

Yrke (Hjälteförmåga)

Jägare "SMI" **Följeslagare** (3VP): Spendera 1 kvart och få en följeslagare som SL väljer. Försvinner om ni lämnar dess terräng

Sjöfarande "- SMI" **Sjöben**(VP 1) Ta bort *alla* negative effekter av vatten i en runda

Tjuv "SMI" **Tjuvhugg**(VP 3) Använd när en fiende är i närstrid med en allierad. Attacken får fördel, går inte att undvika/parera. du gör en extra tärning i skada (Typ 3T8 istället för 2T8). Krävs att ett *smidigt* vapen.

Hantverkare "STY" **Garverimästare**: Gör läderrustning av skinn från monster (Skyddar som monstrets naturliga skydd/2). Ko{star VP= rustningens skyddsvärde
Mästersmed: Använd smedverktyg för att vässa vapen (Sänker fiendens rustning med 1 mot vapnet). effekt försvinner efter nästa strid
Mästersnickare: Gör T12 skada per VP mot ett "dött" träobjekt. Kan skapa träobjekt som sköld på ett skift.

Krigare "- STY" **Stridsvana**(VP 1): Behåll ditt initiativ kort från förra stridsrundan

Riddare "- STY" **Förkämpe**(VP 2): Om anfall sker mot allierad inom 2m aktivera förmåga och ställ dig i vägen och tvinga fienden att träffa dig istället

Nasare "- KAR" **Skattletare**(VP 3): Dra ett extra skattkort när du genomsöker något om du aktiverar förmågan.

Bard "KAR" **Tonkonst**(VP 3): Antingen ge allierade inom 10m fördel på *alla* slag, eller fiender inom 10m nackdel på *alla* slag till och med din nästa runda

Magiker "- PSY" **Elementalism**: Avatar magi
Mentalism: Telepatisk magi
Animism: Natur och djur magi

Yrke (Hjälteförmåga) (cont)

Lärd "INT" **Intuition**: Ställ en fråga till SL och få ett användbart svar. Det ger bara stöd. Inga lösningar.

När du har noll Kp

Ytterligare skada: Tar du skada när du har noll Kp är det ett misslyckat dödslag

Kämpa på: En annan Rp kan *övertala* dig att fortsätta slåss. Du agerar normalt då (Och fortsätter slå dödsslag). Du kan göra det mot dig själv, slå då mot psyke med nackdel

Rädda liv: Någon nära dig kan slå *läkekonst* för att läka dig med 1T6 Kp. Görs det utan förband sker det med nackdel. Fler försök går att göra men inte om du har mer än 0 Kp. Du kan aldrig läka dig själv på detta vis.

Omedelbar död: Tar du över dubbelt av din max Kp dör du direkt, utan dödslag.

Svåra skador: Om du överlever att ha varit på 0 Kp finns det en chans att få *svåra skador*. Slå *FYS* och om slaget misslyckas. Slå på tabellen på sida 51 i boken

Belastning

Om ingen vikt anges är vikten på ett föremål 1

Småsaker: är objekt som skulle få plats i din hand.
Mynt: Mynt räknas som småsaker upp till 99 mynt. Mellan 100-199 är det **1** ägodel. Mellan 200-299 är det **2** osv

Rygsäck: Ökar bärförmåga med två och är inte en ägodel
Överbelastad: Slå styrka för att röra dig i strid eller vandra under ett skift. Dessa regler gäller också om du bär en annan person

Riddjur: Hästar/åsna = 10

Grundegenskaper

1-5	3
6-8	4
9-12	5
13-15	6
17-18	7

Vanliga djur	
Katt 12 4 - Kp Bett - FV 8 - T3 Skada	Smyga: 16, Undvika 14, Upptäcka fara 12
Hund 14 - 8 Bett - FV 12 - T8 skadaKp	Undvika 10, Upptäcka fara 14
Get 10 - 6 Kp Horn - FV 10 - T6 skada	Undvika 12, Upptäcka fara 10
Åsna 14 - 12 Spark - FV 10 - T10 skada Kp	Undvika 6, Upptäcka fara 10
Häst 20 - 16 Spark - FV 10 - 2T4 skadaKp	Undvika 8, Upptäcka fara 12
Vildsvin 12 - 14 Kp Betar - FV 12 - 2T6 skada	Undvika 8, Upptäcka fara 10
Hjort - 18 12 Kp Horn - FV 10 - T8 skada	Undvika 12, Upptäcka fara 12
Älg 16 - 18 Kp Horn - FV 10 - 2T6 skada	Undvika 8, Upptäcka fara 10
Räv 10 - 6 Kp Bett - FV 12 - T6 skada	Smyga 14, Undvika 10, Upptäcka fara 12
Varg 16 - 10 Kp Bett - FV 14 - 2T6 skada	Smyga 14, Undvika 12, Upptäcka fara 14
Björn 20 - 20 Kp - Bett - FV 12 - 2T8 skada	Undvika 8, Upptäcka fara 10



By Halo

cheatography.com/halo/

Not published yet.

Last updated 11th February, 2024.

Page 2 of 2.

Sponsored by [ApolloPad.com](https://apollopad.com)

Everyone has a novel in them. Finish
Yours!

<https://apollopad.com>