



Strid, våld och död

Expansionsintroduktion till Eon

Denna introduktion syftar till att beskriva hur det är tänkt att stridskonster skall användas i Eon IV. Reglerna kring stridskonster presenteras tillsammans med några färdiga stridskonster och de vapentechniker som hör till dessa. I slutet av introduktionen presenteras även ett antal personer som kan passa som motståndare eller följeslagare. Dessa personer visar hur en framtida modul är tänkt att presentera ett stort antal motståndare eller följeslagare med värden och beskrivande bild.

Text: Johan Palmén, Joel Müller

Introduktion till Strid, Våld, Död

Regler för stridskonster

Stridskonster är expertiser och dessa skaffas och höjas separat från stridsfärdigheter. Enbart stridskonster kommer inte göra dig till en skicklig kämpe, men det kan vara det lilla extra som ger övertaget mot en annars jämbördig fiende. Stridskonster gestaltar primärt en kämpes förfinade teknik, disciplin och koncentration, inte dennes fysiska hårdning och träning.

En stridskonst skall även säga något om kulturen den härstammar från. Kämpen har inte bara lärt sig att strida, utan som riddare har man även lärt sig om livet vid hovet, hur man tar hand om sitt riddjur, om heraldik osv.

Stridskonster har relativt omfattande färdighetskrav knutna till filosofin, kulturen, miljön och träningsmetoderna runt stridskonsten. Då stridskonster ska vara något för de mest hängivna ska det vara på gränsen till att det inte lönar sig att skaffa en stridskonst om man enbart eftersträvar att vara bäst i strid.

Varje nivå av en stridskonst ska idealiskt bjuda på intressanta val, så att två utövare av samma stridskonst kan ha distinkt olika stilar (men gärna med gemensamma nämnare). Detta gör också att rollpersoner som plockat upp förmågor från bakgrundstabellerna inte ska tvingas att ta tekniker som gör samma saker och därför blir meningslösa.

Som nämnts ovan fungerar stridskonster som expertiser. Anfälls- och försvarsslag använder fortfarande relevanta färdigheter. En viss uppnådd färdighetsnivå i expertisen läser upp teknikval, dessa kan vara obligatoriska på vissa nivåer, eller erbjuda ett visst antal tekniker att välja bland. För att få köpa en stridskonst vid rollpersonens skapande behöver rollpersonen ha uppnått angiven nivå i kravfärdigheterna. En rollperson som vill lära sig stridskonster under spel behöver i regel klara ett inträdesprov.

Inträdesprov

För att få en stridskonst när rollpersonen skapas måste alla färdighetsnivåer för kravfärdigheter vara uppnådda. Kravfärdigheterna framgår av respektive stridskonst beskrivning.

För den som vill lära sig en stridskonst under spel gäller det att hitta en plats där stridskonsten lärs ut. Stridskonster lärs i regel ut vid exklusiva akademier eller av enskilda mästare. Det är också relativt vanligt att slutna krigarsällskap, såsom de jargiska tempelriddarordnarna eller den mûhadinska granaschsekten, drillar en del av medlemmarna i stridskonster. I de länder där riddarväsendet är starkt lärs stridskonster ofta ut från riddare till väpnare.

Utmaning för att beredas tillträde till en stridskonst-utbildning framgår nedan.

Låsta slag: Minst två av kravfärdigheterna.

Lämpliga slag: Övriga kravfärdigheter samt lämpliga Expertiser och Kännetecken. Lämplig stridsfärdighet kan också användas.

Specialregel: Svårigheten är i regel 14. Vapenmästare tenderar att vara svårimerade vad det gäller vapenskicklighet så stridsfärdigheters svårighet är 18.

0 Kontroll: Vapenmästaren har blivit direkt förolämpad av den sökandes taffliga försök. Detta leder sannolikt till en åthutning, utskällning eller kanske till och med en omgång stryk. Den sökande är inte välkommen tillbaka för att försöka igen.

1 Kontroll: Den sökande har gjort bort sig rejält och gjort sig till åtlöje. Möjligtvis kan den sökande få försöka igen, men inte inom en snar framtid.

2 Kontroll: Den sökande har misslyckats bli antagen, men kan antagligen få försöka igen nästa gång tillfälle bjuds.

3 Kontroll: Den sökande har uppvisat adekvat förmåga och kan bli antagen om det finns plats och denne är kapabel att betala eventuell avgift.

4-5 Kontroll: Den sökande har imponerat och blir sannolikt antagen om konkurrensen om platserna inte är väldigt hög. Om en eventuell avgift är svår att betala för den sökande finns eventuellt möjlighet till att arbeta av en del av den eller liknande lösningar.

6-8 Kontroll: Den sökande har gjort såpass stort intryck att denne inte bara blivit antagen utan sannolikt kommer att få särskild uppmärksamhet av läromästaren. Eventuella avgifter kan vid behov reduceras avsevärt eller kanske till och med ignoreras.

9+ Kontroll: Den sökande har visat så stor potential att vapenmästaren sätter prestige i att få vara den sökandes läromästare. Eventuella hinder såsom avgifter eller platsbrist kommer inte vara ett problem.

Modell för stridskonstsuppbyggnad

Alla stridskonster har ett antal möjliga moment. Varje moment är antingen ett vapen eller ett sätt att hantera ett eller flera vapen. Terminologi för moment:

Ensam (E): Ett vapen i en- eller tvåhandsfattning. Inget andravapen, ingen sköld.

Par (P): Två vapen av samma typ.

Kombination (K): Två olika vapen i kombination (där ett kan vara en sköld), ett i varje hand.

Varje stridskonst har ett antal möjliga moment av välja från, det är alltså redan här man börjar skraddarsy sin stridskonst genom att välja moment. Ett moment kan t ex vara Stridssvärd ensamt, två Stridssvärd i par, Stridssvärd och Riddarsköld i kombination, etc. Hur många moment som det finns att välja ifrån beror på vilken typ av stridskonst det rör sig om. Stridskonster delas in i tre kategorier: Breda, Balanserade och Fokuserade. För en Bred stridskonst får man välja tre moment från sex möjliga, en Balanserad får välja två moment från fyra möjliga och en Fokuserad stridskonst får välja ett moment från två möjliga.

Strid, våld
och död

Stridskonsterna får alltså tre, två eller ett moment beroende på om stridskonsten räknas som Bred, Balanserad eller Fokuserad.

En utövare kan välja till fler moment från de ursprungliga momenten om sex, fyra, eller två moment (beroende på typ av stridskonst). Detta kostar 4 erfarenhetspoäng under spel, eller 1 enhet (stridsenhet eller valfri) vid rollpersonens skapande.

Varje stridskonst innehåller ett antal stridstekniker. Hur många och hur bra dessa tekniker är styrs av stridskonstens mall, enligt nedan. Möjligheten att välja en teknik till sin stridskonst kommer vid olika färdighetsnivåer för den expertis som är stridskonsten. Vid färdighetsnivå 4T6 fås den första tekniken, därefter tillkommer en teknik för varje +2 i stridskonsten, alltså vid 4T6+2, 5T6, och så vidare.

Fokuserade stridskonster har obligatoriska tekniker på de tre första nivåerna, här får utövaren alltså inte välja bland alternativ, Balanserade stridskonster har obligatoriska tekniker på de två första nivåerna och Breda har en obligatorisk på den första 4T6-nivån.

Krav

Varje stridskonst har ett antal Krav kopplat till sig. För att få köpa stridskonsten, vid skapandet av rollpersonen, måste dessa Kravnivåer vara uppfyllda. Primärt skall kraven inte vara vapenfärdigheter, dessa måste rollpersonen ändå lära sig för att kunna använda stridskonsten, utan det skall vara färdigheter som avspeglar den kultur, miljö eller filosofi som ligger bakom skapandet av stridskonsten.

En stridskonst kräver 4T6 i tre färdigheter eller expertiser. En färdighet på 5T6 kan krävas istället för två på 4T6, eller två på 3T6 istället för en på 4T6. Maximalt kan fyra färdigheter eller expertiser anges som krav.

Detta ger möjliga kravkombinationer för stridskonster om två färdigheter/expertiser med 5T6/4T6, tre färdigheter/expertiser med 5T6/3T6/3T6, tre färdigheter/expertiser med 4T6/4T6/4T6 eller fyra färdigheter/expertiser med 4T6/4T6/3T6/3T6.

Stridskonstsmallar

Beroende på vilken mall som används för att skapa en stridskonst ges fler eller färre möjligheter till momentval. Stridskonsten har också fler eller färre obligatoriska tekniker. Fokuserade stridskonster är de mest begränsade då de enbart erbjuder två moment att välja från och har flera tekniker som är obligatoriska. Fördelen med Fokuserade stridskonster är att mer avancerade tekniker kommer tidigare under expertisens utveckling.

Tekniker sorteras efter en A-B-C indelning, där A är de enklare teknikerna och C de mest avancerade. Beroende på om stridskonsten är Bred, Balanserad eller Fokuserad blir A, B, C teknikerna tillgängliga vid olika färdighetsnivåer.

När man sätter ihop en ny stridskonst kan obligatoriska tekniker alltid väljas från en lägre nivå än vad mallen anger.

Bred stridskonst

En "Bred" stridskonst har totalt 5 tekniker upp till expertisnivå 6T6, max antal tekniker är 8 vid expertisnivå 7T6+2, då har utövaren valt in alla tekniker i stridskonsten. En Bred stridskonst har flera enklare tekniker men få av de riktigt avancerade.

Moment: Utövaren får välja 3 moment av 6 alternativ

- 4T6: Obligatorisk A
- 4T6+2: Valfri A
- 5T6: Valfri A eller B
- 5T6+2: Valfri A eller B
- 6T6: Valfri A, B eller C

Därefter +1 teknik av A, B eller C per +2 steg i Expertisen

- En obligatorisk teknik samt;
- på A nivå 3 tekniker att välja bland
- på B nivå 2 tekniker att välja bland
- på C nivå 2 tekniker att välja bland

Balanserad stridskonst

En "Balanserad" stridskonst har totalt 5 tekniker upp till expertisnivå 6T6, max antal tekniker är 8 vid expertisnivå 7T6+2, då har utövaren valt in alla tekniker i stridskonsten. En Balanserad stridskonst har bredd men även visst djup.

Moment: Utövaren får välja 2 moment av 4 alternativ

- 4T6: Obligatorisk A
- 4T6+2: Obligatorisk A eller B
- 5T6: Valfri A eller B
- 5T6+2: Valfri A eller B
- 6T6: Valfri A, B eller C

Därefter +1 teknik av A, B eller C per +2 steg i Expertisen

- Två obligatoriska tekniker samt;
- på A nivå 2 tekniker att välja bland
- på B nivå 2 tekniker att välja bland
- på C nivå 2 tekniker att välja bland

Fokuserad stridskonst

En "Fokuserad" stridskonst har totalt 5 tekniker upp till expertisnivå 6T6, max antal tekniker är 8 vid expertisnivå 7T6+2, då har utövaren valt in alla tekniker i stridskonsten. Fokuserade stridskonster är smala och styrda men får fler kraftfulla tekniker tidigare.

Moment: Utövaren får välja 1 moment av 2 alternativ

- 4T6: Obligatorisk A
- 4T6+2: Obligatorisk A eller B
- 5T6: Obligatorisk A, B eller C
- 5T6+2: Valfri A eller B
- 6T6: Valfri A, B eller C

Därefter +1 teknik av A, B eller C per +2 steg i Expertisen

- Tre obligatoriska tekniker samt;
- på A nivå 1 teknik att välja
- på B nivå 2 tekniker att välja bland
- på C nivå 2 tekniker att välja bland



Strid, våld
och död



Tekniker

Tekniker

Förutom moment är stridskonster uppbyggda av ett antal tekniker. Dessa tekniker får väljas vid olika färdighetsnivåer för stridskonsten. I vissa fall är teknikerna obligatoriska, i vissa fall kan en utövare välja vilken teknik hen skall lära sig. Bokstaven efter teknikens namn anger hur avancerad tekniken anses vara. Beroende på typ stridskonst kan A, B eller C-tekniker läggas in på olika färdighetsnivåer. En asterisk* markerar att tekniken inte är beroende av vilket vapen (moment) som används. Övriga tekniker ger endast effekter när de används med de vapen som valts in som moment.

Avväpna (B)

Alla attacker får egenskapen Avväpnande 1, eller ökar Avväpnande med +1 om attacken redan besitter denna egenskapen. Kostnaden för en fördel är alltid minst ett övertag.

Avvärja angrepp (A)

Utövaren kan välja att få skölden denne använder förstörd (även om den inte är bräcklig) istället för att ta skada av en framgångsrik närstridsattack. Valet att använda tekniken skall göras innan någon skada slås.

Bärsärk* (B)

Personen kan försätta sig i bärsärkaraseri i strid. Om utövaren spenderar 1 Fokus under en scen gör alla Kraftfulla anfall som denne utför +1T6 i skada. Likaså ignorerar personen -1T6 Smärta. Personen får under sitt bärsärkaraseri inte använda taktikerna Snabbt anfall och Defensivt försvar. Vill bärsärken besinna sig innan scenen är över, till exempel för att inte angripa fiender som gett sig, tar detta 14(utfall Självkontrollslag) antal rundor. Blir bärsärken utslagen kommer denne ha sansat sig när denne återhämtat sig.

Dödande anfall (B)

Utövaren har lärt sig att dela ut dödliga anfall. +1 på tabellslag för Allvarliga skador mot folkslag.

Insikt (B)

När utövaren vinner ett motståndslag i strid kan denne få extra Övertag genom att spendera 2 Fokus per Övertag. Tre extra Övertag kan köpas på detta sätt.

Kraftfokus (A)

När utövaren träffat sitt mål (men innan skadan är framlagen) kan denne spendera 1 Fokus för att göra +1T6 skada. Som mest 2 Fokus kan användas på detta sätt och således öka skadan med +2T6.

Medföljning (C)

När utövaren använder försvarstaktiken Defensivt försvar så får denne +2T6 i bonus istället för +1T6.

Momentspecialisering (C)

Utövaren ökar skadan med ett eller båda vapnen som ingår i stridskonstens moment med +1T6 när detta eller dessa används som ett komplett moment. Tekniken kan läras en gång för varje moment. Denna bonus är inte kumulativ med den från egenskaperna Dolkmästare, Levande vapen, Kastmästare och Vapenspecialist.

Monsterdräpare (B)

Utövaren har lärt sig att dela ut dödliga anfall mot bestialiska motståndare. +1 på tabellslag för Vändningar mot varelser.

Målpunkter (B)

Alla attacker får egenskapen Precis 1, eller ökar Precis med +1 om attacken redan besitter denna egenskapen. Kostnaden för en fördel är alltid minst ett övertag.

Mästarutfall (C)

Utövaren har lärt sig att läsa av motståndaren och situationen och agerar allt som oftast först då det blir stridigheter. Utövaren får ytterligare +2 i Reaktion när en strid öppnas. Kräver Rappt utfall.

Perfektionism (C)

När en anfallare vinner ett motståndslag i strid kan denne få ett extra Övertag genom att spendera 1 Fokus. Ytterligare övertag kan köpas med Insikt utöver detta enda. Kräver Insikt.

Rappt utfall (A)

Utövaren får lägga till +2 till Reaktion när en strid öppnas, förutsatt att denne har ett vapen som ingår i stridskonstens moment, redo att användas.

Ridteknik* (A)

Kraftfulla anfall från riddjur ger inget avdrag på anfallsslaget i samma runda som striden öppnas.

Rustningsträning* (B)

När utövaren beräknar sin totala belastning dras 8 ifrån värdet (som lägst 0).

Sköldkontring (B)

Sköldar som ingår som moment får vapenegenskapen Kontrande (Kontrande innebär att man inte får något avdrag på sitt försvarslag när man använder försvarstaktiken Kontring).

Stridsvrål* (A)

En gång per scen kan ett av utövarens Reaktionslag ersättas med ett slag för Injaga fruktan eller expertisen Stridsvråla.

Tungt anfall (A)

Alla attacker får egenskapen Kraftfull, om de inte redan är Kraftfulla.

Strid, våld
och död

Två vapen: Anfall (B)

När rollpersonen har ett vapen i varje hand ökar vapenskanan med +2. Vapnen måste ingå i de moment som valts ur stridskonsten.

Två vapen: försvar (B)

När personen har ett vapen i varje hand ökar aldrig Utmattning från valet av försvarstaktik. Vapnen måste ingå i de moment som valts ur stridskonsten, gäller alltså inte för Undvika.

Två vapen: Par (C)

När utövaren slåss med ett par vapen av samma typ får dessa vapen en ytterligare vapenegenskap från följande: Måttande 1, Precis 1, Snabb, Vådlig. En vapenegenskap väljs när tekniken lärs in. Tekniken kan läras en gång för varje vapenegenskap.

Utmanövrering (C)

Alla attacker får egenskapen Utmanövrerande.

Stridskonster

Riddarskolning (bred)

Detta är den typiska träning i vapenföring som en väpnare får under sin utbildning till att få riddarslaget. Riddarträning kan också fås på vissa akademier, till exempel Talons kungliga stridsakademi. Olika kulturer premierar olika vapenuppsättningar. Svärd i kombination med sköld är vanligast i Drunok, medans det under senare tid blivit vanligare med enbart slagsvärd utan sköld i Consaber och Soldarn. I Soldarn används även yxan flitigt vilken troligen hänger samman med Zorianordens favorisering av detta vapen.

Vapenuppsättningar: Tre av stridssvärd, slagsvärd, stridsyx, stridsklubba eller bredyxa ensamt eller i kombination med sköld.

Krav: 4T6 i Rida och Hovliv samt 3T6 i Heraldik (expertis) och Ledarskap.

- 4T6: Ridteknik*
- 4T6+2: Valfri A
- 5T6: Valfri A/B
- 5T6+2: Valfri A/B
- 6T6: Valfri A/B/C

Därefter +1 teknik av A/B/C per +2 steg i Expertisen

- A: Avvärja angrepp, Kraftfokus, Rappt utfall
- B: Ripost, Sköldkontring
- C: Medföljning, Momentspecialisering

Daaks arm (balanserad)

De flesta jargiska tempelriddare är skolade i stridskonsten Daaks arm. Det finns gott om olika vapenkombinationer inom stridskonstens ramar. Stridskonsten bygger på att man försöker parera med det vapen eller den sköld man håller i vänster hand och sedan hackar kättaren i småbitar med huvudvapnet. Klockringarordens medlemmar är de mest kända brukarna av stridskonsten.

Krav: Rida 4T6, Klosterliv (expertis) 4T6, Helgonens liv 4T6

Vapenuppsättningar: Välj två av följande: Stridssvärd och dolk, stridssvärd och riddarsköld, slagsvärd och dolk, slagsvärd och riddarsköld.

Variant för Klockringarorden: Välj två av följande: Stridssvärd och dolk, stridssvärd och riddarsköld, stridssvärd ensamt, stridssvärd i par.

- 4T6: Ridteknik*
- 4T6+2: Två vapen: försvar
- 5T6: Valfri A/B
- 5T6+2: Valfri A/B
- 6T6: Valfri A/B/C

Därefter +1 teknik av A, B, C per +2 steg i Expertisen

- A: Rappt utfall, Kraftfokus
- B: Två vapen: anfall, Rustningsträning*
- C: Momentspecialisering, Två vapen: par

Kamorianisk Järnbärare (balanserad)

Särskilt dugliga kamorianer, som visat sitt värde både i strid och vid jakt, kan väljas ut till Järnbärare. Som namnet antyder är järnbärarna de som beväpnas och rustas med stammens ofta fåtaliga metallvapen och metallrustningsdelar. Dessa metallföremål är oftast plundrings- och krigsbyten från mer utvecklade områden. I lägen när en kamorianisk krigare blir trängd till det yttersta och där en förnuftig man skulle ge upp så löper kamorianen amok, precis som ett trängt djur attackerar trots sitt underläge.

Krav: 4T6 i Jakt & fiske och Vildmarksvana samt 3T6 i Gömma och Marsch.

Vapenuppsättningar: Två av Handyxa, Kortsvärd och Kamorspjut ensamt, eller i kombination med varandra.

- 4T6: Tungt anfall
- 4T6+2: Bärsärk*
- 5T6: Valfri A/B
- 5T6+2: Valfri A/B
- 6T6: Valfri A/B/C

Därefter +1 teknik av A, B, C per +2 steg i Expertisen

- A: Rappt utfall, Stridsvrål*
- B: Två vapen: anfall, Målpunkter
- C: Utmanövrering, Momentspecialisering



**Strid, våld
och död**

S:t Eoboths teknik (fokuserad)

S:t Eoboth var en av de första att använda det stora tvåhandsvärdet i krig, och hans vildsinta användande av det var ökänt även bland de tokonska hedningarna. Tekniken är särskilt speciell på grund av att man har en intressant utgångsställning, med svärdet på ens vänstra sida och med spetsen ner mot marken, vilket gör det möjligt att parera effektivt.

Det finns en stor mängd levnadsbeskrivningar och läror, både andliga och profana, tillskrivna S:t Eoboth bevarade, däribland hans fäktlektioner. Dock är väldigt få nedtecknade av helgonet själv, eller ens under hans levnadstid, men de är alla mycket imponerande och anses vitala för att förstå hans fäktkonst.

Moment: Storsvärd eller slagsvärd.

Krav: 4T6 i Krigföring, St Eoboths hagiografier (expertis), Heraldik (expertis)

- 4T6: Rappt utfall
- 4T6+2: Insikt
- 5T6: Utmanövrering
- 5T6+2: Valfri A/B
- 6T6: Valfri A/B/C

Därefter +1 teknik av A, B, C per +2 steg i Expertisen

- A: Tungt anfall
- B: Rustningsträning*, Monsterdräpare
- C: Momentspecialisering, Medföljning

Regelius fäktkonst (fokuserad)

Den berömda jargiske duellanten Izman Regelius är fruktad för sin flinka svärdskonst. Det sägs att han då och då tar sig an elever, men att många av dem väljer att avsluta träningen i förtid på grund av de svåra manövrer och den hårda träning som krävs för att lära sig behärska svärdets konst.

Moment: En av Stridssvärd ensamt eller i kombination med Dolk.

Krav: 4T6 i Duellera (expertis), Injaga fruktan och Undvika

- 4T6: Rappt utfall
- 4T6+2: Insikt
- 5T6: Mästarutfall
- 5T6+2: Valfri A/B
- 6T6: Valfri A/B/C

Därefter +1 teknik av A, B, C per +2 steg i Expertisen

- A: Avväpna
- B: Två vapen: Försvar, Dödande anfall
- C: Medföljning, Perfektionism

Motståndare & medhjälpare

Nedan följer några exempel på personer som kan fungera som motståndare eller medhjälpare till spelarna. Tanken är att dessa personer skall ha alla nödvändiga värden för att kunna användas vid sociala konflikter eller strid. Varje person avbildas också för att visa klädsel, rustning och annat som skapar en kulturell känsla.

Mall för personer

Titel. Först kommer benämningen på varje person.

Namnförslag. I kursiv stil anges ett antal namnförslag som passar med denna person, första hälften är kvinnonamn, andra hälften manliga namn. För vissa representeras enbart ett kön beroende på kulturell eller samhällelig kontext.

Beskrivning. Spelledarpersonen beskrivs kortfattat.

Typiska karaktärsdrag. Här beskrivs ett antal karaktärsdrag som kan vara passande att spela personen utifrån.

Avtrubning. Vilka nivåer av avtrubning som personen har.

Särskilda egenskaper. Här beskrivs särskilda egenskaper, magi och mysterier. För mysterier markerar en asterisk huvudmomentet, precis som i Grundreglerna.

Färdigheter. Vilka färdighetsvärden personen har i olika färdigheter. Dessa skall ses som ett urval och är inte heltäckande. Rörelsefärdigheter som är påverkade av Belastning har redan sina värden modifierade, skulle personen av någon anledning vara utan sin rustning skall dess färdighetsvärden modifieras upp igen.

Stridskonster. Namngiven stridskonst listas med vilka moment och tekniker som gäller för just denna person. Tekniker som påverkar vapendata är inräknade i skadevärden, eventuella vapenegenskaper som kommer från en stridskonst markeras med fet, kursiv stil i rutan för vapenegenskaper.

Vapen för anfall, försvarsmanövrer och olika typer av skydd listas. Undvika som försvarsmanöver är redan modifierad för eventuell Belastning.

Härledda attribut. Härledda attribut listas. Vissa attribut är redan modifierade av Belastning och i vissa fall framgår andra, situationsanpassade modifikationer.

Utrustning. Här listas den utrustning som personen troligen har med sig. Detta skall ses som exempel och kan naturligtvis ändras av spelledaren.

Strid, våld
och död

Legionär ur jargiskt krigsregemente

Selina Athora, Nivea av Calus, Petros av Tris, Galin Miles.

Verkar vanligtvis i: Jargien och för Jargien avgörande konflikt-områden.

Inom den jargiska armén finns ett fåtal mycket vältränade och snabbbrörliga krigsregementen. Ett krigsregemente rekryteras och administreras från en och samma legion, det är dock bara ett fåtal legioner som sätter upp krigsregementen då det är en ära som bara tillfaller de hårdaste legionerna. Rekryteringen sker från de provinsiella garnisonerna och gränsvaktsregementena ur samma legion. Legionärerna är synnerligen välmotiverade och vältränade då det bara är de främsta som får plats i ett krigsregemente. Denna stolthet kan ibland gå överstyr och resultera i slagsmål mellan olika regementen och legioner. Disciplinen är mycket hård och brott såsom uppstudsighet, fylla och feighet straffas med prygel eller döden.

Typiska karaktärsdrag: Heder, Kamp, Mod eller Plikt.

Avtrubning: Utsatthet +5, Våld +15, Övernaturligt ±0.

Färdigheter: Duper 2T6+3, Injaga fruktan 3T6+2, Krigföring 3T6+3, Marsch 4T6+2, Soldatliv 4T6, Speja 3T6+2.

Vapen	Träffa	Skada	Egenskaper
Stridsspjut	4T6+2	S6T6+1	Bräcklig, Räckvidd 2
Stridssvärd	4T6+2	H5T6+2, S4T6+3	Måttande 1, Precis 1
Välvd sköld	4T6	K3T6+3	Bräcklig
Kniv	4T6	S3T6+3	Begränsad, Precis 2
Slagsmål	4T6	K3T6+1	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Försvär	Närstrid	Avstånd	Skydd	Egenskaper
Välvd sköld	4T6+3	4T6	+10	Bräcklig
Undvika†	1T6+2†			

Skydd	H	K	S	Grund	Täcker
Plåthjälme med ansiktsskydd	15	12	15	5	1
Ringbrynjehauberk	17	9	13	5	2-4
Underarmsskenor	15	12	15	5	5-8
Underbensskenor med skor	15	12	15	5	9-10

Förflyttning	1T6+3†	Livskraft	4T6
Intryck	2T6+2	Grundutmattning	3†
Kroppbyggnad	4T6+2	Grundskada	3T6+1
Reaktion	1T6†	Grundrustning	5
Självkontroll	3T6+2	†Inkluderar Belastning (-2T6)	
Vaksamhet	3T6		

Utrustning: Rustning, vapen, vapenrock, brett svärdsbälte, byxor, undertunika, börs (1T6 silver).



Tempelriddare av Uthars tempelorden

Templor Evara Zeno, Templor Ione av Merun, Templor Tatian av Tibara, Templor Leon Dela.

Verkar vanligtvis i: Nordvästra Jargien (Genrio, Okrana, Tarkas).

Inom de jargiska kapitelhusen tränas kämpar i Daaks namn. De får en rigorös träning i vapenhantering, strid till häst men även i kyrkans mysterier. Träningsförhållandena påminner mycket om klosterlivet men de agrara sysslorna är ersatta med vapenlekar och fysisk träning. I händelse av krig utgör tempelriddarordnarna Jargiens tunga kavalleri, vilket kejsardömet annars har väldigt ont om. Det finns ett otal olika ordnar men Uthars tempelorden är välkänd för sina beridna riddare och ihärdiga kamp mot västerns mûhadiner. Tempelriddarna är svurna till Aboraten och skall bekämpa kyrkans fiender. De är ofta väl medvetna om sin makt och förmåga, vilket ofta avspeglas i deras tal och uppförande.

Typiska karaktärsdrag: Heder, Missionera, Mod eller Övertygelse.

Avtrubning: Utsatthet +0, Våld +10, Övernaturligt +10.

Färdigheter: Ceremoni 4T6, Daaks arm 5T6+2, Förvränga 4T6, Genomskåda 4T6, Helgonens liv 4T6, Injaga fruktan 4T6, Kanalisera 4T6, Klosterliv 4T6, Krigföring 3T6, Ockultism 3T6+2, Rida 4T6+2, Vildmarksvana 3T6+2.

Daaks arm: Stridssvärd & dolk (K), Stridssvärd & riddarsköld (K), Ridteknik*, Två vapen; försvar, Rustningsträning*.

Mysterier: Den enträgne pilgrimens lättnad, Den glänsande klingans välsignelse, Den kämpande tjänarens styrka.

Vapen	Träffa	Skada	Egenskaper
Stridssvärd	5T6	H5T6+1, S4T6+2	Måttande 1, Precis 1
Stridslans	4T6+2	S5T6	Bräcklig, Räckvidd 2
Dolk	4T6+2	S4T6	Begränsad, Precis 2, Vädlig
Riddarsköld	4T6	K4T6	Bräcklig
Slagsmål	3T6+2	3T6	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Försvar	Närstrid	Avstånd	Skydd	Egenskaper
Riddarsköld	5T6	4T6+2	6	Bräcklig
Undvika	4T6			

Skydd	H	K	S	Grund	Täcker
Helrustning i tunnplåt	14	11	14	4	1-10

Förflyttning	3T6+2	Livskraft	4T6
Intryck	3T6	Grundutmattning	3
Kroppsbyggnad	4T6+1	Grundskada	3T6
Reaktion	3T6	Grundrustning	4
Självkontroll	3T6+1		
Vaksamhet	3T6+1		

Böner & ceremonier	Moment	Omfång	Räckvidd	Varaktighet	Effekt
S:t Mayraks börda	Kan 10	Åkallaren	Personlig	Gryning	Minskar belastning med 4 (+2 per Övertag)
S:t Agoras välsignade resa	Cer 10, 14*, Kan 14	Åkallaren	Personlig	Fullmåne	Minskar belastning med 12 (+2 per Övertag)
Välsigna vapen	Kan 12	1 vapen	Intill	Scen	Vapenskadan ökar med 2 (+1 per Övertag)
S:t Benecents klinga	Cer 12, 12, 12*, Kan 16	1 vapen	Intill	Fullmåne	Vapenskadan ökar med 2T6 (+1 per Övertag)
Daaks trogna tjänare	Kan. 8	Åkallaren	Personlig	Scen	Självkontroll vid skräckslag +2 (+2 per Övertag)
S:t Verretes stålsättning	Kan 8	Åkallaren	Personlig	Scen	Livskraft vid Chockslag +1 (+1 per Övertag)
S:t Uthars ande	Cer 12, 12, 14*, Kan 15	Åkallaren	Personlig	Gryning	Smärta -1T6, Livskraft vid Dödsslag +2 (+1 per Övertag)



Utrustning: Stridshäst, purpurfärgad vapenrock, svärdsbälte, vapen, sköld med ordens märke, helgonamulett, välsignat daakkors i bälte, börs (2T6 silver).

Järnbärare från Stenbockens stam

Bera, Susa, Jo'hna, Chald, Grasc, Valir.

Verkar vanligtvis i: Kamor.

Alla vuxna kamorianer, kvinnor som män, är krigare när så krävs. För kamorianer är det lika naturligt att vara krigare som jägare. Särskild status har de så kallade Järnbärarna, dessa är de mest erfarna och dugliga av klanernas kämpar och det är dessa som strider med de få järnvapen stammen får fram eller lyckas erövra. Dessa utgör de främsta försvararna av sin klan men kan även samlas för att gemensamt utgöra en elit om stammen samlas för större fälttåg. Det är få förunnat att bli järnbärare, kanske en på tjugo. Kamorianer är ett aggressivt och vildsint folkslag, vilket även märks i strid. Då en kamorian blir trängd eller nederlaget är nära så löper denne amok. Detta gör kamorianska krigare än mer fruktade, då de vanligen slåss tills de själva stupar.

Typiska karaktärsdrag: Aggression, Heder, Kamp eller Världighet.

Avtrubning: Utsatthet +5, Våld +10, Övernaturligt +10.

Färdigheter: Gömma 3T6, Hoppa 4T6, Injaga fruktan 4T6+2, Jakt & fiske 4T6+2, Kamoriansk klankrigarträning 4T6+2, Klättra 5T6, Marsch 4T6, Naturlära 4T6+2, Orientering 4T6, Simma 2T6, Smyga 4T6, Speja 3T6+2, Spåra 4T6, Vildmarksvana 4T6.

Kamoriansk stamkrigarträning: Kamorspjut (E), Handyxa & Kortsvärd (K), Tungt anfall, Bäsärk.

Vapen	Träffa	Skada	Egenskaper
Kamorspjut	4T6+2	S5T6+2	Bräcklig, Kraftfull, Måttande 1, Räckvidd 1
Handyxa	4T6	H5T6	Bräcklig, Kraftfull
Kortsvärd	4T6+2	H4T6+1, S4T6+3	Kraftfull, Preis 1, Vädlig
Kortbåge	4T6+2	S4T6+2	Bräcklig, Bågpil, Lång räckvidd
Dolk	4T6	S4T6+1	Begränsad, Precis 2, Vädlig
Slagsmål	4T6+2	3T6+1	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Försvar	Närstrid	Avstånd	Skydd	Egenskaper
Undvika	4T6+2			

Skydd	H	K	S	Grund	Täcker
Päls och läderkyrass	10	11	10	5	2-4
Läderlindor	8	8	7	5	5-6
Armrör i plåt	20	17	20	5	7-8
Pälslindor	9	7	7	5	9-10

Förflyttning	3T6+3	Livskraft	4T6
Intryck	2T6+2	Grundutmattning	3
Kroppsbbyggnad	4T6+2	Grundskada	3T6+1
Reaktion	3T6	Grundrustning	5
Självkontroll	3T6+2		
Vaksamhet	3T6		

Utrustning: Läder- och pälsrustning, ärmlös kjortel, koger (1T6+8 pilar), läderbälte med bronsplåtar, bältespung, rensel, amulett, skinnmockasiner, mantel.



Damarisk ivenagallos

Dara van Dechmar, Zandra van Fachos, Begal van Fachos, Pergrim Vitfjäder.

Verkar vanligtvis i: Damariska städer.

Unga adelsmän och officerare kända som ivenagallos, ungtuppar, brukar om kvällarna vandra på de damariska städernas gator och försöka vinna status och ryktbarhet genom att leta efter minsta förevändning att utmana andra stridsmän på duell. Ungtupparna är inte uppskattade av makthavarna, men bland officerare och finare familjer betraktas unga män nästan inte som vuxna förrän de ädragit sig några duelllärr genom att försvara sin, sitt förbands eller sin familjs heder mot aldrig så små, påstådda skymfer. Adelsätten Fachos unga män (och i vissa fall unga kvinnor) är vanligt förekommande vid denna typ av gatuskärmytslingar. Fachos långtgående utbyte med Jargien har medfört en spridning av den beryktade jargiska duellanten Izman Regelius fäktningsstil. Izmans Regelius goda relationer med greve Illius Vitfjäder, och det faktum att han besökt det damariska hovet för uppvisningar, har även bidragit till hans fäktskolas popularitet. Från det damariska hovet har stilen sedan spritts bland ivenagallos. För ädlingar som skickas till Jargien som sändebud, i affärer, eller för att utveckla sin världsvana, kan det även vara gynnsamt att kunna hantera ett svärd vid dueller eller för att värna sitt liv - om det skulle komma till blodiga slut som resultat av misslyckade intriger.

Typiska karaktärsdrag: Arrogans, Makt, Ryktbarhet eller Spendera pengar.

Avtrubning: Utsatthet +5, Våld +5, Övernaturligt ±0.

Färdigheter: Argumentera 4T6, Charm 3T6+2, Dansa 4T6, Duellera 4T6, Dupera 3T6+3, Genomskåda 4T6, Handel 3T6+2, Historia 3T6+2, Hovliv 4T6+2, Injaga fruktan 4T6, Regelius fäktkonst 5T6, Rida 3T6+2.

Regelius fäktkonst: Stridssvärd & dolk (K), Rappt utfall, Insikt, Mästarutfall.

Vapen	Träffa	Skada	Egenskaper
Stridssvärd	4T6+2	H4T6+3, S4T6	Måttande 1, Precis 1
Dolk	4T6	S3T6+2	Begränsad, Precis 2, Vädlig
Slagsmål	3T6	K2T6+2	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Försvär	Närstrid	Avstånd	Skydd	Egenskaper
Undvika	4T6			

Skydd	H	K	S	Grund	Täcker
Läderrock	5	5	4	2	2-4
Läderstövlar	5	5	4	2	9-10

Förflyttning	3T6	Livskraft	4T6+1
Intryck	3T6+2	Grundutmattning	0
Kroppbyggnad	3T6+1	Grundskada	2T6+2
Reaktion	4T6†	Grundrustning	2
Självkontroll	3T6+2	†Vid öppnandet av strid, annars	
Vaksamhet	3T6	3T6.	

Utrustning: Dyrbar tunika av fina tyger dekorerad med olika profana eller sakrala symboler, dekorerad överrock av skinn eller läder, dräktbälte med mönster som representerar familj- och förbandstillhörighet, praktiskt svärdsbälte med stridssvärd och dolk, höga läderstövlar, bältesbörs (3T6 silver).

