

TABELL 1 – FÖRMÅGOR¹

Färdighet	Egenskap
Brottning	+1 vid fasthållning eller kast av en motståndare.
Boxare	+1 på Attackslag vid obehärdad strid.
Bågskytte	+1 vid när du använder projektilvapen.
Ducka	+1 på Försvarsslag när du blir attackerad (gäller både närstrid och avståndsattacker).
Elegant attack*	En gång per nivå, under en strid, får du använda Motorik istället för Fysik för ditt Attackslag.
Fingerfärdighet	+1 på hantera fallor, stjäla något och vid låsdyrkning.
Fäktning	+1 på Attackslaget vid användandet av svärd.
Första hjälpen*	+1 på Intelligensslaget när du vårdar någon skadad. Lyckas slaget har du stoppat blödningar och den skadade återfår genast lika många KP som Marginalen (se Att utföra handlingar nedan). Observera att TKP måste delas innan KP kan delas. Du kan försöka utföra Första hjälpen på en och samma person tre gånger med -1 för varje försök efter det första innan du måste ge upp. Du får tre nya försök dagen därpå. Om personen blir skadad på nytt får du försöka lägga om den nya skadan. Om du inte har förband eller liknande får du -1 när du försöker dig på Första hjälpen.
Gott rykte	+1 på ditt Handlingsslag när du försöker påverka en person som vet vem du är.
Hota	+1 när du försöker få någon att göra något mot sin vilja.
Immun	+1 på ditt Fysikslag när du försöker motstå gift och sjukdomar.
Instinktivt anfall*	: En gång per nivå, under en strid, får du använda Närvaro istället för Fysik för ditt Attackslag.
Kasta	+1 på Handlings- och Attackslag som innebär att du försöker pricka något med ett kast (kastvapen ex.v.).
Knivkämpa	+1 på ditt Attackslag när du använder korta vapen i närstrid.
Köpslä	+1 på ditt Närvaroslag när du förhandlar om priser.
Lokalsinne	+1 på ditt Närvaroslag när du behöver orientera dig eller navigera.
Långa vapen	+1 på ditt Attackslag när du slåss med långa vapen som spjut, stav osv.
Munläder	+1 på ditt Intelligensslag när du försöker tala eller bluffa dig ut ur en situation.
Nerver av stål	+1 på de Skräcktest du tvingas att slå.
Prickskytt	+1 i skadebonus när du gör skada med avståndsvapen.
Skarp blick	+1 på ditt Närvaroslag när du försöker upptäcka något med hjälp av din syn.

¹ +1 avser per antal nivåer du har i Förmågan, om du ex.v. har nivå 3 i en Förmåga får du +3 på ditt slag. (*) innebär att Förmågan är husreglad.

Färdighet	Egenskap
Slug ripost*	En gång per nivå, under en strid, får du använda Intelligens istället för Fysik för ditt Attackslag.
Sköldtränad	+1 på ditt Försvarsslag om du använder sköld i strid.
Slår hårt	+1 bonus på ditt skadeslag i närstrid. Observera att denna bonus inte ger en extra tärning utan ska adderas till tärningsresultatet.
Smyga	+1 på ditt Fysikslag när du försöker gömma dig eller smyga.
Spåra	+1 på ditt Närvaroslag när du spårar någon eller något.
Stidsvana	+1 på ditt Fysikslag i närstrid samt +1 TKP.
Två Vapen*	Om du lyckas med detta slag (Fri handling) får du attackera en extra gång med ett vapen som du håller i din andra hand med halva antalet Stridstärningar som du för har i innevarande SR.
Upptäcka	+1 på ditt Närvaroslag när du försöker upptäcka någon som ligger dold för dig.
Vildmarksvana	+1 på ditt Intelligensslag när du är i vildmarken och behöver slå för något som har med överlevnad att göra (dock ej strid).
Yxkämpa	+1 på ditt Fysikslag när du använder någon form av yxa eller klubba som vapen.
Övriga	+1 på ditt Fysikslag och +1 i skadebonus när du attackerar ett ovetande offer.
Övertyga	+1 på ditt Närvaroslag när du diskuterar och försöker övertyga personer.

TABELL 2 - SVÄRIGHETSGRADER

SVG	Beskrivning
1	Enkelt
2	Normalt
3	Svårt
4	Vansinne
5	Heroiskt
6	Legendariskt
7	Glöm det

TABELL 3 – FÄRDIGHET VS EGENSKAP

Färdighet	Egenskap
Akrobatik	Fysik
Bluffa någon	Intelligens
Dansa	Fysik
Dyrka lås	Motorik
Ficktjuveri	Motorik
Flörta	Närvaro
Fuska i spel	Motorik
Förklädnad	Intelligens
Gömma sig	Fysik



Färdighet	Egenskap
Hota	Närvaro
Knopar	Motorik
Hoppa	Fysik
Kasta något	Fysik
Klättra	Fysik
Köra vagn	Fysik
Läsa/Skriva	Intelligens
Magi	Närvaro
Projektilvapen	Motorik
Navigera	Intelligens
Rida	Fysik
Ro/paddla	Fysik
Sjunga	Närvaro
Spåra	Närvaro
Strid	Fysik
Talare	Närvaro
Upptäcka något	Närvaro
Värdera	Intelligens
Övertyga	Intelligens

TABELL 4 – MODIFIKATIONER FÖR AVSTÅNDSATTACKER

Avstånd	Målets Försvarstärningar
Kort	2
Medel	2
Långt	5

TABELL 5 – VAPENMODIFIKATIONER

Vapen	Modifikation ²	BV	Räckvidd
Kniv/Kastkniv	+1(+2)	3	
Dolk	+2(+3)	2	
Träklubba	+1	2	
Trästav	+2(+1)	1	
Kortsvärd	+2(+3)	3	
Svärd	+3	4	
Tvåhandssvärd	+4(+1)	4	
Spikklubba	+3	2	
Spjut	+3(+1)	2	
Enhandsyxa	+3	2	
Tvåhandsyxa	+4(+1)	3	
Båge	+2	2	K:20 M:40 L:60
Långbåge	+3(+1)	2	K:30 M:60 L:90
Lätt armborst	+2	2	K:25 M:40 L:60
Tungt armborst ³	+4	2	K:40 M:60 L:80
Slunga	+1	2	K:15 M:30

2 Modifikationen gäller både Stridstärningar och skada. Modifikation inom parantes gäller när vapnet används i "trånga utrymmen". För avståndsvapen anges även räckvidd i meter, K=Kort, M=Medel och L=Lång (se *Avståndsattacker*).

3 Tar 1 SR att ladda.

TABELL 6 – RUSTNINGAR

Rustning	Modifikation
Låderrustning	+2
Metallrustning	+4
Dvärgrustning	+5
Sköld ³	+4

TABELL 7 - SKRÄCKTEST

Händelse*	SVG*
Se en kamrat dödas	2
Hamna i strid på liv och död	1
Delta i ett fältslag	2
Utsättas för en naturkatastrof	3
Se en övernaturlig händelse	2
Döda en annan person	2
Förlora hälften av sina KP	1
Utsättas för fientlig magi	2
Se en drake	3
Se en vandöd eller ett spöke	3
Se en demon	4

TABELL 8 – FALLSKADOR

Fallhöjd	Skada*
3-5 m	1T
6-7 m	2T
8-10 m	3T
11-15	4T
16-20 m	5T
21-30	6T
Högre än 30 m	Död

4 Endast bonus på Försvarstärningar, ingen absorberar ingen skada.