

# Lupmets husregler för Expert Drakar och Demoner

Lupmet alias Jonas

*4 juli 2020*

## **Innehåll**

1	Inledning och bakgrund . . . . .	2
2	Regelmodifikationer . . . . .	2
3	Färdigheter . . . . .	2
	Träning och erfarenhet . . . . .	3
	Specifika färdigheter . . . . .	3
4	Strid – eller hur vi undviker jaghuggerjagparerar-syndromet . . . . .	5
	Obegränsad skada . . . . .	5
	Perfekta och särskilda slag . . . . .	5
	Kroppsdelar . . . . .	5
	Avdrag på grund av skador . . . . .	6
	Initiativ och ändrade stridsrundor . . . . .	6
	Strid med grupper av SLP . . . . .	9
5	Magi . . . . .	10
	Magiska föremål . . . . .	10
	Magiker och magins funktion i samhället . . . . .	10
	Kostnaden för besvärjelser . . . . .	10
	Uppdaterade besvärjelser . . . . .	10
	Nya besvärjelser . . . . .	11
6	Särskilda omständigheter . . . . .	11
	Rykte, heder och berömmelse . . . . .	12
	Kontakter . . . . .	12
	Sjukdomar . . . . .	13
	Språk . . . . .	14

7	Ereb Altor . . . . .	14
	Raser och folkslag . . . . .	14
	Religion och gudar . . . . .	15
8	Tabeller . . . . .	17
	<b>Sakregister</b> . . . . .	19

## Tabeller

1	Reviderade vapen . . . . .	5
2	Generisk KP-tabell . . . . .	6
3	Exempel på KP-tabell, rollpersonen har tagit fyra i skada av totalt 14 . . . . .	6
4	Att dra ellr byta vapen . . . . .	7
5	Att anfalla . . . . .	7
6	Att försvara sig . . . . .	7
7	Magi och initativ . . . . .	8
8	Översikt över stridshandlingars inverkan på <i>Initiativ</i> . . . . .	8
9	Kostnad för att lära sig besvärjelser . . . . .	10
10	Den <i>Heder</i> och <i>Berömmelse</i> som vissa startar med . . . . .	12
11	Hur vissa handlingar påverkar <i>Heder</i> och <i>Berömmelse</i> . . . . .	12
12	Kontakters inflytande . . . . .	13
13	Kontakters lojalitet . . . . .	14
14	Lista på <i>Experts</i> reviderade färdigheter . . . . .	17
14	Lista på <i>Experts</i> reviderade färdigheter . . . . .	18
14	Lista på <i>Experts</i> reviderade färdigheter . . . . .	19
15	Lista på nya färdigheter . . . . .	19
16	Levnadsomkostnader . . . . .	19

Dessa rullar innehåller de regler som alla ordensmedlemmar har att åtfölja, och *spelledaren* systematiskt att bryta.

## 1 Inledning och bakgrund

Inför att vi skulle spela en EXPERT DRAKAR OCH DEMONER-kampanj i Erebus Altor kallad *Årans hjältar* började vi att skriva om och rätta de fel som vi såg med reglerna. Detta är det regelhäfte som huvudsakligen jag satte samman men med mycket hjälp ifrån de övriga.

## 2 Regelmodifikationer

*Att använda bonuserfarenhetspoäng* Dels används de som vanliga erfarenhetspoäng, men de kan även användas till att slå om icke-kritiska tärningsslag — inte under strid men när rollpersonen har gott om tid och inte är stressad. Då kostar ett omslag en *bonuserfarenhetspoäng* — under förutsättning att denne likt OVER THE EDGE berättar något om rollpersonens tidigare liv som motiverar till att slå om. Det skall inte vara ”jag är magiker så jag har studerat sådant här förut” utan snarare ”under mästerns resa till Zorakin krävde han att jag memorerade kejsarlängden utantill för att han kunde räkna sig som avlägsen släkting till den siste kejsarens kusin på modernet”.

## 3 Färdigheter

Det finns en obalans i att ”svåra” färdigheter (läs: Lärdomsfärdigheter) ofta har en löjligt hög kostnad. Detta behöver åtgärdas – det är inte dubbelt svårare att lära sig juridikens lagar (som dessutom var

löjligt enkla ”på den tiden” relativt nu) än att lära sig fäktas. Det är snarare utslag av någon form av tillgjord intellektuell elitism.

Alla A-färdigheter kostar mellan 1-5, där generella som Geografi och Värdesätta kostar fem och ”simpel” som Hoppa och Klättra kostar ett. De flesta kostar två eller tre. Lärdomsfärdigheter är inte bisarrt dyra men eftersom de är dyra, och det sällan det ges möjligheter till att använda dem, betyder det att det blir en mycket långsam utveckling av dessa färdigheter. Risken är med andra ord stor att en lärd stagnerar eller byter karriär.

Alla färdigheter får kostnader enligt tabell 14 och tabell 15.

## Träning och erfarenhet

Enligt *DoD Expert* s. 45 går det inte att träna en färdighet till över grundegenskapsvärdet. Detta är en regel som modifieras något: Det går inte att *ensamträna* till över det högre värdet av grundegenskapsvärdet (GEV) och 15, det vill säga  $\max(\text{GEV}, 15)$ . Det går inte att träna till mer än FV 20, även om läraren har mer än FV 23 (se ”Träning med lärare”, första stycket, *DoD Expert* s. 45).

Under träning kan spelaren välja mellan att slå tärnings slag för alla veckorna eller använda sig av väntevärdet (observera att ensamtränande får slå en gång och med lärare två gånger per vecka)  $E(v, g) = \frac{v \times g}{20}$  (där  $g$  är grundegenskapsvärdet och  $v$  är antalet veckor som personen ensamtränar, tag  $v' = 2v$  om det finns en lärare).

Under äventyrande får en rollperson ett erfarenhetspoäng första gången denne lyckas med färdigheten efter att ha sovit en hel natt (sex timmar). Ett *särskilt slag* ger ett erfarenhetspoäng (även om det inte första gången under dagen) på färdigheten och ett *bonuserfarenhetspoäng* och ett *perfekt slag* ger ett erfarenhetspoäng (även om det inte första gången under dagen) på färdigheten och två *bonuserfarenhetspoäng*.

## Specifika färdigheter

### Finna dolda ting

Traditionellt finns inte någon särskild färdighet för att upptäcka saker, såsom att det kommer en ryttare i fjärran, utan färdigheten FINNA DOLDA TING får träda i dess ställe. Detta ändras och FINNA DOLDA TING ändras till att användas till att *finna dolda ting*, det vill säga att efter lite undersökning hitta lönnfacket, se att det ligger en gömd snara under stigen och så vidare. Färdigheten förutsätter aktivt letande och används till att hitta dolda eller gömda föremål inom ”nära” avstånd (normalt upp till runt fem-tio meter). Se även färdigheten IAKTAGELSEFÖRMÅGA i avsnittet Iakttagelseförmåga.

### Iakttagelseförmåga

Typ:	UPF
Grundegenskap:	INT
Kostnad:	2
BC:	INT
Kategori:	A

IAKTAGELSEFÖRMÅGA används för att se saker i ögonvrån, råka titta upp i rätt tid och lägga märke till något och så vidare. Det är färdigheten som används till att upptäcka ryttaren mellan träden i skogspartiet (minus för att han är dold, men IAKTAGELSEFÖRMÅGA passar bättre än FINNA DOLDA TING för detta fall) eller se lönnmördaren som smyger på taket. IAKTAGELSEFÖRMÅGA är ren syn (eller andra liknande förmågor, men inte för sonar eftersom den täcks av LYSSNA), medan LUKTA, PROVSMÅKA och LYSSNA täcker de andra sinnen.

## Avläsa besvärjelser

Typ:	UPF
Grundegenskap:	INT
Kostnad:	2
BC:	INT
Kategori:	A

En magiker kan genom KÄNNA MAGI känna om det finns magi i omgivningen (se *Magiboxen* s. R10) som en form av magisk UPPTÄCKA FARA men AVLÄSA BESVÄRJELSER är en aktiv färdighet.

En magiker kan avläsa om det finns magi (ungefär som med KÄNNA MAGI) i ett föremål eller i ett område och vilken form av besvärjelser det rör sig om, ungefär som med *Assensing* i *Shadowrun*.

Denna färdighet ersätter inte besvärjelser eller andra metoder med liknande effekter (t.ex. för att avgöra vilka besvärjelser som finns i ett föremål med hjälp av ritualen AVLÄSA MAGI).

En magiker har samma FV i AVLÄSA BESVÄRJELSER som denne har i sin magiskola för de besvärjelser inom denna magiskola. För övriga besvärjelser har magikern baschans lika med sin PSY-grupp men magikern vet då inte *vilken* besvärjelse det är, något som ett lyckat slag färdigheten KUNSKAP OM MAGI kan ge information om. Om någon annan än magikern slår för KUNSKAP OM MAGI får denne inte något minus på sitt slag eftersom det ingår i färdigheten att kunna terminologin som magiker använder. En konsekvens av detta blir att en Animist (med ANIMISM FV 14 och PSY-grupp 3) kan ha AVLÄSA BESVÄRJELSER Animism FV 14 (från skolan), AVLÄSA BESVÄRJELSER Elementarmagi FV 8 (köpta nivåer) och AVLÄSA BESVÄRJELSER FV 3 i alla andra skolor (det finns inte en AVLÄSA BESVÄRJELSER Allmän som täcker alla skolor, allmänna besvärjelser går in under den magiskola som magikern har högst i).

Magikern får  $-1$  på CL för var sjätte meter (fyra rutor) till föremålet/området och  $+1$  per *Effektgrad* totalt i föremålet (inom de magiskolor som denne har). Det vill säga att en elementarmagiker har  $+4$  för att avgöra att det finns ”eldmagi” i en stav som ligger 18 m bort ( $-3$ ) med SALAMANDER E7 och HELA E3. En animist skulle ha  $-1$  och en magiker som hade *både* Elementarmagi och Animism skulle ha  $+7$ .

Vad magikern gör är att mentalt studera föremålet och denne använder sina magiska färdigheter till harmonisera sitt psyke med föremålet. Detta tar  $30 - \text{PSY-gruppen} + 10 \times \text{antal besvärjelser}$  minuter. Därefter kan ett slag slås. Om slaget misslyckas måste magikern vila i  $60 - 5 \times \text{PSY-gruppen}$  minuter innan denne kan göra ett nytt försök.

## Räkning

Typ:	LÄR
Grundegenskap:	INT
Kostnad:	3
BC:	0
Kategori:	B

1. Addition och subtraktion
2. Multiplikation och division
3. Bokföring
4. Geometri m.m. (*Den här nivån krävs för att gå bortom tumregler och tabeller när man sysslar med byggnadskonst och astronomi, det vill säga en har kunskaper nog att till exempel konstruera tabellerna utifrån en instruktion.*)
5. Bevisföring, algebra och matematisk forskning (*Personen besitter kunskaper nog för att delta aktivt i matematisk forskning*)

## 4 Strid – eller hur vi undviker jaghuggerjagparerar-syndromet

Min grundinställning till strid är att det skall vara ett action/spänningsmoment och att rollpersoner är bättre än Svensson. Men strider skall vara farliga — Hollywood-strider är bara löjliga — och en del av spänningen är just att om det visar sig att man visst har råd att köpa sig en bondgård.

I ett kampanj kan en strid fylla två syften, antingen är det lite underhållningsvård för att lätta upp eller för att sätta ett fysiskt hinder i vägen i historieberättandet och ta berättelsen (möjligen) åt ett annat håll. Inspirerad av en av Mythcreants blogginlägg vill jag utveckla striden som en bärare av berättelsen bättre.

Det finns två dåliga saker med strid i EDD: dels att de är tråkiga på grund av jaghuggerjagparerar-syndromet och dels klassiska dolk-emot-ringbrynja. Jag vill inte ha ”*men kom igen, det är ju bara några sluskar*”, även ett gatubarn med kniv skall stämma till eftertanke. Det betyder dock **inte** att rollpersonerna skall undvika strid, bara att de skall respektera den och att det inte skall krävas en drake för att det skall bli spännande.

Det finns två risker med strider; att få däng respektive att inte kunna återhämta sig ifrån den inom ”rimlig” tid.

Jag införde stridsreglerna ifrån ROLEMASTER för att jag anser att de löser en stor del av den första problematiken, tyvärr var det något ohållbart relativt resten av regelmassan. Det blev godkänt men lite onödigt krångligt för framförallt magi.

### Obegränsad skada

När skadan slås och om någon tärning visar max får denna slås om och lägga till, det betyder att ett vapen som ger 2t6 är mycket farligare än ett som ger 1t12, medan 3t4 är efter värre. För att vissa vapen inte skall bli osedvanligt brutna ändras vissa vapen enligt tabell 1. Skadebonusen revideras inte.

Vapen	Skada
Trästav	1t8
Högaffel	1t8+1
Spade	1t8
Hillebard	1t10+2
Lätt armborst	1t8+2
Tungt armborst	1t10+4

Tabell 1: Reviderade vapen

### Perfekta och särskilda slag

Både *särskilda slag* och *perfekta slag* negerar rustning och *perfekta slag* kan inte pareras med mindre än ett *särskilt* pareringsslag. Vid *perfekta* slag räknas alla tärningar som inte visar högsta värdet som det högsta värdet. Det betyder att om en stridande anfaller med en morgonstjärna (2t8+2) och slår 8 och 6, får denne slå om åttan (och slår en 5:a) och räkna sexan som en åtta:  $8 + 5 + 8 = 21$  (den andra åttan är den uppräknade sexan). En enklare tumregel är: maxskada såvida inte någon av skadetärningarna visar högsta värdet, i så fall slås den om och dess värde läggs till skadan.

### Kroppsdelar

Reglerna för kroppsdelar utgår, det kan fortfarande vara intressant att slå var en träff tar men det används enbart för rollspelande (”*jag tog fem i skada i benen, jag tror inte jag kan springa så jag lägger mig i bakhåll för förföljarna så att de andra kommer undan*”). Avdragen för skador (se nästa avsnitt) kan modifieras baserat på var en rollperson är skadad, om en person har tagit 8 i skada i benen behöver inte avdraget bli lika stort när denne försöker bluffa sig ur en situation som när han försöker smyga därifrån. Det får avgöras ifrån fall till fall.

## Avdrag på grund av skador

En av de saker som gör strider i ROLEMASTER och SHADOWRUN intressanta och svåra är att en rollperson inte bara får skada utan även får minus på allt denne gör. Det betyder att en rollperson kan försättas ur stridbart skick utan att denne blivit till köttfärs. Inspirerat av SHADOWRUN använder vi tabeller för att styra hur färdighetsvärden påverkas när man är skadad. Vi använder tabell 2 för att notera skador, där antalet kolumner styrs av vilken KP-grupp man har. Det vill säga en rollperson med KP-grupp 4 (KP 17-20) får -1 på alla färdighetsslag först när hen fått fyra i skada.

Detta innebär att en person med 14 KP skulle ha enligt tabell 3 att notera skador i och med fyra i skada skulle denne ha -1 på allt denne gör. När rollpersonen skapas kapas kolumner baserat på KP-gruppen och när rollpersonen tar skada fylls rutorna ur radvis uppifrån och ned, på samma sätt som i SHADOWRUN, se tabell 3.

Kroppspoäng				
4-8	9-12	13-16	17-20	Avdrag
				±0
				-1
				-3
				-5
				-7
				-9
				-11
				-13

Tabell 2: Generisk KP-tabell

Kroppspoäng				
X	X	X		±0
X				-1
				-3
				-5
				-7

Tabell 3: Exempel på KP-tabell, rollpersonen har tagit fyra i skada av totalt 14

## Initiativ och ändrade stridsrunder

En nytt initiativsystem införs, inspirerat av NOIR.

I början av en strid slås ett slag för *Initiativ* som IAKTAGELSEFÖRMÅGA+SMI-1t20. Striden går så till att den med högst *Initiativ* agerar och beroende på vad den gör modifieras initiativet därefter. Därefter är det den som hade näst högst *Initiativ* tur att agera. När alla har agerat en gång börjar man om med en ny runda men den som då har högst *Initiativ*.

## Handlingar i strid

**Förflyttning** Full förflyttning (normalt L10) ger -10, om kombattanten kan göra halv förflyttning med *Initiativ* - 5 och utföra en annan handling. Mycket korta förflyttningar på upp till en ruta är ±0.

**Dra eller byta vapen** En kombattant som vill byta eller dra ett vapen får -5 på *Initiativ* och kan inte göra något annat i rundan. Om denne lyckas med ett slag för DRA VAPEN kan denne använda det nya vapnet i samma runda. Ett *fummel* på DRA VAPEN ger *Initiativ* - 10 utöver andra effekter, ett *särskilt slag* ger ±0 och ett *perfekt slag* ger +5, se tabell 4.

Färdighetsslag på DRA VAPEN	<i>Initiativ</i>	Effekt
<i>Fummel</i>	-10	Full fummeleffekt...
Har inte färdigheten	-5	Drar vapnet, kan använda det nästa runda.
Misslyckat slag	-5	Drar vapnet, kan använda det nästa runda.
Lyckat slag	-5	Drar vapnet, kan använda det med en gång.
<i>Särskilt slag</i>	±0	Drar vapnet, kan använda det med en gång.
<i>Perfekt slag</i>	+5	Drar vapnet, kan använda det med en gång.

Tabell 4: Att dra ellr byta vapen

*Anfall* Ett anfall ger normalt *Initiativ* - 5.

Färdighetsslag	<i>Initiativ</i>
<i>Fummel</i>	-10
Misslyckat slag	-5
Lyckat slag	-5
<i>Särskilt slag</i>	±0
<i>Perfekt slag</i>	+5

Tabell 5: Att anfalla

*Parera/försva* Att parera eller på annat sätt försvara sig med ett vapen ger *Initiativ* - 5, med en sköld -3. Obevärnad parering kan ske med SLAGSMÅL eller med  $\frac{SMI}{2}$ . Det går att parera/försva sig hur många gånger som helst så länge ens *Initiativ* är större än noll. Att försvara sig med ett vapen eller en sköld kräver ett färdighetsslag, ett lyckat slag för vapen parerar hela slaget medan en sköld absorberar bara en del av skadan. Vapnet eller skölden kan brytas om skadan är tillräckligt hög, se *DoD grundregler* s. 28 **Metod 2** för vapen och *DoD Expert* s. 55 för sköldar.

Färdighetsslag	<i>Initiativ</i> Vapen	<i>Initiativ</i> Sköld
<i>Fummel</i>	-10	-5
Misslyckat slag	-5	-3
Lyckat slag	-5	-3
<i>Särskilt slag</i>	±0	±0
<i>Perfekt slag</i>	+5	+3

Tabell 6: Att försvara sig

*Ladda om* Att ladda om ett vapen ger olika avdrag på *Initiativ* beronde på vapen. Den som använder båge eller slunga kan skjuta varje runda med ett vanligt anfall, som ger *Initiativ* - 5. Att ladda om andra vapen tar ett par stridsrundor enligt *DoD Expert* s. 58 men ger totalt *Initiativ* - 5 (som dras första rundan som personen laddar om).

*Överblicka* Ett av få sätt att öka initiativet är att lyckas med IAKTAGELSEFÖRMÅGA, att göra det tar en handling men sänker inte den stridandes *Initiativ*. Andra färdigheter kan användas istället för IAKTAGELSEFÖRMÅGA, till exempel TAKTIK, och dessa ger för det mesta samma effekt som IAKTAGELSEFÖRMÅGA om det inte är direkt påkallat att modifiera bonusen lite.

Just färdigheten TAKTIK har effekten utöver att den ger samma effekt som IAKTAGELSEFÖRMÅGA på en själv så ger den bonus till alla på samma sida inom *hörhåll* (plötsligt är till exempel TYSTNAD en mycket effektiv besvärjelse på stridsfältet), se tabell 8 Översikt över stridshandlingars inverkan på *Initiativ*.

**Avvakta** En kombattant kan avvakta, till exempel på att någon skall komma inom räckvidd eller för att invänta vad någon annan gör. I så fall får denne inget avdrag på *Initiativ*, men så snart villkoret är uppfyllt kan denne agera (om den avvaktande slår precis före eller efter händelsen som denne väntade in får avgöras ifrån fall till fall) och får då *Initiativavdrag* på samma sätt som vanligt. Om kombattanten inte har gjort något på hela rundan, primärt för att denne fortfarande väntar, får denne  $-5$  eftersom denne har ”suttit still” och fokuserat sin uppmärksamhet på en sak.

**Fly** En kombattant kan lämna en strid, att fly ur den, och lämnar den då på ett sådant sätt att denne inte kan delta i resten av striden. En flyende behöver inte längre använda *Initiativ* (dvs. kan ha noll) och alla attacker mot den flyende har  $-5$  under hela flykten (utöver alla andra avdrag som anfallare har på grund av att motståndaren springer). Eventuell förföljelse får hanteras speciellt för fall till fall eftersom det kan bero så mycket på situationen.

**Magi i strid** Att lägga en vanlig besvärjelse kostar *Initiativ*  $-10$ , en kvick *Initiativ*  $-5$ , men vissa besvärjelser påverkar på olika vis.

Besvärjelse	Effekt
Snabb (M)	I början av varje runda får den förhågade <i>Initiativ</i> $+3$ per <i>Effektgrad</i> .

Tabell 7: Magi och initiativ

**SLP/motståndares Initiativ** Viktiga spelardarpersoner slår *Initiativ* precis som rollpersoner, men andra slår initiativ i början av striden men detta ändras inte under striden. Detta för öka farten i strider och för att enklare kunna hantera många motståndare. Detta får som effekt att de kan parera hur mycket som helst i en runda men å andra sidan är det bara fyra spelare så det är inte ”orimligt” (och om alla fyra slår på samma person kommer denna inte denna att lyckas parera alla huggen).

Handling	Färdighet	Fummel	Misslyckat	Lyckat	Särskilt	Perfekt
Förflyttning, full				$+5$		
Förflyttning, halv				$\pm 0$		
Anfall	Vapenfärdighet	$-10$	$-5$	$-5$	$\pm 0$	$+5$
Avvakta			$-5$ (Om handlingen inte utförs)			
Besvärjelse, kvick	Besvärjelse			$-5$		
Besvärjelse, normal	Besvärjelse			$-10$		
Dra eller byta vapen	Se tabell 4	$-10$	$-5$	$-5$	$\pm 0$	$+5$
Fly				<i>Speciell</i>		
Ladda om				$-5$		
Parera, sköld	Sköldfärdighet	$-5$	$-2$	$-2$	$\pm 0$	$+3$
Parera, vapen	Vapenfärdighet	$-10$	$-5$	$-5$	$\pm 0$	$+5$
Överblicka	Iakttagelseförmåga	<i>Nollställs</i>	$+10$	$+20$	$+30$	$+40$
Överblicka	Taktik	<i>Nollställs</i> / $-5$	$+10$ / $+5$	$+20$ / $+10$	$+30$ / $+15$	$+40$ / $+20$

Tabell 8: Översikt över stridshandlingars inverkan på *Initiativ*

### Öppna frågor

- ◆ Hur hantera flera handlingar? (Inte samma sak som flera anfall.)
- ◆ Hur hantera flera anfall?
- ◆ Två vapen



- ◆ Trästav är normalt ett anfall, men hur skall ”trepoängstav” hanteras och skall det gå att göra två anfall med en vanlig trästav?
- ◆ Någon skillnad på *lätta vapen* och *tunga vapen*?
- ◆ De flesta avdrag/bonusar är multiplar av  $\pm 5$ , är det en lämplig skala eller skall det vara en multipel av 2 eller rent av 1?

### Utkast och idéer till stridsregler

*Anfall med två vapen* En stridande som vill anfalla med TVÅ VAPEN behöver ha vapenkombinationen som färdighet (t.ex. TVÅ VAPEN - BREDSVÄRD/DOLK). Färdighetsvärdet i kombinationsfärdigheten anger det maximala FV för respektive vapen. Om en stridande har TVÅ VAPEN - BREDSVÄRD/DOLK FV 7, DOLK 12 och BREDSVÄRD 15 så har denne DOLK 7 och BREDSVÄRD 7 när denne slåss med den kombinationen. (Fördelen med denna metod är att det blir färre tärningsslag under striden, samtidigt som det negerar lite fördelen med två vapen.)

Den stridande gör två anfall, ett med respektive vapen, med totalt *Initiativ* – 15.

*Flera anfall* Stridande som har FV 20 eller mer i sin vapenfärdighet får göra flera anfall under en runda. Färdighetsvärdet delas då upp på de olika anfällen och varje anfall får inte göras med mindre än 10 i FV. *Till Exempel: Bifur anfaller med sin stridsyxva FV 21, han kan då göra två anfall om FV10 respektive FV11. Om han hade haft FV31 hade han kunnat göra ytterligare ett anfall eller göra två anfall om exempelvis FV 10 och FV21.* Första anfallet ger –5 som vanligt, varje extra anfall ger *Initiativ* – 10 vadera. Flera anfall med två vapen ger *Initiativ* – 15 den första kombinationen och sedan –20 per styck för de resterande.

### Reflektioner över stridsreglerna

Regelsystemet i NOIR är rundabaserat och baserat på eldstrid i högt tempo med mycket bly i luften. Det rimmar illa med EDD som bygger på att två eller flera står och pucklar på varandra och det enda som flyger genom luften är grästuvorna.

Vi vill nog inte att någon skall kunna agera vid flera tillfällen under rundan, då finns risken att den som är först börjar med att *överblicka*, för att sedan repetera det tills denne har så mycket *initiativ* att denne kan dräpa varena motståndare innan de får chansen att agera.

### Strid med grupper av SLP

För att hantera stora antal med motståndare grupperas motståndarna in i grupper. EXPERT DRAKAR OCH DEMONER är i grunden ett spel som bygger på att varje individ har en förmåga och det skalar dåligt att t.ex. göra dem till en ”individ” och ge dem mer i *KP*. Det som framförallt skalar dåligt är deras anfallsförmåga, i t.ex. FATE är ett anfall mer än bara ett svep med svärdet och det skalar bra att representera flera hugg med ett men låta det ha högre färdighetsvärde eftersom skadan är skillnaden mellan tärningsslagen. I EXPERT DRAKAR OCH DEMONER skalar detta dåligt eftersom skadan är oberoende av hur lyckat anfallet är.

- ◆ Alla SLP i en grupp delar *Initiativ*.
- ◆ Varje SLP i en grupp har individuell *kroppspoäng* och om en dör eller på annat sätt lämnar striden får hela gruppen *Initiativ* – 5.
- ◆ Gruppen parerar och anfaller unisont.
- ◆ Alla i gruppen anses ha samma färdighetsvärden och utrustning.
- ◆ För att kompensera för att de kommer att parera ofta och få mycket minus på *initiativ* får en grupp om  $n$  stycken ytterligare  $2n$ , avrundat uppåt till närmsta multipel av fem (5), på sin *överblicka*.

## 5 Magi

Ett flertal regler justeras enligt följande:

*Effektgrader* Enligt reglerna är  $CL = S - 2(E - 1)$ , detta ändras till  $CL = S - (E - 1)$ , det vill säga att avdraget halveras.

*Besvärjelser i minnet* Antalet besvärjelser en trollkarl kan ha i minnet ändras ifrån  $\frac{INT+PSY}{4}$  till  $\frac{INT+PSY}{2}$ .

### Magiska föremål

Enligt *DoD Expert* s. M31 behöver en magiker lägga ritualen AVLÄSA MAGI och meditera en hel dag för att ta reda på vilka besvärjelser som finns i ett magiskt föremål och hur de skall användas för att kunna använda dess fulla potential. Det är onödigt krånglig och behöver revideras. En person som försöker ta reda på hur ett magiskt föremål fungerar (förutsatt att denne vet att det är magiskt, t.ex. genom KÄNNA MAGI eller tolka inskriptioner) behöver meditera 10 timmar över föremålet och för det första lyckas med ett svårt INT-slag och för det andra lyckas med antingen korrekt magiskola, KUNSKAP OM MAGI eller AVLÄSA MAGI. Ett *särskilt slag* på någon av dessa slag minskar tiden till sex timmar och ett *perfekt slag* till fyra timmar. Detta betyder att enbart magiker kan ta reda på hur magiska föremål fungerar, icke-magiker kan bara ”råka använda det på rätt sätt”.

### Magiker och magins funktion i samhället

Magiker är sällsynta, ungefär som kärnfysiker eller hjärnkirurger, men det finns gott om ”amatörmagiker” som lärt sig forma de magiska flödena men gör det oskickligt. De har lärt sig upp till tre besvärjelser och lite minimagi (de skulle med andra ord kvalificera för en magiskola men ingen har ”upptäckt” dem eller sponsrat dem), typiska exempel är byns kloka gumma.

Magi är vanligt i betydelsen att flödena är där och påverkar djur och natur, ungefär som radioaktiv bakgrundsstrålning. Magiska föremål är däremot ganska ovanliga — särskilt med Permanens. Normalt har föremål någon eller några Sigill, men det finns gott om föremål och vapen som hålls för magiska men som är ”slut” sedan länge (”*Grevens svärd flamar i lågor när han rider till storms emot rikets fiender!*”).

### Kostnaden för besvärjelser

Kostnaden för besvärjelser halveras rakt av enligt tabell 9.

Skolvärde	Kostnad
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16-18	6
19-21	7
osv..	

Tabell 9: Kostnad för att lära sig besvärjelser

### Uppdaterade besvärjelser

**HELA**

Skola: A

Skolvärde: 12

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omdelbar

Besvärjelsen helar antingen 1t6 SP/E, eller 3 SP/E enligt magikerns avgörande. Besvärjelsen påverkar bara kroppen (se Själen och livskraften sidan 16) och kan därför inte påverka livskraften respektive sjukdomskrafterna, det vill säga besvärjelsen kan inte bota sjukdomar.

### **SYN**

Skola: M

Skolvärde: 9

Räckvidd: Personlig

Varaktighet:  $S \times 1$  SR

Skrivs om...

## **Nya besvärjelser**

Det finns fler besvärjelser och minimagi på <https://www.muorji.se/Refuge/jseddregler.pdf>, nedan ett par tillägg.

### **SNABBLÄKNING**

Skola: A, Hx

Skolvärde: 4

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S/4 veckor

Normalt återfås 1 KP/vecka genom naturlig läkning, men med den här besvärjelsen ökas detta till (E+1) KP/vecka.

### **BOTA SJUKDOM**

Skola: A, Hx

Skolvärde: 12

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: *Special*

Denna besvärjelse botar sjukdomar genom att förjaga sjukdomskrafterna, det är upp till SL att avgöra hur många effektgrader som behöver och hur de påverkar. Normalt skyndar den på sjukdomsförloppet och botar inte hela sjukdomen omedelbart.

## **6 Särskilda omständigheter**

Följande situationer täcks av särskilda regler:

*Långresor* För långa resor används reglerna enligt <https://www.muorji.se/Refuge/resor.html>

*Hjältar* Hjälteförmågorna förändras inte, men en hjälte får inte hjältepoäng för att denne når FV 21 eller mer i en färdighet.

## Rykte, heder och berömmelse

Ryktesreglerna ifrån WESTERN används rakt av (se *Western Regelboken* s. 16), för att göra det enkelt är ryktet inte kopplat till ett område (om en rollperson har fått +5 på *Berömmelse* i Kandra ökar chansen att någon i Zorakin känner igen denne, det blir för svårt att hålla reda på var någon gjort sig känd eftersom rollpersonerna förväntas resa runt en del). Det gäller även händelser som sker i det dolda och som ingen berättar om, allt ger heder och berömmelse eftersom *gudarna ser*.

Chansen att bli igenkänd är värdet i *Berömmelse* på en 1t100, halva det värdet om rollpersonen inte är presenterad (att vara ”presenterad” kan betyda allt ifrån att någon har sagt ”*det där är NN*” till ”*det är ju NN, denne reser ju i det sällskapet*”).

Några saker ändras aldrig, personer med avvikande utseende etc. är lätta att känna igen och så vidare, se tabell 10.

Omständighet	Heder	Berömmelse
Adelsman/Berömd familj	+5	+10
Dvärg	+5	+10
Vargman	±0	+10
Älvfolk	+5	+10
Magiker	-5*	+20*
Köpman	†	†
Lärd man/munk	+5	+10
Stråtrövare/Tjuv	†	†
Mästare i en färdighet (FV B5 eller FV > 20)	±1‡	+15

†) Beroende på bakgrunden som den är beskriven.

‡) Beroende på färdighet.

\*) Då många är rädda för magiker är det inte alla som skyltar med sitt värv.

Tabell 10: Den *Heder* och *Berömmelse* som vissa startar med

Omständighet	Heder	Berömmelse
Döda lägre odöd	+1/st	$1 \times \sum E^\dagger$
Döda högre odöd	+1/st	$2 \times \sum E^\dagger$
Döda små svartfolk (svartnissar)	+1	1/5 st
Döda normalstora svartfolk (orcher, svartalfer)	+1	1/st
Döda stora svartfolk (troll, resar)	+2	5
Skändat heligt, gott tempel	-3	5
Skändat heligt, ont tempel	+2	5
Skändat helig, god symbol	-1	5
Skändat helig, ond symbol	+1	5
Räddat person ur ond fångenskap	+5	10
Räddat person i nöd	+2	5
Fritagit person ur fångelse	-5	5
Fritagit fälld brottsling ur fångelse	-5	15
Sålt plundrat gods mot profit	-1	5

†) För odöda utan effektgrad antas  $E = 3$ .

Tabell 11: Hur vissa handlingar påverkar *Heder* och *Berömmelse*

## Kontakter

Konceptet med *Kontakter* introduceras ifrån SHADOWRUN, de kostar ingenting och alla får ha hur många som helst – men deras inflytande och speciellt lojalitet styrs helt av hur väl de är beskrivna.

1	Inget socialt inflytande över huvud taget, används för deras kunskaper.
2	Har en eller två vänner med användbar kunskap, eller litet socialt inflytande.
3	Har några vänner men så gott som inget socialt inflytande.
4	Känner flera personer i området, till exempel en byäldste eller ledaren för ett litet rövarband.
5	Känner flera personer och har ett begränsat socialt inflytande, till exempel borgmästaren i en mindre stad eller en välbärgad köpman.
6	Känd med kontakter över en större del av landet, till exempel en mycket välbärgad köpman eller en guvernör.
7	Har kontakter i hela landet, till exempel en adelsman aktiv inom inrikespolitiken eller en köpman med filialer i alla större städer.
8	Väl ansedd med gott om kontakter även i grannländerna, till exempel en adelsman aktiv inom utrikespolitiken, en magiker med mycket kontakter eller en köpman med omfattande utrikeshandel.
9	Väl ansedd med gott om kontakter runt om Kopparhavet, till exempel en mycket rik handelsman, en mäktig magiker eller en minister i rikets styrande råd.
10	Mycket väl ansedd med mycket stort socialt och politiskt inflytande, till exempel en minister eller en kung.

Tabell 12: Kontakters inflytande

Under spelet behöver de underhållas, folk man inte träffar glömmes bort en.

Följande skala är en god tumregel:

1. Namn och yrke
2. En mening och en bild.
3. Ett stycke
4. En halv sida
5. En sida

Som exempel går det utmärkt att ha ”kungen av Zorakin” som kontakt, men om han inte beskrivs mer än så är lojaliteten noll – han vet inte ens om att rollpersonen existerar. För att få hans majestät att reagera och åtminstone sända en tjänare till att förhöra sig om vad som står på när rollpersonen knackar på porten så behövs det troligen åtminstone en sida med beskrivning av kungen som person, hur de träffades och hur det kommer sig att kungen blev så lojal (jag undanber mig klyschan ”...*räddade livet på honom*”). En fårahede behöver antagligen bara beskrivas med en mening och en bild för att vara mycket lojal. Skillnaden ligger i vilket *Inflytande* personen har.

Skalan för *Inflytande* och *Lojalitet* är hämtade direkt ifrån SHADOWRUN 5:E UPPLAGAN (se *Shadowrun 5:e upplagan* s. 386ff), se tabellerna 12 och 13. Ett enkelt sätt att ta reda på om en kontakt kan ordna en viss sak är att slå under eller lika med *Inflytande* plus *Lojalitet* på en 1t10.

## Sjukdomar

Sjukdomar orsakas normalt av magiska krafter, så kallades *sjukdomskrafter*. Dessa kan manipuleras av magiskt bevandrade personer eller makter, till exempel gudar. Allt levande har en *livskraft* som lämnar kroppen när denne dör (en varelses livsensens, eller själ, lämnar även kroppen vid dödens inträde) och då uppstår det ett ”obalans” som gör att sjukdomskrafterna får fritt spelrum och tar då över resterna och skapar förruttnelsen. Det är därför som lik och förruttnelse i allmänhet sprider sjukdomar, det starka sjukdomskrafterna tar då över och sprider sig.

När någon utsätts för sjukdomskrafter kämpar dennes livskraft emot och det är detta som symboliseras med ett FYS-slag. Besvärjelser som HELA rår bara på kroppen (se Själens och livskraften

1	<i>Bara affärer...</i> Relationen är en strikt affärsrelation, känner antagligen bara varandra till namnet.
2	<i>Grund</i> Relationen är fortfarande affärsmässig men ömsesidig respekt finns, till exempel en stamkund.
3	<i>Bekanta</i> Inte riktigt vänner men kan ses över en middag och prata om annat än affärer. Kontakten kan tänka sig göra lite omak för rollpersonens skull.
4	<i>Vänner</i> Vänner, eller åtminstone ömsesidig respekt. Kontakten kommer ta egna initiativ för att hjälpa rollpersonen och kan ta ett par veckolöner i kostnader.
5	<i>Håller om ryggen</i> Parterna litat på varandra obetingat, kontakten kan tänka sig riskera mycket för rollpersonen. Kontakten kan spendera flera månadslöner.
6	<i>In i döden!</i> ”Nej” är inte ett alternativ.

Tabell 13: Kontacters lojalitet

sidan 16) och kan därför inte bota sjukdomar. För att bota sjukdomar används besvärjelsen BOTA SJUKDOM.

## Språk

Det är inte möjligt att göra sig förstådd på ett språk som en inte kan, exempelvis dvärgiska, alviska eller svartiska. Människospråken går däremot att göra sig förstådd på inom vissa gränser.

För att kunna låtsas att man är ifrån ett visst land måste man ha B5 i det landets språk, det är för att få alla intonationer rätt (men för att få alla kulturella referenser och begrepp rätt måste en också lyckas med KULTURKÄNNEDOM).

Om en försöker göra sig förstådd på ett människospråk som en inte kan utgår en ifrån det språk som en behärskar och språkträdet sidan 49 i Erebs Altorbokens Kampanjbok. För språk inom sin dialektgrupp (Öst- eller Västjori) kan man göra sig förstådd på det andra språket till samma nivå som det språk som en talar (en talar Berendiska med Feliciern med t.ex. B3 och Feliciern förstår som om denne hade B3 i Feliciska), men maximalt B4. Om en talar ett språk ur en annan dialektgrupp gäller samma regel men en kan inte tala bättre än B3.

Någon som talar Berendiska B5 kan med andra ord göra sig lika dåligt förstådd på Zorakiska som en som har B3 i Berendiska eller B3 i Kardiska.

## 7 Erebs Altor

### Raser och folkslag

De flesta raser och folkslag ifrån Äventyrsspels material finns, men för att klargöra så finns bara följande alver:

- ◆ Skogsalver
- ◆ Silveralver
- ◆ Gråalver
- ◆ Grottalver
- ◆ Frostalver

På samma sätt så finns inte dinosaurier, en del lärde har hittat gamla drakben och dragit helt galna slutsatser.

### Evolution och Erebs

Läser man materialet kan man tro att det finns evolution i Erebs – ”frostalverna har anpassat sig ytterst väl” – men så är inte fallet. Det går inte att till exempel avla fram en ny hundras utan det uppstår nya hundraser när trogna tillbedjare till någon gud ber om en följeslagare som klarar av

att hjälpa dem med att till exempel vakta deras får ifrån bergsvargarna. I en del fall kan det uppstå en duglig hund inför de troendes ögon (mirakelversionen) eller så kan en över-hund ströva in ifrån vildmarken och para sig med alla tikarna (guden-i-förklädnad-versionen). Det finns inte med andra ord 337<sup>1</sup> olika hundraser utan enbart ett tjogetal.

## Religion och gudar

Alla gudar och religioner som finns beskrivna i Äventyrsspels moduler finns och det är fritt fram att skapa egna. Tills vidare är <http://erebaltor.se> lista över gudar kanon, följande utgår dock:

*Atle Barkunga - Det bortslarvades gud* En tråkig kopia på Anoaia ifrån Skivvärlden, även om hon i sin tur är en inspirerad av Nataero, Anagolay och en rad olika gudar och gudinnor för försvunna saker.

Gudar är makter som befinner sig utanför multiuniversum (och ses av många filosofer som ett bevis på att multiuniversum har ännu fler dimensioner än vad som beskrivits hitintills) men som kan manifesteras och som kan påverka världen genom ren vilja (det vill säga utan magi, även om de kan använda sig av magi utan några som helst begränsningar). Det enda som Erebs lärde vet om gudar (förutom det som gudarna själva har berättat, vilket i praktiken är ingenting) är att alla universa är inte tillgängliga för alla (vissa universa är öppna för vissa gudar men inte för andra gudar), varje gud verkar bara kunna nå in i en handfull universum, och att de verkar få sin kraft och makt ifrån tro och tillbedjan. Det verkar finnas ett begränsat antal gudar i Altors dimension, runt 150-200 stycken totalt varav många är glömda. Det betyder att ju fler troende som en religion eller gud har, ju starkare än guden och ju starkare är dennes magi/gudagåvor<sup>2</sup>. De flesta gudar brukar därför försöka skapa en ras som är ”deras” och som är predestinerad att tillbe sin skapargud, en plan som brukar fungera men det finns exempel på raser som har glömt sin skapargud och denne verkar ha ”dött”.

Filosofer och lärda personer som har studerat detta har även noterat att de flesta raser verkar ge sina gudar ungefär lika mycket kraft, det är inte mycket skillnad på 500 alver eller på 500 svartnissar, men med undantaget människor. Människor verkar vara mycket starka i sin tro och de gudar som får mänskliga följeslagare stiger mycket snabbt i kraft. Gudarna brukar därför vara mycket noga med att se till att deras tillbedjare verkligen tror på dem och att det som prästerna predikar inte börjar avvika ifrån ”sanningen”. Då gudarna verkar leva enligt en annan tidsskala än de intelligenta raserna som dyrkar dem kan det, ur gudens perspektiv, gå mycket snabbt ifrån att de troende har fött guden med sin tro till att de har letts in på att tro en alternativ uttolkning av läran. De troende har så att säga börjat tro prästernas ord istället i guden själv, att jämföra med ett äktenskap där kärleken har tagit slut utan att makarna har märkt det och de fortsätter att säga ”*God morgon, älskling*”. Kraften som tidigare letts till guden har då snabbt dränerats och historiska annaler innehåller flera berättelser om hur nu glömda gudar har försvunnit för att de troende förlorat tron och bara utfört läpparnas bekännelser. Det kan vara den troliga förklaringen till varför Tevatenu har förlorat mycket av sin forna kraft, hon drog sig tillbaka och bevakade inte sina intressen och älvfolken har börjat dyrka hennes skapelser (träden, djuren, blommorna...) istället för henne själv<sup>3</sup>.

En direkt logisk följd av detta är att de mer långlivade gudarna har bytt intresseområden allt eftersom deras troende har ändrats. Till exempel kan en jaktgud ta på sig att beskydda hemmets härd och att skörden blir riklig när de troende nomaderna börjat blanda sig med jordbrukare och blivit mer bofasta själva. Om det finns någon form av evolution på Altor så är den inom religionen...

Det är med andra ord viktigt att ha i åtanke att gudarna går runt och slår sönder fönstren hos ateisterna. Plåtrustning på en bergstopp under ett åskväder är inte nödvändigt för intressanta meteorologiska experiment. Vilken befolkning uppskattar inte en spektakulär ljusshow, särskilt som den är gratis och på någon annans bekostnad?

Gudar är med andra ord aktiva och har mycket lättstöta egon, särskilt eftersom deras existens hänger på det.

<sup>1</sup> Officiell siffra ifrån Fédération Cynologique Internationale, enligt Wikipedia.

<sup>2</sup> En gud utför mirakler, och kan göra efter att de troende ber om det, men det finns ingen motsvarighet till D&D-yrket *Cleric*. En sådan begäran har mer formen av en mass-ritual.

<sup>3</sup> <http://erebaltor.se/wiki/index.php?title=Tevatenu>

### Själén och livskraften

Allt levande består av tre delar, i varierande proportioner: *livsässens* (eller *själ*), *livskraft* och *kropp*. Det är livskraften som gör att ett levande ting kan leva – till exempel ett träd – och en intelligent varelse får sin intelligens och personlighet ifrån sin *livsässens*. Djur har också en *livsässens* men den är mycket svag, medan växter saknar den helt (med vissa få undantag som enter). Så länge det finns tillräckligt med *livskraft* kan något leva, en varelse utan *kropp*, med svag *livsässens* men med stark *livskraft* kallar vi för ett spöke. Svag *livskraft* leder obevekligen till sjukdomar, se Sjukdomar.

### Ganitam, matematikens gud

Ganitam är matematikens gud. Han dyrkas i huvudsak genom utövande av matematik, och munkarna i hans tempel ägnar sig åt logik, matematik och kroppsdisciplinerande övningar (däribland strid med trästav), men även brädspel utan slumpinslag (Eftersom Ganitam avskyr slumpen) Ganitam brukar avbildas som en liten man med stort huvud och en passare i handen.

Ganitam-templet är relativt ungt (därför att man bara haft 422 munkar), och bildades när Ganitams makt ökade pga upptäckten av ny matematik (algebra).

De utsända bröderna har förutom insamling av pengar och föremål i uppdrag att hjälpa poeter och musikanter i nöd när de stöter på dem.

Ganitams följare försöker agera rationellt när det går och undviker alkohol och droger som påverkar tänkandet. Jämfört med andra gudar har Ganitam inte särskilt strikta levnadsregler för sina munkar, speciellt inte efter att templet stängts.

De dagar som är primtal (räknade med årets första dag=1) är naturligtvis lite heliga. Primtalstvlingsdagar är extra heliga, och årets början med dagarna 1,2,3,5 och 7 är en riktig fest, då man tillåts släppa på eventuella renlevnadskrav.

### Ganshyam, poesins gudinna

Syster till Ganitam. I Ganshyams tempel ägnar man tid åt poesi och musik. Man har också omfattande samlingar av litteratur, och bjuder gärna in trubadurer, barder och poeter.

### De Unga Gudarna

Den dominerande religionen i Berendien, beskrivs närmare i modulen Kandra, de störtade *De Gamla Gudarna* för länge sedan.

*Sholak* Allfadern; solens, vishetens och magins gud.

*Sankma* Atmosfärens gud, obetänksam och lynnig.

*Visha* Jordbrukets gud

*Ninnave* Fruktbarhetsgudinna, Vishas gemål

*Kushta* Dödsguden

*Kartov* Ödesguden, vakar över ordning och balans

*Eilana* Månggudinnan, vakar över natten och vad som händer då.

### Lysande vägen

För över 600 år sedan kom en ny profet; Odo. Han predikade om Etin och påstod att denne var den ende guden. Religionen är dominerande i Zorakin, Kardien, Erebos och Caddo och hamnar periodvis i schismer med andra religioner och med sig själva. Religionen hävdar inte att andra gudar inte existerar (det är svårt att ignorera en åskgud som står bredbent över din by och låter ljungeld på ljungeld slå ned i halmtaken) men att de inte är värda att tillbe. Även om djupt troende kan ge sig ut i religiösa krig med helt ödesdigra odds är det få andra religioner som har gett sig in i storskaliga



krig med Den Lysande Vägen, främst på grund av den stora slagstyrkan i Zorakins och Kardiens plåtklädda riddare.

### Övriga gudar

*Vargmännens andar* Vargmännen har en shamanitisk religiös tradition där varje stam tillber sina andar. Det är sannolikt att enskilda vargmän söker kraft hos ”personliga” andar. Om andarna är svaga gudar eller något annat debatteras bland de lärde men argumentationen skapar inget annat än luftslott byggda på imagenär sand då det inte finns några observerbara fakta.

*Karkôr – dvärgarnas gudar* Dvärgarna tillber en relativt liten samling med gudar; <http://erebaltor.se/wiki/index.php?title=Dv%C3%A4rgar#Religion>.

*Tevatenu* Alverna tillber och vördar Moder Jord, Tevatenu, och är den enda rasen som inte utkämpat ett religiöst krig. (Krigen emot svartfolk har inte utkämpats emot deras religion utan emot dem som ras, så det är snarare krig baserade på hämnd eller rasism även om Tevatenu genom sina amari<sup>4</sup> har sagt att ett krig är påkallat.)

*Döda gudar* Det finns en panteon av gamla, glömda gudar som gemensamt kallas för *De döda gudarna*. Vilka gudar som räknas till denna panteon varierar kraftigt och det är även oklart vilka som överhuvudtaget ingår, men de flesta hamnar på runt 20 gudar. Om det är meningsfullt att tillbe dessa och vilka resultat det får är mycket oklart, men all tillbedjan sker dolt i slutna sällskap som är mycket förtegn om sina förehavanden.

*Myqolh – Den galna guden* För hundratals år sedan kom en gud till befolkningen i östra Krun och förklarade att de var hans utsedda folk och de började dyrka honom. Snart kallades han för Den Galna Guden för det är uppenbart att han är galen – Myqolh förmligen dränker sina troende med påbud och levnadsregler. Mest känd är den 4758 ord långa budet om hur en II.5 novis skall hälsa på och vörda en 7.c(ix) invigd munk om de möts på en sydsluttning när de regnar. Det stående skämtet bland icke-troende är ”*men om det är dimma då?*” eftersom det inte finns några andra instruktioner om hur noviser skall hälsa på munkar, invigda eller inte. De finns de som spekulerar i att Myqolh tillhör de Döda gudarna då inget är känt om honom, inte ens hur han ser ut, och att han uppenbarligen har stora krafter då hans gudagåvor är starka (men ofta synnerligen vrickade eller mer förbannelser än gåvor) och likaså miraklen. Troende kan se ganska provade ut.

## 8 Tabeller

Tabell 14: Lista på *Experts* reviderade färdigheter

Färdighet	Kategori	Kostnad	BC
Administration/Juridik	LÄR	2	–
Astrologi	LÄR	2	–
Botanik	LÄR	2	–
Drogkunskap	LÄR	4	–
Läkeörtkunskap	LÄR	2	–
Giftkunskap	LÄR	2	–
Första hjälpen	LÄR	1	INT

\*) *Generella utgår*

*Fortsätter på nästa sida...*

<sup>4</sup>Enligt *Alver* s. 12 är dessa tämligen isolerade, det är ett missförstånd ifrån Äventyrsspels sida. Amari lever ofta i egna samhällen som naturmystiker men kan lika gärna leva bland sina systrar och bröder som präster och uttolkare av Tevatenus budskap.

Tabell 14: Lista på *Experts* reviderade färdigheter

*Fortsätter ifrån föregående sida...*

Färdighet	Kategori	Kostnad	BC
Geografi	LÄR	3	–
Geologi	LÄR	2	–
Hantverk (B)	LÄR	6	–
Heraldik	LÄR	1	–
Historia	LÄR	2	–
Kulturkännedom	LÄR	1/*	–
Kunskap om magi	LÄR	4	–
Läkekonst	LÄR	3	–
Läsa/skriva språk (B)	LÄR	<i>Haberad</i>	–
Magiskolor	LÄR	3	–
Områdeskännedom	LÄR	2	–
Räkning (B)	LÄR	3	–
Schack och brädspel	LÄR	1	–
Språkkunskap	LÄR	2	–
Värdesätta	LÄR	1/*	–
Zoologi	LÄR	2	–
Dra vapen	STR	2	SMI
Judo	STR	2	–
Karate	STR	2	–
Taktik	STR	2	–
Två vapen	STR	3	–
Övriga vapenfärdigheter	STR	2	SMI
Bluff	KOM	2	KAR
Förhöra	KOM	2	–
Köpslå	KOM	2	–
Muta	KOM	2	–
Sjunga och spela (B)	KOM	6	–
Tala språk (B)	KOM	<i>Haberad</i>	–
Teckenspråk (B)	KOM	6	–
Överklasstil	KOM	2	–
Övertala	KOM	2	KAR
Akrobatik (B)	TJU	6	–
Förklädnad	TJU	2	–
Gömma sig	TJU	1	INT
Hantera fällor	TJU	2	–
Hasardspel	TJU	2	–
Hoppa	TJU	1	SMI
Klättra	TJU	1	SMI
Låsdyrkning	TJU	2	–
Skugga	TJU	2	–
Smyga	TJU	2	SMI
Stadskännedom	TJU	1	–
Sjåla föremål	TJU	2	–
Undre världen	TJU	1	–
Änterhake	TJU	1	SMI
Finna dolda ting	UPF	2	INT
Lyssna	UPF	2	INT
Provmaka	UPF	2	–

\*) *Generella utgåar*)

*Fortsätter på nästa sida...*

Tabell 14: Lista på *Experts* reviderade färdigheter

*Fortsätter ifrån föregående sida...*

Färdighet	Kategori	Kostnad	BC
Upptäcka fara	UPF	3	PSY
Djurträning	VIL	2	–
Fiska	VIL	1	INT
Grottorientering	VIL	<i>Spec.</i>	SPEC
Ilmarsch	VIL	1	FYS
Jaga	VIL	2	–
Kamouflage	VIL	<i>Utgår!</i>	–
Kanot	VIL	1	SMI
Köra vagn	VIL	1	SMI
Navigering	VIL	2	–
Orientering	VIL	2	INT
Rida	VIL	2	SMI
Simma (B)	VIL	4	–
Sjökunnighet	VIL	2	–
Skidåkning	VIL	1	SMI
Skridskoåkning	VIL	1	–
Spåra	VIL	1	–
Överlevnad	VIL	2/5	–

\*) *Generella utgår*)

Tabell 15: Lista på nya färdigheter

Färdighet	Kategori	Kostnad	BC
Matematik	LÄR	3	–
Iakttagelseförmåga	UPF	2	INT

Tabell 16: Levnadsomkostnader

Tjänst eller vara	Per person
Kost och logi, Pendon	1 gm/dag
Kost och logi resa, Zorakin	8 sm/dag
Resa med vagn längs riksväg, Zorakin	2,5 sm/dag
Resa med vagn mindre landsväg, Zorakin	1 sm/mil



## Sakregister

*Kursiva sidnummer indikerar sakordets definition.*

assensing, *se* Shadowrun assensing

besvärjelser

- Avläsa magi, 4, 10
- Bota sjukdom, 11, 14
- Hela, 4, 10, 13
- Salamander, 4
- Snabbläkning, 11
- Syn, 11
- Tystnad, 7

brytvärde, 7

färdigheter

- Animism, 4
- Avläsa besvärjelser, 4, 4
- Avläsa magi, 10
- Bredsvärd, 9
- Dolk, 9
- Dra Vapen, 6
- Dra vapen, 7
- Finna dolda ting, 3, 3
- Iakttagelseförmåga, 3, 3, 6, 7
- Känna magi, 4, 10
- Kulturkännedom, 14
- Kunskap om magi, 4, 10
- Lukta, 3
- Lyssna, 3
- Provmaka, 3
- Slagsmål, 7
- Taktik, 7
- Två vapen, 9
- Två vapen - Bredsvärd/dolk, 9
- Upptäcka fara, 4

fummel, 6–8

perfekt slag, 3, 5–8, 10

regeltermen

- överblicka, 9
- Berömmelse, 12
- bonuserfarenhetspoäng, 2, 3
- Effektgrad, 4, 8
- Heder, 12
- Inflytande, 13
- Initiativ, 6–9
- initiativ, 9
- Initiativavdrag, 8
- KP, 6, 9
- KP-gruppen, 6
- kropp, 16
- kroppspoäng, 9

lätta vapen, 9

livsessens, 16

livskraft, 16

Lojalitet, 13

tunga vapen, 9

regler

DoD, 7

EDD, 3, 7, 10

Magiboxen, 4

Shadowrun, 4, 13

Western, 12

religion

Döda gudar, *se* De döda gudarna

De döda gudarna, 17

De Gamla Gudarna, 16

De Unga Gudarna, 16

Den galna guden, *se* Myqolh

Eilana, 16

Etin, 16

Ganitam, 16

Ganshyam, 16

Kartov, 16

Kushta, 16

Lysande Vägen, 16

Myqolh, 17

Ninnave, 16

Odo, 16

Sankma, 16

Sholak, 16

Tevatenu, 15, 17

Visha, 16

särskilt slag, 3, 5–8, 10

Shadowrun

assensing, 4

själ, *se* livsessens

strid

brytvärde, 7

varelser

Alver, 14, 15

Enter, 16

Frostalver, 14

Gråalver, 14

Grottalver, 14

Människor, 15

Silveralver, 14

Skogsalver, 14

Svartnisse, 15

Vargmän, 17