# Attribut

För att skapa en karaktär börjar du med att rulla 6T6 och placera varje tärning på ett av de sex grundattributen. Om dina 6T6 visar ett resultat som är lägre än 18 får du rulla om resultatet.

**Styrka**

Rå fysisk styrka.

Ökar träff, skada med närstridsvapen och kroppspoäng. Lägg till en tärning baserat på din styrka. 1T2 för 2, 1T4 för 4 1T6 för 6 osv. tSTY.

**Smidighet**

Finmotorik, reflexer och allmän rörlighet.

Ökar skydd.

**Fysik**

Uthållighet och fysisk hälsa.

Bestämmer kroppspoäng.

**Psyke**

Mental styrka och uthållighet.

Bestämmer fokus och ökar kroppspoäng.

**Perception**

Uppmärksamhet, syn och hörsel.

Ökar träff och skada med avståndsvapen och initiativ. Halva din perception läggs till på slag för skada med avståndsvapen.

**Karisma**

Karaktärens förmåga att göra intryck på andra. Hög karisma innebär ofta att man medför en viss aura som får folk att häpna. Kan ingjuta respekt eller skräck i andra.

Används för att utföra sociala handlingar som att ljuga eller övertyga någon.

## Sekundära Attribut

Sekundära attribut påverkas av dina grundattribut.

**Skydd**

Värdet anger hur svårt det är för fiender att träffa dig med anfall i strid.

Skydd är 8 + SMI som bas men kan påverkas av din rustning också.

**Fokus**

Karaktärens mentala hälsa mäts i fokus. Fokus används för särskilda förmågor och färdigheter eller för att ge övertag på färdighetsslag. Fokus kan även gå åt vid allvarlig stress eller trauma.

Maxfokus är samma som ditt PSY.

Maxfokus kan aldrig gå över 10.

**Kroppspoäng (KP)**

Kroppspoäng är hur mycket stryk du tål innan du börjar bli allvarligt skadad eller död.

Ditt max KP är 10 + (FYSx2)+STY+PSY

Kroppsdelarna har olika värden för hur mycket skada som tåls innan den bryts.

Bröstkorg, Mage & Ben = KP/2

Huvud & Armar = KP/3

**Rörlighet**

Avgör hur snabb din karaktär är.

Varje poäng i rörlighet innebär att du kan röra dig 1 meter per runda i strid.

Din rörlighet är 3 + (SMI/2)

**Initíativ**

Initiativ avgör hur snabbt du kan agera i strid. Slå en T20 och lägg till ditt initiativ i början av en strid.

Ditt initiativ är SMI+PER/2.

# 

# Folkslag

Nästa steg är att välja ett folkslag åt din karaktär vilket kommer bestämma karaktärens utseende och justera attribut.

Kom ihåg att skriva ner din karaktärs utseende någonstans på ditt rollformulär. Längd, vikt, ögonfärg, ansiktsdrag, hårfärg, frisyr och kroppsbyggnad kan vara bra saker att komma ihåg.   
När du beskriver karaktären för andra behöver du inte säga exakt längd eller vikt utan bara ungefärlig längd avrundat och kroppsbyggnad.

### **Tyrier**

Tyrierna har bosatt stora delar av världen och återfinns nog i varje stad. Ett enkelt folk som anpassar sig efter den lokala sed och lag dit de kommer. Artighet är viktigt för Tyrierna och de gillar inte att tala med folk som inte vill säga sitt namn.

Tyrier varierar i färg på både hud, hår och ögon. Vanligtvis är de blekare i norr och mer olivfärgade i söder.

Tyrierna är runt 170 långa.

Språk:

Tyrierna talar Tyriska och kan välja ett valfritt språk till från alternativen nedan.

Västmål, Caliska, Khadrak, Zortak, Eivahiel, Seähiel,

### Halv-Alv

Ser mest ut som en människa med lite spetsiga öron. Lever ungefär dubbelt så länge som en vanlig människa om inte mer. Halv-alver anses ofta vara mycket vackra med sina skarpare alviska drag men är i övrigt lika människor.

Språk: Välj 2 Västmål, Tyriska, Caliska, Seähiel, Eivahiel, Zortak

### **Västlänningar**

Västmarks människor är hårda men vänliga. De lever simpla liv med skogen och jordbruk som sitt centrum.

De brukar vara runt 180 långa, ljusa i hyn med varierande hår och ögonfärg, även om mörkt buskigt hår och mörka ögon är vanligast.

Språk: Västlänningar talar Västmål och kan välja ett extra språk från alternativen nedan.

Tyriska, Caliska, Khadrak, Zortak, Eivahiel, Seähiel, Halvmål, Bergmål

### **Caler**

Calerna är ett välutbildat folkslag som värdesätter kunskap och ordning.

De tenderar att vara runt 170cm långa och hudfärgen varierar från ljusare oliv till mörk hy. Hår och ögonfärger är oftast också åt det mörkare hållet.

Språk:

Calerna talar Caliska och får välja ett extra språk från alternativen nedan.

Tyriska, Västmål, Bergmål, Halvmål, Khadrak, Zortak, Eivahiel, Seähiel,

### 

### **Jotnar**

Jotnarna bosätter sig vanligtvis i bergstrakter i mindre byar där alla känner alla. De påstår sig vara människor som härstammar från stormguden Otar.

En vanlig Jotun tenderar att bli runt 200cm lång, allt som oftast har de ljust hår och ljus ögonfärg. De är större än de flesta andra människofolken.

Språk:

Jotun kan alltid Bergmål vilket är en dialekt av Västmål.

Jotun kan också välja ett extra språk från listan nedan.

Seähiel, Tyriska, Halvmål,

### **Månalv**

Månalverna bygger vackra städer på avlägsna platser, oftast långt ifrån övrig civilisation. Månalverna är mycket poetiska i tal och skrift, gillar sånger och trevligt sällskap.

De har ljust hår,ljusa ögon och ljus hy. Ingen ansiktsbehåring, spetsiga öron och skarpa ansiktsdrag.

Alver lever mycket långa liv och anses vuxna vid 50 års ålder men ingen vet hur länge de kan leva. De varierar mellan 180-200cm i längd.

Silkesröst:

Månalverna har övertag på KAR-slag för att övertala eller lugna ner folk.

Språk   
Månalver talar Eivahiel och får välja ett till språk från alternativen nedan.

Seähiel, Västmål, Halvmål, Tyriska

### **Skogsalv**

Skogsalverna håller sig mest för sig själva och bor i små byar djupt in i skogen. Skogsalverna är inte duktiga på att kommunicera och deras kultur gör dem udda i mångas ögon. Det är lätt att uppfatta en skogsalv som otrevlig för en utomstående men de har egentligen bara inte något intresse av att vara finkänsliga utan är hellre sakliga och direkta.

De har mörka färger på hår och ögon, spetsiga öron, skarpa ansiktsdrag och ljus hy.

Alver lever mycket långa liv och anses vuxna vid 50 års ålder men ingen vet hur länge de kan leva. De varierar mellan 180-200cm i längd.

Skarpa Öron:

Skogsalver har övertag på PER-slag för att lyssna.

Språk:

Skogsalver talar Seähiel och får välja ett till språk från alternativen nedan.

Eivahiel, Västmål, Halvmål, Tyriska

### 

### **Dvärg**

Dvärgarna är ett härdat och stoiskt folkslag. De föredrar oftast att bo i sina underjordiska städer för sig själva, en del dvärgar tar sig ut bland människor som hantverkare och köpmän. Dvärgar liknar människor men har en lite grövre kroppsbyggnad och blir sällan mer än 150 långa. Deras hår tenderar att vara mörkt eller rött och ögonen är vanligtvis gröna eller grå. Hudfärg varierar men mänskliga hudfärger är vanligast även om grått också förekommer i vissa släkter.

Tjock Benstomme

Dvärgarnas breda kroppbyggnad ger dem övertag på amputationsslag.

Språk:  
Dvärgarna talar Khadrak och får välja ett språk till från listan nedan.

Västmål, Tyriska, Caliska

### **Småfolk**

Småfolket säger sig vara avlägsna kusiner till människor och bor i små avlägsna byar utanför världens bördor och våndor.

Småfolket är vanligtvis ljusa eller lätt rosiga till hudfärgen och varierar starkt i ögon och hårfärg. De blir sällan längre än 140cm långa.

Liten

Småfolket har övertag på att smyga och gömma sig men kan inte bära vapen utan egenskapen snabb i en hand, och de kan inte bära tunga vapen överhuvudtaget.

Språk:

Småfolket talar Halvmål som är närbesläktat med Västmål och kan välja ett extra språk från listan nedan.

Khadrak, Eivahiel, Seähiel, Zortak

### **Mörkalv**

Mörkalverna ses ofta som onda och luriga. Med mörkgrå hy, svart hår och röda eller gula ögon ser de mardrömslika ut för de flesta folkslagen. De lever generellt sett som lösdrivare, tjuvar eller hyrsvärd då de sällan når respekterade positioner hos andra folkslag. Deras hemland sägs vara ett mörkt och dystert landskap.

Alver lever mycket långa liv och anses vuxna vid 50 års ålder men ingen vet hur länge de kan leva. De varierar mellan 180-200cm i längd.

Ormtunga

Mörkalverna har övertag på slag för att ljuga.

Språk:

Mörkalverna talar Zortak och kan välja ett extra språk från alternativen nedan.

Tyriska, Caliska, Västmål, Eivahiel, Seähiel

### **Halv-Orch**

En sorglig blandning av folkslag som oftast resulterar i slavarbete hos orcher eller utanförskap hos andra folk. Utseendet varierar men de tenderar att ha askgrå hud, gula eller orangea ögon, svart hår och huggtänder. Längd varierar vilt beroende på föräldrarnas folkslag.

Brutalt Utseende

Halv-orcher har övertag på slag för att skrämma folk.

Språk: Välj 1, Västmål, Tyriska, Caliska

# 

# Yrken

Nästa steg är att välja din karaktärs yrke. Yrket är det karaktären sysslat med i majoriteten av sitt liv. På sätt och vis kan man se det som karaktärens bakgrund. Om man inte hittar ett yrke som passar karaktären så kan man med hjälp av spelledaren hitta på ett eget yrke eller modifiera existerande yrken lite efter smak.

Hyrsvärd

Hyrsvärdet tar betalt för att strida. Vanligtvis vaktar man handelskaravaner på resa eller strider i legoknektskompanier i krig.

Färdigheter:

<Valfri stridsfärdighet>, Stridsvana, Parera

Utrustning: Gambeson, Öppen hjälm, Valfritt vapen

Tjuv

Tjuven frodas i samhällets sprickor och stjäl folks ägodelar för att överleva.

Färdigheter:

Skumrask, Fingerfärdighet, Dyrka lås, <Valfri Färdighet>

Utrustning: Låsdyrk, Rep, Änterhake, Fotanglar

Jägare

Jägaren spårar och skjuter djur i vildmarken för deras pälsar och kött.

Färdigheter:

Fällor, Vildmarksvana, Spåra, Pilbåge

Utrustning: Kortbåge, Koger, 20 pilar, Björnsax, Elddon

Dräpare

Dräparen tar sig an kontrakt för att jaga monster och vidunder som terroriserar byar. Vanligtvis rör det sig om vättar eller troll men i vissa fall även större varelser och då kan det krävas flera dräpare.

Färdigheter:

Stridsvana, Bestiologi, Spåra, Parera

Utrustning: Gambeson, Tungt Vapen

Trollkonstnär

Magiker, trollkarlar, häxor och schamaner. De har många namn men är alla mystiska utövare av besvärjelser för olika syften.

Färdigheter:

Besvärjelsekonst, Besvärjelsesätt, Kraftkälla, Läsa & Skriva

Utrustning: Trollstav, Pergament, Skrivdon

Präst

Andliga vägledare och djupt lojala troende som gör allt i gudarnas namn.

Färdigheter:

Bönekonst, Silvertunga, Läsa & Skriva

Utrustning: Bok, Skrivdon, Helig Symbol

Bonde

Vardagliga män och kvinnor utan några särskilt märkvärdiga yrken så som bönder, skomakare eller sömmerskor.

Färdigheter:

<Två valfria> och ett hantverk

Utrustning: 5 Proviant, Valfritt verktyg relaterat till ditt hantverk.

Riddare

Specialiserade krigare som lärt sig strida i tung rustning och till hästrygg. Riddare idealiseras i många kulturer som modiga och ädla krigare, skinande exempel av samhällets ideal.

Färdigheter:

Stridsvana, <Valfri stridsfärdighet>, Ryttare, Parera

Utrustning: Stridshäst, Ringbrynja, Öppen hjälm, Valfritt vapen

Skald

Sagoberättare, musiker och underhållare som reser från stad till stad eller slår sig ner på ett populärt värdshus för att tjäna sina slantar.

Färdigheter:

Sång & Musik, Silvertunga, Läsa & Skriva, <Valfri färdighet>

Utrustning: Instrument,

Stigfinnare

De har rest land och rike runt och kan alla de bästa vägarna, dolda stigarna och godaste svamparna. Ofta mycket duktiga på att ta sig fram i den svåraste terrängen.

Färdigheter:

Vildmarksvana, Kamouflage, Spåra, <Valfri Färdighet>

Utrustning: 5 Proviant, Stav, Rep, Elddon, Tält, Fiskespö, Filt

Lärd

Välutbildade, notarier, historiker och språkvetare faller alla in i kategorin lärd. Vanligtvis rådgivare eller statsmän.

Färdigheter:

Läkekonst, Läsa & Skriva, Lagkunskap, <Valfri Färdighet>

Utrustning: Bok, Skrivdon

Prisjägare

Om du fått ett pris på ditt huvud eller lokala vaktstyrkan inte vet vart du befinner dig kan lagmannen anställa en prisjägare för att leta rätt på skurken. Vissa prisjägare associerar sig mer med samhällets avskum och tar betalt per huvud.

Färdigheter:

Spåra, Stridsvana, Undersöka, Parera

Utrustning: Gambeson, Rep, Kofot, Valfritt vapen

Lönnmördare

Iskalla mördare som dräper mot betalning. De lurar sig in hos sina offer med vackra ord och lögner för att ta den som inte är redo.

Färdigheter:

Skumrask, Garrotera, Gifter & Örter, Dolk

Utrustning:

Dolk, 3 doser bitört

Helare

Lärda i mediciner, örter, anatomi och sjukdomar. Helaren finns i alla byar, städer och tillochmed på slagfält.

Läkekonst, Gifter & Örter, Dekokter, Läsa & Skriva, <Valfri Färdighet>

Mortel, 3 Bandage, 3 doser läkemalva

Bestiarier

Kunskapstörstare som reser och dokumenterar varelser från världens alla hörn.

Färdigheter:

Läsa & Skriva, Bestiologi, Hantverk <Teckna>, <Valfri färdighet>

Utrustning

Skrivdon, Bok

# Färdigheter

Här följer en lista över allmänna färdigheter. Alla karaktärer får en valfri färdighet att börja med.

Skarpskytt

Du kan använda upp din bonushandling, din rörlighet och din reaktion för att få övertag på ditt anfall.

Kräver armborst eller pilbåge.

Låsdyrkning

Du kan dyrka lås med din SMI-stat.

Fingerfärdighet

Du kan stjäla saker med din SMI-stat.

Stormanfall

Om du använder din handling för att springa kan du använda din bonus handling för att anfalla med ett närstridsvapen eller tackla. Du får övertag på slaget men kan inte röra dig mer efter anfallet.

Bestiologi

Du kan rulla 1T20 för att se om du vet något om ett specifikt väsen. Svårigheten beror på hur ovanlig varelsen är.

Finess

Du använder SMI för träff och skada på vapen med egenskapen precis.

Ryttare

Du kan strida till häst utan nackdelar. Du har dessutom en +10 kompetensbonus på rida slag. Avancerade manövrer kan fortfarande kräva ett SMI-slag.

Bepansrad

När du bär full rustning reduceras all fysisk skada du tar med 3.

Fast Grepp

Övertag på slag för att klättra och anfall när du klättrar.

Lätt Rustad

Öka ditt skydd från SMI med 1 och ta bort nackdelen på smyga om du bär partiell rustning.

Läsa Läppar

Om du kan se en varelse prata ett språk du behärskar kan du tyda vad som sägs utan att höra orden.

Gifter & Örter

Krav: vildmarksvana

Du kan identifiera örter och giftiga växter i naturen. Rulla perception för att leta i vildmarken.

Riposte

När en motståndare attackerar dig och du inte tar någon skada kan du använda din reaktion för att anfalla en varelse inom räckvidd.

Fungerar inte om motståndaren har högre räckvidd än dig.

Kräver två vapen eller sköld.

Parera

Som reaktion kan du sänka inkommande skada med 1T6. Om du använder en sköld ökar tärningen till 1T10.

Kräver närstridsvapen.

Stridsvana

Du får övertag på initiativ om du var beredd på konflikten.

Vapenvana

Du kan dra vapen som en reaktion eller som en del av ett anfall.

Skumrask

Du får ingen nackdel på slag för att utföra handlingar i mörkret.

Försiktig

Du har övertag på PER slag när du smyger.

Garrottera

Du kan dräpa en omedveten fiende i lönndom utan att göra ljud ifrån dig.

Om du dräper en fiende i lönndom så gör fienden inget ljud.

Silvertunga

Du har övertag på att ljuga, övertala eller charma folk.

Modig

Du har övertag på skräckslag.

Fällor

Du är duktig på att sätta upp eller plocka isär fällor. Övertag på PER-slag för att upptäcka fällor och +10 på slag för att sätta upp fällor.

Kvick

Du kan springa förbi fiender som du inte är i strid med utan att ta öppningar. Du kan dessutom förflytta dig igenom rutor där det redan står något.

Två Vapen

Bär du två enhandade vapen i strid får du +1 på skydd och +1 krit.

Svärd

+1 till KRIT med svärd.

Stångvapen

+1 Krit med stångvapen.

Yxa

Rulla om ettor på skada med yxor.

Krossvapen

Om du har övertag på ditt anfall med ett krossvapen ökar dina skadetärningar ett snäpp.

Dolk

Du gör 2T6 skada på greppade och överraskade fiender med dolkar. Ökar också basskadan med dolkar ett snäpp.

Pilbåge

+1 Krit med pilbågar.

+30 räckvidd med långbåge.

Armborst

+1 krit med armborst och +10 kompetensbonus för att ladda om.

Vildmarksvana

Du kan hitta i vildmarken och vet vilka växter som går att äta.

Spåra

Du kan slå PER-slag för att spåra varelser.

Läkekonst

Du kan stoppa blödningar och vårda sår.

Lägg till 10 på T20 slaget för att vårda humanoider om du har rätt utrustning.

Sång & Musik

Du kan rulla KAR slag för att spela vacker musik eller sjunga en sång.

Köpslå

Du har övertag på KAR slag för att köpslå om varor.

Värdera

Du kan slå ett PER slag för att värdera ett föremål.

Språkvetare

Du har kunskap om många olika språk och kan med ett PSY-slag försöka tolka språk som du inte kan baserat på dess släktskap med andra språk du behärskar.

Förklädnad

Rulla ett karisma slag för att dölja din identitet eller posera som en annan.

Djupa Sår

+1 till KRIT med precisa vapen.

Messur

Om du har högre räckvidd än motståndaren kan du anfalla istället för att rulla initiativ, om anfallet skadar motståndaren vinner du initiativet.

Överlevare

Du behöver inte proviant i vildmarken och behöver bara 6 timmar sömn för en kort vila.

Kräver: Vildmarksvana, Väderbiten, Spåra

Skugga

Du har övertag på smyga i mörkret.

Kräver: Skumrask, Försiktig

Stryktålig

Krav: Slagsmål

När en kroppsdel blir bruten kan du spendera 1 fokus för att stanna på 1 KP i den kroppsdelen istället. Funkar bara för kroppsdelar som har mer än 1 KP kvar.

Dekokter & brygder

Du kan förbereda drycker och dekokter med speciella effekter.

Krav: Gifter & Örter

Supa

Du får ingen nackdel på slag av att vara påverkad av alkohol och har övertag på supa slag.

Tursam

Du har övertag på TUR-slag.

Slagsmål

Du får lägga till halva din STY på skada med obeväpnade anfall och improviserade vapen.

Avväpna

När du greppat en en fiende kan du välja att avväpna som en handling. Rulla Sty eller Smi mot motståndarens Sty eller Smi. Vinner du blir motståndaren avväpnad.

Kamouflage

Övertag på slag för att gömma dig i skogen.

Krav: Vildmarksvana

Skrämmande Fysik

Rulla STY för att skrämma eller hota i sociala situationer.

Frisk (långlivad)

Övertag på slag för att motstå sjukdomar och gift.

Undersöka

Övertag på PER-slag för att undersöka noggrant.

Nattuggla

Du behöver enbart 6 timmar sömn för en kort vila. Övertag på slag för att hålla sig vaken på natten.

Förfalska

Du kan förfalska eller kopiera dokument.

Väderbiten

Du får ingen nackdel av att utföra vanliga handlingar i dåligt väder och du får övertag på slag där det dåliga vädret kan vara till din fördel. Utöver detta är du van att bygga ditt eget vindskydd i vildmarken och behöver därför inget tält.

Bödel

Öka KRIT med +1 när du använder tunga vapen.

Hacka & Stycka

+2 Skada med Vådliga vapen.

Svepa & Klyva

Tunga vapen med egenskapen vådlig kan anfalla igen som bonushandling om du dödar något. Om du amputerar en fiende går anfallet igenom och träffar nästa fiende med.

Lagkunskap

Övertag när din kunskap om lagen kan komma till hands.

Bärsärk

Krav: 5 Psyke, Järnhudad

Spendera 1 fokus för att gå bärsärk i en strid. Under striden kan du inte använda någon försvarsteknik utom kontring och du kan anfalla som bonushandling.

Buktala

Aa du vet vad det här är va?

Gyckelkonster

Akrobatik och jonglering.

Grottvana

Lägg till perception för att ta sig fram i underjordiska gångar och grottor.

Sjömanskap

Kunskap om båtar och simning.+10 kompetens bonus eller attribut bonus beroende på situation.

Hantera djur

Övertag på att hantera djur.

Läsa & Skriva

Förmågan att läsa & Skriva text.

Järnvilja

Övertag på PSY-slag för att motstå magiska effekter

Järnhud

Krav: Sty 5 Fys 5

Reducera skador med halva din Fys om du inte bär rustning.

Sköldmur

Krav: Avleda

Om du och minst en allierad båda bär sköld och har färdigheten Sköldmur får ni +1 skydd när ni slåss sida vid sida.

Nerver av stål

Krav: Bepansrad

Du kan använda ditt vanliga skydd när du använder försvarstekniken kontring om du bär tung rustning.

Sköldmästare

Krav: Avleda, Sköldmur

Du kan använda din sköld som vapen och slå för 1T8 + STY krosskada. Du kan använda STY för att blockera skador som vanligtvis måste undvikas med smi.

# Utrustning

Utrustning är äventyrarens bästa vän. Allt från vapen och rustningar till rep och proviant.

En ny karaktär får 10+1T10 silvermynt att köpa utrustning för. Mynt som inte används kan du välja att spara till senare.

Det finns tre olika typer av mynt, guld, silver och koppar.

10 Koppar blir ett silver.

10 Silver blir ett guld.

I Björnar & Bjärvar mäter vi inte tyngden på utrustning men man har bara ett visst antal platser att bära utrustning på. Så en ruta i väskan innebär ett föremål och samma gäller bältet. I bältet kan man förvara smått krimskrams och i väskan kan man ha verktyg och större prylar.

Vapen kan man bära tre totalt, ett tungt vapen, ett vanligt vapen och ett lätt vapen.

Du kan bära ytterligare vapen i väskan inom rimliga gränser men dessa är inte smidiga att dra i strid. Om det är oklart vad som gäller är det upp till spelledaren att dra en slutsats som känns rimlig.

Bär man tyngre utrustning gäller det generellt sätt nackdel på SMI/FYS-slag.

## Vapen

En lista över vapen och deras egenskaper.

**Skadetyp**

Det här visar vilka typer av skada vapnet kan göra.

Alla närstridsvapen kan göra minst 1T4 krosskada.

**Brytvärde (BV)**

Brytvärde går ner med 1 varje strid som vapnet används i närstrid. Når brytvärdet 0 går vapnet sönder och blir obrukbart.

Brytvärdet går också ner med 1 om man slår 1 när man anfaller.

**Egenskaper**

Särskilda egenskaper som beskriver hur vapnet fungerar på djupet.

**Krit**

Vapnets chans att orsaka en kritisk träff och vapnets skadeökning vid kritisk träff. Siffrorna innan krysset representerar det T20 tärningen måste landa på för att räknas som en kritisk träff och siffran krysset visar hur mycket extra skada träffen gör. x2 innebär att man slår dubbelt så många tärningar och x3 innebär tre gånger så många tärningar.   
Skadebonus och liknande förblir opåverkat.

Räckvidd X

Öka räckvidd med 1 meter för varje nivå.

Lätt

Du kan dra vapnet som en reaktion eller som del av ett anfall.

Defensiv X

Vapnet ger +X skydd.

Precis

Kritiska träffar gör en tärning mer i skada.

Vådlig

Skador som går över en kroppsdels KP orsakar ett FYS-slag mot amputation. Slagets svårighet är skadan som kroppsdelen tar i det hugget. Om kroppsdelen amputeras blir den skadade genast medvetslös och måste slå Dödsslag tills blödningen stoppas med ett svårighet 18 läkekonst slag.

Funkar enbart mot fiender utan full rustning.

Versatil (X)

Ger en ny skada eller egenskap när vapnet hålls i två händer. Det som står inom parentesen är den nya egenskapen eller skadan för vapnet när det tvåhandas.

Bunt X

Du kan bära flera av samma vapen i samma ruta på formuläret. X = max antal per ruta.

Lans

När vapnet används på hästrygg ökas skadan ett snäpp..

Krossande

Dödar enbart på träffar i huvudet och “stunnar” på träff i huvudet. En stun räknas som att motståndaren är nedslagen.

Ladda

Ladda 1 tar en bonushandling att ladda. Ladda 2 tar en hel handling att ladda.

Diskret

Vapnet är litet och smidigt eller konstruerat på ett sätt som döljer dess funktion som vapen.

Bräcklig

Vapnets BV kan inte återställas.

2H

Innebär att vapnet måste hållas med två händer eller ge nackdel på användning.

**Vapen**

Dolk

Skada: 1T4

Krit: 18-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Lätt, Precis, Diskret

Pris: 1 silver

Kortsvärd

Skada: 1T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick/Hugg

Brytvärde:10

Egenskaper: Lätt, Precis

Pris: 3 silver

Stav

Skada: 1T6

Krit: 20

Skadetyp: Kross

Brytvärde: 10

Egenskaper: Räckvidd 1, Bräcklig

Pris: 5 koppar

Klubba

Skada: 1T8

Krit: 20

Skadetyp: Kross

Brytvärde: 10

Egenskaper: Lätt, Krossande, Bräcklig

Pris: 3 koppar

Spjut

Skada: 1T8

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Räckvidd 1, Precis

Pris: 1,5 silver

Kortbåge

Skada: 1T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Lätt, Avstånd 30, Precis, 2H

Pris: 2 silver

Handyxa

Skada: 1T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg

Brytvärde: 10

Egenskaper: Lätt, Vådlig

Pris: 1 silver

Stridssvärd

Skada: 1T8

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg/Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Precis

Pris: 4 silver

Sabel

Skada: 1T8

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg/Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Vådlig

Pris: 4 silver

Rapir

Skada: 1T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick/Hugg

Brytvärde:10

Egenskaper: Räckvidd 1, Precis

Pris: 7 silver

Stridsyxa

Skada: 1T8

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg

Brytvärde: 10

Egenskaper: Vådlig

Pris: 4 silver

Stridsklubba

Skada: 1T10

Krit: 20

Skadetyp: Kross

Brytvärde: 30

Egenskaper: Krossande

Pris: 4 silver

Stridshammare

Skada: 1T10

Krit: 20

Skadetyp: Kross/Stick

Brytvärde: 30

Egenskaper: Precis

Pris: 4 silver

Kastkniv

Skada: 1T4

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Snabb, Bunt 5, Avstånd 10, Precis

Pris: 7 koppar

Kastyxa

Skada: 1T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg

Brytvärde: 10

Egenskaper: Bunt 3, Avstånd 10, Vådlig

Pris: 9 koppar

Kastspjut

Skada: 1T8

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Avstånd 30, bunt 2

Pris: 7 koppar

Bucklare

Skada: 1T4

Krit: 20

Skadetyp: Kross

Brytvärde: 30

Egenskaper: Defensiv 1

Pris: 3 silver

**Tunga Vapen**

Långsvärd

Skada: 1T10

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg/Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Precis, Räckvidd 1, 2H

Pris: 7 silver

Långspjut

Skada: 2T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg/Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Räckvidd 3, Lans, Precis, 2H

Pris: 2 silver

Långbåge

Skada: 2T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Avstånd 60, Precis, 2H

Pris: 8 silver

Pålvapen

Skada: 1T12

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick/Hugg/Kross

Brytvärde: 10

Egenskaper: Räckvidd 2, Krossande, 2H

Pris: 7 silver

Storsvärd

Skada: 2T6

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg/Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Räckvidd 2, Vådlig, 2H

Pris: 9 silver

Storyxa

Skada: 1T12

Krit: 19-20

Skadetyp: Hugg/Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Räckvidd 2, Vådlig, 2H

Pris: 7 silver

Storhammare

Skada: 2T8

Krit: 20

Skadetyp: Kross/Stick

Brytvärde: 30

Egenskaper: Räckvidd 1, Krossande, 2H

Pris: 7 silver

Armborst

Skada: 1T12

Krit: 19-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Avstånd 90, Precis, 2H, Ladda 1

Pris: 8 silver

Sköld

Skada: 1T4

Krit: 20

Skadetyp: Kross

Brytvärde: 10

Egenskaper: Defensiv 2, Bräcklig

Pris: 1 silver

Arbalest

Skada: 3T6 19-20

Skadetyp: Stick

Brytvärde: 10

Egenskaper: Avstånd 120, Ladda 2, Precis, 2H

Pris: 8 silver

## Rustning

Skydd

Basskydd när man bär rustningen.

Smidighet

Maximal SMI bonus när man bär rustningen.

Brytvärde

Brytvärde minskar med 1 varje gång man tar en kritisk träff.

Tyngd

Rustningens vikt påverkar ens förmåga att röra sig tyst och smidigt. Partiell rustning ger nackdel på smyga slag. Full rustning ger nackdel på smyga, klättra, simma och uthållighetsslag för att springa långa sträckor.

Sikt

Hjälmar har olika mycket skydd i ansiktet vilket påverkar ens syn. Dålig sikt innebär att man har nackdel på PER slag med hjälmen på.

Gambeson/Päls

Skydd: 10

Smidighet: 8

Brytvärde: 10

Tyngd: Gambeson har ingen tyngd och räknas inte som rustning.

Pris: 5 silver

Partiell Rustning

Bröstplåt/Brynjeskjorta/Fjällpansar

Skydd: 14

Smidighet: 4

Brytvärde: 20

Tyngd: Lätt

Pris: 10 silver

Full Rustning

Fullplåt/Hauberk/Brigandin

Skydd: 18

Smidighet: 0

Brytvärde: 30

Tyngd: Tung

Pris: 20 silver

Hjälmar

Öppen Hjälm

Skydd: 1

Sikt: Obehindrad

Brytvärde: 30

Pris: 5 silver

Full hjälm

Skydd: 2

Sikt: Dålig

Brytvärde: 30

Pris: 6 silver

Full hjälmen tar bort din SMI-bonus till skydd.

## Övrigt

Fotanglar

1 silver

Gör en ruta till svår terräng. Varelser som går in i rutan eller börjar sin tur i rutan måste rulla SMI svårighet 10 eller ta 1T4 stickskada och tappa sin förflyttning.

Låsdyrk

1 silver

En låsdyrk. Dyrkar går sönder när man rullar en etta på dyrkning.

Får plats i bältet.

Proviant

2 koppar

En dags näring som kan bestå av torkat kött, knäckebröd, ost, nötter,frukt eller något annat med duglig hållbarhet.

Kofot

1 silver

Ett verktyg som används för att bryta upp dörrar, lådor eller tunnor.

Rep

5 koppar

Tjockt slitstarkt rep med en längd på 15 meter.

Oljelampa

1,2 silver

Oljelampa som kan lysa i 8 glas per dos olja.

Olja

3 koppar

Olja gjort på lin eller oliver som kan användas för många olika syften. En dos kan användas för att tända en lykta eller skapa en fackla. Under en kort vila kan du använda en dos för att återställa ett brytvärde till din rustning och dina vapen gjorda i stål eller järn.

En rad i väskan håller 5 doser olja.

Tält

2 silver

Rymmer två personer.

Filt

6 koppar

En rejäl filt som håller värmen för en person.

Bok

4 koppar

Bandage

3 koppar

Rulla medicin för att stoppa en blödning med ett bandage. Du kan ha upp till tre bandage i en ruta på formuläret.

Bandage kan hela 1T4+(tFYS) om man applicerar direkt efter strid men endast en gång per kort vila/kroppsdel. (Rulla läkekonst mot hela skadan i kroppsdelen som ska tas om hand.)

Gryta

1 silver

Gryta med tillhörande trefot.

Instrument

1 silver

enkla instrument som kan bäras och spelas av en person.

Pil/Skäkta

1 koppar

Kan bära upp till 20 i ett koger.

Koger

5 koppar.

Håller upp till 20 pilar eller skäktor.

Fackla

3 koppar

Brinner i 8 glas.

Vaxljus

2 koppar

Brinner 8 glas.

Får plats i bältet.

Flaska

1 silver

En liten glasflaska med tillhörande kork. Kan hålla en dos gift eller dekokt. Får plats i ficka eller bälte.

Elddon

6 koppar

En liten låda som innehåller flinta, stål och fnöske.

Kan användas för att tända en brasa.

Får plats i bälte & fickor.

Skrivdon

2 koppar

Penna och bläck för att skriva på papper.

Ridhäst

1 guld

En häst tränad för transport. 4 extra slots för utrustning i sadelväskan. Äter för 2 koppar per dag.

Stridshäst

3 guld

En stridstränad häst som inte ger nackdelar på anfallsslag i strid från hästrygg. 4 extra slots för utrustning i sadelväskan. Äter för 3 koppar per dag.

Packåsna

5 Silver

10 slots för packning. Äter för 2 koppar per dag.

Salt

5 koppar

Ungefär en näve salt för att smaksätta mat. Får plats i bältet.

Tobak

4 koppar

Ungefär en näve fin tobak som kan rökas i pipa. Trollkarlens favorit. Får plats i bältet.

Änterhake

1 Silver

Ett set av stålkrokar som fästs på änden av ett rep för att användas i klättring.

Fiskespö

4 Koppar

Ett enkelt metspö med lina och krok.

Slipsten

1 Silver

Kan användas under en kort vila för att återställa 1 BV på ett eggat vapen.

Får plats i bältet.

Mortel

1 Silver

Kan användas för att förbereda gifter, örter eller dekokter.

Spade  
1 Silver

En enkel spade att gräva med.

### Fällor

Fällor är dels ett recept och dels utrustning. Vem som helst kan försöka konstruera eller sätta upp en fälla med ett T20 slag. Svårigheten beror på fällans komplexitet. Har man färdigheten fällor får man en +10 kompetensbonus på slaget.

Spikgrop

Tar en scen att sätta upp och kräver kniv att tälja pålar med och en spade att gräva gropen med.

Björnsax

1 Silver

Tar en handling att sätta upp.

Kliver man i björnsaxen tar man 5T6 skada i benet och måste slå ett svårighet 14 STY slag för att komma loss.

Snara

Kräver ett rep och tar en scen att sätta upp. Fastnar man i snaran krävs det något vasst för att skära sig loss.

# Regler

Allmänna regler för referens.

## Strid

Strider är uppdelade i 4 faser. Förflyttning, närstrid, avstånd och sekundär förflyttning.

Under förflyttningsfaser kan man röra sig runt striden, interagera med föremål eller utföra andra simplare bonushandlingar.

Närstridsfasen går runt bordet där man börjar med att rulla initativ om personen initierar en ny närstrid. Annars fortsätter man bara den tidigare striden som personen är en del av.

I avståndsfasen kan man anfalla med avståndsvapen eller väva besvärjelser och utöva mirakel.

### Anfallare och Försvarare

I närstrid slås initiativ när två motståndare möts i närstrid. Den med högst initiativ blir anfallare och den med lägst initiativ blir försvarare. De två olika rollerna har tillgång till olika set av handlingar.

Detaljer finns i Anfall & Försvar dokumentet.

### Handlingar

I strid finns det olika typer av handlingar man kan utföra. Varje karaktär har tillgång till samma utbud till en början men kan få nya undantag från klasser och färdigheter.

Alla får en av varje handling per runda.

**Huvudhandling**

En vanlig handling i strid är sådant som oftast tar upp majoriteten av ens tid i strid. Att anfalla, väva besvärjelser eller klättra på något exempelvis. Huvudhandlingen måste ske på din egen tur.

**Bonushandling**

En bonushandling är något kvickt som inte tar så mycket ansträngning att göra. Öppna en dörr, dra ett vapen eller ta skydd bakom en vägg.  
Måste ske på din egen tur.

**Förflyttning**

Att flytta sig lika många meter som man har i rörlighet är gratis varje tur. Man kan flytta sig lite först, sen ta en handling och sen flytta sig lite igen. Om man vill röra sig längre än sin rörlighet tar det upp ens huvudhandling.

**Reaktion**

Reaktionen händer alltid utanför din egen tur. Du reagerar på något som händer i striden med din reaktion. Du får bara en reaktion per runda.

**Anfall**

Ett vanligt anfall räknas som en huvudhandling och rullas med en T20.

Lägg till STY för närstridsvapen eller PER för avståndsvapen på slaget.

Om din totala träff blir likamed eller högre än motståndarens skydd har du träffat och får slå en T20 på träfftabellen om motståndaren har en sådan, sedan slår du skadan. Om motståndaren inte har en träfftabell slår du skadan direkt.

Om din T20 landar på krit för ditt vapen så dubblar du antalet skadetärningar.

Träfftabell

| Huvud | 1-2 |
| --- | --- |
| H. Arm | 3-4 |
| V. Arm | 5-6 |
| Bröstkorg | 7-11 |
| Mage | 12-14 |
| H. Ben | 15-17 |
| V. Ben | 18-20 |

**Finna Öppning**

Om en fiende utför en handling som visar en öppning i deras försvar kan du använda din reaktion för att utföra ett anfall med ett närstridsvapen mot den fienden.

Handlingar som öppnar en för anfall kan vara att dricka en dekokt, väva en besvärjelse eller skjuta med en pilbåge i närstrid.

**Sikta**

Istället för ett vanligt anfall kan du välja att göra ett riktat anfall vilket innebär att du väljer vilken kroppsdel du anfaller. Du får en negativ modifikation på träff baserat på var du siktar.

Närstridsvapen

Huvud -5

Bröst/Mage -5

Armar/Ben -3

Avståndsvapen

Huvud/Armar/Ben -5

Bröst/Mage -3

**Tackla**

Istället för att anfalla som handling eller reaktion kan du välja att tackla en motståndare. Du och motståndaren rullar STY+1T20, högst resultat vinner. Om tacklaren vinner så ramlar motståndaren omkull och flyttas 1T4 meter i den riktning som han tacklats mot. Om den som blir tacklad vinner istället blir tacklaren öppen för motanfall av övriga involverade i striden.

**Undvika**

Du kan välja att undvika som en handling vilket gör att du kan förflytta dig fritt under den här rundan utan att bli öppen för anfall.

**Resa sig upp**

Om man av någon anledning snubblat eller slagits omkull av något tar det en bonushandling att resa på sig igen.

**Brottas/Greppa**

Som handling kan du brottas eller greppa en fiende som du är i närstrid med. Slå STY mot fiendens STY eller SMI (fienden väljer). Om du vinner har fienden nackdel på handlingar och du har fördel på att anfalla fienden. Du blir däremot öppen för anfall från andra fiender i närstrid. Om fienden vinner är det däremot upp till fienden om de vill ta sig ur brottningen eller greppa dig istället.

När du greppar kan du bara förflytta dig en meter per runda och ditt offer tvingas med dig. Om du är greppad kan du inte förflytta dig alls.

**Klättra**

Mot enorma fiender och monster kan du som huvudhandling välja att försöka klättra på monstret. Slå ett STY eller SMI slag svårighet 15. Om du lyckas klättrar du upp på monstret. Varje runda därefter måste du slå ett nytt slag mot svårighet 12 för att hålla dig kvar. Om du håller dig kvar kan du anfalla med ett enhandat vapen.

Du kan fortsätta klättra för att byta plats att hålla dig kvar vid med fler slag mot svårighet 15 men varje klättring tar din huvudhandling.

### Skador

I strid finns det en stor risk att man blir skadad vilket kan leda till brutna ben, amputerade lemmar eller död.

**Total KP**

Din totala KP är mängden stryk du kan ta innan du blir medvetslös eller dör.

**Dödsslag**

Om dina skador tar dig till 0 KP blir du medvetslös och måste börja slå dödsslag varje runda tills du antingen helats till positiv KP igen eller dör.

Dödsslag slås med 1T20. 11-20 innebär att inget händer och 1-10 innebär att du måste ta ett kryss på dödsslag. 3 kryss i dödsslag innebär att din karaktär är död.

Kryss i dödsslag återhämtas enbart på en lång vila.

Med bandage kan man slå ett läkekonst slag för att stoppa blödningen. Svårigheten på slaget bir 10+den negativa KP som personen tagit i skada. Så om man har 20 KP och har tagit 30 skada blir svårigheten 20.  
Läkekonst slås med en T20 och om man lyckas så behöver den skadade inte slå mer dödsslag.

**Kroppsdelar**

Om en kroppsdel skadas till 0 KP är den kroppsdelen bruten och ger nackdel på alla handlingar som involverar kroppsdelen.

Ett brutet ben innebär att du är nedslagen kan inte stå på det brutna benet innan det läkt till fullt.

En bruten arm ger dig nackdel på anfall och du kan inte använda vapen eller färdigheter med den brutna armen.

Bruten bröstkorg eller mage innebär att du har nackdel på alla handlingar.

Brutet huvud innebär att du blir medvetslös och måste slå dödsslag, såret kan läkas med ett svårighet 16 läkekonstslag.

En bruten kroppsdel behöver helas tillbaka till fullt kp innan nackdelen försvinner.

**Nedslagen**

Blir du nedslagen ramlar du omkull och fiender har övertag på att träffa dig i närstrid. Du kan inte anfalla med tvåhandade vapen från marken eller röra dig mer än 1 meter per runda.

### Lönndom och Strid

Att smyga sig på en fiende kan ge ett stort övertag i en strid. Om en fiende inte är medveten om att du är där rullar du anfallet med övertag och träffar blir alltid kritiska.

Om du smyger dig på fienden behöver du slå motståndarens PER med din SMI.

Om fienden redan sett dig men inte är i aktiv strid med dig kan du välja att försöka överraska fienden med ett snabbt anfall, rulla i så fall initiativ och den som vinner får göra anfallet med övertag men utan garanterad KRIT.

Fiender som är i aktiv strid kan man inte få övertag på för att man smyger. Fiender som aktivt kämpar och rör på sig är svårare måltavlor för dolkar och avståndsvapen även om du inte är synlig för motståndaren.

### Hästar

Att rida i strid är en komplicerad konst både för häst och ryttare.

En vanlig häst kan vem som helst rida utan några konstigheter. Att rida i en stressad situation däremot kan kräva ett SMI slag. Att strida till häst ger en nackdel på handlingar om man inte har en stridstränad häst.

### Fummel

Ett fummel uppstår när en T20 landar på 1. När du fumlar i strid sänks BV på ditt vapen med 1 men du kan också råka skada dina vänner om de råkar stå i vägen för ditt misslyckade anfall.

Om en vän är inom räckvidd för ditt anfall när du slår 1 rulla ett nytt anfall mot den vännen. anfallet gör halverad skada om du träffar.

## Vila

Att vila och återhämta sig är en viktig del av äventyrarens liv. Det finns två olika typer av vila men den generella regeln är att 8 timmar oavbruten sömn och tillgång till mat och vatten är krav för att återhämta sig.

**Kort Vila**

En kort vila är helt enkelt bara 8 timmars sömn en kväll förutsatt att man fått ordentligt med mat och vatten under dagen. Det kräver att man har ett tält eller vindskydd av något slag och en filt eller sovsäck. Man återfår halva sin FYS i KP.

Du kan även spendera 8 timmar med att vila under dagen för att återfå samma mängd kp utan extra proviant åtgång.

**Lång Vila**

Lite knepigare. 7 dagar av full sömn, mat, vatten och säkerhet. Så man behöver spendera veckan på någon typ av säker plats med minimal risk för att någon anfaller en. Man får heller inte utföra grovt ansträngande uppgifter under den här veckan. Helst tar man en lång vila i en stad, på ett värdshus eller i sitt eget hem.

# Lore

Det här kapitlet ger lite allmän info om världen och dess invånare som kan användas som inspiration eller för att förbereda sig för spel.

*Enligt historien så smidde dvärgarna svärdet Khadear åt Karoth Mornhird.*

*Med svärdet i hand dräpte han draken Araxis och friade Västmark från dess våld. På Araxis grav byggde han Sturmvall och började sin kampanj för att fria världen från drakarna med sina Drakriddare.*

*I den fjärde tidsåldern är världen liten och folket vilset. Mycket av gamla Västmark ligger bortglömt och övervuxet i vildmarken, Tyrien sargas av inbördeskrig och intriger. Gudarna som en gång vandrade bland folket har länge sedan lämnat världen och drakriddarna finns inte mer.*

## Länder

### Västmark

Västmark är ett land mestadels täckt av barrskog och berg, invånarna är simpla och bor oftast i mindre byar utspridda över landets yta. Majoriteten av Västmark är inte ens ordentligt kartlagd och den generella utbildningsnivån är låg.

### Tyrien

Tyrien var tidigare ett mäktigt imperium med många storstäder och starka handelskontakter. Nu har Tyrien upplevt en lång period av instabilitet och oro då kejsaren tappat kontroll över delar av imperiet.

Utbildningsnivån i Tyrien är generellt god men de är mycket vidskepliga vilket lett till att man har en stark skepsis mot trollkarlar.

### Caladel

Caladels folk och kultur präglas av önskan att hederligt upprätthålla sina gamla traditioner. Landet har en lång historia och magi är vanligt förekommande i det Caliska samhället.

Caliska invånare har mycket god utbildning och bibliotek förekommer i nästan alla städer.

Landet pryds till stor del av lövskog och städerna av sin arkaiska arkitektur.

## Gudar

*Uras försvagade titanerna med en mäktig besvärjelse vilket gav Otar läge att slunga dem bortom stjärnorna där de inte längre kan skada folket.*

*Ilian gav folket ljus att helas av och återbygga med efter kriget och Axus såg till att bevara freden.*

*Elra gav folket friska barn och en ny tidsålder att leva i.*

*Vurak tog på sig uppgiften att vakta vägarna i efterlivet och leda de avlidna till sin slutgiltiga destination.*

*Anara avundsjuk på att hon inte lämnats någon uppgift att vaka över skapade vintern för att straffa de andra gudarna som lämnat henne utanför.*

*Tirus var inte det minsta intresserad av att följa den nya ordningen och hjälper hellre de som bryter mot ordningen.*

Gudarna dyrkas för det mesta av människor då historien säger att de en gång vandrade bland människorna för att hjälpa dem återbygga efter titanernas svek.

Alverna ser mer till stjärnorna och dvärgarna är praktiska varelser som generellt ser till sina förfäder och traditioner för vägledning.

Halvlängdsmän har inte stort intresse i spiritualitet eller det gudomliga utan är mer jordnära i sina tankar.

Ilian

Domän: Fred, Sol, Skydd, Ljus

Helaren och beskyddaren Ilian är den som de flesta människor ber till och som tillägnats flest kyrkor.

Hans budskap är fred, godhet och tålamod.

Ilian avbildas som en ung man i en grå munkkåpa med kort ljust hår och lysande gyllene ögon.

Han skyddar och helar de svaga och fördriver ondskan med ljuset.

När titanerna besegrats var det Ilian som återuppbyggde världen och skyddade folket.

Axus

Domän: Rättvisa, Vrede, Eld, Lag

Axus är Ilians broder och hans uppgift är att straffa den som bryter mot reglerna.

Han avbildas som en mäktig krigare i plåtrustning med brinnande svärd i hand, brinnande ögon och långt mörkt hår.

Axus var Ilians brinnande svärd som höll freden så han kunde bygga och bevara i lugn och ro. Även om titanerna är borta lurar andra vidunder i världens mörka hörn.   
Axus tillbes sällan av andra än soldater men den som blivit utsatt för allvarliga brott kan be till Axus för rättvisa.

Elra

Domän: Blod, Födsel, Kaos, Månen

Elra är en mycket gammal gud som många tillber för fruktbarhet och en lyckad födsel. Hon symboliserar även förändring och det som är nytt. Det är ovanligt med organiserad religion runt Elra men det finns enstaka kulter eller folk som ägnar stor tro till henne då hon sägs vara den äldsta av gudarna.

Elra avbildas som en ung kvinna med långt svart hår, röda läppar och svarta ögon. Hon avbildas oftast i en svart klänning eller naken.

Otar

Domän: Himlen, Blixtar, Ära, Heder

Otar är den vanligaste guden bland jättar men han tillbes ofta av krigare och atleter.

Han avbildas som en muskulös, hårig man med blixtrande ögon.

När Uras besegrat titanerna i den första tidsåldern var det Otar som slungade ut dem i tomheten bortom stjärnorna.

Uras

Domän: Magi, Tid,

Uras avbildas som en gammal man med långt grått hår och skägg. Han bär en dekorerad trollstav och en enkel råb.

Det sägs att han stoppade titanerna från att förstöra världen i den första tidsåldern.

Vurak

Domän: Död, Ordning

Vurak avbildas i svart rustning ridandes en död häst, hans huvud en grinande skalle och med sig bär han sin lie och de dödas bok. I boken står alla själars öde.

Vurak och hans ryttare vaktar vägarna i dödsriket så inga själar flyr.

Tirus

Domän: Tur, Fusk, Affärer

Tirus avbildas som en karismatisk ung man med bakåtslickat mörkt hår och dekorerade kläder. Han dyrkas mest av affärsmän, spelare och tjuvar.

Han bringar tur åt dem som skapar sin egen tur och inte är rädda för att tänja på gränserna. Vurak jagar honom ständigt för att han snor själar ur dödsriket.

Anara

Domän: Kyla, Vinter, Slutet

Anara sägs vara Vuraks syster. Hon är den som avslutar sommaren och de flesta ber till henne på hösten för att få en skonsam vinter. Enligt sägnen så kommer Anara att bringa slutet och täcka världen i en evig vinter. Anara avbildas som en äldre kvinna med lysande blå ögon, vitt hår och en grå kåpa.