



Konverteringsregler

från Eon III till Eon IV

Text: Anton Wahnström

Konvertering

Introduktion

I detta dokument finns instruktioner för att konvertera rollpersoner från Eon III till den senaste fjärde upplagan. Genomgående i konverteringen gäller att man utgår från rollformuläret till fjärde utgåvan och fyller i detta allt eftersom.

Grundattribut

Nedan finns två tabeller: En som beskriver vad rollpersonens grundattribut ska baseras på och en som beskriver hur man konverterar attributsvärden i Eon III till attributstärningar i Eon IV.

Härledda attribut och värden

De härledda attributen och värdena kan räknas ut enligt Grundbokens sida 60–61 efter att grundattributen konverterats. Dessa kan dock påverkas av rollpersonens folkslag, se nedan.

Grundattribut, Eon IV	Baseras på, Eon III
Styrka	Styrka
Tålighet	Tålighet
Rörlighet	Rörlighet
Uppfattning	Medelvärde av Syn och Hörsel
Vilja	Vilja
Psyke	Psyke
Visdom	Bildning
Utstrålning	Personlighet

Attribut, Eon III	Grundattribut, Eon IV
1–2	1T6
3	1T6+1
4	1T6+2
5	1T6+3
6	2T6
7	2T6+1
8	2T6+2
9	2T6+3
10	3T6
11	3T6+1
12	3T6+2
13	3T6+3
14	4T6

Attribut, Eon III	Grundattribut, Eon IV
15	4T6+1
16	4T6+2
17	4T6+3
18	5T6
19	5T6+1
20	5T6+2
21	5T6+3
22	6T6
23	6T6+1
24	6T6+2
25	6T6+3
+1	(+1)
+4	(+1T6)

Färdigheter

I denna del finns instruktioner för hur man konverterar färdighetschanser i gamla Eon till färdighetstärningar i Eon IV. Färdigheterna går igenom kategori för kategori. Färdigheterna konverteras på följande vis:

- I de flesta fall baseras färdighetstärningarna i Eon IV på vad man hade för färdighetschans i en färdighet med samma namn. Har man 14 i Lagkunskap i gamla Eon får man således 4T6 i Lagkunskap i Eon IV.
- I en del fall baseras färdighetstärningarna på färdighetschansen i en färdighet med ett annat namn. Detta gäller exempelvis Kalkylera, vars färdighetstärningar baseras på rollpersonens färdighetschans i Räkning.

Färdighetschans, Eon III	Färdighetstärningar, Eon IV
5-6	2T6
7	2T6+1
8	2T6+2
9	2T6+3
10	3T6
11	3T6+1
12	3T6+2
13	3T6+3
14	4T6
15	4T6+1
16	4T6+2

Kunskapsfärdigheter, Eon IV	Baseras på, Eon III
Filosofi	Filosofi
Geografi	Geografi
Gifter & droger	-
Handel	Medelvärde av Handel och Värdera
Historia	Historia
Kalkylera	Räkning
Kirurgi	Läkekonst, om denna har specialiseringen Kirurgi
Krigföring	Krigsföring
Lagkunskap	Lagkunskap
Läkekonst	Läkekonst
Ockultism	Man kan välja att överföra Ockultism till antingen Ockultism eller Teologi
Teologi	Ockultism eller Teologi
Teoretisk magi	Teoretisk magi
Undervisa	Undervisa

Mystikfärdigheter, Eon IV	Baseras på, Eon III
Ceremoni	Ceremoni
Förnimma	Magiförnimmelse
Förvränga	-
Kanaliserar	Ceremoni

- Vissa färdighetstärningar baseras på medelvärdet av två färdighetschanser, exempelvis Orientering som baseras på medelvärdet av Spåra och Överlevnad. Om man har 11 i Spåra och 16 i Överlevnad blir medelvärdet av dessa 13,5, vilket avrundas ned till 13 och således får man då 3T6+3 i Orientering.
- En del färdighetstärningar baseras på den högsta av två eller flera färdighetschanser, exempelvis Naturlära som baseras på den högsta av Växtlära och Djurlära. Har man 6 i Växtlära och 12 i Djurlära får man således 3T6+2 i Naturlära.

Färdighetschans, Eon III	Färdighetstärningar, Eon IV
17	4T6+3
18	5T6
19	5T6+1
20	5T6+2
21	5T6+3
22	6T6
23	6T6+1
24	6T6+2
25	6T6+3
+1	(+1)
+4	(+1T6)

Rörelsefärdigheter, Eon IV	Baseras på, Eon III
Dansa	Dansa
Fingerfärdighet	Fingerfärdighet
Gömma	Gömma
Hoppa	Hoppa
Klättra	Klättra
Läsdyrkning	Läsdyrkning
Simma	Simma
Smyga	Smyga
Undvika	Undvika

Sociala färdigheter, Eon IV	Baseras på, Eon III
Argumentera	Övertala
Berättarkonst	Berättarkonst
Charm	Förföra
Dupera	Övertala
Genomskåda	Förhöra
Hovliv	Etikett
Injaga fruktan	Förhöra
Ledarskap	Ledarskap
Skumraskaffärer	Skumraskaffärer
Spel & dobbel	Spel & dobbel
Sång & musik	Högsta av Sång och Musik



Konvertering

Stridsfärdigheter, Eon IV	Baseras på, Eon III
Armborst	Armborst
Båge	Båge
Dolk	Dolk
Kastvapen	Högsta av Kasta, Kastklubba, Kaskniv, Kastspjut, Kastyxa och Slunga
Kedjevapen	Kedjevapen
Klubba	Klubba
Sköld	Sköld
Slagsmål	Slagsmål
Spjut	Högsta av Lans, Spjut och Stångvapen
Stav	Stav
Svärd	Svärd
Yxa	Yxa
Vildmarksfärdigheter, Eon IV	Baseras på, Eon III
Genomsöka	Söka
Jakt & fiske	Högsta av Jakt och Fiske
Köra vagn	Köra vagn
Marsch	Marsch
Naturlära	Högsta av Djurlära och Växtlära
Navigation	Navigation
Orientering	Medelvärde av Spåra och Överlevnad
Rida	Rida
Sjömannaskap	Sjömannaskap
Speja	Speja
Spåra	Spåra
Vildmarksvana	Överlevnad

Expertiser, hantverk & kännetecken

En del expertiser baseras på färdigheter som funnits med i gamla Eon. Vilka de är finns beskrivet nedan. Då Expertiser har minst 3T6 gäller följande specialregel:

Om färdigheten som konverteras räknas som expertis eller hantverk i Eon IV förvandlas färdighetschansen på 5-10 till 3T6.

Hantverk: Då hantverken är i stort sett samma i gamla Eon som i Eon IV så baseras alla hantverk i Eon IV på de hantverk i gamla Eon som har samma namn.

Kännetecken: Det finns två sätt för rollpersonen att få kännetecken vid konvertering. Det ena är om rollpersonen tillhör ett folkslag som får ett kännetecken från start och det andra är om denne med spelledarens tillåtelse köper kännetecken för sina valfria enheter.

Expertiser, Eon IV	Baseras på, Eon III
Akrobatik	Akrobatik
Anatomi	Anatomi
Buktaleri	†
Diplomati	Diplomati
Förklädnad	Förklädnad
Gå på lina	†
Heraldik	Heraldik
Härma	†
Jonglera	†
Skidor & skridskor	Högsta av Skidor och Skridskor
Skådespel	Skådespel
Supa	Supa
Väderkännedom	Väderkännedom

† Om rollpersonen har minst 10 i Gyckla får denne välja två av färdigheterna ovan märkta † som då baseras på värdet i Gyckla.

Språkfärdigheter

Rollpersonens modersmål är detsamma innan och efter konvertering.

För att rollpersonen ska få tillgodoräkna sig ett språk eller en skrift krävs att denne har minst 10 i färdighetschans (detta gäller dock ej modersmål). Om rollpersonen har lägre än 10 i språket/skriften får denne istället 1 enhet att placera på språk eller språkrelaterade expertiser (då det kostar 2 enheter att lära sig ett språk krävs det alltså att spelaren lägger till en enhet).

Har rollpersonen 15 eller mer i ett språk får denne extra enheter att spendera på språk eller språkrelaterade expertiser, se tabell nedan.

Lättlärdhet och svärlärdhet

Lättlärdhet och svärlärdhet följer med färdighetskonverteringen. För de färdigheter som baseras på flera färdigheter (oavsett om det är medelvärde eller högsta av flera) räcker det att minst en av de baserade färdigheterna är lättlärd för att Eon IV-färdigheten ska räknas som lättlärd.

Konvertering

Färdighetschans i språk/skrift, Eon III	Kan språket/skriften efter konvertering	Extra enheter att spendera på språk eller språkrelaterade expertiser
5-9	Nej (undantaget modersmål)	1 (undantaget modersmål)
10-14	Ja	-
15-16	Ja	1
17-18	Ja	2
19	Ja	3
20	Ja	4
+1	Ja	+1

Egenskaper från folkslag

Lättlärd och svårlärd

Om rollpersonens folkslag innebär att denne blir lättlärd eller svårlärd i någon färdighet vid rollpersonsgenerering i Eon IV blir rollpersonen lättlärd alternativt svårlärd i denna/dessa färdigheter.

Expertiser, hantverk & kännetecken

Om rollpersonens folkslag innebär att denne får någon expertis, hantverk eller kännetecken så får rollpersonen detta även vid konvertering till Eon IV.

Enheter från folkslag

Rollpersonen får inte tillgodoräkna sig några extra enheter från folkslaget.

Härledda attribut

Om folkslaget har en egenskap som påverkar ett eller flera härledda attribut får rollpersonen tillgodoräkna sig denna modifikation.

Avtrubning

Om folkslaget ger extra Avtrubning får rollpersonen tillgodoräkna sig denna.

Pengar och utrustning

Rollpersonen får inte några extra pengar eller utrustning från sitt folkslag vid konvertering.

Övriga egenskaper

Rollpersonen får alla övriga egenskaper från folkslaget, såsom *Dricka saltvatten* för adasier eller *Utbyta minnen* för misslor.

Karaktärsdrag

Spelaren får välja två karaktärsdrag till sin rollperson, om så önskas kan man låta dessa påverkas av vad rollpersonen hade i sina karaktärsdrag i gamla Eon.

Avtrubning

Rollpersonen får ett kryss Avtrubning att placera på valfri kategori. Utöver detta kan rollpersonen få ytterligare kryss att placera på våld om denne har hög Stridsvana, se tabell nedan.

Observera att avtrubningskryss som rollpersonen får till valfri kategori även kan användas till våld.

För att få ytterligare Avtrubning får rollpersonen spendera sina valfria enheter. Det kostar som vanligt 2 enheter per kryss.

Stridsvana	Avtrubningskryss våld
5-9	0
10-13	1
14-16	2
17-18	3
19+	4

Valfria enheter

För att kunna specialanpassa rollpersonen får denne 6 valfria enheter att spendera på färdigheter, språk, mysterier, Avtrubning och så vidare.

Om enheterna används till att höja färdigheter som ej är språk, expertiser, hantverk eller kännetecken får det högst läggas en enhet per färdighet. Hur höjningen går till beskrivs i tabellen nedan.

Antal specialiseringar	Valfria enheter
0-3	0
4-7	1
8-11	2
+4	+1

Färdighetstärningar innan höjning	Efter höjning med en enhet
2T6	3T6
2T6+1	3T6
2T6+2	3T6+1
2T6+3	3T6+2
3T6	3T6+2
3T6+1	3T6+3
3T6+2	4T6
3T6+3	4T6
4T6	4T6+1
4T6+1	4T6+2
4T6+2	4T6+3
4T6+3	5T6



Konvertering



Konvertering av övriga regler

Då detta dokument endast täcker grunderna behöver man manuellt konvertera mer avancerade regler, exempelvis magi.

Svårigheter: Använd tabellen till höger.

Attributslag: Använd tabellen till höger nedan

Skadeslag: För att konvertera Trauma, Smärta, Blödningstakt, Blodförlust och Utmattning från Eon III använder man tabellerna nedan. När man utsätts för skadetyper så slår man den och avläser på tabellen för att se vilken resultat det skulle ge i Eon IV.

Svårighet, Eon III	Svårighet, Eon IV
1T6	2
2T6	6
3T6	10
4T6	14
5T6	18
(+1T6)	+4

Attributslag, Eon III	Slag för härlett attribut, Eon IV
Styrka	Kroppbyggnad
Tålighet	Kroppbyggnad eller Livskraft
Rörlighet	Förflyttning eller Reaktion
Personlighet	Intryck
Psyke	Självkontroll
Vilja	Självkontroll
Bildning	Intryck eller färdigheter
Syn	Vaksamhet
Hörsel	Vaksamhet

Trauma, Eon III	Dödsslag, Eon IV	Sår, Eon IV
1-4	-	1 Sår
5-9	Dödsslag 2	1 Sår
10-14	Dödsslag 6	1 Sår
15-19	Dödsslag 6	2 Sår
20-24	Dödsslag 10	2 Sår
25-29	Dödsslag 14	2 Sår
30-34	Dödsslag 14	3 Sår
35-39	Dödsslag 18	3 Sår
40-44	Dödsslag 22	3 Sår
(+5)	Dödsslag (+4)	(...)

Smärta, Eon III	Utmattning, Eon IV	Smärta, Eon IV
1-4	+2	-
5-9	+4	-
10-14	+6	-
15-19	+6	1 Smärta
20-24	+10	1 Smärta
25-29	+14	1 Smärta
30-34	+14	2 Smärta
35-39	+18	2 Smärta
40-44	+22	2 Smärta
(+5)	(+4)	(...)

Blödningstakt, Eon III	Blödning, Eon IV
1-4	1/2
5-9	1/4
10-14	1/6
15-19	2/6
20-24	2/10
25-29	2/14
30-34	3/14
35-39	3/18
40-44	3/22
(+5)	(0/+4)

Blodförlust eller Utmattning, Eon III	Utmattning, Eon IV
1-4	+1
5-9	+2
10-14	+4
15-19	+6
20-24	+8
25-29	+10
30-34	+12
35-39	+14
40-44	+16
(+5)	(+2)

Konvertering