

äktare68

# Drakar och Demoner Trudvang : Husregler

21 juni 2009

Dessa husregler används till Drakar och Demoner Trudvang.

## 1 Kroppspoäng

Man får lägsta möjliga utfall men får köpa upp till 5 extra för 5 färdighetspoäng styck.

## 2 Silvermynt

Man får köpa 5 sm per färdighetspoäng.

## 3 Raud

Män börjar med 3 Raud och kvinnor med 4. Man kan köpa extra/sälja de man har för 20 FP styck.

## 4 Grundegenskaper

Man får välja vilka positiva och negativa som är möjliga för rasen. De ska dock summera till 2. Raser får modifikationer på sina grundegenskaper enligt tabell 1. Man får alla modifikationer som hör till respektive grundegenskap också. Dvs Illmalaina och Dyfer får en Raud extra och Græhjon och Gårdsrese får en Raud mindre. Korpikalla köper SMI-baserade färdigheter för ett poäng mindre per nivå.

## 5 Erfarenhet

Man väljer hur gammal och erfaren en rollperson ska vara: ung, mogen, medelålders eller gammal. I tabell 2 står det hur många FP man får och vilka grundegenskapsmodifikationer man får på grund av åldern. Grundegenskapsmodifikationerna gäller inte kostnad för färdigheter. I tabell 3 står det hur många år man kan vara beroende på ras och erfarenhetsgrad.

Ras	Folkslag	STY	FYS	SMI	INT	PSY	SPI	KAR
4Människa	Stormländare	0	0	0	0	0	0	0
	Mittländare	0	0	0	0	0	0	0
	Virann	0	0	0	0	0	0	0
	Vildfolk	0	+1	0	-1	0	0	0
3Dvärg	Borjornikka	+1	0	-1	0	0	0	0
	Buratja	0	+1	0	0	0	-1	0
	Zvorda	+1	0	-1	0	0	0	0
2Alf	Ilmalaina	-1	0	0	0	0	0	+1
	Korpikalla	0	0	+1	0	0	-1	0
3Halvtroll	Byting	0	0	+1	-1	+1	0	0
	Græhjon	+1	+1	0	-1	0	0	-1
	Gårdsrese	+2	+1	0	-2	0	0	-1
2Halvalf	Dyfer	-1	0	0	0	0	0	+1
	Barkböling	0	0	+1	0	0	-1	0

Tabell 1: Rasers grundegenskaper

Erfarenhet	Färdighetspoäng	STY	FYS	SMI	INT	PSY	SPI	KAR
Ung	175	0	0	+1	0	0	0	0
Mogen	250	0	0	0	0	0	0	0
Medelålders	325	-1	0	-1	0	+1	+1	0
Gammal	400	-2	-1	-2	0	+2	+2	0

Tabell 2: Grundläggande erfarenhet

Ras/grupp	Ung	Mogen	Medelålders	Gammal
Människa, kvinna	16-22	23-40	41-55	56-75
Människa, man	16-22	23-35	36-47	48-60
Osttron, kvinna	20-30	31-55	56-75	76-100
Osttron, man	18-26	27-50	51-65	66-85
Tronländare, kvinna	21-35	36-90	91-135	136-175
Tronländare, man	18-30	31-80	81-105	106-140
Alf, kvinna	26-40	41-100	101-150	151-200
Alf, man	21-35	36-90	91-135	136-175
Dvärg	21-30	31-45	46-70	71-100
Halvtroll, kvinna	16-23	24-34	35-45	46-55
Halvtroll, man	13-20	21-30	31-40	41-50
Halvalf, kvinna	21-30	31-45	46-70	71-100
Halvalf, man	16-22	23-40	46-60	61-80

Tabell 3: Ålders intervall

Ras	Folkslag	Kön	KP		Vikt i KG			Längd i cm			Förfl.
			Min	Max	Min	Medel	Max	Min	Medel	Max	
8Människa	Stormländare	K	22	27	45	65	95	155	170	195	10
	Stormländare	M	25	30	65	85	125	165	185	225	10
	Mittländare	K	22	27	40	56	85	145	162	185	10
	Mittländare	M	25	30	55	73	115	155	175	215	10
	Virann	K	22	27	40	60	90	150	165	190	10
	Virann	M	25	30	60	78	120	160	180	220	10
	Vildfolk	K	22	27	45	65	95	155	170	195	10
	Vildfolk	M	25	30	65	85	125	165	185	225	10
3Dvärg	Borjornikka	M	26	31	50	75	100	65	90	120	7
	Buratja	M	24	29	40	60	80	70	100	130	7
	Zvorda	M	30	35	70	100	130	100	130	150	5
4Alf	Ilmalaina	K	19	24	35	44	60	135	165	185	12
	Ilmalaina	M	23	28	40	50	65	145	170	190	12
	Korpikalla	K	19	24	40	50	65	135	167	185	12
	Korpikalla	M	23	28	45	56	70	145	172	190	12
6Halvtroll	Byting	K	20	25	40	52	65	120	150	180	9
	Byting	M	24	29	40	60	80	130	160	190	9
	Gråehjon	K	23	28	60	81	110	160	180	220	9
	Gråehjon	M	27	32	70	90	120	170	190	225	9
	Gårdsrese	K	27	32	80	120	160	160	200	250	9
	Gårdsrese	M	30	35	100	145	180	180	220	260	9
4Halvalf	Dyfer	K	21	26	40	50	65	150	165	185	11
	Dyfer	M	24	29	45	60	75	160	175	200	11
	Barkböling	K	21	26	40	55	70	150	165	185	11
	Barkböling	M	24	29	50	65	80	160	175	200	11

Tabell 4: Rasers egenskaper

## 6 KP, längd, vikt och förflyttning

I tabell 4 står det min och max KP per ras. Det står också min, max och medel på vikt och längd för olika raser. Det står också hur stor förflyttning rasen har.

## 7 Fördelar och nackdelar

Fördelar och nackdelar ska man välja som passar ens karaktär. Man får FP för nackdelar och får betala FP för fördelar.

## 7.1 Generella fördelar och nackdelar

### 7.1.1 Fördelar

**Arvegods** Rollpersonen har ett litet/stort arv att se fram emot. FP 5-50.

**Inflytelsesrik vän** Rollpersonen har en inflytelsesrik vän. Antalet färdighetspoäng avgörs av vännens mäktighet och hur nära vänner de är. Kan vara mellan 5-50 FP.

**Sjätte sinne** Rollpersonen har förmågan att känna på sig när fara nalkas. Detta kan även innefatta sanndrömmar. Kostar 10-20 FP beroende på utformning.

**God hörsel** Rollpersonen har exceptionellt god hörsel. Detta manifesteras bla i att man får +2 på lyssna per 5 FP (upp till 15 FP) man spenderar på denna fördel. Kan även innebära nackdelar tex vid höga smällar som kan orsaka smärta.

**God syn** Rollpersonen har exceptionellt god syn. Detta manifesteras bla i att man får +2 på att upptäcka saker på långt håll per 5 FP (upp till 15 FP) man spenderar på denna fördel.

**Hög smärtröskel** Rollpersonen tål mycket smärta. Detta gör att han/hon uthärdar tortyr och massiva skador bättre. Rollpersonen får +2/5FP på situations-slaget vid massiv skada. Upp till 15 FP kan spenderas på denna fördel.

**Vänsterhänt** Rollpersonen får +3 stridspoäng om han/hon slåss med vapen och sköld mot någon högerhänt med vapen och sköld. Kostar 5 FP.

**Dubbelhänt** Rollpersonen kan slåss som vänsterhänt (se ovan). Dessutom kan han obehindrat använda högerhanden som huvudhand. Kostar 10 FP.

### 7.1.2 Nackdelar

**Låg smärtröskel** Rollpersonen tål lite smärta. Detta gör att han/hon uthärdar tortyr och massiva skador sämre. Rollpersonen får -2/5FP på situations-slaget vid massiv skada. Man kan få upp till 15 FP från denna nackdel.

**Dålig hörsel** Rollpersonen har exceptionellt dålig hörsel. Detta manifesteras bla i att man får -2 på lyssna per 5 FP (upp till 15 FP) man vill ha för denna fördel.

**Dålig syn** Rollpersonen har exceptionellt dålig syn. Detta manifesteras bla i att man får -2 på att upptäcka saker på långt håll per 5 FP (upp till 15 FP) man vill ha för denna fördel.

Ras	STY	FYS	SMI	KAR	KP	Förfl.	Nat. skydd	SH	Skada	FP
Björn	+4	+2	0	-1	45	15	2	3	1T10(8-10)	25
Skoll	+2	+1	+2	-2	30	20	2	4	1T10(9-10)	20

Tabell 5: Hamnskiftartabellen

**Trollögon** Rollpersonen har gula ögon och betraktas därför som om han/hon har trollblod i ådrorna. Detta gör att han oftast tas emot dåligt. 10 FP.

**Fiende** Rollpersonen har en fiende. Antalet färdighetspoäng avgörs av fiendens mäktighet och fiendskapens natur. Kan vara mellan 5-50 FP.

**Chevaleresk** Rollpersonen kan aldrig lämna en person av det motsatta könet i sticket. Undantaget är trälar. 10 FP.

**Hat** Rollpersonen hatar en viss företeelse och kan knappt hindra sig från att gå till attack när den dyker upp. FP efter företeelse och svårighet att kontrollera sig. 5-25 FP.

**Fobi** Rollpersonen är rädd för en viss företeelse och kan eventuellt inte närma sig den eller får tom skräckpoäng av den. FP efter företeelse och svårighetsgrad. 5-25 FP.

**Drogberoende** Rollpersonen är beroende av alkohol eller annan drog. FP efter svårighetsgrad på beroendet, svårighet att hålla sig då tillgång finns, svårighet att få tag på drogen samt vad som händer om rollpersonen inte får i sig drogen. 5-25 FP

**Mardrömmar** Rollpersonen lider av väldigt skrämmande mardrömmar. Det är 1/(5 FP) i risk varje natt att rollpersonen vaknar upp med 1T5 skräckpoäng. 5-15 FP

## 7.2 Stormländska fördelar och nackdelar

### 7.2.1 Fördelar

**Hamnskiftare** Rollpersonen kan skifta hamn till skoll eller björn en gång i månaden. Förvandlingen håller i sig upp till ett dygn. Rollpersonen behåller INT, PSY och SPI, men får i övrigt egenskaper enligt tabell 5.

**Fornättling** En av rollpersonens förfäder var en av de stora fornlegenderna i Osthem. Detta gör att han tas emot väl på de flesta håll i Osthem men kan även innebära nackdelar då folk kan ha olika uppfattning om denna fornättling.

Vanliga fördelar kan vara +1 i KAR och +3 på övertala o.d. Kostar 5-20 FP beroende på hur stor fördel och hur stor utbredning fördelen har.

### 7.2.2 Nackdelar

**Människoblotare** Rollpersonen måste blota minst en person i månaden annars drabbas han/hon av gudarnas vrede. Åtminstone tror rollpersonen det. Detta kan dels väcka anstöt hos folk och dessutom väcka blotresor. 30 FP.

## 7.3 Mittländska fördelar och nackdelar

### 7.3.1 Fördelar

**Hjältar i släkten** Rollpersonen har en eller flera stora hjältar i släkten. Detta gör att han tas emot väl på de flesta håll i Mittland. Vanliga fördelar kan vara +1 i KAR och +3 på övertala o.d. men beror på hur stora hjältarna är. Kostar 5-25 FP beroende på hur stor fördel och hur stor utbredning fördelen har.

**Osttron** Rollpersonen har tronländskt och därmed alfiskt blod i sig. Rollpersonen åldras enligt kolumnen Osttron. Vanligast bland folk från Majnjord området. 10 FP.

### 7.3.2 Nackdelar

**Viddernas son/dotter** Rollpersonen är uppväxt på slätterna och kan inte hantera mycket folk och städer. Typiskt klarar han 4+PSY dagar innan han får -1 på alla färdigheter per dag. 10-20 FP.

**Harmynt** Rollpersonen är harmynt och betraktas därför som feg. Han/hon måste ständigt bevisa sin duglighet. 10 FP.

## 7.4 Vastermarkiska fördelar och nackdelar

### 7.4.1 Fördelar

**Deargtaja** Rollpersonen är från Tronland och är en s.k. blodbärare. Rollpersonen har mycket alfiskt blod i sig och kan bli en sköldväktare. Rollpersonen åldras enligt kolumnen Tronländare. 15 FP.

### 7.4.2 Nackdelar

**Trollöron** Rollpersonen har utstående öron och betraktas därför som om han/hon har trollblod i ådrorna. Detta gör att han oftast tas emot dåligt i Vastermark. 5 FP.

Grupp	Ålder	STY	SMI	INT	KP	Förfl.	Skydd	SH	Skada	Strid	FP
Ung	51-100	+1	+4	+2	36	38	3	4	1T10(9-10)	10	25
Mogen	101-200	+2	+3	+2	40	38	3	4	1T10(9-10)	13	50
Medelålders	201-300	+1	+3	+2	40	33	3	4	1T10(9-10)	16	-
Gammal	301-400	0	+3	+3	40	25	3	4	1T10(9-10)	19	-

Tabell 6: Vargväktartabellen

## 7.5 Dvärgiska fördelar och nackdelar

### 7.5.1 Fördelar

**Stenson** Rollpersonen har granitfärgad hud. Om rollpersonen är naken är han svår att upptäcka mot bergsbakgrund. Detta ger +5 på gömma sig. 5 FP

**Eldfödd** Rollpersonen är uppfödd bredvid en logeugn och har vant sig vid eld och hetta. Rollpersonen tar bara halv skada av eld och hetta. 10 FP

### 7.5.2 Nackdelar

**Utstött** Rollpersonen är utstött från dvärgsamhället för ett brott han begått. Man får 1FP per 5 år som är kvar till brottet är sonat. Detta gäller upp till 50 år vilket är lika med livstids utstötning.

## 7.6 Alfiska fördelar och nackdelar

### 7.6.1 Fördelar

**Utvald** Rollpersonen får en gudagåva. 10 FP

### 7.6.2 Nackdelar

**Förskjuten** Rollpersonen är förskjuten från alfsamhället för ett brott han begått. Förskjutningen gäller livstid. 10 FP

## 7.7 Korpikalla fördelar och nackdelar

### 7.7.1 Fördelar

**Vargväktare** Rollpersonen är vargväktare och har ett blodsförbund med sin varg. Se tabell aktarevargväktare för vargens egenskaper. Vargen får välja en fördjupning per passerad åldersgrupp (inklusive den den är i) från bett, klor, Naturlig strid och Flockjakt. Se Hlogr för mer information.

Sty	Enhandsvapen			Tvåhandsvapen		
	Lätt	Medeltungt	Tungt	Lätt	Medeltungt	Tungt
+6	1h	1h	1h	1h	1h	1h
+5	1h	1h	1h	1h	1h	2h
+4	1h	1h	1h	1h	1h	2h
+3	1h	1h	1h	1h	2h	2h
+2	1h	1h	1h	1h	2h	2h
+1	1h	1h	1h	1h	2h	2h
0	1h	1h	2h	1h	2h	2h
-1	1h	1h	2h	2h	2h	2h
-2	1h	2h	2h	2h	2h	-
-3	1h	2h	2h	2h	2h	-
-4	2h	2h	-	2h	-	-
-5	2h	2h	-	2h	-	-
-6	2h	-	-	-	-	-
-7	-	-	-	-	-	-

Tabell 7: Vapens sty-beroende

## 7.8 Halvalfiska fördelar och nackdelar

### 7.8.1 Fördelar

**Utvald** Rollpersonen får en gudagåva. 20 FP

## 7.9 Halvtrolls fördelar och nackdelar

### 7.9.1 Nackdelar

**Halvtroll** Halvtroll tas ofta emot dåligt. Därför får de 10 FP för nackdelen att vara halvtroll.

## 8 Vapens styrkeberoende

I tabell 7 kan man avläsa hur många händer en person med en viss styrkemedifikation måste använda för att kunna använda ett visst vapen. Tänk på att det också måste finnas greppyta på vapnet.

## 9 Bärförmåga

Dessa regler används för hur mycket rollpersonerna kan bära med sig. Rustningar man har på sig räknas inte då de täcks av reglerna i Trudvangs stigar. Man får också räkna bort två enhandsfattade vapo/sköld eller ett tvåhandsfattat

Sty	Obelastad	Lätt belastad	Normalt belastad	Tungt belastad
+9	14	44	85	170
+8	13	42	80	160
+7	12	40	75	150
+6	11	38	70	140
+5	10	35	65	130
+4	9	32	60	120
+3	8	29	55	110
+2	7	26	50	100
+1	6	23	45	90
0	5	20	40	80
-1	4	17	35	70
-2	3	14	30	60
-3	2	11	25	50
-4	1	8	20	40
-5	0	5	15	30
-6	0	2	10	20
-7	0	0	5	10

Tabell 8: Belastningsgrad, anges i procent av vikt

vapen. I övrigt räknar man samman alla kilo rollpersonen bär och kollar i tabellerna nedan vad man får för modifikationer.

### 9.1 Otymlighet

Vissa föremål är otymligare och räknas som att de väger mer. Ett otymligt föremål räknas som dubbel vikt. Ett obärbart föremål räknas som tripplad vikt. Exempel på otymliga föremål är kärl, kaggar, sadel, råvaror, rustning man inte är klädd i, döda djur och stockar. Exempel på obärbara föremål är halm-madrasser, bohag och åkdon.

### 9.2 Belastningsgrad

Vilken belastning en person har avgörs av personens styrka och kroppsvikt enligt tabell 8, dvärgar får dubbla sin vikt när belastningsgrad avgörs.

### 9.3 Belastningseffekter

I tabell 9 kan man avläsa vilka effekter det får att vara belastad.

Båda situationsslagen modifieras av styrkan. Misslyckas situationsslaget för vandring så halveras sträckan man orkar färdas den dagen. Dessutom får man -5 på alla FV och situationsslag den dagen. Den som misslyckas med situationsslaget för strid förlorar differensen  $\times 2$  stridspoäng den rundan.

Belastningsgrad	Vandring per dag	Strid		
	Situationsslag	Situationsslag	Initiativmod	Förflyttning
Obelastad	-	-	0	-
Lätt belastad	20	12	+2	-
Normalt belastad	15	8	+5	$\times 0.9$
Tungt belastad	8	4	+10	$\times 0.7$

Tabell 9: Belastningsgradens effekt

## 9.4 Fördjupningar

Fördjupningarna har följande effekter:

### 9.4.1 Rörlighet och Överlevnad

Äventyrarvana

Kostnad: 10

FV-krav: 8

Fördjupningskrav: -

Personens styrka räknas en nivå högre när bärformågan som avgör belastningsgraden för vandring avgörs. Personen får också +1 på situationsslaget. Hans dagsförflyttning ökar också med  $\times 1.1$ .

Hökarvana

Kostnad: 20

FV-krav: 12

Fördjupningskrav: Äventyrarvana

Personens styrka räknas två nivåer högre när bärformågan som avgör belastningsgraden för vandring avgörs. Personen får också +2 på situationsslaget. Hans dagsförflyttning ökar också med  $\times 1.2$ . Detta ersätter fördjupningen Äventyrarvana.

Packåсна

Kostnad: 30

FV-krav: 16

Fördjupningskrav: Hökarvana

Personens styrka räknas tre nivåer högre när bärformågan som avgör belastningsgraden för vandring avgörs. Personen får också +3 på situationsslaget. Hans dagsförflyttning ökar också med  $\times 1.3$ . Detta ersätter fördjupningen Hökarvana.

### 9.4.2 Rörlighet och Strid

Trossbärare

Kostnad: 10

FV-krav: 8

Fördjupningskrav: -

Terräng	Normalt
Stäpp/öppet	35
Skog	20
Berg	15
Snö	× 0.75

Tabell 10: Förflyttning i vildmarken, km/dag

Personens styrka räknas en nivå högre när bärformågan som avgör belastningsgraden för strid avgörs. Personen får också +1 på situationsslaget. Personen får också -2 på initiativmodifikationen.

Trossmästare

Kostnad: 20

FV-krav: 12

Fördjupningskrav: Trossbärare

Personens styrka räknas två nivåer högre när bärformågan som avgör belastningsgraden för strid avgörs. Personen får också +2 på situationsslaget. Personen får också -4 på initiativmodifikationen fast max 0 för belastning.

Trosslegend

Kostnad: 30

FV-krav: 16

Fördjupningskrav: Trossmästare

Personens styrka räknas tre nivåer högre när bärformågan som avgör belastningsgraden för strid avgörs. Personen får också +3 på situationsslaget. Personen får också -6 på initiativmodifikationen fast max 0 för belastning.

## 10 Vandring i vildmarken

I tabell 10 ser man hur långt man förflyttar sig i vildmarken. Denna förflyttning ska multipliceras med rollpersonens strids förflyttning/10. Om rollpersonen misslyckas med situationsslaget för belastning ska förflyttningen halveras. En grupp förflyttar sig lika snabbt som den som rör sig långsammast.

## 11 Utrustning

Pilar kostar 20 kopparmynt per pil. 3 dagsransoner blandad mat med hållbarhet 10 dagar kostar 1 silvermynt. Se tabell 11 för innehåll för pilbågs vapenpaket.

Storlek	Pilar	Bågsträngar
Litet	5	1
Mellan	10	2
Stort	20	3

Tabell 11: Vapenpaket båge

Spelrunda	Skada
1	1
2	1T3
3	1T6
4+	1T6/SR

Tabell 12: Eld tabell

## 12 Perfekt/fummel

Om man slår 1 med 1T20 får man ett möjligt perfekt slag. Man slår 1T20 igen och om slaget är under eller lika med FV (utan fördjupningar) så är slaget perfekt. 1-5 på andra T20 är dock alltid perfekt och 16-20 aldrig perfekt. Om man slår 20 med 1T20 får man ett möjligt fummel slag. Man slår 1T20 igen och om slaget är över FV (utan fördjupningar) så fummlar man. 1-5 på andra T20 är dock aldrig fummel och 16-20 alltid fummel. En Hvitälja väver alltid perfekt på 1 och slår bara andra slaget om första slaget är 2. En Morktalja snedtänder alltid på 20 och måste slå andra slaget för ett första slag på 19.

## 13 Vapens specialeffekter

Här är specialregler för vissa speciella vapen.

### 13.1 Brinnande

Mjuka rustningar och annat brännbart fattar eld på 9-10 på 1T10. Någon som brinner får skada enligt tabell 12. Ett eldgissel som fumlar riskerar att tända eld på sig själv. Vapen med denna egenskap: eldpilar och eldgissel.

### 13.2 Genomträngande

Vapen med denna egenskap har en vass spets och ringbrynja och förstärkt ringbrynja har därför 2 lägre i RV. Vapen med denna egenskap: dolk, långdolk, spjut, normala pilar, skäktor samt alfersyl.

### 13.3 Hullingar

Om man slår under skadan som har orsakats med dessa vapen med 1T20 så fastnar vapnet. När det dras loss så orsakar det 1T5 extra i skada som rustning ej skyddar mot. Det kostar också 5 stridspoäng att dra loss det och man måste slå ett situationsslag på 14 mot styrka för att inte tappa vapnet i närstrid (vapnet lossnar fortfarande om man tappar det). Vapen med denna egenskap: arkiska svärd och piltypen drakkäft.

### 13.4 Initiativ

Vapen med denna egenskap slår alltid först i första rundan och sist i andra rundan, därefter initiativslag. Möts två av dessa vapen slår tungt vapen först sedan medeltungt och sedan lätt. Är vapnen lika tunga slås initiativ mellan dessa. Vapen med denna egenskap: Eldgissel, trollgissel, spjut, tvåhandseggvapen och tvåhandskrossvapen.

### 13.5 Lömsk

Detta är lättgömda vapen. Man får +3 i Lönndom för att gömma dem och andra får -3 i chans att upptäcka dem. Vapen med denna egenskap: dolk, långdolk och oxpiska.

### 13.6 Runtslag

Dessa vapen kan slå runt parerande sköldar. Om man slår 8-10 på 1T10 så får man in en träff i alla fall men med halv skada. Nackdelen är att 20 är automatisk fummel och 19 är möjlig fummel. Vapen med denna egenskap: eldgissel, stridsgissel, stridsslaga, trollgissel och hufvurgissel.

## 14 Skador

Denna sektion modifierar reglernas sektion om skador.

### 14.1 Totala KP och döden

När en person har 0 eller lägre i SP så svimmar personen av. Om personen uppnår  $-KP/2$  i SP så dör personen. En avsvimmad person vaknar till liv efter 1T10 modifierat negativt med FYS timmar (minst en timme). Personen är då så mörbultad att den inte kan företa sig något aktivt förrän den nått positiv SP. En person med någon av fördjupningarna Sköldbitare, Bärsärk eller Hamnskiftare svimmar först vid  $-\frac{1}{6}$ ,  $-\frac{1}{3}$ ,  $-\frac{1}{2}$  gånger ursprungs SP respektive. Dvs en Hamnskiftare slåss tills den dör. Om någon av dem har negativ SP när de lugnar ned sig från sitt raseri så svimmar personen då.

## 14.2 Massiva skador

Man ska slå ett slag för att undvika negativa effekter då man förlorat  $\frac{1}{3}$  av sina KP i en kroppsdel och ytterligare ett när man förlorat  $\frac{2}{3}$  av sina KP i kroppsdelen. Effekten är kumulativ och läggs ihop även om samma skada orsakade båda slagen. Situationsvärdet är 12 när man förlorat  $\frac{1}{3}$  och 6 när man förlorat  $\frac{2}{3}$  av sina KP. Situationsslaget modifieras av egenskapen Psyke, hög/låg smärtröskel och fördjupningarna Skadetålig, Mycket skadetålig samt Extremt skadetålig. För varje poäng man missar med så får man -1 på alla situationsslag. En effekt som avtar med 1 per SR.

## 14.3 Kritiska skador

Skada som överskjuter vad en kroppsdel tål används bara till att avgöra vilken kritisk skada man ådrar sig, dvs den räknas inte av från totala SP. Slaget (1T10) modifieras av antalet SP som kroppsdelen tagit utöver vad den tålde samt egenskapen FYS fast negativ. Detta är inte kumulativt med eventuella nya skador mot kroppsdelen som får nya modifieringar. Se tabell 13 för att se effekten av förblödning, Läkekonst modifiering samt Situationsslag för olika resultat. Situationsslagen för kritiska skador modifieras med PSY, hög/låg smärtröskel samt fördjupningarna Skadetålig, Mycket skadetålig samt Extremt skadetålig.

## 14.4 Fördjupningar

Följande fördjupning finns vad gäller skador:

### 14.4.1 Strid

Skadetålig

Kostnad: 10

FV-krav: 8

Fördjupningskrav: -

Rollpersonen har varit med om en del strider och blivit skadad ett flertal gånger. Därigenom har han lärt sig att uthärda smärtan från skador bättre. Alla situationsslag för massiva eller kritiska skador blir modifierade med +3.

Mycket skadetålig

Kostnad: 20

FV-krav: 12

Fördjupningskrav: Skadetålig

Rollpersonen har varit med om många strider och blivit skadad många gånger. Därigenom har han lärt sig att uthärda smärtan från skador bättre. Alla situationsslag för massiva eller kritiska skador blir modifierade med +6. Detta ersätter effekten från fördjupningen Skadetålig.

Extremt skadetålig

Kostnad: 30

FV-krav: 16

Fördjupningskrav: Mycket skadetålig

Kroppsdel	Slag	KP/SR	Antal SR	Läkekonst	Situationsslag
Huvud	<5	1	1T10(7-10)	0	8
Huvud	5-7	1	Obeg.	0	6
Huvud	8-10	2	Obeg.	-3	-
Huvud	11-12	4	Obeg.	-6	-
Huvud	13-14	10	Obeg.	-	-
Huvud	>14	-	-	-	-
Bröst	<5	8	Obeg.	-6	8
Bröst	5-7	10	Obeg.	-8	6
Bröst	8-10	15	Obeg.	-	4
Bröst	>10	-	-	-	-
Mage	<5	1	1T10(7-10)	0	10
Mage	5-7	1	Obeg.	-3	8
Mage	8-10	3	Obeg.	-6	-
Mage	11-12	6	Obeg.	-8	-
Mage	13-14	15	Obeg.	-	-
Mage	>14	-	-	-	-
Armar	<5	1	1T10(10)	0	12
Armar	5-7	1	1T10(8-10)	0	10
Armar	8-10	2	Obeg.	-3	-
Armar	11-12	4	Obeg.	-6	6
Armar	13-14	8	Obeg.	-8	-
Armar	>14	12	Obeg.	-8	-
Ben	<5	1	1T10(10)	0	12
Ben	5-7	1	1T10(8-10)	0	10
Ben	8-10	2	Obeg.	-3	-
Ben	11-12	4	Obeg.	-6	6
Ben	13-14	8	Obeg.	-8	-
Ben	>14	12	Obeg.	-8	-

Tabell 13: Skade tabell

Rollpersonen har varit med om mängder av strider och blivit skadad många gånger. Därigenom har han lärt sig att uthärda smärtan från skador bättre. Alla situationsslag för massiva eller kritiska skador blir modifierade med +9. Detta ersätter effekten från fördjupningen Mycket skadetålig.