstet och magen eller över huvudet, halsen och bröstet osv. En scutum kan fixeras över till exempel halsen, bröstet och magen eller över huvudet, halsen och bröstet osv. En pavise kan fixeras över till exempel huvudet, halsen, bröstet och magen eller över bröstet, magen, höften och låret osv.

Missilvapen

Att stränga en båge tar lika lång tid som att utföra två attacker under en rond för en person. Dock måste personen även klara ett STY-slag x5 för att lyckas med detta. Att stränga ett armborst är svårare och man måste klara ett STY-slag x3 om man inte har rätt utrustning för att lyckas med detta om man är ensam. Är man fler räcker det om en person klarar ett STY-slag x3. Har man rätt utrustning, vilket man oftast har, så räcker det med att man klarar ett STY-slag x5 för att spänna ett armborst.

Sikta noga

Om man skall avfyra en båge eller ett armborst, så kan man ta extra tid på sig för att sikta noga. För varje rond som man siktar får man en modifikation på +10 i chans att lyckas. Man kan dock enbart sikta i maximalt tre ronder innan man avfyrar pilen för att få denna bonus.

Strid i mörker

Om man strider i svagt mörker har man en modifikation i chans att lyckas på -10. Strider man i halvmörker har man en modifikation på -25 i chans att lyckas. Strider man i mörker har man en modifikation på -50 i chans att lyckas. Strider man i totalt mörker har man en modifikation på -75 i chans att lyckas. Varelser med mörkersyn har inga minus-modifikationer då de strider i mörker. Varelser med nattsyn har inga modifikationer i svagt eller i halvmörker, men i övrigt har de samma modifikationer som andra.

Avväpna

Man kan försöka att avväpna sin motståndare på två olika sätt. 1: Genom att lyckas med ett brottningsslag eller stridskonstslag för att komma inpå sin motståndare och hålla fast hans vapenarm och sedan bryta armen för att få honom att släppa vapnet. Denna manöver räknas som två attacker. Offret måste klara ett STY-slag x4 för att frigöra sig från sin motståndare. Den som håller fast armen måste klara ett slag på färdigheten Brottning eller Stridskonst för att hålla kvar. Om offret misslyckas och den andre lyckas, så har offret avväpnats. Om offret lyckats och den andre misslyckas, så har offret brutit sig loss. Om båda misslyckas händer inget denna rond. Båda får slå ett slag per rond. 2: Det andra sättet går ut på att man slår mot sin motståndares vapen med sitt eget, men man har enbart halverad chans att lyckas (avrunda uppåt) med detta. Om man lyckas, så måste offret klara ett STY-slag x3 för att inte tappa greppet om sitt vapen. Varken offret eller hans vapen tar skada om han avväpnas på detta sätt.

Fly från strid

Att fly från en strid kan vara svårt om man redan befinner sig i närstrid. Man kan enbart försöka sig på detta då man kan attackera. Man gör detta genom att försöka springa från sin motståndare. Dock får motståndaren anfalla en gång utan att man kan parera eller undvika detta. Missar motståndaren beror resten på personernas olika förflyttning och FYS, och om det finns någon annan som kan hindra den flyende. Om motståndaren ligger ned, så kan man fly utan att han får attackera som ovan.

Bärsärkargång

Alla har PSY i baschans att gå bärsärkargång. Varje försök att komma upp i bärsärksraseri tar en rond, under vilken inget annat kan utföras. En del Barbarer kan få denna färdighet till ett högre %V från början. En person som är i bärsärk, attackerar allt och alla omkring sig utan att tänka. En bärsärk undviker eller parerar aldrig. När man är i bärsärk får man två extra attacker per rond utöver sitt normala antal. En bärsärk lugnar ner sig först efter 2T10 ronders lugn och tystnad omkring sig. En bärsärk har INT x3 %-chans att känna igen en vän i strid när han är i bärsärk. Bärsärkargång kan höjas med höjningsslag som man kan få om man har lyckats perfekt med färdigheten. Detta är det enda sättet man kan höja denna färdighet på.

Djur i strid

Djur som är i närstrid med andra djur eller med andra varelser brukar aldrig försöka undvika under striden. De kontrar istället med motattacker (se kontra i närstrid ovan). De har dock inte någon negativ modifikation, då de kontrar då detta är naturligt för dessa. Om ett djur måste undvika något som till exempel kastas mot dem eller någon som försöker att fånga dem osv. så använder de sin snabb-

het. Slå ett SNA-slag x1-5 beroende på situationen. När ett djur undviker, så gör de det genom att hoppa åt sidan eller genom att de försöker att snabbt förflytta sig springande från faran.

Perfekta slag i strid

Varje gång man slår ett perfekt slag när man attackerar, så infogar man skadan man slog multiplicerat med 1T2+1 med attacken. Även SB skall räknas med här. Om man måste parera eller undvika en attack som är perfekt, krävs det ett perfekt slag för att man skall lyckas med detta.

Fummelslag i strid

Om man slår ett fummelslag i strid, så skall man slå 1T100 på tabellen nedan. Detta gäller även om man parerar eller undviker. Tabellen kan lätt utökas av spelledaren om han så vill, men tänk då på att inte vara allt för sadistisk.

Fummeltabell för stridsfärdigheter (1T100)

01-02: Du tappar ditt vapen och måste använda händerna för att slåss under resten av ronden. Om man inte har något vapen: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond.

03-04: Du faller till marken och kan bara försvara dig liggande under resten av denna rond.

05-06: Du sträcker dig och förlorar 1T2 skadepoäng. Du kan inte utföra annat än försvar under resten av denna rond.

07-08: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond.

09-10: Slå 1T10. Du träffar dig själv (01-05) eller en vän (06-10). Slå för skada. På grund av chocken kan du inte utföra något mer denna rond, inte ens försvara dig. Skadan du infogar är samma som vid en normal lyckad attack.

11-12: Du sänker ditt försvar, och din motståndare har +5 i %-chans att träffa dig under resten av denna rond. Nästa rond har du -1 i initiativ.

13-14: Ditt vapen förlorar 1T2 i HV på grund av att du hanterar det så vårdslöst. Om man inte har något vapen: Du lyckas med din attack/parad, men skadar dig själv på kuppen. Du förlorar 1T4 skadepoäng.

15-16: Du halkar och kan inte utföra något mer under denna rond. Under nästa rond har du -2 i initiativ.

17-18: Du blir osäker och kan bara försvara dig resten av ronden. Nästa rond har du -2 i initiativ.

19-20: Du trasslar in dig i någonting, kläder, buskage, eller något annat. Du kan inte utföra något mer denna rond.

21-22: Du kastar iväg ditt vapen 1T4+1 meter och måste använda händerna för att slåss under resten av ronden. Om man inte har något vapen: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond. Om man har båge: Bågsträngen fastnar över örat. Det finns risk för att örat slits av. Du förlorar 1T4 skadepoäng. Har man en täckande hjälm går bara bågens sträng av. Om man har armborst: Bågsträngen går av och lodet faller till marken. Bäst att ändra strategi.

23-24: Du faller till marken och kan bara försvara dig liggande under resten av denna rond.

25-26: Du sträcker dig och förlorar 1T2+1 skadepoäng. Du kan inte utföra annat än försvar under resten av denna rond.

27-28: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond.

29-30: Slå 1T10. Du träffar dig själv (01-05) eller en vän (06-10). Slå för skada. På grund av chocken kan du inte utföra något mer denna rond, inte ens försvara dig. Skadan du infogar är samma som vid en normal lyckad attack.

31-32: Du sänker ditt försvar, och din motståndare har +10 i %-chans att träffa dig under resten av denna rond. Nästa rond har du -1 i initiativ.

33-34: Ditt vapen förlorar 1T2+1 i HV på grund av att du hanterar det så vårdslöst. Om man inte har något vapen: Du lyckas med din attack/parad, men skadar dig själv på kuppen. Du förlorar 1T4 skadepoäng.

35-36: Du halkar och kan inte utföra något mer under denna rond. Under nästa rond har du -3 i initiativ.

37-38: Du blir osäker och kan bara försvara dig resten av ronden. Nästa rond har du -3 i initiativ.

39-40: Du trasslar in dig i någonting, kläder, buskage, eller något annat. Du kan inte utföra något mer denna rond.

41-42: Du kastar iväg ditt vapen 1T4+2 meter och måste använda händerna för att slåss under resten av ronden. Om man inte har något vapen: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond. Om man har båge: Bågsträngen fastnar över örat. Det finns risk för att örat slits av. Du förlorar 2T4 skadepoäng. Har man en täckande hjälm går bara bågens sträng av. Om man har armborst: Armborstets avtryckare slits loss av din enorma styrka och lodet avfyras mot helt fel håll. 45% chans att du träffar en vän. Skadan som infogas är samma som vid normalt lyckat resultat.

43-44: Du faller till marken och kan bara försvara dig liggande under resten av denna rond.

45-46: Du sträcker dig och förlorar 2T2 skadepoäng. Du kan inte utföra annat än försvar under resten av denna rond.

47-48: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond.

49-50: Slå 1T10. Du träffar dig själv (01-05) eller en vän (06-10). Slå för skada. På grund av chocken kan du inte utföra något mer denna rond, inte ens försvara dig. Skadan du infogar är samma som vid en normal lyckad attack.

51-52: Du sänker ditt försvar, och din motståndare har +15 i %-chans att träffa dig under resten av denna rond. Nästa rond har du -1 i initiativ.

53-54: Ditt vapen förlorar 2T2 i HV på grund av att du hanterar det så vårdslöst. Om man inte har något vapen: Du lyckas med din attack/parad, men skadar dig själv på kuppen. Du förlorar 1T4 skadepoäng.

55-56: Du halkar och kan inte utföra något mer under denna rond. Under nästa rond har du -4 i initiativ.

57-58: Du blir osäker och kan bara försvara dig resten av ronden. Nästa rond har du -4 i initiativ.

59-60: Du trasslar in dig i någonting, kläder, buskage, eller något annat. Du kan inte utföra något mer denna rond.

61-62: Du kastar iväg ditt vapen 2T4+1 meter och måste använda händerna för att slåss under resten av ronden. Om man inte har något vapen: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond. Om man har båge: Bågsträngen fastnar över örat. Det finns risk för att örat slits av. Du förlorar 2T4+1 skadepoäng. Har man en täckande hjälm går bara bågens sträng av. Om man har armborst: Armborstet faller i bitar. Du hade glömt att sätta ihop det ordentligt. Det kommer att ta lång tid att hitta alla delar och sätta ihop det igen, så det är bäst att byta strategi.

63-64: Du faller till marken och kan bara försvara dig liggande under resten av denna rond.

65-66: Du sträcker dig och förlorar 2T2+1 skadepoäng. Du kan inte utföra annat än försvar under resten av denna rond.

67-68: Du hamnar i obalans och kan bara försvara dig under resten av denna rond.

69-70: Du träffar dig själv. Slå för normal skada. På grund av chocken kan du inte utföra något mer denna rond, inte ens försvara dig.

71-72: Du sänker ditt försvar, och din motståndare har +20 i %-chans att träffa dig under resten av denna rond. Nästa rond har du -1 i initiativ.

73-74: Ditt vapen förlorar 2T2+1 i HV på grund av att du hanterar det så vårdslöst. Om man inte har något vapen: Du lyckas med din attack/parad men, skadar dig själv på kuppen. Du förlorar 1T4 skadepoäng.

75-76: Du halkar och kan inte utföra något mer under denna rond. Under nästa rond har du -5 i initiativ.

77-78: Du blir osäker och kan bara försvara dig resten av ronden. Nästa rond har du -5 i initiativ.

79-80: Du öppnar dig totalt och din motståndares nästa attack lyckas automatiskt och infogar normal skada.

81-82: Du öppnar dig totalt och din motståndares nästa attack lyckas automatiskt och infogar perfekt skada.

83-84: Du anstränger dig så mycket att det svartnar för dig. Du har -15 i %-chans till alla slag resten av denna rond.

85-86: Du faller och förlorar 1T10 skadepoäng. Du kan bara försvara dig från liggande ställning under denna rond.

87-88: Du faller och förlorar 1T10 skadepoäng. Du kan inte utföra något mer denna rond.

89-90: Du öppnar dig totalt och din motståndares nästa attack lyckas automatiskt och infogar normal skada.

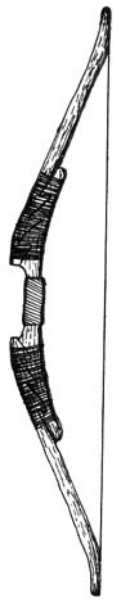
91-92: Du öppnar dig totalt och din motståndares nästa attack lyckas automatiskt och infogar perfekt skada.

93-94: Du anstränger dig så mycket att det svartnar för dig. Du har -20 i %-chans till alla slag resten av denna rond.

95-96: Du faller och förlorar 1T10+1 skadepoäng. Du kan bara försvara dig från liggande ställning under denna rond.

97-98: Du faller och förlorar 1T10+1 skadepoäng. Du kan inte utföra något mer denna rond.

99-00: Du sväljer tungan och kan inte utföra något annat än att försöka få upp den igen. 15+PSY i %-chans per rond. Använd reglerna för kvävning. Lyckas personen inte få upp tungan innan han svimmar, är risken stor att han dör. Personer som får detta resultat kan försöka fly, men får inte göra något annat tills tungan är på plats igen.



Vapen

De flesta vapen används väldigt olika. De har alla både fördelar och nackdelar i olika situationer. En dolk kan till exempel användas mycket snabbare än till exempel ett bastardsvärd, men dess räckvidd är inte så stor. Se tabellerna på följande sidor för vanliga vapen i Zhoria. Vapenvärden beskrivs här nedan, de aktuella värdena för ett vapen beskrivs vid vapnet i vapentabellerna.

Kategori: Detta är färdigheten som används då man hanterar vapnet i fråga.

STY: Man måste ha ett visst värde i STY för att kunna använda en del vapen fullt ut. Om man använder ett vapen som man inte har nog hög STY för, så får man en modifikation på -10 i %V och -2 i skada man infogar med det. Man får även en mindre attack per rond med vapnet än vad man skulle ha haft.

SMI: Man måste ha ett visst värde i SMI för att kunna använda en del vapen fullt ut. Om man använder ett vapen som man inte har nog hög SMI för, så får man en modifikation på -2 i initiativbonus och en mindre attack per rond med vapnet än vad man skulle ha haft.

Skada: Detta är skadan vapnet infogar när man gör ett lyckat anfall med det för att skada sin motståndare.

HV: Detta värde visar hur mycket vapnet tål innan det går sönder. Varje gång man parerar med ett vapen, så kan det ta skada. Motståndaren skall då slå ett skadeslag med sitt vapen, och om skadan blir högre än vad vapnet som man parerade med har i hållbarhetsvärde, så sänks detta vapens hållbarhetsvärde med 1T2, plus motståndarens skadebonus.

RV: Detta är vapnets maximala räckvidd i antal meter.

IB: Detta värde är lika med modifikationen man får till sin initiativbonus då man använder just detta vapen. En del vapen är lättare och snabbare att använda än andra. Om man använder två vapen, så skall initiativbonus räknas utifrån det första vapnet man tänker anfalla med.

VL: Detta är vapnets vapenlängd räknat i rutor. Om en person är utanför sin motståndares vapenlängd, så får han en bonus på sin egen vapenlängd till initiativslaget. En ruta är cirka en meter tvärsöver. De olika vapenlängderna är: 0 = vapen som är upp till 60 cm långa, 1 = vapen som är upp ill 150 cm långa och 2 = vapen som är över 150 cm långa.

A/R: Detta värde är lika med modifikationen man får till antal attacker per rond då man använder just detta vapen. En del vapen är lättare och snabbare att använda än andra, och kan därför användas till att attackera fler gånger med. Om man använder två vapen, så skall man använda sig av reglerna för sekvenser ovan. OBS! Man har alltid minst en attack per rond med ett vapen.

Atk: Modifikation till färdigheten när vapnet används att attackera med i närstrid (modifiera aldrig då vapnet används som kastvapen eller missilvapen).

Par: Modifikation till färdigheten när vapnet används att parera med.

Kost: Vapnets kostnad i bm.

Attackmodifikation och pareringsmodifikation gäller enbart för närstrid. Detta värde begränsar sig i huvudsak mellan ett negativt värde på -10 till ett positivt värde på +5. Vissa kastvapen går att använda i närstrid, så även de har angivna värden. I några fall kan det negativa värdet vara lägre än -10, men aldrig högre än +5. - betyder att vapnet ifråga inte kan utnyttjas på detta sätt. Det är naturligtvis tillåtet att parera med ett blåsrör eller andra vapen som är markerade med -, men i sådana fall går dessa vapen oftast sönder vid första attacken, eller så slås de ur försvarens hand/händer i första attacken. Använd sunt förnuft och gör en bedömning från fall till fall.

Närstridshjälpmedel

Vapnen inom denna grupp är sådana som används som hjälpmedel i vanlig obeväpnad strid, som till exempel kombinerat med färdigheterna Slagsmål, Brottning och Stridskonst. Dessa vapen ger oftast en positiv modifikation till skadeslaget man slår då man lyckas med en attack. Initiativbonusen för de vapen som används tillsammans med obeväpnad strid är samma som för den obeväpnade stridsfärdigheten i fråga. Det finns även med andra hjälpmedel här som kan användas som vapen, eller som till och med anses vara vapen av en del personer. Ett exempel på ett sådant hjälpmedel är piskan.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Knogjärn, trä*	Obeväpnad	-	-	+1	10	-	-	-	±0	±0	-	15
Knogjärn, metall*	Obeväpnad	-	-	+2	20	-	-	-	±0	±0	-	25
Tigerklo*	Obeväpnad	-	-	+3	18	-	-	-	±0	-5	-	40
Stryplina*	Obeväpnad	-	-	+4	8	-	-2	-	±0	±0	-	20
Ridpiska	Enhandsvapen	4	4	1T4	10	-	±0	0	±0	-5	-	20
Piska	Enhandsvapen	5	8	1T6	10	-	±0	2	-1	-10	-	40

* Dessa vapen använder man i kombination med slagsmål, brottning eller stridskonst. De gör extra skada utöver den normala skadan för obeväpnad strid.

Knivar & Dolkar

Dolkar och knivar liknar varandra, men skillnaden är att dolken har två eggar och ett blad som slutar i en smal spets, medan kniven har ett bredare blad med bara en egg. Dolken är främst ett stickvapen medan kniven är avsedd att skära med. En del dolkar saknar helt egg och kan enbart användas att sticka med. De flesta parerdolkar saknar egg.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Kniv, kort	Enhandsvapen	5	5	1T6	16	Sty/2	+3	0	+1	+5	-10	50
Kniv	Enhandsvapen	5	5	1T6+1	18	Sty/2	+3	0	+1	+5	-10	75
Kniv, lång	Enhandsvapen	6	6	1T6+2	20	Sty/2	+3	0	+1	+5	-5	100
Dolk, kort	Enhandsvapen	5	5	1T6	18	Sty/2	+3	0	+1	+5	-10	50
Dolk	Enhandsvapen	5	5	1T6+1	20	Sty/2	+3	0	+1	+5	-10	75
Dolk, lång	Enhandsvapen	6	6	1T6+2	20	Sty/2	+3	0	+1	+5	-5	100
Dirk*	Enhandsvapen	6	6	1T6+1	20	Sty/2	+3	0	+1	+5	-5	120
Parerdolk	Enhandsvapen	5	8	1T6+1	25	Sty/2	+3	0	±0	-5	+5	120
Stötdolk**	Enhandsvapen	5	7	1T6+3	20	-	+3	0	±0	+5	-20	150

* Detta vapen bärs oftast av Högländare. Alla högländare får en sådan här dolk i gåva då de når vuxen ålder av sina föräldrar. Den visar att de är vuxna, och nu har rätten att bestämma över sina egna handlingar.

** Detta stickvapen används ofta av Svart-Ewonér. Det har ett tvärgående handtag över skaftet som de håller i. Vapnet är utformat för att man skall få största möjliga styrka i sticket då man anfaller med det.

Svärd

Svärdet är ett av människans äldsta vapen. Det består av ett fäste och en klinga. Fästet ger handen ett gott grepp och har en knapp som hjälper till att balansera vapnet. Dessutom brukar det finnas en parerstång som skyddar handen. Klingan kan vara rak eller böjd, beroende på om svärdet är avsett som huggvapen, stickvapen eller båda. Svärdet kan vara en- eller tveeggat och ha spetsig eller rundad ände.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Jaktsvärd*	Enhandsvapen	7	7	1T8	20	-	+2	0	±0	+5	-5	220
Kroksabel	Enhandsvapen	7	7	1T10+1	20	-	+2	1	±0	±0	±0	240
Kortsvärd	Enhandsvapen	7	7	1T8+1	24	-	+3	0	+1	+5	+5	280
Värja	Enhandsvapen	7	7	1T10	18	-	+3	1	+1	+5	+5	350
Sabel	Enhandsvapen	8	8	1T10	20	-	+2	1	±0	±0	±0	320
Huggare	Enhandsvapen	8	8	1T10+1	22	-	+2	1	±0	±0	±0	350
Långsvärd	Enhandsvapen	9	9	1T10+2	20	-	+2	1	±0	±0	±0	600
Bredsvärd	Enhandsvapen	10	10	1T10+2	26	-	+2	1	±0	±0	±0	600
Bastardsvärd	Enhandsvapen	12	10	2T6+1	25	-	+1	1	±0	±0	-5	720
Bastardsvärd, stort	Tvåhandsvapen	12	10	2T8+1	25	-	±0	1	±0	±0	-5	850
Claymore**	Tvåhandsvapen	14	11	2T10	24	-	-1	1	-1	-5	-10	950
Tvåhandssvärd	Tvåhandsvapen	17	13	2T10+2	30	-	-1	2	-1	-10	-10	1400

* Detta svärd används oftast vid jakt. ** Detta vapen bärs oftast av Högländare.

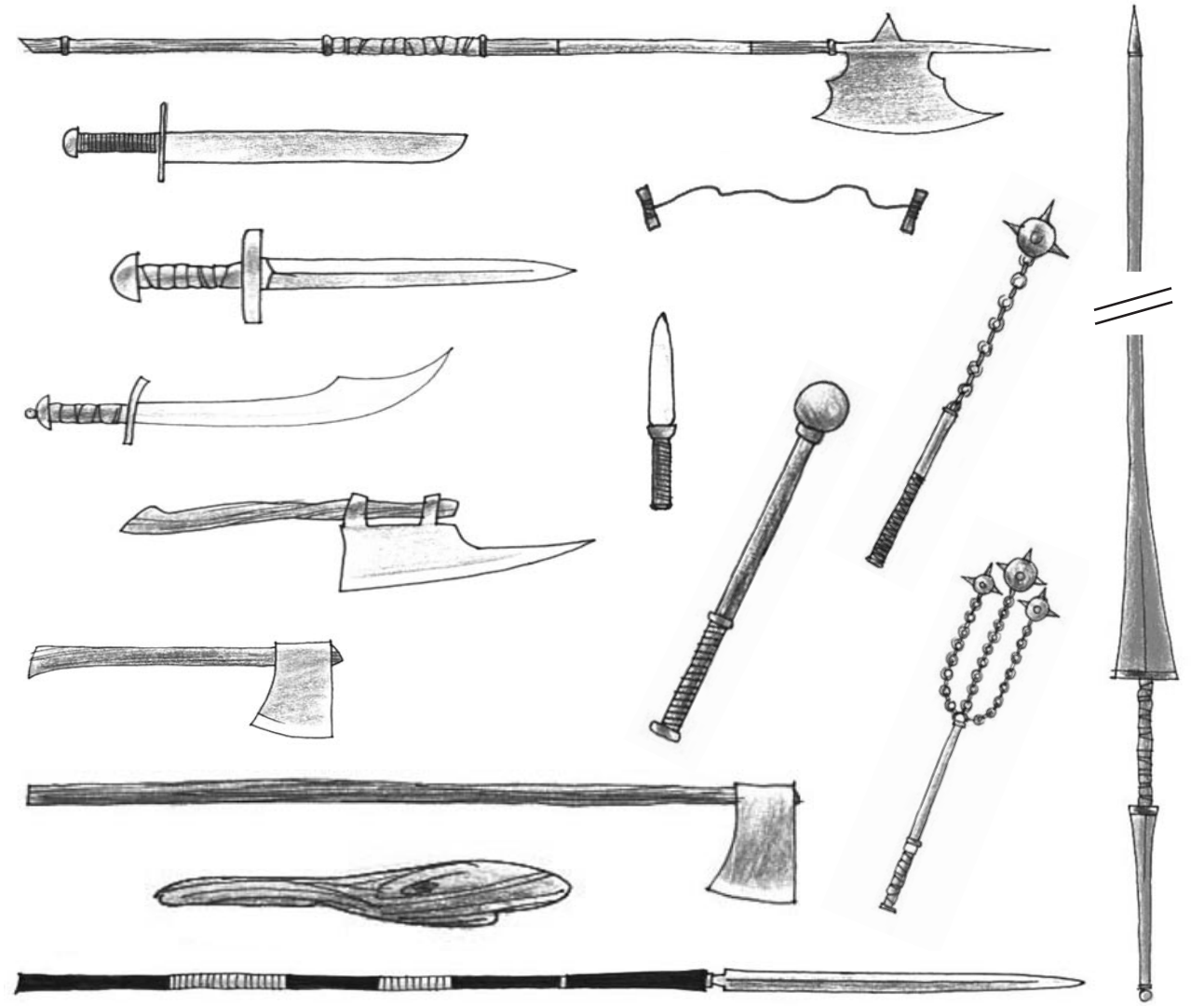
Yxor

Yxor är oftast billigare än till exempel svärd, då de gjuts i en form. En yxas HV räknas alltid ut från dess skaft, inte från bladet. Om en yxas HV sjunker till noll eller bara är lite sänkt, så byter man ut skaftet, aldrig bladet. Detta gör yxan till ett mycket billigt vapen som används av många i Zhoria. Riddare och personer av högre social klass anser dock yxan vara ett barbarvapen, och använder därför sällan detta vapen. Yxan är dock mycket kraftig och ett extremt farligt vapen i rätt händer. Yxor är egentligen inte speciellt svåra att använda som försvarsvapen. Anledningen till att yxor har ett lägre pareringsvärde än andra vapen beror på att de är lite klumpigare än till exempel svärd. Men om man offrar en attack under varje rond, så kan man parera med en yxa utan att pareringsmodifikationen skall användas (±0 i Pareringsmodifikation).

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Stickyxa*	Enhandsvapen	7	7	1T8+1	10	-	±0	1	±0	±0	-5	100
Handyxa, kort	Enhandsvapen	7	7	1T10	15	Sty/2	+2	0	±0	±0	-10	130
Handyxa	Enhandsvapen	7	7	1T10+1	15	Sty/2	+1	0	±0	±0	-5	140
Bredyxa	Enhandsvapen	11	9	2T6+2	16	-	±0	1	±0	±0	-5	220
Stridsyxa	Enhandsvapen	12	9	2T6+3	16	-	±0	1	±0	±0	-5	240
Pålyxa	Tvåhandsvapen	14	9	3T6	15	-	-2	2	-1	-5	-5	260
Tvåhandsyxa	Tvåhandsvapen	16	10	2T10+2	16	-	-2	2	-1	-10	-10	350
Bödelsyxa**	Tvåhandsvapen	15	10	3T8+3	16	-	-3	2	-2	-25	-25	275

* Detta är ett orchvapen. De kan användas till att både sticka och hugga med.

** Bödelsyxan är ett avrättningsvapen. Denna yxa är nästan omöjlig att använda i strid. Om denna yxa används för det den är tillverkat till, så får man ingen negativ modifikation på Atk.



Spjut

Det vanligaste materialet vid tillverkning av spjut är ask. Spjutspetsen är tillverkad av järn fastsatt med sockel, samt en doppsko (ferrule) i metall i skaftets nedre ände. Spjutet är konstruerat så att det kan användas antingen att stöta med eller som kastvapen. Man använder oftast en träslida för att skydda spjutspetsen.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Trident	Enhandsvapen	7	6	1T8+2	12	Sty/2	±0	1	±0	±0	-10	70
Kortspjut	Enhandsvapen	6	6	1T8+1	10	Sty	±0	1	±0	±0	-5	50
Långspjut	Stångvapen	9	8	1T10+2	10	Sty/2	-1	2	-1	±0	±0	75
Pik	Stångvapen	10	8	2T6+2	10	-	-3	2	-1	±0	-	120
Lans, tornering	Stångvapen	12	10	1T10	10	-	-1	2	*	-5	-	80
Lans, strid	Stångvapen	13	10	2T8+2	15	-	-1	2	*	-10	-	100

* Dessa vapen kan man bara attackera en gång med per rond. Dessa vapen är enbart användningsbara när man anfaller från hästryggen.

Stångvapen, Klubbor & Hammare

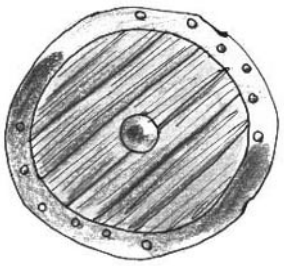
Dessa vapen finns i många olika former. En del av dem används av såväl riddare som bönder vid behov. Många av dem är billiga. Det finns dock en del som är lite dyrare och de används oftast av riddare vid deras vapenlekar och i strid. Vid sidan av yxor är många av dessa vanliga vapen i Zhoria bland den normala befolkningen, då de måste ta till vapen och försvara sig.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Blydagg	Enhandsvapen	5	5	1T6+1	20	Sty/2	+3	0	+1	+5	-	45
Batong	Enhandsvapen	5	5	1T6	15	Sty/2	+3	0	+1	+5	-10	30
Kort stav	Enhandsvapen	5	5	1T8+1	12	-	+3	0	+1	+5	±0	30
Klubba	Enhandsvapen	7	6	1T8+2	15	Sty/2	+2	0	±0	±0	-10	25
Stav	Stångvapen	6	8	1T8+1	10	-	+2	1-2	±0	+5	+5	40
Stridsstav	Stångvapen	9	9	1T10+1	16	-	+3	2	+1	+5	+5	130
Stridshammare	Enhandsvapen	10	7	2T6+2	15	-	±0	0	±0	±0	-5	150
Stridsklubba	Enhandsvapen	10	7	2T6+1	15	-	±0	0	±0	±0	-5	210
Stridsslaga*	Tvåhandsvapen	10	8	2T8+2	15	-	-1	1	-1	-10	-10	150
Stridsgissel*	Enhandsvapen	10	10	2T6+2	15	-	±0	1	-1	-5	-15	250
Tvåhandsklubba	Tvåhandsvapen	12	8	2T8	18	-	-1	1-2	-1	±0	±0	90
Morgonstjärna*	Enhandsvapen	16	10	2T10	16	-	-2	1	-1	-5	-15	360
Glav	Stångvapen	13	9	2T8+2	15	-	-1	2	-1	-5	±0	400
Hillebard	Stångvapen	14	9	2T10+2	15	-	-1	2	-1	±0	±0	450

* Dessa vapen är svårare att parera och blockera, försvararen får -25 i parad/blockad.

Sköldar

Sköldar är snarare försvarsvapen än angreppsvapen. Det går dock att anfalla med sköldar också. Det vanligaste sättet en sköld används som anfallsvapen är då man driver sin motståndare bakåt med den. Den kan även användas för att försöka att låsa fast en motståndare genom att trycka upp den under dennes haka och liknande.



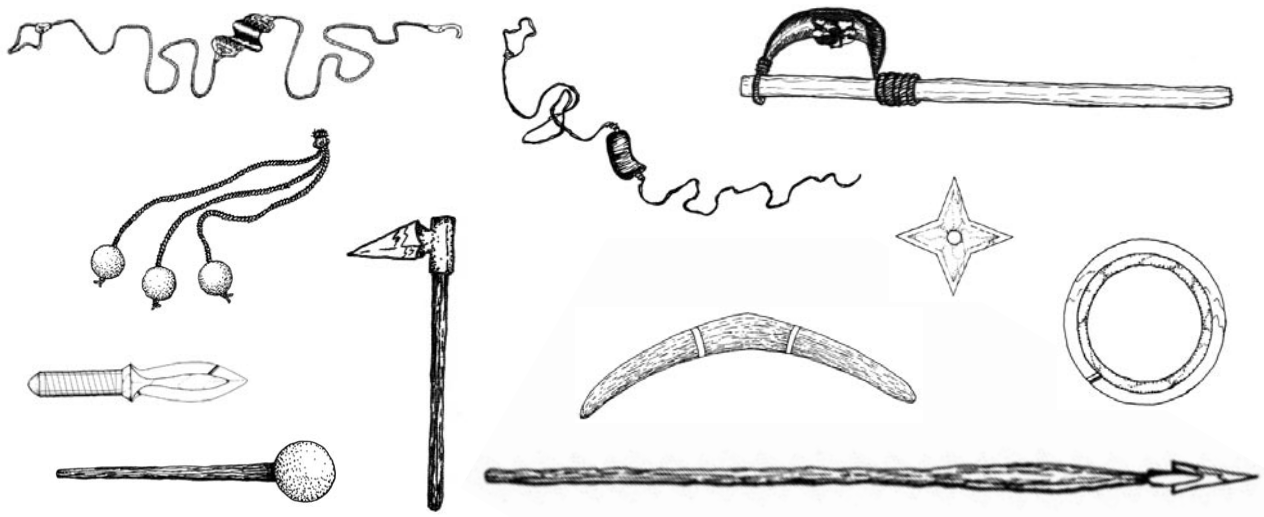
Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Bucklare	Sköldar	4	5	1T3	15	-	-1	-	-1	-10	+20	50
Rundsköld	Sköldar	7	6	1T4	16	-	-3	-	-1	-10	+30	160
Riddarsköld	Sköldar	9	7	1T4+1	18	-	-3	-	-1	-10	+40	220
Tornsköld	Sköldar	10	8	1T6	22	-	-3	-	-1	-10	+50	260
Scutum	Sköldar	10	8	1T6	24	-	-3	-	-1	-10	+50	250
Pavise*	Sköldar	15	12	1T6	20	-	-3	-	-1	-10	+30	150

* Detta är en kroppssköld. Den används oftast fixerad framför kroppen då man står framför ett led av bågskyttar för att skydda dessa mot fiendens missilattacker.

Slungor

Slungan är ett av människans tidigaste långdistansvapen och har använts sedan äldsta tider, antingen hållen i handen eller monterad på ett stöd. Projektilerna består av stenar som antingen är släta småstenar, eller som är formade för hand. En slunga är ca 56 cm lång (utvikt 112 cm) och tillverkad av en flätad lina. Den har en ögla i ena änden för högra pekfingret. En sten placeras i en ficka mitt på linan vars andra ände hålls med höger hand. Slungan svängs runt huvudet, och när rotationen blivit tillräcklig släpps den lösa änden, varvid stenen slungas iväg. Med övning kan precisionen bli mycket god. Slunga är ett vapen som är mycket populärt bland Folber, då det är ett både effektivt samt lätt vapen som passar deras storlek. En konsekvens av detta är att de bästa slungorna tillverkas av Folber. En Folb som arbetar med att tillverka slungor ser ofta detta som ett kall snarare än ett arbete, och har nästan lika hög status som en kock.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Slunga	Missilvapen	5	8	1T8	-	Smi x4	-1	-	-1	-	-	35
Folbisk slunga	Missilvapen	5	8	1T8+2	-	Smi x4	±0	-	-1	-	-	70
Stavslunga	Missilvapen	7	8	1T10+2	-	Smi x5	-1	-	-1	-	-	55



Kastvapen

Dessa vapen härstammar oftast från många andra olika vapengrupper. Det de har gemensamt är att de kastas då de används. Under denna vapengrupp hittar man dolkar, yxor och mycket andra vapen som har utformats för att vara som mest effektiva då de kastas. Många närstridsvapen tidigare i detta kapitel har RV antecknat. Detta betyder inte att de är kastvapen, men de går att användas som sådana om man vill.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk*	Par*	Kost
Kaststjärna**	Kastvapen	5	5	1T6	14	Sty	+1	-	-1	-20	-	30
Kastring***	Kastvapen	5	8	1T6+1	14	Sty x2	+2	-	-1	-10	-	80
Kastdolk	Kastvapen	7	7	1T6+1	16	Sty	+2	0	-1	-10	-20	100
Bola****	Kastvapen	5	6	1T8	-	Sty	-1	-	-1	-	-	60
Kastklubba	Kastvapen	7	7	1T8+1	10	Sty	-1	0	-1	-5	-10	75
Stridsbummerang****	Kastvapen	7	7	1T8	10	Sty x3	-1	-	-1	-5	-20	75
Kastspjut	Kastvapen	8	8	1T10+1	15	Sty x3	±0	1	-1	-10	-10	200
Kastyxa	Kastvapen	9	9	1T10+1	15	Sty	±0	0	-1	-5	-10	150

* Atk och Par modifikationerna gäller enbart om man använder vapnet i närstrid.

** Detta var från början ett ewonskt kastvapen som användes under tävlingar. På senare tid har lönnmördare börjat använda sig av detta vapen. Det är inte speciellt kraftfullt men med lite gift på bladen gör det ofta sitt jobb väl.

*** Detta är ett barbarvapen.

**** Dessa kastvapen används oftast av nomaderna. Högländarna använder stridsbummerangen då och då som sport och uppvisningsvapen, men sällan i äkta strid eller jakt.

Pilbågar

Medan de laddar om sina vapen, och även när de skjuter, brukar bågskyttar ta skydd bakom stora sköldar (pavise) som hålls av andra soldater. Pilens längd är beroende av bågens längd. Pilskaften tillverkas av ask eller björk och spetsarna av järn. Styrfjädrarna tillverkas av vingpennor från gäss. Bågsträngen tillverkas oftast av hampa eller lin.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Folbbåge	Missilvapen	5	5	1T6+2	-	Sty x3	±0	-	-1	-	-	100
Ryttarbåge	Missilvapen	6	7	1T8+2	-	Sty x4	±0	-	-1	-	-	120
Kortbåge	Missilvapen	6	7	1T8+3	-	Sty x6	±0	-	-1	-	-	150
Jaktbåge	Missilvapen	8	8	1T10+3	-	Sty x7	±0	-	-1	-	-	350
Sammansatt båge	Missilvapen	9	9	2T6+2	-	Sty x8	±0	-	-1	-	-	650
Långbåge	Missilvapen	11	10	2T8+2	-	Sty x9	-1	-	-1	-	-	450
Långbåge, stor	Missilvapen	12	10	2T8+2	-	Sty x10	-1	-	-1	-	-	550
Tarkeschbåge*	Missilvapen	13	10	2T8+3	(10)	Sty x12	-1	-	-1	(-25)	(-25)	800

* Detta är den beryktade Högländarbågen. HV, Atk och Par står med på grund av att bågen är såpass stark att den kan användas som ett närstridsvapen i nödvärn om bågskytten blir attackerad. Den gör inte mycket skada, bara 1T6 i närstrid, men den användas bara en kort stund för detta, främst till försvar, då bågskytten blir överraskad.

Armborst

Armborstet är en båge som kompletterats med en enkel mekanism som gör den mer träffsäker och kraftfullare än den vanliga pilbågen. Några armborst är så hårda att spänna att man måste ha mekaniska hjälpmedel för att kunna ladda dem. För att spänna ett armborst använder man vinda, getfot eller stålbågekran, en donkraft där strängen spänns av en kuggstång. Den Zhoriska vindan är en lådformad tillsats som armborstets kolv placeras i. Ett rep löper från en trumma till en krihake som läggs över strängen. Sedan spänns strängen med en dubbelvev. Getfotsspännaren är ett verktyg som används för att spänna strängen på mindre armborst. Skänklarna glider över knoppar på stockens sidor och handtaget dras sedan bakåt. En armborstpil är oftast tillverkad av ask eller björk, med stålspets och styrfena av läder. Bågsträngen på ett armborst är oftast tillverkad av hampa. Den största fördelen med armborst (utom kularmborstet) är att de tillverkats med ett syfte; att tränga igenom rustningars ABS. Alla rustningar skyddar enbart med halva sitt ABS värde (avrunda nedåt) mot armborst. Detta gäller inte magiskt skydd.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Handarmborst*	Missilvapen	6	6	1T8+2	-	30m	±0	-	***	-	-	400
Kularmborst	Missilvapen	8	8	1T10+2	-	100m	-1	-	***	-	-	600
Lätt armborst*	Missilvapen	6	6	2T6+2	-	100m	-2	-	***	-	-	400
Armborst*	Missilvapen	7	7	2T8+2	-	150m	-2	-	***	-	-	500
Dubbelarmborst* **	Missilvapen	8	8	2T8	-	120m	-3	-	***	-	-	1000
Tungt armborst*	Missilvapen	10	8	3T8+2	-	300m	-2	-	***	-	-	700
Lätt arbalest*	Missilvapen	16	10	3T10+2	-	350m	-4	-	***	-	-	1000
Stationärt arbalest*	Missilvapen	8	8	4T10+2	-	500m	-3	-	***	-	-	1200

* Armborst är tillverkade för att tränga igenom rustningars skydd. ABS skyddar bara med halva sitt värde, avrunda nedåt.

** Detta armborst har två bågar och två avtryckare. Man kan avfyra det andra lodet under nästföljande attack.

*** A/R är lite speciellt för armborst då det tar sådan tid att ladda dem. Se nästa sida för mer information om detta.

Blåsrör

Dessa vapen anses vara lönnmördarvapen, och om man påträffas med ett sådant vapen i städerna i Zhoria kan man råka riktigt illa ut. De är dock fullt lagliga att jaga med.

Vapen	Kategori	STY	SMI	Skada	HV	RV	IB	VL	A/R	Atk	Par	Kost
Kort blåsrör	Missilvapen	3	6	1T2	-	Fys	±0	-	-1	-	-	40
Blåsrör	Missilvapen	3	8	1T4	-	Fys x2	±0	-	-1	-	-	60
Långt blåsrör	Missilvapen	4	10	1T6	-	Fys x3	±0	-	-1	-	-	100

Speciella vapen

Vapnen listade nedan har några speciella regler och användningsområden som man måste tänka på då de skall användas i strid.

Arbalest (Alla): Man kan enbart attackera en gång var tredje rond med dessa vapen på grund av att det tar såpass lång tid att ladda dem. Man behöver extra utrustning för att veva upp och ladda dem.

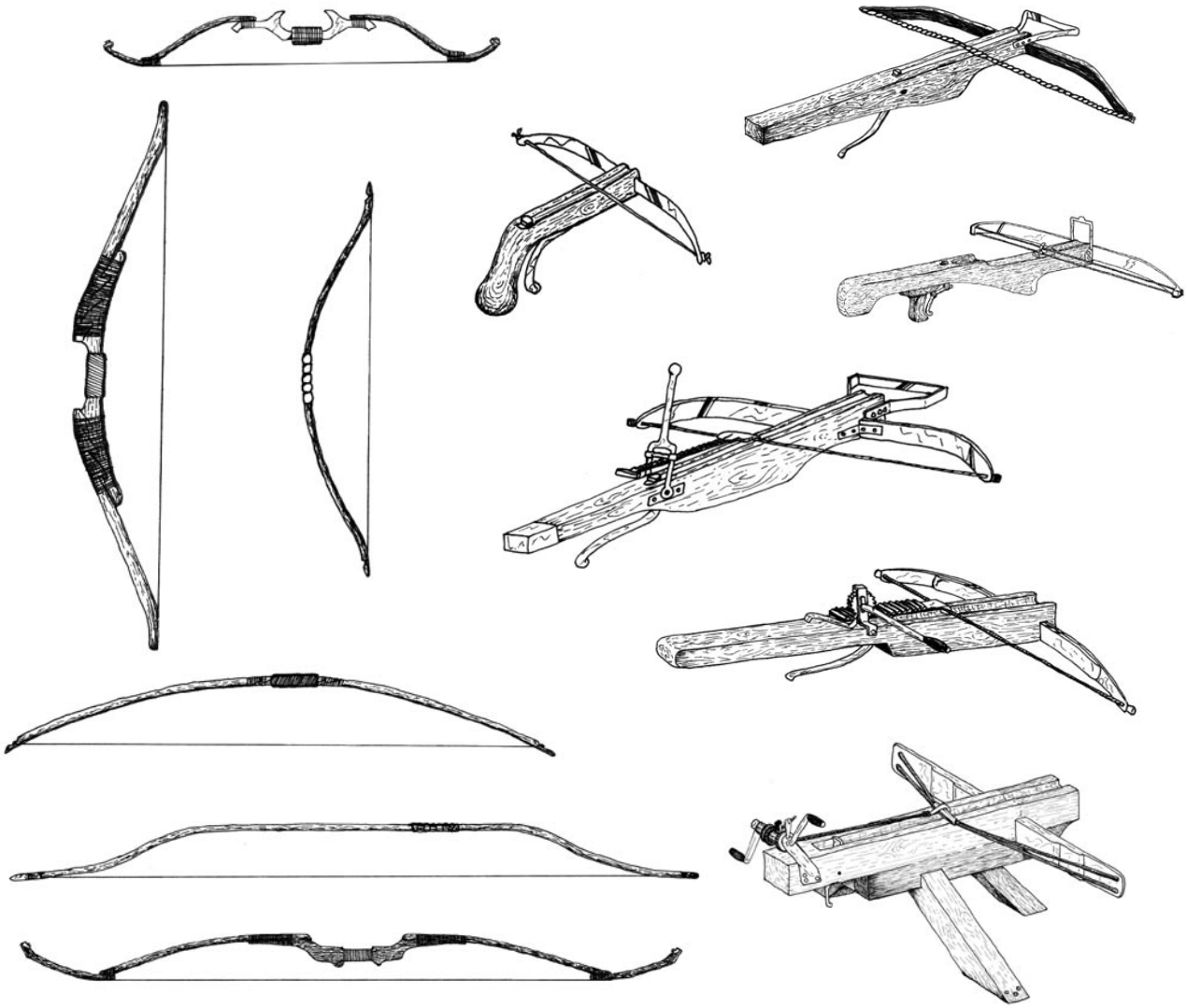
Armborst (Normalt och Tungt): Man kan enbart attackera en gång varannan rond med dessa vapen på grund av att det tar såpass lång tid att ladda dem. Man behöver extra utrustning för att spänna bågen när man skall ladda.

Dubbelarmborst: Man kan enbart attackera två gånger varannan rond med detta vapen på grund av att det tar såpass lång tid att ladda det. Man behöver extra utrustning för att spänna bågen när man skall ladda. Detta armborst är inte lika kraftigt som ett normalt eller tungt, men det tar en rond att ladda båda bågarna. Detta armborst kan man spänna med händerna, men det krävs lite styrka.

Armborst (Övriga): Man kan enbart attackera en gång varje rond med dessa vapen på grund av att det tar såpass lång tid att ladda dem. Dessa armborst kan man dock spänna med händerna, men det krävs lite styrka.

Blåsrör (Alla): Oftast använder man förgiftade pilar då man använder detta vapen, annars har det ingen större effekt på offret.

Bola: Man kan använda detta vapen till att snärja in sitt offer om man vill. Om man siktar mot en arm och träffar med attacken, så har man snärjt in armen och offret kan inte använda den tills han har blivit fri från vapnet, vilket tar 1T3 ronder. Om man siktar mot benen kan man snärja offret på samma sätt, men han måste även klarar ett BAL-slag x3 för att inte falla omkull. Oftast siktar man dock mot halsen så att bolan skall snurra runt den och sedan slå till mot huvudet på offret så att han slås medvetslöst. Använd reglerna för slå medvetslös om någon vill använda vapnet på detta sätt.



Avståndsvapen

Detta stycke gäller alla avståndsvapen. Även om ett vapen har ett maxvärde i antal meter som det kan kastas/skjutas, så är det rollpersonens grundegenskap SYN som bestämmer hur långt vapnet kan kastas/skjutas utan att man får en negativ modifikation till sitt %V. Vapnens maxvärde för räckvidden grundas på grundegenskaperna STY, SMI och FYS. STY används till samtliga vapen utom slunga och blåsrör, vilka använder grundegenskapen SMI eller FYS.

Kastvapen

Räckvidd på kastvapen är baserat på rollpersonens grundegenskap STY. Grundegenskapen SYN påverkar färdighetsvärdet. Man har alltid fullt färdighetsvärde upp till SYN antal meter. Färdighetsvärdet halveras om man försöker träffa något eller någon längre bort än detta.

Slunga

Räckvidd på slunga är baserat på rollpersonens grundegenskap SMI. Grundegenskapen SYN påverkar färdighetsvärdet. Man har alltid fullt färdighetsvärde upp till SYN x2 antal meter. Färdighetsvärdet halveras om man försöker träffa något eller någon längre bort än detta.

Pilbåge

Räckvidd på pilbågar är baserat på rollpersonens grundegenskap STY. Grundegenskapen SYN påverkar färdighetsvärdet. Man har alltid fullt färdighetsvärde upp till SYN x3 antal meter. Färdighetsvärdet halveras om man försöker träffa något eller någon längre bort än detta.

Armborst

Räckvidd på armborst är alltid det angivna värdet. Grundegenskapen SYN påverkar färdighetsvärdet. Man har alltid fullt färdighetsvärde upp till SYN x3 antal meter. Färdighetsvärdet halveras om man försöker träffa något eller någon längre bort än detta.

Blåsrör

Räckvidd på blåsrör är baserat på rollpersonens grundegenskap FYS. Grundegenskapen SYN påverkar färdighetsvärdet. Man har alltid fullt färdighetsvärde upp till SYN x2 antal meter. Färdighetsvärdet halveras om man försöker träffa något eller någon längre bort än detta.

Om vapen i Zhoria

De vapen som finns med i detta kapitel är de som är vanligast i Zhoria, men det finns även andra vapen som har sitt ursprung från andra platser i världen. Dessa vapen är inte så vanliga. Om en spelare till exempel vill att hans rollperson skall ha en katana från början, så bör han ha en bra förklaring hur han har fått tag på den. En katanas spelvärden kan vara samma som för ett bastardsvärd (eller något annat som spelledaren tycker verkar logiskt). Spelledaren kan lägga till (skapa nya) eller ta bort vapen som redan finns om han vill.

Träfftabellen

Varje gång man träffar en person/varelse skall man slå ett slag på träfftabellen för att få reda på vart man träffade. Man kan även välja att sikta på en speciell kroppsdel, men man får då en minusmodifikation till sitt %V på -25. Vissa varelser bör även spelledaren lägga in en modifikation för att träffa med ett attackslag. Små snabba varelser som till exempel katter, råttor, vesslor, fåglar osv. bör det vara svårare att träffa med en attack. Då kan spelledaren bestämma att man får en minusmodifikation på -25 till -50 i %V. För större varelser som till exempel drakar, stora demoner osv, bör det vara lättare att träffa med ett attackslag. Då kan spelledaren bestämma att man får en plusmodifikation på +25 till +50 i %V. Alla varelser som är av ungefärlig människostorlek (en meter till tre meter) bör man inte få några som helst modifikationer för att träffa.

Träfftabell

1T100	Kroppsdel
01-05	Skalle
06-10	Ansikte
11-15	Hals/Nacke
16-20	Axel*
21-25	Överarm*
26-30	Armbåge*
31-35	Underarm*
36-40	Hand*
41-55	Bröst/Rygg
56-70	Mage/Rygg
71-75	Höft*
76-80	Underliv/Stuss
81-85	Lår*
86-90	Knä*
91-95	Smalben*
96-00	Fot*

* Slå 1T6. Resultat 1-3 = Vänster och 4-6 = Höger.

Denna tabell skall användas mot alla varelser. Dock blir vissa resultat annorlunda beroende på varelsens utseende. Om man träffar en arm, så kan det till exempel vara ett framben man träffar om varelsen går på fyra ben. Om man träffar ett stussen, så är det 50% chans att man träffat svansen istället. Om man träffar en arm, så har man träffat en vinge om varelsen är bevingad utan armar. Är det en varelse som har både vingar och armar, så är det 50% chans att man träffat dess vinge.

Rustningar

Rustningen är till för att skydda den som bär den mot fysiska skador. Varje rustningstyp har ett absorptionsvärde (ABS) som visar hur många skadepoäng rustningen tar bort när personen som bär den riskerar att bli skadad. Varje rustningstyp har även ett hållbarhetsvärde (HV) som visar hur många skadepoäng (utöver de som ABS tar bort) rustningen tål innan kroppsdelen blir oskyddad på grund av att rustningen har blivit trasig. Rustningens kostnad står i bronsmynt och skall modifieras beroende på bärarens STO, se tabellen nedan.

Prismodifikation (rustningar och kläder)

STO	Prismodifikation
1-4	x0,50
5-10	x0,75
11-15	x1,00
16-18	x1,50
19-20	x1,75

Vadderat tyg: Ett stoppat klädesplagg (gambeson eller aketon) bärs oftast under stridsdräkter, men ibland får det själv tjäna som skyddsplagg för de som inte har råd med dyra rustningskomponenter.

Läder/Skinn: Rustningar i detta material används ofta av soldater och jägare. Kläder i läder och skinn fungerar oftast som rustningsskydd, om de inte är alltför tunna.

Härdat läder: Härdat läder framställs genom att man kokar lädret i olja för att göra det hårt. Många Högländare använder sig av rustningsdelar i detta material.

Ringbrynja: Ringbrynja är en enklare form av ringpansar.

Ringpansar: Ringpansar är ett enkelt och effektivt skyddsmedel, men det har sina begränsningar. En hauberk är obekväm att bära därför att hela vikten bärs upp av axlarna. Ringpansar kan mycket väl förhindra skärsår, men den kan också förmedla kraften i ett slag så att kroppsdelar av ben kan brytas eller otrevliga krossår uppstår. Om ett hugg tränger genom, kan trasiga länkar köras in i såret, vilket så gott som säkert leder till infektioner.

Fjällpansar: Fjällpansar består av små metallplattor som snörts eller nitats samman till en slags klädnad. Det är ett enkelt men tidskrävande sätt att konstruera en rustning. Någon större yrkesskicklighet krävs inte eftersom det bara är fråga om små plattor som skall smidas och förses med hål. Med den här typen av rustning är det svårt att täcka hela kroppen. Vissa delar, som t.ex. armhålorna, kan knappast skyddas med de små plattorna. Plåtstorleken varierar från 3,80 x 6,35 cm till 6,35 x 12,00 cm, samt att plåttjockleken är omkring 2,5 mm. En annan nackdel med fjällpansar är det stora antal plåtar som behövs för att täcka kroppen. Detta antal varierar mellan 680 till 1000 plåtbitar. Rustningar av det här slaget används över hela Zhoria av alla raser, utom av Ewonér och Folber som föredrar smidigare och lättare kroppsskydd.

Lamellpansar: Lamellpansar består av omkring 700 plåtremsor, 9-9,5 cm långa och 2 cm breda, var och en försedd med sju hål genom vilka de är sammansnörda.

Skenpansar: Skenpansar består av metallskenor som nitats till läderremmar på insidan och som formats så att den täcker bålen och axlarna. Skenpansar är konstruerat i sektioner som snöres samman till en komplett rustning. Den är smidig så att armarna lätt kan röras, och den kan lätt packas i en säck och medföras, vilket är viktigt för infanteri. Konstruktionen är både enkel och sinnrik och består av 14 böjda plåtar för bålen samt 8 - 10 för axlarna. På ställen där det föreligger risk för att en plåt skall nöta mot skinnet, är kanten omsorgsfullt uppvikt för att bli så jämn som möjligt.

Rustningarnas värden

Här nedan beskriver vi de olika värdenas betydelse för de olika rustningsdelarna. De olika rustningsdelarna beskrivs efter dessa i boken.

Skydd: Detta visar vilka kroppsdelar som är skyddade av rustningsdelen.

ABS: Detta värde visar hur mycket rustningen skyddar mot fysiska attacker. Alla skadepoäng som når över detta värde infogar skada på rustningdelens HV och normal skada på personen som bär den.

HV: Detta är rustningdelens hållbarhetsvärde. Se ovan för hur detta värde används i spelet.

Tid att ta på: Detta värde visar hur många ronder det tar att sätta på sig rustningen om man är ensam. Har man hjälp, så kan det gå lite snabbare.

Börda: Bördan för de olika rustningsdelarna är alla kumulativa med varandra. Den totala bördan är lika med minusmodifikationen man har till sin initiativbonus. Om man har en total börda på mer än sin STY, så får man en negativ modifikation på -5% till alla fysiska färdighets- och grundegenskapsslag för varje steg över sin STY. Halva bördan (avrunda nedåt) är lika med negativ modifikation på basförflyttningen.

Kostnad: Detta är rustningdelens kostnad i bronsmynt. Kostnaden gäller för rustningsdelar av normal kvalitet. De flesta metallrustningar i Zhoria är av järn. Andra material kan öka eller sänka priset.

Rustning	Material	Skyddar	ABS	HV	Tid	Börda	Kostnad
Magiker kåpa	Tjockt tyg	Torso*, armar, ben	1	10	1	1	80
Huva	Vadderat tyg	Skalle	1	8	0	-	20
Tunika	Vadderat tyg	Torso*, överarm, armbåge, lår, knä	1	8	1	0,5	60
Vantar	Vadderat tyg	Händer, underarmar	1	8	0,5	0,2	30
Hosor	Vadderat tyg	Höft, underliv, stuss, ben, fot	1	8	1	0,5	60
Huva	Läder	Skalle	2	10	0	-	30
Tunika	Läder	Torso*, överarm, armbåge, lår, knä	2	10	1	0,5	90
Handskar	Läder	Händer	2	10	0,5	0,2	50
Armskydd	Läder	Underarmar	2	10	2	0,5	50
Byxor	Läder	Höft, underliv, stuss, ben	2	10	1	0,5	90
Stövlar	Läder	Fötterna, smalbenen	2	10	1	0,5	130
Hjälm	Härdat läder	Skalle	4	14	0,25	0,5	60
Visir	Härdat läder	Ansikte	4	14	-	0,5	40
Krage	Härdat läder	Hals, nacke	4	14	0,25	0,5	50
Axelskydd	Härdat läder	Axlarna	4	14	0,5	0,5	70
Överarmsskena	Härdat läder	Överarmarna	4	14	2	1	80
Armbågsbuckla	Härdat läder	Armbågarna	4	14	1	0,5	60
Underarmsskena	Härdat läder	Underarmarna	4	14	2	1	70
Handskar	Härdat läder	Händerna	4	14	0,5	0,2	80
Harnesk	Härdat läder	Bröst, mage, rygg, höft, underliv, stuss	4	14	2	2	200
Lårskena	Härdat läder	Låren	4	14	2	2	120
Knäbuckla	Härdat läder	Knäna	4	14	1	1	80
Stövlar	Härdat läder	Fötterna, smalbenen	4	14	1	1	150
Huva	Ringbrynja	Skalle, hals, nacke	6	18	1	0,5	300
Vantar	Ringbrynja	Händer	6	18	0,5	0,3	120
Hauberk	Ringbrynja	Torso*, armar, lår	6	18	2	3	800
Hosor	Ringbrynja	Höft, underliv, stuss, ben, fot	6	18	2	3	500
Huva	Ringpansar	Skalle, hals, nacke	8	20	1	0,5	400
Vantar	Ringpansar	Händer	8	20	0,5	0,3	200
Hauberk	Ringpansar	Torso*, armar, lår	8	20	2	3	1000
Hosor	Ringpansar	Höft, underliv, stuss, ben, fot	8	20	2	3	700
Hjälm	Metall	Skalle	10	30	1	0,5	500
Visir	Metall	Ansikte	10	30	-	0,5	150
Krage	Metall	Hals, nacke	10	30	1	1	300
Axelskydd	Metall	Axlarna	10	30	1	1	250
Överarmsskena	Metall	Överarmarna	10	30	2	2	450
Armbågsbuckla	Metall	Armbågarna	10	30	1	1	250
Underarmsskena	Metall	Underarmarna	10	30	2	2	400
Handskar	Metall	Händerna	10	30	1	1	300
Harnesk	Metall	Bröst, mage, rygg	10	30	3	3	1000
Höftskört	Metall	Höft, underliv, stuss	10	30	2	2	500
Lårskena	Metall	Låren	10	30	2	2	500
Knäbuckla	Metall	Knäna	10	30	1	1	300
Smalbensskena	Metall	Smalbenen	10	30	2	2	450
Fotskydd	Metall	Fötterna	10	30	1	1	350
Hauberk**	Fjällpansar	Torso*, överarm, lår	10	34	3	2	1500
Harnesk**	Fjällpansar	Torso*	10	34	2	1	1200
Hauberk**	Lamellpansar	Torso*, överarm, lår	10	36	3	2	1600
Harnesk**	Lamellpansar	Torso*	10	36	2	1	1350
Hauberk**	Skenpansar	Torso*, överarm, lår	10	32	3	2	1400
Harnesk**	Skenpansar	Torso*	10	32	2	1	1150

* Torso innefattar: Axlar, bröst, mage, rygg, höft, underliv och stuss.

** Dessa rustningar tillverkas enbart som hauberk eller harnesk.

Kombinationer: Man kan kombinera olika rustningsdelar med varandra för att få ett högre skyddsvärde. Vanliga kombinationer är; vadderat tyg eller läder + härdat läder, ringbrynja/ringpansar eller metall. Den allra tyngsta, men bästa, kombinationen är; vadderat tyg + ringbrynja/ringpansar + metall.

Ej tillåtna kombinationer: Läder + ringbrynja/ringpansar + metall. Vadderat tyg + läder. Härdat läder + metall. Metall + metall. Dessa tillåter inte någon rörlighet, och undviks därför av alla som bär rustning.

Övrigt om Vapen & Rustningar

Tillverkningstid

Hur lång tid det tar att tillverka ett vapen eller en rustning är helt upp till spelledaren att bestämma. Tänk på att de flesta smederna och rustmästarna är väldigt noga med sitt arbete, så lätta vapen bör ta en till två dagar att slutföra, medeltunga vapen bör ta en till två veckor att slutföra och tunga vapen bör ta en till två månader att slutföra. När det gäller rustningar tar det längre tid. En lätt rustning bör det ta en till två veckor att tillverka. En medeltung rustning bör det ta en till två månader att tillverka och en tung rustning kan ta från tre till sex månader att tillverka. Varje smed arbetar dock i sin egen takt och det finns de som lägger ner flera år på att framställa ett enda svärd.

Kvalité på vapen & rustningar

Alla vapen och rustningsdelar ovan är av normal kvalité. Om man vill införskaffa ett vapen eller en rustning med högre kvalité kan det ta väldigt lång tid innan det blir färdig, men har man råd och tid att vänta, så kan man få ett vapen eller en rustning som är fruktansvärt bra. Se tabellen nedan för vapen och rustningar av högre kvalité.

Kvalité på vapen och rustningar

Kvalité	Skada & ABS	HV
Normal	±0	±0
Bra	±0	+2
Utomordentlig	+1	+4
Exceptionell	+2	+6
Mästerlig	+3	+8

Kostnadsökning på grund av kvalité

Om man vill köpa ett vapen eller en rustning av högre kvalité än normalt, så får man räkna med att betala ganska mycket beroende på vapnets/rustningens kvalitet. Priset som står för vapen och rustningsdelar gäller för normal kvalité. För bra kvalité så skall priset vara det dubbla, för utomordentlig kvalité det tredubbla, för exceptionell kvalité det fyrdubbla och för mästerlig kvalité det femdubbla. Dock finns det en del som tar ut mer än detta. Man kan om man är en mycket bra (och känd) vapensmed eller rustmästare ta ut dubbelt så mycket som det som står ovan. Det vill säga att en känd vapensmed som gör ett mästerhantverk kan få ut det tiodubbla om han vill och har en köpare som är villig att betala det priset, i detta fall ofta samlare.

Hantverksmodifikation

Det är svårare att tillverka vapen och rustningar av högre kvalité än normal. En del hantverkare kan inte ens försöka att tillverka ett föremål av hög kvalité hur mycket de än försöker. Se tabellen nedan.

Hantverksmod. för högre kvalité

Kvalité	Hantverksmod*	Min. %V**
Normal	±0	05
Bra	-15	20
Utomordentlig	-30	35
Exceptionell	-50	55
Mästerlig	-75	80

* Denna modifikation är lika med minuset man har till sitt %V då man skall tillverka ett vapen eller en rustning av denna kvalité.

** Detta visar hur mycket man måste ha i %V för att ens kunna försöka sig på att tillverka vapnet eller rustningen.

Material

Alla metallvapen och rustningar i Zhoria tillverkas normalt i järn. Om ett vapen eller en rustning tillverkas i ett annat material, så ändras skadan, ABS och HV, se tabellen nedan. Om man vill köpa ett vapen eller en rustning i ett annat material än järn, så skall även kostnaden modifieras utifrån vilket material föremålet är gjort i. Man måste även betala för materialkostnaden utöver denna kostnad om smeden eller rustmästaren står för materialet själv.

Vapen och rustningar av olika material

Material	Skada & ABS	HV*	Kostnad
Järn	±0	x1,0	x1,0
Stål	+1	x1,2	x2,0
Brons	-1	x0,8	x0,8
Silver**	-2	x0,6	x8,0
Guld**	-4	x0,4	x10
Mithril	+2	x1,5	x15

* Avrunda uppåt.

** Vapen och rustningar som är gjorda i detta material är oftast avsedda som parad och utställningsvapen, samt paradrustningar. De är inte speciellt användbara som vanliga vapen och rustningar på grund av dess mjuka metall.

Laga vapen & rustningar

För att få reda på hur mycket det kostar att laga ett vapen eller en rustning, så måste man räkna ut hur många procent av vapnets/rustningens totala HV som är borta. Procentvärdet man har fått fram skall sedan halveras (avrunda uppåt). Det slutliga värdet är lika med procenten av vapnets/rustningens kostnad då det/den var ny. Detta värde är lika med kostnaden för att laga vapnet/rustningen. Vapen och rustningar som har förlorat mer än 50% av sitt ursprungliga HV är det väldigt svårt att laga upp igen. Hantverkaren har då en minusmodifikation till sitt färdighetsslag på -50 i %V utöver alla andra modifikationer. För att laga ett vapen eller en rustning av högre kvalité än normalt, så gäller samma hantverksmodifikationer och krav som vid tillverkning av ett vapen eller en rustning av denna kvalité. De flesta krigare brukar kunna lite vapen- och rustningssmide, så att de kan laga sina egna vapen och rustningar i nödsituationer. När det gäller pilbågar, armborst, pilar och lod, så krävs det en bågmästare för att laga dem. Många bågskyttar lär sig detta hantverk för att kunna tillverka nya pilar och laga sin båge då de befinner sig i vildmarken. När det gäller rustningar krävs det en rustmästare för att laga dem.

Begagnade vapen & rustningar

Man kan sälja ett begagnat vapen för 30-60% av dess ursprungliga värde. Rustningar kan man få ut 25-40% av dess ursprungliga värde då man säljer dem. I vissa fall då vapnet eller rustningen är av hög kvalité, och inte speciellt skadade eller använda, så kan man få ut 70-90% av dess ursprungliga värde.

Magiska vapen & rustningar

Det finns besvärjelser som ökar skadan ett vapen infogar och ABS en rustning stoppar, se besvärjelser i Grimoire. Om man har lagt en besvärjelse som till exempel gör att vapnet infogar tre extra skadepoäng, så skall dessa skadepoäng bara räknas en enda gång per attack. Detta gäller även om attacken är perfekt.

Skador

– Tillåt mig att presentera mig, började mannen med de två stridsyxorna. Mitt namn är Astorath, och detta är min följeslagare Andross. Vi sändes ut från vårt tempel i Trojh för att hjälpa er.
Elona och de andra studerade misstänksamt de två männen som kommit till deras undsättning. Båda två bar symbolen, den flammande handen, och var utan tvekan Salani annhängare.
– Varför skulle ni hjälpa oss, frågade Elona lite försiktigt?
– Ah, du har upptäckt att vi är i Salani's tjänst. Men ni har inget att frukta från oss. Vi känner till ert uppdrag och kommer att vara er eskort tills ni kommer till Kristalh med ert meddelande. Ni frågar er säkert varför? Det är lätt att besvara den frågan, men jag förstår om ni känner misstänksamhet och osäkerhet inför detta, ert val. Ni väljer själva om ni vill ha eskort eller inte. Varför vi gör detta kan beskrivas med ett enda ord: Makt! Deras förlust, vår vinst. Nå, vad är ert val?
– Mina förfäder har stridit mot ert Tempel, och era Paladiner i flera generationer, fräste Durgas till svar. Ni tillbeder elden och lögnens gudinna och ni handlar bara för egen vinnings skull. Jag kommer inte att följa er!
Elona ställde sig framför Durgas, med blicken vänd mot Astorath.
– Ni får ursäkta min lille vän hans ordval och hetska humör. Jag vet att ni flera gånger tidigare har kämpat mot Natael's anhängare, men jag har aldrig förstått i vilket syfte. Dessvärre tillhör ni en religion som vi inte kan ta hjälp från. Med detta sagt tackar vi för ert erbjudande och er hjälp, men vi måste fortsätta vår resa utan hjälp.
Efter att Elona sagt dessa ord slog hon med sin staves ände i marken en gång, och sedan var hon, Durgas och Bardin borta.
– Vad i, Andross såg förvånad ut. De teleporterade sig någonstans. De hade kunnat fly när de ville.
– Lita aldrig på en Ewon, och absolut inte på en Duerb, svarade Astorath surt.
– Men, du är väl delvis... Andross hann inte avsluta meningen innan han fick ett lätt slag i huvudet.

Skador

Skadepoäng visar hur mycket smärta och stryk kroppen tål innan den slutar att fungera. Förlorar man nog många skadepoäng dör man av sårchocken. Om man har förlorat alla sina skadepoäng eller fler, det behöver inte nödvändigtvis vara för samma skada, så förlorar man medvetandet och dör inom FYS-antal minuter om man inte lyckas med ett FYS-slag x2 (ett slag per minut), eller om ingen lyckas få upp den totala skadepoängen till minst +1 igen innan tiden gått ut. Lyckas man med FYS-slaget är det ingen risk att man dör på grund av såren längre och man vaknar upp ur medvetslösheten, men man kan inte utföra annat än att förflytta sig och försöka få hjälp, inga färdigheter eller andra förmågor kan användas. Detta gäller så länge man har noll eller ett negativt värde i skadepoäng.

Negativ modifikation

När man förlorar skadepoäng har man blivit skadad och får en negativ modifikation på ett (-1) till alla färdighets- och grundegenskapsslag per förlorat skadepoäng. Personer som har väldig hög smärtgräns tål mycket stryk innan de slås ut, men de kan få väldigt mycket i negativ modifikation på grund av sina skador och smärtan som följer.

Man får även negativa modifikationer i andra egenskaper beroende på hur många SP man har förlorat, se nedan.

Negativ modifikation

25% borta	IB/SB: -1	FF: -2*	Atk: ±0
50% borta	IB/SB: -2	FF: -4*	Atk: -1**
75% borta	IB/SB: -4	FF: -8*	Atk: -2**

* Denna modifikation gäller basförflyttningen.

** Man kan alltid attackera minst en gång per rond oavsett antal skadepoäng man förlorat.

Allvarliga skador

Om man förlorar fler skadepoäng än sin FYS för en och samma skada eller mer, så räknas det som en allvarlig skada, se tabellen nedan. En skada på mer än dubbla FYS är direkt dödande om den träffar en vital kroppsdel. Om man får en allvarlig skada, så måste man klara ett PSY-slag x3 med 1T100, annars svimmar man av sårchocken. Om man skulle svimma då man får en allvarlig skada, så finns det även en liten chans att man hamnar i koma. Chansen att hamna i koma är lika med 40 minus personens FYS+PSY i procentchans. Skulle man hamna i koma på detta sätt, så måste man klara ett FYS-slag x1 (ett försök per dag) för att vakna upp ur koman. Man måste även skötas om av någon annan, annars kommer man att dö inom 1T10+2 dagar. De flesta människor som får en allvarlig skada klarar oftast inte av att utföra fysiskt krävande handlingar eller ens psykiskt krävande handlingar. Så även om en person inte förlorar medvetandet när han har fått en allvarlig skada, så faller de oftast till marken, oförmögna att handla. Då rollpersonerna skall vara extraordinära, så kan spelledaren tillåta dem att slå ett PSY-slag x1-5 beroende på skadan, för att se om de kan fortsätta att strida eller utföra andra handlingar.

Allvarliga skador

Huvud: Allvarliga skador i huvudet är oftast dödliga. Detta kan vara en krossad skalle, eller en skada mot hjärnan. Det kan även betyda att personen har förlorat ett öga, eller att hörseln går förlorad på ett öra. Slå 1T10 för att få reda på skadans natur.

1-3: Skallfraktur. Personen dör efter 1T10+5 ronder om ingen stabiliserat skadan innan dess.

4-5: Hjärnskada. personen dör efter 1T10+5 ronder om ingen stabiliserat skadan innan dess.

6: Ett öga skadat. 25% chans att personen blir blind på ögat.

7: Båda ögonen skadade. 25% chans att personen blir blind. Slå ett slag för varje öga.

8: Ett öra skadat. 25% chans att personen blir döv på örat.

9: Samma som vid 1-3 ovan. Det är även 25% chans att personen förlorar hörseln eller synen helt på grund av skadan. Slå 1T10: 1-5 = Hörseln och 6-10 = Synen.

10: Samma som vid 4-5 ovan. Det är även 25% chans att personen blir förlamad från nacken och nedåt.

Arm/Hand: Allvarliga skador i armar består oftast av att armen blir så skadad att den måste amputeras. Det kan även vara så att den blir avhuggen på en gång om det är ett tungt eggvapen som infogar skadan. Varje gång man får en allvarlig skada i en arm, så är det 50% chans att den måste amputeras eller att den är avhuggen. Om det inte är riktigt så illa, så kan man ändå inte använda armen igen innan den har läkt. Skulle det vara så att man inte behöver amputera den, eller om den inte är avhuggen, så är det 25% chans att den blir förlamad till en viss del. Slå 1T100 för att ta reda på hur många % av armen det gäller.

Ben/Fot: Allvarliga skador i ben består oftast av att benet blir så skadat att det måste amputeras. Det kan även vara så att det blir avhugget på en gång om det är ett tungt eggvapen som infogar skadan. Varje gång man får en allvarlig skada i ett ben, så är det 50% chans att det måste amputeras eller att det är avhugget. Om det inte är riktigt så illa, så kan man ändå inte använda benet igen innan det har läkt. Skulle det vara så att man inte behöver amputera det, eller om det inte är avhugget, så är det 25% chans att det blir förlamad till en viss del. Slå 1T100 för att ta reda på hur många % av benet det gäller.

Övre Torso: Allvarliga skador i övre torson är oftast dödliga, men det kan även vara krossade revben och liknande om man har tur. Slå 1T10 för att ta reda på skadans natur.

1-5: Allvarlig skada på ett organ. Det kan vara en lunga eller hjärtat och aortan. Personen dör efter 1T10+10 ronder om ingen har stabiliserat skadan innan dess.

6-8: Krossad bröstkorg. Personen får så ont att han antagligen inte kan röra sig alls. Det är 30% chans att även resultat 1-5 ovan gäller. En person med denna skada kan inte röra på sig alls innan skadan har läkt.

9-10: Som vid resultat 1-5 ovan. Det är även 25% chans att personen blir delvis förlamad i ena sidan av torso. Denna förlamning kan även påverka armen och nacken på den sidan.

Nedre Torso: Allvarliga skador i nedre torson är oftast dödliga. Dessa skador kan bestå av att följande organ har skadats: Njurarna, bukspottskörteln, levern, magsäcken, gallblåsan, tarmarna, urinblåsan osv. Skador som man får på detta kroppsområde kan även innefatta höft- och underlivsskador. Slå 1T10 för att ta reda på skadans natur.

1-3: Allvarlig skada på ett organ. Personen dör efter 2T10+10 ronder om ingen har stabiliserat skadan innan dess.

4-5: Allvarlig skada på två organ. Personen dör efter 2T10+5 ronder om ingen har stabiliserat skadorna innan dess.

6-7: Allvarlig skada på tre eller fler organ. Personen dör efter 2T10 ronder om ingen har stabiliserat skadorna innan dess.

8: Som vid resultat 1-3 ovan. Det är även 25% chans att personen blir delvis förlamad i sidan. Denna förlamning kan även påverka benet och höften på den sidan.

9: Som vid resultat 4-5 ovan. Det är även 25% chans att personen blir delvis förlamad i sidan. Denna förlamning kan även påverka benet och höften på den sidan.

10: Som vid resultat 6-7 ovan. Det är även 25% chans att personen blir delvis förlamad i sidan. Denna förlamning kan även påverka benet och höften på den sidan.

Notering: Nedre torson innefattar skador på följande organ och/eller följande kroppsdelar. Slå för att se vilka organ, eller kroppsdelar, skadan gäller för.

01: Njurarna
02: Bukspottskörteln
03: Levern
04: Magsäcken
05: Gallblåsan
06: Tarmarna
07: Urinblåsan
08: Höften
09: Underlivet
10: Lungorna

Rygg: Allvarliga skador i ryggen fungerar på ungefär samma sätt som vid skador i övre och nedre torson. Slå 1T10 och använd resultaten från skador i torson (1T10: 1-5 = Övre och 6-0 = Nedre). För varje allvarlig skada i ryggen är det även 20% chans att man blir förlamad då ryggraden kan skadas allvarligt.

Notering om allvarliga skador

Allvarliga skador mot en kroppsdel som säger att den kan bli delvis förlamad betyder att man blir stel och förlorar en viss procent av kroppsdelens rörlighet. Detta behöver inte vara så allvarligt då man väl vant sig vid det, men det bör förändra en persons förmågor på ett eller annat sätt. Om en person som fått en sådan allvarlig skada inte får någon grundegenskapsförändring på grund av permanenta skador, så bör spelledaren ändå bestämma att rollpersonen skall ha det. Eller också kan spelledaren bestämma att denne person har en liten minusmodifikation för färdigheter som kräver rörlighet i kroppsdelen.

I övrigt kan man läsa i kapitlet om rollpersonen, defekter, för andra effekter av allvarliga permanenta skador som till exempel förlorade kroppsdelar och liknande.

Permanenta skador

Varje gång man får en allvarlig skada, så finns det en liten risk för att man får en permanent skada förutom de som står med i tabellen ovan. Detta på grund av att en allvarlig skada oftast är dödlig för de flesta. Detta medför naturligtvis också ofta något negativt. Man skall slå ett slag på tabellen nedan varje gång man får en allvarlig skada för att se om man får någon permanent defekt förutom de självklara som att till exempel förlora en kroppsdel, bli paralyserad osv. Dessa permanenta defekter består av Grundegenskapsförändringar.

Permanenta defekter

1T100	Permanent defekt
01-50	Ingen
51-75	-1 i en grundegenskap
76-80	-1 i två grundegenskaper
81-85	-2 i en grundegenskap
86-90	-2 i två grundegenskaper
91-95	-3 i en grundegenskap
96-00	-3 i två grundegenskaper

Vilka grundegenskaper som skall sänkas är upp till SL att bestämma. Om skadan innefattar delvis förlamning, så bör det vara egenskaper som har med rörlighet att göra. Annars kan det vara i stort sett vilka som helst. Huvudet har oftast med sinnena och balansen att göra. Några grundegenskaper som sällan ändras utifrån skador är PSY och AUR. LOG, MIN och KAR kan ändras om man får huvudskador.

Förlorade kroppsdelar

Se kapitlet om rollpersonen, defekter, för att få reda på vilka effekter en förlorad kroppsdel har på en person. Dessa effekter gäller tills personen på något sätt lyckas få tillbaka kroppsdelen igen, vilket inte är alltför vanligt, och skall föras in som defekt på rollpersonens formulär.

Drunkning/Kvävning

Man kan hålla andan i halva sin FYS +1T10 antal ronder innan det finns risk för att man skall drunkna eller kvävas. Efter denna tid förlorar man ett FYS-poäng per rond. När man har förlorat alla sina FYS-poäng har man svimmat, och efter ytterliggare FYS-antal ronder, så dör man. Se även färdigheten Simma för mer information om drunkning. Efter att man har räddads från att drunkna eller från kvävning, så återfår man ett FYS-poäng per minut man vilar. För att rädda någon som har varit nära att drunkna, det vill säga efter att denne har förlorat medvetandet under vattenytan, så måste man klara ett Första hjälpen slag på denne för att få personen att börja andas igen. Man får slå ett slag per rond för att se om man lyckas med detta.

Fallskador

Fallskador infogar ett visst antal skadepoäng utifrån hur hög höjd man faller från samt vilket underlag man faller på. Rustningar skyddar inte mot fallskador. Se tabellen nedan för skadeuträkningen. Spelledaren bör använda sunt förnuft när det gäller fallskador och måste ofta modifiera skadeslagen om han vill ha realistiska effekter av denna typ av skador. Modifikationerna för underlag i tabellen bör bara ses som riktlinjer, inte som något man måste följa till punkt och pricka.

Fallskador

Fallhöjd	Skada	Underlagsmod.
1 m, nedåt	1T6	Mycket hö: -10
2 meter	1T6+1	Hö: -5
3 meter	2T6	Buskage: -3
4 meter	2T6+1	Träd: -2
5 meter	3T6	Mycket lera: -2
6 meter	3T6+1	Lera: -1
7 meter	4T6	Gräs: ±0
8 meter	4T6+1	Grus: +2
9 meter	5T6	Stenigt: +3
10 meter	5T6+1	Klippigt: +5
11-15 meter	6T6	Vatten 1m: -5
16-20 meter	7T6	Djupt vatten: -10
21-25 meter	8T6	Sand: -3
26-30 meter	9T6	Snö: -3
31-35 meter	10T6	Mycket snö: -7
36-40 meter	11T6	Is: +2
41-45 meter	12T6, osv.	Kantig is: +5

Eld, Syra & Köld

Om man råkar ut för eld eller syra, så förlorar man ett visst antal skadepoäng per rond beroende på hur kraftig elden/syran är. Syra fortsätter att infoga skada i 1T4+1 ronder utöver den första. Om man utsätts för eld längre än en rond, så börjar kläderna brinna, och det tar 2T10-SMI ronder att släcka dem (dock alltid minst en rond), om det finns något som man kan använda till att släcka dem med till hands. Rustningar skyddar bara med halva sitt högsta ABS-värde mot eld och syra. Se tabellen nedan för skador från eld och syra. När det gäller köldskador, så fungerar det på ett litet annorlunda sätt. Köldskador kan oftast fås om man har tillbringat en längre tid ute i extrem kyla eller om man råkar ut för till exempel en magiker som använder sig av köldmagi. Köldmagi ger oftast skadepoäng på samma sätt som eld. Om man vistas ute då det är mycket kallt, så kan man förlora skadepoäng på grund av detta. Det måste vara minus en persons dubbla FYS för att man skall börja förlora skadepoäng. Varje timme som går skall personen slå ett FYS-slag x3. Lyckas slaget, så förlorar han 1T3-1 skadepoäng, men om det misslyckas, så förlorar personen 1T6 skadepoäng. Skulle en person somna i en sådan här kyla, så skall FYS-slaget vara x1.

Eld- och syraskador

Eld/Syra	Skada per rond
Svag	1T4
Medium	1T6
Kraftig	2T6

Svaga eldar och syror räknas som facklor, små lägereldar, syra från mindre djur osv.

Mediumstora eldar och syror räknas som stora brasor, syra från ett medelstort djur osv.

Kraftiga eldar och syror räknas som en brinnande byggnad, enorma brasor, syra från stora djur osv.

Gifter

Varje gift har en styrkegrad som visar hur kraftigt det är. Om ett gift lyckas att bryta ned en persons motståndskraft, så får denne 1T8 skadepoäng för var femte styrkegrad eller fraktion därav av giftet. Om giftet inte bryter ned personens motståndskraft, så får denne enbart hälften så många skadepoäng som om han skulle ha fått, avrunda nedåt. När det gäller sömnmedel förlorar man inga skadepoäng. Sömnmedlets styrkegrad visar istället hur länge man kommer att vara medvetslös. Slå 2T10 och multiplicera resultatet med sömnmedlets styrkegrad för att få reda på hur många minuter man är medvetslös. Om motståndsslaget lyckas skall perioden man är medvetslös på grund av sömnmedlet halveras. Man kan även vakna efter att man har blivit drogad av ett sömnmedel innan tiden har gått ut. För detta krävs det att någon försöker att väcka personen eller att någon för ett fruktansvärt liv tätt inpå personen. Personer som har blivit drogade av ett sömnmedel skall varje rond slå ett FYS-slag x1 modifierat med minus sömnmedlets styrkegrad. Vaknar en person, så har denne halverad chans för alla sina färdighets- och grundegenskapsslag under resterande av tiden som han skulle ha varit medvetslös. Personen uppträder även som en mycket berusad person och kan somna när som helst igen innan tiden har gått ut. Slå ett FYS-slag x3 varje rond för att se om personen lyckas hålla sig vaken. Se tabellen nedan för några vanliga gifter och sömnmedel.

Gifter

Gift	Styrka	Effekt
Ormgift*	10	Håller i sig i 15-60 min. Offret svullnar upp, svettas och får spasmer.
Arsenik	16	Håller i sig i 1-24 tim. Offret känner smärta, spyr och lider av diarré.
Belladonna	18	Håller i sig i 2-48 tim. Offret får hjärtklappning, dålig syn, hallucinerar och mår illa.
Cyanid	20	Håller i sig i 1-15 min. Offret lider av yrsel, mår illa och svimmar.
Berelih	14	Sömnmedel som används av Nomaderna då de jagar. Börjar verka efter offrets FYS -10 ronder.
Spindelgift*	10	Håller i sig i 15-60 min. Offret svullnar upp, svettas och får spasmer.
Sömnmedel	Var.**	Börjar verka efter FYS -25 till ±0 ronder, eller omedelbart. För mer information om sömmedel se ovan.

* Djurens olika styrkegrad för giftet kan variera beroende på djurets hälsa, ålder och kön.

** Sömnmedel som en ört- eller drogmakare skapar kan ha i stort sett vilken styrkegrad som helst. Naturliga växter och örters styrkegrad likaså.

Nöjesdroger

Det finns även så kallade nöjesdroger i Zhoria. Dessa fungerar inte mycket annorlunda än de ovan. De är dock framställda på det sättet att de skall ha en så kallad positiv effekt på en person. De kan dock döda i stora doser. I mindre doser berusar de och får offret att se syner och liknande.

Svält & Uttorkning

Om man tillbringar en längre tid utan mat och/eller vatten, så kan man förlora skadepoäng på grund av svält eller uttorkning. Personer klarar sig olika länge beroende på deras FYS innan de börjar förlora skadepoäng på grund av detta. En person klarar sig utan vatten i halva sin FYS-antal dagar innan han börjar förlora skadepoäng. En person bör dricka minst en liter vatten om dagen, ibland kanske mer, för att klara sig från uttorkning. Om man inte har fått i sig nog mycket vätska efter halva sin FYS-antal dagar, så börjar man förlora skadepoäng i en takt av två (2) skadepoäng per dygn. När man förlorat hälften av vad man har i skadepoäng eller mer på grund av vätskebrist, så förlorar man medvetandet och måste få vård, annars dör man säkerligen. En person som har förlorat så här många skadepoäng på grund av vätskebrist, kan bara hålla sig vid medvetande under väldigt korta perioder och har därför väldigt svårt för att klara sig utan hjälp. En person klarar sig utan mat i FYS-antal dagar innan han börjar förlora skadepoäng. Efter denna tid, så börjar man förlora skadepoäng i en takt av ett (1) skadepoäng per dygn. För att man skall dö av svält, så måste skadepoängen sjunka till noll (0). Om man lider av både vätskebrist och svält, så dör man oftast ganska snabbt.

Läkning & Helning

Det är viktigt att man antecknar de olika skadorna man har förlorat för sig och inte lägger ihop alla skadepoäng man har förlorat som en klumpsumma. Detta på grund av att man genom att få hjälp med skadorna eller utöva Första hjälpen på sig själv kan få tillbaka skadepoäng för varje skada som man har. Se färdigheten Första hjälpen för mer information om detta.

Naturlig läkning

Varje nytt dygn skall man slå ett FYS-slag x5 för varje skada man har. Lyckas slaget får man tillbaka ett skadepoäng och lyckas man perfekt får man tillbaka två skadepoäng. Misslyckas slaget, så händer det inget. Skulle man fumla med slaget, så infekteras såret och man förlorar ett skadepoäng varje dygn som skadan är infekterad. För att man skall bli fri från infektionen krävs det att man lyckas med ett FYS-slag x3. Man skall slå ett slag per dygn. Så

fort man blivit fri från infektionen kan man fortsätta med de vanliga slagen från och med dygnet efter för att se om man återfår skadepoäng. Om en person är nära att dö av en infektion och febern som medföljer i de flesta fall, så är det bästa att göra att amputera kroppsdelen om detta är möjligt. Skador som inte består av öppna sår kan inte bli infekterade.

Läkarvård

Om man får läkarvård och total vila under den tid som skadorna läks, så skall man slå som för naturlig läkning ovan, men den som sköter om personen skall även den slå ett slag för Första hjälpen. Det räcker med att endera den som vårdar klarar sitt slag eller att den vårdade klarar sitt slag för naturlig läkning för att man skall få tillbaka skadepoäng. Även här gäller ett slag per dygn. För att man skall få en infektion när man vårdas på detta sätt, så måste både vårdaren och den skadade fumla. För att bryta sig fri från infektionen, så krävs det att vårdaren klarar ett Första hjälpen slag med -20 i modifikation, eller att den skadade klarar sitt FYS-slag x3 under samma dygn.

Magisk helning

Med hjälp av besvärjelsen Hela kan man få tillbaka alla förlorade skadepoäng om man har nog många magipoäng för detta. Skador som man lagt denna besvärjelse på kan inte bli infekterade efter detta. Se besvärjelsen Hela i Grimoire för mer information.

Mirakelhelning

En präst eller en prästinna med rätt gudagåvor kan utföra mirakelhelningar. Gudagåvan Hela kan hela en skada totalt om prästen använder den nog många gånger. Det finns även en gudagåva, Regenerera, som kan få lemmar att växa ut och återskapas. När en lem återskapas, så känner den skadade en kraftig smärta under den tiden som det tar för lemmen att växa ut. Denna smärta gör så att personen har halverad chans på alla sina färdighets- och grundegenskapsslag under tiden. Lemmar som man har använt gudagåvan Regenerera på växer en cm om dagen tills de helt har återskapats. För mer om gudagåvor, se kapitlet om religion längre bak i boken. Skador som man använt gudagåvor på kan inte bli infekterade efter detta.

Liv efter döden

Förutom att en död kan bli ett spöke, eller en annan odöd efter att dess liv har lämnat kroppen, så kan man även återuppväckas till liv igen. Det är enbart präster som har kraften att återuppväcka en död till liv igen, och det måste ske inom den dödes FYS-antal timmar efter dödsögonblicket, annars är det omöjligt. Detta görs dock sällan då både prästen och den som skall väckas måste betala ett mycket högt pris för detta. Se kapitlet om religion för mer information om detta.

Psi-krafter

Aeldrich var inte nöjd alls. De män han skickat ut för att hämta Ewonén och hennes följeslagare hade misslyckats. Astorath och Andross hade lagt sig i hans affärer igen, men nu fick det vara slut på detta svek.
Han satte sig ned vid sitt skrivbord och tänkte att han måste göra något åt vissa av Salani's annhängares olydnad. Han var tvungen att statuera ett exempel, något som fick dem att sluta med sin maktgalna kamp mot den man som stod för deras frihet att utöva sin religion fritt i landet.
Han började skriva på ett brev som skulle skickas till Salani's överstepräst i Hauvhner. Det var dags att slå näven i bordet och visa vem som bestämde.

Astorath och Andross red österut, längs med vägen mot Kristalh. De otacksamma hade inte velat ha deras hjälp, och nu var Astorath förargad.
– Du hade inte behövt slå så hårt, sa Andross.
– Du dör inte av det lilla, du härdas. Sluta att klaga nu. Hm, du har ingen mental kraft som kan hjälpa oss att hitta dom i Kristalh?
– Det gjorde ont, jag tror jag kommer att få en bula, grymtade Andross lite surt.
Astorath vände sig mot Andross där de red.
– Jag frågade en sak, nu svarar du!
– Nej, jag har ingen förmåga som kan hjälpa oss att hitta dem, du får använda magi när vi kommer fram.
De fortsatte under tystnad. Astorath visste att de skulle komma fram före Ewonén och hennes följeslagare, och antagligen skulle de till Rhide templet, men han var inte helt säker. De fick helt enkelt chansa.
Han visste inte vad meddelandet innehöll, men det var säkert viktigt om både en Ewon och en Duerb som hållit sig borta från landet en lång stund återkom för att lämna över det till någon.

Psi-krafter

Dessa krafter kan liknas vid magi, men de är av en väldigt annorlunda form. Man märker aldrig på en person att han använder sig av psi-krafter, han behöver inte mässa fram några formler eller utföra några rörelser. Allt han gör är att koncentrera sig i minst en attacksekvens, sedan utlöses kraften i nästa. Det är väldigt få personer som har psi-krafter, och många som har dem känner ofta inte ens till det själva. De måste upptäckas av personen, vilket händer när han blir nog bra på dem. Innan dess är dessa krafter inte under full kontroll. När en rollperson skapas är chansen att han har en psi-kraft lika med hans AUR i procentchans. Skulle han få en kraft finns det en liten chans (AUR %-chans) att han får ytterligare en osv. Man kan teoretiskt sett få alla krafter när man skapar sin rollperson, men inträffar detta, så har man otrolig tur.

Varje gång en rollperson stiger i rang kan han få fler psi-krafter. Chansen för detta är exakt samma som då han skapas (AUR %-chans). Man kan få fler än en kraft när man stiger i rang, precis som när man skapar sin rollperson.

Varje psi-kraft fungerar som en färdighet. Man har AUR (baschans) +5 i %V på dessa krafter från början. Man måste ha minst 20 i %V för att vara medveten om dessa krafter, annars bestämmer spelledaren när de kan utlösas och varför. Så länge krafterna har ett %V på 19 eller lägre, så kan man inte höja dessa med poäng då man stiger i rang. De kan enbart höjas med höjningsslag. Har man 20 eller högre i %V kan man höja kraften med poäng då man stiger i rang.

Efter att man fått reda på hur många psi-krafter man har, så skall man slå fram dem på tabellen nedan. Slår man fram samma kraft mer än en gång, så får man 1T10+5 extra i %V för denna kraft. Detta gäller även då man stiger i rang och slår fram en man redan har.

Psi-krafter

1T100	Psi-kraft	Kostnad (Psi-poäng)
01-05	Astralkropp	4 poäng
06-10	Distraktion	2 poäng
11-15	Eldkontroll	4 poäng
16-20	Energifält	5 poäng
21-25	Intuition	2 poäng
26-30	Jordkontroll	4 poäng
31-35	Koncentration	3 poäng
36-40	Kontrollera känslor	3 poäng
41-45	Levitera	4 poäng
46-50	Läsa känslor	4 poäng
51-55	Mental Attack	3 poäng
56-60	Mentalt skydd	4 poäng
61-65	Psykometri	6 poäng
66-70	Regenerera	Varierar
71-75	Sinneskärpning	3 poäng
76-80	Smärta	3 poäng
81-85	Telekinesi	2 poäng
86-90	Telepati	3 poäng
91-95	Vattenkontroll	4 poäng
96-00	Vindkontroll	4 poäng

Alla som har psi-krafter har även psi-poäng. Varje gång man lyckas använda en psi-kraft förlorar man psi-poäng. Dessa poäng återfås i en takt av ett poäng per timme. Alla får 1T4+6 psi-poäng när de får sin första psi-kraft. Sedan får de ytterligare 1T10 psi-poäng för varje extra psi-kraft de får. Man får inga extra psi-poäng om man slår fram en kraft som man redan har, bara när man slår fram nya krafter.

Om spelledaren vill kan han slå dolt för att se om rollpersonerna har några psi-krafter. Har de ett %V på 19 eller lägre bör han hålla dessa hemliga för spelarna. Har de ett %V på 20 eller högre kan de få reda på vad de kan utföra.

Aktivera Psi-krafter

En psi-kraft träder alltid i kraft under nästföljande attacksekvens efter koncentrationstid för att aktiveras. Står det till exempel att tiden är 1 attack, så träder den i kraft under attacksekvens 2 under samma eller nästa rond. Man kan utföra något annat under attacksekvensen som psi-kraften aktiveras om man vill, den kommer av sig själv då.

Fummel med Psi-krafter

Varje gång man fumlar med en psi-kraft, så förlorar man psi-poängen som kraften skulle ha kostat att använda. Man får även en fruktansvärd huvudvärk, och förlorar 1T10 skadepoäng i huvudet. Man kan inte använda sig av den psi-kraft man fumlade med igen innan det gått 2T10 timmar.

Högre effekt med Psi-krafter

Om man vill kan man offra dubbelt så många psi-poäng för att dubbla en effekt med en psi-kraft. Det kan vara vad som helst som kan dubblas. Dock finns det vissa saker som spelledaren kanske inte går med på att öka effekten för. Vilka effekter detta gäller bör rådfrågas med spelledaren innan denna regel börjar användas. Det blir inte svårare att lyckas med en psi-kraft när man dubblar en effekt på detta sätt.

Astralkropp

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 2T10+5 ronder

Med hjälp av denna psi-kraft kan man lämna sin fysiska kropp och ge sig ut på en resa. Det är enbart andra personer med samma kraft som kan upptäcka en person som reser med sin astralkropp. Man svävar då man reser med sin astralkropp. Man har sin normala förflyttning då man

svävar fram, men man kan förflytta sig lika snabbt som man kan springa med sin normala kropp om man vill. Man kan inte använda sig av fysiska färdigheter, eller påverka någon annan person så länge man är i astralkroppen. Man kan inte heller använda sig av besvärjelser. Man måste återvända till sin fysiska kropp inom 24 timmar efter att man lämnade den, annars dör kroppen och man är fast i astralkroppen. Så länge man är i astralform kan man inte dö, inte ens om den fysiska kroppen dör.

Distraktion

Kostnad i Psi-poäng: 2 (1 vid perfekt resultat)
Räckvidd: SYN-antal meter
Motståndsslag: AUR mot AUR
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Med hjälp av denna psi-kraft kan man få en annan person att känna sig distraherad under 2T6 ronder om han inte lyckas med motståndsslaget. Så länge en person är distraherad kan han enbart försvara sig, eller försöka att fly. Han kan inte attackera eller utföra annat än förflyttning eller försvar om någon attackerar honom. Man kan gå förbi honom utan att han kommer på något att göra. Efter att distraktionen släpper, så kommer han dock ihåg vad som har hänt och kan handla utifrån detta.

Eldkontroll

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: SYN-antal meter
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Med hjälp av denna psi-kraft kan man få antändbara material att börja brinna. Man kan få ett föremål som är maximalt 1x1x1 dm stort att börja brinna med full effekt varje gång man använder denna kraft. Denna eld är normal och infogar normal skada. Om man får ett perfekt resultat kan man slunga iväg små eldklot som infogar 2T10 skadepoäng. Dessa klot kan undvikas men inte pareras. Rustningar skyddar normalt mot dessa eldklot. När man når rang 10+ kan man välja om man vill slunga eldklot eller inte vid ett lyckat resultat.

Energifält

Kostnad i Psi-poäng: 5 (3 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 2 attacker

Med hjälp av denna psi-kraft kan man skapa ett energifält runt sig själv. Detta energifält har en ABS på 2 poäng om man är av rang 1-5, 4 poäng om man är av rang 6-10, 6 poäng om man är av rang 11-15 och 8 poäng om man är av rang 16 eller högre. Man kan strida när man är skyddad av det, men man får en mindre attack än normalt per rond (man kan alltid attackera minst en gång per rond). Energifältet stannar kvar i 2T10 ronder. Det är inte synligt för andra än personer med samma kraft. Om man får ett perfekt resultat höjs energifältets ABS med 2 poäng.

Intuition

Kostnad i Psi-poäng: 2 (1 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 rond

Med hjälp av denna psi-kraft kan man få reda på vilket av två val som är bäst. Man får aldrig exakt reda på vad som skulle ske vid de olika valen, bara vilket val som är bäst. Om man får ett perfekt resultat är det INT x2 i procentchans att man får reda på vad det är för fördelar med det första valet jämfört med det andra.

Jordkontroll

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: SYN-antal meter
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Med hjälp av denna psi-kraft kan man få marken att skälva och skaka på ett område på 1x1 meter (+1 meter för var femte rang man är av). Alla som befinner sig på detta område måste klara ett BAL-slag x3, annars faller de. Alla som faller förlorar 1T10 skadepoäng (rustning skyddar). Om man får ett perfekt resultat kan man sjunka ned i marken och stanna där i maximalt 8 timmar istället för att få marken att skälva. När man når rang 10+ kan man bestämma själv om man vill få marken att skälva och skaka, eller om man vill sjunka ned i marken med lyckat resultat.

Koncentration

Kostnad i Psi-poäng: 3 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Med hjälp av denna psi-kraft kan man nå en djupare koncentration under en kort tid, vilket ger en positiv modifikation som är lika med personens PSY till alla färdighets- och grundegenskapsslag. Denna modifikation gäller även motståndsslag. Denna koncentration håller i sig i 2T10 ronder. Får man ett perfekt resultat håller den i sig i 5 extra ronder utöver tärningsresultatet. Alla som har denna kraft får även +1 i alla normala färdigheter permanent.

Kontrollera känslor

Kostnad i Psi-poäng: 3 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Beröring
Motståndsslag: AUR mot AUR
Koncentrationstid för att aktiveras: 3 attacker

Med hjälp av denna psi-kraft kan man kontrollera andra personers känslor. Man kan få dem att börja gråta, känna skräck (ett slag på skräcktabellen), känna sig nöjda och glada, bli kära i någon, eller tycka att en idé är mycket bra. Personer och varelser som man använt denna kraft mot får slå ett motståndsslag varje ny dag för att se om de slutar känna på detta sätt. Man kan bara kontrollera en känsla på en person per gång, om man inte får ett perfekt resultat, då kan man påverka 1T2+1 känslor på offret. Man kan inte

använda denna förmåga mer än en gång per person på en gång. De man använt denna kraft på vet inte varför de har haft känslan under tiden som gått.

Levitera

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 rond

Med hjälp av denna psi-kraft kan man levitera upp eller ner i en fart av 1 meter per attacksekvens man kan utföra per rond. Man kan inte utföra något annat under tiden man använder sig av denna kraft. Den kan avaktiveras när som helst. Den är aktiv lika många ronder som personens rang. Får man ett perfekt resultat dubblas varaktigheten.

Läsa känslor

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Beröring
Motståndsslag: AUR mot AUR
Koncentrationstid för att aktiveras: 2 attacker

Med hjälp av denna psi-kraft kan man få reda på vad en person eller varelse känner. Man får inte reda på varför, bara den aktuella känslan. Det kan vara skräck, glädje, sorg osv. Får man ett perfekt resultat har man INT x2 procentchans att få reda på varför denna person eller varelse har just denna känsla. När man når rang 10+ kan man känna fler underliggande känslor (1T2+1) hos en person eller varelse.

Mental attack

Kostnad i Psi-poäng: 3 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: SYN-antal meter
Motståndsslag: AUR mot AUR
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Med hjälp av denna psi-kraft kan man infoga smärta hos ett offer. Denna smärta är följden av inre skador. Är man av rang 1-7 infogar man 2T6 skadepoäng, är man av rang 8+ infogar man 3T6 skadepoäng. Får man ett perfekt resultat dubblas skadepoängen. Man kan välja att placera smärtan (den inre skadan) i vilken kroppsdel som helst på offret. Varje gång denna kraft lyckas, så måste offret klara ett PSY-slag x5, annars blir han medvetslös i 1T10 ronder.

Mentalt skydd

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 3 attacker

Med hjälp av denna psi-kraft kan man skydda sig mot besvärjelser och psi krafter som kräver motståndsslag. Detta skydd är aktivt under 2T10 ronder. Får man ett perfekt resultat skall varaktigheten modifieras med +5 ronder.

Psykometri

Kostnad i Psi-poäng: 6 (3 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Beröring
Koncentrationstid för att aktiveras: Se nedan

Med hjälp av denna psi-kraft får man reda på allt om ett specifikt föremål, vem det är som har tillverkat det, hur det fungerar, vad man skall göra med det och vad man inte skall göra med det. Man får även reda på hur gammalt det är. Man måste koncentrera sig i 1T10+5 minuter för varje kg av föremålets vikt. Väger föremålet 3 kg, så är koncentrationstiden alltså 3T10+15 minuter innan denna kraft aktiveras. Väger föremålet mindre än 1 kg tar det alltid 1T10+5 minuter av koncentration för att aktivera denna kraft. Det är alltid upp till spelledaren vad ett speciellt föremål väger.

Regenerera

Kostnad i Psi-poäng: Varierar
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 rond

Med hjälp av denna psi-kraft läker man 2 skadepoäng per psi-poäng per rond. Lyckas man perfekt med denna kraft läker man 4 skadepoäng per psi-poäng per rond. Man måste koncentrera sig hela tiden man skall helas, annars avbryts regenereringen. Om man blir attackerad eller störd på något annat sätt, avbryts regenereringen.

Sinnesskärpning

Kostnad i Psi-poäng: 3 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 rond

Med hjälp av denna psi-kraft dubblar man tillfälligt värdet på sina sinnen. Man dubblar även färdigheten Iakttagelseförmåga. Ökningen påverkar inga andra färdigheter. Denna ökning är aktiv i 2T10 ronder. Om man får ett perfekt resultat är varaktigheten 2T10+5 ronder.

Smärta

Kostnad i Psi-poäng: 3 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: SYN-antal meter
Motstånndsslag: AUR mot AUR
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Med hjälp av denna psi-kraft kan man få ett offer att känna en oerhörd smärta i en kroppsdel. Denna smärta ger offret halverad chans att lyckas med alla färdighets- och grundegenskapsslag. Får man ett perfekt resultat, så förlorar offret medvetandet i 2T10 ronder. Offret förlorar inga skadepoäng då denna kraft används på det.

Telekinesi

Kostnad i Psi-poäng: 2 (1 vid perfekt resultat)
Räckvidd: SYN-antal meter
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Med hjälp av denna psi-kraft kan man få föremål att flytta på sig och sväva fram. Föremålet får inte väga mer än 1 kg per rang man är av. Föremålet svävar fram med en hastighet av 1 meter per rond. Om man får ett perfekt resultat kan man slunga iväg ett föremål mot någon eller något. Föremål som slungas iväg infogar 1T6 skadepoäng per kg. Vassa och spetsiga föremål infogar dubbel skada. Rustningar skyddar normalt mot dessa. När man når rang 10+ kan man välja om man vill flytta eller slunga ett föremål vid ett lyckat resultat.

Telepati

Kostnad i Psi-poäng: 3 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Speciell
Motståndsslag: AUR mot AUR
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 rond

Med hjälp av denna psi-kraft kan man telepatiskt tala med en person som man ser. Det krävs inga slag för att ta emot telepati från en person som använder denna kraft. Denna telepatiska länk kan vara aktiv upp till användarens rang i minuter. Den som använder förmågan bestämmer när han vill avbryta den telepatiska länken. I övrigt gäller samma regler som för specialförmågan Telepati.

Vattenkontroll

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: Personlig eller Beröring
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Denna psi-kraft fungerar på två olika sätt. Personen som använder den bestämmer på vilket sätt den skall användas. Varaktigheten för båda sätten är lika många minuter som personens rang. Det första sättet fungerar som besvärjelsen Gå på vatten och det andra sättet som besvärjelser Dela vatten. Får man ett perfekt resultat kan man även andas under vatten. När man når rang 10+ kan man alltid andas under vatten då man lyckas med denna kraft. Då man kan andas under vatten kan man ta sig ner under vattenytan och förflytta sig med hjälp av färdigheten Simma.

Vindkontroll

Kostnad i Psi-poäng: 4 (2 vid perfekt resultat)
Räckvidd: SYN-antal meter
Koncentrationstid för att aktiveras: 1 attack

Denna kraft fungerar exakt som besvärjelsen Vind i magikapitlet. Varaktigheten för den är lika många minuter som personens rang. När man får ett perfekt resultat dubblas räckvidden. När man når rang 10 har man alltid dubbel räckvidd, även med ett normalt lyckat resultat.

Det okända

Om man har en psi-kraft med ett %V på 19 eller lägre, så vet man inte om att man har den. Hur dessa krafter utvecklas och hur de fungerar i spelet är helt upp till spelledaren att bestämma. I listan nedan finns några riktlinjer som kan användas i spelet för att se om en psi-kraft aktiveras, eller om den visar sig på något annat sätt vid vissa tillfällen.

Astralkropp: Denna kraft visar sig i drömmar. Varje natt som personen sover bekvämt (helst hemma i sin egen säng, eller under trygga förhållanden), så kan denna kraft visa sig i en dröm. Personen skall slå ett slag för kraften. Om det lyckas kommer han att lämna sin fysiska kropp och ge sig ut på en resa. Denna resa kommer personen tro varit en dröm, men den är sann. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Distraktion: Varje gång personen med denna kraft blir irriterad över någon annan person och konfronterar honom genom att skälla på honom, eller genom att helt enkelt tala om för honom att han inte gillar honom, så kan denna kraft aktiveras. Om slaget lyckas kan den andra personen bli påverkad av kraften. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger till 20 i %V vet man att man har kraften.

Eldkontroll: Denna kraft kan visa sig då personen med den skall antända något på normalt sätt. Om han har svårt för att få det att brinna, och blir irriterad över detta, så kan den aktiveras. Den kan även aktiveras om personen blir rasande. I detta fall kan vad som helst börja brinna, men oftast är det i närheten av det som irriterar honom. Slår man ett perfekt resultat, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Energifält: Denna kraft kan aktiveras om man har ett behov av att skydda sig. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger till 20 i %V vet man att man har kraften.

Intuition: Denna kraft kan aktiveras då man har två eller fler val, men inte kan bestämma sig. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Jordkontroll: Denna kraft kan träda i kraft då man blir aggressiv och irriterad över något, eller någon. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Koncentration: Denna kraft kan aktiveras då man utför något som kräver ens fulla koncentration. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet om kraften.

Kontrollera känslor: Denna kraft kan aktiveras då man försöker att förnedra, trösta, eller på annat sätt påverka en annan person. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger till 20 i %V vet man att man har kraften.

Levitera: Denna kraft kan aktiveras om man känner ett starkt behov av att man måste fly, eller om man absolut inte vill vara där man är. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger till 20 i %V vet man att man har kraften.

Läsa känslor: Denna kraft kan aktiveras om personer i ens närhet som man känner väl har enormt starka känslor som de vill hålla hemliga. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger till 20 i %V vet man att man har kraften.

Mental Attack: Denna kraft kan träda i kraft då man blir aggressiv och irriterad över något, eller någon. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Mentalt skydd: Denna kraft kan aktiveras om man har ett behov av att skydda sig. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger den till 20 i %V vet man att man har kraften.

Psykometri: Denna kraft kan aktiveras om man är extra nyfiken över ett föremål. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger till 20 i %V vet man att man har kraften.

Regenerera: Denna kraft kan aktiveras varje gång man tar skada av någonting. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. När den stiger till 20 i %V vet man att man har kraften.

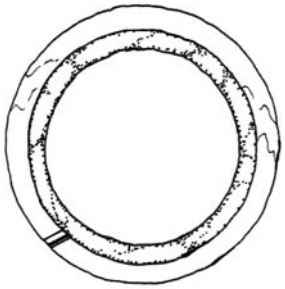
Sinneskärpning: Denna kraft kan aktiveras då man söker efter något med hjälp av sina sinnen. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Smärta: Denna kraft kan träda i kraft då man blir aggressiv och irriterad över någon. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Telekinesi: Denna kraft kan aktiveras varje gång man måste slänga ett föremål till en annan i en krissituation, eller liknande. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Telepati: Denna kraft kan aktiveras varje gång man måste meddela något till någon man ser utan att det går på annat sätt. Om man får ett perfekt resultat med detta slag, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.

Vattenkontroll/Vindkontroll: Denna kraft kan träda i kraft då man blir aggressiv och irriterad över något, eller någon. Slår man ett perfekt resultat, så får man ett kryss på förmågan. Stiger den till 20 i %V vet man om kraften.



Religion

Raymer Werkalk, överstepräst i Salani templet i Hauvhner satt och läste det senaste brevet från Aeldrich. Han hade fått liknande brev tidigare, men detta var något utöver det vanliga. Han visste så fort han läst de första raderna vilka han var tvungen att ha ett samtal med. Om han bara visste vart de befann sig.
Han sände efter tio av templets snabbaste ryttare.
– Ni skall sprida ut er i landet. Rid till alla städer och byar och leta reda på Astorath och Andross. När ni väl hittat dem skall ni beordra dem att genast inställa sig hos mig här.
Efter att männen lämnat hans kontor skickade han efter sin närmaste man och bad honom att skicka ut ett meddelande till alla Salani tempel i landet.
Sedan satte han sig ned och började skriva sitt svar till Aeldrich. Natael's svarta hand hade rätt i en sak, det var tvunget att bli ändringar i hur vissa saker sköttes. Detta började gå för långt.
Om de bara var lite mer försiktiga i sitt sökande efter att upphöja Salani tem–plen. De var för framåt, vi är tvugna att använda mer subtila metoder.

Aeldrich var nöjd med svaret från Raymer. Detta skulle få stopp på dem i alla fall för en tid framöver. Om det krävdes hårdare tag i framtiden, så kunde han bestämma vad som skulle göras då för att få bukt med dessa två personer.
Just nu var han tvungen att lägga ned mer tid på att få tag på Ewonén och hennes följeslagare. Han hade redan meddelat templet i Kristalh att de var på väg och de skulle få ett varmt mottagande där.
Ett mycket varmt mottagande...

Religionerna

I Zhoria finns det tolv olika religioner. De är av tre olika klasser med fyra gudar i varje, Den svarta cirkeln, Den grå cirkeln och Den vita cirkeln. Religionerna under Den svarta cirkeln var förbjudna att utövas i landet, men i och med att Aeldrich's makt i landet har ökat, så har det vuxit upp kyrkor och tempel i ett flertal av dessa religioner. Dessa kyrkor har väldigt stor makt i landet. Den grå cirkelns och Den vita cirkelns religioner finns över hela landet, och dess utövare är många. Varje spelare får själv välja vilken religion hans rollperson skall tillhöra. Man kan naturligtvis även välja att vara ateist om man vill, men gör man det, så kan man inte be om mirakel. För länge sedan fanns det fler gudar, men de flesta har fallit i glömska eller dött av en annan guds hand. Några av de gamla gudarna hedras fortfarande av olika kulter och även av några religioner som har någon av nedanstående som huvudpanteon.

Den svarta cirkeln

Den svarta cirkeln kallas den grupp av gudar som tillhör kaos och dödsriket. Dessa anses oftast onda av många, men detta är inte alltid sanningen. Nedan beskrivs religionerna inom den svarta cirkeln kortfattat.

Natael

Förgöraren, Avrättaren, Kaoshärskaren, Demonherren

Natael avbildas oftast som en man i svart kåpa, svart långt hår, röda ögon och med ett flammande svärd. De som avgudar honom håller ofta på med bisarra rituella offringar till hans ära. Natael's heliga symbol är en avlång platta med silverkanter. Mitt i plattan är ett rött svärd avbildat, med guloranga lågor som vandrar över bladet.

Pog

Hatets och Lidandets bringare, Sorgens bemästrare

Pog avbildas oftast som en naken och hårlös man med spikar inslagna över hela kroppen. De som avgudar honom håller ofta på med självplågeri. Pog's heliga symbol är en rund guldfärgad platta med en svart vågbladig dolk i mitten.

Salani

Eldens furstinna

Lögnernas drottning, Smärtans härskarinna

Salani avbildas oftast som en ung vacker kvinna med rött långt hår. De som avgudar henne tycks ha en förkärlek att elda upp det mesta som de inte tycker om, samt springa nakna genom enorma eldar för att visa sin trohet. Salani's heliga symbol är fyrkantig platta i silverfärg, med en flammande ljusblå hand i mitten.

Alluon

Mörkrets furste, Dödens herre, Månguden

Alluon avbildas oftast som ett skelett med en svart mantel, huva och med en stor lie. De som avgudar honom är oftast sådana som inte har lyckats speciellt bra här i livet och vill att han skall föra dem bortom döden till ett bättre liv. Alluon's heliga symbol är ett kryss i silverfärg med en vit dödskalle i mitten med röda ögon. Aullon är egentligen inte ond, men vem kan kalla en gud som skär av ens livstråd när det är tid att dö för god? Antagligen bara de som tillber honom och de som är trötta på sina liv.

Den grå cirkeln

Den grå cirkeln kallas den grupp av gudar som anses neutrala. Dessa gudar var från början de andra gudarnas barn men höjdes upp senare. Anledningen till att de anses neutrala är enligt många att de inte vill välja sida bland gudarna. Nedan beskrivs religionerna inom den grå cirkeln kortfattat.

Bovic

Bestraffaren, Domens herre, Hämndens herre

Bovic avbildas oftast som en man i ringläderrustning, bärandes två långdolkar. De som avgudar honom är ofta självutnämnda bestraffare och prisjägare. Bovic's heliga symbol är en fyrkantig platta i svart färg, med en cirkel i mitten som är till hälften fylld med rött och den andra hälften med vitt.

Balthor

Vindarnas herre, Havets furste

Balthor avbildas oftast som en äldre man med silvergrått hår och långt skägg. Han sägs bära en läderrustning gjord av en havsdrakes skinn. Han avgudas oftast av sjöfarare. Balthor's heliga symbol är en triangel som står på spetsen i blågrön färg med ett guldfärgat skepp i mitten.

Elm

Krigaren, Lagens herre, Ödets furste

Elm avbildas oftast som en man i en helrustning av metall med en svart sköld och en svart spikklubba. De som tillber honom är för det mesta krigare, soldater och riddare. Elm's heliga symbol är en vit avlång platta med en svart stridshammare i mitten.

Adrenni

Stjärnornas furstinna, Kärleksgudinnan

Adrenni avbildas oftast som en ung, lättklädd och mycket vacker kvinna med många smycken på kroppen. De som avgudar henne har ofta stora orgier och enorma fester till hennes ära. Adrenni's heliga symbol är en sjuuddig stjärna i silverfärg.

Den vita cirkeln

Den vita cirkeln kallas den grupp av gudar som står för kunskap, vishet, godhet och de som har beskyddat allt levande från tidernas begynnelse. Nedan beskrivs religionerna inom den vita cirkeln kortfattat.

Ibrahin

Ljusets furste, Solguden, Skaparen av liv

Ibrahin avbildas aldrig som en humanoid. Han är allt som ger ljus, värme och liv. Många av de som avgudar honom säger att han är solen själv. Ibrahin's heliga symbol är en gul sol.

Androh

Djurens & Växternas herre, Helaren, Naturens beskyddare

Androh avbildas i olika djurskepnader. De som tillber honom utför oftast sina ceremonier i naturen. Androh's heliga symbol är runda guldfärgade plattor med olika djur i mitten. Det kan vara i stort sett vilket djur som helst. Några symboler inom denna religion innefattar även avbildningar av olika växter och träd.

Yiw-énn

Moder jord (Ewonérnas & Duerbernas gudinna)

Yiw-énn avbildas som en ung vacker kvinna. De som tillber henne gör inte speciellt stor affär av det hela. De försöker oftast bara att leva i samklang med naturen. Yiw-énn's heliga symbol är en åttakantig platta med livets träd i mitten. Färgerna går oftast i brunt eller grönt, men kan vara av andra nyanser också.

Rhide

Gåtornas herre, Visdomsguden, Magins furste

Rhide avbildas oftast som en gammal man i en grå mantel med huva och med en knotig stav i händerna. De som avgudar honom är oftast magiker och lärda män själva. Rhide's heliga symbol är en grå rund platta med en stav i mitten.

Yrkeskrav

Här nedan beskrivs kraven man måste uppnå för att kunna skapa, eller under spelets gång få, en rollperson med ett religiöst yrke. Vanliga munkar och teriaver har inga speciella krav, men krigarmunk, paladin och präst har det. Vissa religioner finns det inte alla yrken inom. En del har t.ex. bara präster och vanliga munkar. Vid de som saknar krigarmunkar och paladiner står dessa inte med.

Adrenni

Präst: Teologi 75 % - FYS 11 - STY 11 - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 13 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Adrenni. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Alluon

Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 50 % - Undvika 35 % - Rida 30 % - Överlevnad 40 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - PSY 12 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 90 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 75 % Obeväpnad Strid 75 % - Undvika 60 % - Rida 60 % - Läsa/Skriva 60 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 13 - LOG 13 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Alloun och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 50 % - Obeväpnad Strid 40 % - Läsa/Skriva 60 % - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 12 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Alloun. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Androh
Präst: Teologi 75 % - FYS 11 - STY 11 - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 12 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Androh. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Balthor
Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 50 % - Överlevnad 40 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - PSY 12 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 90 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 65 % Obeväpnad Strid 60 % - Rida 60 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 13 - LOG 13 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Balthor och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Bovic. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen

Bovic
Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 50 % - Överlevnad 40 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - PSY 12 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 90 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 75 % Obeväpnad Strid 60 % - Rida 60 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 13 - LOG 13 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Bovic och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 50 % - Obeväpnad Strid 40 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Bovic. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Elm
Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 50 % - Rida 30 % - Överlevnad 40 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - PSY 12 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 100 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 85 % Obeväpnad Strid 75 % - Rida 60 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 13 - LOG 13 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Elm och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 50 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Elm. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Ibrahin
Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 50 % - Rida 30 % - Överlevnad 40 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - PSY 12 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 90 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 75 % Obeväpnad Strid 75 % - Undvika 60 % - Rida 60 % - Läsa/Skriva 60 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 13 - LOG 13 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Ibrahin och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 50 % - Obeväpnad Strid 40 % - Läsa/Skriva 60 % - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Ibrahin. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Natael
Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 45 % - Rida 30 % - Smyga 30 % - Överlevnad 30 % FYS 12 - STY 12 - PSY 12 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 80 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 65 % - Rida 50 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 12 - LOG 12 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Natael och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Natael. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Pog
Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 60 % - Överlevnad 40 % - FYS 13 - STY 13 - LOG 10 - PSY 13 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 80 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 60 % Obeväpnad Strid 70 % - Undvika 60 % - Rida 60 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 13 - LOG 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Pog och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 50 % - Obeväpnad Strid 50 % - Läsa/Skriva 60 % - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Pog. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Rhide
Präst: Teologi 75 % - Magisk teori eller någon kunskapsfärdighet 75 % - Läsa/Skriva 60 % - LOG 12 - MIN 12 - PSY 12 - KAR 12 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Rhide. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Salani
Krigarmunk: Teologi 40 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 60 % - Obeväpnad Strid 50 % - Undvika 35 % - Rida 30 % - Spåra 30 % - Smyga 30 % - Klättra 30 % - Simma 30 % - Överlevnad 30 % - FYS 12 - STY 12 - LOG 12 - PSY 12 - Minimiålder 16 år - Det krävs inga slag för att bli krigarmunk.

Paladin: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet 1 Närstrid 90 % - Valfri Vapenfärdighet 2 Närstrid 75 % Obeväpnad Strid 75 % - Undvika 60 % - Rida 60 % - Läsa/Skriva 60 % - FYS 13 - STY 13 - SMI 13 - LOG 13 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli paladin måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Salani och bästa närstrids vapenfärdighet. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Präst: Teologi 75 % - Valfri Vapenfärdighet Närstrid 50 % - Obeväpnad Strid 40 % - Läsa/Skriva 60 % - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 10 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Salani. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Yiw-énn
Präst: Teologi 75 % - Läsa/Skriva 60 % - LOG 12 - MIN 10 - PSY 12 - KAR 12 - Minimiålder 20 år - För att bli präst måste man lyckas med följande slag: LOG x 4 - KAR x 5 - samt färdighetsslag på Teologi Yiw-énn. Om man misslyckas med något av slagen får man vänta i ett år innan man får försöka igen.

Teologibonusar

Alla som har ett %V på minst 75 i en teologifärdighet och är troende i denna religion får en eller flera bonusar från detta. Nedan beskrivs de olika bonusarna man får utifrån sin teologi och religion för de olika inriktningarna. Inga bonusar i tabellerna för de olika religionerna är kumulativa.

Adrenni

En Adrennianhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Adrenni, får en bonus på att motstå alla former av magi eller attacker som påverkar känslor och liknande, samt även en ökning av grundegenskapen KAR.

Bonustabell
75% +10% att motstå besvärjelser av sorten som beskrivs ovan. +1 på grundegenskapen KAR.
100% +20% att motstå besvärjelser av sorten som beskrivs ovan. +2 på grundegenskapen KAR.
125% +30% att motstå besvärjelser av sorten som beskrivs ovan. +3 på grundegenskapen KAR.
150% +40% att motstå besvärjelser av sorten som beskrivs ovan. +4 på grundegenskapen KAR.
200% +50% att motstå besvärjelser av sorten som beskrivs ovan. +5 på grundegenskapen KAR.

Alluon

En Alluonanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Alluon, får en bonus att motstå skräck och förmågan att tala med döda.

Bonustabell
75% 10% Tala med död. -1 på skräcktabellen.
100% 20% Tala med död. -2 på skräcktabellen.
125% 30% Tala med död. -3 på skräcktabellen.
150% 40% Tala med död. -4 på skräcktabellen.
200% 50% Tala med död. -5 på skräcktabellen.

Med förmågan Tala med död kan man tala med en intelligent person eller varelse som är död. Offret får dock inte varit död mer än 24 timmar. Man får en chans per offer. Varaktighet är lika med AUR + rang ronder. Man bör kunna förstå det språk som den döde talar, annars blir det en ganska meningslös konversation. Offret är inte tvunget att

samtala med den som önskar det. Till skillnad från besvärjelsen med samma namn är detta en förmåga som är ofarlig för samtliga inblandade.

Notering: En Alluonanhängare som har 75% eller mer på färdigheten Teologi Alluon kan inte få gudagåvan Återuppväcka död. Om denna förmåga slås fram skall man slå om tills man får en annan förmåga. En Alluonanhängare som har 75% eller mer på färdigheten Teologi Alluon kan inte återuppväckas från döden.

Androh

En Androhanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Androh får en bonus för att ett vilt djur inte attackerar och förmågan att tala med djur.

Bonustabell
75% 10% Tala med djur. 10% att inte attackeras av vilt djur.
100% 20% Tala med djur. 20% att inte attackeras av vilt djur.
125% 30% Tala med djur. 50% att inte attackeras av vilt djur.
150% 40% Tala med djur. 40% att inte attackeras av vilt djur.
200% 50% Tala med djur. 50% att inte attackeras av vilt djur.

Med förmågan Tala med djur kan man tala med ett tamt eller vilt djur under enkla former, då djurs tänkande skiljer sig markant från intelligenta varelser. Se besvärjelsen Tala med djur för mer information. Man får bara ett försök per djur varje dag med denna förmåga. Varaktigheten är lika med AUR + rang ronder. Chansen att inte bli attackerad gäller alla former av ointelligenta varelser eller djur, så länge man själv inte beter sig hotfullt.

Balthor

En Balthoranhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Balthor får en bonus på att motstå attacker som är baserade på vatten eller vind. Detta gäller alla fysiska attacker med dessa element som kan skada, även de som är magiska.

Bonustabell
75% Tar enbart 75% skada av attacker baserade på vatten eller vind.
100% Tar enbart 50% skada av attacker baserade på vatten eller vind.
125% Tar enbart 25% skada av attacker baserade på vatten eller vind.
150% Tar enbart 10% skada av attacker baserade på vatten eller vind.
200% Är helt immun mot attacker baserade på vatten eller vind. Kan frammana vänlig vattenelementar eller vindelementar 1 gång per dag så länge man inte missköter sig mot dem.

Bovic

En Bovicanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Bovic får en bonus till sina skadepoäng samt även en ökning av skadebonusen.

Bonustabell
75% +1 skadepoäng. +1 på skadebonus.
100% +2 skadepoäng. +2 på skadebonus.
125% +3 skadepoäng. +3 på skadebonus.
150% +4 skadepoäng. +4 på skadebonus.
200% +5 skadepoäng. +5 på skadebonus.

Elm

En Elmanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Elm får en bonus till sina skadepoäng samt även en ökning av grundegenskapen FYS. Tänk på att skadepoängen även kan ökas tack vare höjning av grundegenskapen FYS.

Bonustabell
75% +1 skadepoäng. +1 på grundegenskapen FYS.
100% +2 skadepoäng. +2 på grundegenskapen FYS.
125% +3 skadepoäng. +3 på grundegenskapen FYS.
150% +4 skadepoäng. +4 på grundegenskapen FYS.
200% +5 skadepoäng. +5 på grundegenskapen FYS.

Ibrahin

En Ibrahinanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Ibrahin får en bonus på att motstå eld och värme i alla dess former, även magisk eld och värme. Detta beror på att elden och värmen är en naturlig del av deras liv, och därför har de lättare att uthärda den.

Bonustabell
75% Tar enbart 75% skada av eld och värme.
100% Tar enbart 50% skada av eld och värme.
125% Tar enbart 25% skada av eld och värme.
150% Tar ingen skada av naturlig eld och värme, och enbart 25% skada av magisk eld och värme.
200% Tar ingen skada av vare sig naturlig eller magisk eld och värme.

Till skillnad från Salanianhängare gäller detta motstånd inte mot någon form av drakeld. Det är dock ytterst osannolikt att en drake skulle attackera en Ibrahinanhängare om inte denne attackerar först.

Natael

En Nataelanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Natael får en bonus på att motstå skräckupplevelser i alla dess former, även magisk skapad skräck. Detta beror på att skräck och tortyr är en naturlig del av deras liv, och därför har de lättare att uthärda den. De får också en bonus för alla slag på skräcktabellen.

Bonustabell
75% +10% motstånd för skräck. -1 på skräcktabellen.
100% +20% motstånd för skräck. -2 på skräcktabellen.
125% +30% motstånd för skräck. -3 på skräcktabellen.
150% +40% motstånd för skräck. -4 på skräcktabellen.
200% +50% motstånd för skräck. -5 på skräcktabellen.

Detta innebär också att en Nataelanhängare får göra motståndsslag där man normalt inte skulle få göra det. I sådana fall använder man bara procentvärdet från denna tabell och gör ett slag för att se om Nataelanhängaren är immun eller inte mot skräckupplevelsen. Om en anhängare med 75% eller mer slår på skräcktabellen finns det en chans att de får resultatet 0 eller lägre. I sådana fall räknas detta som om offret inte slog på tabellen.

Pog

En Poganhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Pog får en bonus på förmågan att ignorera kritiska skador.

Bonustabell
75% 10% Ignorera allvarlig skada.
100% 20% Ignorera allvarlig skada.
125% 30% Ignorera allvarlig skada.
150% 40% Ignorera allvarlig skada.
200% 50% Ignorera allvarlig skada.

Detta innebär att man fortfarande får ta emot skadepoäng, men om man lyckas med procentslaget som är baserat på teologifärdigheten, så kan man ignorera övriga resultat från allvarliga skador.

Rhide

En Rhideanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Rhide får en bonus på att motstå besvärjelser i alla dess former. Denna bonus läggs till den man normalt har vid motståndsslag mot magi. Detta beror på att magi och besvärjelser är en naturlig del av deras liv, och därför har de lättare att motstå det. Detta gäller även dem som inte behärskar magi. Det är teologistudierna som ger bonusen.

Bonustabell
75% +10% att motstå alla typer av besvärjelser.
100% +20% att motstå alla typer av besvärjelser.
125% +30% att motstå alla typer av besvärjelser.
150% +40% att motstå alla typer av besvärjelser.
200% +50% att motstå alla typer av besvärjelser.

Detta innebär också att en Rhideanhängare får göra motståndsslag mot magi där man normalt inte skulle få göra det. I sådana fall använder man bara procentvärdet från denna tabell och gör ett slag för att se om Rhideanhängaren är immun eller inte mot besvärjelsen.

Salani

En Salanianhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Salani får en bonus på att motstå eld i alla dess former, även magisk eld. Detta beror på att elden är en naturlig del av deras liv, och därför har de lättare att uthärda den.

Bonustabell
75% Eldmotstånd Nivå 1. Tar enbart 75% skada av eld.
100% Eldmotstånd Nivå 2. Tar enbart 50% skada av eld.
125% Eldmotstånd Nivå 3. Tar enbart 25% skada av eld.
150% Eldmotstånd Nivå 4. Tar ingen skada av naturlig eld och enbart 25% skada av magisk eld.
200% Eldmotstånd Nivå 5. Tar ingen skada av varken naturlig eller magisk eld.

Detta innebär att en Salanianhängare tar mindre eller ingen skada av eld, men det betyder inte att de t.ex. kan gå in i brinnande hus bara för att de råkar vara mer eller mindre immuna mot eldens verkningar. Tänk på att t.ex. brandrök är mycket farlig (giftig och kvävande) fortfarande, och detta är de inte immuna mot. Även kläder och utrustning som man bär på sig omfattas av denna bonus.

En Salanianhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Salani, får också en bonus på att motstå besvärjelser av typ Fråga, Telepati, Tankeläsning osv. Detta beror på att lögnen är en naturlig del av deras liv, och därför har de lättare att ta till en lögn, trots besvärjelsen. De anser helt enkelt inte att de ljuger, utan att de hedrar sin gudinna.

Bonustabell
75% +10% att motstå magi av sorten som beskrivs ovan.
100% +20% att motstå magi av sorten som beskrivs ovan.
125% +30% att motstå magi av sorten som beskrivs ovan.
150% +40% att motstå magi av sorten som beskrivs ovan.
200% +50% att motstå magi av sorten som beskrivs ovan.

Yiw-énn

En Yiw-énnanhängare som har 75% eller mer i färdigheten Teologi Yiw-énn får en bonus på sin stryktålighet så länge som de befinner sig i orörd natur. Anledningen till detta är att de stärks av de krafter som finns i moder jord. Detta gäller alla skadeslag, både fysiska och mentala, både naturliga och magiska. Detta fungerar på så sätt att SL får dra ifrån det angivna värdet i tabellen nedan från varje inkommande skada. Denna förmåga är inaktiv så länge som man befinner sig i civiliserade samhällen.

Bonustabell
75% -2 på alla skadeslag.
100% -4 på alla skadeslag.
125% -6 på alla skadeslag.
150% -8 på alla skadeslag.
200% -10 på alla skadeslag.

Mirakel

Under spelets gång kan en rollperson be om att guden som han tillber skall utföra ett mirakel. Det kan vara vad som helst som spelledaren tycker är rimligt, men det kan bara omfatta personen som ber om det och/eller andra som tillber samma religion. Se tabellen nedan för hur stor chans det är att gudarna utför mirakel. Om ett mirakel utförs finns det en liten chans att guden själv visar sig för den som bad om miraklet. När man försöker att få en gud att utföra ett mirakel kan man inte bara utropa: "Hjälp mig och Dael att fly!" Man måste smickra guden och utförligt berätta vad det är man vill att denne skall utföra. Att be om ett mirakel kan ta ganska lång tid.

Chans för mirakel

Gud	%-chans*	Vredgas**
Natael	04	88-00
Pog	03	86-00
Salani	03	85-00
Aullon	05	92-00
Bovic	04	90-00
Balthor	06	94-00
Elm	04	93-00
Adrenni	07	95-00
Ibrahin	08	96-00
Androh	09	97-00
Yiw-énn	02	98-00
Rhide	04	94-00

* Detta är procentchansen som man skall slå under eller lika med, med 1T100 för att guden skall utföra miraklet. Om man har färdigheten Teologi med rätt inriktning får man en bonus till denna chans på en tiondel av vad man har i %V för färdigheten (avrunda nedåt).

** Om man slår så här högt med 1T100 när man ber om ett mirakel, så vredgas guden. Personen som bad om miraklet förlorar 2T10 skadepoäng (1T10 om det var en präst). Detta värde modifieras inte utifrån personens %V i färdigheten Teologi.

Gudarna är krävande

Om slaget lyckas kommer miraklet att utföras, men gudarna vill alltid ha något i utbyte. Varje gång en rollperson eller spelledarperson lyckas med att be om ett mirakel, så sänks hans högsta grundegenskap ett steg. Om man har lika högt på flera grundegenskaper som är de högsta, så är det spelledaren som bestämmer vem av dem som sänks. Ibland kan guden även ta ifrån personen kunskap, i dessa fall sänks personens högsta färdighet 5 steg i %V. För att få reda på exakt vad guden vill ha kan man slå 1T10, slår man 1-5 sänks den högsta grundegenskapen ett steg och om man slår 6-10 sänks den färdighet som man har högst i %V fem steg.

Turpoäng

Man kan använda turpoäng för att öka procentchansen när man ber om mirakel. Varje turpoäng som offras ger då +1% i chans att lyckas. Dessa turpoäng ökar även gränsen för när guden blir vredgad med ett steg.

Gudagåvor

När en präst blir utnämnd skall denne slå tre slag på tabellen för gudagåvor nedan för att se om denne har uppmärksammats av sin gudom. Om man slår fram en gudagåva som man redan har, räknas detta som ingen förmåga. Man får inte offra turpoäng för att slå om dessa slag. Efter dessa tre slag får man slå ett slag på tabellen för var femte rang som följer som aktiv anhängare.

Det är inte bara präster som får slå slag på tabellen. Även paladiner får göra det, men med en liten skillnad mot präster. Paladiner får bara göra ett slag på tabellen för att se om de uppmärksammats av gudinnan och får en gåva. De får inte offra turpoäng för att slå om detta slag. Efter detta slag får man slå ett slag på tabellen för var femte rang som följer som aktiv anhängare.

Förutom detta får alla anhängare ett bonusslag på tabellen när de uppnår olika värden på färdigheten Teologi. Det första bonusslaget får man vid 100%, det andra vid 150% och det tredje vid 200%. Man behöver inte vara präst eller paladin för att få göra dessa slag. Det är en belöning från gudomen till de med stark tro.

Gudagåvor för Den svarta cirkeln

1T10	Gudagåva
1-3	Ingen
4	Smärta
5	Infoga rädsla
6	Blindhet
7	Återuppväcka död
8	Paralysera
9	Förbannelse
10	Slå på tabellen för Den vita cirkeln, slå om 1-3.

Gudagåvor för Den grå cirkeln

1T10	Gudagåva
1-3	Ingen
4	Hela
5	Häva förbannelse
6	Exorcism
7	Återuppväcka död
8	Regenerera
9	Infoga rädsla
10	Slå på tabellen för Den svarta cirkeln, slå om 1-3.

Gudagåvor för Den vita cirkeln

1T10	Gudagåva
1-3	Ingen
4	Hela
5	Häva förbannelse
6	Exorcism
7	Återuppväcka död
8	Regenerera
9	Förstöra odöd
10	Slå på tabellen för Den svarta cirkeln, slå om 1-3.

Gudagåvorna

Här nedan beskrivs de olika gudagåvorna. Först står dess namn, sedan %-chans att lyckas med gudagåvan, och till sist hur den fungerar. Lyckas man perfekt med en gudagåva kostar den inget trohetspoäng och om man fumlar förlorar man ett trohetspoäng utan att den fungerar.

Smärta

%-chans att lyckas = AUR x3, +1% per rang

Genom att röra en annan person kan prästen infoga 2T10 skadepoäng, och offret förlorar medvetandet i 2T10 ronder om han inte klarar ett FYS-slag x3. Denna gudagåva kan användas istället för en vanlig attack.

Infoga rädsla

%-chans att lyckas = AUR x4, +1% per rang

Vid ett lyckat slag måste offret klara ett PSY-slag x2 för att slippa att slå på skräcktabellen som finns i varelsekapitlet när han möter prästens blick. Denna gudagåva kan användas istället för en vanlig attack.

Blindhet

%-chans att lyckas = AUR x3, +1% per rang

Prästen kan få en annan person som han har ögonkontakt med inom SYN-antal meter att förlora synen tillfälligt. Om offret misslyckas med ett AUR-slag x2 är han blind i 2T10 ronder. Denna gudagåva kan användas istället för en vanlig attack.

Paralysera

%-chans att lyckas = AUR x2, +1% per rang

Prästen kan genom att vidröra ett offer få det att bli helt paralyserad. Om offret inte klarar ett AUR-slag x2, så är det helt paralyserat, och kan inte röra på sig alls de följande 2T10 ronderna. Offret kan fortfarande se, höra och känna. Denna gudagåva kan användas istället för en vanlig attack.

Återuppväcka död

%-chans att lyckas = AUR x1, +1% per rang

Prästen kan återuppväcka en död genom att röra vid honom. Prästen måste dock hålla på i 1T10 x10 minuter med att försöka att återuppväcka någon. Man kan inte återuppväcka någon som har varit död mer än FYS-antal timmar. Om prästen lyckas med slaget, så väcks den döde, men detta kostar prästen ett permanent poäng i dennes högsta grundegenskap. Den återuppväcktes alla grundegenskaper sänks även de ett steg permanent, och alla %V i färdigheterna sänks med 5%. Präster utför mycket sällan denna ritual utan en mycket stor betalning. Det kan även vara en annan person som offrar sig då prästen utför denna ritual. Om så är fallet, så är det denna persons högsta grundegenskap som sänks ett steg och inte prästens. Det kan vara vem som helst, till exempel en av den dödes vänner eller släktingar. Denna person måste vara med under ritualen och hela tiden beröra den dödes panna med sin högra hand.

Förbannelse

%-chans att lyckas = AUR x2, +1% per rang

Prästen kan genom att kalla ner en förbannelse på en person få denne att sjukna in. Offret blir aldrig frisk från denna sjukdom om inte en annan präst lyckas att häva förbannelsen. Varje dygn förlorar personen som har förbannelsen på sig 1T2-1 skadepoäng. Denna ritual kräver att prästen har en hårlock från sitt tilltänkta offer. Efter 1 timmes mässande skall prästen kasta denna lock i en eld och skrika ut offrets namn. Om offret inte lyckas med ett FYS-slag x2

träder förbannelsen i kraft. Det spelar ingen roll hur långt borta offret befinner sig när prästen nedkallar denna förbannelse.

Man kan även med hjälp av denna gudagåva förbanna ett föremål eller en plats. Om en präst till exempel skulle förbanna ett svärd, så kan han bestämma att alla som kommer att använda detta svärd kommer att bli sämre på att bruka det (-10 i %V) eller att svärdet i sig inte infogar lika mycket i skada som det normalt skulle göra (-2 skadepoäng). Personen som brukar svärdet kommer dock att tycka det är ett otroligt bra svärd, och vill inte skiljas från det. Förbannelsen kan även bestå av andra sänkningar. En plats kan vara förbannad på det sättet att man kanske får en viss minusmodifikation (-10 i %V eller chans att lyckas) då man vistas på den. Exakt hur detta fungerar från förbannelse till förbannelse är upp till spelledaren. Präster av rang 1-10 kan bara förbanna föremål och platser så att de påverkar %V och chans att lyckas med maximalt minus 10, och skada och ABS maximalt med -2. Präster av rang 11-20 kan förbanna föremål och platser så att minusmodifikationerna dubblas, och präster av rang 21+ kan tredubbla denna modifikation. När en präst förbannar ett område, så måste han bestämma vari förbannelsens kärna skall vara. Detta kan vara ett träd, en byggnad eller något annat som inte kan flyttas. En förbannelse av detta slag påverkar ett område på en kilometer utifrån dess kärna. Skulle denna kärna förstöras, så hävs förbannelsen.

Hela

%-chans att lyckas = AUR x3, +1% per rang

Prästen kan genom handpåläggning hela upp 2T6 skadepoäng från en skada. Denna gudagåva kan användas en gång per rond. Skador som denna gudagåva har använts på kan inte bli infekterade senare. När prästen når rang 11 kan han hela 3T6 skadepoäng. Vid rang 21 kan han hela 4T6 skadepoäng, och vid rang 31+ kan han hela 5T6 skadepoäng.

Häva förbannelse

%-chans att lyckas = AUR x3, +1% per rang

Prästen kan häva en förbannelse genom att vidröra offret. Om offret lyckas med ett FYS-slag x3 är förbannelsen hävd. Denna förmåga kan användas en gång per minut på en person. När man skall häva en förbannelse som vilar på ett föremål eller över ett område, så räcker det att man vidrör föremålet eller kärnan till områdets förbannelse och lyckas med gudagåvan.

Exorcism

%-chans att lyckas = AUR x2, +1% per rang

Prästen kan driva ut en ande från en plats genom att övervinna anden i en andlig strid. Varje rond skall prästen slå ett motståndsslag med sin AUR mot andens AUR. Om prästen lyckas med detta slag förlorar anden ett AUR-poäng, och när anden har förlorat alla sina AUR-poäng är den fördriven. Om prästen misslyckas med ett slag, så förlorar han ett magipoäng. Anden får även en chans att bryta sig fri från prästen. Denna chans är lika med andens AUR x2 i procent. Om anden lyckas bryta sig fri, så måste prästen utföra en ny exorcism. Om prästens magipoäng sjunker till noll, så förlorar han medvetandet i en timme. Efter detta måste prästen starta om på nytt för att försöka fördriva anden. Även om prästen inte fördriver anden då han lyckas med denna gudagåva, så dras trohetspoängen.

Regenerera

%-chans att lyckas = AUR x2, +1% per rang

Prästen kan få en kroppsdel som har blivit avhuggen eller amputerad att växa ut igen genom att vidröra det område som kroppsdelen har suttit. Kroppsdelen växer ut med en cm per dag. Detta är en mycket smärtsam upplevelse, så personen som lemmen återskapas på har halverad chans att lyckas med allt han tar sig för under denna tid. Denna gudagåva kan användas en gång per minut på en person.

Förstöra odöd

%-chans att lyckas = AUR x3, +1% per rang

Prästen kan förstöra en odöd genom att vidröra honom. Den odöde får 5T10 skadepoäng varje gång prästen lyckas med detta. Denna gudagåva kan användas istället för en vanlig attack. När prästen når rang 11 kan han förstöra en odöd genom att fokusera denne med sin blick.

Begränsningar

Varje gång man använder en gudagåva, så kostar det ett trohetspoäng. Trohetspoäng dras bara då man lyckas med gudagåvan. Skulle man misslyckas, så förlorar man inga poäng. Anledningen till att ett trohetspoäng dras varje gång man använder en gudagåva är att det är gudens kraft man använder sig av. Se nedan för mer om trohetspoäng, och hur många varje nyskapad rollperson har. Dessa trohetspoäng återfås inte efter att man använt dem, man måste utföra vissa saker för att få nya poäng. En präst kan inte ha mindre än ett positivt trohetspoäng, och ingen kan ha fler än hundra trohetspoäng.

Trohetspoäng

Alla som är troende har trohetspoäng, se listan nedan för hur många trohetspoäng en rollperson börjar med då han skapas. Trohetspoäng visar hur kraftigt troende man är, och hur mycket gudomlig kraft man har tillgång till. En person som har ett trohetspoäng är normalt troende, och de som

har fler än ett poäng är djupt troende. En person som har ett trohetspoäng kan dock verka minst lika troende för andra som en som har mer än femtio. Präster kan upptäcka hur kraftig en persons tro är genom att spendera några minuter med denne och klara ett slag på Teologi. Prästen får dock bara reda på om personen är ateist (0 poäng), troende (1 poäng) eller djupt troende (2+ poäng). Prästen får inte reda på vilken gud personen tillber om han inte berättar detta själv. Trohetspoäng kan höjas med hjälp av böner och andra religiösa göranden. Dessa poäng ger även en positiv modifikation när det finns chans för att man uppmärksammas av sin gud då man når rang 100. En präst kan inte ha mindre än ett positivt poäng, och ingen kan ha fler än hundra trohetspoäng. Trohetspoäng höjs separat för de olika religionerna. Man kan vara troende i fler än en religion, men de flesta håller sig till en religion och gud i sin tro.

Trohetspoäng för nya Rollpersoner

Ateister: 0 Trohetspoäng. Gäller även de som inte tillber religionen det gäller. De flesta är bara troende tillbedjare i en religion, men det finns undantag.

Vanliga religiösa: 1 Trohetspoäng.

Munkar och krigarmunkar: 1T10+1 Trohetspoäng.

Präster och Paladiner: 1T10+6 Trohetspoäng.

Trohetspoäng efter Full-lärt Yrke
Då man blir munk eller krigarmunk får man 1T10 extra Trohetspoäng. Då man blir präst får man ytterligare 5 extra Trohetspoäng.

Trohetspoäng då man blir Troende
Skulle man bli troende i en religion under spelets gång, så får man 1 Trohetspoäng i denna religion.

Trohetspoängsökning

Handling*	Ökningschans**
15 minuters bön	10%
30 minuters bön	20%
1 timmes bön	30%
Deltar i en liten mässa	10%
Deltar i en normal mässa	20%
Deltar i en stor mässa	30%
Utför ett heligt uppdrag	40%
Utför ett viktigt heligt uppdrag	50%
Utför ett uppdrag för guden	60%
Utför ett mundant arbete åt templet	10%
Hjälper en munk eller krigarmunk	10%
Hjälper en präst eller paladin	20%
Leder en liten mässa	30%
Leder en normal mässa	40%
Leder en stor mässa	50%
Försvarar sin tro hedersamt	30%

* Man måste vara troende för att kunna höja sina trohetspoäng i religionen det gäller. Om man till exempel hjälper en präst, så måste man tillhöra samma religion själv för att kunna höja sina trohetspoäng i den.

** Varje gång man slår under eller lika med denna ökningschans får man ett trohetspoäng.

Trohetspoängssänkning

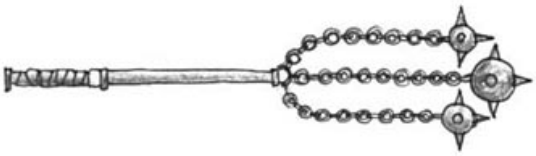
Man kan inte gradvis få sänkningar i sina trohetspoäng, utom när man som präst använder gudagåvor. Endera så är man troende, eller också så är man det inte. Skulle man av någon anledning sluta vara troende, så förlorar man alla trohetspoäng man har för just den religionen. Har man inga poäng alls, så kan man inte längre be om mirakel.

Gudarnas bok

Skriven av Zohl, en halvgud nu i Rhide's tjänst, på begäran av gudarna, att spridas bland raserna i världen, för att bringa kunskap och insikt hos gudarnas undersåtar.

Denna bok skrevs efter Gudarnas krig, innan vår värld skapades. Boken var till för att ge kunskap åt de troende i världen som skulle komma att skapas. Gudarna ville ge världens befolkning en chans att välja vilken gud de skulle tjäna, istället för att bestämma deras tro. Anledningen till Gudarnas krig, som i sig var anledningen till att boken skrevs, var att världens raser före detta tvingades av gudarna att tjäna dem, och detta var början till Gudarnas krig. Raserna var missnöjda med sina herrar, som de då levde sida vid sida med på jorden. Därför började raserna sprida lögner och förtal bland gudarna, vilket fick till följd att gudarna vredgades på varandra. Det hela slutade i ett krig som förstörde världar, och krävde ett tjugotal gudars liv.

Till sist fanns bara tolv gudar kvar, utan någon värld, utan några undersåtar. Då beslöt de att sluta fred. Efter detta lade de alla sig att vila. Efter en lång tids vila begav de sig till andra världar som saknade gudar, för att söka upp värdiga undersåtar som de upphöjde till halvgudar. Varje gud valde en handfull undersåtar. När de återkom, så satte sig alla tolv gudarna och diskuterade hur de skulle skapa en ny värld och vem som skulle göra vad. Samtidigt började Zohl att skriva boken så som gudarna bett honom. De andra halvgudarna hjälpte sina herrar att skapa världen allt eftersom de kom på hur dess lagar och krafter skulle verka. Boken beskriver i stora drag hur gudarna skapade världen och dess raser, vilken gud som gjorde vad, och vad gudarna tänkte styra över. Efter att världen var skapad med alla krafter och raser, så avvaktade gudarna. De väntade i tiotusen och flerfalt tiotusen år innan de gav sig till känna för raserna. Detta gjorde de genom att välja ut en varsin tjänare som skulle leva bland raserna och sprida deras kunskap och vishet med hjälp av Gudarnas bok. Till slut tog gudarna till sig fler halvgudar, och deras första tjänare blev upphöjda till mindre gudar. Så bestämde gudarna att boken skulle spridas bland raserna. Gudarna lämnade sedan varandra för att vänta på att uppmärksammas av sina respektive tillbedjare. Denna bok är helig för alla religioner, och alla de olika religionerna använder den som grund till sina ceremonier och även som läromedel om deras panteon och de andra. Anledningen till att alla religioner kallas panteon beror på att alla gudar har flera mindre gudar, och även halvgudar under sig. Dessa tillbes sällan, och är inte alls lika mäktiga som huvudgudarna. Först och främst är det de största gudarna som tillbes av de troende. Det finns otroligt många mindre gudar och halvgudar under varje stor gud. Så fruktansvärt många, så att de flesta präster inte ens känner till en bråkdel av dessa. I denna bok kan man läsa om olika gudar, mindre gudar och halvgudar. Alla böcker är dock inte äkta. Det finns en hel del omskrivningar av den.



Kampanjregler

Elona och hennes följe nådde Kristalh tidigt en morgon. Det var inga problem att komma in i staden, och de hade inte råkat ut för några svårigheter under vägen dit sedan deras möte med Natael och Salani anhängarna.
– Vart skall vi nu, frågade Bardin?
– Till en taverna som heter Det Vita Hornet, svarade Elona.
– Ah, hoppas de har gott öl, mumlade Durgas lite för sig själv. Och hoppas vi slipper fler Natael och Salani anhängare, sa han lite högre.

– Där är de, viskade Andross till Astorath.
– Jag ser dem.
De följde försiktigt efter Ewonén och hennes två följeslagare till tavernan.
– En taverna, sa Andross. De flesta personer beger sig till ett värdshus, men dessa väljer en taverna. Det finns inga rum på en taverna.
– De kanske skall möta personen som de skall överlämna meddelandet till där, eller genom en kontakt meddela att de är här.

– Hallå där!
Astorath och Andross vände sig om. Bakom dem stod fyra Salani soldater.
– Överstepräst Raymer i Hauwhner har bett oss att överlämna detta till er om ni skulle komma hit.
Soldaten som talat lämnade över ett förseglat pergament till Astorath. Han öppnade det och läste hastigt igenom det.
– Vad står det, frågade Andross?
– Vi måste ge oss av till Hauwhner med en gång. De behöver oss tydligen för något viktigt där. Vi går och packar med en gång.
Han vände sig till soldaterna.
– Tack, ni kan skicka bud till Hauwhner att vi är på väg.

Detta kapitel tar upp lite blandade regler och förklaringar som man kan ha nytta av då man leder en kampanj eller ett äventyr. Reglerna i detta kapitel är allt från resor, storskalig strid, vad som händer då rollpersonen blir gammal, hinder i form av dörrar och portar, lugna perioder i livet, alkohols påverkning mm.

Resor

Vi har tagit upp förflyttning i småskalig miljö tidigare. Det vi nu skall ta upp är förflyttning i storskalig miljö. Se tabellen nedan för hur långt man kan färdas under åtta timmar med hjälp av olika transportmedel. Efter en period på åtta timmars period måste man vila i minst en timme. Om man sedan fortsätter, så orkar man bara resa i cirka fyra timmar innan man måste vila i minst en timme igen. Om man vill fortsätta att resa efter denna viloperiod, så måste man klara ett FYS-slag x3 en gång per timme för att orka fortsätta. Om man springer, så skall detta FYS-slag vara x2 per timme för att orka fortsätta. När man reser med en båt eller med ett skepp till havs, så brukar man resa dygnet runt, och tar sig därför cirka 150 km per dygn. När man färdas på en sjö gäller samma regler som till havs. När man färdas längs en flod, så brukar man ankra efter var sextonde timme. Färdas man längs med en flod, så har man en minusmodifikation på 25 km till hur långt man kommer, så därför klarar man av att resa ungefär 75 km per dygn till flods.

Förflyttning under en 8h period

Färdsätt	Kilometer
Gång	30 km
Ilmarsch	40 km
Häst*	40 km
Hästvagn	35 km
Oxvagn	25 km
Båt/Skepp	50 km
Springa**	50 km

* Detta gäller om man rider lugnt på en häst. Om man rider snabbt under denna period, så skall förflyttningen dubblas till 80 km, men både häst och ryttare måste klara ett FYS-slag x5 för att inte förlora ett skadepoäng.

** En person som springer längre sträckor måste slå ett FYS-slag x3 varje timme. Klarar de inte detta slag, så förlorar de 2 km varje gång. I slutet av perioden skall man räkna bort de km de har förlorat totalt på grund av att de har stannat och vilat då och då.

Modifikationer

Spelledaren bör modifiera hur långt man kommer under åtta timmar på grund av hur terrängen ser ut, och på grund av väder och vind. Om både terräng och väder ger en modifikation till förflyttningen, så skall terrängmodifikationen användas med en modifikation på mellanskillnaden mellan 1,0 och vädermodifikationen. (se formeln nedan för hur man räknar ut vilken modifikation som skall användas). Om man får ett negativt värde måste man avvakta tills förhållanden blir bättre, eller välja en annan väg.

Terräng- och vädermodifikation

Terräng	Mod.	Väder	Mod.
Öppen väg	x1,0	Klart	x1,0
Stig	x0,8	Blåsigt	x0,8
Snårigt	x0,6	Storm	x0,6
Skog	x0,7	Regnigt	x0,7
Klippigt	x0,5	Snö/Is	x0,6
Berg	x0,4	Orkan	x0,4
Stäpp/Gräs	x1,0	Hetta	x0,6
Träsk/Sumpmark	x0,6	Kyla	x0,6

Formel för förflyttningsmodifikation
Terrängmod. x Vädermod. = Förflyttningsmod.

Vissa modifikationer bör inte användas vid en del resesätt. När man reser med båt eller med ett skepp, så sänker inte lite blåst farten. Den ökar snarare farten istället. Spelledaren måste använda sunt förnuft när han bestämmer modifikationerna. Modifikationerna här ovan skall ses som riktlinjer, inte som något man slaviskt måste följa.

Rang noll Personer & Varelser

Alla når automatiskt rang ett (1) när de blir vuxna, men innan dess är de rang noll personer eller varelser. Rang noll personer och varelser är barn och väldigt unga personer och varelser. Deras grundegenskaper borde modifieras lite. Exakt hur lämnar vi över till spelledaren att bestämma från tillfälle till tillfälle. Använd sunt förnuft. Deras skadepoäng är bara FYS+STO /2 (avrunda uppåt) och deras magipoäng är bara PSY+AUR -23. När de når vuxen ålder (rang 1), får de ytterligare 1T4 skadepoäng eller magipoäng.

På ålderns höst

När en person når en viss ålder börjar hans grundegenskaper att sänkas. För att se om en persons grundegenskaper sänks, så skall tabellen nedan användas en gång per grundegenskap när de når rasens medelålder. Efter detta skall de slå ett slag för varje grundegenskap på tabellen för varje år som följer. Människor skall lägga till tio procent av sin ålder (avrunda nedåt) till varje slag. De andra raserna skall inte modifiera slagen på tabellen överhuvudtaget.

Åldrande och dess påverkan (2T10+Mod)

1-15: Inget negativt händer.

16: GEV sänks 1 steg.

17: GEV sänks 2 steg.

18: GEV sänks 3 steg.

19: GEV sänks 4 steg.

20: Personen får ett allvarligt akut fel som kan leda till döden. Det kan bero på att ett viktigt invärtes organ inte orkar med och slutar att fungera. Det är 35% chans att personen dör. Om han överlever, så är det 35% chans att han behöver hjälp av en helare inom FYS-antal dagar, annars dör han. Om han klarar båda slagen, så måste han vila i minst en vecka innan han kan fungera normalt igen. Under denna tid kommer personen att ha halverad chans att lyckas med allt han tar sig för.

21+: Personen dör av hög ålder.

Om FYS, STY, SMI, SNA eller BAL sänks till noll eller lägre, så dör personen av hög ålder. Om LOG, MIN, PSY, AUR eller KAR sänks till noll eller lägre, så hamnar personen i en djup koma som han inte kan vakna upp från innan grundegenskapen höjs till ett positivt värde. Om SYN, HÖR, L/S, KÄN eller INT sänks till noll eller lägre, så förlorar personen det sinnet, och kan aldrig höja det igen. Det är bara de grundegenskaper som har nämnts här ovan som man skall slå dessa slag för.

Hinder i form av dörrar

Jag har många gånger varit med om att låsta dörrar kan hindra spelets gång ganska kraftigt. Många spelare försöker ofta att slå in en del dörrar genom att slänga sig mot dem med axeln före, eller genom att sparka på dem. Detta fungerar dock enbart på väldigt svaga dörrar. Om man inte kan få upp en dörr med hjälp av nycklar eller dyrkar, kan man dock försöka att slå sönder dörren eller bryta upp den. För att lyckas med detta, så behöver man dock verktyg. Man kan slå sönder en dörr med tunga vapen som till exempel yxor och liknande vapen. Att försöka slå sönder en dörr med till exempel ett svärd är ganska lönlöst. Ett svärd har inte den tyngden som behövs för att slå sönder en dörr. Man kan även försöka att bryta upp dörren med till exempel en kofot. Alla dörrar har ett visst antal skadepoäng som man måste sänka för att man skall kunna ta sig igenom dörren. Dessa skadepoäng varierar mellan 5 för svaga garderobsdörrar, upp till 500 för stora järnbeslagna ekdörrar. När man försöker att slå in en dörr, så behöver man inte slå något slag för att se om man träffar dörren. Men man måste slå ett STY-slag x5 för att få reda på hur mycket skada man infogar på dörren. Om dörrens skadepoäng är lägre än personens STY+STO, så kan han sparka in dörren utan att behöva slå något slag. Man kan slå lika många gånger på en dörr som antal attacker man kan utföra under en rond. Om man har en kofot, så infogar man 4T10+SB antal skadepoäng på dörren per rond.

Åverkan på dörrar

STY-slag	Resultat
Perfekt	Skada x2,0
Lyckat	Skada x1,0
Misslyckat	Skada x0,5
Fummel*	Skada x0,0

* Fumlar man, så infogar man 1T4+SB skadepoäng på sig själv.

Lugna perioder

En person är inte ute på olika äventyr under hela sitt liv. De flesta äventyrare brukar ta det lugnt under längre perioder mellan sina äventyr. Detta betyder inte att personen inte blir bättre på sina färdigheter och att han inte kan stiga i rang under denna period. Det tar bara lite längre tid än när han är ute på äventyr. Under varje månad som en person lever ett normal och lugnt liv, så får han 2 höjningsslag som han får placera på sina färdigheter (maximalt ett slag per färdighet). Personen får även ett spelpoäng per månad. Denna regel gäller inte om personen tränar eller bara reser under en månads tid. För att denna regel skall träda i kraft, så måste personen leva ett rikt men ändå normalt liv i en miljö som han trivs i, annars ger det inget.

Lugna Perioder

+2 höjningsslag per månad för färdigheter. Maximalt en höjningschans per färdighet och månad.

+1 Spelpoäng per månad.

Alkohol

Väldigt ofta brukar det hända att rollpersoner dricker stora mängder alkohol. Normala personer brukar bli berusade ganska snabbt om de verkligen går in för att dricka. Rollpersoner verkar göra det mer av tidsfördriv, men när det sedan är dags att resa vidare från den platsen där de tog några öl, så glöms detta ofta bort av många spelgrupper. Försök att tänka på detta då ni spelar.

Alkohol påverkar även kroppen och sinnena. Vi kommer att använda oss av en väldigt enkel regel i detta spel för att visa hur alkohol påverkar en person. I tabellen nedan finns fyra olika stadier av berusning nedskrivna, och vilka modifikationer man får vid varje stadie. Spelledaren måste

använda sunt förnuft när han delar ut dessa modifikationer till personer. Personer med hög FYS klarar av att dricka mera alkohol innan de påverkas lika mycket som personer som har ett lägre värde i FYS.

Berusningsmodifikationer

Berusning	Modifikation
Salongsberusad	-5 för alla %-slag
Småfull	-10 för alla %-slag
Full	-25 för alla %-slag
Dyngrak	-50 för alla %-slag

Storskalig strid

Om rollpersonerna kommer att delta i ett stort fältslag, så kommer det att bli alldeles för många tärningsslag för att sköta det hela med de vanliga stridsreglerna som finns tidigare i denna bok. Därför tar vi här upp strid i storskalig miljö mellan mycket stora arméer. För att ta reda på vilken av de stora arméerna som vinner, skall man slå 1T100 en gång per minut som de strider för varje armé, och avläsa resultatet på tabellen nedan. Om man slår över 170 med stridsslaget, så förlorar man inga män under det slaget. Beroende på arméernas storlek gentemot varandra, använder vi oss av olika klasser för dem. De olika klasserna utom klass noll (0) har modifikationer till slaget på tabellen. Vid varje slag kan man förlora en viss procent av sin armé, eller ingen alls. När man har förlorat 100% av sin armé, så har den motsatta armén vunnit och tvärtom, om ingen avblåst striden innan dess. Se nedan för de olika klasserna.

Stridsslag för storskalig strid

1T100+Mod.*	Resultat
01-40	Förlorar 30% av armén
41-80	Förlorar 26% av armén
81-100	Förlorar 22% av armén
101-120	Förlorar 18% av armén
121-140	Förlorar 14% av armén
141-150	Förlorar 10% av armén
151-160	Förlorar 06% av armén
161-170	Förlorar 02% av armén
171+	Ingen förlust

* Se tabellerna för arméklasser och modifikationer till stridsslaget nedan.

Arméklasser

Klass	Förklaring	Mod.*
0	Likvärdig/Svagare armé	±0
1	10% starkare armé	+5
2	20% starkare armé	+10
3	30% starkare armé	+15
4	40% starkare armé	+20
5	50% starkare armé	+25
6	60% starkare armé	+30
7	70% starkare armé	+35
8	80% starkare armé	+40
9	90% starkare armé	+45
10, osv.	100% starkare armé, osv.	+50, osv.

* Detta är modifikationen som skall läggas till stridsslaget på tabellen ovan utifrån arméns klass gentemot motståndarnas armé.

Modifikationer

Stridsslaget som man slår för varje armé på tabellen ovan skall även modifieras beroende på lite olika saker som påverkar de olika arméerna. Se tabellen nedan.

Modifikationer till stridsslaget
+ ledarens %V i taktik x0,25 (avrunda uppåt).
± arméns kvalitet
± arméns stridsmoral
+1 för varje hjälte/riddare/paladin/präst som deltar.
+5 för varje stridsmaskin.
+25 om man slog över 170 med föregående slag.

Arméns kvalité

Stridsslaget skall även modifieras beroende på arméns kvalitet. Arméns kvalitet räknas utifrån hur bra dess största antal soldater är tränade. Om det är skickliga soldater som har fått bra träning, så har man större chans att vinna än om man till exempel har en armé bestående av odisciplinerade bönder. Se tabellen nedan.

Arméns kvalitet

Kvalitet	Modifikation
Helt otränade	-5
Tränade, men utan disciplin	±0
Tränade	+10
Elitsoldater	+25

Stridsmoral

Till sist skall även stridsslaget modifieras beroende på arméns stridsmoral. Stridsmoralen beror på hur engagerade soldaterna är inför striden, och vad deras belöning består av. Soldater med dålig stridsmoral är bland det sämsta som man kan ha i en armé. Om några få soldater i armén har dålig stridsmoral, så smittar det oftast av sig på de andra. Se tabellen nedan.

Arméns stridsmoral

Moral	Modifikation
Dålig	-5
Normal	±0
Bra	+10
På topp	+25

Vad händer efter ett fältslag

Vid stora fältslag, så brukar oftast den förlorande armén lida stora förluster. Om man strider i ett stort fältslag av denna sort, så förlitar man sig mer på tur än på skicklighet som vanlig soldat. Man hoppas på att arméns ledare verkligen har valt rätt taktik för slaget. Skulle den armén som man är med i förlora slaget, så är chanserna inte speciellt stora att man är en av de överlevande. Har man tur, så drar den segrande armén från platsen utan att plundra och dräpa överlevande, men detta är sällsynt. Oftast brukar soldaterna från den segrande sidan ströva runt på slagfältet på jakt efter stridsbyte, och de tar varje chans de kan få att dräpa fiender som fortfarande lever. Om den segrande armén har någon nytta av stridsfångar, så kommer även alla som kan gå från den andra armén att tas tillfånga. Efter allt detta, så skickar de ut folk för att ta hand om sina skadade. Motståndarna visar de oftast ingen nåd.

Rollpersonerna

Har rollpersonerna frivilligt gett sig in i ett stort fältslag, så skall de efter att det är över slå ett slag på tabellen nedan för att få reda på vad som har hänt dem. Detta slag skall modifieras av rollpersonens högsta stridsfärdighets %V. Om rollpersonen var med i den armén som förlorade, så skall slaget modifieras med -25.

Vad hände rollpersonen (1T100+%V)

01-50: Rollpersonen är död.

51-80: Rollpersonen är allvarligt skadad. 90% av hans skadepoäng är förlorade. 50% chans för en permanent skada.

81-100: Rollpersonen är svårt skadad. 75% av hans skadepoäng är förlorade. 25% chans för en permanent skada.

101-130: Rollpersonen är skadad. 50% av hans skadepoäng är förlorade. 5% chans för en permanent skada.

131-160: Rollpersonen är lindrigt skadad. 25% av hans skadepoäng är förlorade. 1% chans för en permanent skada.

161-190: Rollpersonen fick bara några skrubbsår. 10% av hans skadepoäng är förlorade.

191+: Rollpersonen klarade sig utan skador.

Förutom att rollpersonen kan bli skadad, så blir även hans utrustning det. Dra av 1T100% från HV för varje föremål han använt i slaget. Slå ett slag för varje föremål. Dessutom skall hans rustning sänka HV med lika många poäng som rollpersonen tagit i skada.

Mötestabeller

Dessa tabeller kan användas av spelledaren när han inte har några egna planer på gång, eller när spelet börjar på att bli lite långdraget. Om spelledaren vill kan han bestämma en viss %-chans per timme för att man skall få slå ett slag på en passande mötestabell. De följande tabellerna täcker inte på långa vägar upp allt som rollpersonerna kan möta, men de kan vara bra att använda då och då om man inte kommer på något bra själv.

Dessa möten kan modifieras av spelledaren som han vill. Spelledaren kan även utöka dem allt eftersom. Tänk på att de bara är riktlinjer för vad man kan möta när man är ute och reser eller går runt i en stad. De täcker inte på långa vägar upp allt som man kan träffa på.

Möte i stadsmiljö (2T10)

2-5: Inget möte.

6: En munk/präst försöker att omvända rollpersonerna om de inte redan tillhör dennes religion.

7: Ett vaktstyrka kräver att få se på rollpersonernas pass.

8: En tjuv försöker att stjäla en rollpersons börs.

9: Ett tjuvsällskap försöker att råna rollpersonerna.

10: En skenande häst orsakar kalabalik på gatan.

11: En illaluktande tiggare försöker pumpa rollpersonerna på pengar.

12: En full man tror sig känna igen en av rollpersonerna.

13: Ett följe på 2T10+20 munkar från en ond religion kommer mässandes nerför gatan.

14: En person som jagas av stadsvakten försöker få hjälp av rollpersonerna.

15: Rollpersonerna ser en man bli rånad på avstånd.

16: Rollpersonerna stöter på en man som håller på med illusionskonster på gatan.

17: Ett gycklarsällskap kommer in i staden.

18: En främling frågar efter vägen till ett bra värdshus.

19: En man försöker att sälja en skattkarta till rollpersonerna. 80% chans att den är falsk.

20: En kvinna försöker att sälja sina tjänster till en av rollpersonerna.

Möte i skogsmiljö (2T10)

2-10: Inget möte.

11: Ett litet djur visar sig.

12: Ett medelstort djur visar sig.

13: Ett stort djur visar sig.

14: Ett medelstort fientligt djur anfaller.

15: Ett stort fientligt djur anfaller.

16: Ett jägarsällskap på 1T10+2 personer kommer gåendes genom skogen. Om rollpersonerna ser fientliga ut, så kommer de att försöka gömma sig.

17: En soldatstyrka på 2T10+5 personer kommer gåendes genom skogen med dragna vapen. De verkar leta efter någon eller någonting. De talar dock inte om för rollpersonerna vad de gör i skogen, utan säger bara åt dem att försvinna från området.

18: Ett stråtrövarsällskap på 1T10+5 personer får syn på rollpersonerna och planerar att råna dem, men bara om de är fler än rollpersonerna.

19: Rollpersonerna får syn på en ensam person långt bort i skogen. Personen flyr genast. Det var en Ewon. Skulle en av rollpersonerna vara Ewon, så flyr denne inte.

20: Rollpersonerna får syn på ett stort sällskap långt bort i skogen. Efter några sekunder försvinner de spårlöst. Det var 1T10+5 Ewonér. Skulle en av rollpersonerna vara Ewon, så är det 50% chans att de söker upp rollpersonerna.

Möte i bergsmiljö (2T10)

2-12: Inget möte.

13: Ett litet djur visar sig.

14: Ett medelstort djur visar sig.

15: Ett stort djur visar sig.

16: Ett medelstort fientligt djur anfaller.

17: Ett stort fientligt djur anfaller.

18: Rollpersonerna hittar en gammal grotta.

19: En liten humanoid varelse visar sig högre upp i bergen under några sekunder. Sedan försvinner den spårlöst. Det var en Duerb. Skulle en av rollpersonerna vara Duerb, så är det 50% chans att han stannar kvar.

20: Ett stort följe av små humanoida varelser syns högre upp i bergen. De försvinner snabbt utan att lämna några spår. Det var Duerber. Skulle en av rollpersonerna vara Duerb, så är det 50% chans att de stannar kvar.

Möte i övrig miljö (2T10)

2-8: Inget möte.

9: Ett litet djur visar sig.

10: Ett medelstort djur visar sig.

11: Ett stort djur visar sig.

12: Ett medelstort fientligt djur anfaller.

13: Ett stort fientligt djur anfaller.

14: En stor styrka hästburna soldater syns längre bort.

15: En vagnskaravan syns längre bort.

16: Ett stråtrövarsällskap på 1T10+5 personer får syn på rollpersonerna och planerar att råna dem, men bara om de är fler än rollpersonerna.

17: Ett litet sällskap på 1T10 personer syns längre bort.

18: En ensam resenär syns längre bort.

19: En styrka på 3T10+10 soldater kommer ridande mot rollpersonerna. När de kommer fram frågar de bryskt vad rollpersonerna gör här, vilka de är och vart de kommer från. De lämnar ingen som helst förklaring till dem efter de har fått svar. De rider snabbt vidare efter detta.

20: Ett följe på 1T10+10 paladiner och 1T100+200 krigarmunkar drar förbi på avstånd. De tillhör en kyrka i närheten och är på väg till ett möte som skall äga rum om några dagar.

Jakt

Då och då får rollpersonerna för sig att de skall ge sig ut och jaga, detta händer alla rollspelsgrupper förr eller senare. Det är ju ändå en normal sak att göra för överlevnad och kanske ibland för att tjäna lite pengar. Jakt är även ett bra tillfälle för mer normala äventyr, något alldagligt istället för att alltid strida mot onda fiender och leta efter legendariska skatter. I många andra spel finns det inte med regler för hur jakt går till regelmässigt, och om man skall behöva avfyra 10 pilar för att fälla en hjort, så är man antagligen ingen bra jägare. Exakt så är det i många andra rollspel, och många spelare och spelledare bryr sig inte om att utveckla egna regler för jakt då de spelar dessa. I detta spel fungerar jakt på ett lite annorlunda sätt än för normal strid, en jägare skall kunna fälla sitt byte med en enda pil utan att det plågas. OBS! Dessa regler får bara användas vid normal jakt, inte i några andra sammanhang. Vi har skapat dessa regler bara för att få jakt i spelet lite mer real-

istiskt, inte för att rollpersonerna skall kunna dräpa sina fiender utan problem då de smyger sig på dem obemärkt om natten, eller något liknande.

Jakt steg för steg

Först måste man hitta sitt byte. Detta görs genom att man som spelare använder sig av färdigheter som Spåra, Smyga, Gömma sig osv. För att hitta ett byte, så krävs endera skicklighet i färdigheten Zoologi och de ovannämnda, eller att man har en snäll spelledare. Efter att man har funnit sitt byte, så gäller det att man kan ta sig så nära som möjligt utan att bytet upptäcker en. Det är här Smyga och Gömma sig färdigheterna kommer in, men att agera på ett intelligent sätt är även det bra. Tänk på vilket håll vinden blåser åt, och vad din rollperson har för beklädnad. När man befinner sig inom räckhåll till sitt byte, så gäller det nu att få en direkt dödande attack, eller i alla fall en som är direkt sövande. Den som skall avfyra pilen, eller kasta spjutet, eller vad man nu använder måste klara ett färdighetsslag på färdigheten som vapnet går under. Lyckas man perfekt har man dödat bytet, lyckas man normalt, så har man fällt det och det är medvetslöst. Skulle man misslyckas, så missar man sitt mål, och det är 75% chans att bytet hinner fly innan någon i jaktsällskapet kan utföra nästa attack. Om någon står bredvid beredd att lägga ner bytet om den andra personen missar, så är det bara 40% chans att bytet lyckas fly innan denne får iväg sin pil eller sitt spjut, eller vad han nu använder. Skulle man fumla, så skadeskjuter man bytet och det lyckas fly. Är man en god jägare, så måste man vid dessa tillfällen fortsätta jakten för att fälla bytet som man skadeskjutit.

Jakt på rovdjur

Om man jagar rovdjur, eller andra djur som kan försvara sig, och råkar hamna i närstrid med dessa, så gäller normala regler för strid. Detta ger djuret en chans att försvara sig och kanske fälla jägaren. Även en del fredliga djur kan bli fientligt inställda och anfalla. Vid dessa tillfällen skall normala stridsregler användas. Det är nästan enbart Barbarerna i Zhoria som jagar med närstridsvapen på detta sätt. För Barbarerna är detta ett sätt att bevisa sin storhet som jägare. Detta betyder dock inte att Barbarerna är grymma och tycker om att plåga djuren, de som jagar på detta sätt gör det bara när det är nödvändigt, och är duktiga jägare och använder all sin kunskap till att nedlägga sitt byte så snabbt och smidigt som möjligt.

Fällor

När det gäller att fånga djur med hjälp av fällor som är skapade för just detta bruk, så beror det på hur logiskt man placerat ut fällorna, och lite tur. Man skall slå ett LOG-slag x2 eller ett slag på färdigheten Överlevnad om man har högre %V på den. Lyckas man perfekt, så är det 75% chans att man har fångat ett djur. Lyckas man normalt, så är det 50% chans att man fångat ett djur. Misslyckas man, så har man satt ut fällan på fel sätt, och man kommer inte att fånga något djur i den alls. Fumlar man kan detta leda till att man skadar sig. Spelledaren bör slå dessa slag dolt, så att spelaren inte vet när han lyckats eller misslyckats.

Högre rang

Om man vill skapa en rollperson eller spelledarperson som är av högre rang än rang ett, så skall man börja med att skapa honom som en vanlig rollperson. När detta är klart är han av rang ett.

Efter detta skall man använda de normala reglerna för ranghöjning precis som för normala karaktärer, men om man skapar en karaktär som skall börja med högre rang, så tillkommer några extra saker som måste göras, se nedan. Detta gäller rollpersoner och spelledarpersoner som börjar på högre rang än rang ett.

Alla av högre rang får lite extra turpoäng per rang. De får även ryktbarhet per rang, en viss procentchans att de har lärt sig fler besvärjelser om de har färdigheten Magisk teori, några extra höjningsslag på färdigheter och lite extra pengar. De kan även köpa nya förmågor för turpoäng mellan rangerna om de har poäng till detta. Det finns även en liten chans att de får fler trohetspoäng om de är religiösa. Deras stridserfarenhet höjs även den lite vid varje rang. Det finns även en liten chans att de får en ny nivå på en valfri specialisering vid varje ny rang. Allt detta skall symbolisera lite vad de gjort mellan rangerna. De var ju inte statiska innan de kom till den nya rangen.

Rang:	2
Turpoäng:	+1T2
Ryktbarhet:	+1T3-1
Besvärjelser:	20% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag:	+1T10+2
Specialiseringar:	20% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet:	+3T10 bm x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng:	10% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet:	+1T2 för icke stridande. +1T3 för stridande.
Rang:	3
Turpoäng:	+1T2
Ryktbarhet:	+1T4-1
Besvärjelser:	22% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag:	+1T10+2
Specialiseringar:	22% chans att få en ny Nivå.

Förmögenhet: +3T10 x 1T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 12% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T2 för icke stridande.
+1T4 för stridande.

Rang: 4
Turpoäng: +1T3
Ryktbarhet: +1T4-1
Besvärjelser: 24% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+3
Specialiseringar: 24% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +3T10 x 2T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 14% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T3 för icke stridande.
+1T6 för stridande.

Rang: 5
Turpoäng: +1T3
Ryktbarhet: +1T6-1
Besvärjelser: 26% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+3
Specialiseringar: 26% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +3T10 x 3T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 16% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T3 för icke stridande.
+1T6 för stridande.

Rang: 6
Turpoäng: +1T4
Ryktbarhet: +1T6-1
Besvärjelser: 28% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+4
Specialiseringar: 28% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +3T10 x 4T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 18% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T4 för icke stridande.
+1T6 för stridande.

Rang: 7
Turpoäng: +1T6
Ryktbarhet: +1T6-1
Besvärjelser: 30% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+5
Specialiseringar: 30% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +4T10 x 4T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 20% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T4 för icke stridande.
+1T6 för stridande.

Rang: 8
Turpoäng: +1T6
Ryktbarhet: +1T6-1
Besvärjelser: 32% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+5
Specialiseringar: 32% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +5T10 x 4T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 22% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T4 för icke stridande.
+1T6 för stridande.

Rang: 9
Turpoäng: +1T6
Ryktbarhet: +1T6-1
Besvärjelser: 34% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+5
Specialiseringar: 34% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +6T10 x 4T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 24% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T4 för icke stridande.
+1T6 för stridande.

Rang: 10
Turpoäng: +1T6
Ryktbarhet: +1T6-1
Besvärjelser: 36% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+6
Specialiseringar: 36% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +7T10 x 4T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng: 26% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet: +1T4 för icke stridande.
+1T6 för stridande.

Rang: 11
Turpoäng: +1T6
Ryktbarhet: +1T6-1
Besvärjelser: 38% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag: +1T10+7
Specialiseringar: 38% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet: +8T10 x 4T2 bm
x5 om Borgare, x10 om Adlig.

Trohetspoäng:	28% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet:	+1T4 för icke stridande. +1T6 för stridande.
Rang:	12
Turpoäng:	+1T6
Ryktbarhet:	+1T6-1
Besvärjelser:	40% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag:	+1T10+8
Specialiseringar:	40% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet:	+9T10 x 4T2 bm x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng:	30% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet:	+1T4 för icke stridande. +1T6 för stridande.
Rang:	13
Turpoäng:	+1T6
Ryktbarhet:	+1T6-1
Besvärjelser:	40% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag:	+1T10+9
Specialiseringar:	45% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet:	+10T10 x 4T2 bm x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng:	30% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet:	+1T4 för icke stridande. +1T6 för stridande.
Rang:	14, uppåt (per rang)
Turpoäng:	+1T6
Ryktbarhet:	+1T6-1
Besvärjelser:	40% chans att man lärt sig 1T2 st.
Höjningsslag:	+1T10+10
Specialiseringar:	50% chans att få en ny Nivå.
Förmögenhet:	+10T10 x 5T2 bm x5 om Borgare, x10 om Adlig.
Trohetspoäng:	30% chans att man får +1 poäng. +2 poäng om man är munk eller krigarmunk. +3 poäng om man är präst eller paladin.
Stridserfarenhet:	+1T4 för icke stridande. +1T6 för stridande.

Besvärjelser

Om man vill att karaktären skall ha forskat fram egna besvärjelser, så är det nuvarande rang multiplicerat med 3 i procentchans att han har lyckats med detta vid varje tillfälle. Är karaktären till exempel av rang fem då man slår detta slag, så är det 15% chans att han lyckats. Man kan inte ha forskat fram mer än en egen besvärjelse per rang om karaktären skapas på detta sätt. Spelaren bör ha någon besvärjelse i tankarna om detta skall göras, och besvärjelsen måste godkännas av spelledaren. Man får slå maximalt ett sådant här slag vid varje rang, inte fler.

Raser & Varelser

Det Vita Hornet var en stor taverna på två våningar. Undervåningen bestod av matsal, kök och privata rum där gästerna kunde sitta ostört och inta sin måltid. Övervåningen bestod av en bar och flera spelrum där kunderna kunde spela olika kort- och tärningsspel om pengar.
Elona gick upp på övervåningen och fortsatte fram till bardisken med Durgas och Bardin efter sig. Hon vinkade till sig en bartender.
– Hälsa Serna att Elona söker henne.
– Genast min dam, svarade bartendern och försvann genom en dörr bakom bardisken.
Durgas hade redan beställt tre öl av en annan bartender. Han gav de andra två ett varsitt stop. Bardin drack nöjt, men Elona smuttade bara som hastigast på det med en min som talade om att hon inte var förtjust i denna dryck.
Efter några minuter återkom bartendern som Elona pratat med.
– Serna tar emot i templet om två timmar.
– Tack. Kom nu mina vänner, det är dags att gå.
De lämnade tavernan, och började vandra längs med gatan.
– Vet du vart templet är, frågade Durgas?
– Vi skall inte till nåt av de normala templen, svarade Elona. Jag vet vilka tecken jag skall leta efter. Det skall vara i närheten av tavernan någonstans. Ni två kan väl kolla de normala templen, men var försiktiga. Jag vill bara veta om det finns några Natael eller Salani anhängare där de inte borde finnas, så jag vet vart jag har dem. Under tiden skall jag lämna över meddelandet. Vi möts nere vid hamnen om tre timmar.
De delade på sig och gick åt olika håll.

Värden & Egenskaper

De flesta raser och varelser i detta kapitel är beskrivna som en av dess ras medelklass vad det gäller grundegenskaper och färdigheter. Om spelledaren vill ha personer och varelser som skiljer sig lite från de typexempel som beskrivs här, så kan han ändra grundegenskaperna med en maximal höjning eller sänkning på 80% av det värde som står i detta kapitel. Om spelledaren håller sig inom dessa ramar, så håller sig personen eller varelsen inom sin ras ramar för vad som är normalt. Det finns dock alltid exemplar som har högre värden bland de flesta varelser och raser, men de är mycket sällsynta. Vad det gäller färdigheter, så kan spelledaren modifiera %V i dem hur han vill.

Undantagen

Raser som man kan spela med som rollperson är inte uppskrivna som typexempel i detta kapitel. De står uppskrivna på samma sätt som människoraserna i kapitlet om rollpersonen. När det gäller spelledarpersoner för dessa raser, så råder vi spelledaren att skapa dem som när man skapar normala rollpersoner. Färdighetsvärdena kan spelledaren sätta ut vad som helst på om han inte vill slå fram en spelledarperson, tänk bara på att hålla er inom rimliga gränser. Ett annat undantag är odöda. De har fått sina grundegenskapsvärden utifrån hur bra de var då de var normala levande varelser. Efter att de har blivit odöda, så kan dock de flesta av dem erhålla erfarenhet och nå nya ranger precis som vanliga personer. De är dock inte så intelligenta, så de får bara ut 25% av spelpoängen. Vampyrer och spöken får ut 100%, då de är lika intelligenta som när de var vid liv.

Rang

Alla raser och varelser i detta kapitel är av rang 1. Om spelledaren vill skapa spelledarpersoner och varelser av högre rang, så skall regeln för ranghöjning användas för dessa precis på samma sätt som för rollpersoner. Tänk dock på att primitiva raser och varelser som har högre rang än 10 är mycket ovanliga. Raser och varelser som är mer sofistikerade kan dock stiga ganska högt i rang, och visa sig vara väldigt farliga fiender, eller väldigt bra bundsförvanter.

Stridserfarenhet

Vi har inte tagit med de olika rasernas och varelsernas stridserfarenhetsvärde i detta kapitel. Spelledaren kan själv bestämma vad de skall ha för värde om han vill, eller låta dem alla ha 20 i Stridserfarenhet. Det är dock vissa djur och varelser som inte har denna egenskap alls, se Stridserfarenhet i kapitlet om strid för mer information.

Skräcktabellen

Då man träffar på en varelse som ser skräckinjagande ut skall man slå ett PSY-slag x4 eller ett PSY-slag x6 beroende på vad man har i PSY. Varje varelse har ett värde som vi kallar dess skräckvärde (SV). Har man högre i PSY än vad varelsen har i SV, så skall man klara ett PSY-slag x6 för att slippa att slå på skräcktabellen. Lyckas personen med PSY-slaget, så känner han ingen allvarlig skräck, men om personen misslyckas med slaget, så måste han slå ytterligare ett slag på tabellen nedan för att få reda på hur personen reagerar på skräcken han känner.

Skräcktabell (2T10)

2: Du börjar darra och har -5 i %-chans att lyckas de följande 1T10 ronderna.

3-4: Du blir obeslutsam och har -10 i %-chans att lyckas de följande 2T10 ronderna.

5-6: Du blir paralyserad av skräck och kan inte utföra någonting under de följande 1T6 ronderna. Efter detta måste du slå ytterligare ett slag på denna tabell.

7-8: Du skriker av skräck och flyr så fort du bara kan tills du kommer bort från skräckkällan, eller tills någon stoppar dig. Finns skräckkällan kvar efter att du blivit stoppad av någon, så måste du slå ett slag till på denna tabell för att få reda på hur du reagerar.

9-10: Du hamnar i ett bärsärksraseri på grund av skräcken. Se kapitlet om strid för mer information om bärsärk.

11-12: Du faller gråtande av skräck till marken. Du blir inte dig själv igen förrän 1T10 ronder. Sedan måste du slå ytterligare ett slag på denna tabell.

13-14: Du förlorar medvetandet på grund av skräcken. Du vaknar igen efter 2T10 ronder. Finns skräckkällan kvar när du vaknar, så måste du slå ytterligare ett slag på denna tabell.

15-16: Du darrar av skräck och har väldigt svårt för att agera. -30 i %-chans att lyckas i 4T10 ronder.

17-18: Du faller ihop och kan inget annat än att stirra på skräckkällan. Du är så här de följande 1T6 ronderna. Efter detta måste du slå ytterligare ett slag på denna tabell.

19: Du blir melankolisk och kan inte utföra någonting mer än att stirra rakt fram. Du kommer inte att prata igen före 1T10 dagar efter upplevelsen. Om du inte klarar ett PSY-slag x5, så kommer ditt hår att gradvis bli helt vitt under denna tid.

20: Du måste klara ett PSY-slag x5, annars stannar ditt hjärta av skräckupplevelsen. Klarar du slaget skall du slå en gång till på denna tabell.

Människoraserna

Zhorias människoraser finns beskrivna i kapitlet om rollpersonen i början av boken. De olika människoraserna som finns i Zhoria är vanliga människor, Barbarer, Nomader och Högländare.

De gamla raserna

Alla dessa raser har mer eller mindre helt försvunnit från Zhoria. I landet står nu dess uråldriga boplatser helt övergivna kvar som igenväxta ruiner. Numera är det fruktansvärt sällsynt att möta en person av de gamla raserna. Skulle man göra det, så är det dock inte säkert att man upptäcker att personen är av någon av de gamla raserna. Numera lever ett fåtal av dessa olika raser tillsammans på gömda och glömda platser runt om i landet. De flesta av dem håller sig isolerade från människorna runt omkring, som nu har blivit den dominerande intelligenta rasen i världen. De gamla raserna började dra sig tillbaka från Zhoria för cirka 100 år sedan. De bestämde sig för att försöka leva som de tidigare har gjort, utan människors inblandning. Det finns dock några kvar som lever bland människorna i Zhoria.

Ewonérna drog sig djupare in i skogarna, eller reste till okända områden långt borta från deras forna bosättningar. De har under århundraden utvecklats i sitt sätt att bygga sina boningar. En människa kan stå några meter från en Ewonby i en skog utan att ha en chans att upptäcka den om han inte verkligen letar efter den. Alla Ewonér har även en speciell förmåga som nästan gör dem omöjliga att upptäcka då de vistas i en skog, om de inte vill bli upptäckta.

Duerberna lämnade sina forna städer i bergen för att gräva sig djupare in i berget. Numera lever de nästan hela sitt liv i de stora grottsalarna som de byggt. De lämnar enbart bergen då de absolut måste. De livnär sig på vad de kan fånga i underjordiska sjöar och vattendrag, samt jagar då och då i närheten av sitt hem.

Folberna var bland de första av De gamla raserna som begav sig av från Zhoria och även resten av världen, eller snarare beblandade sig med människorna på ett sådant sätt, så att de tros vara människodvärgar. De håller dock kontakten med varandra, och håller hårt på sina traditioner. En Folb gifter sig dock sällan numera, så rasen håller nästan på att dö ut. Det finns även Folber som lever bland Ewonér.

Svart-Ewonérna har dragit sig ner i underjorden där de lever för sig själva. Numera lämnar de sällan sina underjordiska grottor. Ibland kan det hända att en eller några Svart-Ewonér lämnar underjorden för att ge utlopp för sitt blodtörstiga begär efter att få döda och plundra. Detta händer dock mer sällan för varje år som går. Efter att någon liten människoby har råkat ut för deras grymhet, så skylls det oftast på demoner av människorna.

Trollen var fruktansvärt sällsynta redan för flera tusen år sedan. Nu för tiden är det mycket ovanligt att de förökar sig, och de sover och äter mesta delen av sina liv. Trollen håller sig undan människorna och de andra intelligenta raserna på grund av att förr var de jagade och blev brutalt slaktade av andra på grund av att man trodde att trollen var onda. Trollen är egentligen inte speciellt onda, de är dock inte så smarta, och har ett annat synsätt på vad som är rätt och fel.

Orcherna är numera väldigt få i antal. De lever i skogar och berg, oftast under jord. Detta är en mycket krigisk ras som är hatad av i stort sett alla andra intelligenta raser. En Orch kan gå ihop med Svart-Ewonér, men det är sällsynt. Båda dessa raser är väldigt egna av sig och kräver mycket makt, och även respekt av andra.

Ewonér (Alver)

Denna ras är den som är mest lik människorna till utseendet. De är något mindre än människorna och inte riktigt lika kraftigt byggda. Deras hår är oftast ljust och rakt, men det finns även de som har svart hår. Deras ögon brukar vara grönblå, och har ett svagt kattliknande utseende. Deras öron är spetsiga, och de saknar helt skäggväxt. Ewonérna sägs vara det vackraste släktet som någonsin har levt i världen. Deras kläder brukar oftast vara väldigt vackra och gå i en grönbrun ton. De brukar bo i stora skogar där de bygger sina enorma städer bland trädens kronor. Dessa städer är nästan omöjliga att hitta om man inte vet exakt vad man letar efter. Ewonérna brukar nästan aldrig bära tyngre rustningar än läder, och deras vanligaste vapen är någon typ av båge och/eller svärd och spjut. Denna ras kan inte dö av ålder, de utvecklas precis som människor tills de är cirka 20-25 år gamla. Efter detta, så åldras de aldrig mer. Deras modersmål är Guéndol. Deras religion är oftast Yiw-énn eller Rhide. Det var denna ras som först lärde sig hur man bemästrade magin. De har ingen begränsning som säger att de måste ha minst 16 i AUR och PSY, alla Ewonér kan lära sig besvärjelser ändå, och de flesta gör det. Det hör till en Ewons uppväxt. Då man räknar ut hur många besvärjelser en Ewon har från början, så skall man modifiera antal besvärjelser med +2. Blir en Ewon trollkarlslärling, så gäller samma regler som för andra raser. Alla Ewonér har även en förmåga som de kan använda i skogar. De är otroligt duktiga på att gömma sig och att använda färdigheten Kamouflage i en skog. De har +25% i chans att lyckas med detta då de är i en skog (denna modifikation gäller enbart i skogar och skall inte förväxlas med rasbonusen de får på

dessa färdigheter). Alla Ewonér har även mycket bra syn i mörker. Detta är ingen total mörkersyn, utan snarare en förmåga som är mer lik kattdjurs syn.

Rasbonus för Ewonér
Ewonér får +3 i AUR, +1 i MIN, +1 i LOG, +2 i SMI, +1 i INT, +1 i FYS och -2 i STY.

Alla Ewonér får +20 i %V på Gömma sig och Kamouflage utan att offra bakgrundspoäng.

Alla Ewonér kan lära sig besvärjelser även om deras AUR och PSY är lägre än 16. Alla Ewonér ser ungefär lika bra som ett kattdjur i mörker.

Duerber (Dvärgar)

Duerberna är ett mycket stolt folkslag. De brukar vara väldigt kraftigt byggda. Männen har alltid ett stort prydande skägg som de vårdar ömt. Alla hår- och ögonfärger finns inom denna ras. De har ett väldigt bra mörkerseende, i totalt mörker ser de SYN-antal meter utan problem. De är oftast väldigt bra hantverkare, och är kända för att vara väldigt duktiga arbetare. De älskar oftast dyrbara metaller och ädelstenar, inte för dess värde, utan för vad de kan göra av dem. En Duerb ser alltid olika möjligheter till vad han kan tillverka av ett metallråämne då han studerar den. Duerberna är den enda rasen som känner till hemligheten om hur man skall bryta och bearbeta den värdefulla och sällsynta metallen Mithril. En Duerb kan verka lite sniken, vrång och egoistisk för andra raser, men detta stämmer oftast inte, de har bara lite andra värderingar än de andra raserna. Har man väl lärt känna en Duerb, så kan man räkna med att ha en vän för livet. Duerberna brukar bo i stora underjordiska städer där de utvinner metaller och ädelstenar. Alla Duerber ogillar att vistas på öppet vatten. De ogillar även att rida. De vill alltid känna marken under sina fötter, annars kan de börja känna olust. Duerberna använder oftast tunga metallrustningar, tunga yxor, svärd och armborst eller arbalest, om de skall ut i strid. Det var denna ras som uppfann armborst och arbalest. Deras kläder är oftast rutiga eller randiga, och brukar vara ganska färgglada. Deras modersmål är Duerhb. Deras religion är oftast Yiw-énn eller Elm. Deras medellivslängd är 300 år.

Rasbonus för Duerber
Duerber får +3 i STY, +2 i FYS, +1 i INT, +2 i PSY, +1 i LOG, +1 i MIN, -2 i SMI och -2 i SNA.

Alla Duerber har ett steg högre på skadebonustabellen än andra raser.

Alla Duerber får +20 i %V på en valfri hantverksfärdighet utan att offra bakgrundspoäng.

De har även total mörkersyn SYN-antal meter.

Folber (Halvlängdsmän)

Folberna är ett lugnt folk som aldrig brukar göra mycket väsen av sig. De bodde vid De Gröna Kullarna förr i tiden. Deras hus var utgrävda ur jordkullar och hade små runda fönster och dörrar. Det här är ingen krigisk ras, de har aldrig utkämpat en enda strid under sitt liv i Zhoria, utom för att skydda sin by mot vargar och dylikt. Denna ras är väldigt liten till växten och ser ut ungefär som människodvärgar. De använder mycket sällan skor, då deras fötter är väldigt håriga och har en kraftig läderartad fotsula. De älskar god mat och dryck. De flesta inom denna ras är (eller snarare var) jordbrukare. Numera håller de på med lite av varje. Många av dem har blivit gycklare och narrar åt människorna. Utseendemässigt kan de se ut precis hur som helst inom de mänskliga ramarna. Deras religion är oftast Ibrahin. Deras modersmål är Folbiska, men numera talar de inte det så ofta. Under sin uppväxt får de lära sig modersmålet för den rasen som de lever bland. En Folb har en medellivslängd på 100 år.

Rasbonus för Folber
Folber får +2 i SMI, +2 i BAL, +2 i KAR och -4 i STY.

Alla Folber får +20 i %V på hantverket Matlagning och +10 i %V när de använder slungor.

Svart-Ewonér (Svartalver)

Svart-Ewonérna var från början Ewonér som har frestats av ondskans frukt. Aeldrich lyckades få några Ewonér på sin sida i "Det stora kriget" för över 1000 år sedan. Dessa Ewonér förändrades gradvis till en fruktansvärd och ondskefull ras som inte ens Aeldrich kunde hålla i schack. Svart-Ewonérna ser ut precis som vanliga Ewonér, med den skillnaden att deras hy är mörkgrå och deras hår korpsvart eller vitt. Numera lever de i stora underjordiska komplex som de sällan lämnar. Om de vistas ute under solen på dagen, så har de en modifikation på -25 i %-chans att lyckas på allt de tar sig för. Detta på grund av att de har blivit vana vid mörkret i underjorden och numera har svårt för att vistas där det finns skarpt ljus. Denna ras har total mörkersyn, precis som Duerberna. När de strider använder de sig oftast av magi och alla möjliga grymma vapen de kan komma på. De älskar att plåga sina offer. Deras modersmål är Gruén, vilket är vagt besläktat med Ewonérnas modersmål. Deras religion är oftast Natael.

Rasbonus för Svart-Ewonér
Svart-Ewonér får +3 i AUR, +1 i MIN, +1 i LOG, +2 i SMI, +1 i INT, +1 i FYS och -2 i STY.

Alla Svart-Ewonér har +20 i %V på hantverket Tortyr.

Alla Svart-Ewonér kan lära sig besvärjelser, även om deras AUR och PSY är lägre än 16. De får 2 extra besvärjelser från början, precis som vanliga Ewonér.

De har även total mörkersyn SYN-antal meter. När de vistas ute under solen på dagen har de en modifikation på -25 i %-chans att lyckas på allt.

Denna ras har även ett SV värde som är lika med dess KAR då de kan sätta skräck i andra raser.

Svart-Ewonérna är en otroligt grym ras, och är mycket opassande att spela med som rollperson om inte alla i gruppen är av denna ras.

Troll

Det finns två olika trollraser i Zhoria. Den första är den som lever i bergen och kallas för Stentroll. Stentrollen är inte speciellt klyftiga av sig, och kan bli mycket frustrerade av logiskt resonemang. Stentrollen brukar leva i bergsgrottor med sin familj. Familjen brukar bestå av cirka ett tiotal troll. De använder sig oftast av sten- och trävapen, samt ibland av vapen av ben. De använder aldrig kläder. Deras kroppar täcks på vintern av ett tjockt lager svart päls. På sommaren är de pälslösa. Den andra trollrasen är Skogstroll. Dessa troll lever i skogar. Skogstrollen är lite klyftigare än Stentrollen, men inte mycket. Om man får chansen att diskutera med ett Skogstroll, så brukar de lyssna nyfiket några minuter, men tröttnar om det tar längre tid. Då börjar de bete sig ungefär som Stentrollen. Ett Skogstroll brukar bo i underjordiska grottor med sin familj. Familjen brukar bestå av cirka ett tiotal troll. De använder sig oftast av trävapen. De använder sällan kläder. Deras kroppar är täckta av ett tjockt lager brun päls under vintern. På sommaren är de mer eller mindre pälslösa. Alla troll har total mörkersyn SYN-antal meter. De kan inte vistas ute i solljus, då de förvandlas till sten av solens strålar. När solen går ner, så förvandlas de dock tillbaka till vanliga troll igen. Trollens modersmål kallas Trolltunga och saknar helt skriftsystem. Ett trolls medellivslängd är 500 år. Inga troll kan använda sig av magi.

Stentrolls utseende & värden

Svart tjock päls (pälslösa under sommarmånaderna), grågrön hy, röda ögon, gula huggtänder, stora klor och en fruktansvärd andedräkt. 230-260 cm, 180-250 kg. De använder sällan kläder, men de kan göra det ibland.

Stentroll (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	6	SYN:	12	STO:	25
STY:	25	MIN:	10	HÖR:	14	SB:	+3
SMI:	10	PSY:	16	L/S:	19	FF:	21
BAL:	12	AUR:	5	KÄN:	8	MP:	1
SNA:	17	KAR:	3	INT:	7	SP:	24
						SV:	12

Naturligt ABS:	4	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	45%	-
Slagsmål:	50%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	50%	Skada: Se färdigheten
Klor:	45%	Skada: 1T8+1+SB
Bett:	40%	Skada: 1T8+1+SB
Vapen:	35%	Skada: Varierar
Trolltunga:	50%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Skogstrolls utseende & värden

Brun tjock päls (pälslösa under sommarmånaderna), brungrå hy, gula ögon, gula huggtänder, stora klor och en fruktansvärd andedräkt. 200-230 cm, 130-180 kg. De använder sällan kläder, men de kan göra det ibland.

Skogstroll (Rang: 1)

FYS:	16	LOG:	8	SYN:	12	STO:	21
STY:	20	MIN:	10	HÖR:	14	SB:	+3
SMI:	12	PSY:	14	L/S:	19	FF:	21
BAL:	13	AUR:	6	KÄN:	8	MP:	1
SNA:	20	KAR:	4	INT:	7	SP:	21
						SV:	12

Naturligt ABS:	2	
Attacker per rond:	3	
Iakttagelseförm:	40%	-
Slagsmål:	60%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	60%	Skada: Se färdigheten

Klor:	50%	Skada: 1T8+SB
Bett:	45%	Skada: 1T8+SB
Vapen:	40%	Skada: Varierar
Trolltunga:	50%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Orcher

Orcherna är ett folkslag som lever i mindre underjordiska byar. Dessa byar brukar bestå av 50 till 250 Orcher, men sällan fler än 250. Denna ras är väldigt krigisk av sig. I "Det stora kriget" stod de på Aeldrich's sida tillsammans med Svart-Ewonérna. Förr i tiden gjorde de många räder mot Duerbernas och Ewonérnas bosättningar. Detta har tillfört att både Ewonér och Duerber hatar denna ras något fruktansvärt. Ofta har Duerber och Ewonér slagit sig samman för att hämnas på Orcherna. Om Orcherna står som segrare efter en strid, så brukar de fira genom att äta upp sina fallna fiender. Orcher använder i stort sett vilka vapen och rustningar som helst, men de har en förkärlek till tunga vapen, samt läder- och metallrustningar. En Orch har en människolik kroppsbyggnad, men han är kortare, har gula ögonhålor, svarta tänder, betar som växer upp från underkäken, gråaktig hy och gråsvart hår och ibland skägg. Alla Orcher har total mörkersyn SYN-antal meter. När de vistas i solljus får de en modifikation på -25 till alla grundegenskaps- och färdighetsslag på grund av sina känsliga ögon. Orcherna brukar i stort sett aldrig tvätta sig, vilket gör att de luktar fruktansvärt illa. Orchernas modersmål kallas för Orchtunga och saknar skriftsystem. Deras religion är oftast Natael. Medellivslängden för en Orch är 50 år. En del Orcher är magikunniga och kan kasta besvärjelser. Detta är dock väldigt sällsynt, men några stammar har magikunniga Orcher. Dessa blir oftast ledare över de andra, då de oftast är smartare, och klarar av att manipulera de andra lite bättre.

Orch (Rang: 1)

FYS:	14	LOG:	10	SYN:	16	STO:	8
STY:	13	MIN:	11	HÖR:	14	SB:	±0
SMI:	12	PSY:	14	L/S:	15	FF:	12
BAL:	15	AUR:	10	KÄN:	11	MP:	2
SNA:	16	KAR:	6	INT:	10	SP:	13
						SV:	10

Naturligt ABS:	Ingen
Attacker per rond:	2

Iakttagelseförm:	45%	-
Slagsmål:	45%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	45%	Skada: Se färdigheten
Vapen:	50%	Skada: Varierar
Orchtunga:	50%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Legendariska varelser

Varelserna här nedan är varelser som är hämtade ur Zhorias legender och myter. En del personer tror inte att de någonsin har existerat, medan andra tror stenhårt på att de finns. Det är inte många som har sett dem i verkliga livet, men de som har det kommer aldrig att glömma det.

Drake

En drake är en reptilliknande varelse som är mycket stor. De brukar leva i berg, där de bosätter sig i enorma grottor. Alla drakar har en förkärlek till skatter och vackra saker som glimmar. De brukar samla på sig enorma mängder föremål som de sniket vakar över. Alla drakar kan prata, och de är väldigt intelligenta. Drakarnas skinn och fjäll finns i många olika färger och nyanser, men den vanligaste färgen är mörkgrön. Nästan alla drakar brukar ha många vassa horn och taggar över nästan hela kroppen. Alla drakar är tvekönade, och då de förökar sig gör de det med sig själva. En drake kan få upp till 5 ungar varje gång. Dessa ungar kläcks ur sina ägg efter cirka 3 månader. Efter cirka 5 år har ungarna blivit stora nog för att ge sig iväg och leta upp ett eget hem. Det är dock mycket sällsynt att en drake förökar sig. Efter de 5 första åren i livet, så lever oftast drakar ensamma på något ödsligt område. I stort sett alla drakar kan använda sig av magi och besvärjelser. Hos dem är det mer som naturliga förmågor, så de mässar inte fram besvärjelserna, utan kan aktivera en besvärjelse bara genom att koncentrera sig på den. Besvärjelsen skall räknas som en vanlig attack i ronden. Det en drake är mest fruktad för är eldkvasten som den kan spruta från sin mun. De flesta drakarna har vingar och kan flyga, men det finns även de som är vinglösa. När en drake flyger, så har den dubbel förflyttning. Alla drakar är odödliga och kan bara dö av fysiskt våld. De har ett väldigt hårt skinn och fjäll. Detta gör dem nästan osårbara mot vanliga attacker. De har dock ett lite mjukare skinn på undersidan, vilket gör dem lite mer sårbara där. Alla drakar är immuna mot eld i alla dess former. En drakes blod är giftigt och frätande. Blodet fräter bort 1T6 HV, från alla föremål, eller 1T6 skadepoäng per rond. Drakar har total mörkersyn SYN-antal meter x2. Om man skulle stöta på en drake, så är det inte alls säkert att den kommer att attackera. Det beror helt på hur man beter sig. Är man hövlig mot den och visar att man vill diskutera med draken, så går den gärna med på detta. En drake är mycket sofistikerad och tycker om att diskutera. En drake är dock också mycket listig och uträknad i sitt sätt. Den gör aldrig någonting om den inte kan vinna något på det hela. Detta gör den lite oberäknelig. En drakes utseende varierar mycket från drake till drake. En normal drake brukar vara cirka 3-4 meter hög och 12-14 meter lång från nos till svansspets. En drakes vingspann kan vara upp till 20-30 meter från spets till spets.

Drake (Rang: 1)

FYS:	30	LOG:	23	SYN:	20	STO:	80
STY:	70	MIN:	30	HÖR:	26	SB:	+9
SMI:	24	PSY:	22	L/S:	30	FF:	55
BAL:	20	AUR:	30	KÄN:	16	MP:	31
SNA:	30	KAR:	18	INT:	21	SP:	57
						SV:	18

Naturligt ABS:	12 (Undersida: 8)	
Attacker per rond:	5	
Iakttagelseförm:	90%	-
Bett:	60%	Skada: 3T8+SB
Klor:	45%	Skada: 2T8+2+SB
Eldkvast:	35%	Skada: 4T8
Svans:	40%	Skada: 2T8+SB
Horn:	30%	Skada: 3T8+SB
Magi:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Drakskatter

Varje drake brukar ha en skatt som innehåller olika föremål till ett värde av totalt 5T10 x1000 bronsmynt. En drakes skinn och fjäll kan säljas för 1T100 x500 bronsmynt. En drakes klor och tänder kan säljas för 1T10 x100 bronsmynt styck. Drakblod kan säljas för 1T10 x250 per liter. En drake har cirka 500 liter blod i kroppen. (man kan frakta drakblod i drakskinnsbehållare).

Rustningar av drakskinn och drakfjäll

Man kan tillverka rustningar av en drakes skinn och fjäll. Använder man enbart skinnet, så får man ett ABS värde på 8, och om man använder fjällen, så får man ett ABS värde på 12. Dessa ABS-värden gäller för alla former av attacker. De skyddar även mot eld och syra alldeles utomordentligt, och naturligtvis också mot fysiska besvärjelser. En rustning av drakskinn eller drakfjäll har ett HV-värde på 30 poäng. I övrigt räknas de som endera läder- eller fjällpansarrustningar. Man kan tillverka rustningar för ett antal personer som tillsammans har maximalt drakens STO x0,6 (avrunda nedåt). Dessa rustningar kan sedan säljas för; skinnets totala värde delat med skinnets STO, multiplicerat med rustningens (bärarens) STO.

Nymf (Dryad, Oread & Najad)

Nymfer ser ut som unga vackra människokvinnor. De lever oftast i skogar, men även i berg och i mindre sjöar och floder. De som lever i skogar har oftast sina hem i en ihålig trädstam. De som bor i berg har oftast sina hem i grottor. De som bor i sjöar eller floder har oftast sitt hem under vattnet eller vid ett vattendrag. En nymf lämnar sällan området där de har sitt hem. Om hemmet skulle förstöras av någon anledning, så dör nymfen oftast av sorg. Nymfer visar sig nästan aldrig, men ibland blir de förälskade i vandrare och resenärer som passerar deras områden. Då gör de allt för att charma honom med sin skönhet och försöker att få personen att stanna hos dem för en stund. Alla nymfer kan ge dem som de blir förälskade i en gåva. Skogsnymferna (Dryader) kan ge en man förmågan att sjunga otroligt vackert, eller spela ett instrument otroligt skickligt (+50 i %V på färdigheten). Bergsnymferna (Oreader) kan ge en man förmågan att se i totalt mörker (SYN-antal meter). Källnymferna (Najader) kan ge en man förmågan att andas under vatten. Nymferna tycker inte om våld och strider därför nästan aldrig. Om de skulle bli tvingade att strida, så gör de det väldigt dåligt. Alla nymfer har förmågan att kunna göra sig osynliga om de koncentrerar sig i en rond. Nymfer kan inte dö av hög ålder, enbart av fysiskt våld eller om deras hem förstörs. De har inget eget modersmål utan brukar använda sig av Guéndol eller ett människospråk.

Nymf (Rang: 1)

FYS:	16	LOG:	15	SYN:	12	STO:	8
STY:	9	MIN:	14	HÖR:	12	SB:	±0
SMI:	13	PSY:	14	L/S:	12	FF:	10
BAL:	11	AUR:	20	KÄN:	12	MP:	13
SNA:	12	KAR:	30	INT:	16	SP:	14
						SV:	5

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	75%	-
Sjunga:	90%	-
Spela instrument:	90%	-
Språk:	75%	-
Magisk teori:	90%	-
Spontan magi:	50%	-
Botanik:	90%	-
Zoologi:	90%	-
Charma:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Skogsrå

Skogsrån tros vara besläktat med nymferna. Ett skogsrå ser ut som en mycket vacker ung kvinna med ryggen täckt av bark och kan i en del fall (oftast när det gäller äldre skogsrån) ha en yvig rävsvans. Ett skogsrå kan charma en man som vandrar i skogen och försöka föra honom på villovägar, så att han går vilse. Om skogsrået lyckas med en charmattack måste mannen slå ett INT-slag x3. Om mannen misslyckas med slaget, så kommer han att leta efter den otroligt vackra kvinnan som lockar honom. När mannen har tröttat ut sig och är nära att somna i skogen, (detta brukar ske efter mannens FYS-antal minuter) så visar skogsrået sig och kommer fram till mannen. Nu försöker skogsrået att förföra mannen med en ny charmattack. Om skogsrået misslyckas med sin attack, så kommer mannen till sans igen och kan fly, men om hon lyckas måste mannen slå ett INT-slag x3 igen. Misslyckas mannen med detta slag, så

börjar de två att älska med varandra. Under varje rond som detta pågår suger skogsrået ut ett FYS-poäng från mannen. Varje rond får även mannen slå ett INT-slag x2 för att se om han kommer till sans och kan fly. När mannens FYS har sjunkit till noll, så är han död. Skogsrået får halva mannens FYS-poäng (avrunda uppåt). Om mannen vaknar till sans efter att skogsrået har börjat dra FYS-poäng från honom, så har han förlorat poängen permanent. En man som har vaknat till sans är immun mot detta skogsrås charmattacker i 10 dagar. Ett skogsrå kan bara dödas av fysiskt våld, eller när deras FYS-poäng sjunker till noll. Ett skogsrå förlorar ett FYS-poäng per år. Skogsrån har inget talspråk, men de är oftast väldigt bra på att sjunga i vackra tonlägen. Alla skogsrån har förmågan att kunna smälta in bland träden som en kameleont. Skogsrån strider sällan då de är mycket dåliga på det. De använder sig oftast av sin förmåga att kunna smälta in bland träden och gömma sig, eller av sin charmattack.

Skogsrå (Rang: 1)

FYS:	±15	LOG:	10	SYN:	11	STO:	9
STY:	8	MIN:	10	HÖR:	11	SB:	±0
SMI:	13	PSY:	12	L/S:	12	FF:	13
BAL:	10	AUR:	12	KÄN:	10	MP:	2
SNA:	16	KAR:	18	INT:	13	SP:	±14
						SV:	8

Naturligt ABS: 2 (enbart på ryggen)
Attacker per rond: 2

Iakttagelseförm:	50%	-
Charma:	65%	-
Smälta in:	80%	-
Sjunga:	90%	-
Smyga:	90%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Älva

Älvor är små bevingade varelser som lever i djupa skogar. De ser ut ungefär som Ewonér, men de är bara cirka två till två och en halv dm höga. De har fågelliknande vingar. Deras största nöje är att driva med folk. Till sinnet är de ungefär som barn som bara vill leka och busa hela tiden. Liksom Ewonérna kan de bara dödas av fysiskt våld. Deras modersmål är Guéndol. De brukar aldrig slåss, utan flyr hellre. Om de måste slåss, så använder de sig av magi och älvpulver som de har i små påsar. De älskar allt som glimmar, och är fanatiska kleptomaner. När de flyger har de femdubbel förflyttning. De vistas oftast i sällskap på 2T10+5 stycken, ibland även flera. De bor oftast ute under bar himmel, men en del av dem har fasta bosättningar i ihåliga träd och i stubbar.

Älva (Rang: 1)

FYS:	13	LOG:	8	SYN:	12	STO:	1
STY:	2	MIN:	8	HÖR:	13	SB:	-4
SMI:	17	PSY:	14	L/S:	13	FF:	7
BAL:	14	AUR:	18	KÄN:	10	MP:	11
SNA:	12	KAR:	12	INT:	17	SP:	8
						SV:	4

Naturligt ABS: Ingen
Attacker per rond: 2

Iakttagelseförm:	60%	-
Gömma sig:	80%	-
Smyga:	90%	-
Guéndol:	75%	-
Magisk teori:	90%	-
Spontan magi:	50%	-
Kasta:	65%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Älvpulver

Varje älva har en eller flera påsar med älvpulver. Pulvret kastar de oftast i ansiktet på sitt tilltänkta offer. Älvpulvret finns i olika former. Pulvret motsvarar olika besvärjelser och fungerar på samma sätt som om någon hade lagt en Lagra besvärjelse på det och bestämt att utlösningsvillkoret skall vara när det kastas på någon.

Enhörning

En enhörning är en häst med ett gyllene horn i pannan. De är mycket sällsynta och går inte att tämja. Enhörningen är ett mycket intelligent djur som står för godhet. Om man blir berörd av en enhörnings horn, så helas alla skador som man har totalt. En del tror att detta fungerar om man hugger av hornet och använder det, men detta stämmer inte. Enhörningen måste leva och ha kvar hornet. Alla enhörningar är vita. I Zhoria finns det bara kvar ett tiotal enhörningar och ingen tycks veta vart de håller till. En enhörnings förflyttning räknas fram på samma sätt som för vanliga djur.

Enhörning (Rang: 1)

FYS:	24	LOG:	8	SYN:	13	STO:	26
STY:	38	MIN:	14	HÖR:	16	SB:	+4
SMI:	14	PSY:	10	L/S:	16	FF:	30
BAL:	17	AUR:	20	KÄN:	12	MP:	9
SNA:	20	KAR:	-	INT:	20	SP:	27
						SV:	2

Naturligt ABS: 2
Attacker per rond: 4

Iakttagelseförm:	65%	-
Stånga:	50%	Skada: 1T10+2+SB
Bett:	45%	Skada: 1T6+SB
Ramma:	30%	Skada: 1T6+SB
Sparka:	60%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Pegas

Pegasen är en bevingad häst. Man kan bli vän med en pegas, och den kan låta en rida på den, men man kan aldrig tämja den. Liksom enhörningen, så står pegasen för godhet. Det berättas i legenderna om många riddare som har ridit på en bevingad häst då de behövt hjälp att besegra ondskan i landet. Pegasen har inga speciella förmågor förutom dess höga intelligens och förmågan att flyga. I övrigt är den som en normal häst. Det finns väldigt få pegaser kvar i Zhoria, de lärda tror att det rör sig om ett tjugotal, men ingen vet med säkerhet vart de lever. De har dubbel förflyttning när de flyger. En pegas förflyttning fås fram på samma sätt som för vanliga djur.

Pegas (Rang: 1)

FYS:	24	LOG:	8	SYN:	13	STO:	26
STY:	38	MIN:	14	HÖR:	16	SB:	+4
SMI:	14	PSY:	10	L/S:	16	FF:	30
BAL:	17	AUR:	20	KÄN:	12	MP:	8
SNA:	20	KAR:	-	INT:	20	SP:	27
						SV:	2

Naturligt ABS:	2	
Attacker per rond:	4	
Iakttagelseförm:	65%	-
Bett:	45%	Skada: 1T6+SB
Ramma:	30%	Skada: 1T6+SB
Sparka:	60%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Jätte

En jätte ser ut som en stor människa. De bor för sig själva på avskilda platser, så de kan få vara i fred. De lever oftast med en fru och några barn. Jättarna är oftast vänligt inställda till andra varelser, men många tror att de är onda och har därför jagat och dödat jättar förr i tiden. Detta har fått många jättar att fly från Zhoria. Den enda rasen som förstår jättarna är Duerberna, så de flesta jättar som finns kvar i landet bor därför i Gaunderbergen. När de slåss använder de oftast stora träklubbor som vapen. Jättarna har inget eget modersmål, utan använder sig oftast av Duerhb eller ett människospråk. En jätte är mellan 600 till 800 cm hög och väger mellan 500 till 1500 kg. Alla hår- och ögonfärger finns inom denna ras.

Jätte (Rang: 1)

FYS:	22	LOG:	11	SYN:	11	STO:	60
STY:	60	MIN:	12	HÖR:	12	SB:	+7
SMI:	12	PSY:	10	L/S:	12	FF:	36
BAL:	10	AUR:	8	KÄN:	10	MP:	1
SNA:	11	KAR:	10	INT:	11	SP:	43
						SV:	10

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	50%	-
Slagsmål:	35%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	35%	Skada: Se färdigheten
Vapen:	50%	Skada: Varierar
Språk:	55%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Sjöorm

En sjöorm är en stor reptilvarelse som lever på botten i sjöar, och ibland i hav. Det sägs att det skall finnas en sjöorm i Tårsjön, men ingen har några bevis på om detta stämmer eller inte. Sjöormar kan bli väldigt stora. Den största som har setts sägs ha varit cirka 40 meter lång. De är inte speciellt intelligenta. Sjöormarna ligger mest på sjöbotten och sover, men när de vaknar, så kan de anfalla båtar utan anledning. De är mycket lättretade varelser. De saknar hörsel, lukt och smaksinne helt. Man får fram en sjöorms förflyttning på samma sätt som för normala djur. En sjöorm klarar bara av att attackera en gång per rond. En normal sjöorm är cirka 8-16 meter lång, och har en kroppsdiameter på cirka 0,75-1,5 meter.

Sjöorm (Rang: 1)

FYS:	26	LOG:	3	SYN:	6	STO:	100
STY:	48	MIN:	3	HÖR:	-	SB:	+9
SMI:	28	PSY:	8	L/S:	-	FF:	30
BAL:	14	AUR:	5	KÄN:	14	MP:	1
SNA:	20	KAR:	-	INT:	5	SP:	65
						SV:	14

Naturligt ABS:	8	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	40%	-
Ramma:	45%	Skada: 5T8+SB
Bett:	50%	Skada: 3T8+SB

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Varulv

Varulvar är människor som har smittats av lykantropi. När det blir fullmåne förvandlas de till vargmänniskor eller vargar, och beger sig ut för att jaga och äta. De ger sig på i stort sett allt levande, men oftast blir det människor eller större boskap. Det är inte enbart människor som kan smittas av lykantropi. Alla andra humanoida raser förutom Ewonér och älvfolk kan även de smittas. Själva förvandlingen mellan människa och varg tar 1T4+2 ronder. När de återfår sin rätta skepnad efter den tredje natten som varulv, så är de mycket trötta och brukar sova en längre tid. De kommer oftast inte ihåg vad de har gjort under sin tid som varulv, men de vet att de har förvandlats. Det finns två sorters varulvar. De som förvandlas till människoliknande vargar och de som förvandlas helt till vargar. En person som är smittad av lykantropi åldras inte. Det krävs oftast silvervapen eller magiska vapen för att dräpa en varulv.

Alla andra vapen infogar bara halv skada på dem. En varulv kan inte röra vid silverföremål utan att ta skada av det, 1T4 per rond. När en varulv dör, så får den tillbaka sin mänskliga skepnad. Alla varulvar regenererar ett skadepoäng varje rond, även då de är i mänsklig skepnad. Detta gör dem otroligt svåra att döda. Alla varulvar ignorerar allvarliga skador då de är i vargskepnad, men inte då de är i människoskepnad. Om en varulv blivit av med en av sina lemmar, så kommer den att växa ut igen med en hastighet av 1 cm per dygn. För att bli smittad av lykantropi, så krävs det att man blivit biten eller riven av en varulv. När första fullmånen stiger efter detta, så skall man slå ett FYS-slag x3. Om man klarar detta slag är man inte smittad, men klarar man det inte, så kommer man att förvandlas till en varulv. När en varulv är i vargskepnad, så skall dess grundegenskapsvärden räknas ut utifrån deras värden då de var i människoskepnad. De får även två nya färdigheter i vargskepnad, som de har sitt högsta %V i en stridsfärdighet i, med en modifikation på +5%. Om en person har till exempel 75 i %V på sin högsta stridsfärdighet och blir varulv, så har han 80 i %V i Bett och Klor i vargskepnad.

Varulv (Rang: varierar)

FYS:	x1,5	LOG:	4	SYN:	x1,5	STO:	x1,2
STY:	x2,0	MIN:	4	HÖR:	x2,0	SB:	Var.
SMI:	x1,5	PSY:	x1,0	L/S:	x2,0	FF:	Var.
BAL:	x1,5	AUR:	x1,0	KÄN:	x2,5	MP:	Var.
SNA:	x2,0	KAR:	4	INT:	x1,0	SP:	Var.
						SV:	14

Naturligt ABS: 4
Attacker per rond: Varierar

Bett:	55%	Skada: 2T6+SB
Klor:	65%	Skada: 2T6+SB

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Odöda

Alla odöda, utom spöken och vampyrer, har en gång i tiden skapats av trollkarlar. De odöda har haft olika uppgifter, men de vanligaste uppgifterna brukar vara att vakta någonting, eller som arbetskraft. Det finns två odöda som inte skapas av magi. Dessa är spöken och vampyrer. Personer som blir spöken har oftast någon viktig uppgift i livet som de inte blev klara med, eller också har de mördats och kan inte vila innan de hämnats. Vampyrer kan endast skapas av en annan vampyr genom att denne suger ut allt blod ur kroppen och lämnar offret att dö. Offret vaknar sedan efter 3-5 dagar och har en otrolig hunger efter blod. Han har blivit en vampyr. Alla raser och djur förutom älvfolk och Ewonér kan bli odöda.

Alla odödas grundegenskapsvärden skall räknas ut från den levande personens värden. Vampyrer och spöken behåller alla färdigheter de hade under sitt liv. Andra odöda får nya färdigheter och %V. Alla odöda kan stiga i rang och bli bättre med tiden, som för vanliga raser.

Mumie

En mumie är skapad av ett lik som man har tagit ut alla inre organ ur, och fyllt med kemikalier och kryddor för att förhindra förruttnelseprocessen. De är lindade med linnestyger, doppade i oljor. En mumie tar bara halv skada av normala vapen. Magiska vapen och magi infogar full skada. Eld infogar dubbel skada på en mumie på grund av att de är så lättantändliga. Alla mumier ignorerar allvarliga skador. När en magiker skapar en mumie, så måste han först klara ett hantverksslag för färdigheten Balsamering. Sedan lägger han besvärjelsen Animera död på kroppen. Skador som en mumie har fått läker inte av sig själv. För att läka en mumies skador måste en magiker kasta en Animera död på den igen för att hela upp 1T10 poäng.

Mumie (Rang: varierar)

FYS:	x1,5	LOG:	4	SYN:	x0,5	STO:	x1,0
STY:	x2,0	MIN:	3	HÖR:	x0,5	SB:	Var.
SMI:	x0,5	PSY:	x1,0	L/S:	x0,5	FF:	Var.
BAL:	x0,5	AUR:	x0,5	KÄN:	x0,5	MP:	Var.
SNA:	x0,5	KAR:	1	INT:	x4	SP:	Var.
						SV:	14

Naturligt ABS: 2
Attacker per rond: Varierar

Slagsmål:	45%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	40%	Skada: Se färdigheten
Vapen:	50%	Skada: Varierar

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Skelett

Ett skelett har skapats av en trollkarl. För att skelettdelarna skall sitta ihop, så används metalltrådar för att fästa dem i varandra. Stickvapen infogar bara halv skada på ett skelett. Alla andra vapen infogar normal skada. Alla skelett ignorerar allvarliga skador. Skador som ett skelett har fått läker inte av sig själv. För att läka ett skeletts skador måste en magiker kasta en Animera död på dem igen för att hela upp 1T10 poäng.

Skelett (Rang: varierar)

FYS:	x1,0	LOG:	3	SYN:	x0,5	STO:	x0,8
STY:	x1,0	MIN:	3	HÖR:	x0,5	SB:	Var.
SMI:	x0,5	PSY:	x0,5	L/S:	x0,5	FF:	Var.
BAL:	x0,5	AUR:	x0,5	KÄN:	x0,5	MP:	Var.
SNA:	x0,5	KAR:	1	INT:	2	SP:	Var.
						SV:	14

Naturligt ABS: Ingen
Attacker per rond: Varierar

Slagsmål:	30%	Skada: Se färdigheten

Brottning:	30%	Skada: Se färdigheten
Vapen:	45%	Skada: Varierar

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Spöken & Andar

Spöken vistas på en speciell plats. Det kan vara på den platsen som de har dött, eller på en plats där de måste utföra något speciellt för att få frid. Alla kan bli spöken efter att de dör om de inte har fullföljt någon viktig uppgift i livet, eller om de har ett stort hämndbegär. När ett spöke har fullföljt sin uppgift eller fått sin hämnd, så försvinner det och får sin frid. Chansen att man blir ett spöke är personens AUR x1. Spelledaren måste bestämma om en person skall få chansen att bli ett spöke, och varför. Man kommer inte tillbaka till världen som spöke före 1T10 dagar efter sin död. Man kan inte skada ett spöke med fysiskt våld, då man inte kan vidröra det. Spöket kan inte heller skada någon levande varelse, förutom med hjälp av färdigheten Fysisk manipulation. Spöken kan enbart försöka skräckslå sitt offer. Om ett spöke försöker sig på att kasta besvärjelser, så fungerar det, men dessa besvärjelser har ingen som helst effekt på de levande. Spöken kan enbart fördrivas av en präst om man vill göra sig av med dem.

Förmågor man får som spöke

De kan sväva fram.

De kan röra sig genom fast materia.

De kan göra sig osynlig efter en ronds koncentration.

De kan förändra sin skepnad efter en ronds koncentration. De kan dock inte ändra sin storlek.

De kan röra sig igenom en levande persons kropp, så att denne blir som förlamad av kylan i 1T4 ronder.

De kan skräckslå (75% chans att lyckas). Lyckas spöket med detta slag, så måste offret slå på skräcktabellen.

De får färdigheten Fysisk manipulation till ett startvärde av 5 i %V. Se nedan...

Fysisk manipulation

Detta är en färdighet som bara spöken och andar har. Med hjälp av denna kan de röra vid och flytta fysiska föremål. De kan till exempel använda sig av vapen, kasta saker, slå till någon osv. När de använder denna färdighet kan de utföra saker som normala människor kan med föremålen, men de måste klara ett slag på denna färdighet för varje handling de vill utföra.

Spöke (Rang: varierar)

FYS:	-	LOG:	x1,0	SYN:	x1,0	STO:	x1,0
STY:	-	MIN:	x1,0	HÖR:	x1,0	SB:	-
SMI:	-	PSY:	x1,0	L/S:	x1,0	FF:	Var.
BAL:	-	AUR:	x1,0	KÄN:	-	MP:	Var.
SNA:	x2,0	KAR:	x1,0	INT:	x2,0	SP:	-
						SV:	Spec

Naturligt ABS:	-
Attacker per rond:	2

Färdigheter upp till spelledaren.

Vampyr

Vampyrer är människor som har smittats av vampyrism. De kräver blod för att kunna överleva. Ett vampyrbett infogar 1T6 skadepoäng per rond då vampyren suger blod ur sitt offer. Om en vampyr inte avlägsnar offrets huvud från kroppen efter att ha tömt denne på blod, så kommer offret att vakna upp efter 3-5 dagar som vampyr. En vampyr har kvar alla sina färdigheter och förmågor som den hade då den var en vanlig dödlig. Alla vampyrer kan förvandla sig till en fladdermus, en råttsvärm, en varg, ett dimmoln eller till en svart häst. Denna förvandling tar en rond att utföra, och vampyren kan inte utföra något annat under denna rond. Varje natt måste en vampyr dricka minst 10 skadepoäng blod från sitt/sina offer. Om han inte gör det, så kommer FYS att sänkas med ett poäng, och natten efter måste han dricka minst 20 skadepoäng av blod för att FYS inte skall fortsätta att sjunka och återgå till det normala värdet osv. Skulle en vampyr förlora alla sina FYS-poäng, så hamnar den i en djup koma som bara kan brytas om någon ger den blod. En vampyr kan paralysera sitt offer genom att stirra denne djupt i ögonen. Offret får slå ett normalt motståndsslag med sin AUR mot vampyrens AUR. Misslyckas offret, så är det helt paralyserad av vampyrens blick. Denna paralysering håller i sig tills vampyren släpper offret med sin blick. Alla vampyrer saknar spegelbild. En vampyr måste sova på en bädd av jord från sin grav. Vampyren kan inte vistas i solljus utan att ta skada. En vampyr kan inte gå in i en bostad utan att ha blivit inbjuden av ägaren. En vampyr kan inte röra vid heliga föremål som har med en god makt att göra utan att ta skada. En vampyr kan inte vistas i närheten av personer som har ätit, eller bär vitlök, då denna doft är fruktansvärd för vampyrer. En vampyr tar skada av heligt vatten på samma sätt som en vanlig människa tar skada av frätande syra.

En vampyr kan bara dödas på följande sätt

1. Genom att utsättas för solljus (1T10 SP per rond).
2. Genom att få en träpåle körd genom hjärtat.
3. Genom halshuggning, och att man bränner kroppen.
4. Genom mängder med heligt vatten (1T10 SP/liter).

En vampyr skadas av vanliga vapen, men de infogar bara halv skada. Magi och magiska vapen infogar dock full skada på dem. Alla vampyrer regenererar ett skadepoäng varje rond, vilket gör dem väldigt svåra att döda. Om en av en vampyrs lemmar huggs av, så växer den ut igen med en hastighet av en cm per rond. Vampyrer åldras inte. Alla vampyrer ignorerar allvarliga skador.

Vampyr (Rang: varierar)

FYS:	x2,0	LOG:	x1,0	SYN:	x1,5	STO:	x1,0
STY:	x3,0	MIN:	x1,0	HÖR:	x1,5	SB:	Var.
SMI:	x1,0	PSY:	x1,0	L/S:	x1,5	FF:	Var.
BAL:	x1,0	AUR:	x1,0	KÄN:	x1,5	MP:	Var.
SNA:	x1,5	KAR:	x1,0	INT:	x2,0	SP:	Var.
						SV:	14

Naturligt ABS: Ingen
Attacker per rond: Varierar

Färdigheter upp till spelledaren.

Zombie

En zombie är ett människolik. En zombies kött och dess organ är oftast ruttet, och en fruktansvärd likdoft kan kännas på långt avstånd när en zombie är i närheten. Alla zombies ignorerar allvarliga skador. Skador som en zombie har fått läker inte av sig själva. För att läka en zombies skador måste en magiker kasta en Animera död på den för att läka upp 1T10 poäng. En zombie är mycket långsam, och har därför enbart en attack per rond och deras förflyttning modifieras med x0,5 (avrunda uppåt).

Zombie (Rang: varierar)

FYS:	x1,5	LOG:	3	SYN:	x0,5	STO:	x1,0
STY:	x1,5	MIN:	3	HÖR:	x0,5	SB:	Var.
SMI:	x0,5	PSY:	x0,5	L/S:	x0,5	FF:	Var.
BAL:	x0,5	AUR:	x0,5	KÄN:	x0,5	MP:	Var.
SNA:	x0,5	KAR:	1	INT:	3	SP:	Var.
						SV:	14

Naturligt ABS: Ingen
Attacker per rond: 1

Slagsmål:	40%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	40%	Skada: Se färdigheten
Vapen:	55%	Skada: Varierar

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Vanliga djur

Vi har bara tagit med vanliga djurs spelvärden här. De flesta känner till hur dessa djur beter sig och lever, men om ni vill ha mer information, så kan ni titta i en bok om djur. Det skulle ge er mer information om djur än vad vi någonsin kan ge er i en sådan här regelbok. Vissa egenskaper räknas ut annorlunda för djur, se nedan.

Djurs Förflyttning

Alla djurs förflyttning skall räknas ut på ett lite annorlunda sätt än för andra varelser. Ett djurs förflyttning räknas ut genom att ta dess SNA och addera 10 till värdet.

Färdigheter & Stridsförmågor

Här nedan står djurens färdighetsvärden uppskrivna, samt hur mycket skada de kan göra då de strider och hur många attacker de klarar av att utföra per rond. Ett normalt djurs attacker räknas ut annorlunda på grund av att de oftast har lägre intelligens än andra raser och därför inte kan utnyttja situationer på samma sätt som en intelligent varelse. Kattdjur är de som är bäst i strid, de har sällan lägre än 4 attacker per rond. Sedan kommer fåglar som har 3 attacker per rond. De flesta andra djur har 2 attacker under varje rond.

Iakttagelseförmåga

Färdigheten Iakttagelseförmåga står inte med för djuren här. Spelledaren kan använda deras sinnesegenskaper för att se om de upptäcker olika saker, eller bestämma ett iakttagelsevärde för dem. Detta gäller även för alla andra varelser som Iakttagelseförmåga inte står med för. Det bästa en spelledare kan använda är dock sunt förnuft.

Häst (Rang: 1)

FYS:	24	LOG:	4	SYN:	13	STO:	26
STY:	38	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+4
SMI:	14	PSY:	10	L/S:	16	FF:	30
BAL:	17	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	20	KAR:	-	INT:	10	SP:	27
						SV:	2

Naturligt ABS: 2
Attacker per rond: 2

Bett:	45%	Skada: 1T6+SB
Ramma:	30%	Skada: 1T6+SB
Spark:	60%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Åsna (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	4	SYN:	13	STO:	24
STY:	28	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+3
SMI:	14	PSY:	10	L/S:	16	FF:	23
BAL:	15	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	13	KAR:	-	INT:	10	SP:	23
						SV:	2

Naturligt ABS: 2
Attacker per rond: 2

Bett:	45%	Skada: 1T6+SB
Ramma:	30%	Skada: 1T6+SB
Spark:	60%	Skada: 2T8+SB

Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Ponny (Rang: 1)

FYS:	24	LOG:	4	SYN:	13	STO:	24
STY:	28	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+3
SMI:	13	PSY:	10	L/S:	16	FF:	25
BAL:	16	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	15	KAR:	-	INT:	10	SP:	26
						SV:	2

Naturligt ABS:	2
Attacker per rond:	2

Bett:	45%	Skada: 1T6+SB
Ramma:	30%	Skada: 1T6+SB
Spark:	60%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Brunbjörn (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	4	SYN:	11	STO:	20
STY:	20	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+2
SMI:	12	PSY:	10	L/S:	16	FF:	23
BAL:	16	AUR:	8	KÄN:	10	MP:	-
SNA:	13	KAR:	-	INT:	10	SP:	21
						SV:	8

Naturligt ABS:	3
Attacker per rond:	2

Bett:	45%	Skada: 1T8+SB
Klor:	50%	Skada: 1T8+2+SB
Kram:	35%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Grisslybjörn (Rang: 1)

FYS:	20	LOG:	4	SYN:	11	STO:	28
STY:	28	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+3
SMI:	11	PSY:	10	L/S:	18	FF:	24
BAL:	16	AUR:	8	KÄN:	10	MP:	-
SNA:	14	KAR:	-	INT:	10	SP:	26
						SV:	9

Naturligt ABS:	3
Attacker per rond:	2

Bett:	45%	Skada: 1T8+SB
Klor:	45%	Skada: 1T8+2+SB
Kram:	45%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Grottbjörn (Rang: 1)

FYS:	20	LOG:	4	SYN:	11	STO:	30
STY:	30	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+4
SMI:	10	PSY:	10	L/S:	18	FF:	26
BAL:	16	AUR:	8	KÄN:	10	MP:	-
SNA:	16	KAR:	-	INT:	10	SP:	27
						SV:	10

Naturligt ABS:	3
Attacker per rond:	2

Bett:	45%	Skada: 1T8+SB
Klor:	50%	Skada: 1T8+2+SB
Kram:	35%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Svartbjörn (Rang: 1)

FYS:	20	LOG:	4	SYN:	11	STO:	16
STY:	18	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+2
SMI:	14	PSY:	10	L/S:	18	FF:	22
BAL:	16	AUR:	8	KÄN:	10	MP:	-
SNA:	12	KAR:	-	INT:	10	SP:	20
						SV:	7

Naturligt ABS:	3
Attacker per rond:	2

Bett:	45%	Skada: 1T8+SB
Klor:	50%	Skada: 1T8+2+SB
Kram:	35%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Giftorm (Rang: 1)

FYS:	12	LOG:	3	SYN:	4	STO:	1+
STY:	4	MIN:	8	HÖR:	-	SB:	-4
SMI:	24	PSY:	8	L/S:	4	FF:	26
BAL:	20	AUR:	8	KÄN:	30	MP:	-
SNA:	16	KAR:	-	INT:	6	SP:	8+
						SV:	6

Naturligt ABS:	Ingen
Attacker per rond:	1

Bett:	50%	Skada: 1T2+SB (+Gift)
Gömma sig:	85%	-
Smyga:	90%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Räv (Rang: 1)

FYS:	17	LOG:	4	SYN:	12	STO:	6
STY:	8	MIN:	10	HÖR:	18	SB:	-2
SMI:	20	PSY:	10	L/S:	16	FF:	18
BAL:	12	AUR:	8	KÄN:	10	MP:	-
SNA:	8	KAR:	-	INT:	9	SP:	14
						SV:	2

Naturligt ABS:	1
Attacker per rond:	2

Bett:	45%	Skada: 1T6+SB
Klor:	40%	Skada: 1T6+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Varg (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	4	SYN:	13	STO:	8
STY:	12	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	±0
SMI:	12	PSY:	10	L/S:	16	FF:	25
BAL:	14	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	15	KAR:	-	INT:	10	SP:	15
						SV:	8

Naturligt ABS:	1	
Attacker per rond:	2	
Bett:	50%	Skada: 1T8+SB
Klor:	45%	Skada: 1T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Vildhund (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	4	SYN:	13	STO:	8
STY:	9	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	±0
SMI:	12	PSY:	10	L/S:	16	FF:	25
BAL:	14	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	15	KAR:	-	INT:	10	SP:	15
						SV:	6

Naturligt ABS:	1	
Attacker per rond:	2	
Bett:	50%	Skada: 1T8+SB
Klor:	45%	Skada: 1T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Mindre tamhund (Rang: 1)

FYS:	17	LOG:	4	SYN:	12	STO:	6
STY:	8	MIN:	10	HÖR:	18	SB:	-2
SMI:	20	PSY:	10	L/S:	16	FF:	18
BAL:	12	AUR:	8	KÄN:	10	MP:	-
SNA:	8	KAR:	-	INT:	9	SP:	14
						SV:	2

Naturligt ABS:	1	
Attacker per rond:	2	
Bett:	40%	Skada: 1T6+SB
Klor:	45%	Skada: 1T6+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Snölejon (Rang: 1)

FYS:	22	LOG:	6	SYN:	16	STO:	14
STY:	24	MIN:	11	HÖR:	18	SB:	+2
SMI:	18	PSY:	14	L/S:	18	FF:	35
BAL:	20	AUR:	10	KÄN:	14	MP:	-
SNA:	25	KAR:	-	INT:	15	SP:	20
						SV:	10

Naturligt ABS:	2	
Attacker per rond:	4	
Bett:	60%	Skada: 1T10+1+SB
Klor:	75%	Skada: 1T10+1+SB
Betar:	60%	Skada: 2T8+2+SB
Gömma sig:	80%	-
Smyga:	85%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Snölejonet ovan är en speciell katt ras som nästan bara finns i Zhoria. De lever i de nordliga bergstrakterna. De är helt vita, och en del av dem har enorma betar, precis som en sabeltandad tiger. De är fruktade av människorna som bor i de nordliga trakterna.

Lokatt (Rang: 1)

FYS:	12	LOG:	5	SYN:	14	STO:	7
STY:	12	MIN:	10	HÖR:	17	SB:	±0
SMI:	18	PSY:	12	L/S:	16	FF:	26
BAL:	20	AUR:	10	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	16	KAR:	-	INT:	10	SP:	12
						SV:	8

Naturligt ABS:	1	
Attacker per rond:	4	
Bett:	60%	Skada: 1T8+SB
Klor:	70%	Skada: 1T8+SB
Gömma sig:	80%	-
Smyga:	85%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Bondkatt (Rang: 1)

FYS:	12	LOG:	5	SYN:	14	STO:	3
STY:	5	MIN:	10	HÖR:	17	SB:	-4
SMI:	18	PSY:	12	L/S:	16	FF:	26
BAL:	20	AUR:	10	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	16	KAR:	-	INT:	10	SP:	10
						SV:	2

Naturligt ABS:	1	
Attacker per rond:	4	
Bett:	60%	Skada: 1T4+SB
Klor:	70%	Skada: 1T6+SB
Gömma sig:	80%	-
Smyga:	85%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Örn (Rang: 1)

FYS:	16	LOG:	5	SYN:	20	STO:	8
STY:	12	MIN:	10	HÖR:	20	SB:	±0
SMI:	17	PSY:	10	L/S:	12	FF:	27
BAL:	17	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	17	KAR:	-	INT:	16	SP:	14
						SV:	6

Naturligt ABS:	1	
Attacker per rond:	3	
Näbb:	60%	Skada: 1T8+SB
Klor:	60%	Skada: 1T8+SB
Vingslag:	45%	Skada: 1T3+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Skata (Rang: 1)

FYS:	16	LOG:	5	SYN:	20	STO:	4
STY:	6	MIN:	10	HÖR:	20	SB:	-4
SMI:	17	PSY:	10	L/S:	12	FF:	24
BAL:	17	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	14	KAR:	-	INT:	16	SP:	12
						SV:	4

Naturligt ABS: 1
Attacker per rond: 3

Näbb:	60%	Skada: 1T6+SB
Klor:	60%	Skada: 1T6+SB
Vingslag:	45%	Skada: 1T3+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Uggla (Rang: 1)

FYS:	16	LOG:	5	SYN:	20	STO:	6
STY:	8	MIN:	10	HÖR:	20	SB:	-2
SMI:	17	PSY:	10	L/S:	12	FF:	22
BAL:	17	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	12	KAR:	-	INT:	16	SP:	13
						SV:	4

Naturligt ABS: 1
Attacker per rond: 3

Näbb:	60%	Skada: 1T8+SB
Klor:	60%	Skada: 1T8+SB
Vingslag:	45%	Skada: 1T3+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Älg (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	4	SYN:	13	STO:	26
STY:	26	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+3
SMI:	14	PSY:	10	L/S:	16	FF:	30
BAL:	17	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	20	KAR:	-	INT:	10	SP:	24
						SV:	6

Naturligt ABS: 2
Attacker per rond: 2

Bett:	25%	Skada: 1T6+SB
Stånga:	60%	Skada: 2T8+SB
Spark:	40%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Hjort (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	4	SYN:	13	STO:	22
STY:	17	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	+2
SMI:	16	PSY:	10	L/S:	16	FF:	28
BAL:	16	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	18	KAR:	-	INT:	10	SP:	22
						SV:	2

Naturligt ABS: 2
Attacker per rond: 2

Bett:	25%	Skada: 1T6+SB
Stånga:	60%	Skada: 2T8+SB
Spark:	40%	Skada: 2T8+SB
Gömma sig:	75%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Hare/Kanin (Rang: 1)

FYS:	14	LOG:	4	SYN:	10	STO:	3
STY:	4	MIN:	10	HÖR:	18	SB:	-4
SMI:	14	PSY:	10	L/S:	15	FF:	24
BAL:	13	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	14	KAR:	-	INT:	11	SP:	10
						SV:	2

Naturligt ABS: 1
Attacker per rond: 2

Bett:	45%	Skada: 1T6+SB
Gömma sig:	80%	-
Smyga:	80%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Bergsget (Rang: 1)

FYS:	16	LOG:	4	SYN:	13	STO:	10
STY:	12	MIN:	10	HÖR:	16	SB:	±0
SMI:	16	PSY:	10	L/S:	16	FF:	26
BAL:	19	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	14	KAR:	-	INT:	10	SP:	15
						SV:	2

Naturligt ABS: 2
Attacker per rond: 2

Bett:	25%	Skada: 1T6+SB
Stånga:	60%	Skada: 1T8+SB
Spark:	40%	Skada: 1T6+SB
Gömma sig:	70%	-
Smyga:	75%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Giftspindel (Rang: 1)

FYS:	8	LOG:	3	SYN:	4	STO:	1+
STY:	1	MIN:	8	HÖR:	-	SB:	-4
SMI:	15	PSY:	8	L/S:	4	FF:	21
BAL:	15	AUR:	8	KÄN:	12	MP:	-
SNA:	12	KAR:	-	INT:	6	SP:	6+
						SV:	6

Naturligt ABS: Ingen
Attacker per rond: 1

Bett:	40%	Skada: 1T2+SB (+Gift)
Gömma sig:	85%	-
Smyga:	90%	-

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Många av djuren ovan kan användas som mallar till andra liknande djur. Får och getter kan till exempel använda mallen för bergsget med några få ändringar. Detsamma gäller andra djur. Vi har försökt att ta med de viktigaste här för en rollspelskampanj, men det finns naturligtvis hundratals och åter hundratals fler djur att använda. Så det är bara för spelledaren att skapa egna djurmallar, eller helt enkelt använda sunt förnuft.

Magiska Varelser

Durgas och Bardin satt på andra sidan Rhide templet med en varsin öl i handen. De hade redan kontrollerat övriga tempel, och det var snart dags att ge sig ner till hamnen. Alla tempel hade varit övervakade av beväpnade soldater. De hade inte sett några tecken som visade om de tillhörde Natael templet eller Salani templet, men de väntade helt klart på någon eller några.
– Jag undrar vad det är för tempel Elona skall besöka, sa Bardin.
– Yiw-énn, svarade Durgas. Det är Ewonérnas och Duerbernas gudinna, moder jord och bergets ande.
– Men det finns väl inte många sådana tempel i människostäder?
– Nej, några finns kvar men de är inte lätta att hitta. Du, Elona borde vara klar nu. Det är nog bäst att vi beger oss mot hamnen till.
De reste sig upp och vandrade i lugn takt genom staden mot hamnen.
– Jag hoppas verkligen inte att hon fått för sig att vi skall ut på sjön, sa Durgas. Jag hatar båtar och vatten.

Elona hade hittat det hon sökte efter ganska snabbt. Tecknet syntes klart och tydligt över dörren till en handelsbod, om man visste vad man skulle leta efter. Templet var litet, knappt mer än en avgudabild i källaren. Där inne väntade Serna, en halvewon och Yiw-énn prästinna.
Elona lämnade över meddelandet, sedan lämnade hon snabbt handelshuset för att inte riskera att någon kände av hennes närvaro där. Skulle någon hitta spåret efter henne, så skulle de på handelshuset lätt kunna förvilla dem att tro att hon bara varit där och införskaffat proviant, men de fick absolut inte hitta henne där. Hon begav sig mot hamnen för att möta upp med de andra.

Magiska varelser är demoner och olika typer av elementarer. Dessa varelser kan frambesvärjas från sin egen dimension till våran av magiker och besvärjare. För mer om detta se Grimoire, regelboken för magi.

Demoner

Dessa varelser kommer från kaos-riket. Det finns väldigt många olika typer av demoner. För att demoner skall kunna komma till vår värld krävs det att någon kallar på dem med hjälp av besvärjelser.

Mycket svaga Demoner

Dessa demoner är ofta mycket små. Oftast är de inte större än cirka 70 till 80 cm höga och väger mellan 20 till 40 kg. De kan dock vara listigare och mer grymma än sina större släktingar. Om man framkallar en sådan här demon, så måste man vara försiktig med hur man talar till den, för de kan ta väldigt illa åt sig och vägra att utföra det man vill att de skall göra.

Mycket Svaga Demoner (Rang: 1)

FYS:	10	LOG:	12	SYN:	14	STO:	5
STY:	6	MIN:	10	HÖR:	14	SB:	-4
SMI:	16	PSY:	12	L/S:	14	FF:	14
BAL:	20	AUR:	16	KÄN:	14	MP:	7
SNA:	22	KAR:	5	INT:	12	SP:	10
						SV:	8

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	4	
Iakttagelseförm:	65%	-
Slagsmål:	40%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	40%	Skada: Se färdigheten
Klor:	35%	Skada: 1T6+1+SB *
Bett:	40%	Skada: 1T6+2+SB *
Horn:	30%	Skada: 1T6+1+SB *
Svans:	30%	Skada: 1T6+SB *
Vapen:	25%	Skada: Varierar
Undvika:	60%	-

*Dessa attacker kan bara utföras av demonen om denne har dessa egenskaper. Om de inte fick dessa egenskaper, så skall dessa ignoreras.

Svaga Demoner

Dessa demoner är cirka 150 till 160 cm långa och väger mellan 36 till 82 kg. De kan vara farliga och grymma stridskämpar. De använder oftast vapen då de strider på grund av att de är mindre än sina större släktingar. Dessa demoners största svaghet ligger i deras intelligens. De är ganska dumma, och i stort sett det enda de kan är att strida och förstöra saker. Om man har framkallat en sådan här demon, så brukar man aldrig få några problem med att få den att göra som man vill, bara det innefattar våld och mycket blod.

Svaga Demoner (Rang: 1)

FYS:	12	LOG:	5	SYN:	10	STO:	10
STY:	10	MIN:	5	HÖR:	10	SB:	±0
SMI:	14	PSY:	12	L/S:	10	FF:	12
BAL:	12	AUR:	12	KÄN:	10	MP:	3
SNA:	14	KAR:	3	INT:	8	SP:	13
						SV:	10

Naturligt ABS:	2	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	65%	-
Slagsmål:	45%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	45%	Skada: Se färdigheten
Klor:	40%	Skada: 1T6+1+SB *
Bett:	45%	Skada: 1T6+2+SB *
Horn:	35%	Skada: 1T6+1+SB *
Svans:	35%	Skada: 1T6+SB *
Vapen:	30%	Skada: Varierar
Undvika:	50%	-

*Dessa attacker kan bara utföras av demonen om denne har dessa egenskaper. Om de inte fick dessa egenskaper, så skall dessa ignoreras.

Normala Demoner

Dessa demoner är cirka 175 till 195 cm långa och väger mellan 50 till 146 kg. De är oftast väldigt bra demoner att framkalla, då de oftast lyckas med sina uppdrag, men de kan även vara mycket farliga för magikern om de vredgas.

Normala Demoner (Rang: 1)

FYS:	16	LOG:	8	SYN:	12	STO:	15
STY:	16	MIN:	10	HÖR:	12	SB:	+1

SMI:	12	PSY:	13	L/S:	12	FF:	15
BAL:	10	AUR:	13	KÄN:	12	MP:	5
SNA:	15	KAR:	5	INT:	14	SP:	18
						SV:	12

Naturligt ABS:	4	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	65%	-
Slagsmål:	50%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	50%	Skada: Se färdigheten
Klor:	45%	Skada: 1T8+1+SB *
Bett:	50%	Skada: 1T8+2+SB *
Horn:	40%	Skada: 1T8+1+SB *
Svans:	40%	Skada: 1T8+SB *
Vapen:	35%	Skada: Varierar
Undvika:	40%	-

*Dessa attacker kan bara utföras av demonen om denne har dessa egenskaper. Om de inte fick dessa egenskaper, så skall dessa ignoreras.

Starka Demoner

Dessa demoner är cirka 200 till 220 cm långa och väger mellan 73 till 191 kg. De är oftast väldigt bra demoner att framkalla, då de oftast lyckas med sina uppdrag, men de kan även vara otroligt farliga för magikern om de vredgas.

Starka Demoner (Rang: 1)

FYS:	18	LOG:	10	SYN:	13	STO:	20
STY:	18	MIN:	12	HÖR:	13	SB:	+2
SMI:	14	PSY:	14	L/S:	13	FF:	18
BAL:	12	AUR:	14	KÄN:	13	MP:	7
SNA:	16	KAR:	8	INT:	16	SP:	21
						SV:	14

Naturligt ABS:	6	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	65%	-
Slagsmål:	50%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	50%	Skada: Se färdigheten
Klor:	45%	Skada: 1T10+1+SB *
Bett:	50%	Skada: 1T10+2+SB *
Horn:	40%	Skada: 1T10+1+SB *
Svans:	40%	Skada: 1T10+SB *
Vapen:	35%	Skada: Varierar
Undvika:	35%	-

*Dessa attacker kan bara utföras av demonen om denne har dessa egenskaper. Om de inte fick dessa egenskaper, så skall dessa ignoreras.

Mycket starka Demoner

Dessa demoner är cirka 250 till 300 cm långa och väger mellan 100 till 250 kg. De är oftast väldigt bra demoner att framkalla, då de oftast lyckas med sina uppdrag, men de kan även vara otroligt farliga för magikern om de vredgas.

Mycket Starka Demoner (Rang: 1)

FYS:	20	LOG:	12	SYN:	14	STO:	25
STY:	20	MIN:	14	HÖR:	14	SB:	+3
SMI:	16	PSY:	16	L/S:	14	FF:	22
BAL:	14	AUR:	16	KÄN:	14	MP:	11
SNA:	18	KAR:	10	INT:	18	SP:	25
						SV:	16

Naturligt ABS:	8	
Attacker per rond:	3	
Iakttagelseförm:	75%	-
Slagsmål:	60%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	60%	Skada: Se färdigheten
Klor:	55%	Skada: 2T10+1+SB *
Bett:	60%	Skada: 2T10+2+SB *
Horn:	50%	Skada: 2T10+1+SB *
Svans:	50%	Skada: 2T10+SB *
Vapen:	45%	Skada: Varierar
Undvika:	30%	-

*Dessa attacker kan bara utföras av demonen om denne har dessa egenskaper. Om de inte fick dessa egenskaper, så skall dessa ignoreras.

Demonernas grundegenskaper

Demonernas grundegenskaper och andra värden ovan kan modifieras av spelledaren om han vill. Dessa värden är bara mallar på hur de olika demonerna kan vara. Demonerna har oftast även flera färdigheter. Observera att alla demoner ovan är av rang 1. Demoner har ingen maxgräns för sina grundegenskaper, men spelledaren bör inte höja dem mer än till det dubbla värdet av vad vi har gett dem ovan. Tänk på att du måste modifiera demonernas sekundära egenskaper om du ändrar deras grundegenskaper. Demoner får alla fördelar som andra raser och varelser får när de stiger i rang.

Demonernas egenskaper

Alla demoner har 1-5 speciella egenskaper. De skall slås fram på tabellen nedan. Egenskaperna som finns med i tabellen är bara en bråkdel av de som en demon kan ha. Spelledaren kan utöka denna tabell om han vill. Egenskaperna i denna tabell är bara en förslagsmall för vad en demon kan ha för förmågor.

Då Demoner dör

Så fort en demon dör i vår värld, så försvinner den tillbaka till sitt eget plan. De är alltså inte döda på riktigt. De kan bara dö på riktigt när de vistas på sitt hemmaplan. De är dock mycket kraftigt skadade när de återvänder till sitt plan efter en sådan här upplevelse. Om man har vunnit över en demon i vår värld, så kan denna demon teoretiskt sett återvända för att utkräva hämnd, men detta är ganska sällsynt. Det är 2% chans att demonen återvänder för att hämnas efter 2T10 veckor.

Att Framkalla en Demon
1 Kasta besvärjelsen (om den lyckas se nedan).
2 Slå ett slag på tabellen "Typ av Demon"
3 Slå ett slag på tabellen "Demonens antal egenskaper"
4 Slå för att se vilka egenskaper demonen har, och hur de fungerar.

Typ av Demon

1T10	Typ av Demon
1	Mycket svag
2-3	Svag
4-7	Normal
8-9	Stark
10	Mycket stark

Demonernas antal egenskaper

1T10	Antal egenskaper
1	1 egenskap
2-4	2 egenskaper
5-7	3 egenskaper
8-9	4 egenskaper
10	5 egenskaper

Demonernas egenskaper (1T100)

01-10: Huggtänder

11-20: Klor

21-30: Horn

31-35: Svans

36-40: Vingar. Demonen kan flyga med dubbel förflyttning. Om den gör en dykattack, så infogar den dubbel skada.

41-45: Gift. Demonen kan spruta ut en liten stråle från sin mun som är giftig. Detta gift har styrkegrad 1T10+10, och börjar verka så fort det träffar. Giftet är även mycket frätande. Demonen har 40% chans att träffa med strålen.

46-50: Gift. Demonens tänder är giftiga. Om den inte har fått huggtänder som förmåga innan, så får den det i och med denna förmåga. Giftet har en styrkegrad på 1T10+10, och verkar samma rond som demonen biter sitt offer.

51-55: Gift. Demonens klor är giftiga. Om den inte har fått klor som förmåga innan, så får den det i och med denna förmåga. Giftet har en styrkegrad på 1T10+10, och verkar samma rond som demonen klöser sitt offer.

56-60: Gift. Demonen har små taggar över hela sin kropp som denne kan skjuta ut mot ett offer. Taggarna har en giftstyrka på 1T10+10. Demonen har 40% chans att träffa med en tagg. Taggen har en räckvidd på 6 meter. Dessa taggar kan undvikas och pareras om man har en sköld, dock inte med andra vapen.

61-65: Regeneration. Demonen läker ett skadepoäng automatiskt varje rond.

66-70: Eldmotstånd. Demonen tar ingen som helst skada av eld, syra eller köld, inte ens av magisk eld eller drakeld.

71-75: Bärsärk. När demonen hamnar i strid, så kommer den att stå helt stilla under första ronden och bara ta emot stryk. Sedan går den in i ett fruktansvärt bärsärksraseri. Se stridskapitlet för information om bärsärksraseri.

76-80: Eldsprutande. Demonen kan spruta ut en kraftig eld från sin mun. Elden infogar 2T10+2 i skada. Demonen har 40% chans att träffa med eldkvasten. Eldkvasten har en räckvidd på 5 meter och är cirka 1 meter bred längst ut. Denna eld kan bara användas en gång per rond.

81-85: Kraftig naturlig ABS. Demonen har +2 i ABS.

86-90: Ökad skadebonus +2.

91-95: Magikunnig. Demonen kan använda sig av i stort sett vilka besvärjelser som helst, samt av Spontan magi. Den har 1T10 extra magipoäng och kan använda magin som en äkta magiker. Den har 80 +2T10 i Magiskt teori och 70 +3T10 i Spontan magi.

96-00: När demonen dör, så exploderar dess kropp 1T10-2 ronder efter. Dock minst en rond efter. Denna explosion påverkar ett område på 2 x demonens höjd från dennes kropp. Alla som finns i detta område får 4T10 skadepoäng. Rustningar skyddar inte mot denna explosion.

Elementarer

Dessa varelser kommer från elementar-planen. För att elementarer skall kunna komma till vår värld krävs det att någon kallar på dem med hjälp av besvärjelser.

Eldelementar

Denna elementar kan anta formen av i stort sett vilken varelse eller form som helst. Den kan vara en humanoid av eld, eller bara ett stort eldkaos. Elementaren är cirka 200 cm hög då den är i humanoid form. Eldelementarer är oftast väldigt aggressiva och snabba att ta till strid. De är inte lika mycket för att diskutera som de andra elementarerna. De vill alltid att det skall hända någonting runt omkring dem, och gör det inte det, så kan de mycket väl själva se till att det händer saker. Dessa elementarer tar enbart skada av magiska vapen, magi som kan infoga fysisk skada (dock inte eldklot), vatten och jord. Vatten infogar 1T10 i skada på dem för varje liter som man kastar på dem. Vad det gäller jord eller något annat som kan kväva dem, så måste det vara otroligt mycket som de får över sig på samma gång, så att deras eldkroppar helt täcks.

I dessa fall kvävs deras eld, och deras liv. Om det finns en stor eld i närheten kan de ställa sig i den och hela upp ett

skadepoäng per rond de befinner sig i den. En eldelementar kan skapa en egen eld genom att antända något, så de är fruktansvärt svåra motståndare. De kan även omfamna en person vilket kan ge brutala skador. Personer som har blivit omfamnade av en eldelementar brukar oftast dö ganska snabbt, men om de fortfarande lever efter första ronden, så får de slå ett Undvika-slag för att försöka komma undan. Man kan inte parera en eldelementars attacker med normala vapen då de bara går rakt igenom dennes kropp utan att skada den. Man kan dock använda sköldar och magiska vapen, eller undvika dem. De kan även slunga iväg eldklot som en normal attack mot ett offer SYN-antal meter bort. Det är inte många personer eller varelser som har överlevt efter att ha vredgat en eldelementar, inte många kända i alla fall. Har man fått en sådan efter sig, så är det bäst att fly, långt...

Eldelementarer (Rang: 1)

FYS: 24	LOG: 14	SYN: 18	STO: 22
STY: 30	MIN: 14	HÖR: 18	SB: +3
SMI: 20	PSY: 12	L/S: 18	FF: 21
BAL: 16	AUR: 12	KÄN: 18	MP: 3
SNA: 20	KAR: 10	INT: 18	SP: 25
			SV: 14

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	4	
Iakttagelseförm:	70%	-
Slagsmål:	60%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	60%	Skada: Se färdigheten
Omfamning:	55%	Skada: 3T10 per rond
Eldklot:	75%	Skada: 3T10
Undvika:	70%	-

Vattenelementar

Denna elementar kan anta formen av i stort sett vilken varelse eller form som helst. Den kan vara en humanoid av vatten, eller bara en stor pöl av vatten som flyter fram. Elementaren är cirka 200 cm hög då den är i humanoid form. Dessa elementarer är mycket lugnare än de andra elementarerna, och kan mycket väl sitta och diskutera allt möjligt under en längre tid. De är inte lika kvicka till strid som till exempel eldelementaren, utan försöker oftast att lösa problem på ett mer listigt sätt. De kan bara skadas av magiska vapen, magi som kan infoga fysisk skada och eld. Det krävs dock en dubbelt så stor eld som elementarens egen storlek för att de skall förångas. Man kan även suga upp dessa elementarer med dess dubbla STO av tyger eller jord. Då skadas de inte, men de är oskadliggjorda de närmaste 1T10+2 minuterna. Sedan återskapar de sin vattenkropp igen. Om de tar sig till ett vattendrag kan de genom att dyka ner i det, hela upp ett skadepoäng per rond. En vattenelementar kan slunga iväg en vattenstråle upp till SYN-antal meter mot ett offer. Den kan även omfamna en person i ett försök att dränka denne. Offret får då slå ett Undvika-slag varje rond för att försöka komma undan från elementaren. Man kan inte parera en vattenelementars attacker med normala vapen, då de bara går rakt igenom dennes kropp utan att skada den. Man kan dock använda sköldar och magiska vapen, eller undvika dem.

Vattenelementarer (Rang: 1)

FYS: 20	LOG: 16	SYN: 18	STO: 22
STY: 25	MIN: 16	HÖR: 18	SB: +3
SMI: 20	PSY: 12	L/S: 18	FF: 20
BAL: 16	AUR: 12	KÄN: 18	MP: 3
SNA: 18	KAR: 12	INT: 18	SP: 23
			SV: 14

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	4	
Iakttagelseförm:	70%	-
Slagsmål:	60%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	60%	Skada: Se färdigheten
Omfamning:	55%	Skada: 1T10 per rond
Vattenstråle:	75%	Skada: 3T10
Undvika:	70%	-

Jordelementar

Denna elementar har formen av en mycket stor humanoid av jord. Den är cirka 300 cm hög och väger mellan 300 till 400 kg. De har mycket kraftiga och breda kroppsdelar. Dessa elementarer är inte så smarta, och förlitar sig mer på våld än intelligens. De tar bara halv skada av normala vapen, men de skadas normalt av magiska vapen och magi som kan infoga fysisk skada. När de strider använder de sig av slag och sparkar, samt av att krama livet ur sina motståndare. Om en person råkar ut för deras björnkram, så får de slå ett Undvika-slag per rond för att försöka ta sig loss. De är mycket starka och det har ibland hänt att de har använt mindre träd som tillhyggen. Man kan parera en jordelementars attacker med normala vapen och sköldar, men det är inte att rekommendera på grund av dess styrka.

Jordelementarer (Rang: 1)

FYS: 24	LOG: 8	SYN: 18	STO: 28
STY: 36	MIN: 8	HÖR: 18	SB: +4
SMI: 12	PSY: 14	L/S: 18	FF: 20
BAL: 12	AUR: 12	KÄN: 18	MP: 5
SNA: 12	KAR: 8	INT: 18	SP: 28
			SV: 14

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	2	
Iakttagelseförm:	60%	-
Slagsmål:	60%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	60%	Skada: Se färdigheten
Björnkram:	50%	Skada: 3T10+SB per rond
Undvika:	40%	-

Luftelementar

Denna elementar har formen av en humanoid av luft. Det kan vara mycket svårt att upptäcka den ibland, men oftast brukar det blåsa ganska kraftigt runt omkring den, så man kan upptäcka den i och med detta. När den förflyttar sig, så gör den det i form av en liten tornado/virvelvind. Den rör sig väldigt snabbt och har en extra förflyttning på 12 meter per rond. Den kan även flyga i denna hastighet. Elementaren är cirka 200 cm hög. Denna elementar använder sig av slag och sparkar då den strider, samt en vindstöt som kan orsaka ganska mycket skada. Denna vindstöt kan riktas mot ett offer som är inom elementarens SYN-antal meter. Den kan även attackera i tornadoform. Då omfamnas offret och elementaren försöker kväva denne genom att dra ur den luften. Vid dessa tillfällen får offret slå ett Undvika-slag per rond för att försöka komma undan elementaren. Denna elementar kan enbart skadas av magiska vapen och magi som kan infoga fysisk skada. Denna elementar är mycket intelligent och kvick i tanke, och även mycket kvick att agera i strid, vilket ger den +2 i initiativ. Den slåss mycket listigt och utan nåd. De har även sinne för humor, fast de som råkar ut för deras krafter kanske inte tycker det. Man kan säga att de är lite som katter i sinnet. Man kan inte parera en luftelementars attacker med normala vapen, då de bara går rakt igenom dennes kropp utan att skada den. Man kan dock använda sköldar och magiska vapen, eller undvika dem. Fast allra bäst är det nog att inte befinna sig där den är.

Luftelementarer (Rang: 1)

FYS:	20	LOG:	18	SYN:	18	STO:	20
STY:	20	MIN:	18	HÖR:	18	SB:	+2
SMI:	25	PSY:	16	L/S:	18	FF:	37
BAL:	20	AUR:	12	KÄN:	18	MP:	7
SNA:	30	KAR:	14	INT:	18	SP:	22
						SV:	14

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	5	
Iakttagelseförm:	70%	-
Slagsmål:	60%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	60%	Skada: Se färdigheten
Kvävning:	55%	Skada: 2T10 per rond
Luftstöt:	75%	Skada: 3T10
Undvika:	70%	-

Då Elementarer dör

Så fort en elementar dör i vår värld, så är de döda på riktigt. Detta på grund av att vår värld är uppbyggd av dessa elements urkraft. Detta gör att de verkligen kan dö här. Ingenting blir dock kvar av dem då de dör, så många okunniga som har råkat ut för elementarer tror att de liksom demonerna försvinner tillbaka till sitt eget plan. Alla elementarer beskrivna ovan är av rang 1. Elementarer får alla fördelar som andra raser och varelser får när de stiger i rang.

Landet Zhoria

– Några tecken på Natael eller Salani anhängare, frågade Elona när de träffades nere vid hamnen?
– Flera stycken, men vi är inte säkra på om de tillhörde Natael eller Salani templen, svarade Bardin.
– Jag undrar hur de där två Salani anhängarna kände till vårt uppdrag, och varför de erbjöd oss eskort, undrade Elona?
– Antagligen för att döda oss när vi sov, och stjäla meddelandet, svarade Durgas surt. Jag hatar Salani anhängare, och de andra som tillhör mörkrets cirkel också.
– Jag skickade dem.
De vände sig om. Det stod en kvinna vid deras sida, en gammal kvinna med ett smittande leende. De hade inte ens hört henne komma, hon var plötsligt bara där.
– Mitt namn är Levinna. Ni får ursäkta mitt ingripande. Jag förstår nu att ni lyckats med ert uppdrag, jag hade bara tänkt hjälpa er på traven lite, därför lät jag Astorath och hans lärling förstå att ni kunde behöva hjälp. De visste inte ens om att det var jag som bad dem om detta.
Den gamla kvinnan utstrålade en godhet som fick följet att inte, ens om de ville, kunna misstro henne.
– Men varför två Salani anhängare, frågade Elona?
– De har hjälpt oss tidigare, man kanske inte alltid kan lita på dem, men de är män av god karaktär. De följer en tro som många andra anser ond, och det må mycket väl vara så. Men man skall inte alltid döma en tjänares karaktär av hans mästares. Dessutom rinner lite av ditt blod, Elona, i Astorath's ådror.
De stod tysta ett tag, ingen visste riktigt vad de skulle säga.
– Ert uppdrag här är slutfört. Det gick bra trots allt. Ta emot denna runa, den kommer att hjälpa er att resa osedda härifrån.
Levinna gjorde några rörelser i luften, sedan framträdde en invecklad runa på Elona's stav.
Sedan tog de farväl, och påbörjade sin vandring mot Högländerna.

I detta kapitel beskrivs landet Zhoria och dess städer, byar och områden mer utförligt än i början av boken. Mer information om landet kan ni läsa i introduktionskapitlet i början av boken. Det som har skrivits där är generellt det som de flesta känner till om politiken och läget i landet, och det kommer inte att tas upp i detta kapitel igen. Här riktar vi in oss mer på mindre områden och speciell information om dessa.

Städer i Zhoria

Det finns nio större städer i Zhoria. Dessa beskrivs här nedan. För byar se längre fram i detta kapitel. Inga stadskartor finns med i denna bok. Här nedan har vi bara tagit med korta beskrivningar till varje stad.

Azurel

Azurel är Duerbernas gamla stad. Den ligger i en dal mellan tre bergstoppar, i bergskedjan Gaunderbergen. 25% av staden ligger över mark, resterande 75% ligger under mark. Numera finns det inga Duerber kvar i staden, och portarna som leder ner till den underjordiska staden kan inte öppnas om man inte kan det magiska utlösningsordet för detta, samt har en av deras normala nycklar till porten. Under själva staden fanns Duerbernas gruvor där de bröt olika metaller och ädelstenar. Det sägs att det skall finnas otroliga rikedomar i ruinstaden, men de skall vara skyddade av komplicerade fällor och magi. När Duerberna levde i staden var deras antal cirka 50,000 stadsinvånare.

Boc

Boc är en stor stad som ligger mellan den västra kusten och Touls Skog. Invånarantalet är cirka 12,000. Staden är mest känd för sina fina glashantverk. Det finns ett känt tjuvgille i denna stad ”Blå Rosens Brödraskap”, som sägs arbeta åt Aeldrich. En av Zhorias största handelsfurstar bor här, dock sköts hans flesta affärer i Hauvhner. Många är lite fundersamma över hur det kan gå så bra för honom, då han själv inte verkar veta så mycket om handelsverksamhet.

Feltavir

Feltavir är den nordligaste staden i Zhoria. Den ligger sydväst om Nordabergen, och norr om Porkuh. Det är en hamnstad som ligger vid en flod. Staden har cirka 5,000 invånare. Befolkningen består mest av handelsmän och fiskare. Det finns en Nataelkyrka några km söder om staden, det är dess präster som styr i denna stad.

Hauvhner

Hauvhner är Zhorias huvudstad. Det bor cirka 100,000 invånare i staden. Hauvhner är en hamnstad med en väldigt stor flotta. Kungen i landet (Ailon III) bor i sitt stora slott på en höjd mitt i staden. Staden är indelad i åtta stadsdelar, alla med egna stadsmurar och egna vaktstyrkor.

Hauvhners stadsdelar
Köpmännens stadsdel, cirka 15,500 invånare.
Arbetarnas stadsdel, cirka 35,000 invånare.
Tjuvarnas stadsdel, cirka 9,500 invånare.
Adelsmännens stadsdel, cirka 5,000 invånare.
Borgarnas stadsdel, cirka 10,000 invånare.
Sjömännens stadsdel, cirka 10,500 invånare.
Tempelhöjden, cirka 3,500 invånare.
Universitetens stadsdel, cirka 11,000 invånare.

I köpmännens stadsdel finns det stora handelshus och marknadsstånd. De flesta köpmännen bor i denna stadsdel. I arbetarnas stadsdel bor de flesta normala arbetarna i staden. De flesta hantverkare har sina gillen i denna stadsdel. I tjuvarnas stadsdel bor de utslagna i staden. Det finns många billiga bordeller och ölstugor här. Tjuvarnas gille styr och ställer i denna stadsdel. I adelsmännens stadsdel bor de rikare invånarna. Det finns många lyxiga tavernor och värdshus i denna stadsdel. Det kungliga slottet ligger här. I borgarnas stadsdel finns det många stora riddarordnar. Stadshuset och fängelset ligger i denna stadsdel. I sjömännens stadsdel, även kallad hamnen, finns de stora båtvarven och sjömännens hem. Det finns även stora lagerbyggnader i denna stadsdel. På tempelhöjden, vilket är en stadsdel som ligger lite högre än resten av staden, finns alla stora kyrkor och tempel i staden. Det finns en gata som går genom hela tempelhöjden som har samma namn. Här ligger nästan enbart tempel och kyrkor. I universitetens stadsdel finns de stora skolorna och biblioteken.

Kristalh

Kristalh är en liten stad vid Kristalhsjöns södra strand. Invånarantalet är cirka 2,500. Stadens invånare håller mest på med fiske som försörjning.

Ony

Ony är en stad, vars innevånare är väldigt religiösa, som ligger vid Kristalhsjöns nordvästra strand. De flesta religionernas tempel och kyrkor finns här. Det bor cirka 6,000 invånare i staden. Stadens ledande kyrka är Natael, och många av stadsbefolkningen har konverterats från andra religioner till just Natael, men det finns en stor mängd troende av andra religioner.

Oy

Oy är en fristad som styrs av ett tjuv- och lönnmördargille. Gillet står i förbund med Aeldrich. Antalet invånare i staden är cirka 3,250. De som bor i denna stad är helt befriade från den årliga skatten och försäljningsskatt. De måste dock betala en mindre skatt på 5% av vad de tjänar varje år till gillet som styr i staden. I gengäld kan de aldrig fällas för något brott de har begått på annan ort än i Oy, så länge de vistas i staden.

Skogsala
Skogsala var Ewonérnas gamla stad. Den låg belägen i södra Saevskogen, vid Saevflodens mynning. Staden var byggd högt uppe bland trädens kronor. När Ewonérna bodde här var deras invånarantal cirka 5,000. Detta var en av världens vackraste platser. Numera finns dock inte staden kvar längre. Aeldrich brände den strax efter att Ewonérna hade försvunnit från den för cirka 100 år sedan.

Trojh
Trojh är en stor handelsstad väster om Högländerna. Staden har cirka 8,000 invånare. Staden är mest känd för sina fina hantverk. En stor sevärdighet i staden är den otroligt långa hantverksgatan, där man kan få en bra inblick i hur de flesta hantverk fungerar. Många hantverkslärlingar reser till denna stad för att få sitt gesällbrev från någon av de stora mästarna här.

Byar i Zhoria

Det finns många fler byar i Zhoria än de som är utsatta på kartan. Nedan tar vi bara upp de största och kändaste byarna i Zhoria.

Alby
Alby ligger öster om Touls Skog. Det bor många jägare i denna by. I övrigt håller de mest på med jordbruk. Antalet invånare i byn är cirka 800. Det finns ett Yiw-énn tempel i byn, det enda kända i landet numera.

Delby
Delby ligger mellan staden Oy och Pernirs Skog. Det är en jordbruksby med cirka 500 invånare.

Gohnt
Denna by ligger strax väster om Högländerna, och har cirka 400 invånare. Det bor många Högländare i byn. Bybefolkningen håller mest på med jordbruk.

Halby
Halby är en liten fiskeby vid Kristalhsjöns nordöstra strand. Det bor cirka 250 bybor här.

Nheby
Detta är den största jordbruksbyn i Zhoria. Det bor cirka 1000 invånare här. Det enda som saknas för att man skall kunna kalla detta en stad är egentligen stadsmurarna.

Ouby
Ouby styrs av en riddare vid namn Zeltor Gråskägg. Denne riddare är helt öppet emot Aeldrich och lägger inte fingrarna emellan för att sätta käppar i Aeldrich och hans mäns hjul. Zeltor tillåter ingen i byn att tillbe någon av de onda religionerna, och har utfärdat dödsstraff för detta. Aeldrich har bränt denna by tre gånger tidigare, men Zeltor och hans undersåtar har aldrig varit där när Aeldrich's styrkor har kommit. Efter bara en kort stund har byn blivit uppbyggd igen. Många gånger har de onda kyrkornas präster och krigare försökt att döda Zeltor, men de har aldrig lyckats, och har ofta lidit stora förluster på grund av att Zeltor's bågskyttar har varit placerade vid skogsbrynet. Byn ligger öster om Pernirs Skog och har cirka 450 invånare som livnär sig på jakt och jordbruk.

Porkuh
Denna by ligger mitt i Porkuhträsket väster om Saevskogen. Byn styrs av två trollkarlar, Elrich och Lorbien. Invånarantalet är cirka 1,800. Husen står på stora pålar i vattnet. Invånarna livnär sig på jakt och fiske. Här har Aeldrich ingen makt alls. Detta var från början bara en liten by, men under cirka 35 års tid har denna by växt, och liknar nu mer en stad mitt i träsket. Det finns ytterligare en by i träsket som kallas för Porkh. Många tror att dessa två är samma sak.

Ruoveby
Detta är en flodby söder om Kristalhsjön. Befolkningen livnär sig på fiske och jordbruk. Det bor cirka 600 invånare i byn.

Sebh
Denna lilla by bebos av herdar och boskapsuppfödare. Byn har cirka 300 invånare. Byn ligger väster om det stora vattenfallet som har sitt utlopp vid Högländernas gräns. Det finns ett ganska välkänt tempel som har rests till Androh's ära här.

Vägvärdshus

Längs med de stora landsvägarna som är utsatta på kartan finns det vägvärdshus eller mindre samhällen ungefär var fjärde till var åttonde mil där resenärer kan få mat och logi ganska billigt. Dessa värdshus brukar vara ganska små, och oftast i kombination med någon annan typ av verksamhet. De ligger ofta i närheten, eller i, en mindre by eller vid en eller flera bondgårdar.

Zhoria
År 805
Nordabergen
Felzavir
Saeverin
Azurel
Tär Sjön
Gaunderbergen
Porkuh
Saev Skogen
Gamla Heden
Gaunder Skogen
Skog-Sala
De Gröna Kullarna
Kroutesch
N
V
Ö
S
Boc
Touls Skog
Haxberger
Zeilih
Hallby
Sebh
Högländerna
Albis Borg
Albby
Oby
Krisralh Sjön
Oy
Hauvhner
Delby
Nheby
Krisralh
Trogh
Gohnt
Pernirs Skog
Oubby
Ruoveby
Mesov bergen
Södra Slätterna
Gamla Skogen
0 60 120 180 240 300
Km
Berg
Skog
Kullar
Sjö
Träsk
Flod
Storväg
Huvudstad
Stad
By

Zeilih

Zeilih är ett tempel där alla goda och neutrala gudar är representerade. Templet ligger 3-4 dagsmarscher norr om staden Ony. I templet bor det tio präster och prästinnor, och cirka 1,000 munkar och teriaver. De kvinnliga och manliga invånarna bor i skilda hus på tempelgården. Prästerna och prästinnorna bor i själva tempelbyggnaden. Det är inte tillåtet att bära vapen innanför templets murar. Zeilih-templet tar inte emot nya präst- och prästinnekandidater om inte en av de tio stolarna saknar en sittare. Det finns plats för cirka 1,200 munkar och teriaver i templet. Alla som kommer hit med frid i sinnet får gratis mat, logi och vård om så behövs. Ingen får dock stanna längre än en månad åt gången, och måste efter en tids vistelse här hålla sig borta i minst lika lång tid som deras vistelse varade i dagar innan de får återvända. Templet har ett stort bibliotek som man kan få tillgång till om man betalar 10 bronsmynt om dagen. Alla som vistas här förväntas att ge en donation till templet. Detta är inte nödvändigt, men om man gör det, så finns det en liten chans att gudarna återgäldar detta.

En präst/prästinna eller en munk/teriav som är medlem av Zeilihtemplet kan be till vilken som helst av de goda och neutrala gudarna om mirakel. Miraklet måste dock vara passande att be om hos just den guden/gudinnan.

Donationer

För varje guldmynt, eller värde därav är det 5% chans att man får 3 extra turpoäng i gåva av gudarna. Denna gåva kan bara fås en gång per månad. Ingen ond person kan få denna gåva. Om man lämnar över 100 guldmynt, eller värde därav, så femdubblas chansen att en av de goda eller neutrala gudarna utför ett mirakel nästa gång man ber om det. Vid dessa tillfällen vredgas aldrig gudarna. Det är även 5% chans att man får ett trohetspoäng för varje guldmynt som man lämnar i donation. Dock måste man vara troende i en religion som templet representerar.

Skogar i Zhoria

Skogarna i Zhoria är mestadels tall- och granskog, men det finns även en hel del björkskog. I södra Zhoria finns det mycket ek- och bokskog.

Gamla skogen

Denna skog ligger söder om Mesovbergen. Förr i tiden fanns här mycket Skogstroll och Orcher, men de har inte setts till här på mycket länge nu. Skogen består mest av bokträd, men det finns även stora ekar och en del björkar. Det finns mycket få barrträd här.

Gaunderskogen

Gaunderskogen ligger öster om Gaunderbergen och är den största skogen i Zhoria. Det växer mest barrträd här. Denna skog är väldigt känd i legenderna. Det berättas om jättar, älvor, nymfer och skogsrån här. Det sägs även att det skall finnas minst en enhörning i denna skog.

Pernirs skog

Pernirs Skog ligger söder om byn Delby och väster om byn Ouby. Denna skog består av cirka 70% lövträd och 30% barrträd. I dess mittpunkt skall det finnas ett gammalt Rhidetempel, men det verkar bara vara de högt uppsatta i denna religion som vet dess läge i skogen.

Saevskogen

Detta var Ewonérnas skog. Numera finns det inte kvar en enda Ewon kvar i denna del av Zhoria. Skogen är dock fortfarande mycket vacker. Skogen är så tät på vissa ställen att vinterns snö aldrig har nått marken här. Det finns älvor som lever i skogens centrum. Det sägs även att det skall finnas små skogstomtar och att Näcken skall ha sin boplats här.

Touls skog

Denna skog ligger norr om huvudstaden Hauvhner. Touls Skog är full av vilda djur som kungen och hans män ofta jagar. Ingen får jaga i denna skog utan kungens tillåtelse. Om man gör detta, så huggs höger hand av som straff. I skogen bor det cirka 25 skogsvaktare i kungens tjänst. I närheten av staden Boc skall det finnas en grupp laglösa som gör livet surt för Aeldrich's män i staden. De rånar handelskaravaner och kyrkans män på landsvägen mellan Boc och Hauvhner. Ingen har lyckats fånga dessa män under de fem åren som de har använt skogen som tillflyktsort.

Berg i Zhoria

Bergen i Zhoria är rika på mineraler och metaller. Det gäller bara att veta hur, och vart man skall leta efter dessa. Många magiker brukar bege sig upp bland bergen för att söka efter halvädelstenar som de kan använda som fokus.

Gaunderbergen

Vid dessa bergs norra delar levde Duerberna innan de försvann. Deras legendomspunna stad Azurel ligger fortfarande kvar här, men är nu en ruinstad. Bergen bebos av jättar, drakar och vilda djur.

Häxberget

Detta ensamma berg ligger norr om Zeilih och Kristalhsjön. Det bor en ensam häxa på bergets topp. Många personer har rest till häxan för att få hennes hjälp med olika saker. Häxan sägs vara lika gammal som berget självt, och sägs kunna skåda in i framtiden. Hon är ganska vänlig och hjälper gärna de som kan betala hennes pris och har lyckats klättra upp till hennes boning. Vad hennes pris är, är olika varje gång. Det beror helt enkelt på vad hon behöver för stunden. Oftast vill hon dock ha besvärjelser och böcker om magi, men kan även gå med på olika droger och växter också. Det finns ingen väg eller stig som leder upp till hennes stuga, så man måste klättra större delen av vägen. Berget är cirka 800 meter högt, och det är oftast väldigt kallt uppe vid dess topp. Häxan är mycket gammal och verkar mer död än levande till utseendet. Hon luktar även mycket illa, liksom hennes hus. Hon sitter oftast i en gungstol i närheten av den öppna brasan i stugans enda rum och virkar eller läser. Hon har en enorm korp som maskot, som förser henne med mat och förnödenheter.

Mesovbergen

Dessa berg ligger norr om Gamla Skogen. Mesovbergen bebos av vilda djur och fåglar. Ett hundratal av Nomaderna från slätterna i söder har flyttat upp bland bergen och byggt en liten by här. De livnär sig på boskapsuppfödning.

Nordabergen

Dessa berg ligger norr om Porkuh och Saevskogen. Det är i dessa trakter som de fruktade Barbarerna bor. Det finns ett tjugotal Barbarbyar uppe bland dessa berg. Dessa olika byar ligger ofta i fejd med varandra. I övrigt bebos bergen av en stor mängd vilda djur. Det fruktade snölejonet finns i ett stort antal här.

Sjöar i Zhoria

Zhorias två sjöar är sötvattenssjöar. De är båda rika på fisk, och det finns ett rikt fågelliv vid dem.

Kristalhsjön

Denna sjö ligger ungefär mitt i landet. Det går skepp mellan städerna Ony, Kristalh, och byn Halby nästan dagligen över denna sjö. I övrigt är sjön väldigt rik på fisk, så man stöter ofta på fiskare när man färdas på denna sjö. En legend säger att Beltorian's (kung i Zhoria under Det stora kriget) magiska runsvärd, som han använde i Det stora kriget mot Aeldrich, skall ligga på denna sjös botten.

Tårsjön

Denna sjö ligger öster om Gaunderbergen. Detta är en fruktansvärt djup sjö, och det sägs att ett vidunderligt stort sjöodjur skall leva här. En gång i tiden fanns det en stor ö mitt i sjön. På denna ö fanns det ett Adrennitempel. Denna ö har spårlöst försvunnit, ingen tycks kunna hitta den. Några säger att sjöodjuret har slukat ön.

Högländerna

Detta område ligger öster om Zhoria och räknas nästan som ett eget kungarike. Det består till 70% av gröna oändliga hedar. Högländarna har mindre jordbrukssamhällen lite här och där på höglandet. Deras stora stenborgar står majestätiskt på höjder inte alltför långt ifrån varandra. Högländarna är indelade i olika klaner som alla styrs av en kung vid namn Albis. Det finns många olika hästraser som lever på Högländerna. Antalet Högländare som finns här är lite osäkert, men man tror att det rör sig om cirka 25,000.

Albis borg

Denna borg är Högländernas konungs högsäte. Borgen är helt i sten med en stor innergård. Albis har cirka 500 soldater i borgen. Utanför borgen finns det en stor stad, även den kallad efter borgen. Detta är den enda riktiga staden på Högländerna. I själva staden finns det ytterligare 800 soldater, och 5,000 till 7,500 invånare.

De södra slätterna

Denna stora stäpp och gräslandskap bebos av Nomaderna. De flyttar runt på slätten beroende på årstid. Slätten ligger längst söderut i Zhoria. Aeldrich har börjat bygga upp stora träfort i detta landskap i ett försök att kuva Nomadfolken genom att placera stora styrkor här. Det finns inte speciellt mycket skog i detta landskap, men desto mer buskage och kullar. Det finns otroligt mycket vildhästar här. Nomaderna livnär sig på jakt och djuruppfödning i första hand. Det tros finnas cirka 80,000 Nomader uppdelade i cirka 480 olika stammar. Många fina läderarbeten kan köpas hos Nomaderna genom byteshandel. För några av de vanligaste stammarna, se nedan.

Nomadernas vanligaste stammar

Terpanerna: Denna stam är den största på slätten med sina cirka 1,200 medlemmar. De klär sig ofta i färgglada fjädrar och pärlhalsband.

Gafthensi: Denna stam är näst störst på slätten med cirka 850 medlemmar. De sägs vara slättens bästa ryttare. Denna stam är ganska krigisk av sig, det behövs inte mycket för att en Gafthensimedlem skall gräva upp stridsyxan.

Queltini: Denna stam styrs inte av en hövding som de andra, utan av en medicinman som sägs kunna blåsa liv i döda personer och få dem att återuppstå igen. Stammen har cirka 500 medlemmar.

Karteshié: Denna stam är mycket känd på grund av dess otroliga insats i Det stora kriget. När Aeldrich's styrkor höll på att krossa de mänskliga och Ewonska styrkorna vid Kristalhsjöns södra strand, så kom cirka 2,000 hästburna Karteshiékrigare till undsättning. Det var bara kvar cirka 500 av människornas och Ewonérnas armé mot Aeldrich's 3,000 man. Karteshiékrigarna krossade Aeldrich's armé totalt utan nästan några förluster på en mycket kort tid. Detta sägs vara en av anledningarna till att Aeldrich förlorade Det stora kriget. Karteshié var förr den största Nomadstammen på slätten, men nu är de bara cirka 800 medlemmar.

Nomadernas religion

I stort sett alla Nomader tillber Androh, men de använder oftast de olika djurnamnen som han har. De flesta Nomaderna ser honom inte bara som en enda gud, utan som flera olika djurgudar.

Nomadernas namn

I stort sett alla Nomader brukar använda sig av ett djurnamn eller ett växtnamn i sitt eget namn. Detta djur har ofta en viss likhet med personen som får namnet. Se nedan för förslag till Nomadernas namn. En Nomad kan ha flera olika namn, och de kan bytas ut flera gånger under en Nomads liv, beroende på hur hans uppträdande ändras.

Nomadnamn		
Vargöga	Falköga	
Järvtass	Kattöra	
Ormtunga	Kattsvans	
Kråköga	Höstblomma	
Klöverman	Barkman	osv.

De gröna kullarna

Detta område beboddes av Folberna förr i tiden. De brukade jorden och levde ett lugnt och fridsamt liv. Några av Folbernas byar finns kvar, men de är i ett fruktansvärt dåligt skick. En av Folbernas gamla byar bebos numera av ett femtiotal mänskliga jordbrukare som har upptäckt att marken här är väldigt bördig. Folbernas gamla hus står kvar, men används enbart som jordkällare numera. Människorna har byggt egna timmerstugor och lador för sig själva och sin boskap. Denna by hette förut Verdél, men kallas numera för Nya Verdél. Området har många mindre skogar runt omkring, och det lever mycket småvilt här. Det finns även ganska mycket varg i området.

Gamla heden

Denna fuktiga gamla hed ligger norr om Häxberget. Det sägs att det skall spöka på heden. Många har sett mystiska ljussken och hört konstiga läten från heden nattetid. De flesta som har gett sig in på detta område har gått vilse och förlorat förståndet efter bara några dagar. Det finns otroligt mycket insekter här. Man vet inte speciellt mycket om denna hed då ingen med sinnet i behåll beger sig alltför långt in på heden.

Kroutesch

Denna klippiga ö ligger västerut i havet från Zhoria sett. Det finns inget som helst växt- eller djurliv på ön. På den östra delen av ön finns Aeldrich's borg, som står majestätiskt på en avsatts cirka 600 meter över havsytan. Eftersom Aeldrich kan kontrollera väder och vind på och

runt omkring ön, så är borgen i stort sett ointaglig. På den västra delen av ön finns en stor vulkan som kallas för Mörkrets ljus. Denna vulkan brukar spruta lava cirka 1-6 gånger per månad. I en omkrets av cirka två km runt vulkanen är marken täckt av flytande lava. På öns norra del har Aeldrich enorma gruvor där slavar bryter metaller och ädelstenar. Ingen slav har ännu lyckats fly från dessa gruvor. Aeldrich har en styrka på cirka 1,000 soldater i borgen, och ytterligare cirka 2,500 utplacerade på ön. Längs med hela norra, östra och södra kustlinjen finns det vakttorn utplacerade med jämna mellanrum.

Klimatet i landet

Landet Zhoria har ett tempererat klimat. Vintern kan vara ganska kall och hård, men sommaren är oftast ganska varm och skön. Se tabellen nedan för landets medeltemperaturer. Dessa medeltemperaturer skall modifieras varje ny dag. Detta görs genom att spelledaren slår 1T10. Om resultatet blir 1-2, så skall temperaturen sänkas med 2T6, blir resultatet 3-4, så skall temperaturen sänkas med 1T6, blir resultatet 5-6, så skall temperaturen inte modifieras, blir resultatet 7-8, så skall temperaturen ökas med 1T6 och om resultatet blir 9-0, så skall temperaturen ökas med 2T6.

Temperatur

Månad	Temperatur
Anuhn	-10
Beruhn	-10
Miuhn	-5
Terehn	+5
Kolehn	+15
Nitehn	+17
Zobahn	+20
Dulahn	+17
Enumahn	+7
Farmihn	+3
Gontihn	±0
Linihn	-5

Spelledaren skall även slå 3T10 på tabellen nedan för att få reda på hur dagens väder är i Zhoria.

Väder

3T10	Väder	Temperatur
3	Orkan	-7
4	Storm	-5
5	Tung nederbörd, åska	-3
6	Tung nederbörd	-4
7	Normal nederbörd, åska	-2
8	Normal nederbörd	-3
9	Lätt nederbörd, åska	-1
10-11	Lätt nederbörd	-2
12-13	Växlande molnighet	-1
14-16	Blåsigt	-3
17-25	Klart	±0
26-30	Mycket klart	+2

Tideräkning

Ett år i Zhoria innehåller tolv månader, varje månad innehåller 30 dagar. En vecka i Zhoria är sju dagar lång. Ett dygn är 24 timmar långt. Genom att hålla reda på vilket år och datum det är när man spelar, gör det lättare att veta när rollpersonerna fyller år. Det får även spelvärlden att kännas mer verklig.

Högtidsdagar

Alla personer i Zhoria brukar fira sina födelsedagar. Det finns även två högtidsdagar till som alla i landet firar. Dessa högtidsdagar har ingen speciell religiös betydelse. På årets sista dag firar de året som varit och hälsar det nya välkommet. Den första Kolehn firar de midsommar.

Pengar

Det finns tre olika myntsorter i Zhoria, varav bronsmyntet är det vanligaste. Förutom bronsmyntet finns det silver- och guldmynt. Ett silvermynt är värt tio bronsmynt och ett guldmynt är värt tio silvermynt. Silver- och guldmynten används oftast av de rikare när de skall ut och resa, eller då de skall köpa någonting dyrt och inte vill släpa med sig en massa bronsmynt. Normala personer i Zhoria kommer sällan i kontakt med guld- och silvermynten. Det finns även värdepapper i städerna, men de används nästan uteslutande mellan de olika handelshusen och olika köpmannaskrån. Utanför städerna är det inte lika vanligt att handel sker med pengar. Oftast är det byteshandel som gäller där.

Löner

Lönerna som står med i tabellen nedan är alla i bronsmynt. Alla löner räknas i dagslön och betalas ut efter varje arbetsvecka, eller efter att arbetet är utfört. En normal arbetsdag i Zhoria är cirka tio timmar lång. En arbetsvecka är sex dagar lång. Man är ledig på den sjunde dagen.

Yrke	Dagslön i bm
Paladin***	10
Tjänare****	3
Astrolog	Varierar*
Bard	Varierar*
Bonde	6+**
Djurskötare	5
Fiskare	4

Gycklare	Varierar*
Hantverkare	4+**
Helare	6+**
Herde	2
Träl****	1
Jägare	4
Konstnär	Varierar*
Köpman	6+**
Lärd man	Varierar*
Munk***	-
Präst***	8
Poet	Varierar*
Siare	Varierar*
Sjöman****	4
Kurir	4
Spåman	Varierar*
Kurtisan	Varierar*
Lönnmördare	Varierar*
Pirat	Varierar*
Stråtrövare	Varierar*
Tiggare	Varierar*
Tjuv	Varierar*
Bågskytt***	4
Duelist	Varierar*
Gladiator***	Varierar*
Krigarmunk***	2
Legoknekt***	Varierar*
Prisjägare	Varierar*
Riddare***	24
Soldat***	2
Spejare***	3
Väpnare***	5
Frilansande trollkarl	Varierar*
Officer***	6
Vakt*****	4
Karavanförare****	3
Trollkarl med fast tjänst	10
Bibliotekarie	5
Rådgivare	8

* Hur mycket en person med detta yrke tjänar dagligen går inte att fastställa då det rör sig om till exempel en klumpsumma för ett uppdrag, eller en tjänst, donation, stulet byte osv...

** Beror på åtgång och hur bra det går.

*** Skall även ha mat, logi och utrustning.

**** Skall även ha mat och logi.

***** Skall även ha utrustning.

Skatter

En gång om året reser landets skattmasar runt och hämtar in den årliga skatten från folket. Många myglar dock med bokföringen eller ljuger om deras inkomst för att slippa undan från att betala ut så mycket skatt. En del skattmasar har börjat använda sig av magi för att kolla upp detta, så oftast brukar de lyckas få det de skall ha.

Skatter

Status	Årsskatt*
Underklassarbetare	5 bm
Medelklassarbetare	10 bm
Överklassarbetare	20 bm
Arbetslösa	-
Bönder	12 bm
Borgare	25 bm
Adelsmän	50 bm
Övriga	10 bm

* +10% av årsinkomsten.

Försäljningsskatt

Försäljare som utnyttjar stadens marknad till att sälja sina varor i städer skall betala in 5% av sin vinst för allt de säljer i städer till själva staden. Denna summa skall betalas in till stadshuset efter varje arbetsdag, eller vid stadsporten då de lämnar staden. Det är oftast bönder och andra resande försäljare som betalar denna skatt till de olika städerna där de gör sina affärer.

Andra sätt att betala skatten på

De som inte kan eller vill betala skatten med pengar, kan avstå från någon eller några ägodelar av samma värde som skatten. Bönder brukar oftast betala sin skatt med varor som säd och liknande istället för pengar.

Tullbetalning

Tullar förekommer vid broar, vid stadsportar och i hamnar. Brotullar skall täcka kostnaden för att bygga och sköta om bron. Stads- och hamntullar skall täcka driften av marknadsplatser, hamnar och vaktkostnader i staden. En brotull brukar vara cirka 1 bronsmynt per person, djur och vagn man har med sig. Stadstull tas enbart ut av de som säljer varor i staden, se försäljningsskatt ovan. Hamntull betalas av skepp som lägger till i hamnarna. Hamntullen är 50 bronsmynt per vecka för små båtar och skepp, och 100 bronsmynt per vecka för större fartyg.

Brott & Straff

Här nedan beskrivs de olika straffen för olika brott. Först står brottet i fet stil, sedan dess straff i normal stil.

Mindre stöld: Varans 1/2 värde i böter eller en månads straffarbete.

Stöld: Varans 1/2 värde i böter eller tre till tolv månaders straffarbete.

Stor stöld: Ett års fängelse samt mindre stympning (ett eller flera fingrar/tår).

Stöld från kyrka eller tempel: Ett till fem års fängelse samt grov stympning (en arm/fot, eller ett öga/öra).

Stöld från konungen: Två till sex års fängelse samt grov stympning och tortyr.

Skattebrott: Tre till sex månaders straffarbete.

Mord: Grov stympning, tortyr, samt två till tio års fängelse. Kan även bli gatlopp istället för fängelse.

Mord på adelsman, präst, riddare, borgare eller konung: Tortyr, sedan dödsstraff.

Öppet visa förakt mot den svarta cirkelns religioner: Dödsstraff utan chans till benådning.

Misshandel: En till åtta veckors straffarbete.

Smuggling: Varan beslagtas.

Vistas i en stad utan pass: En till två dagars fängelse.

Försöka lämna landet: Se introduktionskapitlet.

Tjuvjakt: Varierar. Oftast stympning.

Händelser

Listan nedan kan användas av spelledaren för att få reda på om något speciellt har hänt i landet under den närmaste tiden. Spelledaren bestämmer när han vill slå för händelser i landet. Passande vore om man slog ett slag innan varje äventyr. Slå 2T10 och läs av listan nedan.

2-10: Inget speciellt har hänt i landet den närmaste tiden.

11: En stor stöld har ägt rum i området. Den bestulna har utlovat en belöning på 250 +3T100 bronsmynt till den eller de som tar fast tjuven och återtar bytet.

12: En stor brand har brutit ut i staden, byn eller i en skog. 25% av månadsinkomsterna går förlorad.

13: Ett handelsskepp har sjunkit med en värdefull last.

14: Aeldrich's styrkor har bestämt att det skall vara utegångsförbud efter klockan tio på kvällen på grund av att de jagar en eller flera motståndsmän i området.

15: Ett bestialiskt mord har begåtts. Många tror att det är Aeldrich's mäns verk.

16: En extra skatt håller på att hämtas in från folket. Skatten ligger på 1T10 bronsmynt per familj eller person. Skatten hämtas in av präster från en ond kyrka.

17: En stor strid har nyligen stått mellan Aeldrich's män och motståndsrörelsen. På slagfältet ligger det kvar hundratals lik, men inget annat av värde.

18: Ett lönnmordsförsök har misslyckats mot konungen eller en annan högt uppsatt person i landet. Missdådaren skall hängas i huvudstaden om 1T10 dagar.

19: Ett fruktansvärt oväder har dragit fram över området. 25% av månadsinkomsterna går förlorad.

20: Några personer blir anklagade för förräderi mot Aeldrich, och en belöning på 500 +5T100 bronsmynt utlovas till den eller de som fångar dem eller dräper dem.

Kända personer

Personerna som beskrivs här nedan är mycket kända i landet. De beskrivs bara med en kort text. Det enda spelvärde som står med hos dem är deras ryktbarhet. Om någon rollperson träffar på dem, så bör spelledaren se till att de inte dödar dem, eller något annat drastiskt. Dessa personer är väldigt viktiga för kommande kampanjer och äventyr.

Aeldrich

(Den mörke trollkarlen) Ryktbarhet: 385

Aeldrich är en man som ser ut att vara cirka 35 år gammal. Detta stämmer dock inte, hans ålder är närmare 1,200 år. Han har långt svart hår och väldigt mörka ögon. Det sägs att han skall ha huggtänder och klor. Han går ofta klädd i en svart läderrustning som sägs kunna stoppa nästan vilken attack som helst, inklusive magiska attacker. Han har även en svart stridshandske som han kan avfyra en svart energistråle med. Det är denne man som står för den mörka tid som nu råder i Zhoria.

Elrich
(Vindarnas följeslagare) Ryktbarhet: 86
Elrich är en trollkarl på cirka 35 år. Han har grått långt hår och gröna ögon. Han klär sig oftast som en krigare, och är mycket bra på att använda sitt bredsvärd. Han kan styra och kontrollera vindarna och vädret med sin magi. Han är en av ledarna i byn Porkuh. Det sägs att han skall ha en bältesväska som rymmer hur mycket som helst.

Lorbien
(Kunskapsmästaren) Ryktbarhet: 78
Lorbien är en gammal man i 65-års åldern. Han har svart kort hår, blå ögon och klär sig i mörkblå kåpor. Han slåss inte gärna, men om han måste, så använder han ett magiskt bastardsvärd som han mycket väl vet hur man skall använda. Han sägs kunna ta reda på det mesta med sin magi. Detta gör honom till en av Zhorias lärdaste män. Han är en av ledarna i byn Porkuh tillsammans med Elrich.

Adrianá
(Helerskan) Ryktbarhet: 46
Adrianá är en kvinna i 30-års åldern. Hon har långt vågigt blont hår och blå ögon. Hon går oftast klädd i ljusa kläder. Hon kan hela de flesta skadorna med hjälp av sin magi. Hon bor i köpmännens stadsdel i staden Hauvhner. Hon äger en trollstav som hon använder då hon kastar besvärjelser. Denna stav kan även få lemmar att växa ut igen, precis på samma sätt som om en präst använt gudagåvan regenerera.

Boel-mir
(Namnmästaren) Ryktbarhet: 34
Boel-mir är en shaman i nomadstammen Karteshié. Hans namn betyder Korpfjäder på deras språk. Han klär sig i lätta skinnkläder. Boel-mir är vithårig och hans ögon är helt vita, han är blind. Han kan de flesta sanna namnen i världen, och sägs kunna kontrollera de varelser och den materia som han kan namnen på.

Levinna
(Runmästarinnan) Ryktbarhet: 61
Levinna är en gammal kvinna som bor i byn Alby. Ingen vet hennes ålder, men många tror att hon är minst 200 år gammal. Hon har långt grått hår och bruna ögon. Med hjälp av hennes mystiska runor kan hon få ett föremål att få en magisk förmåga. Hon säljer dock aldrig sina föremål till någon, men om hon står i tacksamhetsskuld kan hon ge bort ett föremål som tack. Levinna är den enda levande varelsen i Zhoria som kan använda runmagi., i alla fall sägs det att det är så.

Woé
(Krigarmagikern) Ryktbarhet: 53
Woé är en man i 55-års åldern. Han har ljust kort hår och bruna ögon. Han går ofta klädd i ringbrynja och använder ett bredsvärd om han måste strida. Om han är på avstånd, så brukar han oftast använda sig av eldmagi då han strider. Woé är en av Aeldrich's hantlangare.

Ailon III
(Konungen över Zhoria) Ryktbarhet: 107
Ailon är en man i 45-års åldern. Han har blont kort hår och gröna ögon. Han klär sig oftast i enkla kläder då han vistas i slottet. Han brukar alltid bära med sig ett kortsvärd som han fått i gåva från Levinna. Han är en lugn och fridfull man som ställdes inför svåra problem när hans far mördades för sju år sedan, och han blev kung. Ailon vill egentligen inte vara kung, och tycker att de flesta uppgifter han har är tråkiga, men han vill inte heller överge tronen innan Aeldrich på något sätt har blivit oskadliggjord.

Zeltor Gråskägg
(Riddare och Ledare i byn Ouby) Ryktbarhet: 89
Zeltor är en man i 50-års åldern med ett stort grått skägg. Han är helt skallig på huvudet och har grå ögon. Han slåss helst med stridsyxa, men kan använda i stort sett vilket vapen som helst mycket skickligt. Han har en skinande helrustning i metall i sin boning i byn. För mer information om Zeltor, se byn Ouby.

Albis
(Konungen över Högländerna) Ryktbarhet: 97
Albis är en man i 55-års åldern. Han har långt brunt hår och stålgrå ögon. Han styr sitt folk med vördnad och vishet. Han sägs vara en av landets bästa krigare, ingen kan använda det legendomspunna tvåhandssvärdet som han. Han brukar aldrig bära rustning och sägs vara född med en otrolig tur.

Berná
(Sköldmö och Hjältinna) Ryktbarhet: 82
Berná är en kvinna i 35-års åldern. Hon har svart långt hår och bruna ögon. Hon är otroligt vacker. Hittills har ingen lyckats besegra henne i strid. Om en man lyckas besegra henne i strid, så har hon bestämt att hon skall gifta sig med denna man. Detta har fått många självsäkra män att utmana henne i strid, men de har alla förlorat. Hon reser runt i landet och erbjuder sina tjänster som legosoldat. Hon har en mindre grupp män under sig på cirka 25-30 män. Ingen vet riktigt på vilken sida hon står i landet, men hon har många gånger hyrt ut sina tjänster till Ailon, och hon har även hjälpt folk i trångmål utan att ta betalt några gånger.

Dock säger en del personer att hon även har gjort några tjänster åt Aeldrich. Det sägs även att hon skall ha dräpt en drake i Gaunderbergen för fem år sedan, men ingen tycks veta om detta stämmer. Hon har ett kortsvärd som flammar upp då det dras ur sin slida.

Tourc

(Tjuvarnas Mästare) Ryktbarhet: 28

Tourc är en tjuv från staden Boc. Han är i 35-års åldern och har brunt kort hår och blå ögon. Han sägs kunna stjäla i stort sett vad som helst som inte sitter fast. Han har även en dolk som han kallar för kattöga. Denna dolk sägs ge ägaren total mörkersyn. Ingen har någonsin lyckats ta fast honom, och inte många känner till hans riktiga utseende, då han är en mästare på att förkläda sig. Han är efterlyst i hela Zhoria och har ett pris på 5,000 bronsmynt på sig, död eller levande.

Vio-déen

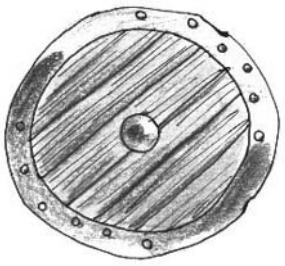
(Siare och Spåman) Ryktbarhet: 39

Vio-déen är en man i 55-års åldern. Han arbetar som siare och spåman i staden Trojh. Han har brunt kort hår och bruna ögon. Han äger en kristallkula som han kan skåda in i framtiden med.

Tulian

(Krigarsmed och Duerb) Ryktbarhet: 47

Tulian är en Duerb som bor i staden Hauvhner. Han driver en vapensmedja med tjugo anställda. Han är cirka 120 cm lång och väldigt kraftigt byggd. Han har ett stort rött skägg, långt hår och bruna ögon. Han äger en stridsyxa som sägs kunna krossa i stort sett vilket annat vapen som helst. Om han blir utfrågad om vart de gamla raserna har tagit vägen, så säger han att han inte vet. Han har bott i staden i 180 år, och är själv 225 år gammal.



Den kända Världen

Aeldrich's goda humör var som bortblåst. Ewonén och hennes följe hade lyckats slutföra det de skickats till landet för att göra, och nu var de som upplösta av marken. Det fanns inga spår efter dem, och han visste fortfarande inte vad de egentligen var här för att göra.

Det var något på gång i Kristalh, följet måste ha fått hjälp av någon mäktig person eller kanske till och med gud. Annars hade de inte kunnat slinka igenom hans män, men det hade de gjort.

Han kände att de inte längre fanns kvar i landet, och att något stort hade hänt i Kristalh, men han kunde inte ta redan på vad med hjälp av sin kraft.

Han var tvungen att låta sina män i Kristalh påbörja en undersökning. Den skulle antagligen bli tidskrävande, men han var tvungen att få reda på vad som hänt där, och vad han hade att vänta sig i framtiden.

Reymar hade i alla fall lyckats dra ur Astorath och den där lilla snorvalpen han hade hängandes efter sig ur det hela. Det var alltid något.

Kanske skulle han ge dessa två män ett uppdrag, något som de inte kunde säga nej till. Något som fick dem att sluta att motarbeta honom. Han ville egentligen inte få dem undanröjda. De var män som kunde omvändas, kanske till och med bli nya lärljungar. De hade rätt inställning, i viss mån. De visste vad de var kapabla att göra, och de kunde få stor makt. Det bästa vore om denna makt slutade att motarbeta oss, och istället stod på vår sida.

Det är nog dags att addera två nya män till avlöningslistan.

Han satte sig ned och påbörjade ett nytt brev till Raymer Werkalk.

Kontinenterna och länderna utanför Zhorias gränser kommer enbart att beskrivas i korthet i denna bok. Om spelledaren vill leda äventyr och kampanjer utanför Zhorias gränser, så är det helt upp till honom att beskriva länderna utanför Zhoria.

Kontinenterna

Den kända världen består av sju kontinenter. Den största kontinenten Bhanlahvis styrs nästan helt av en tyrannisk kejsare. Denna kejsare har de flesta länderna på denna kontinent i ett järngrepp. Några av länderna försöker då och då att stå emot hans makt, men han brukar tillrättavisa dem snabbt och brutalt, oftast med hjälp av magi och effektiv krigsföring. Detta resulterar i att många av länderna ofta får nya ledare. I Zhoria tror man att detta är en av anledningarna till att inget land utanför Zhorias gränser tycks bry sig om det lilla maktspelet som Aeldrich spelar i Zhoria, då de andra länderna har svåra problem själva.

Dharavien är den näst största kontinenten. Den är indelad i länder som styrs av olika kungar. Dessa länder ligger i den nordvästliga delen av kontinenten. Den sydostliga delens djungler är bebodda av olika infödingsstammar.

Jhovien är en kontinent indelad i provinser. Varje provins leds av en präst. Över sig har varje präst en överstepräst som styr över hela kontinenten. Provinserna på denna kontinent är mest känd för sin helandekonst och för sina många olika stridstekniker med eller utan vapen. Varje år hålls tävlingar i översteprästens tempel för att utse årets tio bästa krigare, som sedan skall ingå i översteprästens livvakt under ett år.

Terubi är en kontinent nästan helt täckt av djungler. Kontinenten bebos av olika infödingsstammar. Det skall finnas en fristad för pirater och laglösa någonstans vid den norra kusten, men ingen vet riktigt säkert vart, och de som känner till staden håller det hemligt.

Worzien är kontinenten som Zhoria ligger på. Denna kontinent är indelad i en mycket stor ö, som även den kallas Worzien, en mindre ö som kallas Normania, och till sist fastlandet i norr där Zhoria, Kahcéll och Akbahl ligger. På den stora ön bor det ett folkslag som kan liknas vid Högländarna i Zhoria. De är indelade i olika ätter och klaner. Normania är ett land som kan liknas vid Zhoria, med den enda skillnaden att Normania är fri från Aeldrich's klor. Många som lyckas fly från Zhoria bosätter sig här. Dock har Aeldrich börjat kasta lystna blickar över Normania, och även Worzien.

Yorbeldien är den minsta kontinenten. Denna kontinent kallas även ibland för Öriket, då den enbart består av öar. Kontinenten är mest känd för sina magiker och sin stora flotta. Varje land styrs av en kung här.

Zholb, även kallad Ewonérnas hem, är en kontinent som styrs av en Ewonsk kung. Detta är den platsen man tror att de flesta Ewonérna som fanns i Zhoria har färdats till. Denna kontinent är mest känd för sina otroligt vackra städer och sina vackra landskap. Det bor inte bara Ewonér på denna kontinent, utan även Duerber, Folber och människor, alla sida vid sida i stora vackra städer, oftast byggda i stora skogsgläntor.

Religioner

Utanför Zhoria är religionerna de samma som i Zhoria, fast i många länder har gudarna andra namn, och dess tillbedjare kan ha ceremonier av annat slag än i Zhoria. De enda religionerna som är i stort sett lika över hela världen är Rhide och Yiw-énn.

Världsspråken

Tabellen nedan innehåller alla världsspråken. En rollperson kan lära sig dessa språk om han vill. Många handelsmän och sjöfarare brukar kunna fler språk än ett, då det nästan är ett måste i deras yrke. Man har halverad chans att förstå ett språk som talas i grannländerna till sitt eget land.

Världsspråken

Woriska:
Modersmål i Worzien (landet, inte kontinenten).

Normaniska:
Modersmål i Normania.

Gamiliska:
Modersmål i Gamilre.

Talboriska:
Modersmål i Talbor.

Evuntiska:
Modersmål i Evuntia.

Rosgiriska:
Modersmål i Rosgien.

Doriska:
Modersmål på Dorien.

Zelkiska:
Modersmål På Zelkor.

Pentoniska:
Modersmål i Pentonien.

Ravh:
Modersmål i Rahv.

Kelboniska:
Modersmål i Kelbonien.

Lahviska:
Modersmål i Lahvis (detta är det stora handelsspråket som används över stora delar av världen).

Uhdilriska:
Modersmål i Uhdilre.

Malvuriska:
Modersmål i Malvurien.

Qhunt:
Modersmål för Nomad- och klanstammarna i Norra Ödemarkerna.

Jhoviska:
Modersmål i Jhovien.

Zholbiska:
Modersmål i Zholb (detta språk är mycket nära besläktat med Guéndol).

Tarkiska:
Modersmål på Tarakin.

Pendoriska:
Modersmål på Pendor.

Orniska:
Modersmål på Ornea.

Ebeaiska:
Modersmål på Ebea.

Ghosk:
Modersmål på Ghosk.

Anri:
Modersmål på Anrad.

Apseh:
Modersmål på Apseh.

Kareghiska:
Modersmål på Karegho.

Simis:
Modersmål på Simhlia.

Enlahdiska:
Modersmål på Enlahd.

Fobotoh:
Modersmål i Fobotoh.

Bernoliska:
Modersmål i Bernol.

Abon:
Modersmål i Abondea.

Drovn:
Modersmål i Drovn.

Mezkariska:
Modersmål i Mezkari.

Stacciska:
Modersmål i Stacc.

Trivniliska:
Modersmål i Trivnilien.

Hyniska:
Modersmål i Hynien.

Terubi:
Infödingarnas språk i Terubi. Det finns flera olika dialekter. Detta språk saknar skriftsystem.

Mantabwa:
Infödingarnas språk i sydöstra Dharavien. Det finns fler olika dialekter. Detta språk saknar skriftsystem.

Zhoriska:
Modersmål i Zhoria.

Ak:
Modersmål i Akbahl.

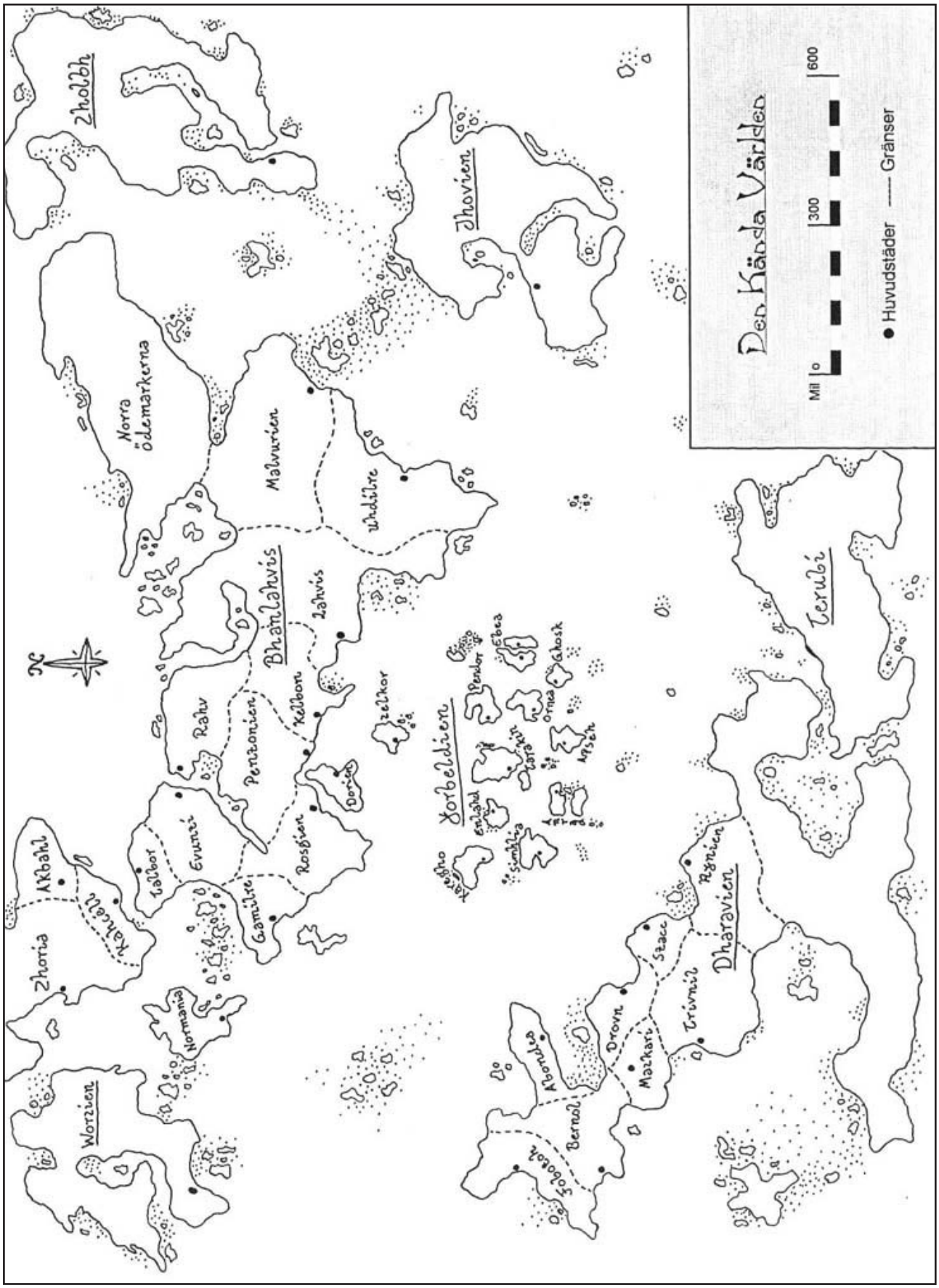
Hcéll:
Modersmål i Kahcéll.

Övriga språk

Övriga raser, som Ewonér, Duerber, Folber, Troll, Orcher osv. talar samma språk som de gör i Zhoria. Zholbiska som talas på Zholb är nära besläktat med Guéndol, och man förstår det andra språket med en modifikation på -20 i %V om man kan ett av dem.

Färdigheter

Vissa färdigheter i denna regelbok gäller enbart i Zhoria eller i Worzien. Vill man ha dessa färdigheter för andra länder eller kontinenter, så måste de läras in separat. Dessa färdigheter måste tränas in under en månads tid om man inte är född i landet eller på kontinenten. Färdigheterna det gäller står uppskrivna i listan nedan.


Den Kända Världen
Mil 0 300 600
Huvudstäder
Gränser
Zholbh
Norra ödemarkerna
Malvurien
Uhdilire
Zhovrien
Bhahlahvis
Lahvis
Kelbon
Zelkor
Rahv
Pentonien
Rosgien
Gamilre
Evunzi
Talbor
Akbahl
Hahrelh
Zhoria
Normanie
Worzien
Korbeldien
Terubi
Dharavien
Rynien
Stacc
Trivnir
Drovn
Markari
Arnulo
Bernol
Sobobok

Färdighet	Delas upp för
Botanik	Varje kontinent
Drogkunskap	Varje kontinent
Geografi	Varje land
Heraldik	Varje land
Historia	Varje land
Juridik	Varje land
Navigera	Varje kontinent (stjärnkonstellationer ser olika ut från kontinent till kontinent)
Teckenspråk	Varje kontinent
Zoologi	Varje kontinent

Raser & Kulturer

Raserna på de andra kontinenterna och dess kulturer kommer här att beskrivas kortfattat med liknelser till de som finns i vår egen värld, se nedan.

Bhanlahvis: Denna kontinent kan liknas med Europa. Det finns i stort sett alla europeiska kulturer här.

Dharavien: De som bor i de nordliga delarna av denna kontinent kan liknas vid egyptier. Längre söderut är de flesta färgade. Kulturerna här kan liknas med Afrikas.

Jhovien: Denna kontinents kultur kan liknas med de som man finner i Asien i vår värld.

Terubi: De som bor här är i stort sett alla färgade, och dess kulturer kan liknas vid stammarna i Afrika.

Worzien: Här har vi denna världs motsvarighet till Skandinavien.

Yorbeldien: Denna kontinent kan liknas med Syd-Europa, liksom dess kulturer.

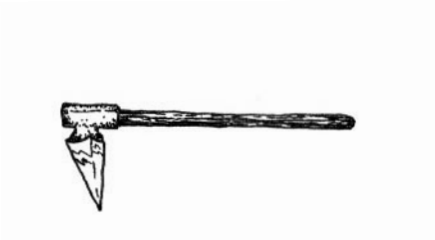
Zholb: Speciell kultur. Kontinenten styrs av Ewonér.

Myter & Legender

Det finns många olika legender runt om i världen som är välkända nästan överallt. Några av dessa är uppdiktade, men det finns även de som är sanna. De olika legenderna innehåller oftast mytomspunna varelser och hjältar, och även mycket magi. De största legenderna i världen handlar om drakdräpare, riddare som räddar hela kungariken, Ewonér som räddar skogen undan ondska osv.

Andra dimensioner

Det finns de som säger sig ha sett, och rest till andra dimensioner. I en värld som Keltan är detta inte omöjligt. Det finns stora kraftiga energifält och platser som påverkas mycket av magi. Det händer även då och då att en magisk storm drar fram över ödsliga bergstrakter. Om man kommer till en plats som är magisk, eller har ett väldigt starkt energifält, kan man finna portar till andra dimensioner och plan. Vistas man i närheten av en magisk storm, så kan man dras in i den och hamna i en annan dimension. Detta är mycket ovanligt, men det är möjligt. Det finns även magiker och andra personer som säger sig kunna resa mellan dimensionerna med hjälp av magi. Några saker som talar för att allt detta är sant är demoner och elementarer. De kommer från andra dimensioner, och hamnar ibland i Keltan. Det kan bero på att en magiker har framkallat dem, eller på något av ovanstående, fast då på deras eget hemmaplan.



Tips

Astorath och Andross stod framför Raymer i dennes arbetsrum. De hade kallats dit så fort de kom innanför murarna till templet.
– Jag har fått ett brev från Aeldrich, började Raymer. Han vill hyra era tjänster för olika uppdrag. Jag vet inte riktigt vad det gäller, men han kommer hit om några dagar och kommer att förklara allt då. Fram tills dess vill jag att ni håller er här på templet.
Astorath tittade på Andross med ena ögonbrynet höjt. Sedan vände han sig till översteprästen.
– Jag trodde att Aeldrich inte gillade oss speciellt mycket. Varför denna vändning, frågade han?
Andross satte sig ned och mumlade något som bara Astorath hörde.
– Kommer detta ut kommer far att döda mig med sina bara händer.
– Tyst nu Andross, det är ingen som kommer att döda dig, svarade Astorath med en viskning.
Raymer reste sig upp och började gå av och an i rummet.
– Detta oroar mig. Jag har ingen aning om varför Aeldrich begärt detta, eller vad han kan tänkas vinna på det. Vi får helt enkelt vänta och se vad han har att säga när han kommer hit. Och Astorath?
– Ja?
– Lämna yxorna på ditt rum när jag kallar hit dig. Jag vill inte att samma sak händer en gång till som sist när Aeldrich var här.

Att leda spelet

Om du har tänkt dig att ta på dig rollen som spelledare, så har du en mycket krävande, men rolig, roll framför dig. Det är du som skall tillverka (eller läsa in) alla äventyr som skall utspela sig i och runt omkring Zhoria. Du skall spela alla spelledarpersoner och beskriva världen för spelarna. Nedan har vi skrivit ner några saker som kan vara bra att tänka på då man leder spelet.

Försök att beskriva det rollpersonerna ser på ett målande sätt. Istället för att bara säga att rollpersonerna ser en tom gata, så kan ni beskriva de olika detaljerna de ser. Detta kommer att höja spelkänslan avsevärt. Allt kan beskrivas bara man har fantasi till det, även lukter, väder och vind osv. Glöm inte heller bort att beskriva de olika personerna som rollpersonerna möter, inte bara deras utseende utan även deras uppträdande och sätt är viktigt att beskriva.

Försök att inte upprepa dig alltför ofta. Detta kan dra ner spelkänslan för spelarna.

Lös inte allt med tärningsslag. Om en rollperson följer ett spår i en skog, så kan du bestämma att om han har minst 50 i %V på färdigheten Spåra, så klarar han av att följa spåret utan att behöva slå ett slag. Istället för att slå ett SYN-slag, så kan du bestämma att rollpersoner som har minst 12 i SYN upptäcker att det finns en lönndörr i rummet utan att söka osv.

Använd en spelledarskärm så att spelarna inte kan kika på dina anteckningar och kartor.

Slå då och då en tärning bakom skärmen. Detta kan då få spelarna att tro att något är på gång, utan att det egentligen är det.

Ändra ditt tonfall och använd olika rörelser när du spelar olika spelledarpersoner. Försök att inte använda dig av en stereotyp för alla dina spelledarpersoner, det är ju inte bara spelarna som skall rollspela.

Låt inte spelarna hålla på för länge med samma sak. Detta kan göra spelet tråkigt efter ett tag. Om de står inför en svår gåta som de måste lösa för att gå vidare, så kan du låta dem slå LOG- eller MIN-slag för att få ledtrådar till gåtans lösning.

Var inte rädd för att straffa en spelare som spelar på ett väldigt ologiskt eller korkat sätt. Om spelaren inte tillrättavisas, så kommer han inte att börja spela bättre eller mer logiskt innan du tillrättavisar honom.

Om spelarna delar på sig, så bör de inte sitta i samma rum och lyssna på vad den andra gruppen gör. Skicka ut de som inte är på samma ställe som de andra, men spela inte för länge med samma grupp innan du byter.

Belöna spelare som lyckas med att utföra någonting på ett smart eller logiskt sätt, eller för att de spelar sin roll bra. Detta gör att spelarna kanske fortsätter att spela likadant.

Försök att vara opartisk.

Gör klart för spelarna att det alltid är spelledaren som har rätt när det gäller regeltolkningar. Om spelledaren någon gång skulle ha fel, så gäller ända detta under äventyret som han leder.

Om det finns någon regel i denna bok som du tycker är för svår eller opassande i din spelvärld, så kan du ändra den eller göra en egen regel. Det är ditt spel och du gör vad du vill med dess regler.

Realtid

Ibland måste rollpersonerna handla snabbt och kan inte diskutera genom situationen. Vid dessa tillfällen kan spelledaren bestämma att realtid skall användas. När realtid används, så får spelarna en viss tidsperiod på sig att agera, och om de inte har gjort någonting innan denna tid är över, så gör deras rollpersoner inte heller någonting. Det kan vara till exempel i en stridssituation där en rollperson har två olika val, endera att rädda sin kamrat som håller på att falla nedför ett stup, eller att stanna och strida med en fiende. Spelledaren kan bestämma att spelaren får 10 sekunder på sig att bestämma hur hans rollperson agerar. Om spelaren inte har bestämt sig innan denna tid går ut, så kan hans rollperson bara försvara sig eller inte göra någonting under denna rond på grund av osäkerhet.

Att improvisera

Ibland måste du som spelledare improvisera för att föra rollpersonerna vidare på rätt spår. Detta måste göras när spelarna är inne på fel spår, eller när de inte utför det du har tänkt dig. När du improviserar bör du hela tiden föra anteckningar på vad som har hänt. Du kan även anteckna nya idéer som du får under ett äventyr. Dessa idéer kanske kan komma till användning i äventyret senare. Det finns vissa spelledare som klarar av att leda ett helt äventyr utan att de fört en enda anteckning. De hittar helt enkelt på vad som händer allt eftersom, eller låter spelarna hitta på olika saker att göra utan att ha någon speciell tråd att följa. Det är inte alltid lätt att improvisera, men med tiden kommer du som spelledare att lära dig vissa personliga knep som du kan ta till vid improvisation.

Det är inte alltid lätt att vara spelledare. Ibland går det inte som man har tänkt sig. Spelarna tar fel initiativ, eller inga alls. Det kan även bero på att du som spelledare inte känner dig upplagd för att leda spelet just för tillfället. Om detta sker, bör ni ta en paus, eller avbryta spelet för att fortsätta en annan gång. Det dummaste en spelledare kan göra är att fortsätta spelet även då han inte är upplagd för

det. Det kan lätt bli tråkigt för både spelare och spelledare då. Detsamma gäller om en spelare inte är upplagd för att spela. Har en person tråkigt, så märks detta oftast, och det kan smitta av sig på de andra.

Tips till spelarna

När ni spelar en rollperson i Zhoria, så finns det massor av valmöjligheter att välja mellan som spelare. Alla rollpersoner i en grupp bör dock passa någorlunda ihop med varandra, annars kan det lätt bli konflikter. En ond lönnmördare passar till exempel inte speciellt bra ihop med en god präst och en god helare. På samma sätt passar inte en god präst ihop med en ond tjuv och en sadistisk krigare. Om ni vill spela både onda och goda rollpersoner, så bör ni försöka övertala er spelledare att leda olika kampanjer för dessa rollpersoner, så att det inte spårar ur. Eller försök att hålla er lite i bakgrunden om ni är till exempel onda, men är i ett följe av nästan bara goda. Det kan vara bäst att vara tyst i vissa lägen.

När ni spelar bör ni tänka er för både en och två gånger innan ni kastar er in i strider och andra faror. Det är inte meningen att man skall skapa nya rollpersoner efter eller under varje äventyr. Desto längre ni lyckas hålla era rollpersoner vid liv, desto roligare blir det att spela.

Försök att spela er rollperson efter dennes färdigheter. En rollperson som bara har baschans i stridsfärdigheter brukar inte ge sig in i strid så lättvindigt, och personer som inte har några kunskaper om magi brukar inte diskutera olika besvärjelsers funktioner, eller säga till sällskapets magiker vilka besvärjelser han skall använda.

Om spelledaren talar om för dig som spelare att det är i stort sett omöjligt att utföra det du har tänkt dig, så bör du försöka hitta en annan lösning.

Om ni hittar ett föremål som ni tror att det är något speciellt med, så bör ni undersöka, eller låta någon annan undersöka det noga innan ni börjar använda det. Det är inte speciellt roligt att hitta en ring, sätta den på fingret, för att sedan upptäcka att fingret trillar av.

När ni är på okända platser som kan vara farliga, så bör ni vara noga med att hålla utkik och vara på er vakt, annars kanske ni får en otrevlig överraskning.

När någon ny spelare spelar med för första gången, så bör ni försöka att hjälpa denne så mycket som möjligt, så att han känner sig välkommen i gänget. Tryck absolut inte ner nya spelare om de gör något fel. Då kanske de inte vill spela med er längre. Detta gäller även för dig som är spelledare.

Beröm er spelledare om han leder spelet på ett inspirerande och bra sätt. Skulle spelledaren sköta spelet på ett dumt eller rent ut sagt idiotiskt sätt, så säg detta till honom. Spelledaren skall också ha kritik då det behövs. Kritik är aldrig dåligt! Man kan bara bli bättre genom att få kritik, bara man tål att höra den.

Egna äventyr

När man spelar rollspel, så handlar det om olika äventyr som rollpersonerna är huvudpersoner i. Det kan vara små äventyr som bara tar några timmars speltid, eller större äventyr som tar mer än ett spelmöte att klara av. Innan man kan spela ett äventyr, så måste spelledaren konstruera ett äventyr om han inte har ett färdigskrivet äventyr redan. En kampanj är en serie äventyr som hänger samman i tid och rum, och vad det gäller deltagande spelare.

Inledningen: Rollpersonerna träffas om de inte redan känner varandra sedan förut. Om de redan är bekanta, så kan inledningen spelas på ett värdshus eller på något annat ställe där de avslutade sitt förra äventyr. Det finns olika typer av inledningar som kan användas för att få igång spelet. Rollpersonerna kan få ett uppdrag under inledningen, de kan hitta en gammal karta som visar var en skatt finns gömd, de kanske räddar en person från någon fara (denna person kanske sedan blir deras uppdragsgivare), de kanske får tag på ett mystiskt föremål som andra personer tycks vilja lägga vantarna på av någon anledning, de kanske bevittnar någonting osv. Spelledaren kan hitta på i stort sett vad som helst för att få igång ett äventyr.

Intrigen: Intrigen bör vara noga genomtänkt och logisk. Intrigen kan innehålla maktspel, mord, sökandet efter något/någon, personer som vill hindra rollpersonerna, ett mysterium osv. Intrigen är det som hela äventyret bygger på. En dålig genomtänkt intrig kan ge allt för lösa trådar att följa upp, eller alldeles för många.

Resa/Resor: Många äventyr innehåller en resa, eller flera resor. Spelledaren bör anteckna vad som kan hända under en resa, och på ett ungefär hur lång tid resan kan ta. Man behöver inte alltid rollspela en hel resa, detta kan sänka äventyrets fart lite för mycket. Om inget kommer att hända under resan, så kan spelledaren bara berätta hur lång tid resan tog, och vilken tid de kommer fram till sin destination.

Platser: Spelledaren bör anteckna lite om de olika platserna som äventyret utspelar sig på, och vad som kan hända på dessa platser. Spelledaren kanske även måste rita kartor över de olika platserna om detaljerna är viktiga för

äventyret. En viktig plats i ett äventyr kan vara en stadsdel, en skog, ett träsk, en sjö, en grotta, ett hus, ett tempel, en borg eller ett slott, en by, eller något annat område som de kommer till.

Möten: Spelledaren bör anteckna lite om de olika personerna och varelserna som rollpersonerna kan stöta på i äventyret. Bland det viktigaste är personernas spelvärden, deras utseende, deras uppträdande och deras utrustning. Om spelledaren vill kan han även tillverka mötestabeller för de olika platserna som är viktiga för äventyret. Man kan även använda de som finns med i kampanjkapitlet om man vill.

Höjdpunkter: Varje äventyr bör innehålla en eller flera höjdpunkter. En höjdpunkt kan betyda en snabb vändning till rollpersonernas fördel från ett starkt underläge. En höjdpunkt kan även vara humoristisk. Andra höjdpunkter är då rollpersonerna lyckas lösa ett eller några problem under äventyrets gång. En höjdpunkt är oftast något bra för rollpersonerna, något som även kan föra dem vidare med nya ledtrådar och insikter.

Klimax: Ett äventyrs klimax skall varken vara för lätt eller för svårt att klara. Det är under äventyrets klimax som rollpersonerna möter den eller de som de har jagat under en längre tid, eller lyckas att hitta det de har sökt efter under äventyret. De flesta äventyrs klimax består av många faror av olika slag som rollpersonerna måste klara av för att lyckas med äventyret. I väldigt många äventyr är klimax en slutstrid mellan rollpersonerna och deras fiende. Om spelledaren vill kan han låta spelarna tro att de har nått äventyrets klimax innan de verkligen har gjort det. Sedan, under rollpersonernas resa hem, kan det verkliga slutet på äventyret inträffa.

Slutet: När ett äventyr är slut, så bör rollpersonerna få vila upp sig, så att deras eventuella skador läks innan nästa äventyr. Det kan även finnas kvar lösa trådar och ledtrådar som spelledaren kan arbeta vidare på för att skapa nya äventyr.

Första Scenariot

Aeldrich satt och väntade i Raymer's arbetsrum. Efter några minuter knackade det på dörren. Raymer gick och öppnade den och studerade Astorath och Andross noga innan han släppte in dem. I första hand kontrollerade han så att Astorath verkligen lämnat alla vapen på sitt rum.

– Ah, där är ni, sa Aeldrich. Jag har bestämt mig för att göra er till rika män. Så rika så ni aldrig mer kommer att behöva lyfta ett finger själva för att utföra något.

Astorath och Andross mötte Aeldrich blick, men ingen av dem sa något.

Andross ögon blev stora när han hörde det där om "rika män" och de fortsatte att försöka tränga ut ur hans skalle. Han hade aldrig varit riktigt rik. Hans far var rik, men inte han. Tänk att ha en egen rikedom, att kunna göra som man ville, när man ville, utan att behöva bekymra sig om pengar.

– Jag vill att ni reser till Feltavir och därifrån tar er in i Porkuh. Jag vill ha information om trollkarlarnas by och deras verksamhet där. En karta över området och en beräkning på hur många stridsdugliga män som finns där, både stridande och magiker. Tror ni att ni klarar detta?

Astorath sa ingenting, han tittade först på Raymer och sedan på Aeldrich.

Andross satt fortfarande där med stora ögon och såg drömmande ut.

– Jag vill att ni beger er av till Feltavir i morgon vid gryningen, fortsatte Aeldrich. Ett skepp kommer att vänta på att föra er till feltavir nere i hamnen. Bege er dit så fort ni vaknar. Ni kommer att få fler order när ni anländer vid Salani templet i Feltavir. Är vi överens?

Det blev tyst i rummet. Andross såg fortfarande drömmande ut, och Astorath såg ut att fundera.

– Jag ser att ni inte är helt emot tanken, fortsatte Aeldrich. Jag tror nog att vi kommer att komma överens. Nämnde jag förresten att det ingår en borg och tjänare i er tjänst uppe i Feltavir. Ni arbetar fortfarande för Salani naturligtvis, men vissa tjänster kan jag faktiskt kräva av mina underhuggare. Då säger vi så. Trevlig resa mina herrar...

Detta kapitel innehåller ett mycket kort scenario som passar både erfarna och oerfarna spelare och spelledare. Om du har tänkt dig att vara spelare i detta scenario, så skall du sluta läsa nu. Detta kapitel är enbart till för spelledarens ögon. Innan du som är spelledare spelar detta scenario med dina spelare, så bör du läsa genom texten noggrant, så att du känner till scenariot i stora drag. Om du gör detta, så kommer det vara mycket lättare att leda det.

Själva scenariot är upplagt som text enbart. Det finns inga kartor över platserna det utspelar sig på, men om spelledaren vill, så kan han göra en karta över huset i gläntan och området runt omkring. Det är dock inte nödvändigt för att scenariot skall vara spelbart.

Spelledaren skall kunna leda detta scenario bara genom att följa texten allt eftersom rollpersonerna avancerar sig framåt i det. Här och där i texten har vi lagt in förslag på vad spelledaren kan göra vid vissa positioner under scenariot för att förhöja spelkänslan.

För själva inledningen till scenariot har vi använt oss av en enkel början där alla rollpersonerna redan känner varandra, och är samlade tillsammans på ett värdshus. Om både spelledare och spelare är oerfarna, så bör ni använda er av denna inledning, och bestämma att era rollpersoner redan känner varandra från tidigare. Om både spelare och spelledare är erfarna, så kan ni välja att använda er av en annan inledning om ni vill.

Under själva scenariot måste spelledaren då och då läsa upp information för spelarna. Denna text är kursiv i själva scenariobeskrivningen. All kursiv text skall alltså läsas upp för spelarna när de kommer till den delen av scenariot som den beskriver. All annan text är bara till för spelledarens ögon, men spelledaren kan ibland behöva informera spelarna om saker som inte står med i den kursiva texten. Mycket sådan information står med i den vanliga texten, och det borde vara självklart hur spelledaren skall gå till väga då han måste ge sådan information då det är dags.

Ond Magi

Ett introduktionsscenario till Zhoria som utspelar sig mellan Hauvhner och Boc i Touls Skog. Detta scenario är passande för två till sex nyskapade rollpersoner. Scenariot är väldigt kort och kan användas som ett enskilt scenario eller som en del i ett större äventyr som spelledaren har skapat. Anledningen till detta lilla scenario är att spelarna skall få en liten inblick om hur farligt det kan vara att använda sig av svart magi i Zhoria, och hur själva spelsystemet fungerar.

Inledning

Rollpersonerna befinner sig i Hauvhner, huvudstaden i Zhoria. De befinner sig på värdshuset ”Fyllda Tunnan” i Arbetarnas stadsdel. De har varit bosatta här under en vecka, och inget speciellt har hänt, livet har bara varit tråkigt och förutsägbart.

Tips till spelledaren: Tänk på hur du beter dig då du spelar värdshusvärden. Beskriv honom gärna lite mer omfattande, till exempel som en äldre fet man med rött tunt hår och ett tunt rött skägg. Klia dig på näsan hela tiden då du spelar värden. Du kan även ändra ditt tonläge till några tonsteg djupare. Beskriv även hur han luktar av sprit och matos (detta naturligtvis på grund av hans yrke).

Läs upp följande för spelarna: *Ni sitter i den mörka lokal som är värdshusets matsal. Det är tidig morgon, och ni har just precis fått i er frukosten som ingick i er rumshyra. Fönstren utåt är smutsiga, och det är mulet ute. Antagligen kommer det att bli regn denna tidiga vårdag. Här inne brinner bara ett vaxljus på ert bord. På de andra fyra borden är ljusen inte tända, då ni är ensamma i matsalen.*

Värdshusvärden Beor, som ni har fått reda på att han heter, kommer ut från köket för att duka av ert bord. Då han kommer fram säger han...

”Jag har hört att Svein här bredvid söker kurirer för ett jobb norrut. Det kanske vore något för er? Han brukar betala bra! Jag tror att han vill ha iväg ett meddelande till en av sina handelsbodar i Boc. Vore jag ni, så skulle jag gå in och prata med honom, Boc är en trevlig stad.”

Varpå han går in i köket, balanserandes en stor hög av fat och tallrikar.

Svein är mannen som äger handelsboden som ligger bredvid värdshuset ”Fyllda Tunnan”.

Tips till spelledaren: Då rollpersonerna stiger ut från värdshuset, så kan du beskriva hur det småregnar lite ute, och att vägen som går mellan husen är ganska lerig. Utanför finns det ett fåtal människor. De flesta håller sig inne i detta tidiga vårväder. Om du vill kan du slå ett slag på mötestabellen i stadsmiljöer då rollpersonerna stiger ut från värdshuset. Ett litet möte kan kanske vara kul. Till sist när rollpersonerna besöker Svein's handelsbod, så kan du beskriva boden som en ganska stor allmän handelsbod. Här inne finns det mesta, allt från mat till kläder, samt en hel del verktyg och några få begagnade vapen. Svein är en liten man i 40-års åldern som pratar med en nasal röst. Spela på detta.

Om rollpersonerna besöker Svein, så får de reda på att han vill ha iväg ett meddelande till Barto i Boc. Barto sköter en av Svein's handelsbodar där, och skall inte vara så svår att hitta. Boden ligger vid stora torget i Boc. Svein betalar 100 bronsmynt, men kan gå upp till 125 om rollpersonerna vill ha mer. Betalning fås av Barto då de lämnar över meddelandet till honom. Svein kommer även att stå för 5 dagars proviant per person.

Tips till spelledaren: Glöm inte att det finns vakter vid stadsporten som kan komma att vilja se rollpersonernas stadspass då de lämnar staden. Om rollpersonerna inte är bosatta i staden, så tar stadsvakten deras stadspass då de lämnar staden. De får nya nästa gång de återkommer. De som är bosatta i staden får behålla sina stadspass.

Resan till Boc

Boc ligger cirka 12 mil norr om Hauvhner. Om rollpersonerna färdas till fots, så kommer de att vara framme vid Boc efter tre till fyra dagar, eller kanske tidigare om de färdas under längre tidsperioder än normalt. Se kampanjkapitlet för mer information. Det går en stor handelsväg hela vägen från Hauvhner till Boc. Det finns inga vägvärdshus längs denna väg, dock några gårdar norr om Hauvhner, och likaså söder om Boc. Det är väldigt rikt djurliv i skogen som vägen går igenom, så det finns stor risk för att man ser flera vilda djur under resan.

Tips till spelledaren: Under resan kan du slå 1T100 två gången per dygn för att se om något speciellt möte inträffar. Det är 25% chans att det gör det. Om ett möte är att vänta, så skall du slå på rätt tabell i kampanjkapitlet för att få reda på vad detta möte innefattar. Glöm inte heller bort att beskriva omgivningen och vilket väder det är lite då och då under resan. Hela resan behöver inte spelas in i minsta detalj, det bästa är att bara beskriva det viktigaste som händer under varje dag, och låta spelarna agera vid de viktiga händelserna genom att rollspela.

Mötet i Touls skog

Då de färdas genom, eller har slagit läger i Touls Skog sent en kväll under andra eller tredje dygnet, så får de syn på en ragglande skepnad längre bort längs med vägen. Denna skugga är på väg mot dem, och tycks vara en kvinna. Kvinnan faller ihop en bit från rollpersonerna, och blir liggandes på marken. Kvinnan är i 30-års åldern, och illa tilltyglad. Hennes kläder är i trasor, och hon har rivsår över hela kroppen. Det verkar vara sår tillfogade av något rovdjur. Då rollpersonerna kommer fram till henne, slår hon upp ögonen och tittar matt på dem. Sedan börjar hon tala, mycket tyst... Hon ser mer död än levande ut, och är väldigt blek av blodförlusten.

Tips till spelledaren: När du spelar denna kvinna bör du viska fram vad hon säger lite hest. Försök att tala såpass tyst, så att spelarna måste hålla sig tysta och lugna för att höra dig. Böj dig även lite framåt och se sjuk och skadad ut. Lev dig in i hennes krämpor och ta några konstpauser lite då och då, dock inte för ofta och inte heller för långa.

Läs upp följande för spelarna: *"Min man... Han har blivit tokig... Han har frambesvärjt en demon som han förlorat kontrollen över... Jag satte mig emot detta då jag upptäckte vad han hade gjort, men då anföll demonen både mig och min man... Jag tror att min man är död... Demonen är nog kvar vid vår stuga... Stugan vid de gamla.... tempelruinerna... Någon... måste fördriva den innan den dödar igen."*

Kvinnan förlorar sedan medvetandet igen.

Kvinnan är nu döende, och kommer att dö inom 2 ronder om inte rollpersonerna hjälper henne genom att stabilisera hennes skador. Gör de detta, så måste någon sköta om kvinnan i minst 1T4+4 dagar efter detta för att hon skall överleva på grund av chocken och såren hon fått.

Tips till spelledaren: Om spelarna lyckas med att rädda kvinnans liv och föra henne i säkerhet senare, så bör de få lite extra spelpoäng som belöning för denna insats (2 extra per rollperson), och kanske även varsitt poäng i ryktbarhet.

Stugan

Om rollpersonerna bestämmer sig för att bege sig till stugan och kontrollera om det som kvinnan sa stämmer, så kommer de att hitta den efter en dryg timme. Stugan ligger längre norrut i skogen, och det finns en liten väg som leder till den. Några hundra meter bortom stugan finns det en gammal tempelruin, men allt som är kvar av den är grunden den en gång i tiden var byggd på.

Läs upp följande för spelarna: *Då ni kommer fram till den lilla gläntan som stugan ligger i, ser ni att det är en liten timmerstuga. Den verkar bara innehålla ett rum.*

Utanför stugan finns det en liten fin trädgård och några trädgårdsland, samt en liten konstgjord sjö som är cirka 10 x 10 meter stor. Den verkar inte speciellt djup.

Så fort ni stiger in i gläntan, dyker en varelse upp ur den konstgjorda sjön. Varelsen är cirka 150 cm hög, och dryper av dy från sjöns botten. Varelsen ser ut som en liten människa, fast med huggtänder och klor. Den saknar hårväxt och verkar vara könlös.

Samtidigt öppnas dörren till stugan och en annan varelse träder fram. Den är cirka 200 cm hög och mycket kraftig. Han har korta taggar på sitt skalliga huvud. Hans hy är grå, och han har röda ögon. Denna varelse har inga klor eller huggtänder, men han håller i en skräckinjagande spikklubba. Båda varelserna anfaller på samma gång.

Tips till spelledaren: Spela den lilla demonen som en vildsint tjattrande liten varelse som hela tiden är i rörelse. Den stora demonen är mer tystlåten av sig, men ser hela tiden ut som om han vill dräpa allt som kommer i dennes väg. Om några av rollpersonerna har mindre än 14 i PSY, så måste dessa klara ett PSY-slag x4 för att slippa att slå på skräcktabellen då dessa demoner anfaller. Personer som har 14 eller högre måste klara ett PSY-slag x6.

Demonerna

Varelserna som anfaller rollpersonerna är två demoner. En svag demon och en stark demon.

Dydemonen (svag demon)

FYS:	12	LOG:	5	SYN:	10	STO:	10
STY:	10	MIN:	5	HÖR:	10	SB:	±0
SMI:	14	PSY:	12	L/S:	10	FF:	12
BAL:	12	AUR:	12	KÄN:	10	MP:	3
SNA:	14	KAR:	3	INT:	8	SP:	13
						SV:	10

Naturligt ABS:	2	
Attacker per rond:	2	
Slagsmål:	45%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	45%	Skada: Se färdigheten
Klor:	40%	Skada: 1T6+1+SB
Bett:	45%	Skada: 1T6+2+SB
Demonförmågor:	Klor. Huggtänder. Regenerar automatiskt 1 SP varje rond...	

Demonen från huset (stark demon)

FYS:	18	LOG:	10	SYN:	13	STO:	20
STY:	18	MIN:	12	HÖR:	13	SB:	+3
SMI:	14	PSY:	14	L/S:	13	FF:	18
BAL:	12	AUR:	14	KÄN:	13	MP:	7
SNA:	16	KAR:	8	INT:	16	SP:	26
						SV:	14

Naturligt ABS:	6	
Attacker per rond:	3	
Slagsmål:	50%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	50%	Skada: Se färdigheten
Spikklubba:	35%	Skada: 2T6+2+SB
Demonförmågor:	+1 extra attack per rond. +1 extra i skadebonus. +5 skadepoäng (redan inräknade).	

Efter striden

Om rollpersonerna har överlevt striden och demonerna är döda och försvunna, så kan de undersöka stugan. I stugan hittar de liket av en man. Han är helt slaktad, och det ser ut som om vissa delar av honom har ätits upp. Det enda rummet i stugan är helt täckt av blod, och det mesta här inne är förstört. Om rollpersonerna söker genom stugan, kan de hitta tio ark där en besvärjelse verkar vara nedskriven. Det är besvärjelsen Framkalla Demon. Dessa ark är också ganska blodiga, men man kan tyda texten, och skulle säkert kunna träna in besvärjelsen om man vill. Den är inte värd mycket i pengar, om man inte hittar rätt köpare för den.

Valfri händelse

Rollpersonerna kan även besöka tempelruinerna om de vill. Där kommer de snabbt att finna att det bara är grunden som finns kvar av det gamla templet och det finns inget som

antyder till vad det har varit för gudom templet varit helgat åt. Det finns dock en gravplats kvar lite utanför templets gamla trädgård. Om de studerar denna gravplats under några sekunder, endera från tempelruinen eller från stugan i gläntan, så kan de skymta mörka skepnader som sakta rör sig över gravplatsen. Detta är zombies som har väckts från sin vila då den missriktade magiska energin nåde dessa gravar efter att mannen som försökte framkalla och kontrollera demonerna misslyckades med detta. Det finns 6 stycken zombies vid gravplatsen. Om ingen i sällskapet tittar mot tempelruinerna och dess gamla gravplats, så kan rollpersonerna få höra talas om att ett legoknektsällskap stötte på dessa vid templets ruin några dagar senare då de sökte efter en lägerplats. Då legoknektarna bara var 4 stycken och mycket trötta, så blev de slaktade av dessa odöda, alla utom en som lyckades fly för att berätta detta.

Alla som har under 14 i PSY måste klara ett PSY-slag x4 för att slippa att slå på skräcktabellen då de kommer i närheten av dessa odöda, och alla som har 14 eller högre måste klara ett PSY-slag x6.

Gravplatsens Odöda (6 st. zombies)

FYS:	16	LOG:	3	SYN:	6	STO:	13
STY:	18	MIN:	3	HÖR:	4	SB:	+1
SMI:	6	PSY:	5	L/S:	2	FF:	5
BAL:	5	AUR:	7	KÄN:	3	MP:	-
SNA:	6	KAR:	1	INT:	3	SP:	17
						SV:	14

Naturligt ABS:	Ingen	
Attacker per rond:	1	
Slagsmål:	40%	Skada: Se färdigheten
Brottning:	40%	Skada: Se färdigheten
Vapen:	55%	Skada: Varierar
Zombie nr 1:	Bredsvärd (1T10+2+SB)	
Zombie nr 2:	Dolk (1T6+SB)	
Zombie nr 3:	Inget vapen	
Zombie nr 4:	Kort Handyxa (1T10+SB)	
Zombie nr 5:	Spade (1T6+SB)	
Zombie nr 6:	Kortsvärd (1T8+1+SB)	

Övriga färdigheter upp till spelledaren.

Åter till uppdraget

Om allt har gått väl, så fortsätter rollpersonerna antagligen till Boc för att lämna meddelandet till Barto. När de väl är där, så kommer de att hitta honom ganska snabbt och kan inkassera sin belöning på 100 (eller 125) bronsmynt. Efter detta, så är det upp till spelledaren och spelarna att fortsätta historien själva. Nu kan vad som helst hända. Endera kan rollpersonerna resa tillbaka till Hauvhner, stanna i Boc, eller bege sig någon annanstans. Eller kanske bege sig tillbaka till tempelruinen för att ta hand om de odöda om de har hört legoknektens historia. Vad de än gör, så är det nu spelledarens jobb att skapa nästa äventyr för dem, eller att fortsätta att leda spelet där vi slutar. Rollpersonerna kan säkert hitta på något mer.

Tips till spelledaren: Glöm inte att hålla koll på vad rollpersonerna har fått för spelpoäng under detta scenario, och glöm inte att se till att de sätter kryss på de färdigheter som de har lyckats perfekt med minst en gång under scenariot. Efter detta scenarios slut, så skall du dela ut spelpoäng och låta spelarna slå höjningsslag på de färdigheter som de har fått kryss på.

Ungefärliga spelpoäng för detta äventyr kan vara mellan 10-20 per person, men det hela beror på vilka färdigheter de har använt, och i vilka situationer, och även hur bra de har rollspelat under äventyret.

Om du vill att det skall hända mer under äventyret, så kan du använda dig av mötestabellerna i kampanjkapitlet då rollpersonerna reser norrut mot Boc. Du kan även slå en gång på händelsetabellen i kapitlet om landet Zhoria. Det kan ha hänt något som rollpersonerna vill undersöka, eller också kan du hitta på lite sidoscenarios själv.

Förslag till fortsättning

Efter att de lämnat brevet till Barto, så kan han ge dem ett annat uppdrag. Det kan till exempel vara som vakter vid en karavan, eller till en person som Barto skall skicka till någon annan stad med varor. Det kan även vara så att Barto's handelsbod har haft besök av tjuvar, och att han vill ha hjälp med att avslöja vilka dessa är. En annan sak som kan hända är att Barto inte finns kvar i staden och att handelsboden är stängd. Rollpersonerna får reda på att han hastigt rest norrut. Dock är det ingen som vet vart, eller varför. Det kan vara så att han har blivit hotad av tjuvar och måste lämna en lösensumma, eller att en vän till honom har försvunnit, och han vill försöka hitta honom. Det kan vara vad som helst, det är bara att låta fantasin flöda fritt, så kommer ni säkert på fler valmöjligheter till äventyr efter detta korta scenario.

Utrustningslistor

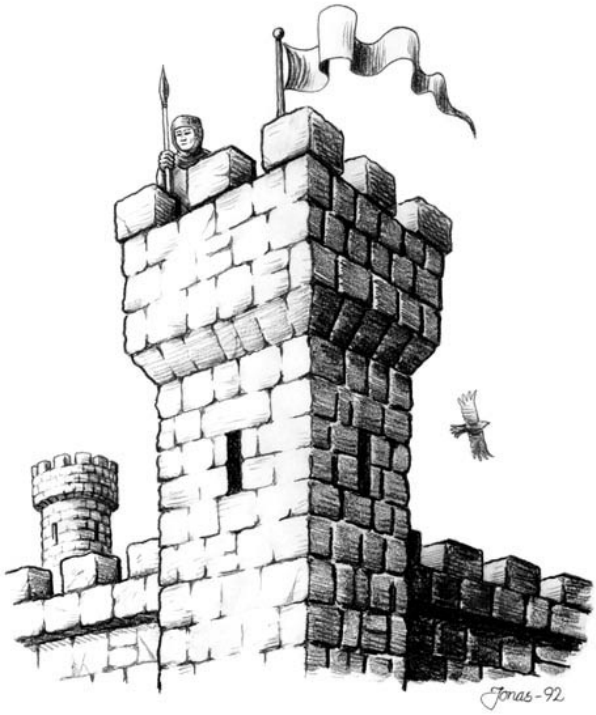
Astorath och Andros lämnade ösversteprästens arbetsrum. De begav sig genast mot sina rum på templet.
– Skall vi göra det, frågade Andross.
Astorath svarade inte. han var djupt försjunken i tankar.
– Tänk dig, rikedom i överflöd. En egen borg med tjänare, egna vakter.
– Gå till ditt rum och packa, sa Astorath. Vi beger oss av redan i kväll.
– Genast, svarade Andross och sprang i förväg.

Två timmar senare möttes de två ute på tempelgården. Astorath ledde vägen ut ur templet via bakvägen. När de hade lämnat Tempelhöjden bakom sig, stannade de en stund. Astorath stod och funderade.
– Vi måste ta oss ut ur staden, vi går till den södra porten.
– Men, skall vi inte till hamnen, frågade Andross?
– Nej, kom nu.
De började gå genom staden. När de kom fram till den södra porten stannade de till och såg sig om.
– Vakten sover, sa Astorath. Jag tror vi kan komma ut obemärkt här.
– Vart skall vi, frågade Andross?
– Västerut, till Oy först, sedan får vi se. Jag måste tänka. Det hände något mycket konstigt i Raymer's arbetsrum idag.

Aeldrich hade sett dem lämna templet och vandra nedför den stora gatan som går genom tempelhöjden i staden från tornet där Raymer hade sitt arbetsrum.
–Tror du de kommer gå till skeppet, frågade Reymar?
– Jag tror inte det, svarade Aeldrich. De kommer nog att bege sig till Oy först. Där kommer Astorath att rådfråga med sin mor. Vi får hoppas att hon är smar–tare än sin son. Att hon gör rätt val.
Aeldrich suckade.
– Det är en svår tid vi lever i, och det är inte alltid lätt att styra. Jag kommer att finnas på det kungliga slottet om du hör något från dem...

Utrustningslistorna

Följande listor innehåller diverse utrustning. Vapen och rustningar har egna tabeller i kapitlet om strid. Alla kostnader i listorna i detta kapitel är i bronsmynt (bm), om inte annat står angivet i tabellen.



Metaller

Metalltackor	Kostnad per kg
Järn	6 bm
Stål	30 bm
Bly	10 bm
Tenn	7 bm
Koppar	8 bm
Brons	14 bm
Silver	400 bm
Guld	4,000 bm
Mithril*	30,000 bm

* Denna metall är fruktansvärt sällsynt. Den brukar brytas och bearbetas av Duerber i Gaunderbergen.

Ädelstenar

Ädelsten	Kostnad
Agat	5 bm / gram
Onyx	1 bm / gram
Opal	75 bm / gram
Pärla	20 bm / gram
Kvartssten	5 bm / gram
Diamant	1,600 bm / karat
Smaragd	1,400 bm / karat
Rubin	1,400 bm / karat
Safir	200 bm / karat
Topas	40 bm / karat

Kostnaden ovan är för slipade stenar. Kostnaden för oslipade stenar skall modifieras med x0,6.

Kläder

Kläder	Kostnad*
Tunika	50 bm
Skjorta	75 bm
Mantel	150 bm
Huva	20 bm
Gördelbälte	10 bm
Bälte	20 bm
Byxor	55 bm
Hosor	50 bm
Kjol	60 bm
Låga mjuka läderskor	52 bm
Höga mjuka läderstövlar	76 bm
Hårda läderstövlar	125 bm
Väst	42 bm
Hatt	12 bm
Handskar	16 bm

* Kostnaden skall även modifieras beroende på bärarens storlek. Se rustningar i stridskapitlet.

Mat & Dryck på marknad

Mat/Dryck	Kostnad
Bacon (0,5 kg)	4 bm
Biff (0,5 kg)	5 bm
Brödlimpa, 2 st. (vetebröd)	1 bm
Ost (0,5 kg)	2 bm
Krabba (0,5 kg)	3 bm
Ägg (1 dussin)	3 bm
Fisk, torkad (0,5 kg)	4 bm
Mjöl, vete (2 kg)	1 bm
Bär (0,75 kg)	1 bm
Päron (ca: 10 st.)	1 bm
Plommon (0,5 kg)	2 bm
Getkött (0,5 kg)	4 bm
Gåskött (0,5 kg)	6 bm
Skinka (0,5 kg)	4 bm
Lammkött (0,5 kg)	6 bm
Mjölk (1 liter)	1 bm
Ostron (1 kg)	1 bm
Paj, frukt	2 bm
Paj, kött	4 bm
Fläsk (0,5 kg)	4 bm
Kaninkött (0,5 kg)	3 bm
Råg (2 kg)	1 bm
Vete (3 kg)	1 bm
Salt (0,5 kg)	1 bm
Fågelfrön (0,25 kg)	1 bm
Bönor (0,5 kg)	1 bm
Brödlimpa (rågbröd)	1 bm
Smör (0,5 kg)	1 bm
Kyckling (0,5 kg)	4 bm
Anka (0,5 kg)	4 bm

Fisk (0,5 kg)	2 bm
Mjöl, råg (1 kg)	1 bm
Äpplen (ca: 15 st.)	1 bm
Socker (0,5 kg)	3 bm
Kryddor (1 gram)	10 bm
Grönsaker (0,5 kg)	1 bm
Torkat kött (0,5 kg)	4 bm
Torkad frukt (0,5 kg)	2 bm
Öl (1 liter)	1 bm
Mjöd (1 liter)	1 bm
Cider (1 liter)	2 bm
Vin (1 liter)	6 bm
Sprit (1 liter)	4 bm
Konjak (1 liter)	8 bm
Fruktdryck (1 liter)	1 bm
Te (1 hekto)	2 bm
Kaffe (1 hekto)	1 bm
Hästfoder (per dag)	2 bm
Hö (2,0 kg)	1 bm
Färdproviant (per dag)	3 bm

* Fint = x2 till x10 i kostnad.

Övernattning på värdshus

Övernattning på värdshus	Kostnad*
Sovsal (slum)	1 bm
Sovsal (normalt)	3 bm
Sovsal (fint)**	6 bm
Rum (slum)	5 bm
Rum (normalt)**	12 bm
Rum (fint)**	25 bm
Rum (mycket fint)**	40 bm
Rum (stor svit)**	60 bm

* Per natt. ** Frukost ingår i rumshyran.

Måltid på taverna/värdshus

Måltid på taverna/värdshus	Kostnad
Lätt måltid (slum)*	2 bm
Normal måltid (slum)*	4 bm
Stor måltid (slum)*	6 bm
Lätt måltid (normalt)**	4 bm
Normal måltid (normalt)**	12 bm
Stor måltid (normalt)**	20 bm
Lätt måltid (fint)***	16 bm
Normal måltid (fint)***	28 bm
Stor måltid (fint)***	45 bm

* 5% chans för matförgiftning.
** 2% chans för matförgiftning.
*** 1% chans för matförgiftning.

Dryck på taverna/värdshus

Dryck på taverna/värdshus	Kostnad*
Öl 0,5 liter, stop	1 bm
Mjöd 0,5 liter, stop	1 bm
Cider 0,3 liter, glas	1 bm
Vin 0,3 liter, glas	2 bm
Cider 1,0 liter, karaff	5 bm
Vin 1,0 liter, karaff	10 bm
Sprit 0,1 liter, glas	1 bm
Sprit 0,5 liter, krus	6 bm
Konjak 0,1 liter, glas	4 bm
Konjak 0,5 liter, krus	16 bm
Mjölk 0,5 liter, stop	1 bm
Te 0,3 liter, mugg	2 bm
Fruktdryck 0,3 liter, glas	1 bm
Fruktdryck 1,0 liter, karaff	3 bm
Kaffe 0,3 liter, mugg	1 bm

* Slum x0,5, normalt x1,0 och fint x2 till x10.

Tjänster

Tjänster	Kostnad
Bad	5 bm
Rakning	2 bm
Klippning	4 bm
Tvätt av kläder	3 bm
Stallplats (per dygn)	2 bm
Stallplats med foder (per dygn)	4 bm
Kurtisan/Gigolo (per timme)	10 bm
Läkarvård (per skada)	5 bm
Läkarvård (per dygn)	15 bm

Djur

Djur	Kostnad / Skinn
Björn	800 bm / 400 bm
Kyckling	5 bm / -
Höna	10 bm / -
Tupp	12 bm / -
Uggla	100 bm / -
Liten hund	60 bm / -
Mediumstor hund	120 bm / -
Stor hund	180 bm / -
Åsna	480 bm / -
Anka	12 bm / -
Falk	280 bm / -
Korp	80 bm / -
Get	100 bm / 20 bm
Ridhäst	1,440 bm / -
Lamm	120 bm / 16 bm
Gris	150 bm / -
Bondkatt	15 bm / -
Raskatt	150 bm / -
Duva	20 bm / -
Ko	400 bm / 60 bm
Oxe	420 bm / 70 bm
Tjur	440 bm / 60 bm
Varg	250 bm / 80 bm
Lokatt	240 bm / 150 bm
Snölejon	600 bm / 320 bm
Giftorm	100 bm / 20 bm
Orm	60 bm / 20 bm
Örn	320 bm / -
Skata	60 bm / -
Gås	15 bm / -
Ponny	800 bm / -
Arbetshäst	1,000 bm / -
Mula	400 bm / -
Hare/Kanin	20 bm / 12 bm
Myskoxe	600 bm / 200 bm

Tränade djur

Om man vill ha ett djur som är tränat till att utföra något speciellt, så skall kostnaden modifieras enligt tabellen nedan.

Tränade djur

Djurträning	Rovdjur	Fredliga	Fåglar	Hundar
Apport	+75%	+200%	+500%	+50%
Buss på	+50%	+500%	+300%	+75%
Fot	+100%	+100%	-	+75%
Hota	+100%	+350%	+400%	+100%
Inridning	+250%	+75%	-	-
Kom	+75%	+50%	+250%	+50%
Plats	+100%	+75%	+300%	+75%
Spåra	+125%	+150%	-	+100%
Stridsträn.	+100%	+200%	+400%	+100%
Tyst	+100%	+100%	+300%	+75%
Vakta	+125%	+200%	+400%	+100%
Brevduva	-	-	+150%	-
Jaktträna d	+150%	+300%	+200%	+100%
Tala (per ord)	-	-	+50%	-
Tämjning	+100%	+50%	+150%	-
Vallhund	-	-	-	+100%
Slädhund	-	-	-	+75%
Dragdjur	-	+50%	-	-

Djurens skicklighet

Man skall även ta reda på hur duktiga de olika djuren är på de olika sakerna de blivit tränade för. Värdet som fås fram är lika med %V att djuret lyckas med handlingen eller överhuvudtaget utför den. När det gäller stridsträning, så är %V djurets procentchans att inte bli skrämd av stridens ljud och hetta. Detta %V skall inte räknas ut för tämjning och inridning. %V som djuren får är lika med 3T10+Bas. Detta %V kan höjas med erfarenhet och träning senare. Varje färdighet som djuren blivit tränade till har en Bas på 1T10 plus dess MIN. Andra färdigheter som djur har fungerar enligt de normala reglerna.

Fordon

Båtar/Skepp	Kostnad
Kanot	100 bm
Roddbåt	480 bm
Segelbåt, enmastare	1,000 bm
Skepp, tvåmastare	9,600 bm
Skepp, tremastare	21,600 bm
Handelsfartyg	60,000 bm
Vagnar	**Kostnad***
Vagn, två hjul (enspann)	230 bm
Vagn, fyra hjul (tvåspann)	620 bm
Vagn, fyra hjul (fyrspann)	1,496 bm
Vagn, fyra hjul (sexspann)	2,000 bm
* x1,25 om vagnen skall vara täckt.	
Slädar	**Kostnad**
Hundsläde	210 bm
Hästsläde	430 bm

Bostäder

Hus	Kostnad per kvm*
Slumkvarter	30 bm
Underklasskvarter	50 bm
Medelklasskvarter	72 bm
Överklasskvarter	130 bm
Borg	200 bm
Slott	280 bm

* Ett medelklasshus på 100 kvadratmeter kostar 7,200 bronsmynt att köpa (72x100). Kostnaden ovan gäller för trähus på stengrund. För enbart trähus skall kostnaden modifieras med x0,75, och för enbart stenhus x1,30. Om man vill köpa ett hus som inte ligger i en stad, så skall kostnaden modifieras med x0,80. Kostnaden för borgar och slott skall inte modifieras någonting. Om man skall bygga ett hus, skall den totala kostnaden modifieras med x1,25 för ett nybygge. Detta för att man måste betala för material och arbetare.

Droger

Gifter	Kostnad
Lindriga (STY 1-8)	200 bm
Mediumkraftiga (STY 9-13)	360 bm
Kraftiga (STY 14-18)	600 bm
Dödliga (STY 19+)	800 bm
Sömnmedel	**Kostnad**
Lindriga (STY 1-10)	100 bm
Mediumkraftiga (STY 11-15)	240 bm
Kraftiga (STY 16+)	400 bm
Helande	**Kostnad**
Lindriga (Helar upp 1T4 SP*)	170 bm
Medium (Helar upp 1T8 SP*)	280 bm
Kraftiga (Helar upp 2T6 SP*)	500 bm

* Tar bort skadepoäng från den värsta skadan man har först, sedan från den näst värsta osv.

Diverse utrustning

Diverse	Kostnad
Ankare, litet	60 bm
Ankare, stort	120 bm
Axelväska, 10 liter	16 bm
Betsel & grimma	22 bm
Bibel	60 bm
Bjällra	16 bm
Björnsax (Skada 2T10)	100 bm
Blåsbälg, liten	30 bm
Blåsbälg, medium	80 bm
Blåsbälg, stor	110 bm
Bläck, 1 dl	6 bm
Böcker (per st.)	100 bm
Bokhylla	138 bm
Bok, 50 blanka sidor	60 bm
Bord	72 bm
Båtshake	27 bm
Bältesbörs (100 mynt)	3 bm
Bältesväska, 2 liter	12 bm
Eldbåge (gör eld på 5 min)	8 bm
Fackla (brinner en timme)	4 bm

Filt, tunn	20 bm
Filt, tjock	30 bm
Fiskekrokar (5 st.)	6 bm
Fiskelina, 10 meter	5 bm
Fiskenät, 6 x 6 meter	120 bm
Flinta & stål (gör eld på 3 min)	15 bm
Flöjt	36 bm
Fotanglar, 10 st. (skada 1T3)	50 bm
Färg, 1 liter	40 bm
Förband, 1 dm x 1 meter	8 bm
Gaffel	2 bm
Glasplunta, 1 dl	16 bm
Glitterpulver, 1 dl	38 bm
Glödlåda	6 bm
Gryta, 2 liter	24 bm
Gåspenna	2 bm
Gäddsax	17 bm
Hammare	12 bm
Harpa	600 bm
Helig symbol, brons	8 bm
Helig symbol, järn	6 bm
Helig symbol, guld	40 bm
Helig symbol, silver	32 bm
Helig symbol, trä	4 bm
Hink, 20 liter	8 bm
Horn, jakt	40 bm
Huggmejsel	12 bm
Håv	14 bm
Hänglås & nyckel	80 bm
Hästsko	2 bm
Kalkkrita	2 bm
Kam/Borste	4/8 bm
Kedja, 3 meter	130 bm
Kikare (SYN-antal meter x5)	500 bm
Kirurgkniv	48 bm
Kista, liten	64 bm
Kista, medium	130 bm
Kista, stor	210 bm
Koger (för 20 pilar/lod)	16 bm
Kortlek	40 bm
Kortlek, märkt	80 bm
Kopp, 2 dl	3 bm
Kruka, 3 liter	2 bm
Kvast	8 bm
Köttkniv	10 bm
Lampolja (för en timme)	4 bm
Lanterna (brinner i 12 timmar)	30 bm
Lim, 1 dl	10 bm
Luta	400 bm
Lyckoamulett	2 bm
Lykta (brinner i 6 timmar)	18 bm
Lyra	240 bm
Låsdyrk	50 bm
Läderfett, 1 dl	15 bm
Läderpåse, 1 dl	4 bm
Matta, 2 x 1 meter	80 bm
Metallsåg	65 bm
Mungiga	10 bm
Notpapper (per st.)	8 bm
Nål	3 bm
Orgel	1,000 bm
Paddel	17 bm

Papper (per ark)	4 bm
Panflöjt	28 bm
Parfym, 0,5 dl	26 bm
Pensel	6 bm
Pergament (per ark)	2 bm
Piano	1,500 bm
Pil/Lod (styck)	2 bm
Pipa	8 bm
Planka, 2 dm x 5 cm x 4 meter	18 bm
Plog	96 bm
Påle, 8 cm x 2 meter	5 bm
Rakkniv	12 bm
Rep, 5 meter	3 bm
Ryggsäck, 20 liter	30 bm
Rustningsolja, 1 dl	12 bm
Sadel	160 bm
Sadelfilt	24 bm
Sadelväskor, 8 liter	18 bm
Sextant	350 bm
Sked	2 bm
Skidor	68 bm
Skinn/Läder, 1 x 1 meter	48 bm
Skridskor	47 bm
Skrin	16 bm
Skål, 3 liter	8 bm
Skåp	140 bm
Slev	2 bm
Slida, kniv/dolk	14 bm
Slida, svärd	34 bm
Slipsten	10 bm
Slägga	30 bm
Snara (för småvilt)	3 bm
Snöre, 10 meter	1 bm
Snöskor	63 bm
Spade	18 bm
Spegel, liten	150 bm
Spegel, medium	300 bm
Spegel, stor	500 bm
Spik (20 st.)	12 bm
Stege, 5 meter	16 bm
Stenkulor (10 st.)	8 bm
Stjärnkikare, liten	1,000 bm
Stjärnkikare, stor	1,750 bm
Stol	24 bm
Stråke, violin	40 bm
Sträng, arbalest	10 bm
Sträng, armborst	6 bm
Sträng, båge	4 bm
Sträng, harpa	8 bm
Sträng, luta	6 bm
Sträng, lyra	8 bm
Sträng, piano	20 bm
Sträng, violin	5 bm
Ståltråd, 10 meter	8 bm
Stämnyckel	16 bm
Stämpipa	12 bm
Sytråd, 10 meter	2 bm
Såg	36 bm
Säck, 30 liter	4 bm
Säng	100 bm
Tallrik	2 bm
Tarotkortlek	28 bm

Tennplunta, 2 dl	8 bm
Tjära, 1 liter	5 bm
Tobak, 50 gram	16 bm
Trumma	20 bm
Tunna, 5 liter	15 bm
Tunna, 25 liter	28 bm
Tunna, 60 liter	46 bm
Tvål, 0,5 dl	2 bm
Tyg, bomull, 1 x 1 meter	20 bm
Tyg, linne, 1 x 1 meter	8 bm
Tyg, siden, 1 x 1 meter	90 bm
Tält, tvåmans	54 bm
Tält, fyrmans	134 bm
Tärningar (2 st.)	8 bm
Tärningar (2 st.), preparerade	37 bm
Vagnshjul, litet	30 bm
Vagnshjul, stort	60 bm
Vapenolja, 1 dl	12 bm
Vas, 2 liter	4 bm

Vattenskinn, 4 liter	6 bm
Vaxljus (brinner i 4 timmar)	1 bm
Violin	280 bm
Visselpipa	4 bm
Åror	10 bm
Änterhake	60 bm

Vikter

De olika föremålens vikter har utelämnats med vilje. Alla hantverkare skapar inte föremål som alltid väger lika mycket som de som andra hantverkare tillverkar. De flesta föremålen kan ni nog räkna ut ungefärliga vikter på själva. Tänk logiskt, och använd sunt förnuft innan ni börjar på att använda regeln för bärförmåga. Det ger oftast bäst resultat i slutändan. Vapen finns det vikter för i stridskapitlet. När det gäller rustningar, så går vi mer på hur hindrande de är att röra sig i. Detta visas med deras värde i börda.

ZHORIA - Rollspelet

© PMZG - Game Studio

GRUNDEGENSKAPER

FYS	[ ]	LOG	[ ]	SYN	[ ]
STY	[ ]	MIN	[ ]	HÖR	[ ]
SMI	[ ]	PSY	[ ]	L/S	[ ]
BAL	[ ]	AUR	[ ]	KÄN	[ ]
SNA	[ ]	KAR	[ ]	INT	[ ]
STO	[ ]	UTS:			[ ]

PERSONBESKRIVNING

Namn:	Utseende:
Ras:	
Kön: Ålder:	
Yrke:	cm: kg:
Socialt Stånd:	Uppträdande:
Födelsedatum:	Moral: [ ]
Stjärntecken:	Religion: [ ]
Födelseort:	Rykte: [ ]
Hemland:	Politisk Tro:

RANG & POÄNG

Rang	[ ]
Spelpoäng	[ ]
Sparade poäng	[ ]

ANDRA EGENSKAPER

Turpoäng	[ ]	Psi-poäng	[ ]	Huvudhand	[ ]
Skadepoäng	[ ]	Attacker / Rond	[ ]	Förflyttning	[ ]
Magipoäng	[ ]	Skadebonus	[ ]	Bärförmåga	[ ]

STRIDSERFARENHET

Stridserfarenhet	[ ]
Bonus IB	[ ]
Bonus SB	[ ]
Bonus Atk/Rnd	[ ]
Dödlig Attack	[ ]

SKADOR & MODIFIKATIONER

(Negativ modifikation i %V = Antal skadepoäng förlorade)

25% av Skadepoängen ◯ 50% av Skadepoängen ◯ 75% av Skadepoängen ◯

25% borta = IB/SB: -1 FF: -2 Atk: ±0	Skador:
50% borta = IB/SB: -2 FF: -4 Atk: -1	
75% borta = IB/SB: -4 FF: -8 Atk: -2	

FÖRMÅGOR / DEFEKTER

MAGISK KRAFT

Kraft:

Färg:

Begränsningar:

MIRAKEL / GUDAGÅVOR

Chans för Mirakel	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

PSI-KRAFTER Bas: AUR

☐	[ ]
☐	[ ]
☐	[ ]
☐	[ ]
☐	[ ]
☐	[ ]

FÄRDIGHETER

FÄRDIGHETER	BAS	%V
☐		
☐		
☐		

Ägodelar & Bakgrund

RUSTNING	Tid	HV	Börda	Skalle	Ansikte	Hals/Nacke	V. Axel	H. Axel	V. Överarm	H. Överarm	V. Armbåge	H. Armbåge	V. Underarm	H. Underarm	V. Hand	H. Hand	Bröst/Rygg	Mage/Rygg	V. Höft	H. Höft	Underliv/Stuss	V. Lår	H. Lår	V. Knä	H. Knä	V. Smalben	H. Smalben	V. Fot	H. Fot

Total Börda: [ ] **Total tid att ta på:** [ ] **Mod. för Manövrar:** [ ] **Förflyttning:** [ ]

VAPEN	Skada	HV	Rkv	IB	L	Atk/Rnd	%V Atk/Par	Total Skada	Total IB	Totala Atk/Rnd
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[/]	[ ]	[ ]	[ ]

PENGAR

Guldmynt	[ ]
Silvermynt	[ ]
Bronsmynt	[ ]

UTRUSTNING

UTRUSTNING

FAMILJ & BAKGRUND

Status inom familjen:

Zhoria - Rollspelet

Zhoria är ett mörkt fantasyrollspel som utspelar sig i en värld styrd av en ondskefull magiker vid namn Aeldrich. Denne magiker är en halvgud i Natael's tjänst, en av kaos många furstar. För att inte bli helt kuvade av mörkret måste man ta ställning mellan mörker och ljus. Den mörka kraften är lockande och lätt att välja, men mycket förrädisk. Den ljusa kraften är svår att bemästra, men den kan ge mycket i utbyte.
Detta är en värld av mörker och ljus, kaos och lag. Detta är en tid där hjältar behövs. Detta är Zhoria – Legendernas land.

© PMZG - Game Studio, Peter Magnusson, 1992-2003