

Den komplette halving



Den komplette halving til Hinterlandet. Designet og udviklet af Morten Greis Petersen med forslag samt oplæggene Mesterslynger og Køgemester af Ryan Rohde Hougaard og Mads Rohde, klanoplæg af Elias Helfer, Nis Baggesen, Henrik Krøjmand og Ryan Rohde Hougaard, og ideer fra Cecilie Fakkelskov.

Halvinger

I kejserrigets landdistrikter, hvor civiliserede folk har deres landbrug, finder man halvingernes landsbyer. Nogle er halvt gravet ned i flodernes banker, andre er solidt anbragt på bakketoppe eller i ly af skovene, mens atter andre er halvt vokset sammen med menneskenes landsbyer. I storbyerne og købstæderne kan man møde halvinger, der ofte flokkes om faste kroer, men man finder ikke hele kvarterer med dem. Det lille folk, hvis medlemmer er knapt en meter høje, har i umindelige tider levet sammen med mennesket i kejserriget, og hverken halvingerne eller menneskene erindrer, at de små folk har haft deres eget land eller sprog. De taler kejserrigets sprog, men de har deres egen distinkte kultur.

Halvinger kendt for deres madkultur, men de er også godt selskab og gode rejsefæller, selvom kun få forlader deres fædrenegård eller landsby for at gå på eventyr. De fleste lever i stedet et langt, godt liv som agerbrugere.

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

De kendte halvingklaner

De fleste halvinger er født ind i en af kejserrigets fire store klaner. De er oplært i klanens traditioner og skikke, som de bærer med stolthed og kammeratlig rivalisering med andre klaner. Årligt mødes udsendinge fra klanerne 10 dage efter høstdag til den store høstfest, hvor klanerne vedligeholder alliancer og indgår aftaler. Mange forlovelser af politisk karakter finder sted denne dag.

Grønhakkerne

Klanens jorde ligger ofte langs grønne flodbredder, hvor jorden er frodig, og afgrøderne rige. Overalt er små kålgårde, der plejes omhyggeligt af familielandbrugene. Officielt kommer klannavnet fra klanens ry som nogle af de bedste gartnere, særligt når det kommer til salater og kål i riget. Flere har dog også bemærket deres uforlignelige træfsikkerhed og afstand med projektiler. Specielt gælder det improviserede projektiler.

At være en grønhakker: Det kræver en halving med udholdenhed 12 at være af grønhakker klan.

Særlig fordel: *Grønhakker* – klanens medlemmer er ferme til at provokere folk med en velplaceret grønhakker. De har *fordel* på at provokere folk med en grønhakker. Klanens medlemmer har +2 resistensbonus mod dårlige lugte og giftige gasser.

Særlig ulempe: *Kål i kosten* – klanens medlemmer anvender altid kål i deres kostplaner. Følgen er, at enhver der spiser af deres retter udsættes for grønkål, surkål, brunkål, kålpølse eller lignende. Hvis en halving har stået for madlavningen, brugt evner som involverer madlavning eller anvendt særlige evner som *godt selskab* eller *lejrbygger*, har folk i halvingens selskab indtaget den kålrige kost. Spilleder kan vælge at lade en pinlig, ildelugtende situation hænde op til tolv timer efter halvingen har serveret sin mad, som f.eks. kan påvirke en forhandling eller et forsøg på list.

Hatteburgere

Klanens landsbyer ligger på gamle bakkehøje, og ligger de nær rigets grænser, er de ofte befæstede. Bag palisaderne er små gårde og værksteder, som ofte ligner ethvert andet halvingsamfund, bortset fra at der altid er mindst en hattemager, og man kan genkende indbyggerne på deres karakteristiske hatte.

Om hatteburgernes navn kommer, fordi de deres landsbyer er grundlagt på gamle borghøje, eller fordi de er glade for hatte vides ikke – eller om deres glæde for klannavnet kommer til udtryk gennem deres karakteristiske hatte kommer ud på et fedt for de trivelige halvinger. Uanset navnets oprindelse værdsætter de især høje hatte

med fjer og andet pynt, og jo mere farverige des bedre. Hattene er også årsagen til, at de er kendt for deres gode evner til at bluffe. Det skyldes måske, at folk kun får fokuseret på hatten og bare siger ja eller nej uden at vide, hvad de egentlig svarer på.

At være en hatteburger: Det kræver en halving med karisma 12 at være af hatteburger klan.

Særlig fordel: *Hattemager og hovedprydshåndværker* – hatteburgere på har *fordel* på at kreere hatte og hovedpryd, og de har *fordel* på at identificere fortryllede hovedbeklædninger. Hatteburgere på +2 bonus på diplomatiske forhandlinger, hvis de har mulighed for at rose og beundre modpartens hat eller hovedbeklædning.

Særlig ulempe: *Omdømme som bluffer* – hatteburgere har et omdømme som gode bluffere, og folk forventer ofte, at de er ferme til at narre og overliste folk. Det får ofte hatteburgere ud på dybt vand.

Guldfos

Klan guldfos har ofte driftige landbrug, og man finder dem mange steder i kejserriget. De er måske de mest sete halvinger, da de ofte har stande på markedspladserne i byerne, og ofte ejer de købstadskroer, som halvingerne foretrækker at frekventere. På markedspladserne øjner man let standene, særligt om efteråret, hvor de fremviser deres store præmiegræskar, som er deres store stolthed og med til at give dem deres klannavn, og som bidrager til at give dem rygtet som værende i stand til at skabe penge på hvad som helst.

At være en guldfos: Det kræver en halving med intelligens 12 at være af guldfos klan.

Særlig fordel: *Driftig handlende* – for hver dag en guldfos halving spenderer nogle timer på en markedsplads, indtjenes automatisk 1t6+4 sølvstykker ved dagens afslutning på diverse småhandler foretaget på markedet.

Særlig ulempe: *Stolthed* – guldfos halvinger er et stolt folk, og hvis man beklikker deres ære, skal halvingen klare et visdomstjek 6 for ikke at begynde at prale ivrigt og lidt for højlydt med familiens og klanens evner som græskaravlere, handelsfolk og – i værste fald – deres rigdom.

Koppenslagerne

Klanan af koppenslagere har en lang og stolt tradition for at være kobbersmede og pladeslagere. Man kan ofte identificere deres hjemegne, når man hører hamren under jorden og ser røgsøjler rejse sig fra åbninger i græsset, for den konservative klan har holdt på traditionen med at deres hjem er halvt eller helt gravet ind i skrænter, banker og bakker. Ethvert ordentligt hjem har derfor en esse og en ambolt, selvom det for mange mest er en pryd. En anden tradition går på, at koppenslagerne har deres navn, fordi de drikker tæt og har en tendens til at slå til hovedet, når det sker, men man skal ofte forvente et par på skrinet, hvis man kommer med den historie.

At være en koppenslager: Det kræver en halving med styrke 12 at være af koppenslagerne klan.

Særlig fordel: *at slå til kloppen* – kloppenslagerne har +2 bonus til at smede med kobber, og de har +1 skade med hamre i nærkamp.

Særlig ulempe: *Fyldebøtte* – en kloppenslager har svært ved at holde sig fra drikkevarer. Hvis de præsenteres for vin, øl eller anden spiritus, siger de automatisk ja tak, medmindre de klarer et visdomstjek 5. Hvis en kloppenslager finder drikkevarer på et eventyr, skal de klare et visdomstjek 5 for ikke inden for 12 timer at forsøge at drikke sig fuld i det.

Karakterskabelse – Sådan laver du en halving

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

Trin 1: 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 2: Udfyld karakterarket

1. Noter de seks evnetal, du har valgt, og skriv bonusser eller minusser ned for evnerne.
2. Skriv udstyret ned på udstyrsfeltet. Noter våben i våbensektionen og rustning i rustningssektionen.
3. Valgfrit: Vælg klan (se nedenfor)
4. Skriv klasse, niveau, særlige evner, livspoint, førstehjælpsterning, forsvar, resistensbonus og angrebsbonus på arket. Noter evt. klanbonus.

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.	etc.

Halvingernes basistal:

- Klasse: Halving
- Niveau: 1
- Særlige evner: Halvingnatur, overset
- Livspoint: Udholdenhed + 6
- Førstehjælpsterning: 1t6
- Angrebsbonus: +0 (Afstandsangreb +1)
- Resistensbonus: +0
- Forsvar: 10 + 1 (halvingnatur) + behændighedsbonus + rustning + skjold

Trin 3: Personliggør din halving

Navngiv karakteren, tegn et portræt eller et våbenskjold og noter lidt om din karakters fortid.

Typiske halvingnavne er Gamme, William, Roderick, Torn, Eg og Elsebeth, Rose, Jasmin, Rebekka, Jeanette.

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 det opvejes ofte af deres evne til at blive overset på slagmarken.



Nogle halvinger specialiserer sig som Køgemestre eller Mesterslyngere. Når en halving stiger til niveau 5, kan halvingen vælge at skifte karriere til køgemester eller mesterslynger. De klasser kan kun vælges, hvis man spiller med Hinterlandet Ekspert-regler.

Livspoint: 6+værdien af udholdenhedsevnen **Førstehjælpsterning:** 1t6

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Evne
1	+0	+0	Halvingnatur, Overset
2	+1	+0	Vær hilset, Godt selskab
3	+1	+1	Årvågen, Skytte
4	+2	+1	Snigangreb, Misvisende
5*	+2	+1	Vælg Lejrbygger eller ...
6	+3	+2	Forbedret resistens, vælg Veltalende eller Dyretække
7	+3	+2	Vælg Forbedret Skytte eller Heltemod
8	+4	+2	Vælg Social Handling
9	+4	+3	Rejsekyndig
10	+5	+3	Vælg Krøniskør, Kroejer eller Storbonde

*) I stedet for at stige til niveau 5 som halving, kan karakteren skifte karriere til Køgemester eller Mesterslynger.

Udstyrsevners 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 flasker 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), Løkkemønt, Flammeolie

Køgemester

Halvinger er altid godt selskab, og mange eventyrere nyder at have dem som rejsefæller, fordi halvinger gør livet mere behageligt. En gruppe af halvinger er køgemestrene, som mestrer urtekundskab og lægepleje. Hovedsageligt befinder de sig hjemme blandt halvingerne, hvor de tager sig af deres fællers helbred, men nogle gange drages køgemestrene til at vandre ud i verden, og andre gange finder en halving at denne har et kald som køgemester.

Køgemestre er sårplejere, og de koger mad til folk. De bevæger sig fermt mellem køkken, urtehave og sygestue, og for mange køgemestre er de alt dette en del af de samme opgaver, og sårplejer og forplejning er nært beslægtede.

At lave en Køgemester

Kriterium: Køgemestre er halvinger, som er minimum niveau 4, da karakteren på efterfølgende niveauer krydser over og er køgemester. Vælges dette, skal karakteren fremover stige niveau som køgemester.

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Evner
5	+2	+1	Samler, Lejrbygger
6	+2	+3	Duftende gryder, Madsniffer
7	+2	+3	Sygeleje, "Pas på!" – Advare mod fælde
8	+2	+4	Vælg Social handling
9	+3	+4	Vælg Rejsekyndig eller Urtekyndig
10	+3	+5	Vælg Læge eller Storbonde



Mesterslynger

Halvinger er mest kendt for deres gode selskab og kundskaber med madlavning, men erfarne eventyrere ved, at halvinger også har et godt boldøje, og nogle halvinger udvikler evnen til at blive en ferm ekspert, når det gælder brugen af slynger. Mesterslyngere er en orden af halvinger, som har dedikeret sig til at kunne bruge slynger, og de har et mere præcist skud end andre.

Traditionen for at bruge slynger stammer fra halvingernes baggrund som bønder og hyrder. Selvom halvinger er et fredeligt folk, har de stadig behovet for at forsvare sig selv og deres dyr mod rovdyr og andre farer. Slingen er det foretrukne våben for halvinger, og det i sådan en grad, at slingen er en integreret del af halvingernes kultur. Der afholdes regelmæssige konkurrencer, hvor unge og gamle halvinger kan bevise deres værd, og der er stor prestige i at vinde en sådan konkurrence, hvad enten det er til landsbyens sommerfest eller det er de store egns mesterskaber. Herredsmestrene beundret af deres eget køn og ombejlet af det modsatte. Mere end en mester har sikret sig deres udkårne ved at bevise deres værd med slingen. Nogle halvinger tager traditionen et skridt videre.



At lave en Mesterslynger

Kriterium: mesterslyngere er halvinger, som har minimum behændighed 13, og som er minimum niveau 4, da karakteren på efterfølgende niveauer krydser over og er mesterslynger. Vælges dette, skal karakteren fremover stige niveau som mesterslynger.

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Evner
5	+2	+1	Dødbringende slyngeskud, Afstandsfinde
6	+3	+2	Imponere, Rikochet
7	+3	+2	Forbedret skytte
8	+4	+2	Vælg Social handling
9	+4	+3	Vælg Rejsekyndig eller Slyngestenskyndig
10	+5	+3	Vælg Skolemester eller Storbonde

Halving, Mesterslynger og Køgemester-evner

Halvingnatur (niveau 1) – Halvinger er uvant med eventyr og rejser, og de bringer derfor ofte helt andre færdigheder med på deres rejser end andre gør. Halvinger har -4 på deres rejsetjeks, men de kan til gengæld højne moralen for deres rejseselskab. Halvingers rejseselskab får +4 ekstra livspoint tilbage efter hver overnatning, når de har selskab af halvingen. Halvinger er desuden modstandsdygtige over for nekromantisk magi: *fordel* på alle resistensslag; modstanderen har *ulempe* på sine nekromantiske angreb. Halvinger er svære at ramme grundet deres beskedne størrelse: halvinger har +1 forsvarsbonus. Halvinger har et godt boldøje, så de har +1 angrebsbonus med afstandsvåben og kast.

Halvinger er små, og de kan derfor ikke bruge store våben. De er begrænset til at anvende "små våben" (fra våbenlisten), kortbuer, slynger og armbrøste.

Overset (niveau 1) – med en Stunt-initiativhandling kan halvingen bevæge sig rundt på slagmarken for at undgå de kæmpende og blive overset af fjender, så længe halvingen ikke angriber. Hvis halvingen klarer et behændighedstjek eller karismatjek mod modstanderens resistens, vil modstanderen overse halvingen og ikke angribe (hvis der flere modstandere, gælder det hele gruppen).

- **Obs.** hvis der er flere forskellige modstandere, skal resultatet matches mod de forskellige typer af modstandere for at se, hvem der lader halvingen i fred. F.eks. i en kamp mod orker, gobliner og en drage, kan det sagtens ske, at orker og gobliner overser halvingen, men at dragen ikke gør det.
- **Obs.** denne evne virker kun, hvis der er andre som tager væsnernes opmærksomhed. Hvis halvingen er alene eller sammen kun med andre halvinger, virker evnen ikke.

Godt selskab (niveau 2) – Halvinger er godt selskab, og har man tid at slappe af i en halvings selskab, kommer man hurtigere til hægterne. Med denne evne kan halvinger en gang om dagen holde et kvarters pause med deres rejseselskab, og alle i rejseselskabet får 4 livspoint retur.

Vær hilset (niveau 2) – Giver +2 bonus til at indlede forhandlinger med andre væsner.

Skytte (niveau 3) – Der er *ikke* ulempe ved at skyde ind i kamp. Afstandsvåbnets effekt aktiveres på 19-20 i stedet for kun på 20. Bemærk ekstrem succes er kun på en 20'er, mens våbnets effekt er på 19-20 på terningen.

Årvågen (niveau 3) – Evnen til at sanse baghold og overraskelsesangreb og til at sove let. Årvågen giver +4 bonus til tjeks til at undgå at blive overrasket eller falde i et baghold.

Misvise (niveau 4) – Evnen til på kort sigt at misinformere folk ("De gik den vej!") og distrahere dem kortvarigt. Med evnen kan man holde folk fokuseret på en eller få dem til at kigge den anden vej. +2 bonus til at misvise.

Snigangreb (niveau 4) – hvis du har fordel, ruller du skaden to gange; dette kan give modstanderen 2 sår. Alternativt kan snigangreb bruges til følgende stunt-initiativhandling: **Rygstik** - hvis en snigangriber har fordel mod en modstander, kan han vælge at reducere modstanderens tærskel med 4 point for resten af runden i stedet for at rulle skade. Yderligere rygstik kan ikke sænke tærsklen yderligere.

Lejrbygger (niveau 5) – Evnen til at bygge en god lejr i vildmarken, indrette sig godt på hulegulvet eller gøre et skjul eller et usselt kroværse behageligt. Hvis gruppens lejr er dårligt anlagt (f.eks. som konsekvens af rejsereglerne), kan halvingen foretage et (nyt) rejsetjek med +4 bonus. For tjeks mod gener, der forhindrer overnatning, madlavning etc., gives en +4 bonus til at modvirke dem for de, der bor i halvingens lejr. Halvingen kan bygge lejr for op til 8 personer.

Lokke, lokke, lokke (niveau 5) – Evnen giver halvinger en særlig evne til at lokke og friste med mad og drikke. De benytter deres indsigt i madkultur og spisevarer til at skabe noget, der er mere fristende end godt er, og som kan få appetitten frem hos selv tvære væsner.

- *Bestikke med mad* – hvis halvingen anvender mad til at bestikke med, får halvingen en +4 bonus til at bestikke med.
- *Fristende ædegilde* – hvis halvingen får lov til at anrette et måltid, så det ser ekstraordinært appetitligt ud og lokke folk til at kaste sig over maden. Det koster mindst fire dagsrationer +1 for hvert væsen ud over fire at anrette et fristende ædegilde, og det tager 20 minutter at gøre klar. Det fristende ædegilde besidder sin lokkende effekt den næste time, hvor halvingen må lave et karismatjek med +4 bonus mod væsners morale (1t20+4+karisma bonus). Hvis det er succesfuldt, vil væsnerne (hvis de ikke er i kamp eller en lignende stressende situation) sætte sig til bords og spise eller blot kaste sig over maden. Distraheret af maden har andre *fordel* på luskede handlinger (som at snige sig forbi de spisende), mens spisningen pågår.
- *Bællekonkurrence* – halvingen har bonus til at udfordre væsner til en drukk konkurrence ved at præsentere drikkevarerne for de udfordrede og fremhæve deres liflige dufte, vederkvægende smage og sjældne årgange. Halvingen har +4 bonus til at udfordre til en bællekonkurrence.

Samler (niveau 5) – Køgemestre har *fordel* på fouragering.

Dødbringende slyngeskud (niveau 5) – Mesterslyngere er mere effektive med deres slyngevåben og derved også mere dødbringende. Skadesternen går et trin op for slyngen, dvs. at hvor en slyngesten gør 1t4 skade for andre, gør slyngestenen 1t6 skade for mesterslyngere.

Afstandsfinde (niveau 5) – Mesterslyngere kan distrahere modstandere med deres slyngeskud til deres allieredes gavn. Hvis mesterslyngeren har lavet et angreb i kamp med sin slynge, kan mesterslyngeren i efterfølgende runder bruge handlingen 'finde med makker' uden at bevæge sig ind i nærkamp, men i stedet anvende slyngen til at skabe en finde. Afstandsfinde er et trickskud.

Forbedret resistens (niveau 6) – vælg en af nedenstående evner:

- **Tykhudet** – Giver +2 bonus mod gift, sygdom og andre helbredsmæssige angreb.
- **Viljestærk** – Giver +2 bonus mod mentale og åndelige angreb.
- **Magiker** – Giver +2 bonus mod magiske angreb og fortryllelser.
- **Skærpede reflekser** – Giver +2 bonus til at undvige og på anden vis springe til side.
- **Fornuftig** – Giver +2 bonus mod sociale angreb og karismatisk indflydelse.

Dyretække (niveau 6) – Evnen til at omgås dyr på en god og naturlig måde. +4 bonus på sociale handlinger med dyr; hvis handlingen inkluderer at give mad eller tilsvarende som gave, kan evnen også bruges med vilde dyr.

Veltalende (niveau 6) – Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstanderen adresseres med charme og velvalgte ord. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

Madsniffer (niveau 6) – Køgemesteren kan opdage ikke-magiske gifte, dårligdomme og raddenskab i madvarer med sin duftesans. Køgemesteren har *fordel* på tjeks, når denne undersøger om råvarer og tilberedt mad er forgiftet, fordærvet eller indeholder tilsvarende dårligdomme.

Duftende gryder (niveau 6) – Køgemesteren kan med en kogende gryde og ingredienser lokke nærliggende væsener til. Ved at vælge de rigtige varer og styre duftene, kan Køgemesteren lokke de nærliggende væsener til sig, som denne har lyst til. Det er nødvendigt at vide, hvilke væsener, der er tale om, og hvor de befinder sig i. Duftene skal også kunne nå væsnerne.

Når gryden koger, laves et visdomstjek 10. Hvis det lykkes, tiltrækkes de ønskede væsener til Køgemesteren – der er *fordel* på tjecket mod uintelligente væsner. Ikke-spisende væsner kan ikke lokkes til. Hvis det lykkes med 4 eller mere over, er der *fordel* på et forhandlingstjek med væsnerne. Hvis det fejler med 4 eller mindre, tiltrækkes væsnerne stadig, men andre nærværende væsner tiltrækkes også. Hvis det fejler med mellem 5 og 8, tiltrækkes to andre nærværende grupper af væsner af lugten. Hvis det fejler med mere end 8, tiltrækkes to nærværende grupper, og de er som udgangspunkt fjendtligt indstillet. Lugten tiltrækker alle væsner fra en gruppe, men ved at vælge en sværhedsgrad, der er 4 højere, kan enkelte væsner ud af en flok lokkes til. Væsner kan ikke lokkes til, hvis det er åbenlyst farligt for dem.

Imponere (niveau 6) – Mesterslyngere er ferme til at prale og imponere folk. Mesterslyngeren har +2 til sociale handlinger, hvor det gælder om at imponere andre. Bonussen er +4, hvis mesterslyngeren umiddelbart forinden har lavet et dræbende skud, opnået at aktivere våbnets effekt, opnået en ekstrem succes eller har foretaget et succesfuldt trickskud.

Rikochet (niveau 6) – Mesterslyngere kan bruge vægge og hårde flader til at få deres slyngeskud til at rikochettere. Det gør det muligt for dem at skyde om hjørner. Hvis mesterslyngeren kan se en modstander bag et skjul, og der er en flade at lave et rikochet imod, kan mesterslyngeren angribe uden at skjulet giver målet nogen beskyttelse. Mesterslyngeren kan også skyde om hjørner og forsøge at ramme usete fjender – skud rundt om hjørner mod usete fjender har *ulempe*. Et rikochet er et trickskud.

Forbedret skytte (niveau 7) – halvinger kan blive dødsensfarlige skytter. De kan aktiveres deres afstandsvåbens effekt på 17-20 i stedet for 19-20 (bemærk: *ekstrem succes* er på en ren 20'er, mens våbnets *effekt* er på 17-20).

Heltemod (niveau 7) – Nogen udvikler et sandt heltemod, og med denne evne kan de se deres fjender frygtløst i øjnene. Sandt heltemod giver *fordel* på alle resistens-rul mod frygt, angst, skræmmende og uhyggelige ting. Heltemod giver også evnen til at **se fjenden i øjnene**, som er en handling, der finder sted under parlay-initiativhandlingen, hvor man udvælger sig en modstander og stirrer denne i øjnene i en psykisk magtkamp. Karakteren laver et visdomstjek+angrebsbonus mod modstanderens resistens, og hvis det er en succes, har karakteren *fordel* mod modstanderen, og denne har tilsvarende *ulempe* mod karakteren resten af kampen.

"Pas på!" – Advare mod fælde (niveau 7) – denne evne lader helten bemærke, når en skjult fælde udløses, og råbe en advarsel til en allieret. Hvis fælden udløses under kamp, kan helten vælge at foretage advarslen i stedet for sin næste handling, og hvis fælden udløses uden for kamp skal helten foretage et sansetjek 6 for at nå at opdage og advare den allierede. Advarslen giver den allierede *fordel* på sit tjek til at undgå fælden. For at kunne

bruge evnen skal helten kunne se dele af fælden, som udløses, og den allierede – og helten skal være i stand til at komme med en advarsel. Advarslen giver kun bonus til en allieret.

Sygeleje (niveau 7) – Køgemestre kan pleje folk, inden de behandles for skader med førstehjælp og derved øge mængden af livspoint, der generhverves. Det tager en halv time at forsøge at behandle folk med sygeleje-evnen, og en Køgemester kan behandle en eller flere personer: Når evnen anvendes, skal køgemesteren foretage et visdomstjek 3. Hvis det fejler, opnås ingen effekt af sygeleje-evnen, men der er stadig brugt en halv time. Hvis det er succesfuldt, behandles en person, og for hver 3 point rullet over sværhedsgraden, kan yderligere en person behandles (f.eks. er der rullet 12, kan behandles 4 personer).

Ved succesfuld sygepleje-behandling, er der *fordel* på at rulle førstehjælpsterningen. Køgemestre kan ikke bruge deres Sygepleje-evne på sig selv.

Vælg social handling (niveau 8) – Vælg en evne fra listen af sociale handlinger i regelheftet. Der kan ikke vælges en evne, som halvingen allerede har.

Rejsekyndig (niveau 9) – Halvingens ulempe mod at rejse (fra evnen *halvingnatur*) forsvinder. Halvinger giver deres rejseselskab +4 bonus på rejsetjeks. Halvinger kan desuden finde sikre steder at slå lejr, og fjender vil have *ulempe* på deres forsøg på at finde lejren. Rejsekyndige halvinger kan føre deres rejseselskab uden om et møde med omstrejfende væsener hver dag, hvis det ønskes. Spilleren skal erklære, om mødet finder sted, inden spilleder afgør hvem, der dukker op, men efter at spilleder har fastslået, at der dukker omstrejfende væsener op.

Slyngestenskyndig (niveau 9) – For en mesterslynger er en sten er ikke bare en sten, og slyngesten kan være noget ud over det sædvanlige. For mesterslyngere bliver det et instinkt at indsamle brugbare sten. Dagligt kan en mesterslynger, når denne er ude og rejse, indsamle 2t10 slyngesten. Ved udforskning af huler og ruiner kan 1t4 brugbare slyngesten findes hver 4. time.

Hvis rejseselskabet har slået lejr og fouragerer, kan mesterslyngeren i stedet vælge at indsamle specielle slyngesten med særlige funktioner. For hver dag, der er slået lejr, kan slyngemesteren finde (rul 1t6): 1-3) En type speciel sten; 4-5) To typer specielle sten; 6) Tre typer specielle sten. Spilleren vælger stentyperne fra nedenstående liste, og samme type kan vælges flere gange. Bemærk, ingen af de specielle typer sten kan anvendes til tricksrud.

- *Farvesten* – denne type slyngesten efterlader et tydeligt farvet mærke på et område, der er ca 50 cm i diameter. Farven bestemmes ved slag med 1t8 (alle sten er af samme farve): 1) gul; 2) rød; 3) grøn; 4) blå; 5) hvid; 6) sort; 7) sølvglimtende; 8) selvlysende. Farvesten giver ikke skade, hvis de rammer et væsen, men farven sætter sig selvfølgelig på dem. Der findes 1t4+3 farvesten af gangen.
- *Knaldsten* – denne type slyngesten giver et højt brag og et lille glimt fra sig, når de rammer noget. Stenen giver skade som slyngesten, men kan forskrække uforvarende væsener og måske gøre dem bange, eller knaldet kan tiltrække sig opmærksomheden fra dem. Der findes 1t4+1 knaldsten af gangen.
- *Støvsten* – denne type slyngesten bliver til en sky af irriterende stenstøv, der dækker et område på ca. 3x3m. Støvet vil forstyrre udsynet for væsener, der har *ulempe* på afstandsangreb. Støvet forsvinder efter 3 runder. Støvsten giver ikke skade, hvis de rammer et væsen. Der findes 1t4 støvsten af gangen.
- *Trillesten* – denne type slyngesten smadres, når de rammer noget, og efterlader små stenlugler i et område på 3x3m. Karakteren må rulle et 1t20+2 mod alle gående væsener i området – hvis det rammer

deres resistens, taber de balancen og vælter omkuld. Trillesten giver ikke skade, hvis de rammer et væsen. Der findes 1t3 trillesten af gangen.

- *Barberbladssten* – denne type slyngesten giver skade som en almindelig slyngesten, men splintres til mangfoldige små, barberbladsskarpe splinter, der borer sig ind i væsenet og giver det *ulempe* på angreb indtil slutningen af næste runde. Ydermere, hvis væsenet bærer rustning, så vil splinterne sidde og irritere, indtil væsenet bruger en handling på at fjerne dem – indtil da har det *ulempe* angreb og bevægelse. Der findes 1t4-1 (min. 0) barberbladssten af gangen.

Urtekyndig (niveau 9) – Køgemestre kan udvirke undere med trylledrikke, urter og forsyninger. Ved at spendere en dagsration og 2-5 minutter kan en køgemester opnå af følgende effekter:

- *Trylledriksinfusion* – køgemesteren kombinerer en dagsration og en trylledrik. En dosis af trylledrikken spenderes, og hvis to personer straks deler dagsrationen, får de begge effekten af trylledrikken.
- *Urteinfusion* – køgemesteren laver et særligt udtryk af urterne, og enten fordobles mængden af personer, som dosen af urterne påvirker, eller også fordobles varigheden af urternes effekt – efter køgemesterens valg.
- *Grødomslag* – køgemesteren kan tildele *fordel* på et førstehjælpstjek til behandling af sygdomme. Kan anvendes en gang dagligt pr patient.

Krønikør (niveau 10) – Halvingen kan stifte hjem og funktion som krønikør i et hvert samfund, som er halvinger venligtsindede, efter at have været bosat der en måned. Lokalsamfundet sikrer halvingens underhold, og hver krønikøren kan leve af at skrive sin egen og andres historier. Hver måned modtager krønikøren mindst en henvendelse enten om informationer eller tilbud om værdifulde historiebøger. Krønikøren kan automatisk stifte familie eller få en arving.

Kroejer (niveau 10) – Halvingen kan grundlægge en kro i en by eller på landevejen, som står klar efter 1 måneds tid. Ved stiftelsen dukker 1t8+2 personale op, og kroejeren kan stifte familie, når det ønskes. Hver dag flokkes mindst 1t20+5 gæster til kroen, og kroejer kender alle lokale rygter, og med et karismatjek mod 8 kan fjernere rygter også 'genkaldes' eller opsamles. Mindst en gang måneden dukker en spændende gæst op.

Storbonde (niveau 10) – halvingen kan grundlægge en stor og velhavende gård, som står klar efter 1 måneds tid. Der er 1t8+2 tjenestefolk på gården, og storbonden kan stifte familie når som helst. Storbonden har *fordel* på alle landbrugstjeks, og der er 20% flere afgrøder hvert år end normalt. Mindst 1 gang om måneden kommer enten en spændende gæst eller en invitation til et selskabeligt arrangement.

Læge (niveau 10) – Køgemesteren grundlægger en lægehjælp i en større by. Stedet står klar efter en måneds tid, og der er 1t4 lærlinge og 1t4 assistenter ved lægehjælpen. Mindst en gang om måneden kommer der en kritisk patient til klinikken, som er involveret i en større sag.

Skolemester (niveau 10) – Mesterslyngereren kan stifte en skole, hvor de får unge elever ind og oplærer dem i at bruge en slynge. Det tager 1 måned at etablere skolen, og når den er færdig tiltrækker den 1t6 elever og yderligere 1t6 hvert år, og det er op til skolemesteren, om de vil have den enkelte elev ved skolen. Skolemesteren modtager betaling fra sine elever til at opretholde sine basale behov og sin grundlæggende forskning og undervisning. Alt derudover skal finansieres på anden vis. Mindst en gang om måneden modtages en invitation til at være dommer i en betydningsfuld turnering.