

ETT ÄVENTYR TILL  
**HJÄLTARNAS**  
— T I D — S

# BULLER I BERGHAMNA

Författare

**JONAS SCHIÖTT**

Form och kartor

**KRISTER SUNDELIN**

Illustrationer

**RONJA MELIN**

**KRISTER SUNDELIN**

För  
**GOthCON XLIII**  
Version 1.01, 2019-05-04

## UPPSTART

För att spela det här äventyret behöver du:

- ❖ Det här häftet.
- ❖ En uppsättning tärningar (T100, sju eller fler T6). Det hjälper om spelarna också har minst en uppsättning tärningar.
- ❖ En uppsättning rollpersoner.
- ❖ En uppsättning hjälpmedel.
- ❖ Upp till sex spelare.
- ❖ Demoregler finns på sidan 8, men du kan också använda *Hjältarnas tids* grundbok.

## ❖ FÖRBEREDELSE

Börja med att läsa igenom äventyret här nedan och demoreglerna på sidan 8. Du bör vara påläst på dessa när det är dags att spela.

Äventyret är gjort för att fungera med 4-6 spelare, vill du spela med färre eller fler får du improvisera. Det kan vara dumt att inte ha med Shika, men annars är ingen av rollpersonerna kritisk eller onödig för äventyret, alla kan vara behjälpliga.

Låt spelarna välja varsin rollperson. Ge sedan hjälpmedlet »Bakgrund för spelarna« till spelarna, och låt dem läsa dessa.

Därefter, börja spela!

## ❖ GRUNDREGELN

Basen i *Hjältarnas tid* är att du slår 1T100 under eller lika med ditt färdighetssystemet. Om det är ett motsatt slag ska du slå under eller lika med färdighetsvärdet, men över motståndarens slag.

*Under en askgrå himmel, med stormväder alldeles runt hörnet, glider ert skepp långsamt in i den enda skyddade bukten på ön som till alldeles nyss verkade vara en obebodd klippa. Flera lotsar kommer ut i roddbåtar för att möta er och erbjuda sina tjänster, men er kapten avfärdar snabbt alla utom den som hon redan har ett avtal med. Under tiden som skeppet försiktigt styr förbi förrådiska grynnor mot er tilldelade kajplats har ni en chans att studera själva staden. Den sträcker sig upp för sluttningarna runt hela bukten, och bebyggelsen avstannar inte förrän bergen sätter stopp. Det är en av de största städer ni någonsin sett – eller skulle varit om inte så mycket av den låg i ruiner. Även från långt avstånd är det tydligt att uppemot nio tiondelar av bebyggelsen är förfallen – insjunkna tak, raserade väggar, i många fall helt kollapsade hus. Bara remsan längs vattnet tycks vara väl bebodd, med restaurerade eller nybyggda hus och folk i rörelse. Intrycket ni får är att detta är en enda stor hamn, och en mycket aktiv sådan. Att finna vad ni söker här kan bli som att leta efter en nål i en höstack...*

## BAKGRUND FÖR SPELARNAS

(Spelarkopior finns separat.)

Äventyret utspelar sig i en världsdal som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på en ö i detta hav. En ö där den ökända staden Berghamna ligger.

Ni har kommit hit på ett räddningsuppdrag. Er vendetta mot Gula Ligans pirater har lett till tragedi: eftersom de inte verkar kunna rå på er äventyrargrupp med direkta attacker har ligan istället hämnats genom råder mot civilbefolkningen i bygden där ni slagit er ned. Ett antal av invånarna i Saltrräsk med omnejd har rövats bort, och ni vet att de kommer att säljas som slavar

och skingras för vinden om ni inte ingriper snabbt. Berghamna är känd som staden för de som inte vill befatta sig med några som helst lagar eller moraliska skrupler, och därmed är den förstas centrum för regionens slavhandel. Sannolikheten är stor att piraterna har kommit hit för att göra sina smutsiga affärer. Men de kommer inte att stoltsera öppet med vilka de är, så frågan är: hur skall ni hitta dem i tid?

## ANMÄRKNINGAR FÖR SPELLEDAREN

För den som varit med om tidigare Goth-Con-äventyr så utspelar sig detta under tiden mellan dem, efter Spökhuset hemlighet men före Havsdraakens tand.

Det här äventyret skiljer sig i sin struktur från de tidigare, och kan upplevas som antingen lättare eller svårare att spela på grund av det. Kort sagt: det är ett äventyr i en stad, som går ut mer på att prata med spelledarpersoner än att slåss med dem, vilket gör det mer oförutsägbart och ställer krav på din förmåga att improvisera.

Äventyret har ingen given tidslinje eller nödvändigt händelseförlopp. Det finns en inledande incident för att sätta stämning, och en final där rollpersonerna kan lösa sitt uppdrag, men däremellan kan olika vägar tas. Texten består mest av platser rollpersonerna kan besöka och personer de kan möta där, med mina förslag till vad spelledarpersonerna vill ha ut av situationen och vad scenen kan utmytna i. Om du vill ändra på något av detta för att passa din grupp av spelare, så går det utmärkt. Det övergripande hänsynstagandet är tid: när spelarna får informationen om var fångarna de vill rädda finns, är det bra om ni har ungefär en timmes speltid kvar.

Du måste därför anpassa svårigheten i hinder efter den individuella spelgruppen. Vad gäller fysiska hinder rekommenderar jag följande. Läs är inte särskilt komplicerade, och Shika kan automatiskt dyrka upp dem om hon har några minuter på sig, eller

genom en handling och ett slag mot Fingerfärdighet om det är mer stressigt. Fällor kan hittas av vem som helst med ett slag mot Leta och desarmeras med Fingerfärdighet. Vakter kan undvikas genom en utmaning där alla slår mot Götta sig och utfallet blir Överlägsen eller God – vid Begränsad blir de inte upptäckta men vakterna är mycket mer alerta i fortsättningen, vid Låg eller Undermålig blir alla som misslyckades med slaget upptäckta.

Jag har försökt bygga flödet så att det inte kan gå i stå. I varje ögonblick så bör gruppen antingen befinna sig i en konversation med en spelledarperson, eller ha ett klart definierat uppdrag. De skall aldrig behöva tveka om vad de skall göra. Om de av någon anledning någonsin inte befinner sig i ett av dessa lägen, se till att de kommer dit snarast möjligt.

## ❖ BAKGRUND FÖR SPELLEDAREN

Vad som egentligen pågår är att Gula Ligan inte är någon monolitisk organisation, den har sina interna konflikter. I piraternas inre råd finns tre viktiga maktspelare. Ärnvulf är en klassisk pirathövding och står som rådets ledare, »den förste bland jämlikar«. Mardrommo är överstepräst i Havsdraakens Kult, och avleder en del av kultens resurser för att ge piraterna övernaturligt stöd. Er dessa är en mystisk alv med ovanliga magiska krafter, som mest tycks intresserad av att tjäna pengar på den svarta marknaden och utföra obegripliga experiment. Piraterna som rövats bort Saltrräsk folk tillhör Ärnvulfs faktion, och de har tagit fångarna till platsen som här nedan kallas Slavfortet. Rollpersonerna har, sig själva ovetande, kommit i kontakt med en av de andra faktionerna, som vill utnyttja dem till att slå ett slag mot Ärnvulf utan att det blir uppenbart vem som ligger bakom.

Dessutom finns det en liten MacGuffin i spel: Kejsarkronikan del XIII. Detta är en gammal bok med omslag i grönfälligt skinn, vars sidor till stor del är skadade av

både eld och vatten, men ändå innehåller ledtrådarna till templet i äventyret Havsdraakens Tand. Vem som har denna bok när äventyret börjar beror på vem rollpersonerna först kontaktar.

## STADENS NATUR

Berghamna är en gammal stad, som raserats och byggts upp flera gånger. Den senaste uppbyggnaden är ytterst inkomplett och ett lappträcke, eftersom det inte finns någon central auktoritet. Varje person eller organisation som vill bedriva verksamhet här måste lägga beslag på ett utrymme och försvara det av egen kraft. Det närmaste lag eller ordning som står att finna är Slaghökarna, ett kompani av legoknektar som etablerat en stark närvaro och säljer beskydd till de som inte kan eller vill hålla sig med egna trupper. Även om ingen betalar dem för det har de också bestämt en princip om nolltolerans mot våld på stadens gator – alla bråkstackar de »arresterar« säljs på någon slavmarknad för att dryga ut deras inkomster.

Notera att det inte finns någon karta över staden. Detta är avsiktligt. Ingen har kartlagt den. Ingen har en komplett överblick. Vill man hitta till en särskild plats måste man antingen göra långa och ansträngande spaningsturer, eller prata med någon som varit där tidigare. Den genomsnittlige invånaren i Berghamna delar inte med sig av information gratis, och känner antagligen inte till så många platser heller.

Vad gäller just slavhandel så pågår den på många ställen runtom staden, vissa helt öppet medan andra gör sina affärer i det fördolda. Att planlöst söka igenom alla slavmarknader rollpersonerna kan hitta kommer att ta väldigt lång tid och antagligen väcka oönskad uppmärksamhet.

Allt detta kan kaptenen på skeppet rollpersonerna hyrt förklara för dem innan de går iland.

## SPELSTART

Låt spelarna välja rollpersoner. Ge en kortfattad förklaring av reglerna om det behövs.

Spelarna måste göra ett viktigt val innan äventyret kan börja: vem som är deras kontaktperson i Berghamna. Alternativ ett är att de tidigare har utfört uppdrag åt Maritima Compagniet. I så fall har de fått veta att om de vill undersöka skummare affärer så bör de kontakta ett par alver vilka brukar kunna förse Compagniet med ovanligare varor som deras kunder efterfrågar (se Alverna). Alternativ två är att de kommit på vänskaplig fot med Imari, Havsdraakens prästinna i Saltträsk, och att hon gett dem ett introduktionsbrev till templet i Berghamna (se Havsdraakens Tempel). Oavsett

vilket, så är platsen rollpersonerna behöver ta sig till inte omedelbart i närheten av deras kajplats, och även om den ligger nära vattnet så går det inte bara att följa något hamnstråk eftersom många sträckor är avspärrade eller raserade. Men de har åtminstone fått instruktioner om hur de skall hitta dit.

---

## 📖 UTMANING: ATT RÖRA SIG GENOM STADEN

För att ta sig mellan platser i äventyret krävs en Utmaning, och har man inte fått någon form av väganvisning blir alla slag spärrade 5 snäpp.

- ❖ Spana, för att upptäcka vägen och faror.
- ❖ Gömma sig, för att hålla sig dold.
- ❖ Lärdom, för att relatera info till omgivningen eller bara analysera bebyggelsens mönster
- ❖ Viljestyrka, för att hålla huvudet kallt
- ❖ Manövrer, parkour genom ruinerna

## ❖ RESULTAT

- ❖ Undermålig (0-1 lyckade): Hamnar på en slumpvis vald plats, och upptäcks av eventuella fiender de hunnit skaffa sig.
- ❖ Låg (2 lyckade): Hamnar på en slumpvis vald plats.
- ❖ Begränsad (3 lyck): Kommer fram till sitt mål.
- ❖ God (4 lyck): Kommer fram till sitt mål, och har en »kartlagd« rutt mellan de två platserna som gör att de kan flytta sig automatiskt mellan dem i fortsättningen utan någon utmaning.
- ❖ Överlägsen (5 lyck): Som God, plus att de får någon intressant information om målplatsen som skulle kunna upptäckas genom försiktig observation.

---

## ❖ GATUSLAGSMÅL

Oavsett hur väl gruppen lyckas med sin första Utmaning kommer deras färd att drabbas av ett möte med lokalbefolkningen. När de passerar mellan två ruinbyggnader spärras deras väg av två personer framför och två personer bakom dem, som kommer att kräva dem på »tull«. De har också några kumpaner gömda bakom ruinväggarna. Totalt sett är det en och en halv Generisk Buse per rollperson (avrunda nedåt), plus en Generisk Löjtnant. Om en strid utbryter kommer den redan efter 2 rundor att locka till sig en patrull med Slaghökar. Så fort de tunga stöveltrampen hörs kommer gatugänget att fly hals över huvud. Väntar rollpersonerna för länge så kommer en pluton med åtta Sol-

dater och en Officer runt hörnet. Finns det tydliga tecken på strid kommer de att vilja arresterar våra hjältar. Den här situationen kan sluta med flykt eller med att en eller fler rollpersoner blir tillfångatagna. I vilket fall kommer det nu att cirkulera ett signalement på gruppen, vilket gör att de bör undvika fler möten med Slaghökar. Att besegra hela plutonen med våld är osannolikt, men inte omöjligt. I så fall finns inget exakt signalement, men alla andra patruller kommer att vara extremt paranoida mot personer som sticker ut på något vis.

## ❖ ALVERNA

Erdessas representanter är Erda och Erdi, hennes »döttrar« (magiska kloner). De ser exakt likadana ut, avslutar varandras meningar, och framstår som helt känslokalla. Deras affärer gäller oftast varor som är olagliga men också relativt små och lätta att transportera.

Om gruppen har stämt möte med dem sker det i ett avskilt bås på en taverna. De vet mycket väl var fångarna finns och hur Slavfortet är upplagt, men för att få deras hjälp behöver hjältarna först hjälpa dem med ett av deras problem. Det ena är att ta hand om några »banditer« (de förrymda slaverna) som stört deras leveranser – det räcker om ledarna dödas. Det andra är att de vill ha tag i en viss bok (Kejsarkronikan) som finns i Havsdraakens Tempel.

Om något av dessa uppdrag accepteras kan de erbjuda gruppen alkemiska preparat. Rollpersonerna får varsin helande dryck och en stor flaska med sövande medel som måste blandas i dryck eller mat (låt det vara så effektivt som verkar lämpligt).

Om gruppen istället har uppdraget att stjäla från alverna, så ligger deras hemliga bas djupare in bland ruinerna. De har ett litet hus som utifrån ser väldigt nedgånget, men ändå helt, ut. Det har naturligtvis en del försvar i form av lås, larm och fällor. Exakt hur mycket sådant det är, och ifall någon eller båda av »systerarna« finns på plats, får du som spelledare bedöma utefter vad du tror spelarna klarar av och hur mycket speltid som finns kvar.

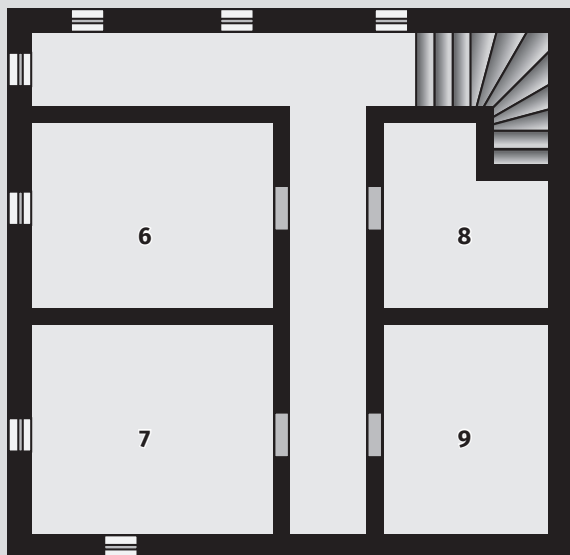
Inget av fönstren innehåller vare sig glas eller pergament. Däremot är de täckta med luckor, och bakom luckorna sitter järngaller. Både huvudingången och bakdörren är förstås låsta, och är antagligen riggade med fällor.

Om Erda och Erdi inte är på plats, så patrulleras korridorerna av mekaniska urverksspindlar som springer över väggar och tak, och dörrarna har magiska larm aktiverade.

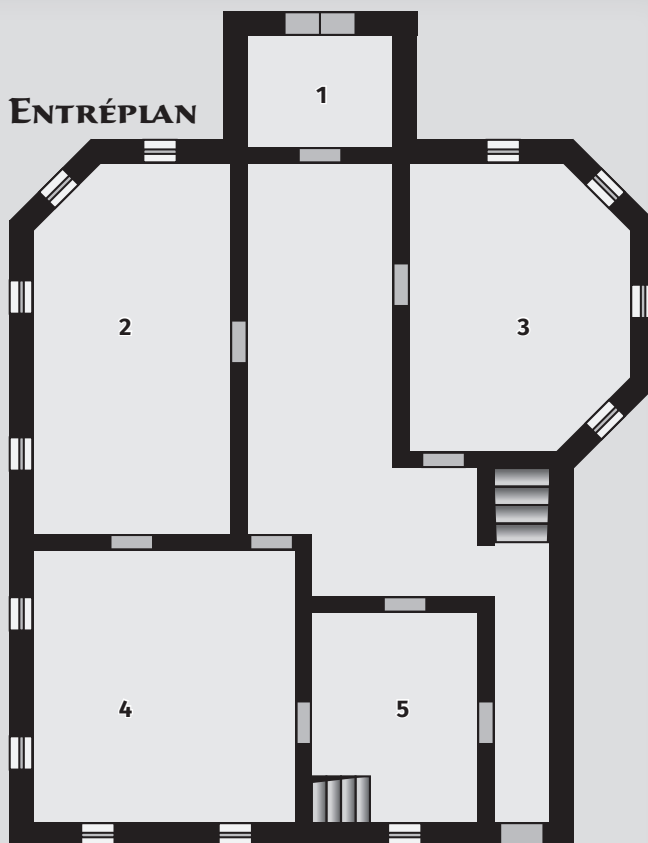
## ALVERNAS BAS

- 1: Huvudingång och kapprum.
- 2: Salong, omgjord till mekanisk verkstad.
- 3: Bibliotek. Hyllorna är väldigt dammiga och den litteratur som finns kvar på dem är väldigt konventionell. Om Kejsarkrönikan finns här ligger den på ett skrivbord tillsammans med en del brev och anteckningar som saknar relevans för detta äventyr.
- 4: Matsal.
- 5: Kök.
- 6: Sovrum, omgjort till alkemiskt laboratorium.
- 7: Sovrum. Det är här Erda och Erdi vilar när de behöver det.
- 8: Tjänarbostad, numera upplag för all inredning från övriga rum som de nya invånarna inte hade behov av.
- 9: Förråd.
- 10: Källare. Innehåller matvaror. Bakom en lös träpanel finns en kort grävd tunnel som leder till ett av stadens gamla kloaksystem – detta är delvis raserat och väldigt farligt, men är en potentiell flyktväg.

## ÖVERVÅNING



## ENTRÉPLAN



## KÄLLARE



### ❖ HAVSDRAKENS TEMPEL

Oloch, det lokala templets överstepräst, är en uppenbart intrigant person. Varken lika sympatisk som Imari eller lika karismatisk som Mardrommo, men han är rätt person för den här staden. Han gör ingen hemlighet av att han ser ned på de flesta och utnyttjar dem för sina egna syften.

Möten med gruppen sker såklart i templet. Han vet också det mesta om Slavfortet, men även han vill ha litet quid pro quo. Han erbjuder två olika uppdrag: antingen att stjäla en bok (Kejsarkrönikan) som han vet att Erda och Erdi kommit över (han beskriver dem som frilansande smugglare och hä-

lare), eller att ta kontakt med Rymlingarna och övertyga dem att ansluta sig till Kulten.

Som stöd till sina hantlangare erbjuder Oloch endera av tre Välsignelser. Han kommer automatiskt att lyckas med full effekt: rollpersonerna får öppna 3 färdigheter med 3 snäpp, och ett slag för vardera färdigheten får vändas. Detta varar i 1 dygn. Hela gruppen måste ges samma Välsignelse. Alternativen är Djupets visdom (Lärdom, Spana, Wyrd), Drakens majestät (Ledarskap, Viljestyрка, Vältalighet) eller Havets röst (Sjömannaskap, Uthållighet, Väderkunskap).

Om hjältarna skall smyga sig in i templet för att stjäla från det så finns det en handfull beväpnade vakter (Generiska Busar med

rustning som skyddar 2T6 och vapen som gör 5T6). Dessutom finns det magiska fällor, havsmonster och präster (vars övernaturliga krafter inte är så användbara i direkt strid, så de kommer mest att försöka trigga de andra försvaren). Även här måste det exakta motståndet skraddarsys efter spelarnas förmågor och den tillgängliga speltiden.

Templets väggar har många höga och smala fönsterslitsar, som bara en missla skulle kunna klämma sig in genom.

Notera att refektoriet (det vill säga matsal, kök, och tjänstefolkets bostäder) är en separat byggnad tvärs över gatan från templet. Det är inte vaktat alls.

## ❖ SLAGHÖKARNA

Om gruppen blir tillfångatagen, eller av annan anledning kommer i kontakt med Slaghökarna i ett av deras fästen, är det kapten Ramenea de får att göra med. Hon är en väldigt rättfram och ärlig person som håller hårt på regler, rutiner och ingångna avtal. Men hon har ingen som helst respekt för andras liv eller välbefinnande, och tror inte på någon slags »rättigheter«.

Om hjältarna vill slippa bli sålda som slavar och/eller vill bli strukna från Slaghökarnas lista över mest eftersökta, så har Ramenea ett uppdrag till dem: att röka ut de förrymda slavarna. Slaghökarnas tunga infanteri gör sig inte så bra i terrängen på Rymlingarnas område, plus att de inte har några riktiga spejare eller dyligt bland sina trupper. Men om rollpersonerna går in och skapar panik – exempelvis genom att eliminera ledarna – så kan Ramenea stå och vänta utanför med sina soldater för att fånga in de som flyr.

## ❖ RYMLINGARNA

Vidin (man) och Branyara (kvinna) är utsedda till ledare för en grupp förrymda slavar som håller till i ett antal stads kvarter som en gång i tiden var en park. De är båda karismatiska idealister, men de förstår också att deras position i längden inte är hållbar. Dessa två är Generiska Löjtnanter, resten av parkens invånare är Generiska Busar.

Parken är numera helt förvildad, mer lik en bit djungel mitt i staden. Rymlingarna har byggt sig hyddor dolda i vegetationen. De har trampat upp en del stigar, men dessa är också strösslade med fällor.

Vad rymlingarna vill, förutom att bli lämnade ifred, är att finna något sätt att ta sig av ön. De vet var Slavfortet finns, och kan använda denna information till att förhandla med.

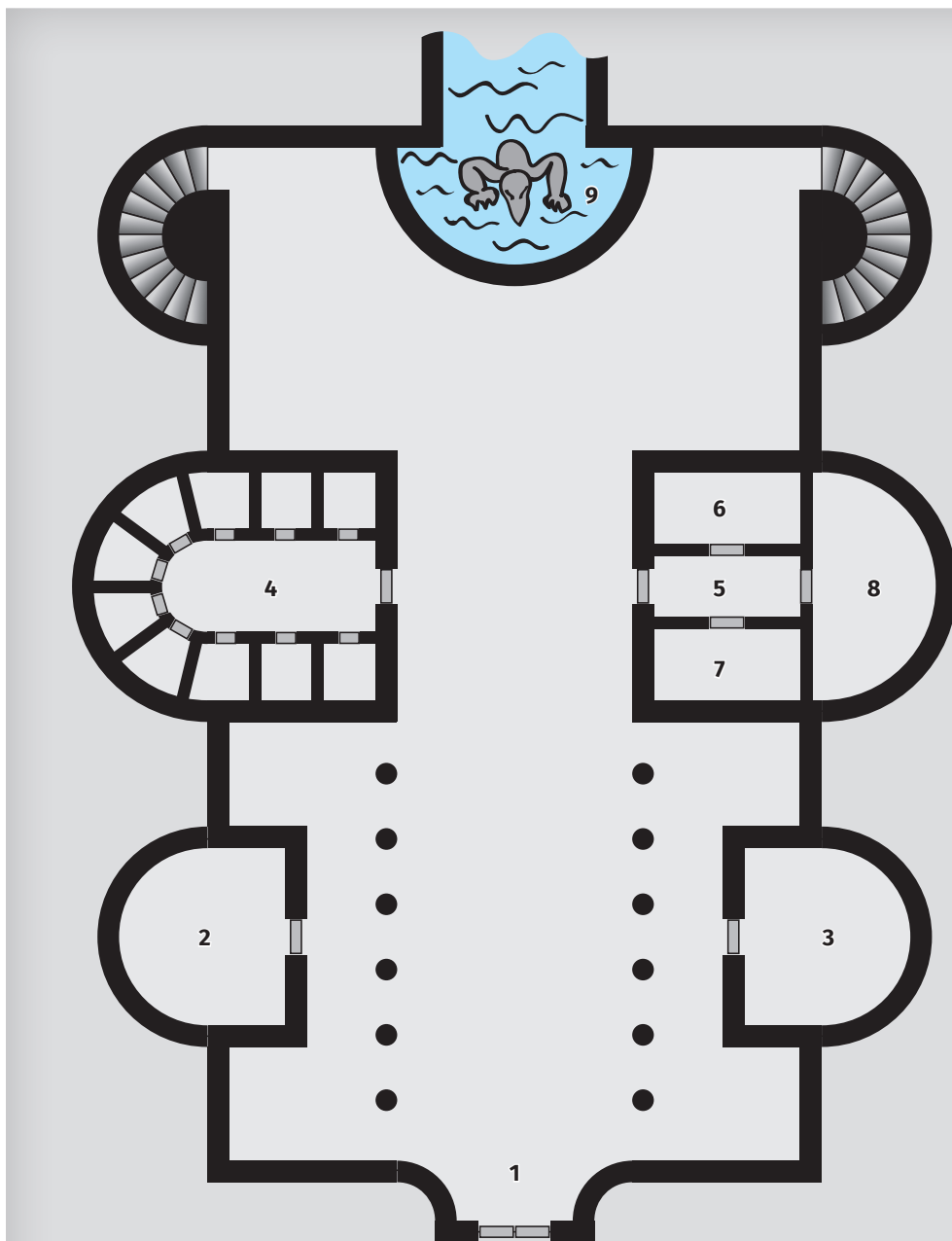
## ❖ SLAVFORTET

Ärnvulfs representant är en brutal slavdrivare, en sadistisk gammal pirat vid namn Rhasp. Han har ett antal underhuggare.

**Fnöske:** En missla-magiker som specialiserar sig på sinneskontroll, och som aldrig går någonstans utan sin lojala vakthund Taggen.

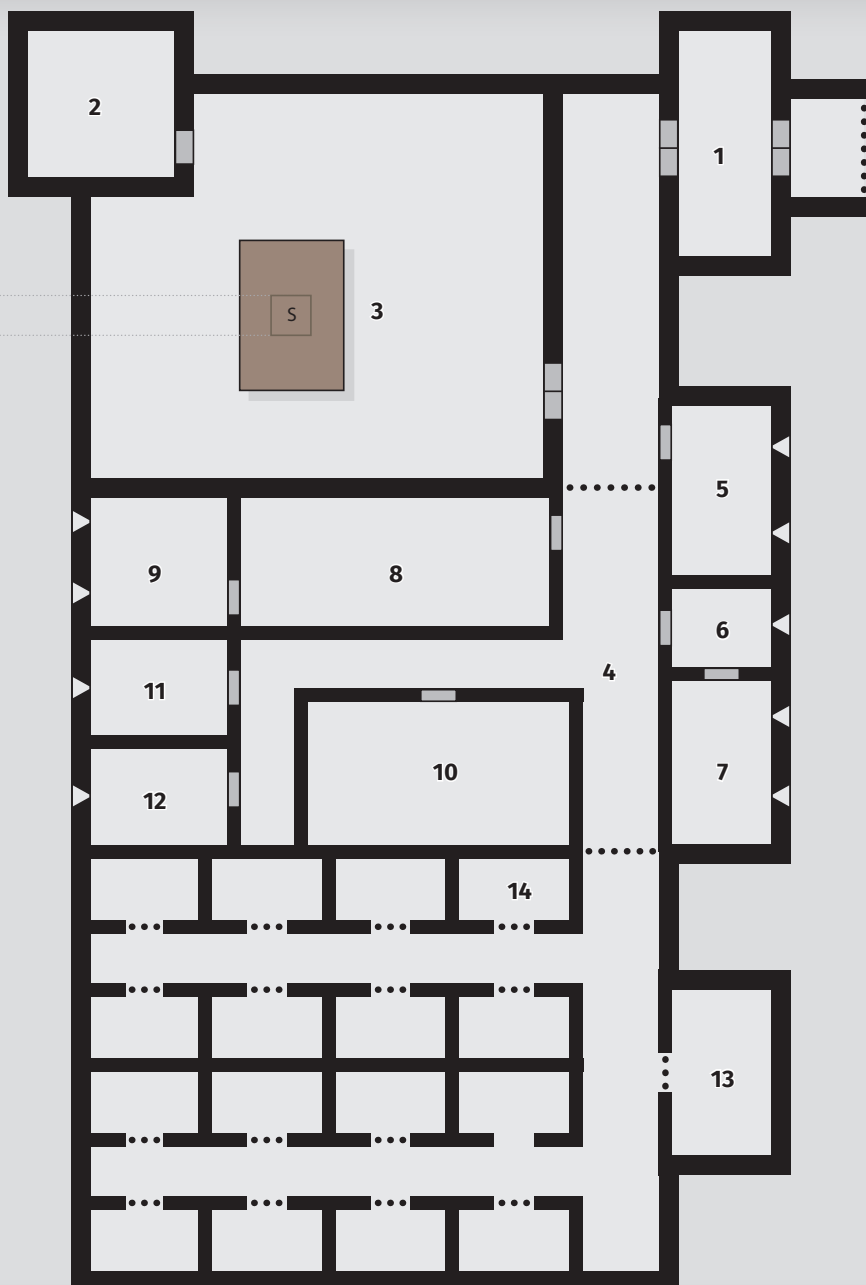
**Maresh:** Ett stabbigt och muskulöst mörktröll som är expert på både tortyr och helning. (OBS: om det bara är 4 spelare, eller om ingen valt Kitsune, stryk Maresh från uppställningen.)

Sex vakter som är Generiska Busar med tjockare kläder (1T6 Skydd) och kraftigare batonger (4T6 Skada).



## HAVSDRAKENS TEMPEL

- 1: Ingång. Portarna står oftast öppna, dag som natt, och vakterna släpper förbi alla som vill visa Havsdraaken sin vördnad – om de lämnar ifrån sig eventuella vapen, såklart. Portarna stängs och reglas bara när det skall hållas ceremonier som endast är till för de djupast troende.
- 2: Vakternas kvarter.
- 3: Meditationsrum.
- 4: Prästernas kvarter. Det större utrymmet är för rekreation och studier, de mindre cellerna är sovplatser.
- 5: Olochs mottagningsrum.
- 6: Förvaring av ovanliga föremål. Låst. Om Kejsarkronikan finns i templet står den på en hylla här inne.
- 7: Kontor för templets administration.
- 8: Olochs bostad. Låst.
- 9: En staty av Havsdraaken står i en bassäng av havsvatten som leds in från hamnen omedelbart utanför. Bassängen är tillräckligt djup för att kunna härbärgera havsodjur. Trapporna leder ned till ett system av naturliga grottor under stadens gator. Där kan man lätt gå vilse och råka ut för ond bråd död – eller kanske finna kopplingar till andra tunnelsystem som kan leda till andra ställen i staden. Vem vet?



## SLAVFORTET

- 1: Huvudingången. Ett fällgaller av järn och två bastanta dubbeldörrar av massivt trä med järnförstärkningar. Dörrarna är reglade med träbjälkar som kräver två normalstarka personer för att lyfta. Mellan dörrarna finns ett utrymme med vinschen för gallret och ställningar och skåp där besökare får lämna ifrån sig sina vapen. Ingången är bara bemannad när Rhasp väntar kunder.
- 2: Vaktorn. Två våningar högt. Övervakningen är öppen, med bröstvärn. Alltid bemannat med två vakter, dygnet runt.
- 3: Rastgård/Marknadsplats. Inget tak. Här sker försäljning av slavar. Under träplattformen där varorna visas upp finns en dold ingång till en underjordisk tunnel som leder till källaren i ett ruinkvarter 50 meter bort.
- 4: En bred korridor. Gallren har dörrar i sig, som är låsta.
- 5: Lounge för väl bemedlade kunder.
- 6: Rhasps kontor.
- 7: Rhasps bostad. Alltid låst.
- 8: Matsal. Används bara av personalen, fångarna får sina magra ransoner i cellerna.
- 9: Kök.
- 10: Vakternas barrack.
- 11: Maresh' bostad.
- 12: Fnöskes bostad.
- 13: Tortyrkammare.
- 14: Celler. Självklart låsta.

Fortet har inga fönster, bara gluggar för att släppa in litet ljus. Murarna runt gården är 3 meter höga.

## FÄLLOR

Placering av dessa är efter tycke och smak, men försök ta hänsyn till vilken miljö det är i. Notera att många fällor lyckas automatiskt om de inte blivit avslöjade genom letande. De flesta går också att använda som magiska fällor – du behöver bara beskriva effekterna på ett annat sätt, och kanske ändra vilken färdighet som används för att motstå dem.

**Fallande sten eller svingande stock:** 4T6 Skada, direkt på Hälsa och rustning skyddar inte. Ett lyckat slag mot Manövrer gör att skadan minskar till 2T6.

**En kamouflerad grop eller fallucka:** 2T6 fallande Skada, direkt på Hälsa och rustning skyddar inte. Ett lyckat slag mot Manövrer minskar detta till 1T6. I vilket fall krävs tid och hjälp av ett rep för att ta sig upp ur hålet (sidorna är för hala för att tillåta friklättring).

**Fotanglar eller vassa stenar:** 1T6 Skada, direkt på Hälsa och rustning skyddar inte. Dessutom blir det omöjligt för offret att Sprinta tills den här skadan har läkts.

**Giftnål:** Styrka 65, målet tar 1T6 skada sist i sin tur i 1T6 rundor. Skadan går direkt mot Hälsa.

**Spjut som skjuts ut eller klinga som faller:** Anfall med 85% chans, enbart sköld kan försvara. 6T6 Skada (rustning skyddar som vanligt).

**Gasmoln:** Påverkar alla i en zon. Styrka 65, alla slag blir tre snäpp svårare tills den här äventyrsplatsen lämnas.

## MOTSTÅNDARE

Om du inte har tillgång till reglerna för alla Egenskaper som namnges här, tolka dem bara på vilket sätt du anser rimligt.

### GENERISK BUSE

Gard: 5 Hälsa: 15

Egenskaper: Kanonmat

Turordning: 2 högsta av 4T6

Anfall:

- ❖ Enkelt eller Improviserat Vapen: 45 %, skada 3T6

Försvar: 0 %

Skydd: –

Färdigheter: Grund 25 %, Manövrer 45 %, Gatusmart 45 %

### GENERISK LÖJTNANT

Gard: 20 Hälsa: 20

Egenskaper: Befäl (sidohandling för att ge order, underhuggare får 2 snäpp lättare på ett slag)

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ Enkelt Vapen: 60 %, skada 4T6

Försvar: 30 %

Skydd: Lapptäckesrustning, skydd 1T6, Lätt rustning

Färdigheter: Grund 45 %, Manövrer 65 %, Gatusmart 65 %

### SLAGHÖK – SOLDAT

Gard: 15 Hälsa: 20

Egenskaper: –

Turordning: 2T6

Anfall:

- ❖ Spjut eller Svärd: 55 %, skada 5T6
- ❖ Sköld: 55 %, skada 3T6, Skyddande
- ❖ Armborst: 55 %, skada 5T6, Otymp- lig, Tvåhandsvapen

Försvar: 55 %

Skydd: Fjällpansar, skydd 2T6, Medeltung rustning

Färdigheter: Grund 35 %, Uthållighet 55 %, Viljestyrka 45 %, Formationsdrill 75 %

### MEKANISKA SPINDLAR

Gard: – Hälsa: 20

Egenskaper: Klättrande, Flockdjur

Turordning: 2 av 4

Anfall:

- ❖ Nålbett: 65 %, skada 3T6, Giftigt (om bettet gör skada på Hälsa injiceras gift för ytterligare 1T6 skada)

Försvar: 25 %

Skydd: –

Färdigheter: Grund 25 %, Hoppa 65 %  
Lyssna 50 %

### SLAGHÖK – OFFICER

Gard: 20 Hälsa: 30

Egenskaper: Seglivad (vaknar med 2T6 Hälsa om han blir nedslagen)

Turordning: 1T6

Anfall:

- ❖ Svärd: 75 %, skada 5T6
- ❖ Sköld: 75 %, skada 3T6, Skyddande
- ❖ Armborst: 75 %, skada 5T6, Otymp- lig, Tvåhandsvapen

Försvar: 75 %

Skydd: Plåtrrustning, skydd 3T6, Tung rustning

Färdigheter: Grund 45 %, Uthållighet 75 %, Viljestyrka 55 %, Skrika order 75 %

### ERDA OCH ERDI

Gard: 50 Hälsa: 25

Egenskaper: Akrobatisk, Dubbelkast, Fint

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ Värja: 85 %, skada 5T6, Vådlig
- ❖ Dolk eller Kastkniv: 85 %, skada 3T6, Vådlig

Försvar: 65 %

Skydd: Läderharnesk, skydd 1T6, Lätt rustning

Färdigheter: Grund 65 %, Gömma sig 95 %, Manövrer 95 %, Tvillingtelepati 95 %

### RHASP

Gard: 40 Hälsa: 35

Egenskaper: Ju fler desto bättre

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ Yxa: 80 %, skada 5T6

Försvar: 60 %

Skydd: Läderharnesk, skydd 1T6, Lätt rustning

Färdigheter: Grund 55 %, Härkonst 75 %, Sjömannaskap 75 %

### MARESH

Gard: 30 Hälsa: 30

Egenskaper: Snabba anfall

Turordning: 2 högsta av 4T6

Anfall:

- ❖ Huggkniv: 75 %, skada 4T6
- ❖ Armborst: 75 %, skada 5T6, Otymp- lig, Tvåhandsvapen

Försvar: 55 %

Skydd: –

Färdigheter: Grund 45 %, Läkekonst 75 %, Manövrer 55 %

### FNÖSKE

Gard: 20 Hälsa: 20

Egenskaper: Kraftanfall

Turordning: 2 högsta av 4T6

Anfall:

- ❖ Sejdstav: 65 %, skada 4T6, Fällande

Försvar: 45 %

Skydd: –

Färdigheter: Grund 40 %, Trolldom 75 %, Wyrd 65 %

Besvärjelser: Bedövningssejd, Häxljus, Häxsköld, Kontrollera Djur, Svaghetssejd

### TAGGEN

Gard: 15 Hälsa: 10

Egenskaper: Flockvarelse

Turordning: 2 högsta av 4T6

Anfall:

- ❖ Hundkäft: 65 %, skada 3T6, Låsande

Försvar: 25 %

Skydd: –

Färdigheter: Grund 45 %, Vädra 75 %, Spåra 75 %, Morra hotfullt 65 %

### MINDRE HAVSORM

Gard: 20 Hälsa: 30

Egenskaper: Flera anfall (2), Simmande, Skrämmande

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ Bett: 75 %, skada 4T6, Giftig
- ❖ Omslingring: 75 %, skada 2T6, Snär- jande

Försvar: 40 %

Skydd: Ormfjäll, skydd 1T6

Språk: –

Färdigheter: Grund 40 %, Simma 85 %, Gömma sig 65 %, Spana 65 %

### KLOAKLEVANDE ÖDLA

Gard: 20 Hälsa: 30

Egenskaper: Flera anfall (2), Skrämmande

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ Käftar: 75 %, skada 4T6, Låsande
- ❖ Klor: 75 %, skada 5T6

Försvar: 0 %

Skydd: Tjocka fjäll, skydd 2T6

Språk: –

Färdigheter: Grund 40 %, Gömma sig 65 %, Spana 65 %, Uthållighet 85 %



## DEMOREGLER FÖR HJÄLTARNAS TID

Det här är demoreglerna som gör att du kan snabbt sätta igång och prova *Hjältarnas tid* och äventyret *Havsdrakens tand*.

Vi förutsätter att du som spelleder demopaketet är bekant med rollspel sedan tidigare. Du behöver inte ha spelat *Hjältarnas tid* sedan tidigare. Det räcker med rollspelsvana.

Demoreglerna är en kort version av reglerna från *Hjältarnas tid*, avsedda att spelas som demonstration vid ett event eller för att låta dig prova *Hjältarnas tid* innan du köper det. För att minska på mängden förberedelser och förkorta uppstartstiden är reglerna förenklade och förkortade.

### TÄRNINGAR

Du behöver följande tärningar:

- ❖ **T100:** Även benämnd »procenttärning«. Alla färdighetsslag sker med T100. T100 slås med två tiosidiga tärningar som skiljer sig något från varandra. Före slaget utser man den ena som tiotal och den andra som ental. Slå båda och läs resultatet som ett tal mellan 1 och 100. Dubbelnoll läses som 100.
- ❖ **T6:** T6 är vanliga sexsidiga tärningar. T6 används för slag för skada, skydd, läkning och mycket annat. Du behöver ungefär ett halvdussin. När du slår skadeslag och någon tärning blir 6, slå en extra T6 för varje sexa. Fortsätt slå tills du inte längre slår nya sexor. Summera alla tärningar. Detta kallas att skadeslaget exploderar!

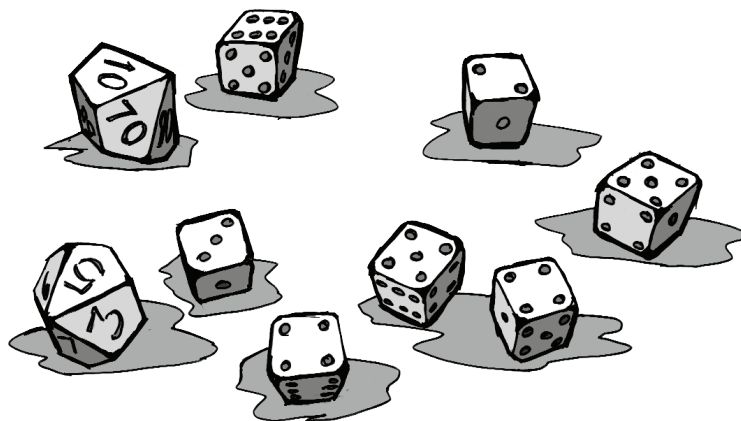
### HUR DU GÖR SAKER

Den absolut mest grundläggande regeln i *Hjältarnas tid* är följande:

När en person vill göra någonting – en handling – och utgången är oklar eller viktig, leta upp en passande färdighet, slå procenttärning och jämför med färdighetens värde.

Detta kallas för »handlingslag«. Allt annat bygger på den regeln.

- ❖ **Handlingen lyckas om slaget är lägre än eller lika med färdighetsvärdet.** Då blir resultatet lika med tärningsutfallet. Resultatet används framförallt i motsatta slag. Ju högre resultat desto bättre.
- ❖ **Handlingen misslyckas om slaget är högre än färdighetsvärdet.** Om slaget misslyckas är resultatet ointressant.



### EXCEPTIONELLA SLAG

Om ental och tiotal är lika (11, 22, 33... 99, 00/100) blir slaget exceptionellt. Ett misslyckat exceptionellt slag innebär att en komplikation inträffar. Ett lyckat exceptionellt slag innebär att en oförutsedd bra sak inträffar. I vissa fall finns särskilda regler för vad som händer om man får ett exceptionellt utfall, exempelvis vid anfall eller försvar. Exceptionella slag påverkar inte resultatet, utan gör bara att något annat inträffar.

### SVÄRIGHETER

Om inget annat sägs så jämför man bara procentslaget med färdighetsvärdet. Man kan dock göra slag lättare eller svårare genom att öppna eller spärra slag. Man öppnar ett slag för att göra det lättare, och man spärrar ett slag för att göra det svårare. Man kan öppna eller spärra i ett eller flera snäpp. Två snäpp öppning eller spärrning brukar vara ganska lagom.



## Svårighetsnivå

Mycket lätt	Öppna fem snäpp
Lätt	Öppna två snäpp
Utmanande	–
Svårt	Spärra två snäpp
Mycket svårt	Spärra fem snäpp

Tabell: svårigheter

Om slaget öppnas ett eller fler snäpp lyckas slaget om det är under eller lika med färdighetsvärdet, eller om entalet är mellan 1 och det antalet snäpp som slaget öppnas – man öppnar för att vissa ental också visar på lyckat. Om slaget lyckas så är resultatet lika med slaget, oavsett om det lyckas för att det är under färdighetsvärdet eller om det lyckas för att entalsiffran är rätt.

Om slaget spärras ett eller fler snäpp misslyckas slaget om det är över färdighetsvärdet, eller om entalet är mellan 1 och antalet snäpp som slaget spärras även om slaget är under färdighetsvärdet – man spärrar vissa ental från att räknas som lyckade.

Öppningar läggs ihop. Spärrningar läggs också ihop. Har man både öppningar och spärrningar så tar en öppning ut en spärrning.

## ANDRA CHANS

Om man inte är nöjd med ett färdighetsslag så kan man få en andra chans genom att aktivera ett karaktärsdrag.

Varje karaktärsdrag kan aktiveras en gång per spelmöte. Motivera hur karaktärsdraget kan ge en andra chans. Om det inte är allt för långsökt, vänd på tärningarna i procentslaget, så att ett slag på till exempel 73 blir 37. Kryssa i kryssrutorna vid karaktärsdraget för att markera att det redan har används och inte kan användas igen.

Andra chansen måste deklarerars innan nästa moment, exempelvis att man slår skada, slår nästa slag eller beskriver resultatet av en handling.

## MOTSATTA SLAG

Motsatta slag är två färdighetsslag, ett från den som försöker göra något och ett från den som försöker hindra en.

- ❖ Om båda misslyckas vinner ingen. Jämviktsläget består.
- ❖ Om ena parten lyckas och den andra misslyckades vinner den som lyckades.
- ❖ Om båda parterna lyckades vinner den som fick högst resultat. Om resultatet är lika vinner ingen.

Exceptionella slag påverkar inte vem som vinner motsatta slag.

## UTMANINGAR

Utmaningar används i situationer som är så komplexa eller breda att de kräver flera slag, där flera personer deltar, eller är så viktig att ett enda slag är för lite.

Bestäm fyra färdigheter som används i utmaningen. En färdighet kan användas flera gånger, men de bör vara olika. Slå sedan slag för färdigheterna. Slagen kan slås i vilken ordning som helst och behöver inte slås av samma person, utan kan fördelas på flera personer.

- ❖ **Inget slag lyckades:** Undermålig kvalitet. Detta är att betrakta som ett misslyckande.
- ❖ **1 slag lyckades:** Låg kvalitet. Detta är också ett misslyckande men med »tröstpris«.
- ❖ **2 slag lyckades:** Begränsad kvalitet. Man uppnår det önskade resultatet, men inte mer.
- ❖ **3 slag lyckades:** God kvalitet. Man uppnår det önskade resultatet och mer därtill.
- ❖ **4 slag lyckades:** Överlägsen kvalitet! Detta är en fullständig framgång.

## STRID OCH SKADOR

Inför strid, gör följande:

- ❖ Lägg fram en karta som visar zonerna i stridsområdet, eller skissa snabbt upp den.
- ❖ Slå turordning.
- ❖ Den som har högst turordning gör sin tur. Sedan den som har näst högst, och så vidare. Vid lika gör rollpersoner sin tur före spelledarpersoner.
- ❖ När alla har gjort sin tur, börja om på högst turordning igen.

## ZONER

En zon är ett sammanhängande mindre område som är någorlunda likartat. Om området inte är sammanhängande eller likartat är det en annan zon.

Du kan röra dig fritt inom zonen för att angripa mål, söka skydd eller söka bättre försvar. Det räknas som en del av ens anfalls- eller försvarshandling.

En zon sitter ihop med andra zoner, och det är via dessa vägar som förflyttning sker.

## RUNDAN OCH TURORDNING

Turordning visar i vilken ordning deltagarna agerar. Varje runda utförs i turordning, uppifrån och ner. Den med högst turord-

## VAD SLÅR SPELLEDARPERSONER FÖR?

Alla spelledarpersoner och odjur har färdigheten Grund. Om ingen annan färdighet passar slår du för den.

ning gör sin tur, sedan den med näst högst turordning et cetera, tills alla har gjort sin tur. Då börjar ni om från högst turordning igen.

## ❖ SLÅ TURORDNING

I början på striden ska alla slå för Turordning. Vad du slår beror på hur tungt rustad du är.

- ❖ **Om du inte bär rustning alls**, utan bara kläder, slår fyra T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Lätt rustning**, slår tre T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Medeltung rustning**, slår 2T6. Det blir din Turordning.
- ❖ **Om du bär en Tung rustning**, slår 1T6. Det blir din Turordning.

Detta markeras på rollformuläret vid Rustning med ett antal kryss: ett kryss för varje T6 du slår. Om du är spelledare slår du lämpligen ett slag för Turordning för en hel grupp likartade spelledarpersoner. Hur många tärningar du slår står vid respektive spelledarperson.

Om två eller fler kämpar har samma Turordning så agerar rollpersoner före spelledarens kämpar. Om två rollpersoner kämpar mot varandra slår båda först varsitt anfall och försvar, och därefter slås skada för de anfall som gick in. Två rollpersoner som slåss med varandra kan alltså slå ihjäl varandra på detta vis.

## ❖ DIN TUR

På tur kan du göra följande, i vilken ordning som helst:

- ❖ Förflytta dig.
- ❖ Göra en sidohandling.
- ❖ Göra en huvudhandling.

Förflyttningen måste ske inom samma zon eller till en närliggande zon. Ibland kan det krävas ett slag för Manövrer för att förflyttningen in i en zon (eller ut ur den du befinner dig i) ska lyckas.

Sidohandlingen måste kunna göras parallellt med förflyttningen eller huvudhandlingen, till exempel dra ett vapen, ropa en kort varning eller ett kommando, tackla igen en dörr, välta ett bord eller motsva-

rande. Det får inte vara något som du måste stanna upp för att kunna göra. Då är det en huvudhandling.

Huvudhandlingen kan vara något av följande:

- ❖ Göra ett närstridsanfall mot en fiende i samma zon.
- ❖ Göra ett avståndsanfall mot en fiende i samma eller annan zon.
- ❖ Väva en besvärjelse.

## ANFALL OCH FÖRSVAR

Den grundläggande huvudhandlingen i strid är att anfalla, varvid motståndaren försvarar sig. Anfall och försvar är två sidor av samma mynt, och inträffar samtidigt. När du anfaller så försvarar målet sig också, och när den andre anfaller dig så försvarar du dig också.

Det finns två sätt att slå:

- ❖ **Bara anfallsslag.** Anfallet går igenom om anfallsslaget lyckas. Detta sätt används bara om rollpersoner anfaller en spelledarperson som har Försvar 0, eller om någon använder avståndsvapen mot någon som inte har sköld och befinner sig i en annan zon.
- ❖ **Anfallsslag mot försvarsslag som ett motsatt slag.** Anfallet går igenom om anfallsslaget vinner över försvarsslaget. Detta sätt används vid alla andra anfall.

Gör så här:

- ❖ Ange ett giltigt mål.
- ❖ Slå anfallsslag och eventuellt försvarsslag.
- ❖ Om anfallet går igenom, beräkna skada.

### ❖ GILTIGT MÅL

Ett giltigt mål uppfyller följande villkor:

- ❖ För att du ska kunna anfalla någon med ett närstridsvapen måste målet befina sig i samma zon.
- ❖ Ska du anfalla någon med ett avståndsvapen måste du ha en fri siktlinje till målet – siktlinjen får inte vara hindrad. Målet behöver inte befina sig i samma zon.
- ❖ Max fyra kämpar kan anfalla samma mål under en och samma runda, där efter blir det för trångt.

## ANFALLSSLAG OCH FÖRSVARSSLAG

När du slår anfallsslag slår du för en stridsfärdighet för något av de vapen du har i handen, eller *Slagsmål*.

- ❖ Om anfallsslaget lyckas **exceptionellt** går skadan rakt in på *Hälsa*. Dussinmotståndare dör direkt.
- ❖ Om anfallsslaget **misslyckas exceptionellt** händer något orelaterat och dåligt.

När du slår försvarsslag slår du för en stridsfärdighet för något av de vapen du har i handen, eller *Slagsmål*. Du kan inte använda *Bågskytte* eller *Kastvapen* för försvarsslag.

- ❖ Om försvarsslaget lyckas **exceptionellt** får du tillbaka 1T6 *Gard* sist i rundan efter att skadan har markerats.
- ❖ Om försvarsslaget **misslyckas exceptionellt** får du inte slå för *Skydd*.

Om du slår försvarsslag och det lyckas **exceptionellt** får du tillbaka 1T6 poäng *Gard* efter att skada har markerats, även om anfallaren vann slaget.

Du kan bara använda vapnets egenskaper om du slår för vapnets stridsfärdighet.

## SKADA OCH SKYDD

Om du lyckas träffa din motståndare så är det dags att beräkna skada. Du slår *Skada* med exploderande tärningar (det vill säga att du slår en extra tärning för varje sexa i slaget, tills du inte slår sexor längre).

Målet slår inte för *Skydd* om försvarsslaget misslyckades **exceptionellt**, men annars ska målet slå för *Skydd*. Skyddsslaget exploderar inte.

Nettoskadan är *skadeslaget minus skyddsslaget*. Strunta i att markera skada om nettoskadan är 0 eller mindre, eftersom det bara var en snuddträff som gav en klädsam skräma, rispa eller blåmärke. Om nettoskadan är större än 0 ska den bokföras.

❖ Om anfallet var **exceptionellt lyckat**, kryssa nettoskadan antalet rutor på målets *Hälsa* direkt.

❖ Om anfallet var **vanligt lyckat**, kryssa så många rutor på målets *Gard*. Om *Gard*-rutorna tar slut, kryssa resterande på *Hälsa*.

Dussinmotståndare har ingen *Gard*, utan träffar går alltid på *Hälsa* direkt, och **exceptionella** lyckade anfall dödar alltid en dussinmotståndare.

Om *Hälsa* går ner på 0 dör personen.

## AVSTÅNDSVAPEN

Avståndsanfall sker ungefär som vanliga närstridsanfall. Den stora fördelen med avståndsvapen är att målet inte behöver befina sig i samma zon.

- ❖ Om målet befinner sig i en annan zon kan målet försvara sig, men bara om denne har en sköld. Skytten måste också ha en fri siktlinje till målet för att kunna anfalla.
- ❖ Om målet befinner sig i samma zon kan målet försvara sig även om denne inte har en sköld.

## LÄKNING AV SKADOR

Så fort striden är över återställs *Gard* helt.

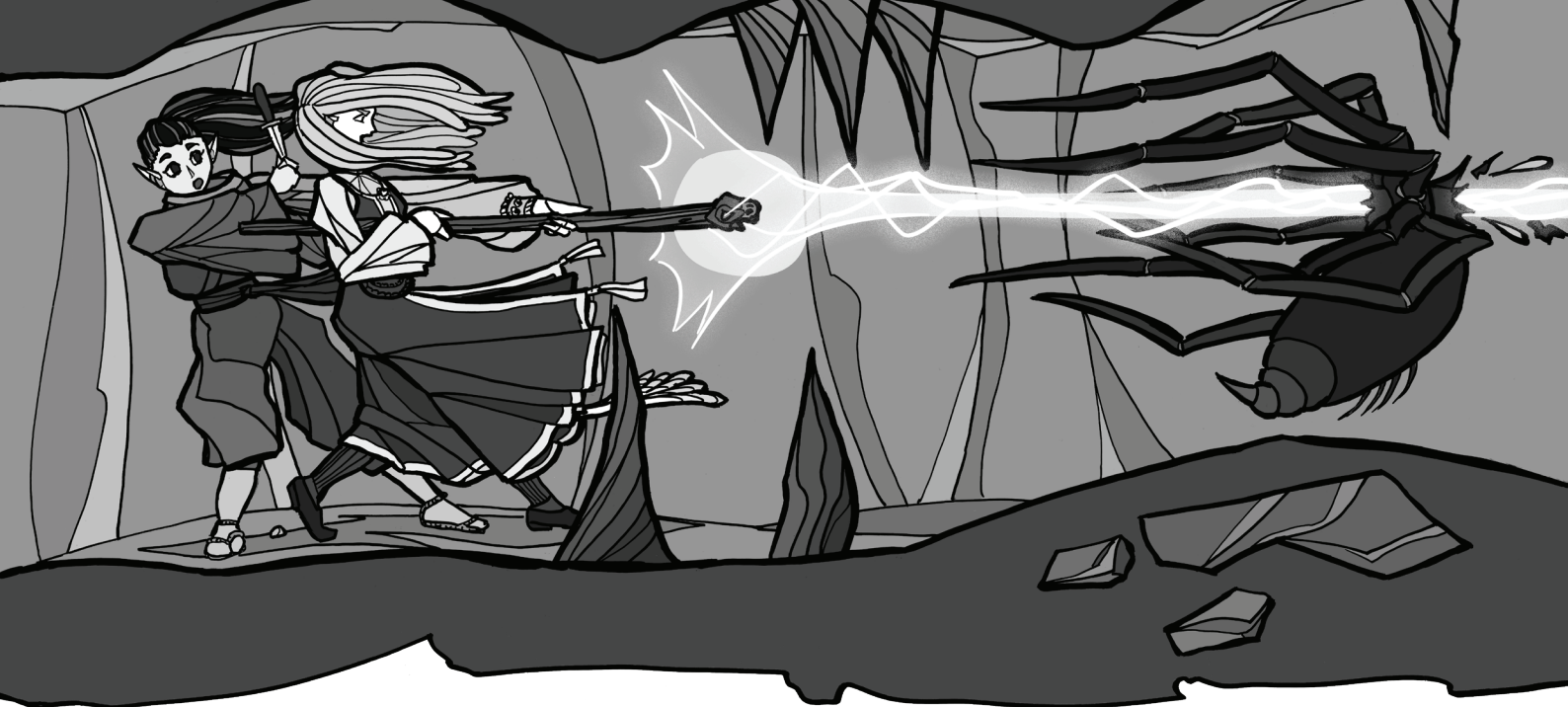
Efter striden kan man förbinda skadade. Om ett slag för *Läkekunst* lyckas får man tillbaka 1T6 poäng *Hälsa*.

Om *Hälsa* tar slut ska man slå ett slag för *Uthållighet* per dag. Misslyckas slaget så dör man.

*Hälsa* läks så här:

- ❖ **Normal aktivitet:** Läk 1 poäng per dag.
- ❖ **Vila:** Läk 2 poäng per dag.
- ❖ **Vila och vård:** Slå ett slag för *Läkekunst* per dag. Om slaget lyckas, läk 1T6+2 poäng *Hälsa*. Annars, läk 2 poäng *Hälsa*.





## VÄVA MAGI

Rollpersonen Sigrid har några besvärjelser på sitt rollformulär som hon kan väva. Det finns tre sätt som hon använder färdigheten *Trolldom* för att väva besvärjelser:

- ❖ **Som ett enkelt slag för *Trolldom*.**
- ❖ **Som ett motsatt slag**, vanligen *Trolldom* mot *Viljestyrka* eller *Trolldom* mot *Uthållighet*. Om flera personer drabbas så slår du ett slag som sedan gäller mot alla mål.
- ❖ **Som ett anfallsslag.** Om flera personer drabbas så får var och en välja individuellt hur de försvarar sig. Du slår ett anfallsslag med *Trolldom*, som sedan gäller mot alla mål.

När du ska väva magi gör du så här:

- ❖ Välj en besvärjelse som du vill väva. Läs av *Kostnad*, *Svårighet* och *Slag*.
- ❖ Slå vad du ska slå. Hur du slår bestäms av besvärjelsens *Slag*, och kan vara ett enkelt slag, ett motsatt slag eller ett anfallsslag enligt ovan. Kom ihåg svårigheten för slaget: svårigheten gäller bara för dig, inte för eventuella mål.
- ❖ Om du lyckas påverkas målen av besvärjelsen. Följ besvärjelsens instruktioner för vad som händer.
- ❖ Därefter slår du för *Kostnad* och ökar din *Skuld* med så mycket.

## SKULD

När du väver besvärjelser får du *Skuld*, eftersom trolldom river upp världsväven och gör skada på den. Den skadan blir en slags »skuld« som måste betalas tillbaka. *Skuld* ökar med tiden allt eftersom du väver besvärjelser.

Det är farligt att få för mycket *Skuld*. När *Skuld* blir högre än *Wyrd* så försvinner du ur världen. Du blir ett andeväsen på Andra sidan och får möta ett mardrömslikt skymningslandskap, befolkat av andar och gastar. Allt du ägde blir kvar på den här sidan, till och med kläder. Förhoppningsvis kan du komma tillbaka, men förmodligen inte under demospelet.

*Skuld* kan du bli av med genom att vila och genom rening. Det finns förmodligen inte tid för det under demospelsscenarioet, men behövs det så står det på Sigrids rollformulär hur hon gör.

## BESVÄRJELSER

Sigrid har följande besvärjelser:

### ❖ HÄXFLAMMA

**Kostnad:** 3T6 **Svårighet:** Utmanande  
**Slag:** Anfallsslag, *Trolldom*  
En eldstråle skjuter ut från dina händer eller din stav, med vilken du kan anfälla mål i samma zon som dig. Fördela 6T6 på målen. Träffar du gör du den fördelade mängden tärningar i skada och målet är antänt och får 1T6 i skada per runda. Lättantändliga föremål i zonen fattar också eld, vilket kan göra zonen övertänd.

### ❖ HÄXLJUS

**Kostnad:** 1T6 **Svårighet:** Lätt  
**Slag:** *Trolldom*  
Du frammanar ett fladdrande häxljus som följer med dig upp till en timme och som lyser upp i mörkret. Säger du ingenting annat följer det med dig vid sidan av dig, över ditt huvud eller på din stav. Du kan placera häxljuset var du vill i samma zon eller i en angränsande zon, men går du iväg stannar inte häxljuset där utan följer efter dig.

### ❖ HÄXSKÖLD

**Kostnad:** 1T6 **Svårighet:** Utmanande  
**Slag:** *Trolldom*  
Du använder din häxkraft för att skydda dig mot andras besvärjelser. Du gör det som en försvarshandling när de försöker besvärja dig. Om slaget lyckas påverkas du inte av besvärjelsen. Om besvärjelsen drabbar flera mål är det bara du som skyddas.

### ❖ LÄKESEJD

**Kostnad:** 3T6 **Svårighet:** Utmanande  
**Slag:** *Trolldom*  
Din beröring får sår att sluta sig och ben att läka. Målet återfår 2T6 Hälsa om besvärjelsen lyckas. För varje 2T6 extra *Kostnad* återfår målet 1T6 hälsa till.

### ❖ VINTERGREPP

**Kostnad:** 4T6 **Svårighet:** Utmanande  
**Slag:** Motsatt, *Trolldom* mot *Uthållighet*  
Välj en zon upp till två zoner bort. Zonen sveps in i frost och dimma under resten av striden och kräver att man lyckas med ett slag för *Manövrer* för att röra sig in i eller ut ur zonen. Personer i zonen måste slå ett slag mot ditt slag för *Trolldom*. Om målet vinner hindras målet inte av iskylan i zonen. Om målet lyckas men förlorar blir slag för försvar samt *Uthållighet* två snäpp svårare. Om målet misslyckas med slaget får målet dessutom 2T6 i skada. Varje runda kan målet på sin tur slå ett nytt slag för *Uthållighet* som jämförs med ditt tidigare slag. Mål som dör av besvärjelsen är genomfrusna. Om du tar skada släpper besvärjelsen, annars varar den tills striden är över. Du kan också släppa besvärjelsen när du vill. Zonen förblir frusen men de skadliga effekterna upphör. Du kan inte ha flera Vintergrepp igång samtidigt, och endast ett Vintergrepp kan vara aktiv i en och samma zon.

*Under en askgrå himmel, med stormväder alldeles runt hörnet, glider ert skepp långsamt in i den enda skyddade bukten på ön som till alldeles nyss verkade vara en obebodd klippa. Flera lotsar kommer ut i roddbåtar för att möta er och erbjuda sina tjänster, men er kapten avfärdar snabbt alla utom den som hon redan har ett avtal med.*

*Under tiden som skeppet försiktigt styr förbi förrädiska grynnor mot er tilldelade kajplats har ni en chans att studera själva staden. Den sträcker sig upp för sluttningarna runt hela bukten, och bebyggelsen avstannar inte förrän bergen sätter stopp. Det är en av de största städer ni någonsin sett – eller skulle varit om inte så mycket av den låg i ruiner.*

*Även från långt avstånd är det tydligt att uppemot nio tiondelar av bebyggelsen är förfallen – insjunkna tak, raserade väggar, i många fall helt kollapsade hus. Bara remsan längs vattnet tycks vara väl bebodd, med restaurerade eller nybyggda hus och folk i rörelse. Intrycket ni får är att detta är en enda stor hamn, och en mycket aktiv sådan. Att finna vad ni söker här kan bli som att leta efter en nål i en höstack...*

**Hjältarnas Tid är ett fantasyrollspel på svenska, som passar såväl nybörjare som veteraner. Arrangemanget genomförs i samarbete med Helmgast AB.**

# HJÄLTARNAS TID

## ROLLFORMULÄR

Namn <i>Abelinde, "Abbe"</i>	Folkslag <i>Dvärg</i>
Tillnamn	Värv <i>Stigfinnare</i>
Beskrivning <i>Mörk och kort medelålders, svarta lockar, EJ SKÄGG!! Stövlar och ansikte har sett alldeles för många mil på vägen. Muskelös och senig, med dvärgiska tatueringar på underarmarna.</i>	
Folkslagsförmåga <i>Stenkänsla. Du vet hur sten ser ut upp till en meter ner</i>	
Värvförmåga <i>Berest. Du känner alltid någon som kan ge råd och hjälp</i>	
Språk <i>Dvärgröna, Allröna</i>	

## KARAKTÄRSDRAG

<input type="checkbox"/> Väderbiten
<input type="checkbox"/> Skarpögd
<input type="checkbox"/> Morgonpig
<input type="checkbox"/> Tuff

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

## ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet <input type="checkbox"/> 15	Lärdom <input type="checkbox"/> 15	Status <input type="checkbox"/> 15
Gömma sig <input type="checkbox"/> 25	Manövrer <input type="checkbox"/> 48	Stigvana <input type="checkbox"/> 71
Handel <input type="checkbox"/> 15	Rida <input type="checkbox"/> 15	Styrkeprov <input type="checkbox"/> 20
Härkonst <input type="checkbox"/> 15	Sjömannaskap <input type="checkbox"/> 15	Trolldom <input type="checkbox"/> 15
Jakt <input type="checkbox"/> 54	Skaldekonst <input type="checkbox"/> 15	Uthållighet <input type="checkbox"/> 73
Lagkunskap <input type="checkbox"/> 15	Spana <input type="checkbox"/> 55	Viljestyrka <input type="checkbox"/> 15
Ledarskap <input type="checkbox"/> 15	Spel <input type="checkbox"/> 15	Väderkunskap <input type="checkbox"/> 40
Leta <input type="checkbox"/> 15	Spelmannaskap <input type="checkbox"/> 15	Vältalighet <input type="checkbox"/> 15
Läkekonst <input type="checkbox"/> 15	Språk <input type="checkbox"/> 15	Wyrd <input type="checkbox"/> 36

## STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte <input type="checkbox"/> 84
Kastvapen <input type="checkbox"/> 30
Knivkamp <input type="checkbox"/> 50
Sköldkamp <input type="checkbox"/> 30
Slagsmål <input type="checkbox"/> 30
Spjutkamp <input type="checkbox"/> 60
Svärdskamp <input type="checkbox"/> 30
Yxkamp <input type="checkbox"/> 30

## VAPEN

### Skada Egenskaper

Dolk	3T6	Vådlig
Spjut	5T6	Bräckligt, Långt
Armborst	5T6	Otymplig
Sköld	3T6	Avståndsskydd, Skyddande

## RUSTNING

### Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

Läderharnesk	1T6	Lätt	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## BESVÄRJELSER

### Kostnad Svårighet


### Kostnad Svårighet


## SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

## SKADOR

Hälsa 31	Gard 24
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

# ABELINDE, DVÄRG-STIGFINNARE

Abelinde säger inte mycket om sin bakgrund. Hon säger till exempel inte att hennes familj har väldigt hög status och att de egentligen ville gifta bort henne när hon var ung, eller att hon inte kommer överens med de där insnöade typerna i sina stora hus med mängder med tjänstefolk. Abelinde rymde hemifrån för att slippa undan allt det där.

Abelinde överlevde i vildmarken ett tag och lärde sig hur man överlevde där. Hon blev så bra på det att hon kunde hyra ut sina tjänster som stigfinnare och spanare.

Men då och då får familjen upp spåret efter henne för att hämta hem henne, med våld om så krävs. Och eftersom Abbe hellre dör än låter det ske så drar hon vidare när det krävs.

## UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Spjut
- ❖ Armborst
- ❖ Koger med 20 skåktor
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Vedyxa
- ❖ Elddon
- ❖ Fiskelina med krokar
- ❖ 10 meter rep
- ❖ Vandringsstav
- ❖ En rulle snöre
- ❖ Liten kittel med en meter kedja
- ❖ 100 silvermynt



# HJÄLTARNAS TID

## ROLLFORMULÄR

Namn <i>Kitsune</i>	Folkslag <i>Människa</i>
Tillnamn	Värv <i>Krigare</i>
Beskrivning <i>Stolt kvinna, mån om utseende och framförallt renhet. Långt välskött rakt hår i hästsvans. Bär alltid två krökta svärd. Lugn och stillsam men dödsföraktande i strid. vänsterhänt.</i>	
Folkslagsförmåga <i>Tillsammans är vi starka. Öppna annans slag 2 extra snäpp pga hjälp, öppna nästa slag 2 snäpp.</i>	
Värvförmåga <i>Snabba anfall. Gör ett anfall till, sänk Gard med 1T6</i>	
Språk <i>Allröna</i>	

## KARAKTÄRSDRAG

<input type="checkbox"/> Beslutsam
<input type="checkbox"/> Heder
<input type="checkbox"/> Stillsam
<input type="checkbox"/> Vidrest

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

## ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet <input type="checkbox"/> 15	Lärdom <input type="checkbox"/> 38	Status <input type="checkbox"/> 15
Gömma sig <input type="checkbox"/> 15	Manövrer <input type="checkbox"/> 68	Stigvana <input type="checkbox"/> 15
Handel <input type="checkbox"/> 15	Rida <input type="checkbox"/> 25	Styrkeprov <input type="checkbox"/> 45
Härkonst <input type="checkbox"/> 35	Sjömannaskap <input type="checkbox"/> 15	Trolldom <input type="checkbox"/> 15
Jakt <input type="checkbox"/> 15	Skaldekonst <input type="checkbox"/> 15	Uthållighet <input type="checkbox"/> 35
Lagkunskap <input type="checkbox"/> 20	Spana <input type="checkbox"/> 25	Viljestyrka <input type="checkbox"/> 34
Ledarskap <input type="checkbox"/> 25	Spel <input type="checkbox"/> 15	Väderkunskap <input type="checkbox"/> 15
Leta <input type="checkbox"/> 15	Spelmannaskap <input type="checkbox"/> 15	Vältalighet <input type="checkbox"/> 15
Läkekonst <input type="checkbox"/> 15	Språk <input type="checkbox"/> 15	Wyrd <input type="checkbox"/> 30

## STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte <input type="checkbox"/> 87
Kastvapen <input type="checkbox"/> 30
Knivkamp <input type="checkbox"/> 30
Sköldkamp <input type="checkbox"/> 30
Slagsmål <input type="checkbox"/> 60
Spjutkamp <input type="checkbox"/> 50
Svärdskamp <input type="checkbox"/> 90
Yxkamp <input type="checkbox"/> 30

## VAPEN

### Skada Egenskaper

Dolk	3T6	Vådlig
Svärd	5T6	
Kortare svärd	5T6	
Krigsbåge	5T6	Otymlig

## RUSTNING

### Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

Fjällpansar	2T6	Medeltung	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## BESVÄRJELSER

### Kostnad Svårighet


### Kostnad Svårighet


## SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

## SKADOR

Hälsa 24	Gard 26
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

# KITSUNE, KRIGARE

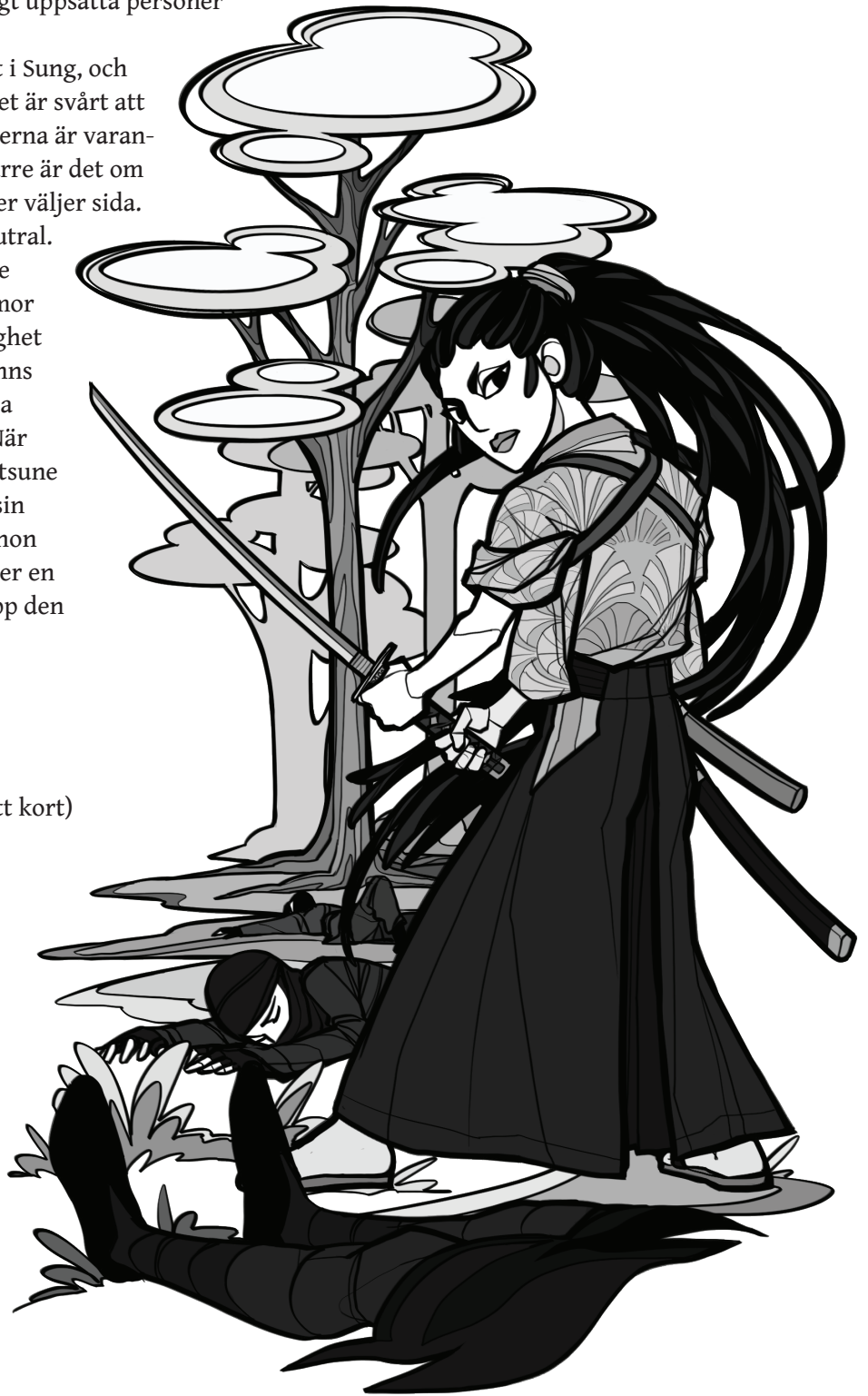
Från början var tanken att Kitsune skulle ärva sin mors fäktskola. Den vänsterhänta Kitsune tränades i fäktkonsten och blev en av de skickligaste svärdsfäktarna i riket. Skolan hade många elever som var barn till högt uppsatta personer i riket.

Sen kom det stora kriget i Sung, och alla planerna gick i kras. Det är svårt att driva en fäktskola när eleverna är varandras fiender i kriget. Än värre är det om länsherren där skolan ligger väljer sida. Då går det inte att vara neutral.

Mot sin vilja gick Kitsune ut i krig. Hon och hennes mor ansåg att deras fäktskicklighet missbrukades i krig. Det finns ingen ära på slagfältet, bara död och blod och korpar. När kriget väl var över hade Kitsune förlorat både sin mor och sin fäktskola, och nu vandrar hon runt i världen och letar efter en plats där hon kan starta upp den på nytt.

## UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Krigsbåge
- ❖ Svärd (ett långt och ett kort)
- ❖ Fjällpansar
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Silverspegel
- ❖ 100 silvermynt







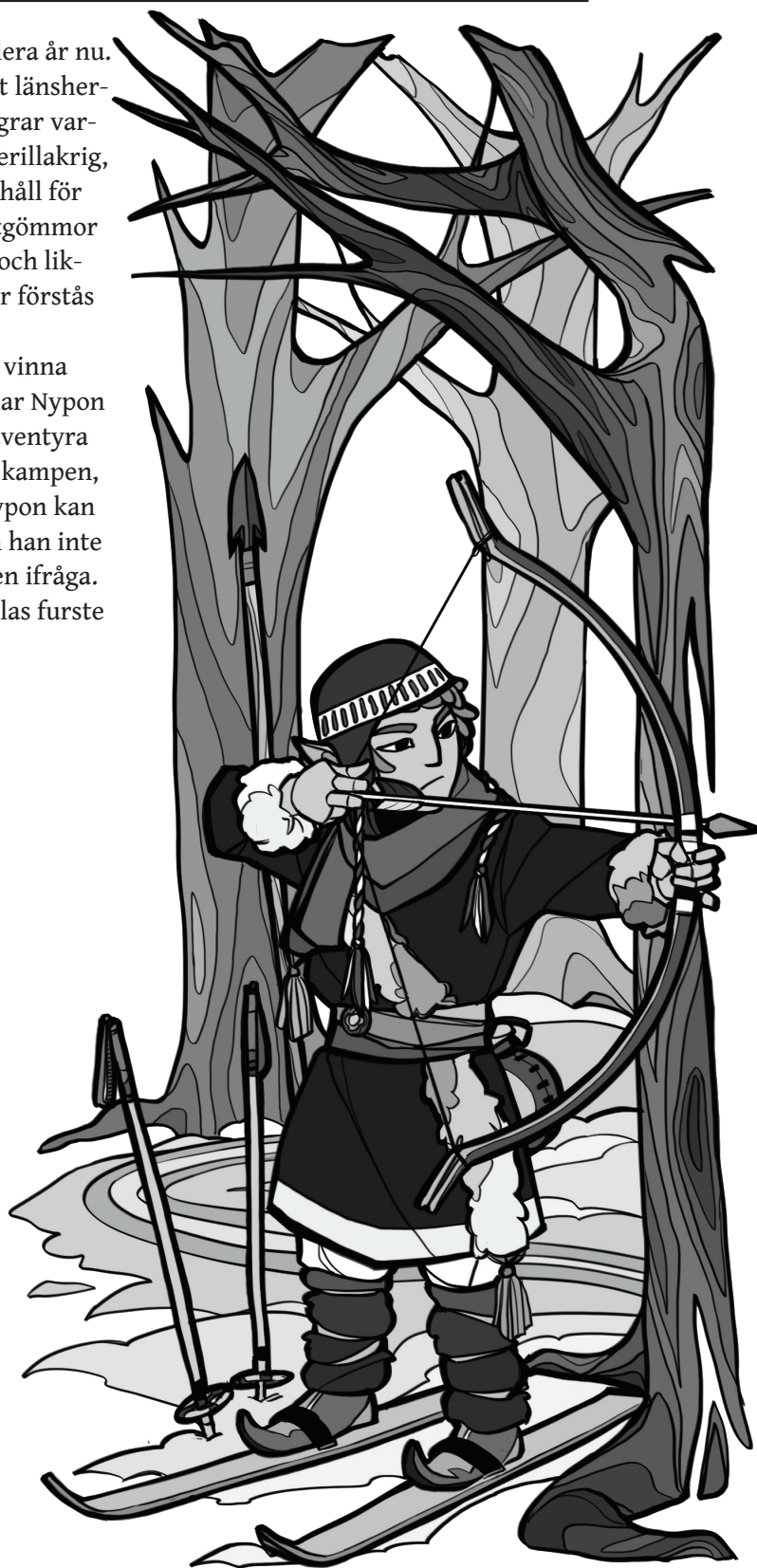
# NYPON, MISSLEKRIGARE

Nordfjalla har kämpat för sin frihet i flera år nu. Det är inte som de flesta andra krig, att länsherrarna samlar sina härar och går och belägrar varandras städer. Nordfjallas krig är ett gerillakrig, där fjallakarlar och -kullor ligger i bakhåll för adelsmän och fogdeknektar, stjälar skattgömmor och förråd, saboterar vägar och broar och liknande saker. Och Nordfjallas furste slår förstås tillbaka med grymma hämndaktioner.

För att skydda sin familj, och för att vinna stöd och resurser till frihetskampen, har Nypon tvingats lämna Nordfjalla ett tag. Att äventyra kan nog ge resurserna som behövs för kampen, och kanske kan kamraterna värvas. Nypon kan naturligtvis inte avslöja vad han är om han inte kan lita till hundra procent på personen ifråga. Även så här långt söderut har Nordfjallas furste kontakter.

## UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Kort kurvad krigsbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Yxa
- ❖ Vadderad vapenrock
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 100 silvermynt





# SHIKA, ALVTJUV

Som ung kom Shika bort från sin familj, men istället adopterades hon av en klan i det fjärran Sung. Klanen specialiserade sig på spionkunskap och sabotage och lejde ut sina kunskaper till krigsherrar som behövde deras tjänster. Shika blev uppfostrad och tränad till spion.

I det stora kriget i Sung kom klanen att delas: hälften svor trohet till en länsherre, och hälften svor trohet till en annan, och när de båda länsherrarna gick från att vara allierade till att bli fiender så blev det närmast inbördeskrig i klanen. Shika valde att fly hellre än att bli fiende till hälften av sin familj.

## UTRUSTNING

- ❖ 4 dolkar
- ❖ Trästav
- ❖ Pilbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 10 meter rep med äntherhake
- ❖ En rulle snöre
- ❖ En uppsättning dyrkar, filar och metallstickor
- ❖ Mjuka tygskor
- ❖ 100 silvermynt





# SIGRID, LJUSTROLL-MAGIKER

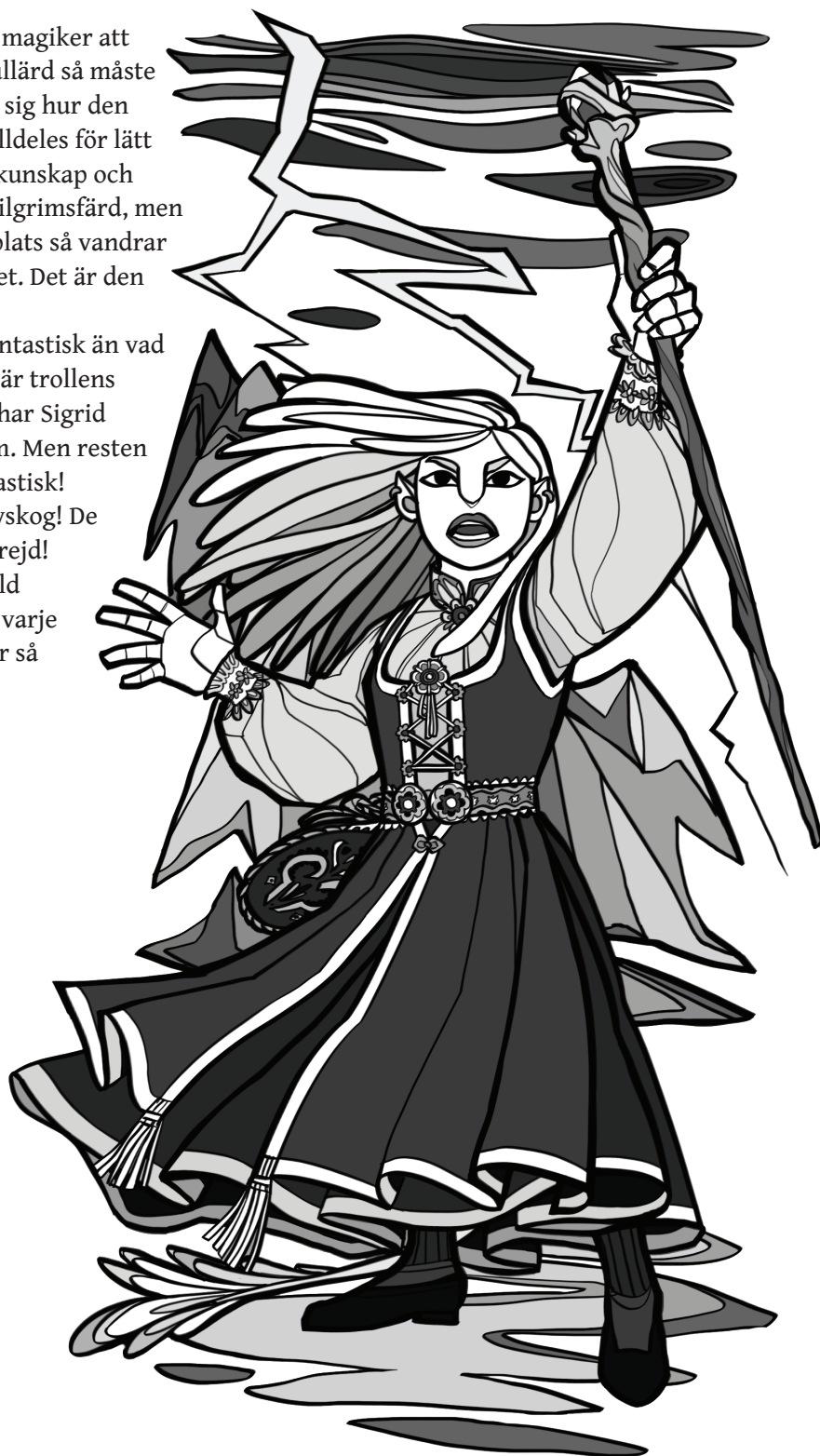
Det är tradition hos ljusstrollens magiker att när en lärling håller på att bli fullärd så måste de ut och möta världen och lära sig hur den fungerar. Annars blir magiker alldeles för lätt insnöade akademiker med stor kunskap och liten visdom. Det är nästan en pilgrimsfärd, men istället för att resa till en helig plats så vandrar man omkring tills man når vishet. Det är den resan som Sigrid är ute på.

Hittills har resan varit mer fantastisk än vad Sigrid hoppades på. Visserligen är trollens hallar underverk i sig, men där har Sigrid växt upp och hon är van vid dem. Men resten av världen ... den är ju helt fantastisk! Krauklis tvillingtorn! Djupna alvskog! De sju högdvärgafamiljerna hus i Trejd!

Det är i denna fantastiska värld som Sigrid vandrar och insuper varje ögonblick. Men varför är misslor så livrädda för Sigrid?

## UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sejdstav
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 100 silvermynt





# PRINS VASSILY, ÄDLING

Hans kunglig höghet prins Vassily Petrovitj Jarislav Alexandrov är inte tronarvinge. Eller snarare, det är så många som har starkare anspråk på tronen än vad han har, så att i praktiken är hans chans att bli kung i stort sett noll. Men prins är han, stilig är han och han kan uppföra sig!

Så vad gör man som arbetslös prins? Man kan sitta hemma i hovet och vara stroppig, eller så kan man resa runt i världen och leta efter ett furstendöme någonstans som råkar behöva en prins eller prinsessa just nu eftersom deras furste har dött och alla arvingar också är döda eller inkompetenta. Även om man inte lyckas så har man i alla fall något att göra.

Och det är precis det som prins Vassily gör just nu.

## UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Svärd och sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Ringbrynja
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Finkläder
- ❖ Luta
- ❖ Ridhäst
- ❖ En släkttavla
- ❖ 100 silvermynt





## HJÄLPMEDEL: BAKGRUND FÖR SPELARNA

Äventyret utspelar sig i en världsdal som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på en ö i detta hav. En ö där den ökända staden Berghamna ligger.

Ni har kommit hit på ett räddningsuppdrag. Er vendetta mot Gula Ligans pirater har lett till tragedi: eftersom de inte verkar kunna rå på er äventyrargrupp med direkta attacker har ligan istället hämnats genom räder mot civilbefolkningen i bygden där ni slagit er ned. Ett antal av invånarna i Saltträsk med omnejd har rövats bort, och ni vet att de kommer att säljas som slavar och skingras för vinden om ni inte ingriper snabbt. Berghamna är känd som staden för de som inte vill befatta sig med några som helst lagar eller moraliska skrupler, och därmed är den förstas centrum för regionens slavhandel. Sannolikheten är stor att piraterna har kommit hit för att göra sina smutsiga affärer. Men de kommer inte att stoltsera öppet med vilka de är, så frågan är: hur skall ni hitta dem i tid?

## HJÄLPMEDEL: BAKGRUND FÖR SPELARNA

Äventyret utspelar sig i en världsdal som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på en ö i detta hav. En ö där den ökända staden Berghamna ligger.

Ni har kommit hit på ett räddningsuppdrag. Er vendetta mot Gula Ligans pirater har lett till tragedi: eftersom de inte verkar kunna rå på er äventyrargrupp med direkta attacker har ligan istället hämnats genom räder mot civilbefolkningen i bygden där ni slagit er ned. Ett antal av invånarna i Saltträsk med omnejd har rövats bort, och ni vet att de kommer att säljas som slavar och skingras för vinden om ni inte ingriper snabbt. Berghamna är känd som staden för de som inte vill befatta sig med några som helst lagar eller moraliska skrupler, och därmed är den förstas centrum för regionens slavhandel. Sannolikheten är stor att piraterna har kommit hit för att göra sina smutsiga affärer. Men de kommer inte att stoltsera öppet med vilka de är, så frågan är: hur skall ni hitta dem i tid?

## HJÄLPMEDEL: BAKGRUND FÖR SPELARNA

Äventyret utspelar sig i en världsdal som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på en ö i detta hav. En ö där den ökända staden Berghamna ligger.

Ni har kommit hit på ett räddningsuppdrag. Er vendetta mot Gula Ligans pirater har lett till tragedi: eftersom de inte verkar kunna rå på er äventyrargrupp med direkta attacker har ligan istället hämnats genom räder mot civilbefolkningen i bygden där ni slagit er ned. Ett antal av invånarna i Saltträsk med omnejd har rövats bort, och ni vet att de kommer att säljas som slavar och skingras för vinden om ni inte ingriper snabbt. Berghamna är känd som staden för de som inte vill befatta sig med några som helst lagar eller moraliska skrupler, och därmed är den förstas centrum för regionens slavhandel. Sannolikheten är stor att piraterna har kommit hit för att göra sina smutsiga affärer. Men de kommer inte att stoltsera öppet med vilka de är, så frågan är: hur skall ni hitta dem i tid?

## HJÄLPMEDEL: BAKGRUND FÖR SPELARNA

Äventyret utspelar sig i en världsdal som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

Mer specifikt befinner sig hjältarna just nu på en ö i detta hav. En ö där den ökända staden Berghamna ligger.

Ni har kommit hit på ett räddningsuppdrag. Er vendetta mot Gula Ligans pirater har lett till tragedi: eftersom de inte verkar kunna rå på er äventyrargrupp med direkta attacker har ligan istället hämnats genom räder mot civilbefolkningen i bygden där ni slagit er ned. Ett antal av invånarna i Saltträsk med omnejd har rövats bort, och ni vet att de kommer att säljas som slavar och skingras för vinden om ni inte ingriper snabbt. Berghamna är känd som staden för de som inte vill befatta sig med några som helst lagar eller moraliska skrupler, och därmed är den förstas centrum för regionens slavhandel. Sannolikheten är stor att piraterna har kommit hit för att göra sina smutsiga affärer. Men de kommer inte att stoltsera öppet med vilka de är, så frågan är: hur skall ni hitta dem i tid?