

# HJÄLTARNAS TID REGELPATCH 1 VÅREN 2017

Av Alan Smithee

## GRUNDEGENSKAPER

Varje rollperson har fyra grundegenskaper. För att bestämma grundegenskaperna, slå fyra gånger på nedanstående tabell och sätt in resultatet på grundegenskaperna.

3T6	Grundegenskapsvärde
3-6	-2
7-9	-1
10-11	±0
12-14	+1
15-18	+2

Tabell: Grundegenskaper

Grundegenskaperna påverkar färdighetslagen för vissa färdigheter, genom att de öppnar eller spärrar slag för de färdigheterna. Om grundegenskapen är högre än 0 så öppnas slaget så mycket, om grundegenskapen är lägre än 0 så spärras slaget så mycket.

- ❖ **Bråka (B):** Påverkar stridsfärdigheterna utom *Slagsmål*, samt *Manövrer*. Dessutom modifieras *Gard* med så mycket.
- ❖ **Röja (R):** Påverkar färdigheterna *Härkonst*, *Ledarskap*, *Styrkeprov*, *Uthållighet*, *Viljestyrka* samt *Slagsmål*. Dessutom modifieras *Hälsa* med så mycket.
- ❖ **Använda (A):** Påverkar färdigheterna *Fingerfärdighet*, *Gömman sig*, *Jakt*, *Leta*, *Rida*, *Spana*, *Sjömannaskap*, *Skaldekonst*, *Spel*, *Spelmannaskap*, *Status*, *Stigvana*, och *Trolldom*.
- ❖ **Kunna (K):** Påverkar färdigheterna *Handel*, *Lagkunskap*, *Läkekonst*, *Lärdom*, *Språk*, *Väderkunskap*, *Vältalighet*, och *Wyrd*.

## KÖN

Det är orealistiskt att det inte finns något val av kön. Därför måste alla rollpersoner välja ett kön, och det finns bara två att välja mellan!

## RASER

Det heter inte »folkslag« längre. Det är för politiskt korrekt. Numera heter det »raser«. Man får modifieringar på grundegenskaperna beroende på vilken ras man har.

- ❖ **Alver:** +1 på *Bråka* och *Använda*, +2 på *Kunna*.
- ❖ **Dvärgar:** +1 på *Bråka*, +2 på *Röja*.
- ❖ **Misslor:** +1 på *Använda*, -1 på *Bråka* och *Röja*.
- ❖ **Människor:** Människor är skittråkiga och får -1 på allt.
- ❖ **Ljustroll:** +2 på *Använda*, +1 på *Kunna*.

## YRKEN

Det heter inte »värv« längre. Det är pretto. Numera heter det »yrken«. Man får även modifieringar på grundegenskaperna beroende på vilket yrke man har.

- ❖ **Krigare:** +1 på *Bråka* och *Röja*.
- ❖ **Magiker:** +1 på *Kunna*.
- ❖ **Stigfinnare:** Byter namn till »Ranger«, +1 på *Använda* och *Röja*.
- ❖ **Tjuv:** +1 på *Använda* och *Bråka*.
- ❖ **Ädling:** Skitfäntigt yrke. Vad fan tog vi med det för? Utgår.
- ❖ **Draakryttare:** Nytt yrke, som bara finns för alver. +2 på allt.

## ❖ DRAAKRYTTARE (NYTT YRKE)

Du måste vara alv för att välja yrket Draakryttare.

**Stridsfärdigheter:** Fördela ut färdighetsvärdena 80, 70, 70, 60, 60, 50, 50, 30 på de åtta stridsfärdigheterna.

**Äventyraryrdigheter:** Fördela färdighetsvärdena 65, 55, 45, 45, 35, 35, 25, 25, 25 på följande färdigheter: *Härkonst*, *Gömman sig*, *Jakt*, *Manövrer*, *Rida*, *Spana*, *Stigvana*, *Uthållighet*, och *Väderkunskap*. Resten av äventyraryrdigheterna får värdet 15.

**Startutrustning:** Du får följande startutrustning:

- ❖ Drake. Se grundboken på sidan 72.
- ❖ Dolk.
- ❖ Sköld.
- ❖ Plåtröstning.
- ❖ *Välj en av:* armborst, kastkniv, kastspjut, krigsbåge, pilbåge, slunga, spjutslunga.
- ❖ *Välj en av:* hammare, huggkniv, pålyxa, spjut, svärd, slagsvärd, yxa.
- ❖ Äventyraryrustning.
- ❖ 1000 silvermynt.

**Särskilda förmågor:** Välj en av följande tre förmågor.

- ❖ **Draakhoorn:** Du kan blåsa i ett horn, vilket som helst, och din drake dyker upp nästa runda i samma zon.
- ❖ **Eldfängjadrakkar:** Du kan blåsa eld precis som en drake. Det räknas som Brinnande, Yttäckande och Förvarnande och gör 6T6 i skada. Du kan göra det tre gånger per spelmöte.
- ❖ **Pactum Draconicus:** Om du blir skadad kan du välja att låta din drake ta skadan istället, om den finns i samma zon. Skadan går rakt in på drakens *Hälsa*.

## MOTSTÅNDSTABELL

Motsatta slag har ett jättestort problem: båda måste slå varsitt slag, och det går ju inte när det bara är en uppsättning procenttärning i regelboxen. Dessutom kan det ju bli oavgjort så att ingen vinner, och det är orealistiskt!

Därför inför vi en motståndstabell så att bara en person behöver slå ett slag.

Sätt in ditt värde i toppraden. Sätt in motståndarens värde i vänsterkolumnen. Läs av där rad och kolumn korsas. Det är vad du ska slå under eller lika med för att vinna över motståndaren.

	01-05	06-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100	101+
01-05	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
06-10	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11-15	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
16-20	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
21-25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
26-30	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
31-35	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
36-40	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
41-45	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
46-50	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
51-55	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
56-60	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
61-65	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
66-70	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
71-75	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
76-80	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
81-85	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
86-90	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
91-95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
96-100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
101+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50