

Karakterskabelse i Hinterlandet



Regler, retningslinjer og oversigt for skabelse af karakterer i Hinterlandet.

Forberedelse

Du skal bruge et karakterark, notespapir, mindst 3t6 og en pen, samt denne vejledning. Derefter er der fire trin, som du skal gennemgå, og voila! Du har en karakter klar til eventyr.

Trin 1: Vælg klasse

Der er syv karakterer at vælge imellem.

- De magikyndige: Trolldfolk, Helligfolk
- De kampkyndige: Lykkeriddere, Dværge, Halvork
- De listige: Eventyrere, Halvinger, Halvork

Eksempel: At fordele evnetal

Trine har besluttet sig for at lave en lykkeridder.

Hun ruller terningerne otte gange og får resultatet 17, 15, 12, 11, 10, 9, 8 og 5.

Hun fordele 17'eren på styrke, 12 på behændighed, 15 på udholdenhed, 10 på intelligens, 5 på visdom og 8 på karisma. Hun anbringer sin 11'er i standard udstyr og sin 9'er på magisk udstyr.

Trin 2: Evnetal og udstyr

Rul 3t6 otte gange og noter resultaterne. Seks resultater skal fordeles på evnerne og to på udstyr.

Evnerne

- Styrke – bonus til nærkamp og skade
- Intelligens – bonus til trolddom
- Visdom – bonus til helligfolks magi
- Behændighed – bonus til afstandskamp og til forsvar
- Udholdenhed – bonus til livspoint
- Karisma – bonus til forhandlinger og møder

Udstyr

- Standard udstyr – våben, rustning, grej
- Særligt udstyr – fortryllede skatte

Trin 3: Udfyld karakterarket

1. Skriv din valgte klasse ind på arket og noter klassens særlige evner, livspoint, angrebsbonus etc.
2. Noter de seks evnetal, du har valgt, og skriv bonusser eller minusser ned for evnerne.
3. Skriv udstyret ned på udstyrsfeltet.
4. Navngiv din karakter og lav en kort beskrivelse af karakteren.

Eventallene

Evnerne giver bonusser og minusser via følgende tabel

Evnets værdi	Bonus
1-4	-2
5-8	-1
9-12	+0
13-16	+1
17-20	+2
21-24	+3
osv.	+

Trin 4: De sidste detaljer

Livspoint

- Værdien af udholdenhed + klassens basisværdi

Forsvarsværdi

- Forsvar 10 + behændighedsbonus + rustning + skjold + særlig evne

Angreb

- Nærkamp 1t20+angrebsbonus + styrkebonus + særlig evne
- Afstandskamp 1t20+angrebsbonus + behændighedsbonus + særlig evne

Skade

- Våbnets skadesterning + særlig evne + evt. styrkebonus (gælder for nærkamp og kastevåben)

Lykkeridder

Lykkeriddere er kampkyndige folk, der er gode til at kæmpe med alskens våben og hugge fjender ned. Lykkeriddere er også gode til at rejse rundt i vildmarken, de er årvågne og gode til at forhandle med fjender på barsk maner.



Lykkeriddere kommer fra alle egne af kejserriget. Nogle er veteraner fra rigets mange krige mod de barbariske stammer, der omkranser riget, andre er unge og uprøvede folk fra samfundets øverste eller nederste lag, der enten er oplært i fægteskoler eller brutale slagsmål på gaden. Fælles for alle lykkeriddere er deres evner til at slå ting i ihjel i kamp.

Traditionelle lykkeriddernavne: Aeliana, Antonina, Lucilia Maxima; Albanus, Gnaeus, Gaius, Quintus

Evner: Våbenferm, Bælle

Angrebsbonus +0

Livspoint: 10+værdien af udholdenhedsevnen

Resistensbonus +0

Førstehjælpsterning: 1t10

Udstyrsevners værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, kølle, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, daggert, kølle, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Ringbrynje, daggert, slagøkse, spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, sværd, spyd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 1 tørret ration
17-18	Skældpanser, daggert, sværd, langbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 2 tørrede rationer

Magisk udstyrsevnes værdi	Magisk udstyr
3-4	Styrkedrik
5-8	Styrkedrik (2 doser), helbredende drik
9-12	Lykkemønt, flammepulver, Vågelys
13-16	Flammepulver, Smedemønt, modgift
17-18	Smedemønt, edderkoppeolie, styrkedrik, vinterolie

Eventyrer

Eventyrere er listige folk, der er gode til at bruge snigangreb til at fælde deres modstandere med. Eventyrere er gode til at rejse rundt i vildmarken, og deres evner spænder bredt.



Eventyrere er drevet efter en nysgerrighed til at se verden, og de kommer fra alle egne af Kejserriget. Nogle er rige og kommer fra fornemme familier, andre forladt et liv på gaden for at se mere til verden. Fælles for dem er deres færdigheder, som ofte holder dem ude af syne men meget praktiske, når huler skal udforskes og væsener hilses på.

Traditionelle eventyrere-navne: Porcia, Tacita, Octavia, Marcella; Claudius, Antonius, Spurius, Valens

Evner: Snigangreb, Vær hilset

Angrebsbonus +0

Livspoint: 6+værdien af udholdenhedsevnen

Resistensbonus +0

Førstehjælpsterning: 1t6

Udstyrsevnes værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Slagkofte, daggert, kølle, slynge, 20 sten	Tyveværktøj, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, slagkofte, daggert, kølle, spyd, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, 2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Træskjold, læderkyras, daggert, slagøkse, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 5 dagsrationer, 4 tørrede rationer
17-18	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, langbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 5 dagsrationer, 6 tørrede rationer

Magisk udstyrsevnes værdi	Magisk udstyr
3-4	Lykkemønt
5-8	Helbredende drik (2 doser)
9-12	Lusket mønt, modgift
13-16	Månemønt, helbredende drik, styrkedrik, svæveolie
17-18	Dværge-dirk (+2 dirke låse), lykkemønt, begærets mønt, helbredende pulver

Helligfolk

Helligfolk er medlemmer af kulte, og via disse kan de anvende trolddom givet af De udødelige. Helligfolk er lidt ferme til at slå, men vigtigere er evnen til at pleje sår og helbrede skader. Helligfolk kommer fra alle egne af kejserriget, og i lokalsamfundene spiller de en vigtig rolle som det samlende centrum for livet i landsbyen eller i fællesskabet. Helligfolk er ofte anførerne i de lokale kulte, og med undtagelse af kulte, der fremmer kejserrigets undergang eller som ikke vil anerkende kejserkulten, er de alle tilladte og lever i storbyerne ofte side om side.



Ved skabelsen af en helligfolk-karakter skal der vælges hvilken kult, som karakteren er medlem af.

Traditionelle helligfolk-navne: Quintinus, Horatius, Lucretius, Crispus; Fabia, Lucia, Hermina, Cassia

Evner: Førstehjælp, Kult

Angrebsbonus +0

Livspoint: 6+værdien af udholdenhedsevnen

Resistensbonus +1

Førstehjælpsterning: 1t6

Vælg kult: Kejserkulten, Solkulten, Kornkulten, Mirquorios' kult

Udstyrsevners værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Slagkofte, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, slagkofte, daggert, kortsværd, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Træskjold, læderkyras, daggert, spyd, kortbue, 20 pile	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 6 dagsrationer og 2 tørrede rationer
17-18	Ringbrynje, daggert, sværd, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 6 dagsrationer og 2 tørrede rationer

Magisk udstyrsevners værdi	Magisk udstyr
3-4	Helbredende drik, modgift
5-8	Lykkemønt (2 styk)
9-12	Sovepulver, helbredende drik
13-16	Efterårsblæst drik, helbredende pulver, modgift, ligpulver
17-18	Helbredende pulver, modgift (2 doser), Æterisk lys, gulvlys, dødemandsstøv

Troldfolk

Troldfolk er oplært i en af tre magitraditioner: Dragen, Nekromanti, Alkymi. Troldfolk er ikke ferme til kamp, de har ikke mange livspoint, og rustninger er i vejen for magien, men de kan til gengæld anvende drabelig trolddom.

De fleste troldfolk er blevet sendt i lære fra barnsben hos den lokale troldkyndige, men nogle er opvokset i Kejserrigets storbyer, hvor de er blevet sendt på det lokale akademi, og et fåtal stammer fra troldfolkets by, Turicum, der ligger skjult i bjergene nord for Kejserrigets kernelande. Uanset hvorfra de stammer, har deres opvækst være barsk. Når man laver en troldfolkskarakter skal man vælge en af de tre traditioner, som karakteren er oplært i.

Traditionelle troldfolk-navne: Iulius, Flavianus, Lucanus, Marius; Quintina, Tatiana, Junia, Horatia foruden Mederich, Ursicin, Hariobaud; Butilina, Vaefaria, Theodefrida

Evner: Troldkyndig, Sanse magi, Hærdet

Angrebsbonus +0

Livspoint: 4+værdien af udholdenhedsevnen

Resistensbonus +0

Førstehjælpsterning: 1t4

Vælg tradition: dragen, nekromanti, alkymi

Udstyrsevnes værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Tryllebog, daggert, slynge, 20 slyngesten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Tryllebog, slagkofte, daggert, spyd, slynge, 20 slyngesten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Tryllebog, slagkofte, træskjold, daggert, kølle, slynge, 20 slyngesten	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Tryllebog, læderkyras, daggert, sværd	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer
17-18	Tryllebog, læderkyras, træskjold, daggert, sværd, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer

Magisk udstyrsevnes værdi	Magisk udstyr
3-4	Begærets mønt
5-8	Helbredende pulver
9-12	Dødemandsstøv, helbredende drik (2 doser)
13-16	Sovepulver, flammepulver, modgift (2 doser)
17-18	Begærets mønt, lykkemønt, sovepulver, flammepulver, Vågelys, Drømmelys



Halving

Halvinger er små folk, der ikke har erfaring med at rejse, men er ferme til at liste omkring, bruge afstandsvåben og blive overset af deres fjender.



Halvinger er hyggelige rejsefæller, og selvom de ikke er gode til at komme frem i vildmarken, så holder de ofte humøret højt. De er ikke kendte for deres evner udi kamp, men de manglende kundskaber opvejes ofte af deres gode humør og deres evne til at blive overset på slagmarken.

Traditionelle halvingnavne: Gamme, William, Roderick, Torn, Eg; Elsebeth, Rose, Jasmin, Rebekka, Jeanette

Evner: Halvingnatur, Overset

Angrebsbonus +0

Livspoint: 6+værdien af udholdenhedsevnen

Resistensbonus +0

Førstehjælpsterning: 1t6

Udstyrsevns værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, hammer, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Metalskjold, læderkyras, daggert, kortsværd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, kortsværd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 3 tørrede rationer
17-18	Skældpanser, daggert, kortsværd, kortbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 5 tørrede rationer

Magisk udstyrsevnes værdi	Magisk udstyr
3-4	Lykkemønt
5-8	Helbredende drik (2 doser), styrkedrik
9-12	Modgift, Dødemandsstøv
13-16	Lykkemønt, sovepulver, vækkelys, helbredende drik (2 doser)
17-18	Elverstøvler (+2 liste og snige), Lokkemønt, Flammeolie

Dværg

Dværg er ferme folk. De er gode til at slås, og det i særdeleshed økser og hamre, som bliver dødbringende i deres hænder. Dværg er gode til at modstå sygdomme, gifte og trolddom, og de er ferme til at arbejde hårdt.



Dværg klarer sig godt i udforskningen af huler. De er bastante krigere, der kan holde orker og gobliner stangen, og deres evner til at modstå trolddom, gifte og andre ubehageligheder gør dem ferme til at udforske undergrunden. Dværg kommer fra små samfund i bjerge og bakker, hvor de bor isoleret. De mest berømte dværgeklaner er fra Ginum-bjergene.

Traditionelle dværgenavne: Thyra, Alfrigga, Lyngheid, Lofnheid, Berla; Threin, Eitri, Brokkr, Dain, Hreidmar

Evner: Dværgenatur, Økse & hammer

Angrebsbonus +0 (+1 angreb med økser og hamre)

Livspoint: 8+værdien af udholdenhedsevnen

Resistensbonus +2

Førstehjælpsterning: 1t8

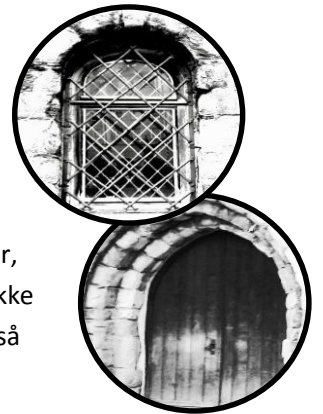
Udstyrsevns værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, hammer, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, hammer, økse, 2 spyd, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Læderkyras, hammer, slagøkse, Kortbue, 10 pile, 2 spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, hammer, slagøkse, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 3 tørrede rationer
17-18	Skældpanser, hammer, slagøkse, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 5 tørrede rationer

Magisk udstyrsevnes værdi	Magisk udstyr
3-4	Begærets mønt
5-8	Lykkemønt, modgift
9-12	Helbredende pulver, styrkedrik
13-16	Svæveolie, styrkedrik, sovepulver
17-18	Stenolie, flammeolie, helbredende drik, Koldt skær-lys

Halvork

Halvorker er vilde folk, der enten slægter deres orknatur på og bliver bersærkere med evner ud i at gå amok og smadre ting, eller også slægtes deres menneskenatur på, og de bliver farlige giftmordere, som bruger nedrige tricks og gifte til at forgive folk.

Halvorker kommer fra mange steder i Kejserriget, men de fleste vokser op langs rigets fronter, hvor der er færre mennesker, end i rigets kernelande, som er civiliserede egne, og hvor der ikke samme plads til bersærkere, og hvor snigmordere ofte er efterspurgt men samtidig med også officielt uønskede.



Traditionelle halvorknavne: Agnete, Jensine, Ingrid; Kristjan, Ingild, Ragnvald

Evner: Natsyn, Amokløb, Forgifte

Angrebsbonus +1

Livspoint: 8+værdien af udholdenhedsevnen

Resistensbonus +0

Førstehjælpsterning: 1t8

(Halvorker har +2 resistens mod dragemagi)

Udstyrsevnenes værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Læderkyras, daggert, slagøkse, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Læderkyras, daggert, slagøkse, spyd, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, tohåndssværd, spyd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer
17-18	Skældpanser, daggert, slagøkse, langbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer

Magisk udstyrsevnes værdi	Magisk udstyr
3-4	Styrkedrik
5-8	Styrkedrik (2 doser)
9-12	Vågelys, dødemandsstøv, helbredende drik
13-16	Koldt skær-lys, flammepulver, helbredende pulver
17-18	Drømmelys, sovepulver, Efterårsblæst drik, stenolie, månemønt

Udstyr

Mønter

10 sølvstykker svarer til 1 guldstykke.

Udstyr	Pris
Rygsæk	20 sølv
Stor sæk	5 sølv
Lille sæk	3 sølv
Træskrin	30 sølv
Metalskrin	70 sølv
Trækiste	50 sølv
Tønde	10 sølv
Vandskind	2 sølv
Kogger	5 sølv

Reb (20m)	20 sølv
Entrehage	50 sølv
Jernspiger	10 sølv
Hammer	20 sølv

Stearinlys	1 sølv
Olielampe	50 sølv
Fakkel	3 sølv
Lanterne	100 sølv
Olieflaske	5 sølv
Fyrtøj	10 sølv

Kridt	2 sølv
Sygrej	10 sølv
Pen og blæk	30 sølv
Pergamentark	10 sølv
Fløjte	2 sølv
Horn	8 sølv
Tæppe	20 sølv

Spejl	20 sølv
Sølvspejl	40 sølv

Spillekort og terninger	5 sølv
Tyveværktøj (dirke)	100 sølv

Forsyninger

Dagsration	5 sølv
Tørret ration	15 sølv

Ridedyr og arbejdsdyr

Ridehest	100 guld
Krigshest	500 guld
Trækhest	75 guld
Pony	50 guld
Muldyr	40 guld
Okse	75 guld
Kærre	40 guld
Saddel	10 guld
Saddeltaske	5 guld

Rustninger

Lette	Forsvar	Karakteristika	Pris
Slagkofte	+2	---	20 guld
Læderkyras	+3	---	30 guld
Mellemtunge			
Ringbrynje	+5	Magisk interferens, støjende	120 guld
Skælpanser	+6	Magisk interferens, støjende	200 guld
Tunge			
Pladekyras	+7	Magisk interferens, støjende, klodset	600 guld
Pladerustning	+8	Magisk interferens, støjende, klodset	900 guld
Skjolde			
Træskjold	+1	---	10 guld
Metalskjold	+2	Magisk interferens	30 guld

- Bonussen fra skjold kombineres med rustningen.

Karakteristika

- **Magisk interferens** – rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.
- **Støjende** – rustningen støjer (-2 på snige og lignende handlinger)
- **Klodset** – rustningen gør det vanskeligt at bevæge sig (-4 på svømme, klatre og lign.).

Våben

Nærkamp	Skade	Effekt	karakteristika	Rækkevidde	Pris
Små våben					
Daggert	1t4	Dødeligt stik	kastevåben	5m/10m	3 guld
Hammer	1t4	Kvas	kastevåben	5m/10m	7 guld
Økse	1t6	Flække	kastevåben	5m/10m	15 guld
Kortsværd	1t6	Afvæbne			30 guld
Mellemstore våben					
Spyd	1t6	Spiddet	kastevåben	10m/20m	10 guld
Slagøkse	1t8	Flække	tohåndsvåben		40 guld
Kølle	1t8	Slå omkuld			20 guld
Sværd	1t8	Afvæbne			60 guld
Store våben					
Tohåndssværd	1t10	Fejende hug	tohåndsvåben		90 guld
Lanse	1t10	Spiddet	rytterråben		60 guld
Hellebard	1t10	Slå omkuld	tohåndsvåben		90 guld
Afstandskamp	Skade	Effekt	karakteristika	Rækkevidde	Pris
Langbue	1t8	Plets kud	tohåndsvåben	100m/200m	80 guld
Kortbue	1t6	Plets kud	tohåndsvåben	50m/150m	40 guld
Armbrøst	1t6	Plets kud	langsom	100m/200m	100 guld
Slynge	1t4	Plets kud		10m/30m	5 guld
Ammunition					Pris
Pile (10 styk)					5 guld
Bolte (10 styk)					10 guld
Slyngesten					Gratis

Karakteristika

- **Kastevåben** – våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.
- **Rytterråben** – våbnet bruges til hest eller tilsvarende
- **Tohåndsvåben** – våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold
- **Langsom** – våbnet er langsomt at lade. Enten bruges en runde til at lade, eller der er *ulempe* på angrebet.

Effekt

- **Dødeligt Stik:** rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.
- **Spiddet:** angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bag den første modstander.
- **Flække:** Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.
- **Slået omkuld:** Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har fordel.
- **Kvas:** Skadesternen rulles tre gange, vælg den bedste.
- **Afvæben modstander:** Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.
- **Fejende hug:** Angreb op til to modstandere ved siden af den ramte modstander. Der laves et separat angreb mod de andre modstandere.
- **Plets kud:** Der er +4 til skaden.