

DRENGR



rengre kan være forskjellige, men deres fellestrekk er at de er definert av sitt raseri som er uhemmet, altoppslukende og tankehemmende. En drengers raseri er mer enn en følelse, deres raseri er som villheten til et rovdyr trengt opp i et hjørne, et ubarmhjertig stormangrep eller havets mektige bølger.

For noen er deres raseri knyttet til et bånd med ville dyreånder eller fra et lager av sinne mot en verden full av smerte. Drengenes raseri gir ikke bare anfall av kampvanvidd, men også fantastiske reflekser, motstandsdyktighet og enorme mengder styrke.

DRENGR

Nivå	Erfaringsbonus	Egenskaper	Kampvanvidd	Skadebonus
Første	+2	Kampvanvidd, Naturlig Forsvar	2	+2
Andre	+2	Uforsvarlig angrep, Faresanser	2	+2
Tredje	+2	Urstier	3	+2
Fjerde	+2	Evneutvikling	3	+2
Femte	+3	Ekstra angrep, Full fart	3	+2
Sjette	+3	Ursti-trekk	4	+2
Syvende	+3	—	4	+2
Åttende	+3	—	4	+2
Niende	+4	—	4	+3
Tiende	+4	—	4	+3
Ellevte	+4	—	4	+3
Tolvte	+4	—	5	+3
Trettende	+5	—	5	+3
Fjortende	+5	—	5	+3
Femtende	+5	—	5	+3
Sekstende	+5	—	5	+4
Syttende	+6	—	6	+4
Attende	+6	—	6	+4
Nittende	+6	—	6	+4
Tyvende	+6	—	Ubegrenset	+4

SKAPE EN DRENGR

HELSEPOENG (HP)

Helseterning: 1d12 per nivå i Dreng

HP på første nivå: 12 + utholdenhetsbonusen din

HP på senere nivåer: 1d12 + utholdenhetsbonusen din per nivå i Dreng etter første nivå.

ERFARING

Rustning: Lett rustning, Medium rustning, Skjold

Våpen: Enkle våpen, Krigsvåpen

Verktøy: Ingen

Redningskast: Styrke, Utholdenhet

Ferdigheter: To ferdigheter blant Dyrehåndtering, Atletisk Evne, Trussel, Natur, Speiding, Overlevelse

UTSTYR

Du starter med følgende utstyr i nivå 1:

- (a) Storøks eller (b) et hvilket som helst enkelt nærkampvåpen
- (a) To håndøkser eller (b) hvilket som helst enkelt våpen
- (a) En Vidvandrers sekk og fire kastespyd

KAMPVANVIDD

I kamp kjemper du med en primal voldsomhet. I løpet av din tur kan du gå inn i kampvanvidd som en bonushandling. I et anfall av kampvanvidd får du følgende fordeler om du ikke bærer en tung rustning:

- Du får fordel på styrkekast og på redningskast med styrke.
- Når du angriper med et nærkampvåpen basert på styrke, får du en Skadebonus som legges til kastet for skade. Denne økes med drengnivået ditt, som det er oppført i kolonnen for Skadebonus i dreng-tabellen.
- Du er motstandsdyktig mot slag-, stikk- og kuttskader.

Om du kan jotne/seide formles, kan du ikke jotne/seide dem eller konsentrere deg om dem mens du er i kampvanvidd.

Kampvanviddet varer i 1 minutt. Det kan ende tidligere om du blir slått bevisstløs eller om turen din ender uten at du har angrepet en fiendtlig skapning eller tatt skade siden din forrige tur. Du kan selv avslutte kampvanviddet i løpet av din tur, som en bonushandling.

Om du har anvendt kampvanvidd det maksimale antall ganger som er mulig i henhold til dreng-tabellen, må du gjennomføre en lang rast før du kan gå inn i kampvanvidd igjen.

NATURLIG FORSVAR

Selv når du ikke bærer noen form for rustning, er Rustningsgraden din lik: 10 + smidighetsbonus + utholdenhetsbonus

Du kan bruke et skjold og likevel få denne fordel.

UFORSVARLIG ANGREP

I nivå 2 kan du kaste til side all bekymring for forsvar og angripe med voldsom desperasjon. På ditt første angrep på en tur kan du velge å angripe uforsvarlig. Da får du på hele denne turen fordel på angrep med nærkampvåpen basert på styrke. Ulempen er at alle angrepskast mot deg har fordel fram til starten av din neste tur.

FARESANSER

I nivå 2 får du en instinktiv evne til å sanse når ting i nærheten ikke er som de skal være. Dette gir deg et lite fortrinn når du skal sno deg unna fare. Du har fordel på redningskast med smidighet for farer du kan se, som feller og magiske formles. For å få denne fordel kan du ikke være blendet, øredøvet eller handlingslammet.

URSTIER

I nivå 3 kan du velge den veien som kommer til å forme ditt kampvanvidds natur. Du kan velge mellom Berserkerstien og Fylgjestien. Begge Urstiener er beskrevet lenger ned.

EVNEUTVIKLING

Når du når nivå 4, og igjen på nivå 8, 12, 16 og 19, kan du utvikle evnene dine (styrke, smidighet, utholdenhet, visdom, intelligens eller karisma). Du kan velge å enten forbedre en evne med 2 eller to forskjellige evner med 1. Som vanlig kan du ikke øke evnene dine over 20 ved hjelp av denne forbedringen.

EKSTRA ANGREP

Ved femte nivå kan du angripe to ganger på en tur, istedenfor én, per angrepshandling.

FULL FART

Ved femte nivå øker farten din med 4 meter når du ikke bærer tung rustning.

URSTIER

BERSERKERSTIEN

For noen dreng er kampvanvidd et middel for å nå målet, hvor målet er vold. Dette er en retning full av utemmet raseri og blod. Når du går inn i berserkerens kampvanvidd kommer du til å nyte kampens hete og kaos, uten hensyn til din egen helse eller velvære.

BLINDT RASERI

Opplev et blindt raseri mens du er i kampvanvidd. Når går inn i kampvanvidd kan du velge å anvende Blindt Raseri. Da vil du så lenge kampvanviddet varer kunne gjøre et ekstra nærkampsvåpenangrep som en bonushandling per tur. Når kampvanviddet ditt ender, pådrar du deg ett nivå med utmattelse.

HODELØS HARME

Ved sjette nivå kan du ikke bli Forhekset eller Skrekkslagen mens du er i kampvanvidd. Er du Forhekset eller Skrekkslagen idet du går inn i kampvanvidd, tilsidesettes dette til kampvanviddet er over.

FYLGJESTIEN

Fylgjestien er en spirituell reise, som ordet selv tilsier. Fylgja er en følgeånd i dyreham, og en dreng aksepterer sin fylgje som en inspirasjon, en ledsager og beskytter. I kamp vil din fylgje fylle deg med overnaturlige evner som gir magiske egenskaper til ditt kampvanvidd. Du får et sterkt bånd til din fylgje og dens dyreham, og det er derfor sjeldent, men ikke uhørt, å ha mer enn en fylgje.

ÅNDESØKEN

Stien du velger gjør at du søker etter å leve i ett med naturen. Du kan dermed skape vennskapsbånd med dyr. Nå kan du jotne følgende formler, kun ved bruk av ritualer:

- Dyrisk sansning
- Tal med dyr

FYLGJE

Velger du denne stien, velger du en fylgje og mottar også en del av dens egenskaper. Du må lage eller skaffe et fysisk objekt (en amulett eller lignende) som inkorporerer pels, fjær, klør, tenner eller bein fra dyrehammen som tilsvarer din fylgje. Du kan velge om du også får mindre fysiske trekk som minner om fylgjen din. Til eksempel: Om fylgjen din har bjørneham, kan du bli mer hårete og tykkhudet enn vanlig: Er det en ørneham, kan du få gule øyne.

Følgende er mulige fylgjers, eventuelt dyr som er beslektet med disse med tanke på egenskaper:

- Bjørn: Mens du er i kampvanvidd er du motstandsdyktig mot alle typer skade, bortsett fra psykisk skade. Fylgjens ånd i bjørneham gjør deg tøff nok til å stå opp mot all slags smerte.

- Ørn: Mens du er i kampvanvidd, og ikke bærer tung rustning, vil andre skapninger ha ulempe på alle mulighetsangrep mot deg. Du kan bruke spurt som en bonushandling på din tur. Fylgjens ånd i ørneham gir deg rovdvrets evne til å bevege seg gjennom kamp med letthet.
- Ulv: Mens du er i kampvanvidd får dine allierte fordel på nærkampsangrep mot enhver skapning som er aggressiv mot deg og innen 2 meter fra deg. Fylgjens ånd i ulveham gjør deg til en flokkleder.
- Elg: Mens du er i kampvanvidd, og ikke bærer tung rustning, økes gangfarten din med 6 meter. Fylgjens ånd i elgham gir deg ekstra fart.
- Gaupe: Mens du er i kampvanvidd kan du hoppe 4 meter lenger og 1 meter høyere. Fylgjens ånd i gaupeham gir kraft til sprangene dine.

DYRETS KRAFT

Ved sjette nivå gir fylgjen en ny jotunsk fordel. Du kan velge det samme dyret som i nivå tre, eller et nytt.

- Bjørn: Du blir sterk som en bjørn og kan bære det dobbelte av hva du kunne før. Du har også fordel på alle styrkekast når du dytter, trekker, løfter eller knuser objekter.
- Ørn: Du får ørnesyn og kan se opptil 1,5 km uten vansker, med øye for detaljer som om de var bare 30 meter unna. I tillegg vil svakt lys ikke gi ulempe på visdom- og speidingkast.
- Ulv: Du jakter som en ulv og kan følge et spor mens du reiser i normalt tempo. Du kan også bevege deg snikete i et normalt tempo.
- Elg: Du løper som en elg, og uansett om du rir eller går, er reisearten doblet. Opptil ti reisekamerater får også sin reiseart doblet, så lenge de er innen 18 meters avstand fra deg og du ikke er handlingslammet. Fylgjens ånd i elgham hjelper deg å reise langt og raskt.
- Gaupe: Du overlever som en gaupe og kan velge to av følgende ferdigheter: Atletisk, Akrobatikk, Sniking og Overlevelse. Fylgjens ånd i gaupeham skjerper overlevelsesinstinktene.