

SAGOR KRING ISFJORDEN

ännu ett hemmagjort fantasyrollspel i Nordisk miljö (version α 049)

Per Erik Strandberg
med hjälp av
Tomas Andersson

2 oktober 2004

Stämningbild

Aaron, alvblodet, stannade och vädrade... "jag känner lukten av något dött, något ruttet, ruttet liv luktar det- och död", viskade han. Vi andra kände såklart ingenting. Vi smög oss sakta närmare, följde de nästan bortsnöade spåren, över den lilla kullen. Då. Då kände vi det- kanske inte lukten- men en slags iskall vind som rev oss längs ryggraderna, nackhåren reste sig, och jag mådde riktigt illa. Min knappt artonåriga iskalla hand knep krampaktigt det frostklädda lilla svärdet min storebror Sten gav mig innan vi skildes på Vårdshuset. Mina sönderfrusna tår gjorde inte ont längre, kanske för att jag tappat känslan i dem, kanske för att de gamla gudarna ville få mig fokuserad på att gå vidare. Genom den grå dimman såg vi så den gamla timmerstugan och vi kände brandlukt.

Vi såg Sten! Sten! Åh nej! Sten, min enda trygghet kvar i livet såg död ut... Han var död. Sten satt fastnaglad i väggen, tre, fyra kanske fem grova armborstlod hade genomborrat honom och korsfäst honom i det hörnet av stugan. Hans strupe var genomborrad, hans vänstra axel och lår likaså. De två loden i händerna var förmodligen avfytrade som avslutning för att få honom att sträcka ut händerna i en öppen gest och välkomna oss in i dödets rike. En symbol för hatet förövarna känt mot honom.

"Han har vart död ett par timmar, inte mer. han luktar fortfarande svett, de är säkert kvar i närheten..." Aaron, tittade omkring sig, tänkande. Hans grå ögon svepte över den lilla bäcken, stigens förlängning och därifrån vi kom. Han tittade på den lilla jordkällaren och log sakta: "Om jag hade varit ond och velat anfalla någon i bakhåll hade jag väntat där..." viskade han triumferande och visdade med en gest att vi skulle huka oss.

Han vinkade åt mig att hålla till vänster, uppe en bit på fjället. Eva, med sitt lilla armborst som fällt mången hjort, höll en bit till höger i ganska bra skydd.

De hade förstått att de var upptäckta, och gjorde ett samtidigt eldöppnande på Aaron. Tre lod susade mot, men hans låga ställning gjorde att ett av dem träffade marken först, ett andra smekte hans härdade läder-benskena och studsade bort. Tyvärr träffade det tredje honom mitt i bröstet.

Eva, som var mer av en handlingens person än jag någonsin har varit siktade minst en hel sekund när de tre omänniskorna rusade ut och träffade mycket riktigt en av dem strax under naveln och han föll. Jag blev helt paralyserad och både urin och avföring rann ur mig innan jag skakande började gråta när jag såg de två kvarvarande kallt och likgiltigt yxade ner Eva som knappt kunde försvara sig i närstrid. Även Aaron fick ett avrättande slag över tinningen.

De två kvarvarande gick sakta mot mig med sina yxor. Jag kunde inte kontrollera min gråt och mina omanliga grymtanden. Jag förstod att de antagligen skulle döda mig och lyckades titta på dem i flera sekunder. "Det är alltså så här isbarbarer ser ut." tänkte jag stilla.

Men de ville inte ha mig död, de kanske ansåg det vara omanligt att döda en fiende som inte kunde försvara sig, jag vet inte. Men de knuffade, och sparkade mig i riktning nedför fjället och jag kunde inget annat göra än att gå, sakta gå ifrån allt och alla som var mitt liv. . .

“Snicksnack” svarade värdshusvärden, som troligen sett ett och annat, “ingen har sett isbarbarer här i krokarna på flera månader, lillgrabben. . .” Men den enögde gamle sjömannen som satt och värmdes sig vid elden avbröt skrattsalvan som kom. “Vänta värdshusvärd, det kanske finns ett uns av sanning i det pojken säger” han vände sig mot mig ”Ulvh, det var väl så du hette. . . det du sade om dolkarna intresserade mig. Det råkar vara så att jag är mycket intresserad av Isbarbarernas dolkar, eller rättare sagt en. En mycket speciell sådan. Jag har här tre traditionella solkar som alla kommer från olika platser. . .” Han berättade att han hade tre dolkar och att en av dem var en Isbarbars, om jag talade sanning borde jag se vilken det var, annars skulle jag vara en lögnare.

Han lade upp de tre på bordet och jag försökte tänka efter. “Går det bra?” frågade han ironiskt, “Det stämmer inte, de är alla för långa, dom två jag såg hade kortare egg, och handtag av horn, inte trä som dom här har.”

“Och jag som först tvivlade på dig gosse,” sade han varmt och log. Han förklarade att kniven hette ðolkær och tog fram, vad som var hans käraste ägodel: en kniv med en egg lika lång som ett lillfinger, men dubbelt så tjock som en vanlig egg. På ena sidan av eggen var en sol inristad och benhandtaget, som var nästan kolsvart, bar runorna ξ ↑ M | † : R < W R ↓ L Ψ ‘Sten Rokkdräpare’.

Förord och så vidare

Vad är rollspel?

Något ironiskt skulle man kunna säga att ett rollspel är något som utgör sig för att vara ett rollspel och börjar med att svara på frågan vad är Rollspel?

Varning, detta är inte Verkligheten

Detta är ett Rollspel. Detta är inte ett försök att avspegla *Verkligheten* och detta bör heller inte tas som en regel eller system över hur Verklighetern fungerar.

Detta är *Sagor Kring Isfjorden*, vi försöker skapa en stämning som skall vara trevlig att gå in i och ut ur efter vad man vill och hur man mår. Märker du att du har svårt att skilja på Verkligheten och Sagan bör du sluta spela ett tag och göra något annat, till exempel titta på doku-såpor, studera Analys Överkurs eller göra något annat som känns verkligt.

I *Sagor Kring Isfjorden* har vi tillåtit oss beskriva en Icke-Verklighet på sätt som vissa människor kan finna stötande, till exempel beskriver kapitlet om Rokk och Orcherna ett slags evolution som närmast kan beskrivas som Hitleriansk. Det vill säga, en evolution som fungerar på det sätt som Hitler beskrev den, alltså inte så som Evolutionen har fungerat och fungerar enligt den samlade vetenskap som finns idag den 2 oktober 2004. Infört är även stora skillnader mellan olika folkslag- detta för att rollspel traditionellt ska ha en heterogen äventyrargrupp och för att det är en trevlig krydda.

Är det farligt att spela rollspel?

Det tycks som att gemene man tror att Rollspel gör ungdomar till ritualmördare, vampyrer och kriminella. Vi gör därför rekommendationen att "*Personer under 15 års ålder bör inte spela detta Rollspel*", för att ta det säkra före det osäkra.

Vad är *Sagor Kring Isfjorden*?

Precis som för alla andra nya rollspel föddes *Sagor Kring Isfjorden* ur ett behov att spela Drakar och Demoner(DoD), fast utan ankor (det är med viss ironi jag skriver detta, men det är tragiskt nog till viss del sant). Vidare kändes Wastelands system med barndom och yrke överlägset allt annat (I *Sagor Kring Isfjorden* finns en variant som med kombinationer av folkslag, uppväxt och upp till tre sysselsättningar ger omkring femton tusen olika, mer eller mindre trovärdiga, varianter. Detta tål att jämföras med

de omkring 7 yrken och 7 raser som finns i drakar och demoner, det vill säga omkring 50 kombinationer). Det fanns helt enkelt inte det där perfekta rollspelet som hade *allt* man kan kräva av ett rollspel, så någon var tvungen att göra det.

Det skall inte förnekas att *Sagor Kring Isfjorden* till stor del består av kannibalisering och återvinning av andra rollspel: DoD (fast ancor...), Wastelands (rollpersonsgenereringsalgoritmen är vida överlägsen den i DoD, men Wastelands finns inte att köpa mer...), GURPS (men då måste man köpa till tretton moduler som alla motsäger varandra, fast quirrkarna är jävligt bra) och så vidare.

Dessutom måste det pointeras att man gärna dör av annat än svärd genom magen eller pilar genom öronen: något så oglamoröst som kyla och blodförlust måste komma till sin rätt.

Ett annat problem är alla rollpersoner som efter en veckas spelande fått hjältegenskapen Super-Allan så att han/hon blir så mäktig att han/hon i sagan folkrenar kontinenter, tar makten i en väpnad kupp, utropar sig till kejsare, eller dödar drakar på löpande band. Visst, en RP är på sätt och vis en hjälte och huvudperson, men Dostojevskijs Raskalnikov är en mer spännande (och balanserad) hjälte än Conan Barbaren, eller Bibelns Jesus, eller Mr Anderson i Matrix. På samma sätt är Frodo mer intressant än de oövervinnerliga Aragorn, Gimli och Legolas. Han har svagheter, massor, och det är bra. En RP skall ju vara en PERSON, med för- och nackdelar, och särenskaper (quirkar), som att hela tiden säga "Guld och Gröna skogar" eller när det minst passar vilja stanna och tvätta fötterna, eller alltid vilja stöta på den onda ärkefiendens tjej/kille (eller som för många människor: att rätta ord, eller sär skriva).

Ytterligare ett mål med *Sagor Kring Isfjorden* är att inte behöva ha texten "överallt där vi skriver 'han' menar vi egentligen han eller hon" i förordet. Målet är att överallt skriva 'han/hon' istället för 'han' eller 'hon'.

Ännu ett mål, med *Sagor Kring Isfjorden* som kanske inte är så uppenbart följer sig i det faktum att många SL's läser RPG's och gör gubbar när de sitter och skiter, därför skall det vara trevligt att läsa *Sagor Kring Isfjorden*, och roligt att göra en gubbe/gumma(RP). Speciellt trevligt bör det vara att läsa den stora 1T1000-tabellen i appendix A.

Ett sista, men ganska subtilt mål med *Sagor Kring Isfjorden* är att få snygg L^AT_EX-kod (och att installera rättstavning till Emacs), fast det kommer knappast ni märka...

Vad är Isfjorden, Norge (Brasklapp)?

Tydligen är Isfjorden, Norge, en geografisk plats som finns i Verkligheten, i Norge. Då vi inte vill göra oss ovänner med personer som verkar för Isfjorden, Norge, gör vi härmed lite reklam för en hemsida som verkar för Isfjorden, Norge: <http://www.isfjorden.com>. Vidare vill vi berätta att namnet på rollspelet *Sagor Kring Isfjorden* uppkom helt oberoende av Isfjorden, Norge.

Vad är Sagan om Isfolket?

Det bör också förtydligas att Sagan om Isfolket inte har med *Sagor Kring Isfjorden* att göra, förutom en stor mängd inspiration. Detta är dock en trevlig romanserie på 47 delar av Margit Sandemo som alla Svensk-lärare borde läsa för att lära sig att Shakespeare egentligen var ganska tråkig. Tack Margit Sandemo!

Om skaparna av detta rollspel

Skaparen till rollspelet och världen i *Sagor Kring Isfjorden* heter Per Erik Strandberg och lever just nu i Linköping som student och matematiker och läser till civilingenjör i teknisk biologi. Trots vinstintresse skriver han/jag detta mest för sitt egen stora nöje; feedback, frågor och dyligt epostas med fördel till honom på: `perst586@student.liu.se`.

Per S. är en lite konstig snubbe kan man tycka, efter att ha flyttat en stor grundtext från en Microsoft-produkt till det mer universella \LaTeX skriver han nu allt (eller i alla fall det mesta) just i \LaTeX .

Tomas Andersson är en klippa som fungerar som medhjälpare, bollplank, inspiratör och kunskapare. Tomas kommer, enligt envisa rykten göra gjörgörat vad gäller strids- och kanske färdighetsregler. . .

Om denna version av *Sagor Kring Isfjorden*

Som du kan se på framsidan, är detta alfa-version nummer 049 av *Sagor Kring Isfjorden*, det betyder att den inte ens är en beta-version. När detta har blivit en beta-version kommer vi låta professionella personer testa och utvärdera *Sagor Kring Isfjorden*, men tills dess är detta en kladd.

Den senaste versionen av *Sagor Kring Isfjorden* finns att tanka hem på:
<http://www.midgard.liu.se/~b00perst/isfjorden.pdf> så snart jag uppdaterat min hemsida.

Exempel

EXEMPEL: Det finns flera exempel på hur en regel fungerar eller på hur man kan göra för att, till exempel skapa en rollperson. För att dessa skall framgå extra tydligt är de markerade på detta sätt.

Förkortningar.

Typisk för rollspel är att man måste använda förkortningar, och förklara även de mest tydliga och självklara förkortningarna, vi börjar med att förklara hur siffror med T i mitten skall utläsas.

- aTb+c Värdet av a st slagna b-sidiga tärningar plus c.
- 1T6 Värdet av en slagen 6-sidig tärning.
- 1T5+1 Värdet av en 5-sidig tärning plus 1. (Slå 1T6 slå om 1.)
- 1T9 Den siffra som visas när du slår en tiosidig tärning.

Alla rollspel med självaktning har också ibland en diskussion om huruvida en rollperson skall heta 'rollperson', 'karaktär' och så vidare, vi väljer utan att egentligen bry oss om, eller sätta oss in i debatten att kalla en rollperson 'rollperson' och förkorta rollperson RP. Några vanliga förkortningar som förekommer är:

AB	Alvblod
BErf	BasErfarenhet(-spoäng)
BP	Blodpoäng
Erf	Erfarenhet(-spoäng)
GE	Grundegenskap
GEV	Grundegenskapsvärde
FV	Färdighetsvärde
HS	Höjaslag
IB	Isbarbar
KP	Kroppspoäng
MP	Magipoäng
M*	VM, IB, LT, SM eller SR.
MOT	Motorik
OB	Orchblod
PP	Psykoäng
RP	Rollperson
6SI	Sjätte sinne (bäst förkortning hittils)
ÅLD	Skenbar ålder
SEV	Sekundär Egenskaps Värde
SKI	<i>Sagor Kring Isfjorden</i>
SM	Sälaman
SSP	Sysselsättningsperiod
STO	Storlek
STY	Styrka
SR	Stäppryttare
UPP	Uppmärksamhet
UPPV	Uppväxt
UTH	Uthållighet
VM	Vanlig människa
VIS	Visdom

Klammer- och tuboperatorm

I en del fall får man välja en av flera saker, för att undvika missförstånd införes klammer- och tuboperatorm. Denna har samma funktion som programmerares favorit: xor. Ordet xor kan tolkas som ett exklusivt eller, det vill säga “a xor b” kan tolkas som “a eller b, men inte båda”.

<a b c>	Exakt en av a, b, eller c.
<man kvinna>	Man men inte kvinna eller kvinna men inte man.
<stad>	En valfri stad, med SL's tolkning av “valfri”.
<vapenslag>	Till exempel:<Infanterist Kavallerist Flottist Spejare>.
<a b(<b1 b2>)>	Exakt en av a, b(b1) eller b(b2).
max<5,UPP/2>	Det största av UPP/2 och 5.

□

Innehåll

Stämningbild	ii
Förord och så vidare	iv
1 Orientering	1
1.1 Landet kring Isfjorden	1
1.2 Historia kring Isfjorden	2
1.3 Intelligent liv kring Isfjorden	2
1.4 Om rollpersonen	3
1.5 Überfantasy kring Isfjorden	4
2 Att skapa en rollperson	5
2.1 Lite terminologi	5
2.2 Grundegenskaperna	6
2.3 Folkslag	6
2.3.1 Vanlig Människa (VM)	7
2.3.2 Isbarbar (IB)	8
2.3.3 Stäppryttare (SR)	9
2.3.4 Sälaman (SM)	10
2.3.5 Lejontämjare(LT)	11
2.3.6 Alvblod (AB)	12
2.3.7 Orchblod (OB)	13
2.4 Sekundära egenskaper	14
2.5 Kön	14
2.6 Huvudhand	15
2.7 Uppväxt	15
2.7.1 Stadsuppväxt	17
2.7.2 Landsbygdsuppväxt	18
2.7.3 Primitiv och/eller Obygdsuppväxt	19
2.7.4 Barnarbetareuppväxt	20
2.7.5 Akademisk och/eller Religiös uppväxt	21
2.7.6 Gänguppväxt	22
2.7.7 Oblodsuppväxt	23
2.7.8 Kringresande	24
2.8 Sysselsättning och Sysselsättningsperioder	25
2.8.1 Bard	27
2.8.2 Helare	28
2.8.3 Rövare	29

2.8.4	Lönmördare	30
2.8.5	Soldat	31
2.8.6	Magiker	32
2.8.7	Munk	33
2.8.8	Präst	34
2.8.9	Sjöfarare	35
2.8.10	Riddare	36
2.8.11	Tjuv	37
2.8.12	Utbygdsjägare	38
2.8.13	Akademiker	39
2.9	Mer om ålder och ÅLD	40
2.10	Färdigheter	40
2.11	Utrustning	41
3	Färdigheter	43
3.1	Erf, HS, FV und so witer.	43
3.2	En algoritm för att ge din RP FV i färdigheter.	45
3.2.1	Färdigheter	45
3.2.2	Våldsrealiterade färdigheter med inriktningar	47
3.3	Använda färdigheter	47
3.3.1	Kvalitet och kvalitetsmodellen	48
3.3.2	Motståndsmodellen	48
3.4	Exempel på användande av färdigheter	48
3.5	Våld kring Isfjorden.	48
4	Väv, källor och prästkrafter.	49
4.1	Definitioner	49
4.2	Att bli magiker	49
4.3	Magiska färdigheter	50
4.4	Källor	50
4.4.1	Rena källor	50
4.4.2	Kombinationer av Källor	53
5	Världen kring Isfjorden	54
5.1	Demografi och Transport	54
5.1.1	Den gamla världen	54
5.1.2	Den nya världen	55
5.1.3	Isfjordsborg	55
5.1.4	Andra städer och byar	55
5.1.5	Ruiner och andra gamla byggnader.	55
5.1.6	Vägnät och Transporter	55
5.2	Historia	56
5.2.1	Omotiverad kronologi	56
5.2.2	Den ende gudens folk	57
5.2.3	100 år av krig och prövning	57
5.2.4	Förfall och självständighet	57
5.2.5	Isfjorden av idag	57
5.3	Kultur & Vetenskap	57
5.3.1	Språk kring Isfjorden	57
5.3.2	Standardrunor kring Isfjorden	58

5.3.3	Gamla runor kring Isfjorden	58
5.3.4	Matematik kring Isfjorden	59
5.3.5	Uppfinningar & Teknologi	60
5.3.6	Medicin	61
5.4	Religioner & Gudar	61
5.4.1	Den stora Gudafamiljen	61
5.4.2	Den ende gudens religion	66
5.4.3	Skrock och besjälad natur	66
5.5	Handel, Näringsliv & Valuta	66
5.6	Politik & Militär	68
6	Intelligent liv kring Isfjorden	69
6.1	Människor	69
6.1.1	De "vanliga" människorna	69
6.1.2	Isbarbarerna	70
6.1.3	Stäppryttarna	70
6.1.4	Lejontämjarna	70
6.1.5	Sälamän	70
6.2	Alver	70
6.3	Dvärgarna	71
6.3.1	Dvärgarnas skapelseberättelse	72
6.3.2	Dvärgarnas historia	73
6.3.3	Dvärgars kulturella utbyte	73
6.4	Rokk och Orcherna	73
6.4.1	Skapelseberättelser	74
6.4.2	Rokk och Orchernas historia	74
6.4.3	Rokks kulturella utbyte	74
7	Überfantasy kring Isfjorden	75
7.1	Isfjordens Åldrar	75
7.1.1	Tiden före åldrarna	75
7.1.2	Isfjordens första ålder	75
7.1.3	Isfjordens andra ålder	76
7.1.4	Isfjordens tredje ålder	77
7.2	Überfantasyrollpersoner - Folkslag och Uppväxt	77
7.2.1	Alv	77
7.2.2	Dvärg	79
7.2.3	Orch	80
7.2.4	Rokk	81
A	Den stora 1T1000-tabellen	82

Kapitel 1

Orientering

Innan vi börjar grotta i rollpersoner, regler och allt sånt som erfarna rollspelare vill frossa i presenterar vi här scenen: det geografiska område sagan utspelas i, något om historien och folket där. Vi nämner även något om rollpersonen.

1.1 Landet kring Isfjorden

Den gamla Världen. Allt börjar i den gamla världen: Ett hyfsat enat folk under en gud. Man kanske skulle kunna tänka sig att det är flera länder med varsinn konung, huruvida det är sant eller inte vet man inte, man bryr sig inte heller, men man vet dock att de på ett eller annat sätt är enade.

De styrande makterna kring Isfjorden härstammar mest från ledare skolade i den gamla världen, eller skolade i den gamla världens anda.

Den nya Världen. Det är i den nya världen allt sagorna utspelar sig. Här lever en religiös lag från den gamla världen parallellt med den nya kungafamiljens lagar. Ett stort landskap som klyvs av Isfjorden, på ena sidan ligger stäppryttarnas domäner. Längre bort på andra sidan lejontämjarnas. I norr och längs hela Isfjordens båda stränder regerar ett folk kallat isbarbarer.

I stora skogar träffar folk ibland på alver. I bergshålor uppehåller sig ibland dvärgar, och öde utposter överfalls då och då av rokk och orcher.

Detta stora landskap har dessutom ett stort kulturellt arv i form av runstenar, ruiner, muntlig tradition och olika former av levande hantverk som till viss del glömts bort, avlats bort eller förbjudits i den gamla världen. Det kan tyckas paradoxalt att denna del av världen kallas den nya. Troligen är detta en effekt av att den gamla världen "upptäckte" den...

Isfjordsborg. Där Isfjorden mynnar ut i den oändliga havet vid en ruin anlades för länge sedan en yttersta utpost från den gamla världen. Ruinen växte till en sagolik borg med torn vallgravar och en ringmur, och kring den växte så småningom en stad fram. Idag går de under samlingsnamnet Isfjordsborg.

Isfjordsborg är den överlägset största staden i den nya världen, med en stor entisk variation: Isbarbarer anlade snabbt handelsstationer i närheten av borgen. Senare även stäppryttare och lejontämjare. Sannolikt har även alv- och orchblod

ytterligare bidragit till den etniska variationen. Sälamän kommer regelbundet och bedriver byteshandel, men har inte någon stationär befolkning.

Andra städer och byar. Trots att Isfjordsborg är en dominerande stad bor mer än hälften av befolkningen kring Isfjorden i andra samhällen som mindre byar och hålor. Ofta i närheten av en gammal ruin eller fästning av något slag som ofta brukas, men ofta bara fallit i glömska.

1.2 Historia kring Isfjorden

Den ende gudens folk. För kanske ett hundra år sedan kom en konung i den gamla världen på att det kanske fanns något vettigt bakom de svåra markerna i utkanten av hans rike. Han skickade ut arméer i hopp om att kunna kolonisera dessa områden.

Många dog på vägen till något vettigt. Väl där slogs många ner av de "primitivare" folkslag som fanns där.

100 år av krig och prövning. Konungen gav sig inte utan startade massiva rekryteringskampanjer. Innan någon vettig mängd mark hann koloniserats och innan någon hedning döpts in i den rätta tron hann konungarna avlösa varandra. De dog ganska tätt. Något som tolkades som starten på en gammal profetia om de hundra åren av krig och prövning.

Efter femtio år av krigsförluster försökte makten handla omkull de nya folken. Det gick ett tag.

Förfall och självständighet. Till slut var den gamla världens handelsvaror och nya teknik bortinflationerad och ingen brydde sig längre om den enda guden. Isfjordsborg, det starkaste fästet, förföll och förslummades.

Till slut utropade konungens yngsta dotter, den enda som fanns kvar att regera i regionen, Isfjordsborg som en självständig stat och länen däromkring anslöt sig.

Isfjorden av idag. När drottningen var i 40-års åldern och ingen tronföljare kommit till världen bevisade drottningen än en gång sin kontakt med gudarna; en jungfrufödsel. En son kom till världen, satt att ta över en blomstrande stadsstat. Satt att fortsätta balansera mellan den ende gudens blodtörstiga prästerskap, och de många gudarnas blasfemiska läror.

Idag är drottningen en gammal kvinna och makten tas över mer och mer av hennes son, som styr Isfjordsborg med en bra relation till folket. Att hans morbror, konungen av den gamla världen, hatar honom och allt han står för har gjort honom till en god militär taktiker som fiffigt nyttjar isbarbarers, stäppryttares och lejontämjarnas skiftande förmågor för att kväsa morfar sin.

1.3 Intelligent liv kring Isfjorden

Vanliga Människor består framför allt av de folk som bott i landet kring Isfjorden i tudentals år. Hit räknas även de människor som invandrat från den gamla Världen som nybyggare, före detta soldater och arbetskraft, och de som deporterats hit för att höja livsvillkoren i Isfjordsborg innan den nya och gamla Världen bröt med varandra.

Isbarbarer, är ett av naturen härdat folk som bor i den norra delen av Isfjorden och lever där som fiskare, jägare och primitiva jordbrukare. Dessa är ett typiskt naturfolk som fick en riktig boom när järnframställningen faciliterades.

Detta traditionella levnadssättet och de klassiska markerna är idag ibland lite förlegade och det är inte alldeles ovanligt att isbarbarer kan känna sig trängda och rastlösa och ger sig av till Isfjordsborg för att finna lyckan.

De isbarbarer som lever det traditionella livet för ett våldsamt live: när de inte jagar påls att klä sig i tränar de sina barn att slåss med sina speciella knivar som de kallar: *ðolkær*, eller så yxar de ner grannstammar de är i krig med.

Stäppryttare, lever som nomader och följer sina djurflockar efter deras vandringar över årstiderna. Till viss del är dessa seminomader. Vissa delar av dem lever i permanenta bosättningar och fungerar som jordbrukare, hantverkare, orakler, etc.

Lejontämjare, är det människofolk som är mest geografiskt och kulturellt isolerat från de andra. De har en "onaturlig" förmåga att tämja vilda rovdjur och använder dem som husdjur, livvakter, och i strid.

Sälamän, finns också här och där.

Alver, är ett folk som lär kunna bli oändligt gamla. De lever undanskilt från människor och andra. De har en "högekultur" och har kommit långt inom områden som filosofi, antropologi och andra områden som människor kanske inte förstår, inte bryr sig om eller inte tror på. Då de blir väldigt (oändlig?) gamla har de ingen rastlöshet eller inga krav på tillfredsställelse.

Dvärgar, kommer från bergen och handlar ibland med människofolk. De är krigiska, har kommit långt inom metallurgi och verktygsframställning, men är extremt slutna och misstänksamma mot andra.

Orcher, fungerar som Isfjordens cancer eller stamceller beroende på vilken syn man har på dem. De uppkommer lite här och där och utrotas de kommer det nya efter 20 år. Orcher har korta intesiva liv där de lever av sina drifter och söker ständigt spänning, krig, smärta, sex och allt annat som får dem känna sig levande.

Rokk, är på ett sätt urformen av orcher och är större, starkare, intelligentare och farligare än orcher. Det sägs att Rokk vilar i berg och sten och ibland kommer fram när det bedrivs gruvdrift eller i eroderande berg.

1.4 Om rollpersonen

En rollperson (RP) har i *Sagor Kring Isfjorden* som vi antytt i förordet väldigt många frihetsgrader. RP'n tillhör en etnisk grupp, har en uppväxt och möjlighet till flera selsättningsperioder där RP'n fungerat i olika yrkesmässiga sammanhang.

Det är tänkt att en RP i *Sagor Kring Isfjorden* är hjältematerial, därför är sannolikt en RP en annorlunda människa en de innevånare som bor kring Isfjorden. Sannolikt har något hänt i personens ungdom, eller uppväxt eller ännu senare i livet som gav RP'n en insikt eller ett kall, eller bara en oro och rastlöshet. Kanske vilar en mörk familjehemlighet på RP'n axlar, eller en välsignelse från gudar som borde vara bortglömda sedan länge. Kanske finns en dröm om att göra världen bättre, rättvisare, eller en önskan om att bli hjälte och hyllad i sånger.

1.5 Überfantasy kring Isfjorden

I *Sagor Kring Isfjorden* har vi vissa begränsningar vad gäller vilka folkslag en RP kan ha och många andra saker. För att bypassa detta kan du uppmuntra din SL att läsa in sig på ett senare avsnitt som handlar om Überfantasy kring Isfjorden, där “anything goes...”

□

Kapitel 2

Att skapa en rollperson

Att skapa en rollperson innebär att skapa en hel person, innefattande folkslag, kön, ålder, uppväxt och sysselsättning, med mycket mera. Rollpersonsgenerering har gjorts överskådlig dels genom löpande exempel i denna del, dels med flera exempel på rollpersonsgenerering.

Denna rollpersonsgenereringsalgoritm passar bra till den värld vi beskriver, men det finns möjlighet att skapa en RP som lever i en Überfantasyvärld om man tittar i senare kapitel.

2.1 Lite terminologi

Vi definierar och förklarar först vissa termer:

Grundegenskaper, är mått på RP'n, t.ex. hur stark och uppmärksam han/honär. Dessa är viktiga för hur rollpersonen blir. En RP med dålig kondis passar t.ex. inte bra som soldat.

Folkslag, är en RP's etniska ursprung, de allra flesta i *Sagor Kring Isfjorden* är "Vanliga människor", men andra folkslag och udda korsningar som orchblod och alvblod förekommer också.

Sekundära egenskaper, är på samma sätt som grundegenskaper viktiga för hur RP'n är. Men dessa kan man säga beror mest på grundegenskaperna och lite av slumpen.

Kön, finns det två av. Inget nytt.

Huvudhand, finns det också två av, en del kan använda dem lika bra.

Uppväxt, är en viktig del av rollpersonens bakgrund. Den bestämmer många viktiga saker hos en RP, t.ex. en del av de färdigheter man lärt sig.

Sysselsättning, kan man definiera som det RP'n pysslat med innan sagan om RP'n uppkom. "Sysselsättning" kvantifieras i sysselsättningsperioder (SSP), och en RP har mellan noll och fyra SSP.

Ålder, är vad det låter som. För icke-människor finns lite specialregler.

Färdigheter, är helt enkelt saker som RP'n kan lära sig, till exempel attklättra, slåss eller simma. Beroende på RP'ns bakgrund är han/hon olika bra på saker, och en färdighet ger ett mått på hur bra RP'n är.

Utrustning, är prylar som RP'n har med sig, till stor del har man utrustning utifrån vad man sysslat med.

2.2 Grundegenskaperna

Grundegenskaperna har värden som i allmänhet ligger mellan 6 och 18, och slås fram med tre vanliga sexsidiga tärningar om man undviker resultatet '1' på varje slag, det vill säga: man slår $3T5+3$. Varelserna i sagorna kring Isfjorden har fem grundegenskaper:

Styrka (STY), är som det låter ett mått på en persons muskelkapacitet, hur mycket en RP kan bära, hur hårt han/hon slår, och även hur bra kontroll man har över sina muskler.

Uthållighet (UTH), motsvarar hur seglivad en RP är, hur länge man kan hålla andan, hur länge man orkar gå med packning, och även till viss del hur bra tålamod man har.

Motorik (MOT), är det mått med vilket man mäter en RP's förmåga att styra sin kropp som helhet, till exempel vid dans, simning och vapenfärdigheter. Men motoriken även ett mått på hur bra man hanterar föremål som förlängning av sin kropp, till exempel när man klär på sig en klumpig ryggsäck, och när man utövar stavhopp.

Sjätte sinne (6SI), motsvarar en RP's intuition, tur, instinkt, saker man inte riktigt kan förstå men känna. Det är även ett mått på hur bra en RP kan hantera dessa egenskaper i samband med utövandet av magi.

Uppmärksamheten (UPP), (Denna grundegenskap kanske ska döpas om till Fem Sinnena (5SI)?) är ett mått på hur lätt RP'n märker saker som flimrar till i ögonvrån, när människor betar sig annorlunda, om någon försökt gömma sig själv eller ett föremål, hur bra man kan tillgodoräkna sig en text och läsa mellan raderna, eller om man känner smaken av vatten i sin öl och förstår att den är utspädd.

EXEMPEL: Per S. börjar slå grundegenskaperna och får: STY:9, UTH:12, MOT:8, 6SI:15, och UPP:11. Per blir ganska nöjd och tänker att detta kanske blir en snubbe som inte förlitar sig på råstyrka, utan som snarare är smygar-, eller tänkartypen som tänker först och anfäller bakifrån. Men sunkig, orakad och stinkande av vitlök kommer han vara...

2.3 Folkslag

Att välja folkslag till sin rollperson innebär att välja sin RP's etnicitet, och att till viss del begränsa den geografiska bakgrunden till sin RP.

EXEMPEL: Per S., som är en ganska sunkig kille, har tänkt bygga en rollperson som inte ska vara för bra, inte heller asdålig. Kanske en lite orakad prisjägare, som i dåliga tider försörjer sig som pälsjägare. Så han konstaterar att VM passar bäst för den rollperson han tänkt skapa.

2.3.1 Vanlig Människa (VM)

Som vanlig människa (VM) smälter RPn in överallt och utsätts sällan för fördomar. VM passar till det mesta, och inga större begränsningar finns. Generellt så finns det absolut mest VM i städerna i världen kring Isfjorden. Men små bykolonier med VM finns såklart lite på andra ställen i princip överallt i världen.

Det rekommenderas egentligen att alla är VM, dels för att SL ska slippa hålla på strula med att orchblod inte gillar att äta grönsaker eller att alvblodet inte gillar att döda oskyldiga småfågelägg när man måste bygga barrikader för de farliga daggsamlarna.

Problemet är att det inom rollspelsvärlden är tradition att ett grupp skall vara så heterogen som möjligt och självklart blir alla kompisar med alla...

Uppväxt: Alla.

Sysselsättning: Alla

Grundegenskaper: Alla:(3T5+3)

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

2.3.2 Isbarbar (IB)

Isbarbarer (IB) är en samling stammar och kungadömen som befolkar de frusna skogar, fjäll, träsk och sjöar i norr som några korta månader om året tinar och blommar ut i liv. IB är oftast ljusa i hyn, blå- eller gråögda med ljust hår. Som IB passar en RP in ganska bra överallt men på landsbygden i söder kan de leva farligt.

På grund av IBs geografiska isolering får de vissa begränsningar vad gäller uppväxt, sysselsättning och grundegenskaper.

IB har mycket begränsade akademiska kunskaper, en RP som vill vara IB måste ta det i akt. För en IB är det till exempel inte så stor skillnad på uttrycken "lita inte på en främling" och "vänta dig alltid det oväntade" eller "lita inte på en främling" och "skjut först- fråga sen".

Uppväxt: Primitiv

Sysselsättning: Alla, utom Akademiker.

Grundegenskaper: STY:3T5+4, UTH:3T5+4, MOT:3T5+2, övriga:3T5+3.

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

2.3.3 Stäppryttare (SR)

Stäppryttarna (SR) lever framförallt i öster på de stora buskstäpperna, där de följer sina boskapshjordar till häst. SR har nästan alltid bruna eller gråa ögon och svart hår och sparsam skäggväxt hos män.

En ST är i allmänhet alltid djurvänner, de växer upp med hästar och är *ingenting* utan dem. De har i allmänhet också många hundar. En viss sentimentalitet gällande djur är alltså något SL kommer avkräva löften på innan en spelare låter sin RP bli SR.

Uppväxt: Primitiv

Sysselsättning: Alla, utom Akademiker eller Lönnmördare.

Grundegenskaper: STY:3T5+2, UTH:3T5+4, övriga:3T5+3.

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

2.3.4 Sälaman (SM)

Sälamän, (SM), lever framförallt i strandområden näre polarområdena nordväst om de trakter isbarbarer håller till i. SM har nästan alltid gröna eller gråa ögon och svart hår och sparsam skäggväxt hos män.

SM är i allmänhet alltid djurvänner och har en enorm respekt för vatten och naturen. De jagar inte mer än de måste och återlämnar rester och döda till havet, som allt kommer ifrån.

Uppväxt: Primitiv

Sysselsättning: Alla, utom Akademiker, Riddare eller Lönnmördare.

Grundegenskaper: UTH:3T5+4, övriga:(7-19).

Sekundära Egenskaper: STO räknas som vanligt men med -1.

2.3.5 Lejontämjare(LT)

Denna befolkningsmässigt lilla grupp består av ett fåtal stammar som lyckats motstå yttre makter. LT är oftast mörka i hyn, brunögda med kortklippt lockigt hår. Skägg är ovanligt även hos LT.

LT har mycket svårt att passa in ordentligt i samhällen andra än deras egna, och möter andra, mer teknokratiska, civilisationer med stor misstänksamhet. LT mäter sällan framgång med materiell välfärd utan snarare i jaktlycka, barnantal eller i magisk status.

Uppväxt: Primitiv

Sysselsättning: Alla, utom Akademiker, Lönnmördare eller Riddare.

Grundegenskaper: MOT:3T5+4, i övrigt:3T5+3.

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

2.3.6 Alvblod (AB)

Alvblod (AB) har som det låter sitt ursprung i både alver och människor. Oftast ärver AB få egenskaper från alvföräldern, och blir sällan fertil. Om AB föds in i ett människosamhälle kan AB ganska lätt smälta in då han/hon är mycket mer lik en människa än en alv. Om AB föds in i alvsamhällen får han/hon mycket svårt att smälta in och flyr ofta från dessa stabila och ko-lugna varelser.

AB har oftast sitt ursprung i räder människor gör i alvsamhällen då de plundrar, bränner och... våldtar. Mycket sällan uppstår även en onaturlig kärlek över rasgränsen då en människa och en alv samlever och får barn. Denna relation ses dock av medel-människan som lika onaturlig som tidelag. Sällan överlever dock alvföräldern sin partners död utan tynar sakta bort då han/hon lämnas ensam.

AB lever oftast längre och är senare i utvecklingen än människor, men betydligt snabbare än alver. De får oftare alvernas typiska slanka kroppsbyggnad och deras ljusa drag. Men det syns nästan aldrig på dem att de inte är människor.

De AB som "går ur garderoben" med sitt arv kallas ofta av okänsliga människor för *Halvblod*, och utstöts.

Uppväxt: Primitiv, (kust)stad, landsbygd, akademiker, eller religiös

Sysselsättning: Alla.

Specialitet: Är man alvblod kan man med 6SI-5 uppfatta mystiska vibrationer (som till exempel ondskan från en förbannad offerdolk som vill ta kontroll över sin användare), och när det gäller syn och hörsel har man +2 i UPP och ytterligare +1 vad gäller mörkersyn.

Grundegenskaper: STY:3T5+2, UTH:3T5+4, MOT:3T5+4, 6SI:3T5+3 och UPP:3T5+4

Sekundära Egenskaper: PP räknas ut som vanligt men med +1.

2.3.7 Orchblod (OB)

Orchblod (OB) är som AB oftast ett våldtäcktsbarn, men även OB kan uppstå ur kärlek. På grund av orchers temperament och livsstil blir en eventuell familjelycka sällan långvarig och de känner sig oftare än AB oönskade och hatade av omvärlden. Oftast kan inte heller OB få barn.

OB är snabbare i sin utveckling och blir inte lika gamla som människor. De är ofta lynniga och blir mycket lätt frustrerade om de inte kan hantera en situation eller om de inte förstår vad som händer. OB ser oftast ut som solbrända lite hårigare människor med sin något mörkare hy, grova skäggväxt och kraftiga kroppsbehåring.

Att som OB lyckas i ett vanligt människosamhälle är mycket svårt, som rastlösa kamphundar hamnar (eller startar) de lätt i bråk och blir liksom AB lätt utstötta och oönskade.

Uppväxt: Primitiv, stads, landsbygds, eller religiös.

Sysselsättning: Alla utom Akademiker/Religiös.

Specialitet: Är man orchblod kan man med UPP+2 lukta sig till skräck, blod, död, etc.

Alltså dofter som människor kan känna och dofter som kanske inte existerar för en människa. I mörker får de +3 på sin UPP avseende mörkersyn.

Grundegenskaper: STY:3T5+4, UTH:3T5+4, MOT:3T5+2, 6SI:3T5+2 och UPP:3T5+3

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

2.4 Sekundära egenskaper

De sekundära egenskaperna är baserade på grundegenskaperna, slumpen, och rollpersonens för och nackdelar.

De sekundära egenskaper är Kroppspoäng, Blodpoäng, Psykpoäng, Magipoäng, Storlek, Visdom och skenbar ålder. På samma sätt som grundegenskaperna kvantifierar dessa RP'n.

Kroppspoäng, KP = $(3*UTH+2*STY+6SI+1T5-3)/2$ är ett mått på hur mycket stryk man tål innan man svimmar av, bryter revben eller dör.

Blodpoäng, BP = $(4*UTH+STY+6SI+1T5-3)/2$, är ett mått på hur mycket blod man kan blöda bort innan man inte klarar något längre, svimmar, eller dör. . .

Psykpoäng, PP = $2*6SI+VIS+1T5-3$ är ett mått på hur mycket stryk man tål rent psykiskt, hur lätt man motstår frestelser, isolering, eller mentala intrång. PP är lämplig att beräkna efter man definierat en RPs SSP då dessa höjer VIS.

Magipoäng, MP = 3, till att börja med för alla RP. MP kan användas som en andra chans att stå emot mentala intrång, och framförallt även som källa till magi för en magiker. MP kan höjas med växande magisk utveckling.

Storlek, STO = $(UTH+STY+1T5-3)/2$, ett mått på RP'n längd och vikt.

Visdom, VIS = 3, till att börja med för alla RP. Den höjs av en RP's UPPV och SSP enligt RP's skolning och livserfarenhet. VIS fungerar som en kvantifiering på generell klokhet, utbildning, allmänbildning och visdom.

Skenbar ålder, ÅLD RPns ålder, eller åtminstone den skenbara åldern. Denna egenskap styr till exempel grundegenskabers degenerering och annat. Den bestäms efter det att RPn har fått sina sysselsättningsperioder, och kan förändras beroende på bakgrundslag etc.

*EXEMPEL: Per S. räknar ut sina sekundära grundegenskaper till: KP: $(2*12+9+3-3)/3=33/3=11$, BP: $12+5-3=14$, PP: $(2*12+15+5-3)/3=41/3=14$, MP: 3, STO: $(12+9+2-3)/2=20/2=10$ och VIS: 3. ÅLD väntar han med att räkna ut. Per S. blir inte jättenöjd med bara 11 i KP, men ganska nöjd med 14 i PP. En egenskap han kommer använda mycket till att psyka stackars rymlingar.*

2.5 Kön

Det finns bara två kön, könet påverkar inte något annat än just könet. I vissa samhällen råder dock en ojämn och ojämlig politik, generellt kan man säga att den nya makten har en sämre kvinnoyn än de gamla folken, och då främst på grund av kyrkan. De gamla religionerna har inte samma syn på uppdelning, och de klassiska härskarteknikerna har där inte samma utbredning. Prostitution, änkebränning och arv på enbart fädernet har aldrig förekommit bland de gamla folken.

EXEMPEL: Per S. är av hankön och RP'n blir man.

2.6 Huvudhand

Precis som alla andra rollspel måste det finnas ett par stycken om huvudhand och en tabell...

Ofta kan en vänsterhänt person få problem med vissa finmotoriska saker (till exempel att klippa med saxar) men å andra sidan får de vissa fördelar till exempel vid en duell om då högerhänta oftast är mer vana att möta högerhänta. Vissa personer är dubbelhänta och kan använda både höger och vänster hand lika bra, dock ej samtidigt.

Slå 3T6	
3-14	högerhänt
15-17	vänsterhänt
18	dubbelhänt

EXEMPEL: Per slår 11, vilket gör RP'n högerhänt.

2.7 Uppväxt

De olika uppväxterna motsvarar just hur RP'n har "växt upp" och vilken social klass RP'n tillhör. Uppväxterna styr vilka sysselsättningar man kan välja mellan och vilka färdigheter man har lärt sig som ung/ungdom.

När man väljer får man vissa färdigheter, en eller flera av dem är märkt med '*'. Denna/Dessa motsvarar den/de färdighet som är viktigast för den uppväxten, en färdighet man är tvungen att välja.

Alla uppväxter har en specialitet som man kan tänka sig gäller sedan barnsben, och som finns kvar i bakhuvudet.

Listat finns också typiska yrken man kan tänka sig att ens föräldrar har, och lite utrustning som man tog med sig när man fyllde 14 och började med en sysselsättning. Inom () finns markerat med hur stor sannolikhet en pryl överlever en sysselsättningsperiod(SSP).

Typiska föräldrayrken: Här beskrivs några typiska yrken som en RP's föräldrar skulle kunna ha eller ha haft.

Tre Ledord: Vi ger tre ledord som ger en stämningssbild av uppväxten.

Specialitet: En speciell sak som RP'n lärt sig under sin Uppväxt.

VIS-ökning: Alla får förhöjd visdom från sin uppväxt.

Uppväxtfärdigheter: Har radar vi upp de färdigheter en RP har lärt sig under sin Uppväxt.

Om *-färdigheten: Om något speciellt gäller för *-färdigheten står det här.

Utrustning: Olika saker som RP'n kan ha fått med sig från föräldrahemmet eller från tiden som ung. Inom () står sannolikheten att prylen klarar sig under en SSP.

Efter man har fått en Uppväxt skall man prioritera de färdigheter som var speciellt viktiga för RP'n under uppväxten. Först räknar man ut sin baserfarenhet (BErf) genom

att för varje färdighet titta i denna tabell. BErf motsvarar den Erf (Erfarenhet(-spoäng)) en RP har innan han/hon får sin första sysselsättning.

GEV	00-06	07-12	13-15	16-18	19+
Berf	1	2	3	4	5

Därefter skall man få ytterligare mer Erf i alla uppväxtfärdigheter enligt nedanstående tabell. Observera dock att det ofta gäller specialregler för de *-märkta färdigheterna. Om Erf verkar konstigt så är det inte så konstigt- det är konstigt. Mer om Erf, FV, BErf och HS finns i kapitlet om färdigheter. Ignorera det så länge om det är för jobbigt...

Extra Erf	Färdigheter
1T3+2	*-märkt(a) och en valfri (om det var endast en *-märkt)
1T3+1	Två valfria.
1T3	Två valfria.
1T2	Övriga...

*EXEMPEL: Per S. börjar få en bild av hur RP'n skall vara och tvekar mellan gäng- och obygdsuppväxt. Till slut konstaterar han att obygdsuppväxt känns mera normalt, cleant och den *-märkta färdigheterna passar Per bättre. Han får utrustningen: "vanlig kniv", "lerkruka" och "vackra snörstumpar med olika färger", som har respektive sannolikhet att överleva en SSP: 13, 04 och 15*

2.7.1 Stadsuppväxt

Stadsuppväxten innebär att man upplevt större delen av sin barndom i en stad eller större by vid kusten eller inte vid kusten.

Miljöerna vid kusten, dofterna, fågelskriken och fiskförsäljarnas ständiga skrik är något som präglat ens barndom och som man kan längta efter och sakna ibland om man är mer än en kilometer från kusten.

Troligen har man hängt i lite skumt upplysta krogar och lyssnat på fiskarhistorier, och blivit imponerad av salta sjömän, smugglargubbar eller om sagor om folk långt lång borta som kan simma. Kanske har man fått ta del av ett eller ett par års skolgång eller tidigt börjat lära sig ett yrke.

Alla som växt upp i Isfjordsborg skulle kunna ha denna uppväxt.

Typiska föräldrayrken: Lantbrukare, Hamnarbetare, Fiskare, Hantverkare, Stadsvakt, Tvättare, eller Skrivare...

Tre Ledord: Stånd, Gränder, Myller.

Specialitet: Är man stadsuppväxt får man alltid +3 i Gömma sig, Upptäcka fara (om någon skuggar en), eller Heraldik (om någon med vapensköld från staden kommer förbi), eller motsvarande, under förutsättning att man är i staden man är uppväxt i.

VIS-ökning: 1T3+1.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

<Trähantverk|Läderhantverk>, <Dolk (kniv)|Läsa/Skriva (modernmål)>.

<Bonde|Vildmarksliv|Läsa/Skriva>.

Om *-färdigheten: Ingen, inte ens simma.

Utrustning: Praktiska Oljeimpregnerade kläder(12), Oljeimpregnerade höga stövlar(15), Mössa(11), Kniv(15).

2.7.2 Landsbygdsuppväxt

Är man uppväxt på landsbygden har man i princip bondeföräldrar. Man kanske skulle kunna tänka sig att föräldrarna tillhör den lilla grupp människor som livnär sig som hantverkare på landsbygden.

Som bonde har man växt upp bland självägande eller arrenderande bönder. Ofta eller alltid har det varit dåliga tider och att slita är en vanesak. Som landsbygdsbarn har man troligen fått lära sig en hel del om hur man tar hand om djur eller växter, och hur man bör tillreda saker för att få dem ätliga.

På liknande sätt som i obygderna är landsbygdsborna trevliga mot främlingar och vill gärna höra på nyheter från andra trakter.

Typiska föräldrayrken: Bonde, Hantverkare eller bara slummigt bihang till den verkliga världen.

Tre Ledord: Så, Mocka, Mjölka.

Specialitet: Är man landsbygdsuppväxt får man alltid +3 i gömma sig, upptäcka fara (om någon skuggar en), överlevnad osv, under förutsättning att man är i området man är uppväxt i.

VIS-ökning: 1T3.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Bonde*(Gårdsdrift, Spå Väder och <Djurhållning|Växtodling>), <Trähantverk|Läderhantverk|Smideshantverk, <Kastvapen (Sten)|Slunga (en)>, Rida och Vildmarksliv (Orientering, Spåra, Jaktfallor)

Om *-färdigheten: Utöver BC i Bonde, får man max höja 2 steg i överfärdigheten, resen måste spenderas på inriktningar.

Utrustning: Enkla kläder(10), Läderstövlar(13), Kniv(12).

2.7.3 Primitiv och/eller Obygdsuppväxt

Är man uppväxt i obygd kan man approximeras till quasistationär: man bor ibland i en koja, timmerstuga, kåta, etc. och ibland lever man i tält starkt nomadiserad.

Tidigt har man fått lära sig vilka bär, rötter, växter, grodor man ska äta, och hur man bör tillreda dessa för att få dem ätliga. Man har också sannolikt fått lära sig att göra det mesta av folk man träffar: gott humör, långa samtal och byteshandel.

Typiska föräldrayrken: Nomader, Jägare, Stigfinnare eller Fredlösa.

Tre Ledord: Skog, Skog, Skog.

Specialitet: Är man landsbygdsuppväxt får man alltid +3 i gömma sig, upptäcka fara (om någon skuggar en), överlevnad osv, under förutsättning att man är i området man är uppväxt i.

VIS-ökning: 1T3.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Vildmarksliv*(Jaktfällor, Spåra, Orientera, Spå Väder), <Trähantverk|Läderhantverk> Kastvapen (Sten), <Slunga (en)|Projektilvapen (Lätt Båge)>

Om *-färdigheten: Utöver BC i Vildmarksliv, får man max höja 2 steg i överfärdigheten, resten får man använda till att köpa inriktningar.

Utrustning: Kniv(13), Grova Stövlar(12), Enkla Paltor(09), Sinnmössa(14).

2.7.4 Barnarbetareuppväxt

Att vara barnarbetare är sällan lika glamouröst som det framställs på TV. Man fick aldrig spela X-Box eller bada skumbad, istället var livet ett helvete, antagligen dog ens kompisar som flugor under piskan.

Typiskt kunde man få arbetsuppgifter i nån gruva, bli tvingad att jobba som stuvare i nån hamn, sköta om grisar hos en ond grisuppfödare, eller någon annan slav-liknande sysselsättning. Är man uppväxt i gruvan har man sällan sett annat än trånga gångar, sten, och mineral. Har man haft tur har man lyckats smuggla ut något bit värdefull mineral. Har man haft otur har man försökt och blivit hårt straffad.

Typiska föräldrayrken: Inga, eller riktigt fattiga föräldrar.

Tre Ledord: Jobb, Jobb och Jobb.

Specialitet: Som barnarbetare får man +1 i UTH.

VIS-ökning: 1T2.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Kastvapen(Sten), och en yrkesinriktad *-färdighet, t.ex. Malmkunskap eller Snurra-På-Ett-Stort-Och-Tungt-Hjul-Kunskap, eller om man blev befodrad till förman: Piska.

Om *-färdigheten: Inget speciellt

Utrustning: Särk(09) (inga skor), <konstig ring|skor|död vaks läderhjälm>.

2.7.5 Akademisk och/eller Religiös uppväxt

Som akademikerbarn får man en gedigen grund för fortsatta studier, och kanske inte så ofta något annat. Uppväxten är ofta trygg på så sätt att man inte behöver oroa sig för fattigdom och svält. Men å andra sidan blir det sämre med praktiken.

Sannolikt har ens föräldrar det bra ställt, eller så har de det halvbra ställt och satsar på "sin yngste", eller "storebror ska ju få gården så han/hon kan ju få skolning" eller något liknande.

Typiska föräldrayrken: Skrivare, Adel, Borgare och annan intelligensreserv.

Tre Ledord: ABC, Dumstruten, Aga. (Händerna på täcket.)

Specialitet: Är man akademiskt uppväxt får man UPP/2 i Läsa/Skriva som BC utan att behöva betala för det, dock minst 5.

VIS-ökning: 2T3.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Läsa/Skriva*, <Matematik(Räkning)|Örter(Växtlära)>, Överklass(två av <Heraldik|Etikett|Retorik>)

Om *-färdigheten: max<UPP/2,5>, som BErf.

Utrustning: Finare kläder(15), Lågskor(08), Läderstövlar(09), 1T4 böcker(13), Bältespung(15).

2.7.6 Gånguppväxt

Är man uppväxt i gäng kan man vara uppväxt bland gatubarn i städer eller bland rövarband eller dylikt om uppväxten är utanför städer. Oftast är uppväxten präglad av våld och en kamp för brödfödan.

Föräldrarna kan vara alkoholiserade, döda eller helt enkelt inte närvarande själsligt. Eller så har man blivit utslängd för att man äter för mycket, tar för mycket plats, är minst, är störst, är dummast, är smartast, eller någon annan godtycklig ursäkt.

Eventuellt kan man ha som barndomsdröm att åka nånstans, bli rik, snygg och/eller framgångsrik för att sedan komma tillbaka och spotta sina elaka föräldrar i ansiktet/på deras gravar och sen helt enkelt bara känna sig mäktig resten av livet.

Typiska föräldrayrken: Hantverkare, Stadsvakt, Tvättare och annan servicepersonal, Skrivare och annan intelligensreserv, eller bara slummigt bihang till den verkliga världen.

Tre Ledord: Slagsmål, Gruppkänsla, Tiggeri.

Specialitet: Man har en kompis (med ett askoolt smeknamn) som är en vän för livet och som ställer upp när det gäller. Problemet är bara att hitta honom, man måste specificera var han bor.

VIS-ökning: 1T3.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål*, Smyga och Undvika.

Kastvapen(Sten), Dolk(Kniv), Fingerfärdighet*(Ficktjuv)

Om *-färdigheten: Välj en av: Slagsmål eller Fingerfärdighet(ficktjuv).

Utrustning: Slitna kläder(11), Omaka stövlar(09), Kniv(13).

2.7.7 Oblodsuppväxt

Alla halvblod får lite skumma uppväxtförhållanden, oavsett om de växer upp bland människor, alver eller orcher.

Typiska föräldrayrken: Den ena alv eller orch. Den andra människa.

Tre Ledord: <Långsamma djävla alver!|Vill inte vänta!|Min riktiga mamma...>

Specialitet: Se Folkslag.

VIS-ökning: 2T3-1.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig*, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Och om man växt upp hos människor dessutom: Dolk*(Kniv), Vildmarksliv(Jaktfällor, Orientera, Spå Väder), Kastvapen(Sten).

Och om man växt upp hos alver dessutom: Läsa/Skriva, Rida, Vildmarksliv*(Orientera, Spå Väder).

Och om man växt upp hos orcher dessutom: Klubba*(Enhandsklubba), Vildmarksliv*(Orientera, Spå Väder), Kastvapen(Sten).

Om *-färdigheten: Gömma sig och den specifika.

Utrustning: Kniven (13), Skogsfärgade kläder (13), Läderstövlar (13), Vattenskinn 1L (13).

2.7.8 Kringresande

Som barn har du rest mycket i civiliserade trakter, kanske med föräldrar som var handelsresande eller flyktingar. Kanske ville de fly med dig från sociala orättvisor, till den nya världen, eller så vill de predika "den enda rätta tron" eller tjäna pengar på att köpa billigt och sälja dyrt.

Sannolikt vet du vilka herremän man ska undvika och vart man lättast utnyttjar folks gästfrihet.

Typiska föräldrayrken: Handelsresande, Vandrande munkar, Vandrande magiker, Underhållare, Smugglare, Kvacksalvare. . .

Tre Ledord: Häst, Vagn, Fotmarsch

Specialitet: Se Folkslag.

VIS-ökning: 1T4.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga* och Undvika.

Dolk(Kniv), Vildmarksliv(Marsch, Orientera, Spå Väder), Geografi*.

<Rida|Läsa/Skriva|Slunga(Slunga)|Klubba(enhandsklubba)>.

Om *-färdigheten: Båda.

Utrustning: Sliten kniv (09), Smidiga vandringskläder (09) Ful skinnväst (08), Räv-mössa (12), Vandringsstav 13 dm (15), en tam <hund|katt|iller|mulåsna|råtta|korp> (12).

2.8 Sysselsättning och Sysselsättningsperioder

Sysselsättningen är uppdelad i sysselsättningsperioder(SSP), varje RP kan få mellan 0 och 4 SSP'er. En SSP motsvarar ett kvanta av vad RP'n har hållit på med i en del av sitt vuxna/tonårsliv, för en människa från 14 års ålder ungefär. Se nedanstående tabell för modifieringar om du ej är M*.

2T9	Antal SSP
0	0
1-6	1
7-13	2
14-17	3
18	4

Folkslag	Basålder	ÅLD-mod/SSP
M*	14	$\pm 0, \pm 0, \pm 0, \pm 0$
OB	12	-1, -1, -1, -1
AB	16	+3, +2, +1, +1

Beroende på slump, uppväxt och matematisk statistik blir RP'n olika bra i olika saker. Den första SSP'n borde vara "lämplig" utifrån vilken uppväxt eller vad RP'n råkat ut för på uppväxttabeller. Nästföljande SSP borde vara rimlig utifrån vad den förra var, osv, tills alla SSP är slut, allt enligt SL's definition av vad rimliga gränser är.

Efter man har fått en SSP, skall man höja sin Erf i de sina favorit-färdigheter. Hur mycket Erf och i hur många färdigheter finns listad i nedanstående tabell. (Observera dock att det ofta gäller specialregler för de *-märkta färdigheterna.) Den "befintliga färdigheten" är en färdighet RP'n hade *innan* den fick nuvarande SSP. Om man får en ny färdighet som man inte hade sedan innan måste man få BErf i den också, på samma sätt som för UPPV.

GEV	00-06	07-12	13-15	16-18	19+
Berf	1	2	3	4	5

Extra Erf fås enligt...

Extra Erf	Färdigheter
1T3+2	*-märkt(a) och/eller en valfri (om det var endast en *-märkt).
1T3+1	Två valfria.
1T3	Två valfria.
1T2	Övriga...
+1	Valfri befintlig färdighet (från UPPV eller tidigare SSP).

Varje sysselsättning har även en specialitet, en förmåga eller bonus som särskiljer sysselsättningarna från varandra. En RP kan bara ha en specialitet, och väljer den senaste de haft, eller den de borde haft med tanke på hur många år de hade den.

Varje Sysselsättning har en *-färdighet, precis som Uppväxten, som är viktigare för just den sysselsättningen. Om just den sysselsättningen har specialregler för sin *-färdighet står det specificerat.

Utrustningen står på samma sätt som uppväxtens, det finns en bevarandesannolikhet inom () efter varje sak. En del objekt är (*)-märkta, de klassas som färskvara och förstörs alltid om inte just detta var den sista SSP'n.

Typiska yrken: Något som RP'n sannolikt sysslar med eller har sysslet med.

Tre ledord: Stämmningsförhöjare.

Typiskt citat: Stämmningsförhöjare.

Möjliga bakgrunder: En RP med någon av dessa uppväxter (eller tidigare SSP'r) kan välja denna syssetsättning sin första SSP (eller N'te SSP).

Definierande frågor: Olika frågeställningar som du bör tänka över. Genom att svara på dem definierar på implicit dig rollperson.

Specialitet: Som för uppväxt.

ÅLD-ökning: Hur många ÅLD man får per SSP av denna syssetsättning.

VIS-ökning: Höjning av VIS per SSP, börja från vänster för varje ny sorts SSP, det vill säga börja om ifall du byter SSP.

MP-ökning: En del får MP av sin SSP.

Yrkesfärdigheter: The name of the game.

Om *-färdigheten: Som ovan.

Utrustning: Varje sak man får har en initial kvalitet à 2T3 och inom () finns en sannolikhet att kvaliteten minskas med ett under en UPPV eller SSP, en * betyder att de förgås om de får vila en SSP.

Kvalitet	Tolkning	Funktionalitet
0	Fubar	1% funktionalitet kvar, går ej att reparera.
1	Trasor	30% funktionalitet.
2	Sunk	60% funktionalitet.
3	Ok	90% funktionalitet.
4	Bra	100% funktionalitet.
5	Fint	105% funktionalitet.
6	Deutsche Kvalität	115% funktionalitet.

EXEMPEL: Per S. slår 2T2-1 för att få reda på hur många SSP han får, och får 2+2-1=3, och blir ganska nöjd. Han föreställer sig att RP'n börjar med den första SSP som utbygdsjägare, efter ett par år blir han rekryterad mer eller mindre ofrivilligt, och tjänar som soldat i en SSP, för att då desertera(eller på något annat sätt komma ur smeten) och till sist sätta den kvarvarande SSP'n på Rövare. Den syssetsättning som Per S. föreställer sig är mest lik den typ av prisjägare han vill ha som rollperson. Vidare slår han hur långa hans 3 SSP har varit, och får: 6, 2 och 3, det vill säga RP'n är $14+6+2+3=25$ år gammal. Han var jägare från 14 till 20 års ålder då han blev värvad, och tjänstgjorde i 2 år, därefter har han fungerat som rövare i 3 år. Efter samtal med SL kommer Per S. fram till att Rövarens specialitet är den som är den mest passande. Detta trots att Per S. tycker att utbygdsjägarens specialitet är bättre.

2.8.1 Bard

Som bard är man dåligt sedd av de flesta andra människor, men när barder väl uppträder får de oftast alla med sig.

Man kan tänka sig ett en bard är pigg, glad, tjoig och tjimmig, en riktig muntergök med andra ord. Eller är barden istället desillusionerad, och har förstått att ingen bryr sig om barder, ingen lyssnar på dem och en bard kan inte påverka världen, eller?

Typiska yrken: Diktläsare, Rumlare, Adel (menlös sådan), Musiker. . .

Tre ledord: Intensiv, Wannabe, Krokodiljägare.

Typiskt citat: "Såg-du-minen-på-killen-när-jag. . ."

Möjliga bakgrunder: Stadsuppväxt, bonde/landsbygd, gäng, sjöfarande, isbarbar, stäppryttare, lejonämjare, alvblod eller orchblod.

Definierande frågor: Vem roar du? Hur mycket moral har du? Stjäl du? Är du bard för att du inte kan ta ett jobb seriöst? Är du en dålig människa?

Specialitet: En bard kan med genom att lyckas med någon konstruktiv färdighet distrahera eller tigga av människor/värdshusvärdar. "Jag spelar hela kvällen hos er om jag får ett mål mat och ett bad. . ." ¹

ÅLD-ökning: 2T3, 1T3+1, och 1T3+1 år

VIS-ökning: 1T3, 1T3, och 1T3 enheter.

Yrkesfärdigheter: Akrobatik, Fingerfärdighet (Jonglera), Ett Instrument*, Smyga, Undre världen (Värdesätta, Hälare), Undvika.
Dolk(Kniv) eller Kastvapen(Sten, Kniv).

Om *-färdigheten: Inget speciellt, men byt för varje SSP.

Utrustning: Vandringskläder (13), Mjuka stövlar (13), Flöjt (motsvarande) (10), Sovsäck (12), Säck 8L (12).

¹"Ok skithög, du får ett bad för du luktar såå jäävla illa!"

2.8.2 Helare

En helare är utbildad till att ta hand om sårade människor och djur och med massage, örter, förband, handpåläggning, åderlåtning och andra ingrepp rädda liv.

Begreppet Helare är egentligen lite luddigt, en Helare kan i *Sagor Kring Isfjorden* vara en klassisk helbrägdagörare med helande krafter, en druid som kokar helande brygder som lagras i glasflaskor bland fladdermusöron och flugsvampar, en empiriskt skolad läkare som med vissa kirurgiska ingrepp skär bort bölder, amputerar armar och syr fina stygn på såret eller varför inte en kvacksalvare till barberare med ganska begränsade medicinska kunskaper och med en mirakelmedicin som mest är kryddat brännvin.

Typiska yrken: Läkare, Klok Gumma, Häxa, "Tjejen/Killen med de varma händerna", Druid, Barberare, Kirurg, Läkare, Alkemi, Charlatan. . .

Tre ledord: Varma ögon/händer, Jordnära, Harmonisk/God/Fridfull.

Typiskt citat: <"Nej, jag vet inte vart det kommer ifrån, men min mor. . ."|"Smörj in bölden tre gånger om dagen med min universalmedicin."|"Ja, ja, han dog när han fick pilen genom öronen, men vad hade han för symptom?"|"Ja visst, fru Knödelapfel, ni ska få ett ordentligt stärkande lavemang.">

Möjliga bakgrunder: Akademikerbarn, religiös, alvblod.

Definierande frågor: Vart kommer din gåva ifrån? Hur upptäckte du den? hur känner du dig inför din gåva- stolt? rädd? tacksam? god? Vem använder du den på familjen? djur? vänner? främlingar? sjuka tiggare som spyr när du tar på dem? Om du tackar någon/något för din gåva vem/vad är då det?

Specialitet: En helare kan genom att lyckas med Läkekonst, Massage, Alkemi, Hantverk(medicinska ingrepp) eller någon motsvarighet (i enlighet med vilken typ av Helare RP'n är) bekosta upp till 3 MP-poäng per dag läka skador uppkomna på fysisk väg upp till fyra gånger så fort, eller momentant (en timme) genom att lägga 3 MP-poäng hela 2 KP på en timme, en gång om dagen.

ÅLD-ökning: 2T3+2, 1T3+2, och 1T3+2 år

VIS-ökning: 1T3+1, 1T3+1, och 1T3+1 enheter.

Yrkesfärdigheter: Vildmarksliv(Orientering, Örter), Första hjälpen, Handpåläggning*, Läsa/Skriva, Simma, Trähantverk(Medicinska hjälpmedel: kryckor, etc.), Rådande Tro.

<Trästav(en)|Simma|Dolk(kniv)>.

Om *-färdigheten: Denna färdighet är övernaturlig och baseras på 6SI.

Utrustning: Trästav (11), Örter (1T6 sorter) (*), Filt (12), Vandringskläder (13), Mjuka stövlar (13), Hygienutrustning (12), Torkad mat(*). Slå vidare 1T6:

- 1, Packåsna.
- 2, 2T6 örter till.
- 3, Tvåmansält, sovsäck, och vattensäck 4L.
- 4, Kortsvärd (motsvarande)
- 5, Kortbåge (motsvarande)
- 6, 1 helande dryck.

2.8.3 Rövare

En rövare är ofta uppväxt utanför det normala samhället, lag och ordning, sociala skyddsnät och andra självklarheter som andra människor kring Isfjorden har, eventuellt har de tvingats dit på grund av sociala orättvisor, bannlysning eller av personliga själ som arbetslöshet och eller alkoholism. Ofta är dessa personer kriminella och livnär sig på överfall, ineffektiva jägar- och odlarfärdigheter, t.ex. genom att tömma andras fällor.

Självklart rymmer även *Sagor Kring Isfjorden* "goda" och snälla rövare som tar från de rika och ger till sig själva, men även dessa brukar hängas upp och pryda ingångarna till byarna kring Isfjorden.

Typiska yrken: Fredlös, Rymling, Prisjägare, Innevånare i primitiv stad eller stam, Nomad, Luffare, Daglönare, ...

Tre ledord: Gömma sig, Lågintensiv, Bakhåll.

Typiskt citat: "Jag tycker de borde betala tull, vad tycker du Brutus Ryggradsrycke?"

Möjliga bakgrunder: Inga begränsningar.

Definierande frågor: Hur blev du rövare? Vad umgås du med för slags människor? Varför rövar du? Hur mycket våld är ok att använda när man rövar- hot? lätt misshandel? brutna ben? döda kvinnor och barn?

Specialitet: En rövare har tack vare sitt liv i ständig flykt från myndigheter och prisjägare alltid en bonus på +3 i upptäcka fara/gömma sig/etc. om de är bekanta med terrängen om de sedan gör ett överraskande bakhåll eller bara vill hålla sig borta. Att bli bekant med terrängen tar ungefär 3h om man är aktiv eller 9h om man passivt utförskar den.

ÅLD-ökning: 1T3+2, 1T3, och 1T3 år

VIS-ökning: 1T3, 1T3-1, och 1T3-1 enheter.

Yrkesfärdigheter: Första hjälpen, Gömma sig, Hantverk(om det finns något sedan tidigare), Klättra, Rida, Slagsmål, Smyga, Undre Världen(Värdera), Undvika och Vildmarksliv(Jaktfällor, Orientering och Spåra).

Dolk(en), Sköld(en), <Närstridsvapen(en)>, <Kastvapen(en)|Slunga|Projektilvapen (<båge|lätt armborst>)>

Om *-färdigheten: 1T6: 1 Vildmarksliv, 2 Undre Världen, 3 Gömma Sig, 4 Slagsmål, 5 Smyga, 6 Vapenfärdighet.

Utrustning: Kniv(12), Torkad mat(*), Slitna kläder (09), Ryggsäck (11), Filt (12), Knölpåk (13), Dolk eller Kortbåge (inkl. 2T6+2 pilar) (14), Läderrustning (bål + huvud) (13). Sandaler + läderhandskar eller Läderstövlar + Yllevantar

2.8.4 Lönnmördare

En lönnmördare är en individ som från ingen stans ska dyka upp ur skuggorna, utdela en dödande dolkstöt, eller på något annat sätt snabbt, tyst och osynligt avrätta en nyckelperson. Ofta anlitas lönnmördare av högt uppsatta personer för att undanröja politiska eller kommersiella fiender. Militära lönnmördare utbildas, precis som kyrkans hemliga kunskapare som spionerar på kronan, och på the magical community.

Problem med Lönnmördare är inte ovanliga, ofta behövs ju den hemliga ingrediensen avtrubning i en människa för att det skall bli en bra lönnmördare. Megalomani är inte heller ovanligt hos lönnmördare, eller sinnessjukdom, paranoia, hallucinationer osv.

Typiska yrken: "Kyrkans hemliga kunskapare"², Spion, Lönnmördare, Specialrekryterad Underofficer, Hemliga organs verkställande organ, . . .

Tre ledord: Smälta in, Skära av hals, Tempo.

Typiskt citat: "Din önskan är min lag, o store envåldshärskare som jag njuter av att tjäna. . ." eller "Låt oss säga att de kommer att råka ut för en olycka. . ."

Möjliga bakgrunder: Gäng, sjöfarande, isbarbar, stäppryttare, lejonämjare, alvblod eller orchblod. Soldat, Präst eller Riddare.

Definiernade frågor: Vem jobbar du för? Är du ond? Har du innerst inne ett gott sinne och i såfall: vem visar du det för? Vad får du ut av dina jobb- pengar? sex? ära? guds godhet? Hur många jobb? Kvinnor och barn? Vem var först och hur?

Specialitet: En lönnmördares specialitet är att kunna använda ett vapen, vilket som helst (även stolsben, stenar, tallrikar och andra temporära vapen), och med detta utdela dubbel skada, förutsatt att offret är omedveten om attacken, dvs att lönnmördaren lyckas med smyga (efter modifikation) och kommer bakifrån.

ÅLD-ökning: 2T3+2, 2T3 och 2T3 år

VIS-ökning: ESO.

Yrkesfärdigheter: ESO.

Om *-färdigheten: ESO.

Utrustning: Anonyma arbetarkläder (12), Mördarhandskar av tunnt skinn (15), 2 st Kniv (13), 2 st Dolk (13), Dyrkar (08), Kastkniv (13), 2 doser gift (till egg eller dryck) (09), Filt (12) och Stövlar(dyra och snygga)(15).

²Tack, Tomas för din tro på kyrkan. . .

2.8.5 Soldat

Soldater kan vara allt från patrask i leden upp till underofficerare, även legosoldater, hyrsvård och andra personer vars fokus ligger vid vapen och vapenträning.

Till viss del kan milismän i oroliga landsbygdområden med stora militära eller milisära resurser klassas hit.

En RP som är Soldat i två eller tre SSP får en eller två chanser att bli först korpral och sen furir, genom att slå under VIS med 3T6.

Typiska yrken: Soldat, Stamkrigare, Utkastare, Torped, Livvakt, ...

Tre ledord: Grupp känsla, Manlighet, Livsfara.

Typiskt citat: "Min rustning är snyggare än din. . ." eller "Tredje kompani! Vinner det gör vi! Vi, vi, vi!"³

Möjliga bakgrunder: Inga begränsningar.

Definierande frågor: Vem jobbar/jobbad du för? Varför soldat- blev du tvångsrekryterad? känner du plikt? känner du att du inte har något reellt val? Vem är fienden? Hur överlever du? Har du riktiga vänner?

Specialitet: Soldater har förmågan att hålla huvudet kallt i strid och har lärt sig leva med dödsångesten och paniken som kan uppkomma i strid, och får därför alltid +3 i initiativ, och om de slåss i större grupper (läs vid fältslag eller barslagsmål) får de +3 i upptäcka fara om någon till exempel tänker anfalla dem bakifrån.

ÅLD-ökning: 1T3+2, 1T3+1, och 1T3+1 år

VIS-ökning: 1T3, 1T3-1, och 1T3-1 enheter.

Yrkesfärdigheter: <Bärsärk|Fingerfärdighet(<Snabbdra|Två vapen|Fint>)>, Gömma sig, Undvika, <Trähantverk|Läderhantverk>, Slagsmål och Soldat*(Marsch, <Vapenslag>).

Dolk(en), Sköld(en), <Närstridsvapen>(en) och <Spjut(en)|Projektivvapen(en)>

Om *-färdigheten: Inget speciellt.

Utrustning: Slitna praktiska kläder(12), Yllemantel(13), Elldon(11), Tennplunta 0.25L med destillerad sprit (15 resp 03), Vattenskinns 1L med vin (12 resp 03), Vattenskinns 1L med vatten (12 resp 13), Järnhjälms (motsvarande) (15), Kniv och Dolk (15), Stickspjut (motsvarande) (15), <Vapen> och Sköld eller Armborst (13), Läderrustning heltäckande (12).

³Fritt översatt från den populära hejar-ramsan "TBI! Teknisk Biologi! Go, go, go! Vinner det gör vi!"

2.8.6 Magiker

En magiker tillhör samhällets filosofiska, spirituella, rituella och/eller intellektuella elit. De har sedan barnsben tränats att tänka i magins spår. De har formats av magiker, levt med magiker och talat med magiker. De passar sällan in bra tillsammans med andra än varandra eller uppsatta på pedestal.

För att kunna bli magiker måste RP ha 14 eller mer i MIN, SJÄ och UPP, samt lyckas med de lokala antagningsproverna, dvs SL har utslagsmakt. Vidare måste RP'n första SSP vara magiker, och att hoppa av därefter borde ses som mycket ovanligt, dvs. börjar man som magiker fortsätter man vara det livet ut.

Typiska yrken: Schaman, Exorcist, Vandrande Trollkarl, Häxa...

Tre ledord: Metafysik, Formelsamling, Mystisk.

Typiskt citat: "Jag känner en rubbning i sfärerna."

Möjliga bakgrunder: Speciellt.

Definierande frågor: Hur upptäcktes/upptäckte du din förmåga? hur utvecklar du den?
Hur vill du utveckla din förmåga? Vem känner till dina krafter? Vill du förändra världen och i så fall hur?

Specialitet: En magiker kan använda magi.

ÅLD-ökning: 4T3+4, 4T3+1, och 4T3+1 år

VIS-ökning: 2T3, 1T3+1, och 1T3+1 enheter.

MP-ökning: 1T3+1, 1T3+1, och 1T3+1 enheter.

Yrkesfärdigheter: ESO.

Om *-färdigheten: ESO.

Utrustning: Kniv (12), Vandrarstav (12), Formelsamling (16), Äpple (*), Vandrarkläder (15), Yllemantel (13), Mjuka höga stövlar (14), Spetsig, fånig mössa (12).

2.8.7 Munk

En munk tillhör som prästerna och magikern på ett sätt samhällets toppskikt, men av-säger sig materiella fördelar utan lever ett liv med mål såsom enkelhet, självkontroll, meditation, kroppsförkastande, själarening och bedjande. Var god notera att munkarna kring isfjorden inte nödvändigtvis är knutna till gudadyrkan utan kanske en filosofisk lära, eller en helig plats.

En viktigt munk-orden är den som sägs vakta gamla kunskaper som lär vara farliga för allmänt folk. Dessa tror stenhårt på reinkarnation och att blodet är själen kär, varför de aldrig använder eggvapen.

Typiska yrken: Munk, Skrifttolkare, Helig väktare av gamla kunskaper, ...

Tre ledord: Meditation, Balans, Medvetet utanförskap.

Typiskt citat: "Oooooo, domine. . ."

Möjliga bakgrunder: Akademiker, religiös, isbarbar, stäppryttare, lejonämjare eller alvblod. Präst och Riddare.

Definierande frågor: Vem/Vad är i ditt intresses fokus? Är du verkligen troende eller har du flytt från något? Kallar din läromästare dig för gräshoppan?

Specialitet: Munkar kan om de agerar i avväpnande och ickevåldssyfte prata sig ur en våldssituation, eller bryta ett slagsmål, genom att använda övertala med +5 i bonus. Vidare får de +2 i alla språkfärdigheter de lär sig när RP skapas.

ÅLD-ökning: 4T3+3, 4T3+3, och 4T3+3 år

VIS-ökning: 2T3, 1T3+1, och 1T3+1 enheter.

MP-ökning: 1T3-1, 1T3-1, och 1T3 enheter.

Yrkesfärdigheter: ESO.

Om *-färdigheten: ESO.

Utrustning: Munk(med choklad på)(*), 1T4 st Helig Skrift (som väger: 3T3-2kg)(12), Uniform (religiös sådan) (14), Skrivdon och Notizen Journal (13), Vandringsstav(14), Helig relik(17).

2.8.8 Präst

Prästerna i *Sagor Kring Isfjorden* tillhör den samhällselit som skall förkunna den ende gudens ord. Den ende gudens kyrka, med den gamla tron håller på att försvagas i isfjordsborg. Men prästerna gör sitt yttersta för att förstärka tron och fördriva de onda magikerna som vill omkullvälta altare och bränna kyrkor.

Typiska yrken: Präst, Inkvisitor, Skrifttolkare, Excorsist, Druid, . . .

Tre ledord: Förvalta, Förmedla, Fördriva.

Typiskt citat: "Svavelregn på oskyldiga lamm. . ."

Möjliga bakgrunder: Religiös, Riddare.

Definierande frågor: -

Specialitet: Präster kan använda prästkrafter.

ÅLD-ökning: 3T3+3, 3T3+3, och 3T3+3 år

VIS-ökning: 2T3, 1T3+1, och 1T3+1 enheter.

MP-ökning: 1T2-1, 1T2-1, och 1T2 enheter.

Yrkesfärdigheter: ESO.

Om *-färdigheten: ESO.

Utrustning: Kollektiv, Den Heliga Skriften (som väger: 3T3-2kg)(12), Uniform (religiös sådan) (14), Skrivdon och Notizen Journal (13), Vandringsstav(14), Helig relik(17).

2.8.9 Sjöfarare

En sjöfarare är en person som gått till sjöss och levt sitt liv som handelsresande, matros, pirat eller något annat. Gemensamt har dessa personer en fixering och knytning till havets makter.

Notera att inte ens sjöfarare är speciellt bra på att simma, det vill säga, de fick inte heller gå i simskola när de var små.

Typiska yrken: Skepps-slusk, Fiskare, Marinsoldat, Skeppskock, Smugglare, Vrak-plundrare, ...

Tre ledord: Grupp känsla, Subkultur, Vattenrespekt.

Typiskt citat: "Baren ligger *hick* Baren ligger till *hick* Baren ligger till babord!"

Möjliga bakgrunder: Inga begränsningar.

Definierande frågor: Vad lurar i vattnet? Hur yttrar sig vidkeplighet hos dig? Hur långt ut på vattnen är du? Vad/Var gör/bor du när du inte är på sjön? Business or Pleasure? Pain or Gain? Är du rädd för vatten?

Specialitet: En sjöfarare har lärt sig stå ut med väder och vind, och får därför +3 i alla tillfällen som handlar om överlevnad mot elementen.

ÅLD-ökning: 2T3+1, 2T3, och 2T3 år

VIS-ökning: 1T3+1, 1T3+1, och 1T3 enheter.

Yrkesfärdigheter: Gömma sig, Klättra, Slagsmål, Smyga, Vildmarksliv(Spå väder), Undvika, Sjökunnsighet*.

Två av: <Tala språk|Första hjälpen|<Närstridsvapen>(en)|<Projektivvapen>(en)>, <Undre världen(Hälare)|Vildmarksliv(<Kano|Orientera>)>, <Hoppa|Instrument(en)>, Dolk(en) och Kastvapen(<Kniv|Ånterhake>).

Om *-färdigheten: Inget speciellt.

Utrustning: Kniv (13), Tamp (längd:3T3+3m)(12), Hängmatta och Filt(12) eller Sovsäck (13), Oljeimpregnerade kläder (14), Fiskeutrustning eller Kortsvärd (mot-svarande) (13).

2.8.10 Riddare

En riddare har på ära och liv svurit trohet till kronan(eller korset), han leder ofta arméer i ärofyllda slag, eller deltar i turneringar där land eller ära står på spel, och i styr han över landområden.

Väl värt att notera är att det är stor skillnad mellan de Riddare eller Knektar som ingår i det feodala styret- alltså med världslig makt allena, och de knektar som ingår i Heliga ordnar som dessutom har överjordisk makt. Vissa av de senare har en del av den makt som Präster kan ha.

Typiska yrken: Riddare, (Blivande) Familjeöverhuvud i Primitiv stam, Helig Krigare,
...

Tre ledord: Ideal, Underkastelse, Föregångsperson.

Typiskt citat: "För Drottningen!"

Möjliga bakgrunder: Akademikerbarn, religiös. Eventuellt Soldat, Präst, Lönnmördare.

Definierande frågor: Vem/Vad tjänar du? Hur lojal är du? Är du en bra människa? Vad tror du om vanligt folk? Är du född in i riddarskapet eller har du gjort nåt vettigt?

Specialitet: Riddare är lagens och kronans företrädare och kan därför med sin auktoritet och blanka rustning styra folkmassor. Vad gäller lugnande eller hets av folkmassor får de +5 i övertala. Inför fältslag ger även ett lyckat övertala (efter modifikation på +5), +3 i bärsärkargång hos härden.

Heliga krigare har å andra sidan MP-ökning enligt nedan, och kan lära sig Prästkrafter till 6SI/2.

ÅLD-ökning: 2T3+3, 2T3, och 2T3 år

VIS-ökning: 2T3, 1T3+1, och 1T3+1 enheter.

MP-ökning: Om helig 1T2-1, 1T3-1 och 1T4-1 enheter.

Yrkesfärdigheter: ESO.

Om *-färdigheten: Inget speciellt.

Utrustning: Bältespung (14), Eleganta kläder (11), Jakthorn(), Dolk, Bredsvärd, Ringbrynja med huva, Järnhjälms, sköld, Poesibok, Rosa kalsonger.

2.8.11 Tjuv

En tjuv är liksom en rövare ett samhällets bottenskrap, men till skillnad från rövarna har de sökt sig in till städerna där de till livnär sig på list och smyg. Inte allt för sällan är tjuvar fingerfärdiga och har en "lätt" fallenet för kleptomani

Typiska yrken: Torped, Inbrottstjuv, Daglönare, Fredlös, Desertör, Skurk, Låssmed, Utkastare, Vrakplundrare, . . .

Tre ledord: Hal, Osynlig, Oberverar.

Typiskt citat: "Va. . . Neej, jag tittar lite bara. . ."

Möjliga bakgrunder: Inga begränsningar.

Definierande frågor: Fråga dig själv, punkare, känner du dig lycklig? Vad har du för specialitet? Var är du trygg? Vem litar du på? Vad gör du för jobb?

Specialitet: Tjuvar lär ha gott flyt och slumpen på sin sida, i pressade situation på liv och död får de +50% chans om han gör ett val som enbart beror på slumpen. Ex: Tjuven Aaron jagas av uppretade gruvarbetare genom en gruvgång och kommer till en T-korsning där han inte vet om höger eller vänster är rätt, när han då singlar slant har han $50\%+25\%=75\%$ chans att välja rätt väg.

ÅLD-ökning: 1T3+1, 1T3, och 1T3 år

VIS-ökning: 1T3+1, 1T3, och 1T3 enheter.

Yrkesfärdigheter: Klättra, Slagsmål, Smyga, Fingerfärdighet(Snabbdra, Låsdyrkning, Ficktjuv, . . .) och Undre Världen*(Hälare, Värdera, <Stad>), <Akrobatik|<Närstridsvapen>(en)>, Dolk(en) och Kastvapen(Kniv).

Om *-färdigheten: Inget speciellt.

Utrustning: Normala kläder(11), Kniv (12), Hängmatta (08), "Mjuka" skor/stövlar (+1 i Smyga) (12), 1T6 Dyrkar (12), Liten kniv (09), Bältespung (11), liten oljelykta (07), Tennplunta 0.2L med olja (02), Knogjärn eller Metallfil (15), Än-terhake med rep eller kortsvärd (Motsvarande).

2.8.12 Utbygdsjägare

Jägare lever gärna av det naturen kan ge, både i form av fågel, fisk och mittemellan. De är även duktiga stigfinnare och hittar/bygger lätt en bra plats att spendera en natt under stjärnorna på.

Utmärkande för denna grupp är att de verkar inne i landet, långt från kusten, och därför är strängt skilda från sjöfarare.

Typiska yrken: Pälsjägare, Stigfinnare, Desertörspårare, Nomad, Bonde, Smugglare, Samlare/Jägare, ...

Tre ledord: Lugn, Smälta in i Naturen, Observerar.

Typiskt citat: "Ta det lugnt, vi hinner nog..."

Möjliga bakgrunder: Inga begränsningar.

Definierande frågor: Vad lever du av? Hur mycket ensamvarg är du? Är du bofast- i så fall var, om inte: hur rör du dig?

Specialitet: Jägare lever i skog och mark, och får om de lyckas med fiska eller jaga ett och ett halvt resultat (avrundas nedåt) om de är bekanta med terrängen. De får även +3 i finna dolda ting vad gäller 'onaturliga' dolda ting i skogar där han är bekant med terrängen, t.ex. om parfymerade personer passerat 2 timmar tidigare, eller om djurspår tyder på att någon ridit på dem, etc. Att bli bekant med terrängen tar ungefär 3h om man är aktiv eller 9h om man passivt utforskar den i vaket tillstånd.

ÅLD-ökning: 2T3+1, 1T3+2, och 1T3+2 år

VIS-ökning: 1T3+1, 1T3, och 1T3 enheter.

MP-ökning: 1T2-1, 1T2-1, och 1T3-1 enheter.

Yrkesfärdigheter: Första hjälpen, Gömma sig, en av: Trähantverk eller Läderhantverk, Smyga och Vildmarksliv*(Jaktfallor, Kanot, Marsch, Orientering, Spå väder, Spåra, Strid med djur och Örter).

Kastvapen(<Sten|Spjut>), Projektilvapen(<en båge|lätt armborst>), <Dolk (en)|Spjut (en)|Trästav (en)

Om *-färdigheten: Max två enheter på överfärdigheten per SSP.

Utrustning: Filt(12), Kniv (13), Naturanpassade gå-långt-kläder (12), Grova stövlar (13), Kortbåge (med koger och 3T6+1 pilar), Dolk (14), Avlivar-knölpåk (09), Fiskeutrustning eller Läderrustning med huva (bål+huvud) (12), Rygsäck med bra-att-ha-grejjer..

2.8.13 Akademiker

Som akademiker har man satsat på en karriär bland dammiga böcker och handskrivna dokument. En akademiker kan eventuellt livnära sig på handel eller undervisning och känner sig nog varken trygg eller avslappnad utanför sitt kunskapsområde och utanför de trygga biblioteken.

Typiska yrken: Sekreterare, Skrivare, Relikjägare, Gravplundrare, ...

Tre ledord: Dammig, Lillgammal, Känner sig viktig.

Typiskt citat: "Det där känner jag igen– vart har jag läst det förut..."

Möjliga bakgrunder: Akademikerbarn, religiös. Präst, Riddare.

Definierande frågor: Är du socialt kompetent? Varför är du akademiker? Brinner du över att få reda på 300 decimaler på pi? Vill du undersöka ruiner som Indiana Jones? Har du kommit i kontakt med andra kulturer- i så fall: hur?

Specialitet: En akademiker har en Magisk Polare (+3) (som vet mycket mer en akademikern i allt och har +3 i alla akademiska färdigheter). Men vart bor han !?!

ÅLD-ökning: 3T3+1, 3T3, och 3T3 år

VIS-ökning: 2T3, 1T3+1, och 1T3+1 enheter.

Yrkesfärdigheter: Läs/Skriva*(Modermål, Klassiska), Tala ett främmande språk, Instrument(en), Örtlära, Akademisk Kunskap001, ..., Akademisk Kunskap005 och Akademisk Kunskap006.

En av: Tala ett Främmande språk eller Simma.

Om *-färdigheten: Inget speciellt.

Utrustning: Bok(3T6 st.)(04), Filt (07), Trälåda(Förstärkt och vattentät, rymmer 15 böcker)(15), Normala eller dyrbara kläder(13), skrivdon och pergament(09).

2.9 Mer om ålder och ÅLD

Beroende på RPs ålder så har RP hunnit lära sig olika saker. I *Sagor Kring Isfjorden* så bli en rollperson betydligt bättre på färdigheter och bättre på att utföra aktiviteter med ökande ålder. Men å andra sidan så påverkas kroppen av ökande ålder. Ju äldre rollperson man spelar, ju sämre grundegenskaper får man.

Quirkarna/Egenheterna är de saker som ger RPn sin speciella charm, att vara djurvän, fet eller lättirriterad är som bekant typiskt bra egenskaper att ha för att ge krydda åt sin rollperson.

Åldersgrupp	Ålder	STY	UTH	MOT	6SI	VIS	Quirkar
A- väldigt ung	15 – 18	-1	+1	+2	-2	-1	2
B- ung	19 – 22	±0	±0	+1	-1	-1	3
C- typ 25	23 – 27	±0	±0	±0	±0	±0	3
D- typ 30	28 – 32	±0	±0	±0	+1	±0	3
E- mogen	33 – 39	±0	±0	-1	+1	±0	4
F- medelålders	40 – 50	-1	-1	-1	+2	+1	4
G- typ 55	51 – 60	-2	-2	-2	+2	+1	4
H- typ 65	61 – 70	-4	-3	-3	+1	+2	5
I- typ 75	71 – 80	-6	-4	-5	±0	+2	6
J- typ 85	81 – 90	-8	-6	-7	-1	+3	7
K- typ 95	91 – 99	-9	-8	-9	-5	+3	8
L- 100+	100+	-9	-9	-9	-9	+4	9

EXEMPEL: Per S. konstaterar att han får 5 quirkar, och tänker sig att hans RP har följande särdrag: Fotkontroll, det vill säga RPn vill flera gånger om dagen ta av strumpor och skor för att kolla att fötterna är ok.; Höjdproblem, på höjder, takåsar till exempel, känner sig Pers RP obekvämt, han stannar hellre på marken; Knivkille, han går inte långt utan en kniv, dolk, eller annat eggvapen/verktyg; Fårfarmardröm, om några år, när det börjar lugna ner sig, vill han skaffa en farm och odla får; Ogillar blå kläder, kläder ska helst vara naturfärgade, annars känns det konstigt, obekvämt och kvinnligt att ha dem på sig

2.10 Färdigheter

Nu är det dags att översätta all Erf till FV. I princip räknas en Erf över till ett steg i FV, men när man blir bättre i en färdighet krävs mer Erf per FV enligt tabellen nedan.

EXEMPEL: Den RP Per S. håller på att fejka har 8 i MOT och fick 9 Erf i Dolk. Då en Erf motsvarar en FV upp till GEV-2 får denna RP FV 6 till en kostnad av 6, för att få 7 i FV kostar det ytterligare 2 Erf, och den Erf som blir kvar får han spara till senare.

Den totala erf som krävs för ett visst FV givet ett GEV fås enligt nedanstående.

GEV FV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	9	15	22	30	39	49	60	72	85
2	3	7	12	18	25	35	42	52	63	75
3	2	5	9	14	20	27	35	44	54	65
4	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55
5	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46
6	1	2	3	5	8	12	17	23	30	38
7	1	2	3	4	6	9	13	18	24	31
8	1	2	3	4	5	7	10	14	19	25
9	1	2	3	4	5	6	8	11	15	20
10	1	2	3	4	5	6	7	9	12	16
11	1	2	3	4	5	6	7	8	10	13
12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11
13	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GEV FV	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	99	114	130	147	165	184	204	225	247	270
2	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250
3	77	90	104	119	135	152	170	189	209	230
4	66	78	91	105	120	136	153	171	190	210
5	56	67	79	92	106	121	137	154	172	191
6	47	57	68	80	93	107	122	138	155	173
7	39	48	58	69	81	94	108	123	139	156
8	32	40	49	59	70	82	95	109	124	140
9	26	33	41	50	60	71	83	96	110	125
10	21	27	34	42	51	61	72	84	97	111
11	17	22	28	35	43	52	62	73	85	98
12	14	18	23	29	36	44	53	63	74	86
13	12	15	19	24	30	37	45	54	64	75
14	11	13	16	20	25	31	38	46	55	65
15	11	12	14	17	21	26	32	39	47	56
16	11	12	13	15	18	22	27	33	40	48
17	11	12	13	14	16	19	23	28	34	41
18	11	12	13	14	15	17	20	24	29	35
19	11	12	13	14	15	16	18	21	25	30
20	11	12	13	14	15	16	17	19	22	26

2.11 Utrustning

Om SL känner för det, kan han tillåta att en RP har annan utrustning än den han redan har.

EXEMPEL: SL är sado och Pers RP får inget mer.



Färdighet	BErf	UPPV	SSP1	SSP2	SSP3	TOT
Gömma sig	2	2	1	2	1	8
Hoppa	2	2	-	-	-	4
Klättra	2	2	1	-	2	7
Rådande Tro	4	1	-	-	-	5
Slagsmål	2	3	3	1	1	10
Smyga	2	1	2	-	2	7
Undvika	2	3	1	2	2	10
Dolk	1	3	1	2	1	8
(kniv)	*	*	-	-	-	**
Vildmarksliv	3	0	1	-	1	5
(jaktfällor)	-	*	-	-	-	*
(orientera)	*	-	-	-	-	*
(spåra)	-	-	*	-	*	**
Första hjälpen	-	-	1	-	2	3
Rida	-	-	2	-	1	3
Undre världen	-	-	1	-	2	3
(värdera)	-	-	*	-	-	*
Sköld	-	-	1	1	2	4
(rund)	-	-	*	-	-	*
Svärd	-	-	0	3	3	6
(bredsverd)	-	-	*	-	-	*
Projektilvapen	-	-	1	2	2	5
(långbåge)	-	-	*	-	-	*
Bärsärk	-	-	-	1	-	1
Läderhantverk	-	-	-	1	-	1
(rustningar)	-	-	-	*	-	*
Soldat	-	-	-	2	-	2
(marsch)	-	-	-	*	-	*
(infanterist)	-	-	-	*	-	*

Kapitel 3

Färdigheter

Väldigt mycket i Rollspel beror på en RP's Färdigheter. Detta kapitel berättar (eller är tänkt att berätta) vad en färdighet är, hur man använder färdigheter, hur man blir bättre i färdigheter, och lite om fummel och perfekta slag.

3.1 Erf, HS, FV und so witer...

Några av de gräsligaste förkortningar som finns förklaras nedan.

BErf (BasErfarenhet) är något man får i varje färdighet utifrån färdighetens styrande grundegenskaps värde. Växlas så småning om in till FV.

Erf (Erfarenhet) är ytterligare kunskap en RP får utifrån sin UPPV, sina SSP och av äventyrande (genom lyckade HS).

HS (Höjaslag) kan generera Erf. Ett HS erhålls om en RP (i) lyckas använda en färdighet i skarpt läge (första gången den dagen) eller (ii) om man slår ett perfekt slag¹. Varje midnatt skall HS slås och om de lyckas växlas in till ett Erf.

FV (Färdighetsvärde) är en kvantifiering av hur bra en RP är på en viss färdighet- ett positivt heltal.

Kvalitet, vid varje försök att utöva en färdighet slås 2T9 och man adderar FV för färdigheten, summan blir kvaliteten. En kvalitet på 18 är normalt.

Perfekt lyckande, ett perfekt lyckande är när man lyckas med att använda en färdighet och båda tärningarna man slog visar 9.

Perfekt misslyckande/fummel, inträffar om man misslyckande använda en färdighet och båda tärningarna man slog visar 0.

Om vi tar det en gång till från början kanske det klarnar lite till: Varje dag en RP använder en färdighet och lyckas² får han/hon ett HS. Detta förutsätter att det är i skarpt läge- att skriva av nåns tenta ger inte HS ens om man lyckas med det. Att däremot skriva en haiku-dikt³ på tid med sina könsdelar i ett skruvstäd ger HS om man lyckas.

¹Perfekta slag är något alla andra rollspel har så *Sagor Kring Isfjorden* kan inte vara utan...

²Att lyckas skulle kunna betyda att få en kvalitet på över 18.

³Den femradiga varianten- inte tönt-versionen på tre reder sedd i den siste samurajen med Tom Cruise.

Notera även att flera lyckade slag per dag inte ger mer än det första HS't. Ett perfekt slag däremot kan ge fler HS, under förutsättning att man redan lyckats med färdigheten tidigare den dagen- om det perfekta slaget var det första den dagen får man ett HS för att man lyckades och inte två. Enkelt va!

När RP'n sen bedriver minst sex timmars sammanhängande vila får han/hon/SL slå dessa HS, och om något av dem lyckas får RP'n ett Erf, hade RP'n kvar något HS i en färdighet när ett lyckats kan dessa strykas, man får maximalt ett Erf per färdighet och 6h sammanhängande vila, man kan inte heller spara HS om det första lyckades - man har när man fått sex timmars sammanhängande vila inga HS kvar och max ett extra Erf per färdighet. När man slår sitt HS strävar man efter att slå under eller lika med $18 - FV$ med $2T9$. Ett resultat på 0 är även det lyckat. Detta är ett av få tillfällen man strävar efter att få lågt värde på ett tärningslag.

När man nu har fått en samling Erf i en massa färdigheter kan dessa växlas in till FV under det första tillfället RP'n bedriver minst sex timmars sammanhängande vila tidigast den första natten med fullmåne med ungefär en månads mellanrum. Hur växlar man då in Erf till FV? Jo, i början (för låga FV) motsvarar ett Erf ett poängs FV, men i takt med att FV närmar sig värdet i den grundegenskap som styr färdigheten blir det dyrare, och när FV passerar GEV blir det ännu dyrare. I tabellen i rollpersonskapet beskrivs hur mycket Erf som krävs givet ett GEV och önskat FV.

Vilken färdighet som styrs av vilken grundegenskap står beskrivet nedan, där färdigheterna står beskrivna. Det kommer kanske även stå på rollformuläret om det nån gång kommer skrivas ett sådant.

Det bör även noteras att SL, bra rollspelade och/eller gudomligt ingripande kan resultera i bonus-HS/Erf att på enklaste sätt spendera på färdigheter efter varje äventyr och/eller efter varje återinvigt tempel från gamla gudar.

Men hur fungerar inriktningar då? Jo, en inriktning är en sorts specialisering i en färdighet, som att till exempel riktigt väl behärska en knölpåk är inriktningen Knölpåk under färdigheten Krossvapen. En inriktning kostar alltid lika mycket som man vill få i den och man kan maximalt ha tre extra nivåer per inriktning.

En inriktning kan passa in under olika färdigheter och ger bonus till den färdighet man har högst FV i.

EXEMPEL: Krigaren Turgor (känd från riktigt gamla Drakar och Demoner) har en färdighet och en inriktning: Krossvapen och Knölpåk. När Turgor presenterades i kapitel ett av sagan har han 14 i STY, 9 i Krossvapen och Knölpåk till Nivå 1 och alltså 10 Erf totalt. En månad och en tomte-armé senare har Turgor fått 8 Erf i Krossvapen. Vid fullmånen äter Turgor Tomte-Kebab-Spätta och sover sen gott i 6.05 timmar. Nu växlas hans Erf in till FV: Från 9+1 Erf till 16+1 alltså. Turgor ser att han vid 13 Erf måste punga ut med 3 för att gå från FV 12 till 13, så han spenderar 2 Erf på en inriktning och har nu 13+3 Erf som svarar mot FV 12 och nivå två i knölpåk. Det överblivna Erf'et sparas till nästa fullmåne och kanske bekosta mer FV i Krossvapen då, det går rykten om ett luciatåg som behöver krossas... Alltså har Turgor effektivvärde $12+2=14$ i att slåss med Knölpåk och FV 12 i Krossvapen för övrigt.

EXEMPEL: Fällkonstruktören Aier har efter 7.35 timmars sammanhängande vila ramlat ner i sin egen fälla och sitter spetsad med ena låret av en påle. Ovanför står Elsa 7 år och ska försöka desarmera fällan så att Aier kan få hjälp, hon får instruktioner av Aier som ropar upp. Aier har 13 i Trähantverk och 7 i VIS, SL bedömer att Aier har $(13+7)/2=10$ i att förklara så att Elsa förstår, vidare är fällan mycket komplex så Aier måste lyckas två gånger i rad för att fällan ska desarmeras. SL bedömer att kvaliteten som krävs är normal - det vill säga 18 och vidare måste Aier punga ut +1 i kvalitet per försök på grund av förlust i KP, BP och PP. Aier slår första gången och får $6+6+9=21$ och lyckas. Då detta var första försöket denna dag får Aier även ett HS i Trähantverk. Fällan blir delvis desarmerad och A slår nu $1+2=3$ som ger kvalitet 13 (19 krävdes), fällan återgår till det sämre läget. Nu har Elsa försökt två gånger och Aier har totalt +2 i alla försök, läget börjar bli desperat. Aier slår igen och får $9+9$ som ger kvalitet 28, ett perfekt slag. Aier får ännu ett HS och SL bedömer att Elsa verkligen förstod nu så att kvalitetskravet minskar med 5 i nästa försök, totalt -2 eller 16 med avdragen. Nu slår Aier $2+3$ som ger kvalitet 15, inte lyckat, men bara ett ifrån att lyckas, så SL bedömer att fällan inte åkte tillbaka till det dåliga läget. Nästa försök blir det $2+4$ och kvalitet 16, även denna gång misslyckades Aier med ett. Till slut slår Aier $8+7$ och får kvalitet 25 och fällan desarmeras. Aier blir fri. För att stoppa blödningen slår Aier nu mot sitt FV på 6 i Första Hjälpen med kvalitetskrav på 25 för smärta etc. Han får $9+9$ och kvalitet 24. Trots att han fick två nior lyckades han inte. Elsas mamma Ada kommer och räddar dagen med 13 i första hjälpen. SL bedömer det vara lätt (kvalitet 16) för Ada att förbinda Aier då han nästan gjort allt jobb redan. Ada slår $5+3$ och får kvalitet 21. Ada får ett HS i Första Hjälpen. Aier vilar resten av dagen och efter ett antal timmars sammanhängande vila slår Aier sina två HS i Trähantverk. Aier vill slå $18-2T9$ och få under 13 som är hans FV i färdigheten i fråga. Första slaget blir $18-13=5$ och är lyckas alltså och Aier får ett Erf, det återstående HS't försvinner. För Erf i Första Hjälpen ska Ada slå under $18-13=5$, Ada får $0+0=0$ och får ett extra Erf. Det enda Elsa får är hemska mardrömmar resten av livet som gör att hon tar livet av sig vid 14 års ålder.

3.2 En algoritm för att ge din RP FV i färdigheter.

Följ denna algoritm för att få en färdig RP. (i) Först får du bas-Erf i de färdigheter du har som uppväxtfärdigheter. (ii) Du får även extra Erf enligt tabellen i Uppväxt-kapitlet i de färdigheter som är dina uppväxtfärdigheter.

(iii) För varje SSP får du sedan chans till mer Erf i de färdigheter som är SSP-färdigheter (alltså inte någon annan färdighet, du får inte heller bas-Erf i dessa färdigheter!), enligt de tärningsslag som är specificerade i SSP-kapitlet. Om du får välja enligt "en av FärdighetA, FärdighetB, FärdighetC, eller FärdighetD," får du per SSP välja en av dem att höja i. Du kan om du vill välja en annan nästa SSP om du har samma Sysselsättning i mer än en SSP. Men då får du inte höja i den du valde den förra gången.

(iv) Vidare får du inte överskrida den max-Erf som är specificerad för varje SSP under någon av dina SSP'er. Kommer du någonsin över en gräns får du sänka så att du max har maxvärdet. (Verkar detta strulig så titta på exemplen i delen om Rollpersonen.)

3.2.1 Färdigheter

Detta är en jävligt tråkig text om färdigheter som ingen kommer läsa förutom alla SL's när de sitter och skiter och vill få inspiration.

Förmodligen kommer detta stycke beskriva att en del färdigheter kan och bör ha inriktningar.

Akrobatik (MOT), rullningar, uppresningar, gå på lina,

Bonde (<UPP|MOT>), Gårdsdrift, Värdera, Djurhållning, Växtodling, Spå Väder,

Byråkrati och Systemkänedom (UPP), Administration, Juridik, Heraldik, Släktkunskap, <Stad>

Bärsärk (6SI), med en förklarande text.

Fingerfärdighet (MOT), Fint, Snabbdra, Ficktjuv, Låsdyrkning, Jonglera, Två Vapen.

Första Hjälpen (UPP) med en förklarande text.

Gömma Sig (UPP) med en förklarande text.

Handpåläggning (6SI), med en förklarande text.

Hoppa (MOT) med en förklarande text.

Klättra (<MOT|UTH>) med en förklarande text.

Läsa/Skriva <futhark> (VIS) Uråldrig futhark, Isfjordisk futhark, Gamla världens runor, Sälamantecken, Dvärgiska Runor, Alviska Runor.

Läderhantverk (MOT), Rustningar, Kläder/Skor, ...

Rida (MOT) med en förklarande text.

Rådande Tro (VIS) med en förklarande text.

Simma (<MOT|UTH>) med en förklarande text.

Sjökunnighet (<UPP|UTH>) med en förklarande text.

Smideshantverk (MOT), Rustningar, Vapen, Verktyg, ...

Smyga (MOT) med en förklarande text.

Soldat (UTH) Marsch, <Vapenslag>

Spela <Instrument> (<UPP|MOT>) med en förklarande text.

Tala <Språk> (<UPP|MOT>) med en förklarande text.

Trähantverk (MOT), Husbyggare, Pilgenerator, ...

Undre Världen (UPP) med en förklarande text.

Undvika (MOT) med en förklarande text.

Vildmarksliv (<UTH|UPP>) Jaktfällor, Kanot, Marsch, Orientering, Spå Väder, Spåra, Strid med Djur, Värdera, Örter.

Överklass (<UPP|VIS>) Heraldik, Etikett, Etik, Religiösa Riter

Detta är listan på färdigheter, snart kommer listan på inriktningar och vapen med inriktningar.

3.2.2 Våldsrealiterade färdigheter med inriktningar

Det finns många vapen, här kommer vår klassificering.

Bära Rustning (UTH), Lättare Rustning, Läder, Ringbrynja/Fjällpansar, Plåt.

Dolk (MOT), Kniv, Dolk, Storkniv/Machete.

Kastvapen (MOT), Sten, Kastkniv, Kastyxa, Kastspjut, och Änterhake.

Krossvapen (<STY|MOT>), Knölpåk/batong, Klubba, 2-handsklubba.

Krigsmaskiner (VIS), <krigsmaskin>.

Närstrid (MOT), Skalla, Strypa, Hålla Fast, Knuffa, Fint.

Projektilvapen (MOT), <Lätt|Tungt|Monterat> Armborst, Kortbåge, Långbåge och Storbåge.

Sköld (MOT), Bucklare, Rundsköld, Trekantssköld, och Storsköld.

Slagsmål (<MOT|STY|UTH>) Slag, Spark.

Slunga (MOT), Slunga, Stavslunga.

Spjut (MOT), Kortspjut, Långspjut, Hillebard, Pik.

Stridskonster - fall/rullningar/resning (MOT), fallteknik, mjukrull, långrull, upprensning.

Stridskonster - kast/fasthållning (MOT), strypa, ståhålla, hålla fast liggande, välta/fälla, knuffa, kasta.

Stridskonster - slag (<MOT|STY>), mjukdelsslag, 2-handsslag, dubbelsslag.

Stridskonster - sparkar (<MOT|STY>), hoppspark, dropkick, rundspark, bakåtspark

Svärd (<STY|MOT>), Kortsvärd, Bredsvärd, 1,5-handssvärd 2-handssvärd

Trästav (MOT), Trästav, Batong.

Yxor (<STY|MOT>), Vedyxa, Huggyxa, Stridsyxa, 2-handsyxa och Hillebard.

3.3 Använda färdigheter

Det kan ibland vara viktigt att använda färdigheter men notera att man inte behöver slå ett slag för att använda dem, till exempel om man använder Läderhantverk(Läderrustningar) och man har en nivå över 5 och bara vill göra lättare reparationer. Tillfällen man behöver slå skulle kunna vara om man har bristfällig materiel, tidspress (slaget blir imorgon), eller om man vill att det ska bli extra fint.

3.3.1 Kvalitet och kvalitetsmodellen

När man använder en färdighet får man alltid ett mått på hur bra man lyckades: en kvalitet. Kvaliteten fås genom att slå 2T9 och lägga på sitt FV. Detta betyder att tärningsutfall som blir stora ger god kvalitet, och tärningsutfall nära 0 i allmänhet ger lite dålig kvalitet. Detta värde på kvaliteten kan sedan översättas till ett lyckande eller misslyckande genom att SL vid varje tillfälle definierar ett kvalitetskrav. Men även mycket mer än så. Skall man krossa en kokosnöt och får ett underskott på 2 första gången man försökte kanske får det lättare nästa gång. Om man istället renoverar en rustning med Läderhantverk(Läderrustningar) och vill sälja den så dyrt man kan eller få den att hålla så länge som möjligt så är Kvalitetsmodellen bra, lyckas man med 7 i marginal håller den bra och länge. Misslyckas man med 1 kanske man tror att man har gjort ett bra jobb och till viss del är det inte katastrof, eller så gör man ett dåligt jobb och förstår att man var kass. Misslyckas man med mycket är man antingen asdålig, eller har sönder något, eller så tror man att man var bra fast man var kass.

Det rekommenderas att SL definierar ett kvalitetskrav inför varje slag som betyder lyckande eller misslyckande. Om en RP till exempel skall hoppa över ett stup som kräver en kvalitet på 27 kan en kvalitet på 26 betyda att man inte landar på andra sidan, men hopparen kanske precis får tag på kanten, eller handen på den som på andra sidan står och räcker ut en hand.

3.3.2 Motståndsmodellen

Ofta är det kamp om två färdigheter, till exempel om en person försöker Smyga och en annan vill upptäcka det med sin Uppmärksamhet. Då kan man enligt ovan räkna ut kvalitet för respektive inblandad och den med störst kvalitet vinner. Detta system fungerar även om två personer sträcker mitt i ett slagsmål sig efter en enda kniv som blivit bortsparkad på golvet.

Om man i användande av motståndsmodellen får lika kvalitet kan man antingen göra om till den ena lyckas (lämplig i smyg-exemplet ovan) eller säga att det blev oavgjort (lämpligt i kniv-exemplet) och sedan se vad som händer.

3.4 Exempel på användande av färdigheter

3.5 Våld kring Isfjorden.

Något om kroppspoäng. Att få skada och att dö. Att förblöda. Skada av strid. Saker andra än strid som ger skada.

□

Kapitel 4

Väv, källor och prästkrafter.

Ytterligare något typiskt för sagor och rollspel är magi, trolldom och häxeri. Dessa ämnen får i *Sagor Kring Isfjorden* ett eget kapitel och kan lämnas som överkurs åt gröna rollspelare och penetreras lämpligen inte på en gång.

4.1 Definitioner

Magi (trolldom, häxeri, etc.): Magi är förmågan att med vilja och/eller vilja lagrad i föremål påverka sin fysiska och/eller psykiska omgivning, och/eller andra varelser psyke.

Väv (besvärjelse, förbannelse, välsignelse, etc.): Att skapa en väv är i *Sagor Kring Isfjorden* sättet man använder sig av magi. Att väva kan för olika magiker ske på många olika sätt: en del mumlar subtilt i stillhet i timmer. En del skriker, fäktar med armarna och våldsamt frammanför det de önskar. Andra ristar, ritar eller skriver in väven i föremål som sedan kan släppas lös. Ytterligare andra sjunger vackra sånger. Och så vidare- there's no end to the possibilities.

Källa (mana, kraft, magipoäng, etc.): För att skapa en väv krävs energi i form av någon källa, till exempel: kaos, element, stjärnor. En viktig källa är en magikers sinne. Att lära sig att hantera mer än en källa är mycket svårt.

Föremål: Ett typiskt trevligt föremål att stoppa in källa i är såklart magikerns stav. Andra föremål som är populära att stoppa in krafter i är ringar, vapen, rustningar och såklart kristaller.

Kristaller är ordnade tillstånd som kan lagra information såsom folks själar.

Prästkrafter (excorsism, demonutdrivning, etc.): Präster har även krafter som på sätt och vis påminner om magi, men som inte framkallar vävar utan snarare fördriver dem.

4.2 Att bli magiker

Det finns en tradition i den gamla världen att fördriva allt som har med magi och övertro att göra. En person som föds med vissa anlag, och som spontant upptäcker att han/hon kan påverka sin omgivning med viljan är ganska snabb på att tvivla på sin förmåga, inte

försöka igen och framför allt dölja den för andra. Skammen och rädslan att bli bränd som häxa är stark.

De enda i den gamla världen som tillåts använda övernaturliga förmågor är präster och excorsister. Tyvärr har dessa sporrats av helt andra saker än magin som sådan, och är primärt guds talrör kring Isfjorden och skall inte försöka härma gud genom att använda magi.

4.3 Magiska färdigheter

Alla magiska färdigheter är dubbelt så dyra som vanliga färdigheter i avseende på hur många Erf som krävs för varje FV. Deras styrande grundegenskap är 6SI, alla har en övre gräns för FV som är $\min(MP, VIS)$. I magiska färdigheter finns inga inriktningar.

HS och Erf fungerar dock på samma sätt som för vanliga färdigheter, med undantaget att FV är dubbelt så dyra.

Väva ur <källa> En RP som vill blivit antagen till en "magiskola" eller som på något sätt kan lära sig hantera vävar kan maximalt få ett $FV = \min(MP, VIS)$. Lär man sig sedan att hantera en till väv (som alltså är en annan färdighet) kan man maximalt få MP delat med två i denna, delat med fyra i nästa källa och så vidare. På samma sätt blir FV'na dubbelt så dyra, fyra gånger så dyra et cetera med avseende på Erf som krävs för ett visst FV.

EXEMPEL: Besvärjaren Ernst har 17 MP och 23 i VIS och kan således maximalt få FV 17 i sin primära Väva ur <källa>-färdighet, 8 (17/2) i den sekundära, 4 (17/4) i den tertiära och 2 (17/8) i den kvartiära och 1 (17/16) i den pentiära. Ernst kan inte ha FV i någon annan Väva ur <källa>-färdighet.

Tager man tiden en väv är aktiv multiplicerat med avståndet mellan besvärjaren och platsen väven är aktiv multiplicerat med vävens styrka dividerat med aktiveringstid får man en konstant ($t * d * s / T = k$).

Kombinera <källa> och <källa>. Att lära sig att kunna hantera två källor i kombination är mycket mycket svårt, detta avspeglas i *Sagor Kring Isfjorden* genom att man maximalt kan ha det lägsta färdet av de Väva ur <källa>-färdigheterna man vill kombinera.

EXEMPEL: Trollkarlen Zot som har FV 14 i Väva ur Liv och 6 i Väva ur Vatten kan maximalt ha 6 i färdigheten Kombinera Liv med Vatten.

Känna magi Förmågan att känna magi i sin omgivning.

Hantera välsignat föremål Förmågan att läsa av ett föremål

4.4 Källor

4.4.1 Rena källor

I *Sagor Kring Isfjorden* finns tolv fundamentalt olika energikällor som kan ge upphov till besvärjelser: Livet, Psyket, Elden, Vattnet, Luften, Jorden, Månen, Runan, Entropin, Tomheten, Tiden, och Döden.

En typiskt självlärd häxa som fått skolning av sin mor i största tysthet kan kanske väva ur en av källorna (typiskt ur Livet) och en medelålders magiker kanske behärskar att väva ett par av dem och en riktigt mäktig åldrig vandrande magiker ur en handfull och lika många kombinationer.

Tager man tiden en väv är aktiv multiplicerat med avståndet mellan besvärjaren och platsen väven är aktiv multiplicerat med vävens styrka dividerat med aktiveringstid får man en konstant ($t * d * s / T = k$).

Liv/Drift/Lust/Instinkt: Livet och instinkten är sannolikt en av de vanligaste källorna till magi och spontan magi. Här inkluderas vävar som befrämjar liv och till viss del livsmodifikation. Befrämjandet av liv är något starkt inneboende i naturen och är lätt att lära sig. Denna källa är den främsta inspirationen för Alver, Stäppryttare, Häxor, och säkert många andra.

Liv finns det mycket av på våren och sommaren, och i gamla och unga skogar och mindre av på kyrkogårdar, i träsk och underjorden.

Typiska Vävar: Naturgodis, Eldflugsvärm, Törnegrav, Fruktbarhet/Potens/Ägglossnig, Jungfrubefruktning, Växtkunskap, Stig/Snärja, Snabbväx/Forma Växt, Skogskommunikation, Hamnskifte, Hibernera, Hela, Väderkontroll, Healingposition, Välsigna Sädd, Finna Vatten, Häva Förstening, Örtrankor, Kamouflage, Trädförbannelse, Återbloda, Väcka

Psyket/Själen/Anden/Andar: Denna källa kommer från magikerns egen ande, en förfädersande, eller en häxrings samlade andar. Typiskt vanlig är denna källa bland Lejontämjarnas vävare, där en familj ofta samlas kring lägereldar på nätterna och rådfrågar förfädersandar eller ber om deras välsignelse. Anden tycks alltid stå i konflikt med instinkt som är en mer "djurisk" företeelse.

Meditation, avslappning och häxringar (ett primitivt stycken människor som står i en ring och håller hand) gör källan starkare, och rädsla, skräck, andra starka känslor och instinkt försvagar den.

Typiska vävar: Balans, Tankeläsning, Påtvinga tankar, Väcka, Påtvinga sömn, Fruktbarhet, Vägledning, Fylla med liv, Jungfrubefruktning, Tala med död/ande, Andebindning, Hibernera, Förvirra, Obalans, Exorcism, Hörsel, Beskyddare, Förbanne, Vrede, Radera/Förfalska/Söka Minne,

Eld/Sol/Värme/Ljus: Elden är ett av de fyra elementen och har sedan tidernas begynnelse dyrkats av isbarbarer varför deras trollkarlar behärskar eld-väven mycket bra.

Denna källa är speciellt stark i närheten av öppen eld och på sydslutningar och svagare i vatten och dimma.

Typiska vävar: Antända/Hetta, Eldklot, Eldvapen, Eldslav, Ljus/Blända, Eldvägg, Träeld, Eldrena/Eldhela, Blodstopp, Värmesyn, Heligt Solljus, Illusion, Genomskinlig,

Vatten/Regn/Is/Dimma: Även vatten är ett av elementen, håller mycket kraft och är mycket utforskad.

Källan Vatten är såklart starkare i och invid vatten och svagare i torka och öknar.

Typiska vävar: Gå på Vatten, Vattenandning, Regn, Dimma, Frysa/Smälta Vatten, Rena Vatten, Vattenslav, Dränka, Vattenvägg, Finna Vatten, skölja sår, flyta, Simma, Frostvapen, Snöfall, Heligt vatten,

Luft/Vind/Storm: Luften är också ett av elementen.

Luften är en starkare källa på höga berg och svagare i djupa dalar och i underjorden.

Typiska vävar: Väderyn, Rena Luft, Landa, Luftgång, Blixt, Luftsköld, Telekinesi, Vind, Andas, Luftslav, Virvelvägg, Spökröst, Åskledare, Knuff, Städa, Bryta,

Jord/Sten/Lera/Jorden: Jorden är kanske det mäktigaste elementet, åtminstone i den gamla världen där många skriftlärd präst studerat texterna om Golem: Jordslaven. Dessa besvärjelser skulle troligen föbjudits i den gamla världen om de inte var så rotade i traditionen.

Jordkällan är starkare i träsk underjorden, och svagare i vatten och öknar.

Typiska vävar: Skärpa/Slipa, Förstena, Stenvapen, Forma Lera/Jord/Sten/Kristall, Lera/Jord/Sten/Kristall/Liv till Lera/Jord/Sten/Kristall/Liv, Jordvägg, Knackning, Sårinpackning,

Stjärnor/Månen/Stjärnfall: Precis som i dagens horoskop kan man kring Isfjorden läsa av himlakropparna (till viss del även solen) och tolka den till bra eller dåliga saker lite som man vill. I *Sagor Kring Isfjorden* kan olika konstellationers kombinationer tolkas till bra eller dåliga saker.

Stjärnor fungerar bättre som källa om det är stjärnklart om man är utomhus, och sämre inomhus, i underjorden eller om det är mulet.

Typiska vävar: Välsigna, Hamnskifte, Rena, Hela, Påtvinga Varform, Heligt Månlys, Sannsyn/Seans, Frostvapen, Fosterfästa/släppa, Lust

Runor/Symboler/Bilder/Tecken: Runor kan bli, om de huggs på rätt sätt under rätt ritualer, mycket mäktiga. Skillnaden är stor mellan "helig tatuering på bara femton minuter en kvart" och en rituellt inkarvad manlighetsruna inskuren med örnlör i fullmånens sken när hjälten dricker en dekokt på björnhjärta, sina fienders hjärnor och alruna, samtidigt som han besjungs av ett dussin jungfrur. Speciellt Dvärgar behärskar Runmagin. Vissa Isbarbarer kan också ha kommit över kunskapen. Det är även av stor vikt att runans betraktare förstår vad han eller hon ser.

Runan funkar bättre med metall, sten och till och med behandlat trä. Sämre går det med krita, sand och andra mindre beständiga medier. Populärt är även tatueringar och brännmärkning.

Typiska vävar: Stärka, Sigill, Mallon, Vapenförtrollning, Helga, Fruktbarhet, Skingra Magi, Blända, Stop, Osäkerhet, Frukta, Fred, Besudla, Skända,

Kaos/Entropi: Den naturliga driften att ordnade tillstånd vill bli oordnade.

Entropin är speciellt svag på odlade fält, i städer och kristaller och starkare i träsk, stormhärjade fält, efter stora slag och så vidare.

Typiska vävar: Stöka till, Besudla, Förånga, Smälta, Antimagi, Snubbla, Lyfta Förbannelse, Slita Själ, Bryta,

Tomhet: Den potential som finns i tomhet kan användas till att tömma icke-tomhet och få lokala vakuums och att få folk att inte tänka på något speciellt. Denna källa är den enda helt tillåtna för prästet i den gamla världen, men de undersöker även till viss del Jorden.

Tomheten är speciellt stark vid meditation, avslappning och på öde slätter. Svag är den i dimma, regn, tät skog och i underjorden.

Typiska vävar: Kväva, Vakuum, Hjärnstillestånd, Osäkerhet, Kristallbinda, Tömma smitta/gift/magi, Exorcism, antimagi, Lyfta Förbannelse, Tystnad,

Tid: Det tunga hjulet tid rullar på i konstant hastighet och är en mäktig källa för den som klarar av att böja den och kan användas till bisarra saker.

Tiden påverkas inte lätt och är varken svagare eller starkare under olika omständigheter.

Typiska vävar: Teleportera, Snabbhet, Långsamhet, Föråldra, Antimagi, Återvända, Stjåla Ungdom

Död/Utsläckning/Stillande/Mörker/Kyla/Nekromanti: Tack vare att livet är en mycket stark källa är "Nekromantin" en ovanlig, hatad och fruktad väg. Men tyvärr också en förödande sådan.

Denna källa är stark där döda och döende finns eller där många har dött och till viss mån i samband med förrutnelse: på kyrkogårdar, vid slagfält, i träsk och på vintern och hösten.

Typiska vävar: Besudla/Skända/Stinka/Huvudvärk, Växtdöd, Paralysera, Fosterförvriddning, Fosterfördrivning, Fosterfördubbling, Kontrollera (o)död, Tala med (o)död, Själstöld, Upptäcka död, Hibernera, Påtvinga hibernation, Reanimera, Påtvinga Sömn, Smitta/Ruttna/Tandröta, Mörkersyn, Förbanna, Kyla, Mörker, Gift, Giftvapen, Förbanna, Vomering, Genomsöka döds minne, Stjåla Ungdom

4.4.2 Kombinationer av Källor

Jorden och Anden/Döden: Genom att binda en ande eller en döende själ i en stenslav kan man ge den artificiell intelligens, något som kanske inte är så populärt.

Elden och Runan: Några av de mäktigaste vapen som smitts har med runor kedjat eld i egg. På detta sätt fås ett vapen som ibland kan fås att flamma.

Döden och Månen: Några typiskt bra förbannelser är Förbanna med Hamnskifte som kan åstadkommas med Månens starka krafter och Dödens nedbrytande förmågor.

Livet och Vattnet Genom att binda liv i vatten kan man göra healingpotions.

Tiden, Livet och Vattnet Med lite snillrikhet kan man få ett helande regn som under kort tid regnar mycket, och förvrider tiden så det upplevs som länge.

Vatten och Jord Typiskt bra träsk man lätt drunknar i.

Föremål som lagrar källa, att väva, Exempel på väv, prästkrafter och religion.

□

Kapitel 5

Världen kring Isfjorden

Detta kapitel om världen är mer uttömmande och detaljerat än den beskrivning av världen som var i orienteringskapitlet i början. Dessa detaljer är något som varje SL kanske vill hålla för sig själv, förkasta eller helrenovera varför det är bra om personer som bara ser sig som spelare i *Sagor Kring Isfjorden* undviker att läsa detta kapitel så noga.

Sannolikt kommer denna text dock att läsas en hel del av personer som själva bygger rollspel och du/ni är ju rätt välkomna att läsa texten. Ni bör då veta att innehållet om runor verkar vara ganska oförfalskat jämfört med svensk historia. Texter om matematik är inspirerade av matematikens historia, men mer fritt modifierade.

5.1 Demografi och Transport

5.1.1 Den gamla världen

Den gamla världen är stor och består till stor del av uppodlade jordbruksområden, och andra exploaterade områden. I allmänhet är befolkningstätheten mycket högre än i den nya världen. Många bor i städer och byar, ganska få bor i obygdsmråden.

Rent kulturellt så är den gamla världen mycket likriktad; den enda gudens tro och inkvisitorer, religionens säkerställare, har mycket effektivt rensat kontinenten från övertro, mysticism, kloka gummor, och likhet inför lagen oavsett kön- och annat nonsens. Nästan lika effektivt har länens herrar riddarna och deras knektar rensat upp från farliga rovdjur, troll och annat otyg. För den bedriften har det såklart krävs skatt på omkring en tiondel av allt som säljnings.

Brottslighet och andra inrikesproblem är även dessa ganska effektivt lösta. Något som gör att det hjärntvättade folket trivs mycket bra med feodalmakten och gärna ställer upp i korståg mot de primitivare hybris-folken i norr.

Problem som mystiker, häxor, besvärjare och alkemister har prästerskapet löst med hård förhandling: det accepteras icke. Inte heller oetisk forskning som operationer¹ accepteras av prästerskapet.

Rasism, sexism, klass-samhälle och olikhet inför lagen är inte "problem" som folket i den gamla världen vil revoltera mot, det är så fundamentalt rotat i deras religion

¹Trepanering och åderlätning är dock fortfarande ok och speciellt djup-trepanering utförs ofta mycket effektivt av exorcister.

och dogmer att det *ska* vara så, helt enkelt: krig *är* fred, slaveri *är* frihet och okunnighet *är* styrka, osv.

5.1.2 Den nya världen

I den nya världen är situationen i princip den motsatta i nästan alla områden. Befolkningstätheten är låg och de flesta bor i byar och i obygden. Religiös mångfald är en välsignelse som fått många små mystiker-samfund att blomma upp och vilja forska i den enda delen av världen man fortfarande kan det utan att på en gång avrättas.² På samma sätt är medicinsk forskning tillåten och kronans speciellt i Isfjordsborg och för kronans livmedicus finns till synes oändliga resurser.

Den etniska mångfalden i städerna är dock fortfarande en källa till problem. Miss-tänksamhet, vendettor och olika socialt accepterade kriminaliteter³ blandas inte utan att det skär sig då och då.

Landsbygden i den nya världen består till största delen av urskog och på många ställen till viss del av odlad mark. (I Isbarbarernas trakter mer skog och mindre odlad mark, i stäppryttarnas mer slätt och en hel del odlad mark, i lejonjärnarnas mycket slätt och stäpp, lite lite skog, och en handfull odlad mark.) Farliga rovdjur finns nästan överallt och är ofta nyfikna på människor. Farliga odjur finns här och där och är mycket nyfikna på människor.

5.1.3 Isfjordsborg

Den enda centralmakten och det enda styrande organet i denna del av världen sitter i kärnan av Isfjordsborg: själva borgen i Isfjordsborg. Detta har lett till den viss urbanisering kring Isfjordsborg. Här finns det mesta man kan behöva: skomakare, ölbryggare, repmakare, vårdshus, båtbyggare och så vidare.

Själva borgen anlades för kanske hundra år sedan i det som troligen var ruinerna av en gammal högkultur, precis invid Isfjorden. I borgen sitter det råd som styr över staden Isfjordsborg, bland dem representanter för kronan, adeln, prästet, de tre nya folken, borgarna, bönderna och de vise.

Förutom borgens ringmur finns en till som för länge sedan är utväxt och planer på en tredje ringmur skall snart förverkligas.

Lag och ordning upprätthålls

5.1.4 Andra städer och byar

5.1.5 Ruiner och andra gamla byggnader.

5.1.6 Vägnät och Transporter

Invid många milstenar har någon gamla makt planterat fruktträd och bär.

²Det är dock fortfarande mycket, mycket ovanligt med magi.

³Jämför en fortkörning i Norrlands inland med hasch-politiken i Holland, och USA's ganska accepterade KKK med Vatikanstatens teokratiska diktatur.

5.2 Historia

5.2.1 Omotiverad kronologi

Idag -3000: För länge sedan fanns ett råd i närheten av den plats Isfjordsborg ligger vid idag. Rådet bestod av inuiter, isbarbarer, dvärgar och alver, som samlades kring en stenring under dagarna kring midsommarsolståndet. Ibland utbyttes vetenskap, magi eller filosofi. För typ tre tusen år sen utbröt ett krig som dvärgarna dominerade under Yxegg Stræng.

Efter det stora kriget kunde alverna aldrig glömma det stora sveket som ledde till att alver drog sig tillbaka och isolerade sig. Så småningom glömdes människor och till viss del även dvärgarna vad kriget handlade om och varför det bröt ut. Dvärgarna återgick till sina karga bergstrakter med ganska ont om resurser. Av de människor som överlevde kriget vandrade många över de stora bergen i söder till de betydligt bördigare och rikare markerna där och bildade det som i Isfjordsborg kallas den gamla världen.

Ett par sekel hårda år följde för de människor som blev kvar. Det var ont om resurser och varken boskap eller grödor tycktes trivas speciellt när mycket gammal kunskap och gamla uppfinningar fallit i glömska. Något som ytterligare höll tillbaka människans utveckling var alvplågan- så fort det tycktes bli en explosionsartad framgång eller bättre tider så kom alver och rev ner och dödade det som byggts upp av människan. Det var som att de ville hålla människan på knä. På samma sätt kom dvärgar och skövlade då och då. Sakta började både alver och dvärgar inte längre se människan som ett hot utan började ignorera dem.

Idag -100: För ungefär ett hundra år sedan trängde "den gamla världen" genom träsket och över bergen "tillbaka" till "den nya världen" och försöker lägga den på knä. Till en början ser det ut som att de kommer att lyckas.

Idag -75 till idag -50 Ungefär vid denna tid kommer den gamla makten på att bedriva handel istället och den naturliga platsen att upprätta detta på är det som idag är Isfjordsborg.

Idag -40 Beskydd av innevånare kring Isfjordsborg påbörjas, men som motinsats krävs krav på religion, icke-magi-fördrag och olikhet inför lagen. Något som prinsessan som är satt att regera i provinsen ogillar.

Idag -35 Konstruktionen av en ringmur påbörjas, men ställer ytterligare krav på skatteintäkter och kompetens från den gamla världen. En massiv skara folk- omkring 800 familjer- invandrade eller beordrades att flytta till Isfjordsborg. En stark nybygggaranda råder.

Idag -30 Första ringmuren klar.

Idag -20 Stadskupp. Dåvarande guvernören- yngsta prinsessan- tar makten med hjälp av ett par majorer och en skara underofficerare. Tillsammans med sin yngre halvbror avrättar de en skara oönskade makthavare och regerar mycket hårt mot de högre klasserna. Ganska snart efteråt föds Dagar med jungrufödsel och pojken tycks vara synsk.

Idag -18 Isbarbarer förhandlas in i den militära makten och även stäppryttare och lejontämjare ansluter sig efter löften om enighet, religionsfrihet, handelsfrihet, tankefrihet och så vidare.

Idag -7 Inför ett hopplöst, men mycket viktigt slag mot den gamla makten ansluter sig helt oväntat ett par dvärgkompanier på den nya maktens sida. Om det var för att påbörja krig mot alver eller gamla makten, eller om det var för att mjuka upp relationerna med nya folken vet man inte- de försvann mycket snart efter och har inte syns till.

Isfjordsborg av idag Framför allt råder en enorm kulturell mix i Isfjordsborg.

Intellektuella sällskap håller på att formas för att forska i filosofi, religion och teknik. Undergroundrörelser finns även som undersöker det mycket tabu-belagda området magi. Dessa (Denna?) verkar även för att upprätta allianser och kulturellt utbyte mellan folk och ras under sloganen "kunskapen skall göra dig fri". Självklart verkar den enda gudens prästerskap mot religionsfriheten och mot magins utövande och forskande, eventuellt med sina hemliga kunskapare.

Adeln verkar för högre skatter och mer tvångsrekrytering för att bibehålla stabilitet och sin maktposition (och skolor åt sina rika barn). Som motvikt har bönderna det svårt under dessa karga förhållanden.

Den enda gudens prästerskap har ett tempel i närheten. Isbarbarer har en helig blot-plats i området. Stäppryttare ser fjorden som en livskälla och livsursprung. Lejontämjare ser heliga andar i vindarna som viner kring fjälltopparna inte långt från stadens centrum.

Drottningen kompromissar och förhandlar bra och prinsens synska egenskaper är passande inför fältslag, men han är fortfarande ung och omogen.

Det har visat sig att det finns alvblod i leden, något som tolkas som att nu även alver vill lägga sig i hur Isfjordsborgs framtid skall formas.

Just nu ligger den riktiga makten i Drottningens händer, men hon har rådgivare från alla stånd, isbarbarer och såklart hennes halvbror och son.

5.2.2 Den ende gudens folk

5.2.3 100 år av krig och prövning

5.2.4 Förfall och självständighet

5.2.5 Isfjorden av idag

5.3 Kultur & Vetenskap

Som vi nämnt har Isfjordsborg blivit en viktig samlingspunkt för den nya världen. Efter många konflikter har mycket kultur, vetenskap och religion fokuserats här.

5.3.1 Språk kring Isfjorden

I princip är alla språk kring Isfjorden släkt eller känner av varandra på något sätt. Det fanns förr ett språk som populär kallas åldertunga. Detta språk har färgat de övriga språken och vice versa.

På detta sätt känner språken varandra:

Här följer en förteckning även ljuden, vad runorna heter och hur deras betydelse, de är indelade i tre oktetter som kallas Frejas, Heimdalls och Tyr's ätt (I Nordisk historia.) Som ordseparator (mellanslag) använder folken kring Isfjorden oftast en punkt ‘·’, men ibland även ‘:’, ‘;’ eller ‘*’.

bild	namn	ljud	tolkning
ƒ	feh	f	(nöt-) kreatur, egendom, pengar
ʀ	ur	u	regnskur
þ	thurs	th	troll, jätte
ᚦ	as	a	asagud, gud
ᚱ	reid	r	(ordning och) reda, ridning, resa
<	ken	k	kung
χ	gifu	g	gåva
ƿ	wynja	w	lycka, frid
ᚷ	hagall	h	hagel, nystart
ᚢ	naud	n	nöd, trældom
l	is	i	is
ᚢ	jara	j	år, avling
ᚱ	petra	p	klippa, sten, jord
ᚦ	eoh	ä	idegran, trä
Υ	elgr	R/z	älg
ξ	sol	s	sol, sommar
↑	tyr	t	guden tyr, krig, (bärsärk)
ᚷ	bjarka	b	björk, (kvinna)
ᚱ	eih	e	häst
ᚱ	madr	m	människa (man)
↑	lagu	l	vatten
◇	ing(var)	ng	fallos, sexualitet
ᚱ	dagas	d	att dagas, insikt, synskhet
ᚱ	odal	o	odla, arv, egendom

Som exempel kan anges att “Isfjorden” ofta skrivs: |ξƒϣ⊗ᚱᚱᚱᚢ och *Sagor Kring Isfjorden* ξƒχ⊗ᚱ·<ᚱ|◇·|ξƒϣ⊗ᚱᚱᚱᚢ.

5.3.4 Matematik kring Isfjorden

För att förenkla handel och vetenskap har otaliga försök gjorts för att försöka förstå hur de andra folken tänker sig tal. Här följer en korthuggen sammanfattning:

Isfjordsborgs standard går ut på att man med med båda händerna räknar ental, och en tå motsvarar tiotal. Problemet är att efter tio tiotal tillåts tio ental innan man “fyllt en människa”. Sålunda betyder ‘X’ (fulla händer och tår) 110 och då blir det jobbigt att räkna med stora tal. Större tal än 330 finns knappt i tillämpningarna.

Gamla världens standard är det vi känner till som det klassiskt romerska som använder I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII (eller IIX), IX och X för talen 1 till 10. Andra välkända bokstäver för tal är L= 50, C= 100, D= 500, M= 1000. På detta sätt kan man rätt bra representera tal upp till ett par tusen, men de fyra räknesätten går sakta. Problem kan även uppstå med entydighet till exempel: 9 = IX = VIIII, och stora tal är svåra att läsa ut och jämföra med varandra om de är skrivna på samma sätt till exempel 197 - 196 = CLXXXVII - CIIIC = I.

Men de förtrogna kan å andra sidan ganska snabbt göra enklare beräkningar som plus och minus.

Stäppryttarnas räkneshystem baseras på dagar, veckor och månader; tal mindre än sju kan vara t.ex. "fyra dagar", men t.ex. är talet 10 "en vecka och tre dagar". 28 blir en månad, så stora tal kan innehålla månader, veckor och dagar, t.ex. 132 blir "4 månader, 2 veckor och 6 dagar. Tal större än ett år är för abstrakta och finns knappt i sammanhan andra än retoriska.

Isbarbarerna har ett system med tiotal, talen ett till tio blir lika många fingrar, sen får man räkna både handpar (tiotal) och fingrar (ental) t.ex. XXXX IIIII blir 46. Tal större än hundra behärskas bara av byäldstar och liknande.

Lejontämjarna Kan i princip räkna till fem och sen till fem igen, ett par gånger. Man räknar sen antal femmor och till slut ental. Stora tal som "OOOOOOO V" ($5 * 7 + 2 = 37$) är så abstrakta att gemene man inte behärskar dem.

Sälamän Adderar på det klassiska sättet: fyra raka streck och det femte på diagonalen över dem. På detta sätt funkar det ganska bra att addera upp till hundra, sen tar benet man ristar i slut.

Dvärgmatematik är inte helt oväntat den mest fulländade av Isfjordens räkneshystem. De har som vi ett positionssystem, fast med ett dussin som bas som gör att det är mycket lätt och effektivt att visualisera även stora tal, t.ex. 136 blir B_4 om vi tillåter $A = 10$, $B = 11$ innan vi går över till "dussintal" och 318 blir $226 (2 * 12 * 12 + 2 * 12 + 6)$.

På senare tid har även de djupaste dvärgmystikerna lyckats införa nollan, som en liten prick, och även minus ett som en lite djupare prick. Men bara de förnämssta dvärgmatematikerna förstår att använda nollan, därför kan det ibland bli fel med tal som 145 dvs. 101, det kan lika gärna skrivas som 11, man får förstå av sammanhanget när det skall vara mellanrum.

För att bara räkna saker på fingrarna har dvärgarna lyckats "utöka" handens fem fingrar. För att räkna till fem gör de som vi, men när man sen kommer till sex vinklar de alla fingrar för att visa att handen är mer än full. Sedan fortsätter de med sju på nästa hand, så en halvknuten hand och fyra fingrar motsvarar elva.

Älvmatematik: Om man generaliserar kan man säga att älvernas siffror i allmänhet är bokstäver i deras alfabete, där de har många olika bra tal som har egna bokstäver.

Problemen med entydighet är enorma och ingen lämplig skola för enbart matematik eller vetenskap i ren form är nödvändig då varje individ blir så ofantligt gammal och hinner lära sig tillverka saker utan att räkna på dem till slut ändå.

En annan fördom med tyngd är att älver helt enkelt inte gillar tal, ord är så mycket vackrare och kan betyda en massa. Det vackra talet '111' motsvarar till exempel en egen bokstav, liksom 314 (hundra pi). Tal som '333' kan därför beskrivas som $3 * 111$, eller $111 + 111 + 111$, eller varför inte $300 + 30 + 3$, eller till och med $314 + 22 - 3$. Vart och en av dessa blir olika ord, och om något ord är speciellt vackert använder man det för att beskriva det specifika talet.

5.3.5 Uppfinningar & Teknologi

uppfinningar och teknologi

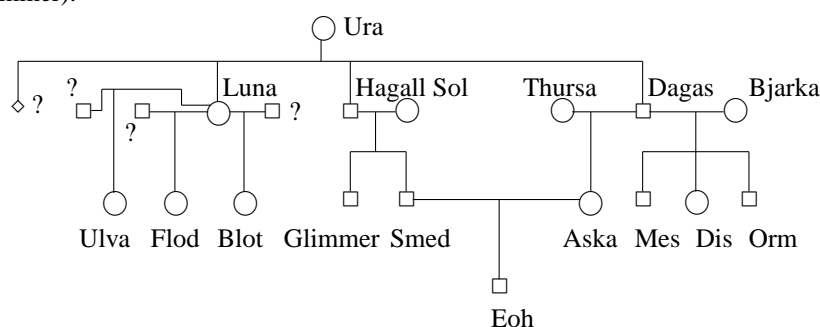
5.3.6 Medicin

medicin och kvacksalveri

5.4 Religioner & Gudar

5.4.1 Den stora Gudafamiljen

Kring Isfjorden härskar en stor familj gudar i den absoluta majoriteten städer, byar och familjer. Det går inte att finnas kring Isfjorden utan att känna till dem på något sätt. Det finns i princip fyra generationer gudar där de tidigare generationerna får den mesta uppmärksamheten och de senare mindre. Å andra sidan blir avkomman mer specialiserad mot en viss funktion som gör att till exempel hunduppfödare tillber sin speciella gud (som heter Ulva), och smederna sin (som heter Smed, alternativt tillbes Glimmer).



Ura (Moder Jord, Ur-Modern.) är den första och äldsta gudinnan. Ofta förknippas hon med jorden och anses vara hela jorden ibland. Man kan säga att man brukar moder jord om man bedriver jordbruk. Andra talesätt är att en berest människa sett mycket av Moder Jord. En som gräver diken gör Ura rynkig och så vidare.

Hon är den i gudafamiljen som dyrkas mest och kan mycket väl jämföras med hur Maria fungerar i Katolicismen, hon förknippas mycket med fruktbarhet, markens gåvor, godhet och som vi brukar säga "Bull-Mormor" det vill säga en gammal, varm och mullig kvinna med långt silvergrått hår och mossgröna ögon som ler och bjuder middag med nybakat bröd.

Ura födde när världen skapades fyra barn. Den äldsta är Hagall, den andre heter Dagas, den tredje och andra kvinnan i världen är Luna och den fjärde, vars kön är okänt, föddes död och lades i norr där den kyler bergen och där navelsträngen en gång i tiden låg rinner idag Isfjorden. I några nyare gudasagor levde faktiskt detta barn och fick näring in i navelsträngen av Isfjorden, men det är nog inte helt sant.

Luna (Måne, Mara) avbildas mycket ofta som en mörk och mycket vacker kvinna med avslöjande kläder och ett förföriskt eller djävulskt leende. Hon har svart hår som täcker hela ryggen och halva rumpan, solbränd eller mörk hy och djupa bruna ögon. De avbildningar av henne som vuxen eller äldre ger henne en månblek slinga vid ena sidan av pannan.

Luna är nattens gudinna och hon regerar över framförallt månen, natten, mörkret, ofta även magi och kvinnlig sexualitet. Bland häxor och förälskade är hon en

idol som kan styra natten och stämningen åt alla håll. Den enda gudens religion avfärdar henne som hora och häxa och bränner med förkärlek kriminella som kan förknippas med henne på bål.

Det finns en tydlig koppling mellan Luna och lekfullhet och spratt. Om en dum länsherre håller förmanande tal inför en samling bybor och han snubblar på vägen ner från talarstolen vet man att Luna varit framme. Ofta förknippas också unga pojks fläckiga lakan som ett tecken på "Månen har varit framme i natt". Men Luna har även en mörk och ond sida då hon kan påtvinga mardrömmar och ond sömn på folk, speciellt män. Månförmörkelser tolkas ofta som att någon vredgat Luna och hon utkräver sin hämnd.

Det finns många berättelser om när Luna gått på jorden i människoform och hon har vid åtminstone tre tillfällen blivit gravid med minst tre olika män och har fått tre döttrar som klassas som halvgudar: Ulva, Flod och Blot. Det finns även rapporter om att Luna skulle vara bisexuell att hon inte bara har tre barn utan att hon även gjort människokvinnor gravida (hur vet ingen) och att dessa barn gått på jorden som halvgudar och åstadkommit stordåd.

Ulva (Vargen, Hunden) är Luna äldsta dotter. Ulva är en halvgud som förknippas med hundar, vargar, ulvar och Ulva lär vara varulv. Varje natt med fullmåne tvingas Ulva till en annan hamn (form) och lever ut de hämningar som människor lär hålla hårt på. Hon river ofta får och andra boskapsdjur, men framförallt håller hon andra rovdjur borta och när hon inte är i ulvhamn ser hon till att gårdarnas hundar mår bra och får friska valpar.

Ofta när Ulva avbildas eller ingår i sagor föreställer man sig att hon är en kvinna med vargsvans eller vargunderkropp, och ibland även vardhuvud.

Flod (Våg, Ebb) är den halvgud som är Lunas mellandotter. Även Flod är påtvingad månens krafter och visar sin närvaro i människans värld som tidvatten. Hon lär kunna hjälpa sjömän i klippiga vatten och spolar bort onda vattenvarelser från de trognas skepp. Hon förknippas gärna med en våg som tar kvinnoform eller ett ansikte i det mörka djupet.

Blot (Blota, Bloda, Måne) är Lunas yngsta dotter och den som hårdast drabbats av Månens mörkare krafter. Hon är den gudomlighet som har det svåra arbetet att samla upp offrat blod vid bloter och andra offer-ritualer. Hon är även den kraft som påtvingar kvinnor en månadsykel och förknippas även med tid och åldrande. Hon avbildas som en halvt bruten kvinna med smutsiga, blodiga kläder och ett kärl liknande ett tvättfat som hon balanserar blod i. Helare och Shamaner tillber henne då hon även anses ha med läkande (och att få tillbaka blodet och bli vid sunda vätskor) att göra.

Berättelser om henne beskriver hur hon balanserar längs små stigar i obygderna och får folk att dricka ur hennes djupa fat och de hon kommer överens med får välsignelser och de hon ogillar får svåra sjukdomar och spyr inålvorna ur sig.

Hagall är Uras äldsta barn och den mest extroverta av de manliga gudomligheterna. Hagall avbildas ofta som en beväpnad muskulös man med kort hår och vältrimmat helskägg, ibland med gråa inslag på tinningarna och gärna med bar överkropp eller metallrustningar. I många trästatuer eller småsmycken med honom har han även ett imponerande organ som inte bara ska tolkas sexuellt utan även som någon slags manlig skapandekraft och/eller fruktbarhet och/eller som manlighet

i största allmänhet. Hagall är framförallt modig och har dödat mer odjur än det finns ord i hans vokabulär, något som antingen säger något om hans mod eller om hans intelligens eller både och.

På Hagalls bord ligger ansvarsområdena strid, krig, våld, styrka, mod och ibland även vapen. Kulten kring Hagall är stor och alla vill slåss i hans ära. Självklart utlovas någon form av evigt liv om man dör för Hagall och så vidare.

Hagall är det äldsta barnet och det mest bortskämda, när det var dags för honom att skaffa en kvinna fanns det ingen som var god nog och till slut började han uppvakta solen som alltid gick hem tidigt på kvällen. Efter mycket ansträngning och jobb fick han dock henne att stanna en månad i sträck och midnattssolen skapades. Ibland bråkar Sol och Hagall och då blir hon borta en hel vinter, men på sommaren kommer de överens, eller nåt. Hagalls krav innan de skaffade barn var att han ville att de skulle vara lika vackra som Sol och honom och de fick barnen Smed och Glimmer som är de enda i sin generation som är helgudar. (Sol klassas som gud.)

Namnet Hagall tolkas ofta som hagel och han anses visa sig styrka i fruktansvärda hagelstormar med hagel i äpplens storlek.

Sol (Liv, Blomma) är såklart inte bara ett namn, det är även ett ansvar och Sol ger hela världen liv och blommor med mera. Ibland tvistas det om huruvuda det var Sol som väckte Ura och att hon alltså borde vara huvudguden, men det verkar inte som att hon någonsin kommer få detta erkännande av andra än av Isbarbarer som har Sol som sin övergud - i deras myt var det istället Sol som betvingade Hagall genom att skrämma honom och vara borta hela vintern (att bli rädd för något sådant är ju töntigt tänker alla Isbarbarer. . .) och sedan klä sig i bara blommor för att sedan tok-förföra honom.

Sol avbildas på samma sätt som Luna som ett extremt vacker kvinna, och de konkurrerar ofta om att vara vackrast. När Luna är mörk och mystisk är istället Sol ljus och "dygdig". Sol är ljus med blå eller ljusgrå ögon och långt ljust hår och har ofta mer funktionella (men vackra och figurnära) kläder på sig än Luna.

Det Sol anses kunna hjälpa människor med är skönhet, växtlighet och en del "vit magi" och Sol anses därför vara en konkurrent till både Luna och ibland även Ura. Isbarbarerna däremot anser att Sol istället är huvudperson och att Luna lärt sig lite av henne och mest kör med billiga tricks när Sol kör med rent spel och viktig/riktig magi. Ibland anses det även att Ura inkräktar på Sols område när hon försöker ta makten över odling och växtlighet.

Glimmer (Sten) är Sol och Hagalls yngste son, han är en typiskt ung, vacker och manlig gud som ansvarar för diamanter, bärnsten och andra ädelstenar. Han avbildas ofta som en slätrakad lång och smal blond yngling med långt hår i hästsvans. Myten om honom och ädelstenar går ut på att han gömde dom för sin far i en lek när han var liten, och sen kunde han inte hitta dem igen, så människorna får gräva fram dem.

Glimmer är fåfäng och ibland lite fjollig, men om en kvinna behöver bli gravida så. . . Fattiga människor som vill hitta rikedomar och även rika människor som vill behålla sina rikedomar kan få hjälp av Glimmer.

Smed (Armstarke) är Sol och Hagalls äldre son som är lite som far sin: stark, hårig och manlig. Smed behandlar metaller som om de vore lera och gör alla tänkbara

verktyg och ses ofta som hantverkarnas skyddsgud. I sammanhang där det råder tveksamhet över om man avser Smed eller yrket smed kallar man ofta Smed Armstarke eller något annat manligt. Smed avbildas ofta som smed med smidandes ett stort svärd, svingandes en stor slägga med elden farande överallt. Smed lär även kunne ge skydd mot rost och materiellt förfall.

Dagas (Bror) är Uras mellanbarn men skildras ofta som uråldrig och allvetande. Dagas är smal, lång, gråhårig med långt helskägg. Han har ofta en läderrustning och avbildas gärna med stora högar med böcker, kartor och pergamentrullar omkring sig.

Enligt myten skall Dagas offrat sin fruktsamhet mot vetskap om allt i världen. Hans säd offrades (offrades och offrades, den "tappades") i Isfjorden och blev laxar som simmade i alla hav och som sedan rapporterade allt tillbaka till honom. Lyckligtvis simmade fisken tillbaka till Isfjorden år efter år och till slut hade alla sädlaxar utom en fångats in igen och Dagas var på väg att få sin fruktsamhet tillbaka. Den sista laxen skall ha fångats av en rokk, ett troll, eller ibland en jätte. Rokken hette Thursa och ville ha barn med Dagas, men innan Thursa hann befrukta sig med laxen högg Dagas av hennes högra arm och tog den sista sädfisken. Thursa kokade då en brygd av mjöd som hon berusade Dagas med och besteg honom i hans rus så att hon blev befruktad. Thursa förvisades från gudarnas rike och födde senare halvguden och rokkblodet Aska (med "finskt uttal").

När Dagas fått sin fruktsamhet åter och ångesten över att ha blivit förförd av ett troll och en flaska hembränt fann han sig en människohustru som hette Bjarka och de fick barnen Mes, Dis och Orm.

Thursa (Hon-Rokken, Hon-Jätten, Mjöd-Rokkan) lär ha lärt människorna destilleringskonsten men man är inte tacksam om man inte ligger i fyllan och yrar någons stans. Thursa avskys i allmänhet och ingen vet vart hon tog vägen efter att hon fött och uppfostrat Aska. Thursa tillbes inte.

Ibland lär sagan att Thursa vidarebefodrat kunskap om eld, rent vatten, medicin, sprit med mera, till människan och inte bara sprit.

Aska (Naud, Flamma) är den halvgud och rokkblod som blev frukten av den första flaskan hembränt som destillerades i Världen. Aska har blivit mer och mer förknippad med att vara en döds gud, men det är att förminska henne. Aska är den gudomlighet som tar hand om nystarter, skogsbränder och hon manifesterar sig gärna i ångan över askan som syns efter skogs och husbränder. Aska är den som tar, men också den som ger plats åt nytt, och åt värmande eld. Framförallt död och eld är vad hon förknippas med.

Aska stal elden från gudarna och gav den åt människan som hämnd för att de förkastat hinner mor, men också för att hon älskar människorna. Som straff skulle Smed göra de starkaste bojar som fanns och sätta fast henne på den ensamaste bergstoppen som finns, men när hon hölls fången i hens smedja i väntan på sitt straff fötrollade hon honom och återigen blev en manlig gud bestigen utan att vara vid sina sinnens fulla bruk. Aska fick sedan tre-kvarts-guden och kvarts-rokken Eoh och flydde som sin mor till människornas rike.

De som tillber Aska gör det ofta av två anledningar: den första och viktigaste är att de är rädda för henne och för vem hon skulle kunna skörda, den andra är att

hon är på sätt och vis är en skördegudomlighet och för att hon är en eldsgudomlighet. Hon är också skyddshelgon åt människor som lever i slaveri, gärna under namnet Naud, då hon levtt som slav.

Eoh (Idegran, Bruno, Namnlöse Vandraren, Enslige) Eoh är en ensam gud. Han är dömd att vandra runt jorden och ingen erkänner sig vara varken hans far, mor eller farfar, men Aska är hans mor och Thursa hans mormor. Eoh upptäckte i sina vandringar att människors tillbedjan ofta är godtycklig, meningslös och utan gehör från gudarna. Han lärde därför ut att inte tillbe någon av de gamla gudarna, inte heller han själv eller någon annan gud bör tillbes. Människorna bör istället tillbe varandra och uppträda värdigt och så vidare. Självklart besvarade människorna detta genom att börja tillbe honom och starta en Eohkult med en total fixering vid att göra magiska föremål i idegran, då Eoh betyder just idegran. Idegran är för övrigt hyfsat giftigt, men kan även användas läkande. Man har gärna en kvist ovanför eller invid sina ytterdörrar (som man gärna ska kyssas under), och gillar föremål i idegran eller med detaljer av ide.

Hursomhelst så lär Eoh ut en rad levnadsregler som efterlevs av en munkliknande sekt/samfund/orden: Alla människor är fyllda av blod, i alla människors blod lever en själ, i alla människor levande själ bor en odödlig del av jordens heliga väsen och i jordens odödliga heliga väsen lever allt. Ingen människa kan äga en annan människa, ingen människa kan äga något som inte kan delas med andra, ingen människa får äta sig mätt utan att mätta andra och ingen människa får utöva maktmissbruk mot en annan människa. Alla människor skall befria sig, Alla människor skall gå över jorden, älska och föröka sig, alla människor skall behärska sin kropp och sitt humör och alla människor skall fasta en månad om året. Eohkulten har nu medlemmar som tror på kroppskontroll och att utöva kampsport obeväpnat eller med trubbiga vapen då själen sitter i blodet. De tror på ett liv i enkelhet och fattigdom och vandrar gärna runt i världen som sin Profet och gud Eoh. Vissa fraktioner av kulten är helt ateistiska, de flesta tillber Eoh, många har även en slags kult kring Eoh och Blota då Blota är blodsguden och Eoh förkunnar att leva i harmoni med sitt och andras blod. De heliga krigare som finns inom denna kult är beväpnade med stora träklubbor eller trästaver och plåtrustningar. En mer standardkrigare med mer lagoma resurser har trästav, slunga och läderrustning.

Bjarka (Björken, Människogudinnan) är trots att hon är människa en medlem i gudafamiljen, hon betraktas ofta som trädgudinna eller skogsgudinna och hon skildras ofta som den lilla människan i den stora världen eller som ett ensamt träd på en hed. Hon lär kunna hjälpa människor med frukträd och träd i allmänhet och att hitta rätt i skogar. Med Bror fick hon de tre barnen Mes, Dis och Orm.

Dis (Dimma, Regnbåge) är Bror och Bjarkas första barn och hon tar ofta formen av dimma eller en regnbåge. Hon anses kunna vara överallt och kunna ta reda på alla saker som finns. Hon lär även kunna prata med älvor eller om hon är älvor eller om hon skapade älvor, och på detta sätt få reda på vad älverna har för sig. Som sin lillbror Mes är det bra att ha henne på sin sida vid navigering i skog, men framförallt i dimmiga vatten.

Orm (Sjöormen, Bläckfisken) är mellanbarn i Bror och Bjarkas familj och när han tar ormaform lär han kunna ta sig ner i de djupaste klyftorna till dvärgarna för att ta reda på vad som händer där. Hans hjälp är bra när man ska navigera på fjällen.

Mes (Uv, Uggla) är den yngste i kullen och Bjarka anses gärna vara överbeskyddande om sitt lilla barn. Mes är en fågelgud som kan flyga och ta reda på saker åt sin far kunskapsguden. Han är ingen slagskämpe och ses ofta som en fegis eller mes. Att han ofta tar formen av en blåmes är för att kunna smälta in och ta reda på saker utan bekymmer. Han avbildas även som de lite mer värdiga djuren Uggla (eller Uv). Användandet av ordet mes för en fegis anses syfta på att Mes hellre flydde än fäktade illa.

5.4.2 Den ende gudens religion

Den ende gudens religion. . .

5.4.3 Skrock och besjälad natur

Majoriteten av all skrock kommer från gamla gudasagor som till exempel att man lättare blir gravid om man äter mycket lax och att man när man är gravid ska äta fisk minst en gång i veckan. Vill man få söner skall man äta mycket salt och vill man få döttrar minska på saltet och inta mycket mjölk.

5.5 Handel, Näringsliv & Valuta

Vid de vackra landskapen kring Isfjordsborg har det bedrivits handel under ceremoniella förhållanden under midsommarsolståndens veckor sedan tidernas begynnelse. Delar av denna tradition lever kvar men numera kommer Sålaman, Isbarbarer och Stäppryttare under någon vecka till Isfjordsborg, men tar numera ofta in på något sunkigt värdshus eller sover i tält utanför som de vaktar med sina liv.

Både SR och SM kommer ofta med levande djur och mycket pälsar, IB kommer mycket med bärnsten och glaspärlor emedan Isfjordsborg står för verktyg och andra basvaror. Någon enstaka gång har alvgrupper syntts till och på samma sätt dvärggrupper på avstånd, ofta får speciellt invigda människor gå deras ärenden.

Den övervägande majoriteten av alla basvaror produceras på landsbygden omkring Isfjorden. I princip kan man säga att varorna får mindre och mindre bas-karaktär ju närmre Isfjorden man kommer och specialiteter blir vanligare och vanligare i Isfjorden. Detta har såklart att göra med den stora omsättningen basvaror som krävs. Givetvis finns solklara undantag, speciellt om det handlar om tillgång på råvaror: det är till exempel svårt att tillverka marmorstatyer i områden långt från marmorbrott.

Det cirkulerar ett antal olika mynt i olika vikter i olika metaller i områdena kring Isfjorden. Nedan finns en förteckning på olika kulturers valuta mynt och deras vikt (järnstängers vikt i kg). Det bär även understrykas att byteshandel förekommer i stor utsträckning.

Mynt (vikter i gram)	Guld	Silver	Koppar	Järn(kg)	Annat
Gamla Världen	1.25	1.25	1.25	1.25	-
Isfjordsborg	-	1.00	-	2.00	-
Isbarbarer	klimp	klimp	klimp	klimp	Bärnsten.
Stäppryttare	-	-	-	-	Djur.
Lejontämjare	-	-	-	-	-
Gammal kultur	-	10/7	-	-	-
Dvärgar	1.00	1.00	2.00	1.728	Ja, massor.
Alver	?	?	?	?	Glas?

Gamla världens valuta är cirkulära mynt med den nuvarande konungens "porträtt".

De har haft samma vikt och form i ett par hundra år och alla äldre mynt är omsmälta, omtryckta och i allmänhet borta. Minst ett tiotal olika mynt (med olika porträtt) cirkulerar kring Isfjordsborg då de kommit i cirkulation i olika tidpunkter och alla har inte försvunnit. Denna valuta tror man i allmänhet på och ser som svår att förfalska då de är utsmyckade och till stor del gjorda för hand, och myntarna i den gamla världen är mycket kompetenta. Trots detta används väldigt ofta våg. Kopparmynten har samma form och vikt men är inte lika utsmyckade. Guldmynten är också cirkulära men har ett cirkulärt hål i mitten och ser oftare likadana ut mellan konungar och finns i mycket mer begränsad upplaga.

I den gamla världen förekommer även metallhandel i en förädlad men ej bearbetad form, en medeltida variant av tackor. Av dessa former är det nästan enbart järn som cirkulerar bland allmänt folk. En sådan stång väger kring 1.25 kg, alltså M gånger så mycket som ett mynt.

I Isfjordsborg användes tidigt samma valuta som i den gamla världen, varför dessa mynt till i stor grad lever kvar.

Drottningen ville såklart markera sitt oberoende och införa ett eget mynt. För att få ett så annorlunda mynt som möjligt är dessa mynt kvadratiska med ett kvadratisk hål i mitten där de båda kvadraterna har parallella sidor. Vidare väger dessa endast fyra femtedelar av den gamla världens mynt och finns bara i silver. Initialt var dessa mynt fula och oregelbundna på grund av odugliga myntare. Men över tiden blev de bättre och bättre.

Problemen med att ha mynt som inte väger lika mycket lösta sig snabbt. Till drottningens vrede började handelsmännen klippa de fyrkantiga mynten i halvor och sedan fjärdedelar så att ett och ett fjärdedels mynt väger lika mycket som ett gammalt, varför de allmänt kallas "klippingar" och de cirkulerar i stor grad som halvor och fjärdedelar och fungerar bra i handeln som sådana. Att klippa en klipping i fyra lika stora delar är enkelt då man helt enkelt kan klippa från ena hörnet in mot den inre kvadratens hörn.

Även i Isfjordsborg förekommer järn i stänger, men här har de lite annorlunda dimensioner och vikten ligger på 2kg.

Isbarbarer som redan tidigt bedrev handel med den nya makten kring Isfjorden har nu börjat acceptera att två lika mynt har lika värde men är ganska misstänksamma mot att handla med mynt. Den metall de inför till Isfjordsborg är framförallt guld i klimpar och järn i malm eller i oregelbundna tackor som varierar i vikt. Den järnframställning de hade innan den gamla världen trängde in var ganska

ineffektiv och priset på bearbetat järn var högt och verktyg med metall större än yxor och pilspetsar ansågs extremt extravagant eller som statusymboler. Nu börjar metallfixeringen lösas upp lite och mer och mer föremål i järn dyker upp som var mans ägodelar.

Isbarbarer har tidigare handlat mycket med bärnsten, men mängden bärnsten har börjat minska en aning till fördel för metallerna. Till viss del framställs små kulor av glas i halvbra kvalitet.

Stäppryttare har ingen egen metallproduktion. I den utsträckning de använder mynt i handel finns i förvånande stor andel ett gammalt silvermynt från en gammal högkultur som väger 10/7 gram. Denna gamla värld har lyckats bedriva handel med SR och mynten har inte än helt ersatts med den gamla eller nya världens.

Lejontämjarna använder framför all valuta byteshandel. Mynt i allmänhet ogillas. Järnstänger känns cleant, men inte mynt.

Kvarlevorna av en Gammal kultur i form av ruiner och runstenar är lätta att märka. Deras valuta lever också till stor grad kvar. Dessa cirkulära mynt väger 10/7 (cirka 1.43)gram alltså 10/7 av en klipping och 8/7 av ett mynt från gamla världen. Metallen är silver enbart verkar det som. Eventuellt dyker guldmynt upp i samma form och vikt.

Dessa mynt har ibland och och namn skrivna med runor från den gamla futharken, något som tyder på att människor var inblandade i skapandet av dem.

Från denna kultur kan även silvertackor finnas, gärna i vikter på tusen-tiotusen gånger ett mynt med fina stämplars i proportionerna 1:4:9.

Dvärgar har som väntat vackrast mynt och har dem i alla metaller. En stor skillnad är att dessa mynt alla är sexkantiga. Mynten väger ett gram, precis som klippingarna, med undantag för kopparmynten som väger 2 gram.

För övrigt måste det nämnas att man misstänker att dvärgarna känner andra metaller är guld, silver, koppar, tenn och mässing, men att dessa döljs för övriga folk. De tackor dvärgarna använder sig av är stångformade med en likformad sexsidig bas som har något varierande längd och gärna staplas effektivt. Tackorna stämplas dessutom med olika kvalitetsbevis och med officiell vikt, idealvikt är 1.728 kg.

Kristaller, diamanter och andra ädelstenar finns det gott om bland dvärgarna. Eventuellt även andra former av valutaliknande värdeföremål.

Alvernas valuta känner man inte till som människa. Plundring av fällda alver har bara påvisat mynt från den gamla döda kulturen, pärlor och silverstänger liknand de den gamla världen har.

5.6 Politik & Militär

Bla baaaaal...

□

Kapitel 6

Intelligent liv kring Isfjorden

En av de mest populära inslagen i rollspel är de oändliga tabellerna över mer eller mindre troliga varelser som befolkar världarna. Än har inte *Sagor Kring Isfjorden* exploderat som en galloperande mutation och svämmats över av dem. Men å andra sidan kommer säkert även vi sälja monsterböcker snart. Detta kapitel går igenom de intelligentare varelserna i sagan, och något om rokk-evolution som har quasi-intelligent liv.

6.1 Människor

6.1.1 De “vanliga” människorna

De “vanliga” människorna är till viss del de människor som vandrat över de svåra markerna från den gamla världen till Isfjordsborg, och dess närhet. Dessa nybyggares avkomma och blandningar som på ett eller annat sätt kan anses tillhöra dessa “vanliga” människor.

En annan viktig del av VM är de hyfsat primitiva människor som lever och levde i obygden kring Isfjordsborg och som alltid tycks ha gjort det.

Majoriteten av VM bor i Isfjordsborg, eller i byar runtomkring. Till stor del har de kvar de seder och den religion som härskade i den gamla världen.

De skapelseberättelser som dominerar bland VM i Isfjordsborgs närhet finns två distinkta grupper av berättelser. Den första av dessa, den som dominerar i familjer som framförallt tillber den besjälade naturen, handlar om att själar finns överallt- i skog, träd, mossor som sten och i sjöar och bäckar. Dessa själar skulle sedan velat uttrycka sig och skapade sig kroppar och blev människor.

Den andra gruppen skapelseberättelser som dominerar i familjer som tillber den stora asafamiljen handlar om att urmodern vaknar efter en tusenårig sömn som en bkörn i ett ide: gravid, trött och desorienterad. Hon kliade sig i håret och tre strån ramlade från hennes perfekta hår: ett grått som blev omsluter bergen och de snöklädda markerna, ett gyllene som håller solen på plats på himmelen och brunt som håller myllan i jorden på plats och hindrar den från att falla ner.

Med en kraftansträngning klämde hon ur sig fostervattnet som bildade haven i söder, tre syskon som senare blev mäktiga gudar och ett dödfött foster som landade i norr och vars navelsträng blev isfjorden. Det döda fostret kallnade snabbt och orsakade evig kyla i norr. Och så vidare och så vidare.

6.1.2 Isbarbarerna

Norr om Inhavet, kring Isfjordens norra halva ligger ett rike befolkat av stammar och små hövdingadömen, som trots rejäla konflikter på liv och död som ibland sårar dem åt bedriver handel med varandra och egentligen kommer bra överens. Dessa människor dyrkar en stor gudakropp som inkarneras i olika distinkta personer eller i föremål, djur och skogar. Ofta ges gudarna stora människooffer som tecken på människans litenhet och obetydlighet i denna värld där ateism och hybris straffas hårt.

Detta folk kallas av den nya makten isbarbarer, de var deras mest fruktade fiende. Isbarbarernas polyteism var löjeväckande samtidigt som den är skräcknjagande. Flera exempel finns på dessa gudar straffade de befriande arméerna. Ett exempel är när en hel skog bara dog över en natt och lämnade fyra kompanier att dö en långsam svältdöd.

6.1.3 Stäppryttarna

Stäppryttarna lever ett nomadliv på de stora stäpperna i väster, detta slutna folk har med sitt makalösa kavalleri hållit stånd mot de befriande arméerna i årtionden. Om dem vet man inte mycket förutom att de tycks leva hela sina liv på hästryggen och att de tidigt lär sig hantera pilbågar.

Dessa stora taktiker är även de en stor fiende till de befriande arméerna, som trots god disciplin och ridderlighet faller i bakhåll efter tomma löften om fred...

6.1.4 Lejontämjarna

Söder om Inhavets södra spets lever ett litet folk som kallas Lejontämjarna. Detta mörka folk lever ständigt under solens stekande lågor och försörjer sig på små primitiva jordbruk och genom en snillrik boskapsskötsel. De dyrkar naturens gudar i varje stubbe och sten och lever i en irrationell harmoni med växt- och djurliv. De få gånger civiliserade lärda kommer in i dessa slutna stammar för att lära av deras seder och bruk står de sällan ut en längre tid då maten och drycken oftast består av insektslarver och substanslösa rotinnandömen.

De befriande arméerna har ständigt mött förluster i strid gentemot detta primitiva folk. Trots dåligt fungerande hierarkier och få ledande befäl vinner lejontämjarna slag efter slag med sin onaturliga lejontämjarförmåga och med sina i rus dansade striddansare. Detta tack vare att lejontämjarna tycks ha en förmåga att få lejon och andra vildsina rovdjur att strida åt dem i slag, och med ett rytmiskt sjungande och dansande framför sin fiende nedkämpar de soldat efter soldat, med sina rovdjurs vassa käftar och klor, och deras vansinniga krigare med piskor och flintstenar.

6.1.5 Sälamän

Något om sälamän.

6.2 Alver

Alver kan av en ytlig¹ betraktare ses som ett folk i harmoni med naturen som bara vill göra gott, inte heller vill de göra åverkan i onödan tycks det. Detta beror på att det är människor som betraktar dem. Men det är som att låta ett barn följa en politisk debatt

¹Mänsklig?

bland byråkrater; inget händer förrän alla är överens, språket är svårt, alla är snälla, ingen idé förkastas, alla har ljuva musikaliska stämmor och talar lugnt. . .

Men när en människa till exempel värvas till armén för tjänstgöring i fem år känns det oändligt länge. För en alv skulle motsvarande tid vara tio år, eller femti år, eller femhundra år, vem vet. . . Därför, om alver talar om etnisk rensning av människor i *stoor* skala är det inte så bråttom, samtalen kan ta tusen år, det gör inget. . . Talas det om en fest som skall anordnas är det samma sak; "När har du fest då?" och svaret blir "Om elva år. . .", "Nja, jag är nog lite upptagen då." Proportionerna blir absurda, det övergår det mänskliga förståndet.

På samma sätt som orcher blir rastlösa om de måste leva i människotempo blir människor otroligt frustrerade i alvers, även alvblod får svårt att klara av en skolgång i vad som tycks vara ett millenuim, sliter sitt hår och flyr så långt de orkar.

Detta sjuka tidsperspektiv; skogar kan under en livstid uppkomma och gå under, klimatet kan variera, osv. kan ge alverna en känsla av att vara det enda konstanta i ett fladdrigt universum. *De* är vad som består när människor, dvärgar och orcher förgör varandra meningslöst hit och dit. *De* är egentligen de som förtjänar att äga världen, *de* är guds egentliga avbild, *de* skulle egentligen inte bry sig om övriga raser, om det inte var för att de okunniga raserna skövlar skog, dämmer upp floder och utrotar djur i försök att exploatera maximalt. Därför kan det bli nödvändigt ibland att "dämpa iveren" på olika sätt.

Alver har god kontroll på sin historia, men tycks likt ortodoxa troende ägna mycket tid åt att tolka och skriva heliga skrifter, poesi, vackra sånger; något som gör att människor finner alverna så vackra. Tekniska uppfinningar som hjulet, pilbågen, huset, etc. kan man ägna tusentals år åt att förbättra till fulländning. Men uppfinningar som plog, fördämning, konstbevattning osv. har man inte mycket till för, man kan säga att poesi, prosa, dyrkan är mer alvers melodi; matematik, uppfinningar och åverkan är dvärgarnas.

Det en svensson-alv vet om alvernas historia är troligen ganska mycket, många sånger och dikter har nog skrivits, men de mesta är fullkomligt intetsägande; några vackra tankar en alvakonung tänkt i en djup meditation vid en vacker bäck, sorgen alverna kände första gången de förstod att människor skövlar skogen med flit och de inte ens blir hundra år gamla finns bevarat och alla alver kan med lite meditation återuppleva känslorna man kände då. Men *när* eller *hur* det hände är inte lika viktigt, känslöfrosseri är bättre.

6.3 Dvärgarna

Dvärgarna anses vara det mest slutna folket/rasen i landet kring Isfjorden. Dess kulturella utbyte med andra raser och folk består till största delen av krig. . . Krig mot orcher, (eller mot orker, eller mot rokk som de även kallas), krig mot alver, och framförallt krig mot människor.

En typisk dvärg är 120cm lång, väger kring 70-80kg och består mest av explosiva muskler, som de gärna använder i slagsmål med sina syskon, föräldrar och andra folk. En dvärg har alltid skägg², om den passerat puberteten, och då dvärgar kan bli riktigt gamla, har en mycket liten andel av dvärgarna inget skägg.

²Kriminella dvärgar rakas ibland, ett straff som är likvärdigt handstypning i människokulturer, varför eldhärdade dvärgar är snabba på att berätta om eldsvådan de varit med i, i 10-15 år eller så, tills skägget växt ut igen.

Den absoluta majoriteten av alla dvärgar lever i stora gruvstäder, i gränsskiktet mellan under- och överjord. Solbrända dvärgar är man mycket misstänksam emot, då de antagligen varit för mycket ute i solen och inte umgåtts med vettigt folk. En bra anledning att lämna gruvan och möta andra folk är då man ska ut i krig³ eller om man ska hugga ner skog för att elda med (något som ibland startar krig mot alver).

När en dvärg närmar sig 864⁴ år klassas han som gammal, därefter har de en halveringstid på c:a 72 år.

Att spela dvärg som RP, eller ens att ha en dvärg som SLP bör å det bestämdaste undvikas, då dvärgar är synnerligen annorlunda.

6.3.1 Dvärgarnas skapelseberättelse

Æf dværfæh⁵

Sedan evigt ensamt stod berget, saknade ande och vapen.
Flämtande flammande elden, framgröpte rummet ur fjällen.
Hålrum ekande tomma, flamman var allt för allena,
saknades ande och vapen.

Flamman formade dværfæh, dværfæh formade flamman.
Dværfæh formade staden, staden formade dværfæh.
I handen på dværfæh ett vapen, i bröstet på berget ett krig.
Dværfæh mot dværfæh, i krig.

Stod så Strænguir den strænge, talte för berget åt dværfæh:
"Dräp så din syster, din broder, må moder din den enda dig stena.
Dräp så din fader och dig, må berget vårt det enda förfalla.
Ställ så oss annars förenat, vårt vapen ett enda det bliva,
vår stad den enda den bliva"

Strænguir den strænge så talte, dværfæh göt fred med dværfæh,
Konung Strænguir så styrde i ett dussin men ett gross och ett år.⁶

Dværfæh brukade berget, berget brukade dværfæh:

Ur stenen andades till rummet: orchernas äldste den grå.
Förfärlig, uråldrig och vidrig: Rökk, orchernas äldste,
stred så rasande Rökk. Mot förenade flamman och dværfæh,
Rökk tycktes för liten.

Strænguir den strænge i högmod, talte för berget åt Rökk:
"I flamman du stenen förångas, ur rummet försvinn o du grå."
Så föll Strænguir strænge då han talte. Rökk den rasande onde,
strök så Strænguir i ryggen.

Æf dværfæh så skrevs i hans minne, hans minne formar dværfæh.

³Varje generation dvärgar upplever krig, så är det bara, annars är man ju bara småglin...

⁴864=12*12*6, ett halvt dussin gross.

⁵Dvärgiska för "om kvinnorna och männen", numera anses det hänvisa just till skapelseberättelsen.

⁶(12-1)*144+1=1585

Lyd lagen från Strænguir den strænge:

Förenas allena med dværfæh, förenas enat mot rokk.
Forma från foster med flamman, med flamman fostra ock dig.
En dværfæh, ett vapen, ett ansvar; en dværfæh, en röst och ett hem.
Så talte, så verkade Strænguir; den strænge, den ende, den gode.
Så skrev så sonen den siste, ett gross men ett dussinnet år,
efter dråpet på Strænguir den strænge.

6.3.2 Dvärgarnas historia

Dvärgarnas historieskrivning startar med Æf dværfæh, som nedtecknades av den som betraktas som den andra konungens (Strænguirs äldste sons) skrivare (Strænguirs yngste son), därefter är dvärgakonungarna noga med att tecka ned vad som händer, vilka krig som bekämpas och hur det går i dem. . . Kortfattat kan man säga att historien sammanfattas av just olika krig, krig mot rokk, då och då mot de orena grönsaksätande alverna som bekymrar sig över dvärgarnas skogshållning, och någon enstaka gång mot människostammar.

I krig mot människor är de ofta allierade med ett annat människofolk, för att manövrera människor mot människor.

I övrigt handlar dvärgarnas historia om stadens utbyggnad och ibland om hur satelitstäder uppkommer och ibland hur de skövlas av rokk.

6.3.3 Dvärgars kulturella utbyte

Isbarbarerna och dvärgarna har till viss del ett kulturellt utbyte då de bedriver handel med varandra, och försöker efterlikna varandras uppfinningar.

Rent språkligt är dvärgarna extremt isolerade, deras avancerade språk är okänt för omvärlden, och de få gånger de kommunicerar över rasbarriärerna är det dvärgarna som lärt sig andra språk.

I övrigt består dvärgarnas kulturella utbyten som sagt av krig.

6.4 Rokk och Orchern

En rokk föds ur sten. Rokken är den ädlaste formen av orch, att jämföras med Tolkiens Urok-Hai. När sedan rokken reproducerar sig (till exempel med andra rokk) spås perfektionen ut, och efter ett par generationer har den degenererat till orch. Vissa antar att rokk kan föröka sig med djur, andra rokk, orcher, människor, till och med alver och dvärgar. Många tror att endast lika degenererade rokk och orcher kan föröka sig. Vissa andra tror att efter tillräckligt många generationer uppkommer människor.⁷

En typisk rokk är 210cm lång, med matt sotsvart hud och långt svart eller mörkbrunt stripigt hår, aldrig eller mycker sällan har de skäggväxt. De är muskulösa, dominant, aggressiva, sluga och låter handlingar tala mer än ord. Rotlösa strövar de omkring i jakt på kött och något som får dem att känna sig levande; smärta, strid, sex eller meningslös förstörelse.

⁷Något som kan tolkas som en förklaring på varför människor är så utspridda.

Typiska orcher påminner mycket mer om människor, de är gruppvarer, som inte är speciellt mycket som individer, men i grupp⁸ är de offensiva och ibland såpass intelligenta att de kan tämja djur och leva som primitiva jordbrukare i mindre samhällen.

En orch blir lika lång som en typisk människa, men väger minst 50 kg mer i muskler och benstomme. De har hy som varierar från gyllenbrun till sotsvart, med hår i samma spektra.

6.4.1 Skapelseberättelser

Då orchern inte på samma sätt som andra folk använder sig av text⁹ finns inte någon skriven historia utan sånger, hjältesagor och myter som vandrar kring mellan orchstammarna som stämmer mer eller mindre bra med verkligheten.

Många av sångerna handlar om hur en ensam Rokk uppkom ur ett jordskred eller liknande, grävde fram ett par till, och till slut gick de världen runt och lade allt vid sina fötter.

Vissa andra, mer eller mindre humoristiska, handlar om en ensam rokk som inte hittar någon annan, utan får gå runt och föröka sig med djur enbart för att se människor komma fram som avkomma då han/hon valt ett för svagt djur att bestiga/bli bestigen av. Men då björnar, vargar eller andra starka djur valts som partners uppkommer orcher. Något som förstärker orchernas självkänsla, och överlägsenhet över människan, samt rokkens självklara dominans över orchern.

6.4.2 Rokk och Orchernas historia

I likhet med orchernas skapelseberättelse uppkommer ofta orchbyar från en ensam eller ett par rokk, som grundar en by och blir stamföräldrar till den. Men efter ett par generationer à 10-15 år blir rokk (som blir betydligt äldre än orchern) rastlösa och startar ett krig mot en svag människoby, för att få verktyg och mat eller vandrar vidare.

I övrigt vet man mest om orchernas historia utifrån vad andra raser skrivit om dem. Hur de rört sig geografiskt, när rokk/orch-celler uppkommit, hur de nedkämpats. Speciellt dvärgarna vet mycket om rokk, då de med jämna mellanrum gräver fram en rokk, eller rokkgrupp i sina oändliga gruvprojekt. Från de gånger dvärgar hållt rokk som slav vet man också att rokkhonan gärna föder flera lite mindre utvecklade barn (kanske tre till fyra "rokk-valpar" som likt kattungar föds med slutna ögon) i svåra tider, och färre (en, ibland även tvillingar) i goda tider, något som styrker dvärgarnas teori att rokk är ogräs som vill ödelägga resten av världen.

6.4.3 Rokks kulturella utbyte

Handel mellan orcher och andra folk bedrivs inte, men då och då fångas orcher som slavar, lär sig ett och annat, flyr och på så vis ökas orchernas samlade vetenskap. På motsvarande sätt lär sig orchern som människor genom att hålla de som slavar.

I övrigt fås kulturellt utbyte genom krig och plundring.

□

⁸En orch är ingen orch, två orcher är en armé...

⁹Orcher, och i synnerhet Rokk, kan använda text, men använder då oftast andra folks alfabetet. Människornas är betydligt enklare än de andras, så om någon text överlever en generation orcher är just det människoskrift.

Kapitel 7

Überfantasy kring Isfjorden

Visst, det kan vara ok att göra precis som det står i kapitlen om världen, men ibland kan det vara trevligt att i sin spelargrupp ha en alv, en dvärg, en tjuv och en riddare. Med andra ord: Ibland passar inte den värld vi beskrivit alla dina tänkbara scenarior eller spelaras önskemål och av den anledninge kommer nu sanningen om Isfjordsborg, vi beskriver ett par tänkbara scenarior och så vidare.

Det bör nämnas att detta kapitel kan förstöra allt om du bara tänkt vara spelare i detta rollspel, låt bara din SL läsa detta kapitel då mycket historia och så vidare avslöjas.

7.1 Isfjordens Åldrar

Historien om en civilisation kring Isfjorden kan delas in i några diskreta delar.

7.1.1 Tiden före åldrarna

På något sätt skapar gudar eller besjälad natur eller evolution människor, alver, dvärgar och orcher. Dessa sprids ut i ett delta kring Isfjorden.

7.1.2 Isfjordens första ålder

I denna första av åldrarna kring Isfjorden lever alver, dvärgar och människor mycket integrerat och ett stort kulturcentrum finns där Isfjordsborg ligger i Tredje åldern. Denna stad rymmer alver dvärgar och människor. Sakta men säkert söker sig alver lite till eller från skogar och lever även i monokultur i skogen. På samma sätt finns även dvärgar nere i bergen. Men dessa tre kulurer lever sida vid sida i staden. Dessa använder de mynt som väger 10/7 av de som dominerar i Isfjordsborg i Tredje Åldern.

Magi är något som finns och som existerar utan politiska eller religiösa begränsningar. Magin flödar även ganska fritt mellan människor, alver och dvärgar. Alla talar även samma språk, men har även andra språk de använder internt och det finns minst tre olika skrivsätt.

Varken SM, IB, LT, SR eller Rokk finns. Å andra sidan finns det ganska gott om orcher som i denna ålder är en ganska homogen grupp som är något kortare än människor men de väger något mer och är mer muskulösa.

Det är i denna ålder som en orden munkar uppkommer som ignorerar gudarna och tillber människans odödliga själ.

Inför den andra åldern har orcherna växt sig så starka att människors magiker och präster gått samman och manat fram så starka krafter att de tvingade ner majoriteten av orcherna i marken och de försvann. Gudarna blev förbannade över att människan använd sig av denna heliga kunskap och kastade en pestepidemi och en istid på människorna.

En stor grupp människor vandrade öster och senare söderut för att fly bort från problemet. Dessa leddes av Resus som senare blev profetföklarad. Resus tillbad framförallt en gud i den stora familjen och den fick namn som "den främste" och senare "den ende" och alla andra glömdes bort. Denna grupp människor bildade senare den "gamla världen" på de bördiga slätter som de såsmåningom fann.

En annan grupp människor vandrade åt sydväst ut i den varmare världen och blev senare Lejontämjare.

En stor grupp människor stannade kvar och lärde sig leva av den tre månader vår/sommar/höst som var och härdade ut under nio månader vinter. När Istiden senare tog slut vandrade folk norrut längs Isfjorden i takt med att glaciären blev mindre och mindre. Dessa blev så småningom Isbarbarer. Andra som vandrade längs den tinande glaciären, men mer åt väst blev Sälamän.

Eventuella orcher som fanns under denna tid var nog svaga och desperata, de som tog sig till "den gamla världen" utrotades snabbt i takt med att makten växte.

Alver klarar bättre av att leva av skogen och klarar sig bra och blir ganska starka utan så många orcher att kriga mot. De eventuella helgade platser som alver blandats in i att helga avhelgas för att inte ge människor onödig styrka. Dvärgar gräver ner sig i bergen och klarar sig bättre där. De eventuella rikedomar som stoppats in i tempel med dvärgars inblandning plundras för att undanhålla människor styrka. Folken glömmer samarbetet de hade och blir mer isolerade.

Eventuellt stannar munkrörelsen kvar och vaktar sina hemligheter. Vandrande magiker försöker hålla traditionen levande.

7.1.3 Isfjordens andra ålder

"Nutid:" de orcher som manades ner i berget av människor i den Första Åldern har växt sig starka av sitt ide och vaknar förbannade. Den gamla världen återupptäcker den nya. Alver vill hålla människor på knän för att undvika att reta gudarna igen. Dvärgar vill inte att alver ska bli så starka så de hjälper människor lite.

I och med denna ålder uppkommer en hyffsad produktion av legendariska tekniker. Alverna lär sig hantera segt glas som kan användas till att bygga lätta smäckra vapen som nästan kan användas för att skära genom sten. Dvärgarna har istället börjat hantera metallen (legeringen) Mit-Ril som är både hårdare och lättare än stål, vackrare än silver och ständigt iskall. Mit-Ril (silverstål) används också till produktion av vapen, men även rustningar. Orcherna hanterar mer och mer gifter på sina vapen och har även funnit ut att läder av "ofödd" rokk lämpar sig ytterst väl som rustning då rokk inte än hunnit skilja sig från stenen och mineralen i hans omgivning. Speciellt stark blir denna rustning om den behandlas med björnbrud.

Efter några hundra år med utdragna strider mellan den gamla och den nya världen får alla nog och alver, dvärgar, M* allierar sig med varandra och försöker slå ner den gamla världen. Tyvärr går det mesta fel och vinsten blir extremt dyrköpt.

Efter några svåra år kommer ännu sämre tider: orcherna med förstärkning av Rökk är extremt starka och slåss mot de flesta. En menlös och ganska labil fred råder mellan

alla, och de är på något sätt i gemensamt krig mot orcherna fast inte så organiserat.

Orchband driver runt och har fri tillgång till språk, teknologi och fallna borgar. Mycket energi går åt till att försvara sig mot orcher och att förstärka byars försvarsmurar. Det är ont om resurser och människor lever ganska blandat med alver och dvärgar, men precis som förr finns dvärgar och alver hemma i sina berg och skogar också.

Det är farligt att finnas i skog och mark och man måste ha ett vapen och aldrig vara själv.

7.1.4 Isfjordens tredje ålder

Tusen år går och de människor som levde i byar är nästan utrotade, endast Isfjordsborg finns kvar. Landsbygden är aska och raserad. Alverna har vissa större samhällen där en stor andel människor bor som en sorts andra klassens medborgare. På samma sätt finns försvarsringar runt vissa av dvärgarnas större boningar där många människor bor som ett slags första försvarsmur.

Att bedriva handel är extremt svårt och stora mödor måste läggas vid beväpnad eskort. Som tur är har dvärgarna utvecklat en mycket finurlig stridsteknologi med kastmaskiner och utvecklat rustningsteknik.

Mit-Ril, glasvapen och rokk-läder blir mer och mer allemansvara, dessa är dock fortfarande dyra att köpa/lära sig men det finns i princip i varannan större by.

Orcher som har flera generationer från Rokk som lever utan närhet till Rokk blir oftare och oftare bofasta, lär sig människospråk och bedriver handel med människor i fred. Även dvärgar bosätter sig ibland i byar ovan marken då bergen börjar bli trånga och bara de finare familjerna och kungligheter ryms.

Vissa alver flyr från sina sjuka ortodoxa samhällen med absurda ideal och bildar ibland byar med människor och hela alvblodssamhällen växer fram, på samma sätt uppkommer här och där orchblodsbyar. Andra alver flyr istället till skogs och lever ut sina kroppsliga drifter - och med de odödliga krafterna som behärskar dem blir det ibland bisarra sex-, vålds- och spritfester. Ibland dominerar hybris och övermod i dessa band och slagsmål till döden är inte ovanliga. Ytterligare andra har bestämt sig för att utrota det onda som förstört världen och i bisarra band drar de runt likt korsriddare i sprit- och blasfemi-rus och dräper allt de ser i by efter by. Dessa lite sjuka alver kallas ofta blodsalver, ursprungsalver, vildalver, askalver, gråalver eller något annat läskigt.

Magi börjar bli mainstream och det är inne bland adliga familjer att skicka sina barn till utbytesår hos magisekter, den ena sjukare än den andra, så att de lär sig behärska vissa magiska knep - för enorma summor pengar såklart.

7.2 Überfantasyrollpersoner - Folkslag och Uppväxt

7.2.1 Alv

Alver är långsamma och sega och vill inte ha bråttom. Och så vidare. Något om uppväxt som Alv.

Sysselsättning: Alla, men typiskt någon form av Utbygdsjägare.

Specialitet: .

Tre Ledord: .

Grundegenskaper: STY:3T5+1, UTH:3T5+4, MOT:3T5+5, 6SI:3T5+5 och UPP:3T5+4

Sekundära Egenskaper: Ett extra i PP.

VIS-ökning under UPPV: 1T4+1.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Om *-färdigheten: Inget speciellt

Utrustning: Kläder(12), Grova stövlar (13), Kniv(11).

7.2.2 Dvärg

Dvärgar är kortare och starka som svin. Något om uppväxt som Dvärg.

Syssetsättning: Alla, men fråga SL.

Specialitet: .

Tre Ledord: .

Grundegenskaper: STY:3T5+6, UTH:3T5+5, MOT:3T5+1, 6SI:3T5+3 och UPP:3T5+3

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

VIS-ökning under UPPV: 1T4+1.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Om *-färdigheten: Inget speciellt

Utrustning: Kläder(12), Grova stövlar (13), Kniv(11).

7.2.3 Orch

Något om uppväxt som Orch.

Syssetsättning: Alla, men fråga SL.

Specialitet: UPP får +3 i fråga om dofter och känslor.

Tre Ledord: .

Grundegenskaper: STY:3T5+6, UTH:3T5+4, MOT:3T5+1, 6SI:3T5+1 och UPP:3T5+2

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

VIS-ökning under UPPV: 1T2.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Om *-färdigheten: Inget speciellt

Utrustning: Kläder(12), Grova stövlar (13), Kniv(11).

7.2.4 Rokk

något om uppväxt som Rokk.

Något om uppväxt som Rokk.

Syssetsättning: Alla, men fråga SL.

Specialitet: UPP får +4 i fråga om dofter och känslor..

Tre Ledord: .

Grundegenskaper: STY:4T5+6, UTH:4T5+5, MOT:3T5+2, 6SI:3T5 och UPP:3T5+1

Sekundära Egenskaper: Ingen modifiering.

VIS-ökning under UPPV: 1T2-1.

Uppväxtfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Rådande Tro, Slagsmål, Smyga och Undvika.

Om *-färdigheten: Inget speciellt

Utrustning: Kläder(12), Grova stövlar (13), Kniv(11).

□

Bilaga A

Den stora 1T1000-tabellen

Inget rollspel kan längre se sig komplett utan en 1T1000-tabell. Sagan om din rollperson måste ibland kunna få ett flashback som berättar historien om varför du alltid luktar gott i munnen, eller är lite fixerad vid färgen brun.

001 Eldsvåda

Du har råkat ut för en eldsvåda

- 1: 1T2 av dina föräldrar brinner upp, men du och 1T3-1 syskon klarar sig. Du är numera rädd för eld.
- 2: Dina föräldrar och syskon brinner upp, men du klarar dig. Du är numera rädd för eld.
- 3: Dina föräldrar och alla utom ett syskon brinner upp. Ni håller ihop stenhårt och är bästa vänner genom livet.
- 4: Dina föräldrar och alla utom ett syskon brinner upp tack vare att du räddade honom/henne. Du fick dock ett stor ärr. Slå 2 slag på träfftabellen för att avgöra var.
- 5: Du blir vittne till en brand och blir paralyserad. Efteråt lovar du dig själv att alltid ställa upp för folk i fara.
- 6: Du blir vittne till en brand och går in i huset för att rädda folket som ropade därinne. Men huset var tomt och du letade förgäves, du räddar inte folk i onödan mer.
- 7: Alla dina ägodelar brinner upp utom en Kniv.
- 8: Alla dina pengar brinner upp, men en snäll man ger dig 1T3+2 silver.
- 9: Du bränner sig när ditt hus en dag brinner upp, men det kändes bra. Du gillar numera lite smärta om det kommer från eld.
- 10: Ett hus brinner upp, och du blir det enda vittnet. Detta på grund av att du tänkte på. Du är pyroman. +2 i alla försök att göra upp eld.

002 Vattenolycka

- 1: Du var på väg att drunkna, men blev räddad. Numera avskyr du vatten.
- 2: Du var på väg att drunkna, var död i 2 minuter innan de fick liv i dig. Du hade en nära-döden-upplevelse och träffade gud/profeten/dina förfäder/etc. är numera inte rädd för döden, på ett extremt heiskt sätt.
- 3: Du var på väg att drunkna och ropade på hjälp, men ingen av de som tittade på hjälpte dig. Du är desillusionerad och litar inte riktigt på folk.
- 4: Någon var på väg att drunkna och du kom till undsättning trots att du inte kunde simma. Du fick en snilleblix och testade att göra som grodorna. Du får BC i simma.
- 5: Någon var på väg att drunkna och du kom till undsättning trots att du inte kunde simma. Personen du ville rädda dog men inte du. Nu har du skamkänslor.
- 6: Någon var på väg att drunkna men du kunde inte simma så du kunde inget göra. Du fick en

insikt i hur sårbar människan är. Numera är du rädd om allt liv.

7: Du var på väg att drunkna, men blev räddad av en hund som numera är din bästa vän om den lever. Extra utrustning: Simhund(13).

8: Du var på väg att drunkna, men blev räddad av att du slängde av dig all utrustning, slå under 07 på varje pryl för att se om de flöt upp igen (satt kvar).

9: Bin hemby/stad/koja/etc blev översvämmad och 1T2 av dina föräldrar dog, och 1T3-2 syskon överlevde.

10: Din lillebror drunknar, för att du knuffade i honom. Du drömmer ofta mardrömmar om det.

003 Kylolycka

01: Du trampade genom isen, men genom en slump lyckades du lära dig simma ganska fort. 3 i Simma, men 1T6-4 tår/fingrar bort per hand/fot.

02: Du trampade genom isen, och förfrös bort näsan, 1T3-1 öron och 1T6-2 tår/fingrar per hand/fot.

03: Du trampade genom isen, men det var inte så farligt. Numera gillar du att bada isvak och vill göra det en gång per vecka om det är varmare än -10 och is.

04: Du var ute och gick när det plötsligt blev dåligt väder. Du irrade runt i snön tills du fick en insikt. Du får Vildmarksliv(Orientera) men 1T6-4 tår bort per hand/fot.

05: Du hittade en luffare som höll på att frysa ihjäl i snön, du tog in honom i värmen och gav honom en sup. Han rånade dig på dina stövlar och handskar.

06: Du hittade en luffare som höll på att frysa ihjäl i snön, du tog in honom i värmen och gav honom en sup. Han tackade dig genom att ge dig 1T3+1 flaskor à 1 liter brännvin som han aldrig ska dricka mer igen".

07: Du hittade en luffare som höll på att frysa ihjäl i snön, du tog in honom i värmen och gav honom en sup. Han visade sig vara en adelsman som ger dig sitt försilvrade kortsvärd som tack för sitt liv, och evig vänskap

08: Du hittade en luffare som höll på att frysa ihjäl i snön, men lät honom ligga där "för såna finns det så gott om". Din människosyn är under all kritik.

09: Du höll på att dö i en snödriva när ett par soldater hittar dig, de tar in dig i värmen, ger dig en slurk glykol och låter dig vara med i deras fina armé. Minst 1SSP som soldat.

10: Du höll på att dö i en snödriva när ett par bönder hittar dig och räddar ditt liv. Som tack stannar du och jobbar på deras gård 6mån. +2 i Bonde och Trähantverk(Byggare).

004 Slåss med djur

01: Du blir överfallen av en galen hund som ger dig ett stort missprydande/respektingivande ärr i ansiktet. Du hatar hundar, och de dig.

02: Du blir överfallen av en galen räv som ger dig ett konstigt sår på ena benet innan den springer iväg som inte riktigt vill läka. Du haltar lätt och varar ur ett "permanent" sår på benet.

03: Hundar skäller alltid på dig när de ser dig. Du har en konstig lukt.

04: Katter gillar att riva dig på benen, hundar kissar på dig när du står stilla, hästar kastar av dig när du rider och åsnor gnägggar dig i öronen.

05: Du kom för nära en björnmamma med ungar en gång, hon lappade till dig så att du svimmade. 4 diagonala ärr bröstet från klorna fick du, du ser ut som att du har passerat en manlighetsrit/kvinnlighetsrit som gick snett. Du får respekt om folk ser det.

06: En stor örn tog dig för en näbbmus en gång. Du har numera två örnlör i en amulett kring halsen för tur, och två ärr i pannan som gör att folk frågar "fick du dem när du skar bort hornen, eller?".

07: En gång luktade du en hund i munnen på för nära håll (ja, den hade nyss slickat sig ren efter ett diarre-anfall), numera är du riktigt noga med att lukta gott i munnen.

08: En vargflock överföll dig och din packhäst en gång. Du kastade av alla saker och red bort fast du inte kunde rida. +3 i Rida, (07) för varje pryl om du tappat dem.

09: Du blir överfallen av en galen räv som ger dig en fin päls när du satte kniven i honom. Du har

en varm/fin rävmössa (med svans), och två par tumvantar i finaste rävskind. Båda har hållbarhet (17).

10: Du blir överfallen av en galen hund som du sätter kniven i. Du får Vildmarksliv(Slås med djur) och extra utrustning: hundpälsmössa.

005 Döda föräldrar

01: Dina föräldrar är döda, ingen vet vilka de är. Man vet bara att du låg i en korg utanför klostret. Religiös uppväxt.

02: Dina föräldrar är döda, och den kloka gumman i torpet ute i skogen tog hand om dig och presenterade dig för en vandrande magiker, har du mer än 14 i 6SI får du välja magiker som första SSP. Du får även välja Helare om du vill.

03: Dina föräldrar är döda, och den galna gumman i torpet ute i skogen tog hand om dig och sålde dig till sina kompisar. Välj uppväxten Barnarbetare.

04: Dina föräldrar är döda, och den tystlåtna mannen/kvinnan som tog hand om dig berättade att din ena förälder var en alv. Du är ett Alvblod, och även han/hon. Ni blir vänner för livet. Uppväxt Obygd.

05: Dina föräldrar är döda, och en tystlåten man/kvinna tar dig djupt in i skogen och överlämnar dig till en släkting som är alv. Du är ett Alvblod och får uppväxten Alvblod.

06: Dina föräldrar är döda, och den aggressive mannen/kvinnan som tog hand om dig berättade att din ena förälder var en orch. Du är ett orchblod, och även han/hon. Ni blir vänner för livet. Uppväxt: Obygd.

07: Dina föräldrar är döda, och du får en gånguppväxt.

08: Dina föräldrar är döda, du växer upp hos din moster som svarar "Nu tycker jag vi pratar om något annat." varje gång du frågar om hur dina föräldrar dog.

09: Dina föräldrar är döda, ditt äldre syskon fostrade dig hårt men rättvist. Ni är vänner för livet.

10: Dina föräldrar är döda, och när din faster inte kan ta hand om dig mer lämnar hon dig i en korg åt vargen. Men vargen blir ivägjagad av en orchgrupp med en schaman som vill göra ett experiment. Han lägger dig bland hundvalparna hos en hynda som just valpat och smetar in dig med fostervatten och efterbörd. Du tror tills du är fem att du är en hund. Du får uppväxten orchblod fast inte folkgruppen OB. Vidare får du Vildmarksliv(Slås med djur).

006 Tvilling

01: Du har en identisk tvilling som du är Vän för livet med.

02: Du har en tvilling. Ni träffas ibland, inget speciellt.

03: Du har en tvilling som du inte ens är lik. Ingen tror på att ni är tvillingspar fast alla i släkten kan vittna.

04: Du hade en tvilling som i tonåren dog. Nu tror din en av dina far/morföräldrar (resten har gått bort) att du är din döde tvilling och tycker det är så synd att du har dött.

05: Du har en tvilling som är: <egenskap>(slå 1T6, 1:Alkoholist, 2:Kannibal, 3:Sektmedlem, 4:Kriminell, 5:Mycket lösaktig eller 6:All of the above). Du blir ofta misstagen för din tvilling och lynchas då och då.

06: Du har en tvilling som är spårlöst försvunnen, ingen vet var han/hon är.

07: Du har en tvilling som avslutar dina meningar. Ni har inte telepatisk förmåga, men är ni i samma rum i en timme vet ni efter ett tag vad den andra tänker.

08: Du har en tvilling som du ibland raggar på krogen med. "Två lyckas bättre än en" tycker ni, och är lite promiskuösa.

09: Du har en tvilling som alla tycker mycket bättre om än dig. Pinsamt blir det ibland när de tror att du är din tvilling.

10: Du har en tvilling som är ond, som hatar dig och vill göra livet surt för dig. Hans/Hennes enda drift tycks vara att förstöra för dig.Han/Hon utger sig ofta för att vara dig och försöker förstöra saker du byggt upp.

007 Syskonrelationer

- 01: Du och dina 3T3-2 syskon är Vänner för livet.
02: Du och 1T2+1 av dina 3T3-2 syskon är Vänner för livet (får du fler Vänner för livet än syskon så får du automatiskt så lika många syskon som du fick Vänner för livet).
03: Du och ett av dina 3T3-2 syskon är vänner för livet.
04: Du har en annan pappa än dina andra 3T3-2 syskon. Det är uppenbart på att du har andra ögon/mun/näsa/hårfärg/hållning/etc än dina syskon. Det är pinsamt och ingen pratar om det.
05: Dina 3T3-2 syskon är alla framgångsrika militärer, men inte du. Du skulle aldrig kunna tänka dig bli soldat. Du är lite utstött men inte helt.
06: Dina 3T3-2 syskon är alla lyckligt eller olyckligt gifta, men inte du. Du skulle aldrig kunna tänka dig gifta dig. Du är lite utstött men inte helt.
07: Dina 3T3-2 syskon är alla kriminella och vill alltid låna pengar av dig. Besvärligt, pinsamt och jobbigt.
08: Du och ett av dina 3T3-2 syskon är de bittraste ovänner efter ett slagsmål om ett jättefint äpple som du hade plockat. Ni talar inte med varandra annat än i form av svordomar.
09: Du har numera 3T3-3 syskon efter att du i ett vilt slagsmål hade ihjäl en syster/bror.
10: Du och ett av dina 3T3-2 syskon hade ett incestuöst förhållande när ni var i yngre tonåren. Ni kan fortfarande må illa och skämmas över det. Inget vet om det och ni pratar aldrig om det.

008 "Annorlunda" föräldrar (neg.)

- 01: Dina föräldrar är kannibaler.
02: Dina föräldrar är sektmedlemmar- religiös uppväxt.
03: Dina föräldrar läser böcker 3T6/2 timmar varje dag- akademisk uppväxt, +5 i Läsa/Skriva. 4T6 böcker (09) som startutrustning.
04: Dina föräldrar tror inte på preventivmetoder och har 2T6+3 barn, slå igen för att se vem du är i ordningen.
05: Dina föräldrar var gamla när de fick dig och kommer nu snart att dö. Du kommer snart häva in ett stort arv.
06: Dina föräldrar var 1T5+11 år när de fick dig.
07: Dina föräldrar tror på aga. +1 i KP efter ett liv under riset.
08: Dina föräldrar tror inte på hus. Ni har bott i ett tält utanför en liten by, och odlar grönsaker. +1 i Bonde, Obygdsuppväxt.
09: Dina föräldrar är väldigt disciplinerade, välj Barnarbetaruppväxt.
10: Dina föräldrar är kriminella och jagas av lagen. Välj Gäng eller Obygdsuppväxt och håll dig borta från lagen.

009 "Annorlunda" föräldrar (pos.)

- 01: Dina föräldrar är militärer. Du får +2 i Slagsmål, och Dolk(Kniv) och +1 i Soldat. Välj Soldat minst en SSP. Utgå!
02: Dina föräldrar är mystiker. Du får +1 i 6SI och får chansen att välja Magiker eller Helare (första SSP'n) om du har 6SI på 14 eller mer.
03: Dina föräldrar är byäldstar/kommunalsråd och vill kosta på sig allt nödvändigt. Du får behålla all icke (*)-märkt utrustning från dina SSP'er.
04: Dina föräldrar kan Simma, och lär dig det, BC+2 i Simma.
05: Dina föräldrar har en kennel, du får en valfri hund i storleksordningen Schäfer som kan 2T3 tricks.
06: En av dina föräldrar är vapensmed, du får ett kortsvärd, en dolk och en täljkniv i samma utsmäckade serie. Inkl. skidor. Kvalitet 6, värde +50%.
07: En av dina föräldrar är Örtkunnig, du får BC+1 i Örtlära och 1T6 påsar à 2T6 doser med varierande örter. (1T6/påse: 1: Kärleksört (som alkohol), 2: Helande ört (+1KP/Dos och dag), 3: Heliga Svamparnas pulver. (Hallucinogen och förslöande, man mår som en kung), 4: Oregano, 5: Peppar eller 6: Mammans/Pappas special (1-5 samtidigt/dos))

08: En av dina föräldrar är (slå 1T2 1=orchblod 2=alvblod), och du får en höjd grundegenskap OB:+1 i UPP, AB: +1 i 6SI.

09: Dina föräldrar föder fram hästar, du har en 1-åring när du börjar din första SSP, och BC+3 i Rida.

10: Dina föräldrar tror inte på sömn. De går upp innan 5 och lägger sig efter midnatt. Du har halverat sömnbehov efter många års träning.

010 Brott och Straff

Ett minne från din barndom har etsat sig fast: Du såg en bonde få raseriutbrott över en gammal svag häst som inte orkade dra ett tungt lass varpå bonden började piska ner hästen.

01: Du drömmer mardrömmar om det som hände och grämer dig över att du inte ingrep och räddade den stackars hästen.

02: Du ingrep och fick ett piskrapp någonstans på kroppen (slå träfftabell för att avgöra var), men bonden fick sig en tankeställare och någon avlivade hästen snabbt och släckte dess våndor.

03: Du ingrep men ingen brydde sig om vad du sa. Du kan fortfarande bli arg när du minns det. Du känner dig ofta liten i folkmassor. Du trivs bättre borta från städer.

04: Dina föräldrar drog dig därifrån, men du vaknar ibland och minns hästen skrik. Dina skuld-känslor gör att du umgås på ett fint sätt med hästar och får +2 i 6SI när det gäller kommunikation med hästar.

05: Du ingrep och avlivade hästen med din kniv så att dess plågor förkortades. Folk kan fortfarande se upp till dig, och anser att du är en rättskaffens person.

06: Du ingrep och fick ett piskrapp någonstans på kroppen. Folket reagerade och man såg till att bonden fick 1T6 rapp för hästens plågor. Det var absolut inte så du menade, du blir ofta missförstådd när du försöker vara snäll. Ibland låter du bli att ge råd, fast du innerst inne vet att dem är bra.

07: Du ingrep och fick ett piskrapp någonstans på kroppen. Folket reagerade och piskade ihjäl bonden. Det var inte så du menade, och du har fortfarande ångest när du tänker på att både Bonden och Hästen dog, istället för bara hästen.

08: Det ver inte mer än rätt. Djur är ju bara redskap som kan röra på sig.

09: Du ingrep och fick 1T3+2 piskrapp någonstans på kroppen (slå träfftabell för att avgöra var), men bonden forsatte sen piska ihjäl hästen.

10: Det ver inte mer än rätt. Djur är ju bara redskap som kan röra på sig. Du går numera alltid omkring med en oxpiska och har tjuvtränat när ingen ser. BC+1 i Piska(Oxpiska), och Oxpiska(13). Dina ögon brinner av onska när du får plåga djur.

011 Syneffekter

01: Du är blind på ena ögat, sedan du sprang in i en vass pinne/vildsvin/stol/sten/vägg/etc. Numera är du lugn och har halverad chans att lyckas på allt som kräver två ögon.

02: Du är färgblind, men bara på ena ögat.

03: Du är extremt närsynt/långsynt på ena ögat.

04: Du är lite närsynt.

05: Du är lite långsynt

06: Du är färgblind (röd/grön är samma färg osv).

07: Dina ögon varar lite och om du inte sköjt dem med vatten så får du per timme -1 i allt som kräver syn. (Per två timmar om man blundar/sover.)

08: Du har mycket bra mörkerseende, inget avdrag i skymning/gryning.

09: Du är begåvad med utmärkt bra syn, +1 i alla avståndsvapen.

10: Toppenbra ögon, både resultat 8 och 9.

012 Hjälte/Antihjältebegravning

01: Din far/mor kom hem från kriget dödligt sårad och dog inom kort. Hela byn/kvarteret hjälpte till att anordna en otroligt vacker begravning med soldater i paraduniform, ett tem-

pel smyckat med blommor etc. Du svor att efter bästa förmåga fortsätta kampen mot ondskan/religionen/orcherna/dvärgarna/alverna/eller vad det nu var. +2 på alla handlingar som gör det.

02: Som ovan, fast det var inte din förälder.

03: Du bevittnade en hjältebegravning (enl. 12:1) är besatt vid tanken att vi alla kommer att dö. Du vill dö vackert och uppleva varje ögonblick av döden för att vara säker på att du levtt ett helt liv när du möter skaparen/tomrummet/etc.

04: Du bevittnade en hjältebegravning (enl. 12:1) och svor att du en gång skulle bli så bra som han/hon.

05: Du bevittnade en hjältebegravning, och tyckte det var slöseri med resurser, det finns väl bättre grejer att slösa bort pengar på.

06: Du bevittnade en offentlig avrättning av en krigsfånge/kriminell och förstår numera hur lätt ett liv kan släckas. Det gör dig lite rädd.

07: Du bevittnade en offentlig avrättning av en krigsfånge/kriminell och förstår numera hur lätt ett liv kan släckas. Det gör dig lite kaxig, kommer det nån så jävlar.

08: Du bevittnade behandlingen en krigsfångeplutonschef fick: offentligt prygel, törnekronor, etc. Du har sedan dess tagit avstånd från den makt som behandlar fångar så.

09: Du bevittnade behandlingen en krigsfångeplutonschef fick: offentligt prygel, törnekronor, etc. Du tycker sedan dess att det var rätt sätt att behandla missdådare med.

10: Din far/mor kom hem från kriget dödligt sårad efter en tid i fångenskap. Lokala myndigheterna pryglade då ihjäl veklingen som lät sig tas till fånga. Du är sedan dess förtvivlad på maktthavarna.

013 Händer/Fötter

01: Starka nypor; +1 i Klättra och Strypa.

02: Flinka fingrar; +1 i Fingerfärdighet och instrument

03: Dasslock, dina händer är stora och grova; +1 i Ragga på krogen, +1 i STY som involverar händer/armar, t.ex. vid skadebestämning i närstrid.

04: Varna händer; om du koncentrerar på en skadad person i 3 timmar läka 1KP med handpåläggning. Funkar en gång om dagen, kostar 3PP. RP'n får välja Helare, och detta resultat accumuleras med Helarens Spec. i så fall.

05: Svaga leder; du bryter fingrarna ofta, 1T5-3 fingrar per år vid normalt arbete.

06: Kicker; +1 i STY vad gäller sparkar.

07: Marschfötter; du svettas aldrig om fötterna, och kan gå 20% extra per dag utan att få ont/blåsor/etc.

08: Starka vrister; +1 i Hoppa/Klättra/Marschera etc.

09: Fotsvett; dina fötter luktar alltid illa 1T3-1 timmar efter det att du badat dem. Inget hjälper. . .

10: 6 tår eller fingrar per hand/fot. Slå 1T2, 1=händerna, 2=fötterna.

014 Du mötte en magiker (slå 1T6+6SI)

-9: Du fick det onda ögat och en smäll på käften. Du drömmer mardrömmar om det än och är livrädd för magi numera, och har blivit djupt engagerad i en religion.

10: Du fick det onda ögat, och det är därför du luktar konstigt/aldrig blir av med oskulden/har stora fötter/aldrig får jobbet som servitör/tris på Gröna Bollen/etc.?

11: Du fick det onda ögat, men sån skrock ska man väl inte tro på, eller?

12: Han/hon gav dig en karamell, men det var ett trick, det vet du, för när du sen gav den till hönan hos grannen satte hönan den i halsen och dog en långsam död, så det var ju tur att inte du gjorde det. . .

13: Han/hon gav dig en karamell, som du åt upp. Sen sade han/hon: "Jag ser massor av ondska, passa dig för steniga fågelbon, PASSA DIG BARN!", sen sprang du gråtande därifrån

14: Han/hon gav dig en karamell, som du är övertygad om att den är magisk. Extra utrustning: Magisk Karamell(19)

15: Han/hon visade dig ett trick, gav dig en klapp på huvudet och sade åt dig att akta dig för

breda vägar. Du är övertygad om att det är en fälla, och aktar dig för smala stigar.

16: Han/hon visade dig ett trick, gav dig en klapp på huvudet och sade åt dig att akta dig för breda vägar. Du är övertygad om att du numera kan trolla, och skulle göra vad som helst för att lära dig det.

17: Han/hon visade dig ett trick, gav dig en klapp på huvudet och sade åt dig att akta dig för breda vägar. Vad nu det kan betyda. . .

18+: Han/hon frågade om du ibland hörde vad folk tänkte. Han/Hon vill ha dig som lärlunge, du får välja magiker som första SSP om du vill.

015 Du mötte en ledare för länet

01: Du flydde till skogs när han/hon började prata om förberedelse för krig. Välj Rövare eller Utbygdsjägare som första SSP.

02: Du kastade ruttna tomater på den parasitiska utsugaren. Du avskyr allt han/hon står för.

03: Du kastade ruttna tomater på den parasitiska utsugaren. Du ogillar allt han/hon står för.

04: Du kastade ruttna tomater på honom/henne för att alla andra gjorde det.

05: Han/hon pratade på som vanligt om saker som inte riktigt är intressanta. Stadsapparaten får göra sitt, du fattar ändå inget.

06: Han/hon pratade på som vanligt om saker som inte angår er vanliga människor. Stadsapparaten får göra sitt, och du gör mitt.

07: Du ropade "Hurra!" för att alla andra gjorde det.

08: Du blev hänförd av vad han/hon sade. Du är ganska lojal mot stadsmakten.

09: Du blev hänförd av vad han/hon sade. Du är förevigt lojal mot stadsmakten.

10: Du ställde dig till rätta i ledet när han/hon började prata om förberedelse för krig. Välj Soldat som första SSP.

016 Knivtema

01: Du är efter en olycka som kostade dig alla pengar du hade den dagen rädd för personer med knivar i gränder och på gator. Du skulle själv aldrig bära kniv.

02: Du är efter en olycka som kostade dig alla pengar du hade den dagen lite synsk. Du ser ofta om en person bär kniv eller inte. +3 i UPP(Finna dolda knivar)

03: Du såg en gång en kille/tjej på krogen leka en farlig lek med en vass kniv och är sedan dess fixerad vid att själv alltid ha en kniv med dig och leka farliga lekar. Din vänsterhand har nu 1T6-1 fingrar. Du får BC i Dolk(Kniv).

04: Du hamnade i knivslagsmål och fick ett stort misspydande ärr (1T6: 1: i ansiktet över ett ögonbyn, ena kinden och genom överläppen. 2: på svålen, och saknar hårväxt i ett 3T6 cm långt område 3: genom ena ögonbrynet, 4: på halsen (ovanför vanlig skjortkrage), 5: på kroppen enl. träfftabell. 6: genom ena foten. Sedan dess bär du alltid kniv och får BC i Dolk(Kniv)

05: Du blev när du var 10 år utmanad på knivduell av en granne som tyckte att alla barn på 10 gör det. Du fick ett ärr enligt ovan, och blev utkastad. Välj gänguppväxt.

06: Du blev när du var 10 år utmanad på knivduell av en granne som tyckte att alla barn på 10 gör det. Grannen fick ett ärr enligt ovan, och blev utkastad. Du fick BC+1 i Dolk(Kniv).

07: Du samlar på olika knivar och har 2T6+2 fina och mindra fina knivar i olika storlekar. Du letar ständigt efter en Isbarbardolk.

08: Du har kommit över en mycket sällsynt ritualdolk som används mycket av kannibaler. Du har faktiskt tänkt en eller ett par gånger att inte borde vara så farligt att äta människor. Vi äter ju djur. . .

09: Du har kommit över en mycket sällsynt isbarbarkniv (femdubbla värdet, effekt * 0.80), och får BC+1 i Dolk(Kniv).

10: Du gillar knivar, får BC+2 i Dolk(Kniv), en Kniv(18) och går inte en meter utan den eller något annat eggvapen.

017 Fördommar

Efter en långpromenad med dina föräldrar där ni överfölls är du numera ytters misstänksam och lite rädd för...

- 01: Rökk, som tyckte ni luktade som mat.
- 02: Dvärgar, som tyckte ni inkräktade på deras mark.
- 03: Alver, som tyckte ni inkräktade på deras mark.
- 04: Isbarbarer, som tyckte ni inkräktade på deras mark.
- 05: Stäppryttare, som tyckte ni inkräktade på deras mark.
- 06: Lejontämjare, som tyckte ni inkräktade på deras mark.
- 07: Fattiga Bönder, som tyckte ni inkräktade på deras mark.
- 08: Fattiga Soldater, som tyckte ni var ett militärt hot.
- 09: Präster, som tyckte ni förstörde dem enda rätta tron.
- 10: Magiker, som tyckte ni var på väg att förstöra samhället.

018 Handelsresande föräldrar.

- 01: Som slutade med att ni överfölls och såldes som slavar. Barnarbetaruppväxt.
- 02: Som inte gav ett piss förutom fattiga föräldrar.
- 03: Som lärde dig hur klasssamhället fungerar; pöbeln och slödder som håller båten vid liv. Och ni, fina människor, ovanför. Akademisk Uppväxt.
- 04: Som slutade med att du efter mycket tjat fick ta med den där konstiga hundvalpen med dig hem. Extra Utrustning: Okänd Hund(16) som äter mycket, gillar att slicka sig i baken och dig i ansiktet (i den ordningen).
- 05: Som gjorde att ni blev strandsatta på en öde ö hela din uppväxt. Obygdsuppväxt.
- 06: Som lärde dig fungera på ett skepp. BC i Sjökunskap.
- 07: Som var mycket lärorik, välj Akademisk Uppväxt.
- 08: Som slutade i byggda broar. Ni träffade Isbarbarer, som tyckte ni var trevliga att byta saker med. Du har numera en vattentät Svartsälsskinnanorak(17), och en god vän som är Isbarbar.
- 09: Som slutade i byggda broar. Ni träffade Stäppryttare, som tyckte ni var trevliga att byta saker med. Du har numera ett par slitstarka Stäppbjörnläderstövlar(17), och en god vän som är Stäppryttare.
- 10: Som slutade i byggda broar. Ni träffade Lejontämjare, som tyckte ni var trevliga att byta saker med. Du har numera en varm Lejonmansmössa(17) som täcker hela halsen och huvudet utom ansiktet, och en god vän som är Stäppryttare.

019 Mardrömmar.

- 01: Du drömmer mardrömmar (som ger dig 1T3+2 timmar sömn varje natt) om att bli jagad, misshandlad eller andra obehagliga saker. Du är ständigt deprimerad, orkeslös och trött, det finns inget som hjälper.
- 02: Du drömmer mardrömmar (som ger dig 1T3+2 timmar sömn varje natt) om att bli jagad, misshandlad eller andra obehagliga saker. Du är ständigt deprimerad, orkeslös och trött, det enda som hjälper är 1T6: 1:Alkohol, 2:Att springa runt kvarteret/byn tills du är dödstrött, 3:Att inte gå och lägga sig varannan natt, 4:Självspäkning, 5:Upprepade böner om förlåtelse, 6:Alla ovan.
- 03: Du drömmer mardrömmar (som ger dig 1T6+2 timmar sömn varje natt) om att bli jagad, misshandlad eller andra obehagliga saker. Du är ofta mycket trött.
- 04: Du vaknar ofta (slå under 07 varje normal natt för att slippa) mitt i natten skrikande, genomsvettig, i en förvirrad ställning utan att minnas någonting av vad du drömt.
- 05: Du vaknar ofta (slå under 07 varje normal natt för att slippa) mitt i natten skrikande, genomsvettig, av att du håller på att klösa dig på kroppen utan att minnas någonting av vad du drömt.
- 06: Du vaknar ofta (slå under 07 varje normal natt för att slippa) av att en brinnande ande ger dig order om att ta över världen nu. Just nu. Vänta inte längre nu.
- 07: Du drömmer i perioder à 1T3 månader mardrömmar som ger dig 1T6+2 timmar sömn varje natt, om att bli jagad, misshandlad eller andra obehagliga saker. Sedan kan det komma en period

på 1T6 mån där du sover som ett barn.

08: Du drömmer i perioder à 1T6 månader mardrömmar som ger dig 1T6+2 timmar sömn varje natt, om att bli jagad, misshandlad eller andra obehagliga saker. Sedan kan det komma en period på 1T3 mån där du sover som ett barn.

09: Du drömmer mardrömmar (som ger dig 1T6+2 timmar sömn varje natt) som ibland visar dig förvridna bilder av saker som ibland inträffar. T.ex. så kan du drömma om hur dina föräldrar kokas i stora grytor till köttet lossnar från deras kroppar dagarna innan de oväntat kommer på besök.

10: Du drömmer mardrömmar (som ger dig 1T6+2 timmar sömn varje natt) som ofta visar dig bilder av saker som ofta inträffar. T.ex. så kan du drömma om hur folk missbrukar droger, misshandlas, våldtas osv. när du är i större städer med mycket slum. I småstäder kan du drömma om tarvligheter där: hustrumisshandel och fylleri osv. Du gillar skogen där du kan sova fritt.

020 "The Royal Birthmark."

Du har ett stort födelsemärke. . .

01: i ansiktet som gör att folk tar dig för onskans utsände, och kastar <runt föremål> efter dig om de ser det.

02: på högra handen som gör att folk tar dig för onskans utsände, och kastar sten, tomaters och ägg efter dig om de ser det.

03: på 1/4 av ryggen som gör att folk tar dig för onskans utsände, och kastar sten/tomater/ägg efter dig om de ser det.

04: som täcker ena foten som gör att folk tar dig för onskans utsände, och kastar sten/tomater/ägg efter dig om de ser det.

05: över ditt ena öra som gör att folk tar dig för onskans utsände, och kastar sten/tomater/ägg efter dig om de ser det.

06: (1T5, 1:i ansiktet, 2:på högra handen, 3: 1/4 av ryggen, 4: som täcker ena foten, 5: över ena örat), som gjorde att folk tog dig för onskans utsände, och kastade sten/tomater/ägg efter dig om de såg det. Men har av Byäldsten/en stadstjänsteman offentlig förklarat dig som ok. Du har fått upprättelse, och folket har gjort avbön

07: (1T5, enl. ovan) och har av en främling fått en amulett som ska skydda dig mot Onskans Märke. Extra Utrustning: Amulett(18).

08: (1T5, enl. ovan) och har av en förbivandrare Luffare fått höra att du är utsänd av Gud. Luffaren vill nu följa dig och tjäna dig.

09: (1T5, enl. ovan) och har av en förbivandrare Luffare fått höra att du är utsänd av Gud. Allt efter en uråldrig profetia.

10: (1T5, enl. ovan) och har av en förbivandrare Magiker fått frågan om du behöver en mentor. Välj Magiker som första SSP om du vill.

021 Galen

1: Du tror att dom vet att du vet. De kommer nog snart. Bäst att se upp. . . (Du har en verklig hotande ovän, men du är lite extra paranoid.)

2: Du tror att dom vet att du vet. De kommer nog snart. Bäst att se upp. . . (Du hade en verklig hotande ovän, som dött/glömt bort dig/förlåtit dig etc. Du har ren paranoia.)

3: Du tror att dom vet att du vet. De kommer nog snart. Bäst att se upp. . . (Du har aldrig haft någon fiende, men nu har du 1T3 för att du är så paranoid.)

4: Du tror att dom vet att du vet. De kommer nog snart. Bäst att se upp. . . (Du har aldrig haft någon fiende, och kommer inte få nån för du håller dig borta från städer och pratar inte med främlingar i onödan.)

5: Du kan (1T10: 1:flyga, 2:bli osynlig, 3: hela, 4:starta eld, 5: gå på vatten, 6: göra vin till vatten, 7: göra vin av vatten, 8: gå genom stängda dörrar, 9: vissla, 10: leda guds folk till det heliga landet), du vill bara inte när nån tittar på.

6: Du har sett och hört lite för mycket. Lagen missbrukar sin makt mot de svaga, du har sett

det... Snart kommer de plocka bort dig för att du vet... (Som 3's (.))

7: Du har sett och hört lite för mycket. Lagen missbrukar sin makt mot de svaga, du har sett det... Snart kommer de plocka bort dig för att du vet... (Som 4's (.))

8: Du hör röster, men de är bara gamla vilsna andar som vill prata med någon. De är ganska trevliga faktiskt.

9: Du hör röster, men de är bara gamla vilsna andar som jävlas med någon med någon, de kan inte påverka denna världen.. Men de är jobbiga, speciellt när du är sjuk eller berusad.

10: Du hör röster, de är vilsna och riktigt förbannade andar som vill ha en ny kropp, de kan påverka denna världen. När du är sjuk/berusad/medvetlös slå 2T10, 2: Du tappar kontrollen över din kropp i 2T3 timmar och blir helt utanför, du vet inte vad som händer förrän du vaknar. 2-5: Som 2 fast du märker vad som händer och var 30'e minut får du chansen att ta kontrollen. Din 6SI mot den ondes.

022 Kort

01: Du är 40% kortare än du borde (enl STO).

02: Du är 35% kortare än du borde (enl STO).

03: Du är 30% kortare än du borde (enl STO).

04: Du är 25% kortare än du borde (enl STO).

05: Du är 20% kortare än du borde (enl STO).

06: Du är 15% kortare än du borde (enl STO).

07: Du är 10% kortare än du borde (enl STO).

08: Dina ben är 20% kortare än du borde (enl STO).

09: Din överkropp (ej armar) är 20% kortare än den borde (enl STO).

10: Dina armar är 20% kortare än de borde (enl STO)

023 En berusad luffare kom till dig och bad om hjälp, du...

1: ... knuffade omkull honom i rännstenen, stack kniven i honom, spottade på honom och tog hans penningpung med 1T6 silver när han låg och blödde ihjäl.

2: ... knuffade omkull honom i rännstenen spottade på honom och tog hans penningpung med 1T6 silver när han var medvetlös.

3: ... svarade "Va... Nej, det kan jag inte tänka mig." och gick runt hörnet när du hörde ett gurglande läte när han fick en kniv i ryggen av en annan full luffare, och dog.

4: ... svarade "Va... Nej, det kan jag inte tänka mig." och gick runt hörnet när du hörde ett gurglande läte när han fick en kniv i ryggen av en annan full luffare. När du sedan räddade hans liv gav han dig alla prylar han hade innan han gick i kloster och gjorde avbön. Extra utrustning 1T6: 1:Kniv+ 4silver, 2:Dolk+ 8silver, 3:Kortsvärd +15silver, 4:Lätt Armborst(inkl 7lod) +15silver, 5:Mulåsa +Filt +Oljelampa m 2L olja, 6:1-5.

5: ... fick panik och sprang därifrån.

6: ... fick panik men lyckades fly in i ett vedskjul med honom. Numera söker han upp dig en gång om året och ger dig 3T6 silver som tack för hans liv.

7: ... tog det lugnt och redde ut situationen. Inte ska väl vuxna karlar slåss över ett fruntimmer... Nu har du två Ovänner för livet. De vill båda spöa DIG för att de inte fick spöa varandra.

8: ... tog det lugnt och redde ut situationen. Inte ska väl vuxna karlar slåss över ett fruntimmer... Nu har du en ovän för livet. Luffarens antagonist lönmördade honom och nu är han ute efter dig.

9: ... drog ditt vapen och skyddade Luffaren (som visade sig vara en falskspelare) mot den onde killen som jagade honom (en lättretlig stadsvakt), militäre chefen i området tycker du gjorde rätt och erbjuder dig en utmärkt soldatutbildning. (Accepterar du får du en *-märkt färdighet extra per SSP)

10: ... drog ditt vapen och skyddade Luffaren (som visade sig vara magiker) mot den onde killen som jagade honom (en av kyrkans hemliga kunskapare). En magiker är skyldig dig en STOR gentjänst.

024 Sjätte Sinne

Du får +1 i 6SI. Har du nu 15 i 6SI slå 1 gång, 16: 2 ggr, resp 17+: 3 ggr med 1T20 på följande tabell. (hade du 13 från början o nu 14 får du inte slå).

- 1: "Sniffer", du kan känna magi och andra med psykiska krafter.
- 2: "Skrikare", magiker och andra med psykiska krafter varseblir ett brus inom 100m från dig, inom 10 eller synavstånd måste de slå mot 6SI för att klara av det. Inom 1 m 6SI-5 för att klara det. Om du anstränger dig kan du stänga av det, men bara ett par timmar i taget (kostar en MP per timme).
- 3: Empati- om du koncentrerar dig i en minut och klarar att slå mot 6SI/2 kan du läsa folks känslor. Inte tankar uan känslotillstånd
- 4: Telesända, du kan få folk att höra dina tankar. Konc i en min och 6SI/2
- 5: Tankeläsa, som ovan, men du kan läsa vad folk tänker.
- 6: Telekinetisk, du kan påverka 1/2 kg materia efter konc i 1min och klarar 6SI/2. 1kg: 6SI/4, etc. Helt utan finmotorik. Samma motorik som om du kastade med foten efter att ha hållit i tårna.
- 7: Pyrokinetisk, du kan antända föremål genom att tänka det. 1min o 6SI/2 ger 25 grader C varmare per kg.
- 8: Kryokinnetisk, som ovan men de blir kallare. Notera dock att materia spontant splittras när de når absoluta nollpunkten, eller tidigare.
- 9: Hela, 1kp helas var femte lyckat 6SI/2 slag, ett slag per minut. 1kp slukar i MP.
- 10: Clairvoyance, du får reda på saker om ett föremål genom att hålla i det i 1 min och 6SI/2.
- 11: Clairvoyance, du kan "se" runt hörn/genom 10 cm dörr/lock/etc genom konc i 1 min 6SI/2.
- 12: Sömntalare, du kan projicera in drömmar i någon som sover. Vill du vaknar de. De minns automatiskt om du väcker dem inom 3 min från det att du slutat. Därefter glömmes de med (13) i sannolikhet per minut. 6SI/2 per minut.
- 13: Kliare, du kan få det att kliar på folk genom att koncentrera dig i 1min (6SI/2). Det gör inte ont, men det är irriterande. Det slutar dock om de kliar sig.
- 14: Upptäcka Fara, du ser saker innan de har hänt om ngt farligt kommer hända. Du vill kanske ta en annan plats för att det känns bra. Detta är rent intuitivt och SL slår om du lyckas (6SI/2).
- 15: Du får +1 i en 6SI-baserad färdighet.
- 16: Du får +1 i 3 olika 6SI-baserade färdigheter.
- 17: Du får +1 PP.
- 18: Du får +1 MP.
- 19: Du får ytterligare +1 i 6SI, men -1 i STY.
- 20: Slå två gånger för samma pris.

025 Uppmärksam

Du får +1 i UPP. Har du nu 15 i UPP slå 1 gång, 16: 2 ggr, resp 17+: 3 ggr med 1T20 på följande tabell. (hade du 13 från början o nu 14 får du inte slå).

- 1: Du kan med erfarenhet och känsla förstå hur ett objekt/hus ser ut på andra sidan, Hur en stad ser ut uppifrån etc.
- 2: Du kan lukta dig till folks känslotillstånd. Du måste vara inom 5m, och lyckas med UPP/2.
- 3: Du har en känsla av hur varmt ett föremål är genom att titta på det. Det diffar dock på plus minus 10-30 grader, beroende på hur bra du lyckas mot UPP/2.
- 4: Du har extremt bra syn. +1 i allt som förutsätter bra syn, t.ex. avståndsvapen.
- 5: Du har extremt bra hörsel. +1 i allt som förutsätter hörsel, t.ex. Lyssna.
- 6: Du har extremt bra smaksinne, +1 på att upptäcka saker med smaken, t.ex. droger i mat, skämt mat, etc.
- 7: Du har extremt bra känsel, +1 på Massage och andra UPP-baserade färdigheter.
- 8: Du har extremt bra luktsinne, +1 i allt som förutsätter luktsinne, t.ex. i Upptäcka Fara när en

vitlöksstinkande Prisjägare vill hugga dig i ryggen.

9: Du har extremt bra mörkerseende, halvera alla avdrag i skymning, och när det är mån/stjärnklart, dock ej i kompakt mörker, t.ex. i grottor.

10: Du kan "känna" när folk tittar på dig, UPP/2 att lyckas när du en längre stund blir iakttagen (per minut), t.ex. när du skuggas.

11: Absolut gehör. Du får BC i alla instrument och höjer 1,5 ggr så fort i dem.

12: Fotografiskt minne, du kan "se" om någon t.ex. flyttat en möbel sedan dess du var i rummet sist. UPP/2 att lyckas.

13: "Fotografisk känsel", du kan t.ex. känna skillnaden på ditt svärd och ett likadant som gjordes samtidigt. UPP/2 att lyckas.

14: "Fotografiskt luktsinne", du kan t.ex. känna skillnad på doften i ett rum från det att du var där sist.

15: Uppträcka Fara, du ser saker innan de har hänt om ngt farligt kommer hända. Du vill kanske ta en annan plats för att det känns bra. Detta är rent intuitivt och SL slår om du lyckas (UPP/2).

16: Du kan se folks aurore, det vill säga ett färgat moln kring en människa, vars färg och form säger något om deras karaktär. Men bara om det är lugn och ro och du anstränger dig (UPP/2).

17: Du får +1 i en UPP- eller VIS-baserad färdighet.

18: "Nattseende", du märker intuitivt när en vägg, träd eller varelse är nära dig i mörker. Du kan halvjogga i kolsvart mörker i källare, och springa i skogar i stjärnljus, etc.

19: Du får ytterligare +1 i UPP, men -1 i 6SI.

20: Slå två gånger för samma pris.

026 Stark

Du får +1 i STY. Har du nu 15 i STY slå 1 gång, 16: 2 ggr, resp 17+: 3 ggr med 1T20 på följande tabell. (hade du 13 från början o nu 14 får du inte slå).

1: Din bärformåga ökas med 10%.

2: I obehäpnad strid ger dina slag/sparkar +1 i skada.

3: Snygga muskler, alla tycker din kropp är väldigt vacker, och välproportionell, och du visar den gärna.

4: Bärsärk, du får BC i Bärsärk, och i Bärsärkrus får du ytterligare +1 i STY.

5: Fokusator, om du fokuserar i en min och lyckas slå under STY/2 får du +3 i STY/valfri STY-färdighet en gång. (Du vet om du lyckas eller inte, efter 1 min har det klingat av om du inte förbrukat det.)

6: Blodkärlskrossare, vid varje träff du i någons ansikte i närstrid ska du slå under sin STY/2, lyckas du blöder din motståndare en del i näsa, öra eller mun.

7: Benkrossare, vid varje träff du gör på någon i närstrid skall du slå mot din STY/2, lyckas du bröt du minst ett av din motståndares ben.

8: Benstark, +10% i förflyttningshastighet, och +1 i STY när det specifikt avser benen.

9: Armstark, +1 i STY när det specifikt avser armarna.

10: Handstark, +1 i STY när det specifikt avser händerna.

11: Stark benstomme. Halvera alla chanser att bryta ett ben.

12: Pannben, dina skallningar ger +1 i skada, och +1 i abs som naturlig rustning.

13: Muskelmätare, efter prövning och erfarenhet vet du ungefär vad andra har i STY (även djur och omänniskor) genom att spana in dem.

14: Du får +1 i en STY-baserad färdighet.

15: Du får +1 i 3 olika STY-baserade färdigheter.

16: Du får +1 i BP.

17: Du får +1 i KP.

18: Du får ytterligare +1 i STY, men -1 i MOT.

19: Du får ytterligare +1 i STY, men -1 i 6SI.

20: Slå två gånger för samma pris.

027 Rörlig

Du får +1 i MOT. Har du nu 15 i MOT slå 1 gång, 16: 2 ggr, resp 17+: 3 ggr med 1T20 på följande tabell. (hade du 13 från början o nu 14 får du inte slå).

- 1: Fingerfärdig, BC i Fingerfärdighet.
- 2: Du kan sätta båda fötterna bakom huvudet och sedan gå på händer. Perfekta partytricket!
- 3: Snygga kropp, alla tycker din kropp är väldigt vacker, och välproportionell, och du visar den gärna.
- 4: Snabbfotat, +20% i förflyttning.
- 5: Ledlös, du kan om du hamnar i knipa knäcka varje led du har på så sätt möjlighet att ta dig ur handfängsel, små öppningar osv. som om du hade STO -3.
- 6: Kattfot, du landar "alltid" på fötter efter ett fall (om du slår under MOT med 2T10), och tar halv skada av fall.
- 7: Du klarar av att hålla många bollar i luften, BC i Akrobatik.
- 8: I obehäpnad strid ger dina slag/sparkar +1 i skada.
- 9: Brottare, på något konstigt sätt lyckas du ofta med att hålla fast folk om ni brottas. +2 i alla fasthållningsförsök.
- 10: Förlängd kropp, när du skall använda MOT i samband med stavhopp, ridning, jonglering, får du +1, dock ej för vapenfärdigheter.
- 11: Simma, du får BC i simma efter att ha studerat grodor, fiskar och hundar en helg när alla andra brydde sig om allt utom dig.
- 12: Du förstår hur djur rör sig och får därför Vildmarksliv (Slåss med djur.)
- 13: Undvikande kattsinne, du förstår hur folk rör sig när de slåss, och hur kastade saker uppför dig i luften. +2 i alla undvikningar i närstrid och kastvapen framifrån.
- 14: Röruppskattare, efter prövning och erfarenhet vet du ungefär vad andra har i MOT, etc. genom att spana in dem.
- 15: Du får +1 i en MOT-baserad färdighet.
- 16: Du får +1 i 3 olika MOT-baserade färdigheter.
- 17: Du får ytterligare +1 i MOT, men -1 i 6SI.
- 18: Du får ytterligare +1 i MOT, men -1 i STY.
- 19: Slem-mjuk, du tar halv skada av fall och 2/3 av skadan från krossvapen då du har speciellt mjukt skelett och kan göra dig mjuk som en säck vatten". Dessutom resultat 27:5.
- 20: Slå två gånger för samma pris.

028 Smärtröskel

- 1: Du har ingen känsel, och känner inte heller smärta.
- 2: Du har knappt någon känsel men känner smärta.
- 3: Du är rädd för smärta, har spärrar mot att utsätta dig för saker som skulle kunna utsätta dig för det och du upplever smärta som dubbelt så plågende som en vanlig människa.
- 4: Du är rädd för smärta, och du upplever smärta som dubbelt så plågende som en vanlig människa.
- 5: Du är rädd för smärta och har spärrar mot att göra saker som skulle kunna utsätta dig för smärta.
- 6: I strid är du oberörd av smärta, men när det lugnar ner sig gör det destu ondare.
- 7: I strid är du oberörd av smärta, men när det lugnar ner sig gör det ont.
- 8: I strid är du oberörd av smärta, men t.ex. tortyr berör dig efter ett tag.
- 9: Du är helt oberörd av all sorts smärta, förutom ett par dagars tortyr.
- 10: Du känner ingen smärta, men har ingen nedsatt känsel. Du förstår inte heller skillnad på sådant som skadar dig, och sådant som inte är skadligt. Som barn var det konstigt när du bröt en arm, men det gjorde inte ont.

029 Fattigdom

- 1: Dina föräldrar är inte slavar, men egendomslösa. När du börjar din första SSP ägen du ingenting förutom lite trasiga trasor till kläder.
- 2: Dina föräldrar är tiggare med ett lyte, t.ex. enbenta, enögda, dvärg etc. Du har ganska taskigt rykte.
- 3: Dina föräldrar är föredettingar, ni hade det bra, men allt brann upp. Du är bitter och dina föräldrar ännu mer.
- 4: Dina syskon skaffade sig stora skulder och gorillorna som inkasserade tog allt du hade. Du gillar inte dina syskon mer.
- 5: Efter dåligt betald skaff kom skattmasen med en stor hund, tog allt ni hade och gav dig ett par (1T3 st.) bitmärken. Slå på träfftabell för att se var.
- 6, 7, 8, 9, 10: ?

030 Post-traumatisk Stress

Symptomen är skakningar, flashbacks, tinnitus, syn- och hörsel-villor.

- 1: Om någon skriker åt dig eller är arg i din närhet slå under 6SI eller få ett anfall. 2: Efter mild stress (joggintur motsv.) slå under 6SI eller PTS-syndrom.
- 3: När som helst, du får 1T6-3 anfall per dag. 4: Då och då, 1T6-5 anfall per dag. 5: Slå varje minut det är slagsmål under 6SI för att slippa. 6: 1T6 min efter ett startat slagsmål (dvs. ev mitt i). 7: 1T6 min efter ett avslutat slagsmål. 8: 1T6 timmar efter ett slagsmål. 9: 1T4 dygn efter ett slagsmål. 10: Kombinationen alkohol eller annan kulturellt accepterad drog och våld kan ge dig PTS.

031 Sadist/Masochist/Blodlust/Dödsdrift/Kicker/Etc.

- 1: Masochist: Smärta är bra, då vet man att man lever. Du gillar att slåss, ta ett par smållar för sakens skull, se galen ut när du är blodig och sen skrämna bort folk genom att be om mer. Även sexuellt är du masochist.
- 2: Sadist: Det är trevligt att plåga folk, du gillar att knuffa omkull gamla på stan, sparka hundar, och starta bråk. Även sexuellt är du sadist.
- 3: Trademark: Du gillar att märkafolk du bekämpad, t.ex. genom att bita dem i näsan, skära dem i örat, få dem att säga du är bäst", etc. Är det väldigt brottom kan du låta bli genom att slå under 6SI.
- 4: Sadosochist: Både 1 och 2, gärna samtidigt.
- 5: Kicker: Du gillar att gå runt i gäng och starta bråk. +2 i Slagsmål.
- 6: Dåligt ölsinne: du kan inte bli full utan att starta bråk, det spelar ingen roll om du är med bara kompisar, du vill slåss i alla fall.
- 7: Fight-club kille/tjej: Du och några av dina kompisar kan turas om att slå varandra sönder och samman för att det är skönt att få stryk och att slåss. Du gillar att ställa upp som "champion" i ringen i freak-shows, etc.
- 8: Blodlust: I strid gäller inte regeln "försätt fienden ur stridbart skick" för dig. Du vill skada dem, låta dem blöda, gärna sparka dem när de ligger, etc. Du vill inte nödvändigtvis döda dem, men ger de sig vill du ändå bruka våld en liten stund.
- 9: Dödsdrift: Du tror inte du har någon gräns, du kan med glädje starta slagsmål när du/ni är i 1:4 underläge. Du är otroligt provokativ och kaxig. Du gillar gärna att balansera på hustak, brottas med björnar etc.
- 10: Både resultat 8 och 9.

032 Poltergeist

- 1: Du har en poltergeist som förföljer dig och har sönder dina saker.
- 2: Ibland, när du är skadad, berusad, rasande eller inte kan behärska dig går saker och ting sönder omkring dig, om det är du eller en poltergeist i dig är svårt att veta. Du kan inte styra händelserna.
- 3: I ditt barndomshem bodde en poltergeist som pajade era saker, du är rädd för spöken.
- 4: Du är besatt av en halv ung poltergeist som nång gång om året (efter varje anfall 1T6-1 mån tills han försöker igen, slå under 6SI) tar din kropp i beslag och använder den för att få utlopp för sin frustration. Han/hon gillar att ha sönder möbler, kläder och så vidare.
- 5: 1T2 av dina föräldrar har är besatta enligt 32:4. Men du är ganska va vid det. Det är inte så jobbigt.
- 6: Du får ibland epilepsi-anfall, som alla tolkar som att du är besatt. Otaliga excorsister har försökt "hjälpa dig". Slå 1T6: 1:du har multipla trepaneringsärr, 2: du har blivit trepanerad en gång, 3-6: du har inte blivit trepanerad men är lite rädd för "snälla" läkare och präster.
- 7: Du hade ett syskon med 32:6 som dog efter en trepanering. Du är lite skeptisk till trepanering och excorsism.
- 8: Du kan känna närhet av och se poltergeists. Du kan om du slår under 6SI kommunicera med dem. De gillar därför att mobba dig.
- 9:

033 "Slavruna" eller "Tjuvmärkt"

- 1: Du stal en gång och... 1T6, 1: blev avhuggen en hand, 2: blev avhuggen ett öra, 3: fick ett X brännmärkt på högerhanden 4: fick ett X brännmärkt i pannan, 5: fick ett fint halsband fastsvetsat kring halsen, 6: resultat 1 till och med 5.
- 2: Du stal en gång och fortsatte rutinmässigt tills 1T6 enl. ovan. Men du får BC i Fingerfärdighet: Ficktjuv.
- 3: Du stal en gång och fick näsan sönderslagen av gänget som fick fast dig. Din näsa är nu krokig.
- 4: Du stal en gång och fick dåligt samvete, så du lämnade tillbaka saken varpå du fick stryk och en utskällning. Du är nu övertygad om att det inte lönar sig att vara ärlig (krokig näsa).
- 5: Du stal en gång och fick dåligt samvete, så du lämnade tillbaka saken varpå du fick en karamell och en klapp på kinden. Du är övertygat om att ärlighet varar längst.
- 6: Dina föräldrar var slavar, och du är född som slav. Efter din uppväxt som Barnarbetare blev du uppköpt av den lokala armen, efter 1 SSP som soldat blev frisläppt och uppmuntrad att fortsätta som soldat.
- 7: Dina föräldrar var slavar, och du är född som slav. Efter din uppväxt som Barnarbetare lyckades du på något sätt fly.
- 8: Dina föräldrar var slavar, och du är född som slav, då din ägare uppfattade dig som ett klipsk barn blev du skickad till skola (Akademisk uppväxt) för att sedan tjäna din ägare som skrivare. I ett öbevakat ögonblicklyckades du fly efter skolgång i 4 år.
- 9: Din mor var slav, men din far är din mors ägare. För att uppfylla din mors sista önskan blev du ett vanligt icke-slav barn och skickad till (1T6: 1: klostret (religiös uppväxt) 2: gruvan (barnarbetaruppväxt) 3: en släkting ute på landet (obygdsuppväxt) 4: en släkting i den stora hamnstaden (kuststadsuppväxt) 5: skolan (akademisk uppväxt) 6: välj själv.)
- 10: Minnesförlust hela barndomen: Du vaknade en morgon med ett slavhalsband hos en ond slavägare utan minne av någonting. Du lyckades efter ett tag fly och upptäcker ibland otäcka egenskaper hos dig själv som att du kan döda en människa på (1T6)T10 sätt på 1T10 olika språk. Tyvärr har du ett slavhalsband med texten "... hittelön ..."

034 Tjänster gentjänster.

- 1: Du har jobbat åt en blodsugande värdshusvärd och kan när du vill komma och jobba stenhårt ett par dar mot mat, husrum och oändliga utskällningar och svordomar.
- 2: Du har jobbat åt ett värdshus i perioder och kan när du vill komma och få ett mål mat och tak

över huvudet mot ett par timmars vedhuggning eller någon annan lättare syssla.

3: Du har jobbat åt ett värdshus i perioder och räddade inredningen från totalförstörelse och kan när du vill komma och få en öl, lite mat och tak över huvudet.

4: Du har jobbat åt ett värdshus i perioder och räddade inredningen från totalförstörelse under ett stort slagsmål och kan när du vill komma och få ett par öl, mat, tak över huvudet, hjärtliga samtal och flörtiga värdshusbiträden.

5: Du har jobbat åt en övernitisk stengruveägare, och kan när du vill komma och slita som en slav ett par dar mot mat, husrum och lite småpengar.

6: Du har jobbat som livvakt åt en köpman som kör karavaner till/från isbarbarland. Du kan när du vill komma och köpa isbarbarprylar, andra vanliga och ovanliga prylar till bra priser av köpmannen.

7: Du har jobbat som livvakt åt en köpman som kör karavaner till/från stäppryttarland. Du kan när du vill komma och köpa stäppryttarprylar, andra vanliga och ovanliga prylar till bra priser av köpmannen.

8: Du har jobbat som livvakt åt en köpman som kör karavaner till/från lejontämjarland. Du kan när du vill komma och köpa lejontämjarprylar, andra vanliga och ovanliga prylar till bra priser av köpmannen.

9: Du har jobbat som desertörspårare åt en övernitisk kompanichef och kan när du vill komma och få köpa militär utrustning till "svarta börs"-priser.

10: Du har jobbat som sällskapsdam/herre åt en ung adlig sprätt som gillade att jaga hjort. Du kan när du vill komma och få kaviar, lax, harstek, . . . , och tak över huvudet mot ett par artiga fraser.

035 En spågumma/gubbe sade en gång att. . .

1: . . . "ut, UT, UUUT, Aaaj, Aaaaaj ! Stor ondska, försvinn, aaaaaj, det brinner, spring mitt barn, spring, se dig inte om, stanna inte, aaaaaj!!! Det bränner. . ." sen dog han/hon på fläcken.

2: . . . du skulle dö ung, utan vänner och familj. Det verkar stämman, dina föräldrar är döda och dina ev. äldre syskon och kusiner. Det verkar som att du är nästa person att dö.

3: . . . du kommer bli rik, men det verkar inte vara sanning. Slå (13) eller mindre för varje ägodel för att se om du får behålla dem. Halvera sedan din förmögenhet (ev skulder fördubblas).

4: . . . du kommer bli rik, och det verkar stämman, dubbla din förmögenhet.

5: . . . du kommer få många barn, men det verkar inte stämman, du är steril.

6: . . . du kommer få många barn, och det verkar stämman, du får barn bara av att tänka på sex. Inget preventivmedel fungerar förutom avhållsamhet.

7: . . . du skulle dräpa ett odjur (1T20: 1: drakar, 2: drakägg, 3: helveteshundar, 4: en familj dyvättar, 5: spöken och gastar, 6: rokk, 7: "vilande" rokk, 8: orcher, 9: en orchunge, 10: alv, 11: dvärg, 12: den lokale byfånen, 13: ledaren för banditerna i närheten, 14: den korrumperade sergeanten i närheten, 15: den dumme borgmästaren som vill få henne/honom lynchad 16: ett fyllo i ett krogslagsmål, 17: isbarbar, 18: stäppryttare, 19: lejontämjare, 20: honom/henne).

8: . . . du skulle dräpa ett odjur (se 35:8), nu får du +1 så fort du verkar för det.

9: . . . du skulle bli kung/drottning över riket och göra mycket gott i livet. Du får +1 i 6SI eller STY när du verkar för det.

10: . . . du är den som kommer rädda allt och alla, genom att uppfylla en profetia som handlar om (1T10 1: att rädda allt och alla, 2: att döda ett monster, 3: att bygga ett tempel/slott/etc. 4: att återfinna ett tempel/slott/etc. 5: att döda alla i grannbyn, 6: avla/föda ett speciellt barn, 7: att upptäcka en ny värld/paradis/vägen till Nagjarla/etc. 8: döda en speciell person (drottningen/den onde tjänaren till drottningen/kaptenen i grannbyn/etc.) 9: starta en revolution som gör alla arbetare lika värda, 10: resultat 1, 4, 5, 6, 8, och 9 i denna tabell.), du får +1 i ALLT du gör som verkar för detta.

036 Du har upplevt pestens närhet...

- 1: ... det syns tydligt om man ser dig, efter månader borta från bebyggelse utan tillräckligt med mat i dina tonår är du mager och ser lite klen ut. -15% av normal vikt.
- 2: ... men du och ett syskon klarade sig, alla i din släkt är döda i just pesten. Niu klarade er tack vare att ni flydde till skogs och lämnade allt världsligt. Obygdsuppväxt eller Landsbygdsuppväxt.
- 3: ... du klarade dig, men alla i din släkt är döda i just pesten. Du klarade dig tack vare att du flydde till skogs och lämnade allt världsligt. Obygdsuppväxt eller Landsbygdsuppväxt.
- 4: ... och Gud räddade dig tack vare dina böner. Du blev djupt religiös och förkunnar nu att domedagen är nära till alla som inte slår dig för att du är dryg.
- 5: ... och Gud räddade dig tack vare dina böner. Du blev djupt religiös och gick till klostret när dina föräldrar dog, men de ville inte se dig eftersom de trodde du var sjuk. Idioter, du skall nog visa dem. ...
- 6: ... och Gud räddade dig tack vare dina böner. Du blev djupt religiös och gick till klostret när dina föräldrar dog, religiös uppväxt.
- 7: ... men du klarade dig tack vare att dina föräldrar flydde till sin lilla stuga mitt i skogen. Dina föräldrar dog i pesten och ligger begravda utanför stugan som nu är din!
- 8: ... men du klarade dig såklart, du förstår"hur en sådan sak som smitta rör sig och lyckades undvika dem. +1 i Matematik och Hasardspel.
- 9: ... men du klarade dig såklart, du blir ju aldrig sjuk. +1 i TÅL.
- 10: ... men du klarade dig såklart, du blir ju aldrig sjuk. +1 i TÅL och 6SI.

037 Arrangerat giftermål

Dina välmenande föräldrar har arrangerat ett giftermål. Det är planerat att du inom ett par år skall gifta dig med...

- 1: ... en kille/tjej din pappa förlorade ett kortspel mot en gång.
- 2: ... ditt halvsyskon.
- 3: ... din kusin.
- 4: ... en moster/morbror/faster/farbror.
- 5: ... en total främling.
- 6: ... en helt normal person som du inte alls känner.
- 7: ... en helt normal person som du börjat lära känna lite.
- 8: ... en riktig snygging (och trevlig).
- 9: ... byäldstens rika, smarta, snygga, framgångsrika, älskvärda, etc. enda dotter/son.
- 10: ... din ungdomskärlek.

038 Svårdödad

- 1: Du har en ömlig uppsyn när du får lite stryk så folk måste slå under 6SI för att förmå sig slå på dig om du har mindre än hälften av din KP kvar.
- 2: Varje gång du är på väg att dö får du slå under (05) för att se om du klarar dig.
- 3: Varje gång du är på väg att dö får du slå under (06) för att se om du klarar dig.
- 4: Varje gång du är på väg att dö får du slå under (07) för att se om du klarar dig.
- 5: Varje gång du är på väg att dö får du slå under (08) för att se om du klarar dig.
- 6: Du får +1 i BP.
- 7: Du får +1 i KP.
- 8: Du får +1 i UTH.
- 9: Du har en förbannad ring som varje gång du får färre än 5 KP helar 1 KP per minut mot att den dränerar 1T6 PP och 1 MP av dig per minut, och fortsätter tills dina PP eller MP är slut. Ibland kallar du den "min älskade" och klappar den.

10: Du får +1 i KP, och +1 i BP.

039 Fri från missbruk

1: Som tonåring började du missbruka. Välj uppväxten gäng, sedan två SSP Tjuv eller Rövare. Släng sedan alla värdefulla prylar du erhållit under den tiden och ersätt dem med tomflaskor. -4 i 6SI. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

2: Som tonåring började du missbruka. Välj uppväxten gäng, sedan en SSP Tjuv eller Rövare. Släng sedan alla värdefulla prylar du erhållit under den tiden och ersätt dem med tomflaskor. -2 i 6SI. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

3: Du har vart missbrukare i dina 2 första SSP. Välj Rövare eller Tjuv under dessa. Släng sedan alla värdefulla prylar du erhållit under den tiden och ersätt dem med tomflaskor. -3 i 6SI. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

4: Du har vart missbrukare i dina 2 första SSP. Välj Rövare eller Tjuv under dessa. Släng sedan alla värdefulla prylar du erhållit under den tiden och ersätt dem med tomflaskor. -2 i 6SI. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

5: Du har vart missbrukare i din första SSP. Välj Rövare eller Tjuv under denna. Släng sedan alla värdefulla prylar du erhållit under den tiden och ersätt dem med tomflaskor. -1 i 6SI. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

6: Du har i 2T3+6 månader varit fast i ett missbruk. Slå under (06) för alla dina prylar för att se vilka som är utbytta mot droger innan din sista SSP. -1 i 6SI. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

7: Du har i 2T3+3 månader varit fast i ett missbruk. Slå under (07) för alla dina prylar för att se vilka som är utbytta mot droger innan din sista SSP. -1 i 6SI. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

8: Du har i 2T3 månader varit fast i ett missbruk. Slå under (08) för alla dina prylar för att se vilka som är utbytta mot droger innan din sista SSP. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

9: Du har under 1T3 månader varit fast i ett missbruk. Slå under (10) för alla dina prylar för att se vilka som är utbytta mot droger innan din sista SSP. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

10: Du har under en månad varit fast i ett missbruk. Slå under (13) för alla dina prylar för att se vilka som är utbytta mot droger innan din sista SSP. Numera är du fri och har lovat att aldrig röra drogen mer.

040 Övermänniska

Du får +1 i 6SI, VIS eller UPP. Tillverkar vidare ett rollspel med titeln X,X,. . . , och X. Slå 2T3 för att se hur många X. Slå 1T20 för varje X och ersätt det med:

1: Donkar

2: Dunkar

3: Drakar

4: Dvärgar

5: Demoner

6: Dronkar

7: Diesel

8: Dagsbarn

9: Dans

10: Differensekvationer

11: Differentialekvationer

12: Deltor

13: Diabetes

- 14: Diafragma
- 15: Drosophilia Melanogaster
- 16: Diffusion
- 17: Dimensioner
- 18: Diskvärldar
- 19: Droger
- 20: Dolkar

041 Speciellt Morgonhumör

- 1: Du rör- du dör.
- 2: Helt skev. Du pratar osammanhängande och säger att du ska gå upp. Men du är inte vaken, du ljuger, manipulerar och lismar i sömnen för att så ligga kvar. När du väl vaknar minns du inget.
- 3: Knark, ge mig knark. Du måste ha en kulturellt accepterad drog på morgonen för att orka upp.
- 4: Du måste få ligga och dra minst en halvtimme, annars blir du irriterad fram till lunch den dagen.
- 5: Du brukar kunna komma upp, bara du får sovorgon nån gång i veckan.
- 6: Är nån annan uppe kommer du också upp, men du kommer inte upp ensam så snabbt.
- 7: Ditt morgonhumöret är ok, bara det var så att du blev väckt ordentligt. Du hatar halvmesyrrer på morgonen. En spark på smalbenet så att du vaknar ordentligt, och sen är du i gång.
- 8: Bara du kan se solen har du inget problem att gå upp. Men är det mulet eller för tidigt så är du lite seg.
- 9: Efter 4 timmar sömn är det dig likgiltigt när du går upp, du är lika pigg i alla fall.
- 10: Pigg som en mört redan vid 0615. Gillar att kela med tuppen och reta honom för att han är så morgontrött.

042 Du kommer från en mycket stor familj...

- 1: ... och fick därför nästan inget att äta när du var liten. På grund av svälten får du -1 i UTH.
- 2: ... och blev utskickad att dö i skogen som femåring, men ett storesyskon tog hand om dig. Du hatar resten av din mycket stora familj.
- 3: ... och blev utskickad att finna ett arbete i staden. Du hittade inget. Gänguppväxt.
- 4: ... och blev utskickad att finna ett arbete i gruvan. Barnarbetareuppväxt.
- 5: ... och har 2T6 syskon, 1T6 farbröder/fastrar/mostrar/morbröder och 3T10 kusiner.
- 6: ... där det är du som är det svarta fåret. När dina föräldrar pratar om sina barn heter det "Abba, Selma, Svein och Einok. ... ja och så NN också men han/hon räknas ju inte riktigt." Ingen vill dig illa, men ingen tror riktigt på att du är något.
- 7: ... men umgicks bara med era hundar för att du var den enda på en kull av 3T3 syskon som är av ditt kön. Du har 1T3 hundar som är dig kärast av alla.
- 8: ... och blev satt i kloster för att ingen hade du var barnet med bäst begåvning. +1 i VIS och Religiös uppväxt.
- 9: ... och skickades in till din rike släkting i straden för att gå i skola, då du var barnet med bäst begåvning. +1 i VIS och Akademisk Uppväxt.
- 10: ... och är en sjunde sons sjunde son (alt. sjunde dotters sjunde dotter) och har fått en lätt synsk förmåga, gudomligt beskydd, övernaturlig styrka och sånt där man inte riktigt kan tro på...

043 Du har en dröm om att en gång...

- 1: ... hämnas din döde far. Du har ett svagt minne av att personen som dödade honom har sex fingrar på ena handen.
- 2: ... hämnas din döde <fru|make>. Du har ett svagt minne av att mannen som dödade <honom|hennes> är enarmad.

- 3: ... döda alla som var dumma mot dig när du var liten.
- 4: ... ta reda på vad som finns bakom bergen.
- 5: ... bli av med din oskuld.
- 6: ... göra din mamma stolt över dig, genom att skaffa många, många barn.
- 7: ... lära dig läsa och skriva. För att sedan hugga en runsten som berättar för eftervärlden vem du är.
- 8: ... sälja alla dina ägodelar och köpa en segelbåt och bara resa tills världen tar slut.
- 9: ... när allt lugnar ner sig om några år skaffa en stuga utanför staden och föda upp hundar.
- 10: ... när allt lugnar ner sig om några år skaffa en stuga i en glänta i skogen och föda upp får.

044 Sångröst? Din röst är speciell på så sätt att...

- 1: ... det låter som misshandlade grisar varje gång du tar en ton. Din röst är gäll, skrikig och skär genom märg och ben. Ditt skratt däremot är bra att skrämma små barn med...
- 2: ... det låter som kråkor som spyr varje gång du tar en ton. Din röst är hes, skrovlig och mycket, mycket avtändande.
- 3: ... du inte kan tala starkt, när du anstränger dig maximalt låter det som att du pratar med normal volym. Du blir andfädd av att tala mer ljudligt än att viska.
- 4: ... du (1T4: 1: talar, 2: skriker, 3: snarkar, 4: resultat 1-3) i sömnen med en sannolikhet av 60%, varje tillfälle du sover mer än 30 min.
- 5: ... alla tror att du är bakfull när du talar till dem.
- 6: ... folk tycker du är trevlig att prata med helt enkelt...
- 7: ... den är mysig att lyssna på. Du uppfattas ofta som trevlig.
- 8: ... den gärna håller sig till rätt ton när du sjunger. +1 i Sång.
- 9: ... alla älskar att höra dig sjunga/berätta sagor/etc. du får +2 i Sång och +1 i Övertala.
- 10: ... den klingar som av magiska harpor när du talar, du kan genom att lyckas med att slå under 6SI*2/3 hypnotisera folk (kostnad 1T3 PP) och få dem att göra saker som inte är direkt skadliga för dem.

045 Kartsamlare/-ritare

- 1: Du gillar att rita kartor och att samla på dem, och att visa dem för folk. Du har t.ex. fyra kartor över din mammas vardagsrum, tre kartor över tomten, och en karta över skogen som du själv hittat på...
- 2: Du har en förmåga att kunna "se" en by, sjö, stig (mostvarande) som om det var från ovan. Ibland när du sen ritar en karta över området förstår alla. Och tvärtom, om du sett en karta kan du "se" vart ni är på den jättelätt.
- 3: Du minns att din farfar (en gammal sjöman) tatuerade något konstigt på din rygg strax innan han dog. Du var bara 4 år och ingen vet om det. Ingen vet heller vad det är för något förutom du som är säker på att det är en skattkarta.
- 4: En av dina föräldrar försörjer/försörjde sig på att rita kartor. Du har följt med på otaliga expeditioner. BC+1 i Vildmarkliv och Orientera.
- 5: Du har en karta över kusten i den gamla världen.
- 6: Du har en stjärnkarta som hjälper dig med +3 i Navigera, Orientera, etc. i stjärnljus.
- 7: Du har 1T6 kartor på områden i den gamla världen.
- 8: Du har 1T3 kartor på områden i den nya världen.
- 9: Du har 2T6 kartor på områden i den gamla världen och 1T6 i den nya.
- 10: Du har kommit över en karta som sägs vara en skattkarta. Den ser gammal ut och riktigt äkta, men du har inte lyckats tolka den ännu.

046 Bra inställning till det skrivna språket.

- 1: Du kan inte läsa och skriva, och inte på något sätt läggning för det. Kopplingen mellan ett talat ljud och en runa är allt för abstrakt för dig. Försöker någon lära dig läsa skriva märker de att du har ett avdrag på 75% på alla försök att lära dig det.
- 2: Det är töntigt att läsa och skriva, det är bara mesiga präster, bankmän och lärda och såna, som gör det, du tänker aldrig lära dig det.
- 3: Dina överreligiösa föräldrar lärde dig att läsa och skriva (BC+2) i ett skriftsystem. De lärde dig också ett annat system (till exempel gamla futharken) till BC. Tyvärr hatar du att läsa och skriva.
- 4: Du blev som barn tvingad att lära dig läsa och skriva (BC) av dina föräldrar/din morbror/etc. men det satte så djupa sår i själen att din läs/skriv-förmåga avstannat. Du kan helt enkelt inte få mer än BC.
- 5: På sin dödsbädd beordrade din (1T2: 1:Mor, 2:Far) dig att lära dig läsa och skriva. "Det är av yttersta vikt att du gör det, en helt ny värld öppnar sig..". Men du gillade inte att få order/den föräldern/tvånget/etc. så du har aldrig gjort det och kommer nog inte göra det heller. Fördubbla all svårighet/kostnad vid inläring av Läsa/Skriva.
- 6: På sin dödsbädd beordrade din (1T2: 1:Mor, 2:Far) dig att lära dig läsa och skriva. "Det är av yttersta vikt att du gör det, en helt ny värld öppnar sig..". Du ägnade många plågsamma timmar med att göra det för att göra din förälder glad. (BC+1 i Läsa/Skriva)
- 7: Du har fått alfabetet intatuerat på din vänstra underarm av dina överreligiösa föräldrar som ville tvinga dig att lära dig läsa och skriva. (BC i läsa/skriva)
- 8: Du gillar att läsa och skriva (BC+2) och läser alltid någon bok. Du har 1T3+1 böcker med dig hela tiden, som du läst 1T100% av. Det ena verket handlar automatiskt om religion.
- 9: Du gillar att läsa och skriva (BC+2) och skriver "alltid" dagbok (eller krönika, eller "Notizen Journal"). Du har 1T3 böcker som du skrivit dagbok i 1T100% av.
- 10: Du är en naturbegåvning, du behärskar din regions skriftspråk (UPP+1T6, max 18) till fullo, och förstår ordgåtor, rim, rebusar etc otroligt bra (+50%), vidare har du BC i två andra skriftsystem, t.ex. gammelnunor eller den ende gudens skrift, etc.

047 Hygientema

- 1: Det är kul att vara smutsig, du gillar att rulla runt i hästbajs, och att värma fötterna i en riktigt färsk kobla. Du har dessutom en hund i tax-storlek som delar ditt intresse. Du får automatiskt obygdssuppväxt.
- 2: Det är kul att vara smutsig, du gillar att vara flottig i håret och fet om fingrarna. Man blir så torr i kroppen när man badar. Att ha rena kläder känns snobbigt.
- 3: Det är onaturlig att tvätta sig, du gör det aldrig, dessutom är din svettdoft riktigt frän, och urinfläckarna på dina byxor ganska uppenbara.
- 4: Det är onaturlig att tvätta sig, du gör det aldrig.
- 5: Det är onaturlig att tvätta sig, du gör det bara till religiösa högtider (dvs. när du är så berusad att du faller från bryggan.).
- 6: Det är onaturlig att tvätta sig, du gör det bara en gång i månaden på sommarhalvåret.
- 7: Du förstår inte att alla luktar så illa, det är bara du som är fräsch, tror du. Fast sanningen är den att du stinker lika mycket. . .
- 8: Du blev lärd en gång att det bästa sättet att tvätta sig är med 1T6: 1: urin(ditt eget), 2: lök (gärna purjolök på de där ställena som är svåra att komma åt), 3: sand, 4: aska, 5: en slät sten (dvs skrapa bort smutsen, du har en extra till fast avföring), 6: alla ovanstående.
- 9: Du gillar inte att vara smutsig, men det gör alla andra. Du skakar sällan hand med folk och borstar av stolar innan du sätter dig på dem. Folk i din närhet är ofta smutsiga.
- 10: Du hatar smuts, det finns överallt. Du tvättar hela kroppen noga minst tre gånger om dagen, dessutom vägrar du beröra smutsigasaker som djur, stenar, grenar, etc. . .

048 Namntema: Dina föräldrar gav dig ett namn som ...

- 1: ... inte är så positivt, i stil med Luciferus, Satanel, den Grå, Kolgrim, etc.
- 2: ... din far, farfar och farfars far (mor, mormor, eller mormors mor) också har.
- 3: ... är något som bäst passar på en best; t.ex. Fido, Snövit, Jamas, Rosa eller liknande.
- 4: ... inte är möjligt att uttala, t.ex. N'jajaharmati, Fiffirro'oh'oijalaem, etc. Du kallas därför oftast för namn som Bob, Max, Ek. Du har dessutom kommit på en ramsa som du lär folk för att de ska kunna komma ihåg ditt namn.
- 5: ... lätt kan tolkas perverst, t.ex. Göken, Be-tek, Ullar, etc. ...
- 6: ... är relaterat till något som hände när du föddes, t.ex. Han-som-blev-född-i-dörren, Måns Mödra-dräpe, Åsknatt, Stjärnfalle, etc.
- 7: ... har att göra med ett djur, men inte Björn, Ulf eller nåt sånt, utan ett ovanligt namn, t.ex. Ormfagir, Lodräpe, Nyckelpiga, Bror Aborre, etc. ...
- 8: ... är kort och intetsägande t.ex. Bo Ek, Ia Sol, Ulf Ulv, Mia Mal, etc. ...
- 9: ... ingen minns längre, antingen har dina föräldrar dött eller så har ni fått kollektiv minnesförlost. Du har 2T3 namn som du vet att det är något av, men du blandar lite efter tycke och smak.
- 10: ... är överdrivet, men ganska fräckt, t.ex. Svein Adam Willhelm den Sköne, Kamilla Begonia Krysmynta Fågelsång, etc. ...

049 Färgtema: Du har blivit fixerad av en färg då du som barn...

- 1: misshandlades med en pinne i denna färg.
 - 2: fick ditt hår uppsatt med snören i denna färg.
 - 3: ofta kräktes spyor i denna färg.
 - 4: målades av dina galna föräldrar i denna färg.
 - 5: bodde i ett rum målat i denna färg.
 - 6: blev matad av ett storesyskon med äckliga saker i denna färg.
 - 7: hade föräldrar som alltid klädde sig i denna färg.
 - 8: mötte en galen "vis man" som målat hela sig i denna färg.
 - 9: varje natt i 5 år mardrömde om mystiska former och varelser i denna färg.
 - 10: alla ovan, slå vidare en gång per värde.
- Du är fixerad vid denna färg på så sätt att du (1T10)...
- 1: gillar denna färg.
 - 2: ogillar denna färg.
 - 3: hatar denna färg.
 - 4: älskar denna färg.
 - 5: ser inte denna färg.
 - 6: klär dig i denna färg.
 - 7: målar hela kroppen i denna färg.
 - 8: drömmer du (1T4 1: mardrömmar, 2:sanndrömmar, 3:erotiska drömmar, 4: feber-yrsliga drömmar) om och i denna färg,
 - 9: kan du inte låta bli att äta/suga på/smeka saker i denna färg,
 - 10: slå två gånger, sen en gång var per färg.
- Slå nu 1T20 för att se vilken färg:
- 1: Blå
 - 2: Ljusblå
 - 3: Marinblå
 - 4: Svart
 - 5: Grå
 - 6: Vit
 - 7: Röd
 - 8: Rosa
 - 9: Blod- eller Vin-röd
 - 10: Grön

- 11: Ljusgrön
- 12: Skogsgrön
- 13: Brun
- 14: Ljusbrun
- 15: Bajsbrun
- 16: Fyra nyanser av brunt
- 17: Silver
- 18: Lila
- 19: Indigo
- 20: Orange

050 Du gillar att samla på...

- 1: pengar.
- 2: döda djur.
- 3: fina runda stenar.
- 4: tatueringar. 1T10 kvadrat dm av din hud täckt.
- 5: läderremmar.
- 6: vackra snören i olika färger.
- 7: kroppsfärg. Du har 1T4 små påsar mer färger enligt 49 som kan täcka 1T10 kvadrat dm hud var.
- 8: böcker. +1 i Läsa/Skriva.
- 9: pilar/armborstlod med olika egenskaper. +1 i Träsnideri (pil eller lod) och +1 i Både/Armborst
- 10: helande örter. +2 i lämplig färdighet.

051 Mycket speciell föremål

- 1: En kulram som kan räkna + - och *. Vidare får du +2 i Matematik. (Endast positiva heltal, talet 5 som bas.)
- 2: En isbarbarisk dolk.
- 3: 1T6 alviska pilar.
- 4: 1T6 hg orchtänder + 1T3 hg "äkta rokkgrus".
- 5: En kolsvart sten med proportionerna 1:4:9 som tycks pulsera i din hand och får dig att vilja säga "aoum" upprepade gånger. Du älskar stenen och den dig. Den är okrossbar.
- 6: En alruna med läderrem. Alrunan har 3T5+5 i 6SI och kommer överens med dig.
- 7: En tub från ett land långt borta som gör att man kan se saker som om de vore alldeles nära. (Kikare)
- 8: En armskena (rustningsdel) som passar din svärdshand och tycks vara av drakhud, men vem vet...
- 9: Ett förkrympt människohuvud i ett snöre som man kan hänga i bältet eller skrämma små barn med.
- 10: En täljkniv vars egg är av en konstig metall med mystiska runor på, handtaget är av ett slags ben som är sotsvart, även den med runor. Kniven väger ingenting nästan, och tycks aldrig bli trubbig.

051 Gratis boende, typ.

- 1: En liten håla i ett berg där det växer hur mycket svamp som helst (3T6 måltider per månad året runt). Svampen är nyttig, lätt att torka, en aning berusande och ger bra mörkerseende. Hålan är mycket svår att upptäcka om man inte vet om den. -6 i UPP, etc. Det finns plats för 1T3+1 pers att sova, men det är lite fuktigt och lite kallt.
- 2: Tack vare att du räddade en trevlig människas hund från att bli dödad av gatubarn får du nu bo gratis och komma och gå som du vill i en liten vindslägenhet. Den ligger tre trappor upp, det är

lågt i tak och lite dragigt, enda fönstret är en lucka stor som ett A4-papper, och den är på cirka 12 kvadrat. Ligger i en stad.

3: Som 051:2 fast på landet ovanpå en ladugård med (1T6 1:grisar, 2:kor, 3:får, 4:åsnor, 5:hundar, 6:hästar) som ibland låter och är morgonpigga.

4: Som 051:2 fast i en fäbod i skogen som bara sällan används av en bonde för djur på vallning (markplan).

5: Som 051:2 fast i ett förråd bredvid ett nedbrunnet hus i skogen som aldrig används. ("Hittad" snarare än gentjänst och markplan.)

6: Som 051:2 fast i ett gammalt skeppsvrak på en öde strand vid en flod.

7: En fängelsevakt du känner låter dig bo gratis i en cell om den är ledig.

8: En präst som tror att du är en av kyrkans hemliga kunskapare låter dig bo gratis där och tränar dig då och då i nån obskyr kampsport, BC+1 i slagsmål.

9: En värdshusvärd du var snäll mot en gång låter dig bo gratis där om det finns plats åt dig och max två till och tre djur.

10: När din släkting dog fick du hans|hennes torp, som 051:2 fast tre gånger så stort, på markplan.

052 Fetish

Du har speciellt svårt för att bli attraherad av människor av motsatt kön om de inte har den speciella egenskapen. 1: Mullighet: "en kvinna ska ha rejäla höfter och en generös barm" alternativt "en rejäl karl ska ha lite pondus och ha det bra ställt och vad visar det mer än liten kagge?"

2: Läderkläder, män/kvinnor med makt klär sig ju alltid i läder så det är ju rätt läckert.

3: 1T2: 1, Lång; 2, Kort. Långa/Korta människor är såå läckra, du vill bara ha mer/mindre.

4: 1T2: 1, Stövlar; 2, Barfota.

5: 1T2: 1, Nytvättat hår etc.; 2, "svettigt ansikte"

6: Män/Kvinnor med vapen, gärna långa blanka svärd som de vevar i luften "som en drake" får dig att flämta efter andan.

7: Barn, kvinnor/män som har god hand med barn ger dig en varm känsla inombords och du vill stadga dig, gifta dig, skaffa barn, hund, katt och ännu mer barn. . .

8: Kläder: karlar/kvinnor med de modernaste kläderna från de bästa skraddarna och i de sexigaste materialen är det läckraste du vet.

9: Karlar med 1T2: 1, skäggstubb; 2, slätrakade ansikten. . . eller kvinnor med 1T2: 1, långt svalande utsläppt eller uppsatt hår på konstiga sätt; 2, praktiskt kortklippt hår. . . är det läckraste som finns.

10: Muskler, kvinnor/karlar med bara armar och välformade muskler ger dig ståpäls.

053

054

055

056

057

058 Magiskt/Helande/Brännande arv

1: En av dina mor/farföräldrar hade magiska förmågor och när han/hon dog fick du ett halsband med en sten i som är "100% äkta magiskt".

2: En av dina mor/farföräldrar hade magiska förmågor och när han/hon dog fick du ett halsband med en kristall i som är tycks kunna lysa i mörker lagom mycket att man kan gå sakta i kolmörker.

3: En av dina mor/farföräldrar har magiska förmågor och kan hela folk och få, du kom hela din uppväxt till honom/henne med döda fågelungar som ibland fick liv, och slog du dig var de där och tog bort blåmärkena. Du kommer och ber om hjälp ibland även idag när du är i knipa. Tyvärr

börjar han/hon bli gammal och kommer snart dö.

4: Som 058:3 fast för en av dina föräldrar (han/hon kommer inte dö än på ett tag).

5: Som 058:4 och välj helare som första SSP om du vill.

6: En av dina föräldrar har/hade alkemiska kunskaper som han/hon lärde dig, BC +2 i Örtkunskap, BC +1 i Hantverk(bryggare), BC +1 i Hantverk(brännare).

7: Din far/mor hade magiska förmågor, men dog när du var ung. Du känner ett magiskt arv gro inom dig som snart kommer blomma ut och förändra allt.

8: Båda dina föräldrar har/hade magiska förmågor: den ena är magiker, den andra helare. Välj akademisk uppväxt och Helare eller Magiker som första och/eller andra SSP om du vill.

9: En av dina föräldrar är en vandrande magiker. Välj obygdsuppväxt, och välj magiker som första SSP om du vill. +1 MP.

10: Båda dina föräldrar, och 1T4 av deras föräldrar har/hade magiska förmågor och vill att du ska gå i deras fotspår, välj magiker som första SSP om du vill. +1 MP och +1 i 6SI.

059 Olika färg på ögonen.

1: Ditt ena öga är ständigt rödsprängt, så det ser ut som att du har ett röd-svart öga (speciellt ögonvitan är obehaglig).

2: Ditt ena öga är opigmenterat, dvs så ljust att man kan se blodådrorna.

3: Ditt ena öga är enligt 59:1, ditt andra enligt 59:2.

4: Efter lite lek med elden är ditt ena öga blekt och lite silvermässigt, vidare saknar du ögonbryn och -fransar kring det ögat.

5: Du har olika "stora" ögon, du har inte alls symmetrisk ögon, det enda är vidöppet med mycket vita, det andra nästan kisar du med. Får du något i ögat säger dina eventuella vänner "no shit Einstein" eller liknande.

6: Du har helt sjuka ögon, det ena är rött som 58:2, det andra grått som om du hade gråstarr.

7: Du har ett grått och ett blått öga.

8: Du har ett grönt och ett brunt öga.

9: Du har ett blått och ett grönt öga.

10: Du har ett blått och ett brunt öga.

060 Styrkereserv

1: När du efter strid (motsvarande) får 25% av dina KP (motsvarande) tänds en liten eld i dig och du hamnar i bärsäkrar-rus och alla dina negativa modifieringar försvinner tills striden är slut eller du kolar.

2: Du svimmar inte när du borde (som i en actionfilm ungefär) utan kan stå på benen tills du når negativa KP.

061 Pubertetstema

1: Du hade en tidig pubertet som gjorde att du kände dig annorlunda och inte riktigt kommer överens med folk som är barnsliga.

2: Du hade en tidig pubertet som gjorde att du kände dig annorlunda och du blev mobbad av de andra barnen och nu vill du inte riktigt tycka om andra människor.

3: Du hade en tidig pubertet som gjorde att du kände dig annorlunda och alla andra barn såg upp till dig, du har en bra förmåga med folk.

4: Du hade en mycket sen och lätt pubertet, du ser ut att vara 1T10 år yngre.

5: Efter din sena pubertet förändrades du enormt mycket utseendemässigt. Släktingar förstår inte att det är du om du inte sett dem ofta.

6: Du hade en jobbig pubertet med mycket akne, du har mycket ärr från åren.

7: Efter att du kommit igenom puberteten och började se den onda världen och inte bara den

oförstörda barnavärlden blev ganska desillusionerad och synisk. Du tror inte så gott om världen eller "systemet".

8:

9:

10:

062 Mörk familjehemlighet

1: Under din uppväxt bodde det ibland andra barn hos er ett par månader i taget. Men då och då kom en man med mörk mantel och svarta handskar och tog dem med sig och så hördes inte barnen av. Du fasade för den dagen då han skulle ta med sig dig men det gjorde han inte. Ingen vet var barnen är idag.

2: Din pappa är alkoholist och misshandlade dig, dina eventuella syskon och din mor svårt under din uppväxt.

3: Du är olik dina syskon. Alla förstår att din mamma haft en annan man som är din far. Det är taskig stämning i familjen och du beskylls för allt möjligt.

4:

063 Trepaneringstema

1: Din mamma/pappa var lite galen så hela familjen trepanerades. Du märkte ingen skillnad, fast du har numera aldrig huvudvärk.

2: Din mamma/pappa var lite galen så hela familjen trepanerades. Du märkte ingen skillnad, fast du får numera väldigt lätt huvudvärk.

3: Din elake tvilling var lite galen och trepanerades, nu är han/hon jättesnäll men lite väl lugn.

4: Du var elak som barn och skulle trepaneras, men du bytte kläder med din tvilling som numera är snäll och lugn. 5: Du trepanerades efter ett migränanfall och ser numera lukter i 3D och fyrfärg.

6:

064 Ateist och eller Hybris

1: Under din uppväxt var dina föräldrar bittra över världens idioti och förfall i religion. Du är ateist, men har inte gått ur garderoben.

2:

065 Du har lätt för att kräkas om du exponeras för

1: Alkohol.

2: Kryddstark mat.

3: Döda djur.

4: Bajns.

5: Ruttna <grönsak>-er.

6: Fattigdom.

7: Romantiska känslor på nära håll.

8: Andra som kräks.

9: Plötsliga överraskningar.

10: Plötsliga väderomslag.

066 Själv mord inom familjen

1: Din tvilling begick själv mord för bara några år sedan, ni är inom familjen och speciellt du ofta deprimerade och grubbliga.

2: Ett äldre syskon till dig hängde sig framför din spjålsäng när du var fem. Du drömmer mar-drömmar om det ibland.

3: Din ena förälder är alkoholist så den andra tog livet av sig.
4: 5: 6: 7: 8: 9: 10:

067 Du har alltid med dig din lyckoamulett:

- 1: en sjulövad fyrklöver.
- 2: en fyrklöver.
- 3: en hartass.
- 4: ett mynt från länge sen.
- 5: en påse spelkolor.
- 6: en flintasten.
- 7: en äkta lyckoamulett.
- 8: en flaska heligt vatten.
- 9: en ring i guld med konstig text på.
- 10: en dolk i silver med konstig text på.

068 Hantverkare inom familjen

Någon inom familjen tillverkar/jobbar som (1T20)...

- 1: ... kätting ...
- 2: ... rep ...
- 3: ... snöre (vackra i olika färger) ...
- 4: ... skor ...
- 5: ... tvål ...
- 6: ... ylle-tröjor och -underkläder ...
- 7: ... fiskenät ...
- 8: ... stearinljus ...
- 9: ... bokbindare och bläckmakare ...
- 10: ... ölbryggare ...
- 11: ... brännare (sprit) ...
- 12: ... kryddor ...
- 13: ... glas (fönsterglas och glaskolor) ...
- 14: ... tjära (och andra kemikalier) ...
- 15: ... tunnbindare ...
- 16: ... vinmakare ...
- 17: ... te-torkare ...
- 18: ... jaktfällor ...
- 19: ... fisk-torkare och -rökare ...
- 20: ... barberare ...

... och du får så mycket du kan bära av varan (maximalt av ett värde motsvarande en häst) och BC+1 (+1 inriktning) i lämplig hantverksfärdighet.

069 Spontant inlärd källhantering

Du har av någon anledning själv studerat en källa, eller blivit lärd av dina föräldrar/någon annan i din närhet eller ärvt en förmåga att hantera källor. Du får BErf i följande källa (1T10):

- 1: Kaos/Entropi
- 2: Tomhet
- 3: Eld/Sol/Värme/Ljus
- 4: Vatten/Regn/Is/Dimma
- 5: Luft/Vind/Storm
- 6: Jord/Sten/Lera/Jorden
- 7: Liv/Drift/Lust/Instinkt
- 8: Runor/Symboler/Bilder/Tecken

- 9: Psyket/Själén/Anden/Andar
10: Stjärnor/Månen/Stjärnfall

070 Inneboende lönnmördare

Ni har i din familj haft en lönnmördare inneboende... 1: 2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: 10:

071 Sovritual, du kan inte somna om du inte... (iT20)

- 1: får vara barfota.
- 2: bitt kvällsbön.
- 3: tvättat dig noga.
- 4: fått en kulturalit accepterad drog.
- 5: är mätt.
- 6: har en skön kude.
- 7: fått skriva dagbok.
- 8: fått kontrollera din packning.
- 9: kollat fötterna.
- 10: gått ett varv runt huset.
- 11: fått gnälla av dig ordentligt.
- 12: fått tömma tarm och blåsa ordentligt.
- 13: kammat igenom håret.
- 14: ligger bekvämt.
- 15: bytt om till pyjamas.
- 16: är naken.
- 17: gått en promenad à 1T6 km.
- 18: har din tursten.
- 19: har ett ljus tänt.
- 20: kissat <ett primalt> gånger.¹

072 Kattema

- 1: Du gillar katter och har 1T4 st.
- 2: Du gillar kattskinn och har en fin kattskinnsanorak och 2T6 lösa skinn. BC i läderhantverk(kattskinnsantering).
- 3: Extra utrustning: kattskinnsanorak.
- 4: Dina föräldrar föder upp katter som mat och du kan 1T20 recept.
- 5: Du har en siameskatt med 1T3+1 huvud.
- 6: Du har en cirkuskatt som kan 1T2-1 tricks.
- 7: Du har en gammal mumifierad katt som brevpres.
- 8: Katter trivs med dig, de förstår dig.
- 9: Du är allergisk mot katter.
- 10: Så fort du ser en katt måste du slå under 6SI/2 för att inte falla för frestelsen att raka bort allt hår på den utom på huvudet, tassarna och svanstippen.

073 Konstig frisy

- 1: .
2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: 10:

¹Primalen som är mindre än eller lika med 101: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97 och 101.

074 Fobi

1: .
2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: 10:

075 Dvärgkontakt

1: .
2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: 10:

076 Alvkontakt

1: .
2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: 10:

077 Totem

Inom <familjen|släkten|stammen> tror ni på totems, det vill säga djurandar ni har i er som ger er egenskaper och styrkor. Ditt totemdjur är: 1: bävern.

2: kärleksbjörnen.
3: örnen.
4: valen.
5: rådjuret.
6: älgen.
7: vargen.
8: ormen.
9: räven.
10: siameskatten (med 1T4 huvud).
11: vildhunden.
12: ekorren.
13: uven.
14: råtta.
15: tumlaren.
16: laxen.
17: järven.
18: grävlingen.
19: aborren.
20: myran.

078 Tvåhänt trivselfaktor

1: .
2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: 10:

079 Du har en friluftshobby

1: Du gillar att klättra (BC+1, samt klättergrejer).
2: Simma (BC).
3: Rida (BC+1, samt bra sadel).
4: Vandra (Vildmarksliv(Marsch) BC+1 samt bra kängor).
5: Paddla kanot (Vildmarksliv(Kanot) BC+1, samt kanot för en person).
6: Svamp<kille|tjej> (Örter(Svamp) BC+1, samt 2T6 färsk svamp).
7: Jaktfällor (Vildmarksliv(Jaktfällor) BC+1, samt 1T4 snaror motsv.)
8: Känner 1T4 utbygdsjägare på olika ställen i skogarna och kräver (gen-)tjänster.
9: Smultronställen, du känner till 1T6 ställen i närheten där det finns bra svamp/frukt/motsv.
10: Örter (Örter BC+1 samt 1T6 kg olika saker)

099 Förbannelse, det yttrar sig så att...

- 1: ... alla dina nära och kära dör. Alla förhållanden har slutat i tragedier. Alla släktingar är borta. Du har kanske några få vänner men du håller dig borta från människor av annat kön.
- 2: ... du kommer dö ung, alla har vetat det sedan du var barn. För varje år efter du är 15 måste du slå under (35- din ålder) m 2T10 för att se om du dör av naturliga orsaker.
- 3: ... du kan höra naturens klagan och trädens långsamma förtvivlan. Av någon anledning vill naturen dig ont, du får tinnitus i skogen, yrsel på ängar, domningar i huden av att äta färsk frukt, etc.
- 4: ... du varje fullmåne måste ge ett offer för att inte skakas om som en docka med fruktansvärda smärtor som följd. Döda djur har gått bra ett tag. Men du har nyligen vart tvungen att gå över till levande djur. Du känner på dig att den det kommer bli värre och värre offer som måste ges, och till slut kommer det onda ta dig när du inte längre är förmögen att höja insatsen.
- 5: ... du ibland får skakningar (helt vanlig epilepsi) som vanligt folk tolkar som onskans försök att ta över din kropp. Ingen litar på dig, inte ens du själv. Det kan vara så att dina tankar avlyssnas av onskan eller att det inte är du som tänker dem.
- 6: ... djur hatar dig. Hundar får panik och vill överfalla dig. Katter fräser och reser ragg. Kor singlar, tjurar sliter sig, hästar rullar ögonen och får panik. Småfåglar kan svimma om du tittar dem i ögonen.
- 7: ... du då och då får onda uppdrag. Ditt enda syfte med livet är att tjäna denna makt. Men du har på senare år börjat förstå att det inte är bra. Du kan inte komma ur det. Uppdragen blir bara sjukare och sjukare. Du känner på dig att det kommer sluta i att du ska förgifta en hel by, våldta drottningen, korsfästa småbarn eller något annat bisarrt.
- 8: ... du en dag kommer gå onskans ärende. Du är bara ett kärl som skall bevaras till det ögonblick då en ond makt kommer besätta dig för att göra ont. Du drömmer om vad du kommer tvingas göra och är lite rädd.
- 9: ... du har gula ögon, lätt synskhet och gillar att vara ond (du kan göra gott om du får belöna dig med att vara extra ond mot de elaka, inkvisitorsyrket skulle passa dig bra, eller bödel, soldat, etc.). En dag måste du föda ett barn vidare som skall bära arvet vidare och en dag skall det födas en med större onska än världen någonsin skadat.
- 10: ... du aldrig får erkännande för det du gör. Räddar du någon blir du inte tackad, utan får bortförklaringar. Hur stora bedrifter du än gör får du höra det är inte mer än rätt", när jag var ung gjorde jag sånt innan frukost". 1T6: 1: Det resulterar i en manisk drift hos dig att göra mer och mer. ... 2: Du är därför djupt deprimerad. 3: Du är därför manodepressiv. 4: Du är nu därför mest apatisk, inget du gör tycks ändå spela någon roll. 5: Du förmår inte avsluta saker. 6: Du lyssnar inte längre på vad folk säger, du har alienerat dig och behöver knappt mänsklig kontakt mer.

100 Övernaturlig, och jättebra förmåga, typ etc.

- 1: Du är en hamnskiftare, du kan med vilja och genom att spendera 5 PP byta form till 1: Björn, 2: Varg, 3: Träd, 4: Rått-svärm a 1T10+10 st, 5: Slem, 1 L per kg, 6: Rådjur, 7: (1T3 1: Haj, 2: Delfin, 3: Stor fisk), 8: Fladdermöss a 1T10+10 st, 9: (1T3 1:Örn, 2: Svan, 3: 1T10+10 st Meslikande fåglar.) 10: Orm.
- 2: Välsignad. Du har fått välsignelser från olika håll som gör att du kan ge odöda ro genom att beröra dem och offra 1/4 PP per 6SI hos den odöde.
- 3: Välsignad. Du har fått välsignelser från olika håll som gör att du har ett i abs på alla skador du får.

□

Sakregister

- Akademiker, 39
- Akademisk uppväxt, 21
- Alv, 77
- Alvblod, 12
 - Alvblodsuppväxt, 23
- Alver, 3, 70
- Alvuppväxt, 77

- Bard, 27
- Barnarbetareuppväxt, 20
- Blodpoäng (BP), 14

- Dvärg, 79
- Dvärgar, 3, 71
 - Historia, 73
 - Kulturellt utbyte, 73
 - Skapelseberättelse, 72
- Dvärguppväxt, 79

- Exempel, vi
 - Exempel, vi
 - Folkslag, 6
 - Grundegenskaper, 6
 - Huvudhand, 15
 - Kön, 14
 - Quirkar, 40
 - Sekundära Grundegenskaper, 14
 - Sysselsättning, 26
 - Uppväxt, 16
 - Ålder, 40

- Folkslag, 6
 - Alv, 77
 - Alvblod, 12
 - Dvärg, 79
 - Isbarbar, 8
 - Lejontämjare, 11
 - Orch, 80
 - Orchblod, 13
 - Rokk, 81
 - Stäppryttare, 9

- Sälaman, 10
- Vanlig Människa, 7
- Färdigheter, 43, 45
 - Att använda, 47
 - Att skaffa, 45
 - Våldsfärdigheter, 47
- Förkortningar, vi

- Grundegenskaper, 6
- Gudar, 61
- Gänguppväxt, 22

- Halvblodsuppväxt, 23
- Handel, 66
- Helare, 28
- Historia, 56
- Huvudhand, 15

- Isbarbarer, 3, 8, 70

- Kringresande Uppväxt, 24
- Kroppspoäng (KP), 14
- Kultur, 57
- Källa, 49
- Kön, 14

- Landsbygdsuppväxt, 18
- Lejontämjare, 3, 11, 70
- Läsa och Skriva, 58
- Lönmördare, 30

- Magi, 49
- Magiker, 32, 49
- Magipoäng (MP), 14
- Matematik, 59
- Medicin, 61
- Militär, 68
- Motorik (MOT), 6
- Munk, 33

- Näringsliv, 66

- Oblodsuppväxt, 23
Obygdsuppväxt, 19
Orch, 80
Orchblod, 13
 Orchblodsuppväxt, 23
Orcher, 3
Orcher, se Rokk, 73
Orchuppväxt, 80
- Per S., vi
Politik, 68
Primitiv, 19
Präst, 34
Prästkrafter, 49
Psykoäng, (PP), 14
- Religiös Uppväxt, 21
Religion, 61
Riddare, 36
Rokk, 73, 81
 Historia, 74
 Kulturellt utbyte, 74
 Skapelseberättelse, 74
Rokkuppväxt, 81
Rollperson, 5
Rollspel, vad är?, iv
Runor, 58
Rövare, 29
- Sekundära egenskaper, 14
Sjätte Sinne (6SI), 6
Sjöfarare, 35
Skaparen, vi
Skenbar Ålder (ÅLD), 14
Soldat, 31
Stäppryttare, 3, 9, 70
Stadsuppväxt, 17
Storlek (STO), 14
Stridsfärdigheter, 47
Styrka (STY), 6
Sysseättning, 25
 Akademiker, 39
 Bard, 27
 Helare, 28
 Lönnmördare, 30
 Magiker, 32
 Munk, 33
 Präst, 34
 Rövare, 29
 Riddare, 36
- Sjöfarare, 35
Soldat, 31
Tjuv, 37
 Utbygdsjägare, 38
Sysseättningsperioder, 25
Sälamän, 3, 70
Sälaman, 10
- Teknologi, 60
Tjuv, 37
Tomas A., vi
- Uppfinningar, 60
Uppmärksamhet (UPP), 6
Uppväxt, 15
 Akademisk uppväxt, 21
 Alvblodsuppväxt, 23
 Alvuppväxt, 77
 Barnarbetareuppväxt, 20
 Dvärguppväxt, 79
 Gänguppväxt, 22
 Halvblodsuppväxt, 23
 Kringresande, 24
 Landsbygdsuppväxt, 18
 Oblodsuppväxt, 23
 Obygdsuppväxt, 19
 Orchblodsuppväxt, 23
 Orchuppväxt, 80
 Primitiv, 19
 Religiös, 21
 Rokkuppväxt, 81
 Stadsuppväxt, 17
Utbygdsjägare, 38
Uthållighet (UTH), 6
Utrustning, 41
- Valuta, 66
Vanlig Människa, 2, 7, 69
Vapenfärdigheter, 47
Vetenskap, 57
Visdom (VIS), 14
Väv, 49
Våldsfärdigheter, 47
- ÅLD, 40
Ålder, 40