

REDELFWORLD

GRUNDREGLER OCH DETALJERAD SYSTEMGUIDE

Ett jordnära, medeltida fantasyrollspel där beslut, resurser, rykte och relationer räknas.

Skrivet av Johan Rametsteiner
Kompilerat och formaterat i professionell utgåva

Version: 2026-08-20

Copyright © 2026 Johan Rametsteiner. All Rights Reserved.

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Introduktion och vision.....	3
1.1 Vision & De tre löftena.....	3
1.2 Rollpersoner — Så här spelar du dem.....	4
1.3 Tonval — Ställ in kampanjkänslan.....	4
1.4 Principer — Gör detta (och undvik detta).....	5
1.5 Säkerhet och komfort.....	5
Kapitel 2: Karaktärsskapande.....	6
De 12 stegen till en hjälte.....	6
Släktetabell (Härkomst).....	7
Ålder & Ursprung (Livsstigar).....	7
Yrkesarketyper & Eget yrke.....	8
Yrkestabellen (Lärlingstid).....	9
Allmänna talanger & Signaturföremål.....	10
Karaktärsexempel: Brynn.....	11
Kapitel 3: Attribut och härledda värden.....	12
3.1 Attribut — Skala och betydelse.....	12
3.2 Härledda värden — Formler & Snabbruta.....	13
Kapitel 4: Färdighetssystemet.....	14
4.1 Svårighetsvärden (SV-lägen).....	14
4.2 Färdighetskatalog.....	15
Kapitel 5: Konflikter och stridssystem.....	16
5.1 Översikt över stridsrundan.....	16
5.2 Åtgärdstyper & Reaktionen.....	17
5.3 Positionering och zoner.....	17
5.4 Attack — Steg för steg.....	18
Kapitel 6: Skadehantering och utrustning.....	19
6.1 Skadeflöde och läkning.....	19
6.1.1 Konsekvenser av en KP-träff.....	20
6.2 Stabilisering och första hjälpen (0 KP).....	21
6.3 Dödlighet och dödsstöt.....	21
6.4 Utrustningslista för RedelfWorld.....	22
Kapitel 7: Valfria regler och moduler.....	24
7.1 Pressande slag ("Att trycka på").....	24
7.2 Sårtrappan.....	24
7.3 Moral och stridströtthet.....	25
7.4 Karma-systemet (Kosmiskt samvete).....	25
Kapitel 8: Framsteg och avancemang.....	27
8.1 Höja färdigheter (Rank 0–5).....	27

8.2 Öka attribut (Valfri säsongsmodul).....	28
8.3 Hjalte- och signaturförmågor.....	28
Kapitel 9: Magiska system och besvärjelser.....	30
9.1 Designprinciper.....	30
9.2 Magikerns formellista (Urval).....	31
9.3 Prästens Heliga Mirakellista.....	32
9.4 Trubadurens Musikaliska Verk.....	32
Kapitel 10: Bestiarium och monsterskapande.....	34
10.1 Hotgrader för varelser.....	34
10.2 Försvarsvärden för monster.....	34
10.2.1 Exempelvarelse: Draug (Kallagångare).....	35
Bilagor.....	36
Bilaga D: Missödestabeller.....	36
Bilaga G: Alkemistens laboratorium.....	37
Bilaga H: Hantverk, smide och reparation.....	39
Bilaga I: Detaljerade sociala stridssystem.....	41
Bilaga J: Fartygstrider och maritim statistik.....	43
Bilaga K: Storskalig krigföring och fältslag.....	45

Kapitel 1: Introduktion och vision

Det här kapitlet beskriver spelidén, visar hur man sätter ton och svårighetsgrad och ger konkreta arbetsvanor för ett säkert och roligt spelbord. Språket och termerna är harmoniserade med grundboken (t.ex. 'FP' för fokuspunkter) och är redo att spelas direkt.

1.1 Vision

RedelfWorld är ett jordnära rollspel i en medeltida fantasyvärld där beslut, resurser, rykte och relationer räknas. Magi existerar men har ett pris; våld är farligt; vänskap och löften spelar roll.

De tre löftena till spelarna:

- **Konsekvens före 'intrigrustning'.** Valmöjligheter känns i fiktionen – även när de gör ont.
- **Tydliga risker.** Spelledaren (SL) visar tid, terräng, hot och möjliga konsekvenser före nedslaget.
- **Belöningsdrive.** Drivkrafter (Drive), Relationsband och Begränsningar (Limits) ger riktiga krokare och KPG.

1.2 Rollpersoner — Så här spelar du dem

Äventyr och utforskning

I spelet används kartor, spår, facklor, väder samt kvarter/skift som tempo.

Spelledaren gör: Visar resurstryck (ljus, proviant, bärformåga) och presenterar valmöjligheter med risk/belöning.

Spelarna gör: Förbereder sig, ställer frågor, väljer en väg – och lever med kartans tomhet.

Socialt intrigspel

I spelet finns fraktioner med mål, rykte per plats och hävstångseffekter (brev, skuld, gåva).

Spelledaren gör: Visar vem som vill vad – och priset för att ändra någons vilja.

Spelarna gör: Använder värtalighet, intuition, historia och kultur för att kartlägga, förhandla och utöva press.

Personligt drama

Drivkrafter (Drive), Relationsband (Bands) och Begränsningar (Limits) utlöser personliga scener och ger Kampanjpoäng (KPG, max +1 per typ och scen).

Spelledaren gör: Ställer frågor om känslor/minnen samt vinklar scener mot karaktärernas val.

Spelarna gör: Låter sina drivkrafter leda när det gäller – även när priset blir ett hårt spel.

1.3 Tonval — Ställ in kampanjkänslan

Kampanjens känsla ställs in före start genom fyra 'tonval'. Dessa val har direkta mekaniska konsekvenser i spelet:

Realism ↔ Heroism

Standardläge: Realism (lätt lutning).

- **Heroiskt läge:** Ger +1 VP i början av varje scen. Kritiska poäng (naturlig 20) ger alltid ett extra EM-steg. Kampanjen använder svårighetsläget 'Heroisk'.
- **Realistiskt läge:** Aktiverar Sårtrappan (–1 på fysiska handlingar vid 2+ förlorad KP). Kampanjen använder svårighetsläget 'Härdad' och begränsar magisk läkning.

Mörker ↔ Ljus

- **Mot mörker:** Lättare att drabbas av negativa ryktesförändringar. Moraliska genvägar ger kortsiktig utdelning men ger Karma –1/–2.
- **Mot ljuset:** Belönar nåd och riskabel barmhärtighet med Kontakter/Kredit samt fler +Karma-lägen.

Närvaron av magi

- **Sällsynt (Standard):** Ritualer kräver tid, plats och tabu. Fokuspunkter (FP) återvinns främst genom långvarig vila, studier och riter.
- **Vanlig:** Fler spontana besvärjelser (1 FP). Motmagi är mycket vanligare. Magi ger tydliga sociala effekter (rädsla eller ryktesförändringar).

Humör

Bordtonen hålls fri mellan slagen, men när insatserna höjs – håll fokus. Regel: En fumble (naturlig 1) är bäst spelad som en komplikation i fiktionen snarare än en fars.

1.4 Principer — Gör detta (och undvik detta)

- **Följ fiktionen.** Fråga 'hur mår du?' och beskriv handlingar i fiktionen. Undvik abstrakta bonusar utan beskrivning.
- **Gör hoten begripliga.** Visa tid, ljud, lukt och avstånd. Undvik dolda och plötsliga hot.
- **Visa konsekvenser.** Varna för kostnaden i förväg. Undvik att bestraffa spelarna retroaktivt.
- **Belöna kreativitet.** Ge fördelar eller sänkt SV för smarta idéer och verktyg. Undvik att söka efter ett enda 'rätt svar'.
- **Lek öppet med resurser.** Håll VP, KP, FP, bärförmåga och proviant synliga. Undvik suddig redovisning.

1.5 Säkerhet och komfort

För att säkerställa ett tryggt och bekvämt spelbord tillämpas följande verktyg:

- **Linjer och slöjor:** Skriv en lista över linjer (innehåll som aldrig förekommer) och slöjor (innehåll som tonas ut eller klipps bort).
- **Orosignal ('Kort paus'):** Vem som helst runt bordet kan initiera en paus; scenen pausas, och innehåll eller zoom justeras omedelbart utan frågor.
- **Öppen dörr:** Spelare kan resa sig och lämna bordet när som helst om det behövs – inga frågor ställs.
- **Eftervård (Debriefing):** En kort minut efter en känslig scen för att stämma av: 'Behöver vi justera något innan vi går vidare?'

Session 0 — Checklista för spelgruppen

1. Tonreglage inställda och dokumenterade.
2. Överenskommelse om basläge för SV (Heroisk vs Härdad).
3. Upprätta Linjer och Slöjor.
4. Sätt kampanjpremissen och den första spelkroken.
5. Granska dödlighetsregler (Baslinje vs Dödsstöt-modul).
6. Bestäm hur resurser redovisas och hålls synliga.

Nyckelbegrepp

Följande centrala förkortningar och begrepp används genomgående i regelboken:

- **VP (Vitalitetspoäng):** Yttre skydd, utmattning och ytliga skador. Återhämtar sig snabbt.
- **KP (Kroppspoäng):** Allvarliga fysiska skador och djupa sår. Låker mycket långsamt.
- **FP (Fokuspunkter):** Mentala, ockulta eller heliga energiresurser som driver magi och talanger.
- **SV (Svårighetsvärde):** Målvärdet som ett tärningsslag måste uppnå eller överträffa.

- **EM (Effektmarginal):** Hur mycket resultatet av tärningsslaget överträffar SV. Beräknas i steg om +5.
- **FRP (Fraktions- / Ryktespåverkan):** Mått på din karaktärs ställning och anseende inom en specifik grupp.
- **KPG (Kampanjpoäng):** Erfarenhetspoäng som används för att köpa färdigheter, attribut och förmågor.
- **RR (Pansarreduktion):** Den mängd skada som en rustning automatiskt drar av från inkommande anfall.

Kapitel 2: Karaktärsskapande

Denna guide leder dig steg-för-steg genom skapandet av din rollperson (RP). Processen är uppdelad i 12 sammanhängande och logiska steg för att säkerställa att all matematik stämmer.

De 12 Stegen:

Steg 1: Karaktärskoncept: Formulera en stark grundidé: Vem är du? Vad drivs du av? Varifrån kommer du?

Steg 2: Fördela Attribut: Fördela 10 startpoäng över de sex attributen (STY, SMI, UTH, INT, VIL, KAR). Max 3 per attribut (ett får vara 4 genom specialisering).

Steg 3: Välj Släkte (Härkomst): Välj Människa, Alv, Dvärg eller Halvlängdsman. Applicera attributförändringar, kulturell färdighet och släkt-talang.

Steg 4: Bestäm Ålder: Välj Ung, Medelålders eller Gammal. Justera fria färdighetspoäng mot fysiska attributavdrag.

Steg 5: Ursprung och Livsstig (Bakgrund): Välj en barndoms- och ungdomsmiljö (Gatubarn, Ädelman, Eremit, Hantverkarlärling, Milissoldat eller Sjöfarare) och få +1 gratis färdighetsrang.

Steg 6: Välj Yrke (Arketyper): Välj din startbana (Krigare, Magiker, Spanare, Tjuv, Präst, Hantverkare, Äventyrare eller Trubadur) för att få kärnfärdigheter, specialförmåga och startutrustning.

Steg 7: Slå på Lärlingstiden: Slå 1T20 på yrkestabellen för att fastställa hur dina år som lärling formade dig (Ger kontakter, skulder, rivaler eller rykte).

Steg 8: Välj en Allmän Talang: Välj ett utmärkande karaktärsdrag (t.ex. Järnvilja, Härdad, Vaksam, Andra andningen) ur talangtabellen.

Steg 9: Välj Begränsningar (Limits — Valfritt): Välj upp till två personliga svagheter i utbyte mot extra färdighetspoäng eller KPG på banken.

Steg 10: Fördela Startfärdigheter: Placera ut dina 9 fria rangpoäng. Kom ihåg det strikta starttaket på max rang 3 totalt i en enskild färdighet.

Steg 11: Beräkna Härledda Värden & Signaturföremål: Beräkna dina fasta resurspooler (KP, VP, FP, Börd-slots, Initiativ), slå fram ett unikt Signaturföremål och etablera Relationsband.

Steg 12: Slutgiltig kontroll av starttaket: Säkerställ att ingen färdighet överstiger rang 3 och att alla värden är korrekt bokförda.

Steg 3: Släktetabell (Härkomst)

Släkte	Attributmodifierare	Kulturell färdighet	Släkt-talang	Kulturell Relationskrok
Människa	Valfri +1, valfri -1	Vältalighet eller Hantverk	Anpassningsbar: Du får +1 rang i en valfri färdighet utöver din kulturella.	“Imperiebyggare och opportunist. Man vet aldrig vems sida de står på.”
Alv (Rivles)	+1 SMI, -1 STY	Överlevnad eller Magisk kunskap	Alvsinnen: Du ser i svagt ljus och får +2 på Intuition i skogsmiljö.	“Gamla fördrag binder dem. De minns oförrätter i generationer.”
Dvärg	+1 UTH, -1 SMI	Hantverk eller Motstånd	Stenhud: Du har naturligt 1 poängs Pansarreduktion (RR) även utan rustning.	“De värderar guld och eder högre än blod. Lita på deras hantverk, inte deras leenden.”
Halvlängdsman	+1 KAR, -1 STY	Gömma sig eller Smyga	Lyckosam: En gång per spelmöte får du slå om en tärning som visar en naturlig 1:a.	“Underskattade och osynliga. Folk pratar fritt framför dem som om de vore barn.”

Steg 4 & 5: Ålder och Ursprung

Din karaktärs ålder påverkar balansen mellan erfarenhet och fysisk styrka:

Ålderskategori	Ålder (Människa)	Erfarenhetsbonus	Fysiskt pris (Attributavdrag)
Ung	Upp till 25 år	±0 poäng	Inga avdrag

Ålderskategori	Ålder (Människa)	Erfarenhetsbonus	Fysiskt pris (Attributavdrag)
Medelålders	26–50 år	+1 fri färdighetspoäng	–1 på STY eller SMI (Dvärgar och Alver slipper detta avdrag)
Gammal	51+ år	+2 fria färdighetspoäng	–1 på STY och –1 på SMI (Alver drabbas av –1 STY; Dvärgar av –1 SMI)

Notera om Goblins/Orcher: Om de tillåts som spelbara räknas de fysiologiskt alltid som 'Gammal' från start, vilket ger +2 fria färdighetspoäng, men tvingar fram avdragen –1 STY och –1 SMI.

Ursprung och Livsstig (Bakgrund — Steg 5)

Innan din yrkesbana tog vid formades du av din uppväxtmiljö. Välj en livsstig och få +1 gratis rang i en av de angivna färdigheterna:

1. Gatubarn

Föreslagna färdigheter: Smyga, Gömma sig, Låsdyrkning, Fällhantering eller Intuition

Fiktiv krok: Du har en personlig skuld till undre världen, eller bär på en tjuvs värdefulla hemlighet.

2. Ädelman

Föreslagna färdigheter: Vältalighet, Historia & kultur, Skriva & Läsa, Handel eller Skådespeleri

Fiktiv krok: Din familj har förlorat sitt inflytande p.g.a. en skandal, eller så bär du en signetring som bevisar din rätt till en titel.

3. Eremit

Föreslagna färdigheter: Överlevnad, Mental styrka, Magisk kunskap eller Intuition

Fiktiv krok: Under din isolering såg du ett förebud i stjärnorna, eller kom över en gammal artefakt som inte tillhör denna värld.

4. Hantverkarlärning

Föreslagna färdigheter: Hantverk, Alkemi, Handel eller Fällhantering

Fiktiv krok: Du bär på ett oavslutat ritningsutkast till en legendarisk mekanism, eller har en svår skuld till ditt skrå.

5. Milissoldat / Vakt

Föreslagna färdigheter: Närstrid (Enhands), Skydd, Motstånd eller Vältalighet (Hot)

Fiktiv krok: Du har bevittnat korruption inom vakten, eller tvingades fly efter att ha vägrat lyda en brutal order.

6. Sjöfarare

Föreslagna färdigheter: Navigering, Akrobatik, Överlevnad eller Handel

Fiktiv krok: Du vet var ett sjunket skepp med Singing Yew-trä ligger dolt, eller är efterlyst av en piratkapten.

Steg 6: Yrkesarketyper

Standardarketyperna ger en uppsättning startfärdigheter (alla startar på +1, förutom Hantverkarens Hantverk som är +2), en unik specialförmåga, startutrustning samt en rollkrok:

Arketyper: Krigare

Startfärdigheter: Närstrid (Enhands) +1, Närstrid (Tvåhands) +1, Skydd +1, Motstånd +1, samt Reflex +1 eller Distansvapen +1.

Specialförmåga: Stridsställning: I början av varje stridsscen väljer du fokus:

- Offensiv: +2 på alla attackslag, men -1 på försvar.
- Defensiv: +2 på försvar mot en utvald fiende, men -1 på attack.

Startutrustning: Valfritt närstridsvapen (t.ex. svärd, yxa), sköld eller tvåhandsvapen, läderrustning (Pansarreduktion -1), samt ett resekit.

Rollkrok (Exempel): En hederskodex som förbjuder reträtt; ett legosoldatskontrakt som måste fullföljas; edsvuren att skydda en specifik person.

Arketyper: Magiker

Startfärdigheter: Magisk attack +1, Magisk kunskap +1, Intuition +1, Skriva & Läsa +1.

Specialförmåga: Lärans fokus: Du får permanent +1 i maximalt FP-värde. En gång per scen kan du växla vilket attribut du använder för en magisk attack (INT ↔ VIL).

Startutrustning: Magiskt fokus (stav, sigill eller amulett), formelbok eller ritualblad, samt ett resekit.

Rollkrok (Exempel): En oreglerad skuld till din mästare; ett magiskt tabu du aldrig får bryta; jagad av en rivaliserande ockult orden.

Arketyper: Spanare

Startfärdigheter: Smyga +1, Överlevnad +1, Navigering +1, Distansvapen +1, Intuition +1.

Specialförmåga: Jägarens märke: En gång per scen kan du markera en fiende. Du får fördel (slå två tärningar och välj bästa) på att spåra eller attackera detta specifika mål.

Startutrustning: Båge eller armborst, jaktkniv, kamouflagemantel, samt material för enkla fällor.

Rollkrok (Exempel): Edsvuren att skydda en farlig handelsled; den sista överlevande från en utplånad klan; skogens utvalda väktare.

Arketyper: Tjuv

Startfärdigheter: Låsdyrkning +1, Fällhantering +1, Skådespeleri +1, Smyga +1, Gömma sig +1.

Specialförmåga: Smidig handske: En gång per scen får du en extra bonusreaktion som endast får användas till att bryta siktlinje eller Parera en projektil.

Startutrustning: Tjuvverktyg (låsdyrkar), kortsvärd eller dolk, samt en mörk mantel.

Rollkrok (Exempel): Rivalitet inom tjuvgillet; en obetalbar skuld till undre världen; beskyddare av ett föräldralöst gatubarn.

Arketypp: Präst

Startfärdigheter: Liturgi (Helig) +1, Vältalighet +1, Historia & kultur +1, Mental styrka +1.

Specialförmåga: Invigning: Din heliga FP-pool beräknas som VIL + KAR (minst 1 FP). En gång per scen kan du välsigna en allierad för att ge denne +1 på valfritt tärningsslag.

Startutrustning: Helig symbol, rituell mantel, heligt salt eller olja, samt en bönbok/skrift.

Rollkrok (Exempel): Ordens strikta bud och dogmer; ett heligt sändebudsuppdrag; svurit att återuppbygga ett vanhelgat tempel.

Arketypp: Hantverkare

Startfärdigheter: Hantverk +2 (fördelat på fackområden), antingen Alkemi +1 eller Magisk kunskap +1, samt antingen Vältalighet +1 eller Handel +1.

Specialförmåga: Mästarhand: En gång per scen kan du provisoriskt justera eller förbättra ett föremål eller pryl, vilket ger +1 på dess användning under scenen.

Startutrustning: Verktygssats för ditt hantverk, robusta arbetskläder, samt råmaterial (läderremmar, nitar, metall).

Rollkrok (Exempel): En extremt viktig och försenad leverans; ett rykte som hänger på ett mästerverk; ett bundet skråkontrakt.

Arketypp: Äventyrare

Startfärdigheter: Fyra valfria färdigheter på +1 (varav minst en måste väljas från kategorierna Försvar eller Undanflykt).

Specialförmåga: Improvisatör: En gång per scen får du +2 på ett tärningsslag, förutsatt att du beskriver hur du drar nytta av en smart och oväntad improvisation i miljön.

Startutrustning: Allmänt resepaket, valfritt vapen (svärd, yxa eller båge), samt diverse allmän utrustning.

Rollkrok (Exempel): En mystisk skattkarta; en förlorad barndomsvän; tvingad på flykt undan en skuld.

Arketypp: Trubadur

Startfärdigheter: Musik & konst +1, Vältalighet +1, Historia & kultur +1, Intuition +1, samt antingen Smyga +1 eller Närstrid (Enhands) +1.

Specialförmåga: Musikaliskt eko: En gång per scen kan du använda färdigheten Musik & konst istället för Vältalighet eller Mental styrka vid ett slag.

Startutrustning: Ett instrument av hög kvalitet, fina resekläder, en dolk eller värja, samt skrivna ballader och noter.

Rollkrok (Exempel): En förlorad visa som döljer en kunglig hemlighet; en obetald skuld till en känd musikskola; ett farligt rykte du råkat sprida.

Spegelmodul: Skapa eget yrke

Om ingen av standardarketyperna passar kan du bygga ditt eget paket med följande balanserade mall:

- **Färdighetsprofil (Välj en):**
 - Profil Bredd: Välj 3 färdigheter och få +1 i samtliga.
 - Profil Spets: Välj 1 färdighet på +2 och 2 färdigheter på +1.

- **Skapa en Specialförmåga:** Designa en förmåga som kan användas max en gång per scen. Den ska ge antingen en situationsbunden bonus på +2 på ett specifikt slag, eller tillåta dig att använda en färdighet med ett annat attribut (får inte vara starkare än Krigarens Stridsställning).
- **Utrustning & Krok:** Välj 3–4 tematiska startföremål och skriv en anledning till varför du lämnade ditt yrke för äventyrlivet.
- **Balansregel — Priset för styrka:** Om du väljer Profil Spets för att starta med +2 i en färdighet (t.ex. Närstrid eller Magisk attack), tvingas du ta 1 Begränsning (Limit) redan från start utan de normala startbelöningarna – det är det mekaniska priset för tidig elitspecialisering.

Steg 7: Yrkestabellen (Lärlingstid)

Slå 1T20 på lärlingstabellen vid karaktärsskapandet och lägg till följande modifieringar:

+2 mentor | +1 passande bakgrund | +1 utmärkta verktyg | –2 helt självlärd | –1 bytte lärare

Resultat (1T20 + mod)	Kategori	Dramatisk spelkrok / effekt
1–4	Förstörd	Lärlingstiden gick katastrofalt. Du startar med en etablerad Skuld eller Skam i spelvärlden.
5–8	Bristfällig	Du kan precis grunderna men har stora kunskapsluckor. Du har en Rival som hävdar att du fuskade.
9–12	Godkänd	En stabil och genomsnittlig grund. Du har en stabil, vardaglig Kontakt inom gillet eller din orden.
13–15	Väl godkänd	Du presterade över genomsnittet. En inflytelserik mästare har gett dig ett Gott ryktesord.
16–18	Med beröm	Du utmärkte dig som en av de främsta i din klass. Du har en inflytelserik Beskyddare eller klient.

Resultat (1T20 + mod)	Kategori	Dramatisk spelkrok / effekt
19–20	Mästarens öga	En stor mästare har personligen lagt märke till dig. Du har en krävande Mentor eller sponsor.
21+	Gesällprov i guld	Din prestation var i absolut toppklass. Du startar med ett Mästardokument eller ett unikt Signaturföremål, men får också en rival.

Steg 8: Allmänna talanger

Utöver dina rasegenskaper och yrkesförmågor startar din hjälte med en (1) allmän talang. Slå 1T20 eller välj fritt:

Slag (1T20)	Talang	Spelmekanisk effekt
1–2	Järnvilja	Du får +2 på Mental styrka mot rädsla och magi. Helt gratis att Pressa dessa slag (ingen KP/VP-risk).
3–4	Lyckosam	En gång per spelmöte får du slå om en valfri tärning som visar en naturlig 1:a (ersätter Halvlängdsmans talang).
5–6	Härdad	Du får permanent +2 Vitalitetspoäng (VP) på ditt rollformulär. Läker även snabbare från ytliga skråmor.
7–8	Vaksam	Du kan aldrig bli överraskad i strid och får permanent en bonus på +2 på alla dina initiativslag.

Slag (1T20)	Talang	Spelmekanisk effekt
9–10	Språkvetare	Du kan tala, skriva och läsa två extra språk utöver dina kulturella startspråk.
11–12	Akrobatisk	Du får +2 på alla Akrobatikslag för att lämna en fientlig zon utan att provocera fram reaktioner.
13–14	Färtläkare	Du kan använda färdigheten Läkning (första hjälpen) som en snabb Reaktion i strid istället för Huvudhandling.
15–16	Stadigt grepp	Du får en bonus på +2 på alla slag för att motstå de fientliga manövrarna Avväpna eller Knuffa.
17–18	Vältalig	Vid en Effektmarginal (EM) på +5 eller mer på ett socialt slag kan du påverka en hel grupp istället för en person.
19–20	Andra andningen	En gång per dag kan du spendera en handling i strid för att omedelbart återfå 1T6 Vitalitetspoäng (VP).

Steg 11: Signaturföremål (1T20)

Ett signaturföremål bär på din historia och fungerar som en utmärkt rollspelskrok. Det ger inga stridsbonusar men gör din karaktär unik. Slå 1T20 på tabellen nedan:

Slag	Föremål	Historia / Dramatisk Krok
1	Trasig kompass	Den pekar aldrig norrut, utan mot något (eller någon) du har förlorat.

Slag	Föremål	Historia / Dramatisk Krok
2	Halvt mynt	Den andra halvan har ditt syskon. Ni lovade att mötas igen.
3	Svartnad nyckel	Till ett nedbrunnet hus, eller en kista du ännu inte har hittat.
4	Oläsligt brev	Ett brev från en älskad, förstört av vatten eller blod. Du kan texten utantill.
5	Gammal pipa	Den tillhörde din avlidna mentor. Du röker den när du behöver tänka.
6	Spelkort	Ett "Ess" från en spelkväll där du vann (eller förlorade) allt du ägde.
7	Benpipa	Ett enkelt instrument snidat ur benet från det första odjuret du dräpte.
8	Liten sten	En enkel grå sten från din hemby, som påminner dig om vad du slåss för.
9	Signetring	Stulen eller ärvd. Den bär vapenskölden för en sedan länge utdöd ätt.
10	Torkad blomma	Pressad i en gammal bok. Den växer bara på en specifik grav du besökt.
11	Märklig tärning	En tärning med okända, ockulta symboler istället för siffror.

Slag	Föremål	Historia / Dramatisk Krok
12	Läderband	Armband flätat av någon som fortfarande väntar på din hemkomst.
13	Skärva av glas	En bit färgat glas från fönstret i ett tempel som förstördes i kriget.
14	Metallpussel	En liten, intrikat mekanisk leksak du ännu inte har lyckats lösa.
15	Fjäderpenna	En vacker örnpenna som aldrig verkar behöva vässas.
16	Liten docka	En trasig leksak hittad i ruinerna. Påminner dig om att skydda de svaga.
17	Kristallskärva	Den lyser svagt när det åskar eller när stark magi är nära.
18	Tjock bok	En dagbok med tomma sidor, eller en lagbok från ett rike som fallit.
19	Odjurstrofétand	En tand, klo eller fjäder från din allra första fällda fiende.
20	Mystisk karta	En grovt ritad karta över en fängelsehåla eller ö som ingen annan hört talas om.

Karaktärsexempel: En färdig rollperson

Namn: Brynn (Människa, Krigare)

Attribut: STY 3, SMI 2, UTH 2, INT 1, VIL 1, KAR 1

Yrke: Krigare

Färdigheter: Närstrid (Enhands) Rank 3, Närstrid (Tvåhands) Rank 1, Skydd Rank 1, Motstånd Rank 2, Reflex Rank 1, Vältalighet Rank 1 (Kulturell).

Slag	Föremål	Historia / Dramatisk Krok
	Härledda Värden: - KP: $3 + \text{UTH} (2) = 5$ - VP: $10 + (\text{UTH} \times 2) + \text{STY} = 17$ - FP: 1 (Absolut minimum för icke-magiker) - Initiativbonus: +2 (SMI) - Bärförmåga (Börd): $\text{STY} (3) + \text{UTH} (2) + 4 = 9$ Börd-slots Utrustning: Svärd (1T8, 1 slot), Sköld (1 slot, ger -1 skada som reaktion), Medeltung rustning (Pansarreduktion -2, 2 slots), Resekit (1 slot). Totalt upptagna slots: 5 av 9. Signaturföremål: Halvt mynt (den andra halvan bärs av Brynns försvunne bror). Drivkraft: Att finna min bror och återförena vårt brutna arv. Relationsband: 'Theren är klok men alldeles för tveksam i strid – jag måste skydda honom när han tappar fokus.'	

Kapitel 3: Attribut och härledda värden

Attribut beskriver din rollpersons grundläggande fysiska, mentala och sociala kapacitet. De härledda värdena beräknas direkt utifrån dessa och utgör dina resurspooler i spel.

3.1 Attribut — Skala och betydelse

Skalan löper från 0 till 5 (mänsklig topp $\approx$ 5). Lägre än 0 kan inte erhållas vid start.

0 Otränad | 1 Vanlig | 2 Tränad | 3 Skicklig (max vid start) | 4 Mästerlig | 5 Enastående

De sex attributen:

- **Styrka (STY):** Råstyrka, tunga lyft och närstridsskada. Påverkar VP, Börd och skada.
- **Smidighet (SMI):** Koordination, snabbhet och finmotorik. Påverkar initiativ, skytte, undanmanövrar och pareringar.
- **Uthållighet (UTH):** Fysisk hälsa, smärttålighet, kondition och motståndskraft mot gift/utmattning. Påverkar KP och VP.
- **Intelligens (INT):** Analys, minne, språk och ockultism. Grund för studiemagi, magisk attack, fällhantering och navigering.
- **Vilja (VIL):** Psykisk styrka, mod, tro och fokus. Grund för helig kraft/mirakler, FP, mental styrka och motmagi.
- **Karisma (KAR):** Social närvaro, charm, vältalighet och ledarskap. Påverkar sociala slag, djurkunskap och musikmagi.

3.2 Härledda värden — Formler

Dina härledda värden beräknas enligt följande fasta formler (avrunda alltid nedåt vid delresultat):

- **Kroppspoäng (KP) = 3 + UTH**
Visar din tålighet mot dödliga skador. Låter extremt långsamt (1 KP per natt under vila på säker plats).
- **Vitalitetspoäng (VP) = 10 + (UTH x 2) + STY**
Din yttre försvarsbuffert mot smärta och utmattning. Tar alltid smällen först i strid. Återställs helt efter en kort paus (5-10 min) efter en avslutad scen (Lägg till +2 om du har talangen Härdad).
- **Fokuspunkter (FP) — Beror på inriktning (Minsta värde alltid 1 FP):**
 - Standardmagi (Magiker): $FP = INT + VIL$
 - Helig kraft (Präst): $FP = VIL + KAR$
 - Musikmagi (Trubadur): $FP = KAR + VIL$
 - Alla andra klasser: Startar alltid med 1 FP (används för talanger och pressade slag). Att hålla en pågående effekt binder 1 FP permanent under scenen.
- **Initiativbonus = SMI**
Det fasta värde som läggs till på ditt initiativslag ($1T20 + SMI$) i början av strid.

- **Börd / Lastkapacitet (Slots) = STY + UTH + 4**

Antal utrustningsslots du kan bära utan straffavgift. Att bära mer än din Börd ger -1 i avdrag på alla fysiska attacker, undanmanövrar och smidighetshandlingar.

Snabbrutan på karaktärsbladet — För snabb beräkning

Fyll i dina sex grundläggande attribut (STY, SMI, UTH, INT, VIL, KAR).

Beräkna sedan värdena enligt formlerna ovan och för in dem i snabbrutan på rollformuläret. Om dina attribut ändras under kampanjens gång (sjukdom, träning, välsignelser) måste alla härledda värden räknas om omedelbart!

Kapitel 4: Färdighetssystemet

Alla färdighetsslag i RedelfWorld – utan undantag – beräknas enligt följande universella formel:

$$1T20 + \text{Färdighetsrang} + \text{Attribut}$$

T20: Du slår en tjugosidig tärning. **Färdighetsrang:** Din personliga träning i färdigheten (från rank 0 till 5).

Attribut: Det attribut som bäst passar handlingen i fiktionen (primärt eller alternativt beroende på metod).

Om resultatet möter eller överträffar det av SL satta Svårighetsvärdet (SV) lyckas handlingen. Varje fullt steg på +5 över SV ger en **Effektmarginal (EM)** som kan omsättas i extra fördelar (t.ex. +1 skadenivå, extra information, högre tempo eller situationsbonusar).

4.1 Svårighetsvärden (SV-lägen)

Spelledaren sätter SV baserat på kampanjens förvalda grundläge (justeras $\pm 2-4$ för omständigheter):

- **Heroiskt läge:** SV 10 (Lätt) / 13 (Normalt) / 16 (Svårt) / 20+ (Extremt)
- **Härdat läge (Standard):** SV 12 (Lätt) / 15 (Normalt) / 20 (Svårt) / 25+ (Extremt)

4.2 Färdighetskatalog

Färdigheterna är indelade i fyra huvudkategorier:

1. Försvar:

Sköldhantering (Aktiv block med sköld som reaktion, -1 skada)

Vapenparering (Aktiv parering med vapen som reaktion)

Motstånd (Fysisk tålighet, UTH)

Mental styrka (Psykisk tålighet, VIL)

Skydd av allierad (Ta en träff för en vän som reaktion, STY/VIL)

2. Attack:

Närstrid (Enhands) (Svärd, yxa, sköld, etc.)

Närstrid (Tvåhands) (Storhammare, tvåhandssvärd, etc.)

Distansvapen (Pilbåge, armborst, kastvapen, SMI)

Obeväpnad strid (Nävar, sparkar, brottning, klor)

Magisk attack (Rikta projektiler och besvärjelser)

Taktisk manöver (Finta, knuffa, greppa, avvärja, etc.)

3. Undanflykt:

Akrobatik (Klättra, balansera, lämna fientlig zon)

Reflex (Kasta dig undan drakeld eller AoE-effekter)

Smyga (Röra sig tyst)

Gömma sig (Hålla sig dold i skuggor eller skydd)

Flykttaktik (Bryta sig loss eller retirera kontrollerat)

4. Kunskap & Socialt:

Hantverk (Smidja, reparera, underhålla rustningar)

Alkemi (Brygga elixir, skörda essenser, giftblandning)

Läkning (INT/VIL): Första hjälpen, stabilisering, stoppa blödning, diagnostisera sjukdom och vårda KP-skador.

Magisk kunskap (Teoretisk förståelse, ockult historia, riter)

Vältalighet (Övertala, förhandla, lugna folkmassor)

Handel (Pruta, värdera, undvika tullavgifter)

Intuition (Läsa av kroppsspråk, upptäcka dolda dörrar)

Historia & kultur (Kungariken, heraldik, seder, ruiner)

Skriva & Läsa (Tyda rullar, skriva formler, koder)

Låsdyrkning (Öppna mekaniska lås, kräver verktyg)

Fällhantering (Upptäcka, desarmera, rigga fällor)

Skådespeleri (Bluffa, förklädnad, imitera röster)

Navigering (Läsa kartor, styra fartyg, vildmarksorientering)

Överlevnad (Spåra vilt, hitta mat/vatten, bygga skydd)

Musik & konst (Spela instrument, sjunga, kanalisera trubadurmagi)

Liturgi (Helig) (Utföra heliga riter, åkalla mirakel, fördriva mörker)

Kapitel 5: Konflikter och stridssystem

5.1 Översikt över stridsrundan

Strid spelas i rundor där varje runda representerar några sekunder i fiktionen:

- **1. Ställ in scenen (SL):** Positioner, avstånd, zoner, skydd, hinder, ljus och höjdskillnader klargörs.
- **2. Initiativ:** I början av varje runda slår alla 1T20 + SMI (Initiativbonus). Högst agerar först. Vid oavgjort vinner högst SMI.
- **3. Din tur:** Du har 1 Huvudhandling, Rörelse (upp till SMI-steg/rutor) och 1 Reaktion (när den utlöses). Du kan dela din rörelse före och efter huvudhandlingen.

5.2 Åtgärdstyper

Huvudhandlingar: Attack (Närstrid/Distans/Magi), Taktisk manöver (Knuff, Avväpna, Slå ner, Grepp, Tryck tillbaka), kasta en besvärjelse/ritual, interagera med miljö (dra i spak, öppna grind, tända olja — SV 10–15), stödja en allierad (+1 på nästa handling), eller hålla en förberedd handling (Trigger: 'När dörren öppnas' -> handling utlöses som en reaktion).

Reaktioner (Max 1 per runda): Vapenparering (SMI) mot närstrid, Skydd med sköld (Minskar skada med -1), Bryta siktlinje (Smyga/Gömma sig bakom skydd), Motmagi (Magisk kunskap/Mental styrka mot formelkastning), eller Skydd av allierad (Ta en träff för angränsande vän).

5.3 Positionering och zoner

- **Fientlig zon:** Zonen direkt runt en fiende. Att lämna den kräver ett Akrobatikslag (SMI) mot SV 13–16. Vid misslyckande får fienden en fri Taktisk manöver (t.ex. tryck tillbaka) mot dig.
- **Skydd / Täckning:** Halvt skydd ger -2 på inkommande attacker. Bra skydd ger -4. Att helt bryta siktlinjen förhindrar besvärjelser som kräver sikte.
- **Höjdskillnad:** Ger +1 fördel på avståndsattacker, samt -1 nackdel på närstridsangrepp från lägre nivå.
- **Svår terräng:** Kostnaden att förflytta sig fördubblas (2 steg per ruta). Hal/instabil terräng kräver Akrobatikslag för att passera utan att falla.

5.4 Attack — Steg för steg

1. Välj mål och deklarera anfall (samt hur eventuell EM på +5 ska användas).
2. Bestäm SV baserat på motståndarens försvar (parering/duckning) eller skydd/avstånd (normalt SV 13-15 ±2-4).
3. Slå 1T20 + relevant färdighet + attribut modifierare.
4. Avgör träff (resultat $\geq$ SV = träff). Räkna ut EM i steg om +5.
5. Applicera effekt: Slå vapenskada, dra av Pansarreduktion (RR) och sköld, dra av resterande skada från VP, och låt eventuellt överskott gå direkt på KP.

6. KP-konsekvens: Om målet tar KP-skada måste denne slå ett Motståndsslag (UTH) mot SV 13 (Heroisk) / SV 15 (Härdad) för att undvika följd effekter (blödning, yrsel, nedslagning, eller tappat grepp).

Kapitel 6: Skadehantering och utrustning

6.1 Skadeflöde och läkning

När en attack träffar rullas skadetärningarna. Rustningens Pansarreduktion (RR) dras av automatiskt från varje träff. En sköld kan användas aktivt som en Reaktion för att dra av ytterligare –1 skada. Den resterande skadan dras först från **Vitalitetspoäng (VP)**. Om skadan överstiger kvarvarande VP går det överskjutande värdet direkt på **Kroppspoäng (KP)**.

Läkning: VP återhämtar sig till sitt maxvärde så fort karaktären tar en kort paus (5-10 minuter) efter en avslutad scen. KP återhämtar sig mycket långsamt – 1 KP per natt under en lång vila på en trygg och säker plats. Ett lyckat Läkningsslag (SV 10) med rätt förband ger +1 KP extra under natten. I en stad eller trygg boning kan en karaktär återfå 1-3 KP per dag beroende på resurser och läkarvård.

6.1.1 Konsekvenser av en KP-träff (Slå 1T6 vid misslyckat Motståndsslag):

- **1. Blödning (Lätt):** Förlora 1 VP i slutet av varje runda tills blödnigen stoppas (Läkning SV 10 som reaktion i strid, SV 5 efter strid).
- **2. Yrsel:** Ger –1 på din nästa handling; en ny träff i samma runda slår omkull dig.
- **3. Liggande (Ner):** Du faller till marken. Att resa dig upp kostar hälften av din förflyttning.
- **4. Förlorat grepp:** Du tappar ditt vapen, din sköld eller ditt hållna föremål i en angränsande ruta.
- **5. Chock:** Du drabbas av –2 på alla dina reaktioner under denna runda.
- **6. Ärrbildning:** Du får ett djupt sår som lämnar ett permanent ärr. Detta kan ge sociala konsekvenser i framtiden enligt SL:s bedömning.

6.2 Stabilisering och första hjälpen (0 KP)

När en rollperson reduceras till 0 Kroppspoäng (KP) är hen utslagen. Rollpersonen faller omedelbart medvetslös till marken, och fortsatt skada kan vara omedelbart dödlig (vilket Spelledaren bedömer utifrån situationen i fiktionen).

- **Stabilisera:** En allierad kan utföra Första hjälpen med färdigheten Läkning på den utslagna rollpersonen. Detta kräver ett lyckat slag mot SV 10 i strid (som en Reaktion) eller SV 5 utanför strid. Om slaget lyckas är den utslagna karaktären stabiliserad men förblir medvetslös fram till scenens slut.
- **Vakna:** Att vakna kräver tillgång till vätska, vila och en säker plats. Rollpersonen vaknar då i slutet av scenen med 1 KP (förutsatt att fiktionen tillåter det).
- **Effektmargin (EM +5):** Om Läkningsslaget lyckas med en Effektmargin på +5 eller mer återfår målet dessutom 1T4 Vitalitetspoäng (VP) efter scenen.

6.3 Dödlighet och dödsstöt

I RedelfWorld mäts dödligheten genom en kombination av fiktiv baslinje och mekaniska dödsstöt. Detta är den förvalda standardregeln som reglerar en karaktärs bortgång vid extrema skador:

- **Fiktiv baslinje:** Vid extremt och grovt våld (såsom halshuggning, krossning under ett fallande fallgaller, eller att bli slukad av ett odjurs käkar) dör en rollperson direkt om fiktionen kräver det, utan att rulla dödsstöt.
- **Dödsstötsslag (Mekanisk dödlighet):** Om en rollperson når under 0 KP (negativa Kroppspoäng, dvs. –KP) måste de göra ett dödsstötsslag varje runda. Spelaren rullar 1T20 + Motstånd (UTH) mot SV 15.
- **Lyckat slag:** Rollpersonen är stabiliserad och slutar göra dödsstötsslag för denna scen.
- **Misslyckat slag:** Markera ett kryss (X) på karaktärsbladet. Vid 3 X dör rollpersonen permanent.
- **Naturlig 20:** Rollpersonen vaknar omedelbart med 1 KP (men är fortfarande svårt skadad).
- **Naturlig 1:** Markera två kryss (X) på karaktärsbladet omedelbart.

6.4 Utrustningslista för RedelfWorld

Priserna anges i Silver (S). Silver är standardvalutan i kampanjen. 100 mynt oavsett metall upptar 1 Bördslot i packningen.

6.4.1 Vapentabell

Vapen	Skada	Börd (Slots)	Pris	Särskilda egenskaper
Dolk / Jaktkniv	1T4	0*	5 S	Döljbar, bra reserv. *2 st tar 1 slot.
Kortsvärd	1T6	1	15 S	Lätt att använda i trånga utrymmen.
Svärd / Yxa	1T8	1	25 S	Mångsidigt standardvapen.
Spjut	1T8	1	10 S	Räckvidd (kan anfall från 2 meters avstånd).
Storhammare	1T12	2	45 S	[Tung] Kräver två händer för full effekt.
Kortbåge	1T6	1	20 S	Snabbt avståndsvapen.
Pilbåge	1T8	2	40 S	Kräver STY 2+ för full effekt.

Vapen	Skada	Börd (Slots)	Pris	Särskilda egenskaper
Armborst	1T10	2	50 S	[Lång omladdning] Kräver en handling att ladda.

6.4.2 Rustningar & Sköldar

Typ	Pansarreduktion (RR)	Börd (Slots)	Pris	Exempel / Kommentar
Lätt	–1 skada på varje träff	1	30 S	Läddrustning, tjock päls. Bra för tjuvar.
Medel	–2 skada på varje träff	2	75 S	Kedjebrynja, härdad plåt.
Tung	–3 skada på varje träff	3	150 S	Fullplåt, solid benplatta. Tungt skydd.
Sköld	–1 skada (aktiv block)	1	15 S	Kräver en reaktion och en ledig hand.

Kapitel 7: Valfria regler och moduler

Följande moduler fungerar som valfria 'plugins' som spelgruppen kan aktivera under Session 0 för att justera spelstilen och svårighetsgraden:

7.1 Pressande slag ('Att trycka på')

När du missar ett viktigt färdighets- eller stridsslag kan du välja att trycka på för en ny chans.

Procedur: Du deklarerar 'Jag pressar'. Du tar omedelbart en **KP-risk (Kroppspoängsrisk)** genom att rulla ett Motståndsslag (UTH) eller offra **3 VP direkt**. Du får slå om tärningen och det nya resultatet gäller. Om du skulle fumla (slå naturlig 1) på det pressade omslaget drabbas du av en förvärrad konsekvens i fiktionen (sämre position, trasigt vapen, eller en extra komplikation som SL beskriver).

7.2 Sårtrappan

Sårtrappan gör att skador känns över tid. Så fort en rollperson har förlorat **2 eller fler KP** drabbas denne av en permanent debuff på **–1 på alla fysiska handlingar** (Närstrid, Distans, Undanflykt, Hantverk, etc.). Denna effekt försvinner först efter att karaktären har fått korrekt medicinsk vård och vila.

7.3 Moral och stridströtthet

När en grupp av varelser (vakter, mooks, rånare) har förlorat **50 % eller mer** av sin sammanlagda VP-pool eller hälften av sina medlemmar har dräpts, måste de slå ett gemensamt VIL-slag för moral. Om de misslyckas väljer SL en rimlig konsekvens i fiktionen: de flyr fältet, lägger ner sina vapen, retirerar i ordnade former eller splittras i panik.

7.4 Karma-systemet (Kosmiskt samvete)

Karma mäter spelvärldens andliga reaktion på rollpersonernas handlingar och avsikter (separat från vardagligt anseende och rykten, FRP).

Skala: Löper från –5 (mörker/korruption) till +5 (heligt ljus). Alla karaktärer startar på 0.

- **+Karma (Välgörande):** Erhålls när du tar personlig risk eller kostnad för att skydda oskyldiga, visar nåd och barmhärtighet, eller håller ett svårt heligt löfte (Max +2 per scen).
- **–Karma (Skadligt):** Erhålls när du avsiktligt skadar, förråder, utnyttjar försvarslösa eller profanerar heliga platser för personlig vinning (Max –2 per scen).

7.4.1 Spelmekaniska effekter av Karma:

- **Hög Karma (+3 till +5):** En gång per scen kan SL ge –2 SV på en handling som återspeglar offer eller beskydd. Heliga platser, andar och heliga riter blir vänligare.
- **Låg Karma (–3 till –5):** En gång per scen kan SL ge +2 SV på ett försök att undkomma konsekvenserna av dina mörka handlingar. Skuggbundna varelser och korrupta andar bjuder på genvägar men med ryktesrisker.

- **Magiska missöden:** Hög Karma dämpar magiska missöden och gör effekterna mer hanterbara. Låg Karma eskalerar ockult kaos dramatiskt (Liturgiska missöden blir dessutom mycket hårdare då guden vänder bort blicken).

Kapitel 8: Framsteg och avancemang

Rollpersonerna blir starkare genom att spendera sina inspelade Kampanjpoäng (KPG). KPG intjänas löpande under spel genom att spela ut karaktärens Drivkraft (Drive), Relationsband (Bands) och Begränsningar (Limits).

8.1 Höja färdigheter (Rank 0–5)

Färdigheter kan höjas mellan äventyr genom att betala en progressiv KPG-kostnad. Inga steg får hoppas över:

Från Rank	Till Rank	KPG-kostnad
0	1	5 KPG
1	2	10 KPG
2	3	15 KPG
3	4	20 KPG
4	5	25 KPG (Maximal mänsklig topp)

8.2 Öka attribut (Valfri säsongsmodul)

Att öka ett grundläggande attribut (max till 5) är en stor milstolpe som påverkar alla dina härledda värden (KP, VP, FP, Börd, Initiativ). Det kräver en hel Säsong (10-20 skift av hängiven träning, studier eller riter):

Grundkostnad: 35 KPG

- **Miljömodifierare:** -5 KPG för gynnsam miljö (mentor, akademi, bra verktyg) | +5 KPG för dålig miljö (brist, sjukdom, flykt).
- **Säsongstest:** I slutet av säsongen slås ett slag kopplat till träningen (t.ex. Närstrid + STY för Styrka). Lyckat test ger ytterligare -5 KPG i rabatt. Misslyckat test ger +5 KPG i straffkostnad.

Slutlig kostnad varierar mellan 25 KPG (Allt fungerar perfekt) och 45 KPG (Katastrofal träning). Endast 1 attribut får höjas per säsong.

8.3 Hjalte- och signaturförmågor

- **Ny signaturförmåga (10 KPG):** Kräver färdighetsrank 2+ samt en fiktiv scen där du lär dig tricket. Max 3 aktiva signaturer.

- **Heroisk förmåga (20–25 KPG):** 20 KPG ger en lättare situationsbonus (t.ex. 1/scen +2 att träffa). 25 KPG ger en tung scenräddande förmåga. Kräver minst rank 3 i färdigheten samt en stor fiktiv milstolpe.

Kapitel 9: Magiska system och besvärjelser

Magi i RedelfWorld är mäktigt men instabilt. Det finns tre former av magi som förbrukar Fokuspunkter (FP): Studiemagi (Magikern), Heliga mirakler (Prästen) och Musikmagi (Trubaduren).

9.1 Designprinciper

- **0 FP (Cantrips):** Små vardagliga trick som kan kastas fritt utan kostnad. Risk för mindre olyckor vid fummel.
- **1 FP (Snabbverk):** Omedelbara stridsbesvärjelser eller verktyg (Tar 1 handling). SV 10–13 (Heroisk) / SV 12–15 (Härdad).
- **2–3 FP (Scenverk):** Kraftfulla effekter som förändrar hela stridsscenen (skapar zoner, fysiska hinder, debuffs). SV 13–16 (Heroisk) / SV 15–20 (Härdad). Att hålla effekten binder 1 FP under hela scenen.
- **Ritualer (2–5 FP):** Mäktiga, långsamma andliga eller ockulta verk (timmar/dagar). Kräver sällan slag men kräver plats, ingredienser och tabun.

9.2 Magikerns formellista (Urval)

Mekanik: 1T20 + Magisk attack + INT (eller VIL med Lärans fokus).

- **Gnista & Glöd (0 FP Cantrip):** Tänder eller släcker en handstor ljuskälla i 1 scen.
- **Skymningsdimma (1 FP):** Skapar en 3×3 rutor tät dimslöja. Sikten genom zonen är –2. Skingras av vind.
- **Sköldkant (1 FP):** Skapar en tillfällig magisk barriär som drar av –1 skada på nästa träff mot målet.
- **Kedjeblixt (3 FP Scenverk):** Gör 1T8 stormskada på mål inom 20 m. Blixten hoppar 1 gång till en ny fiende inom 5 m för 1T6 skada. EM +5 ger ytterligare +1 hopp.
- **Stenhud (2 FP Scenverk):** Ger målet –2 i rustning mot all fysisk skada under scenen (eller tills 3 träffar mottagits).
- **Bindande sigill (3 FP Ritual, 10 min):** Förseglar en portal eller kista magiskt. Att bryta sigillet kräver Låsdyrkning med +5 SV.

9.3 Prästens Heliga Mirakellista

Mekanik: 1T20 + Liturgi + VIL (eller KAR vid social liturgi). Präster kan spegla profana formler (palettbyte) under Heliga tabun (rena händer, bönen).

- **Välsignad gnista (0 FP):** Tänder ett mjukt, varmt heligt sken från dina fingertoppar.
- **Mild förvisning (1 FP):** Skickar en våg av tro mot odöda/demoner. Dessa drabbas av –2 på sitt nästa SV under 1 runda.
- **Invigd Mark (3 FP Sakral zon, 1-3 min):** Välsignar en 3×3 zon. Allierade inuti får +1 mot rädsla, medan skuggbundna fiender bränner sig och förlorar 1 VP varje runda de vistas där.

- **Fredsband (3 FP Ritual, 30 min):** Ritar en helig cirkel. Ingen kan påbörja strid eller dra vapen inuti utan ett mycket svårt VIL-slag.

9.4 Trubadurens Musikaliska Verk

Mekanik: 1T20 + Musik & konst + KAR (Kräver att målet kan höra musiken. Instrument fungerar som fokus).

- **Hjärtats takt (1 FP):** En allierad får +1 på sin nästa fysiska handling (EM +5 $\Rightarrow$ +2).
- **Fridsviskning (1 FP):** Dämpar aggression i rummet. SV +2 för den som vill dra sitt vapen först.
- **Ballad om Hältemod (2 FP Scenverk):** Alla allierade som hör låten återfår +1 VP i början av varje stridsrunda så länge du spelar (binder 1 FP).
- **Skräckens Crescendo (2 FP Scenverk):** Ett dånande, hotfullt musikaliskt klimax. Fiender måste slå Mental styrka eller bli Skärrade (-1 på samtliga slag under rundan).

Bilaga D: Missödestabeller

Tabell: 1T20 Magiska missöden (Profan magi)

Slås vid fummel (nat 1), magisk överansträngning (0 FP), eller misslyckade omslag vid pressad magi:

Slag (1T20)	Missöde	Mekanisk och Fiktiv Effekt
1	Strömläcka	Kastaren förlorar 1T4 FP omedelbart (kan bli negativt och utlösa #5).
2	Resonant sår	Ockult obalans ger -1 på nästa magiska attack / liturgislag i scenen.
5	Underskott	Poolen pressas till -1 FP. Kastaren tar omedelbart 1 KP i skada och slår en gång till på tabellen.
7	Mindre bakslag	Mental feber ger kastaren 1T4 VP i direkt skada (EM +5 dämpar skadan till 1 VP).
8	Oönskat eko	Formelns energi studsar och slår ner som en slumpmässig variation på ett slumpmässigt mål inom 5 m.
12	Skör bindning	Alla aktiva hållna effekter kräver nu koncentration och bryts omedelbart om du tar fysisk KP-skada.
14	Ritualtank	Ockult fokus brinner ut. Alkemiverktyg/Ritualkit förlorar 1 laddning och måste repareras.

Slag (1T20)	Missöde	Mekanisk och Fiktiv Effekt
18	Gnista till Eld	Om formeln var av typen eld/energi skapas en farlig brandzon (Ø 2 m) under 1 runda. 1T4 skada per runda.
19	Själsbränna	Maximalt FP sänks med –1 permanent fram till oavbruten långvila kombinerat med andlig reningsrit.
20	Stort bakslag	Barriären kollapsar. Välj mellan 1T6 KP i allvarlig sårskada, eller släpp alla effekter och ta 1T6 VP i mental skada. Triggat även eko (#8).

Tabell: 1T20 Liturgiska missöden (Gudomlig prövning)

Ersätter den profana tabellen för präster. Speglar andliga avbrott, synder eller prövningar.

Karmas inverkan: Hög Karma (+3 till +5) låter dig slå två gånger och välja det mildaste. Låg Karma (–3 till –5) låter SL välja det hårdaste.

Slag (1T20)	Resultat / Prövning	Mekanisk och Fiktiv Effekt
1	Själstivvel	Prästen grips av ovärdighet. Du drabbas av –1 på nästa Liturgi-slag i scenen.
2	Andlig Dränering	Kontakten med guden bryts med ett tyst sus. Du förlorar 1T4 heliga FP omedelbart.
4	Tystnadens Löfte	Prästen förlorar rösten under 1 runda. Kan varken prata eller åkalla mirakel som kräver bön.
5	Själsbränna	Sakral energi strömmar fel. Du tar 1T4 VP i mental skada (kan ej reduceras av rustning).

Slag (1T20)	Resultat / Prövning	Mekanisk och Fiktiv Effekt
8	Karmisk Whiplash	Miraklet missbrukades eller användes i själviskt syfte. Du drabbas av –1 Karma direkt.
11	Dolt Offer	Miraklet kräver köttets offer. Ta 1 KP-skada (eller förlora 3 VP direkt) för att låta miraklet lyckas med minsta effekt.
13	Sprucken Symbol	Din heliga symbol spricker. Alla mirakel kostar +1 extra FP tills symbolen repareras (Hantverk SV 12).
14	Själasår	Inre templet skadas. Maximal FP-pool sänks med 1 poäng permanent fram till botgöring eller tyst bön i en helgedom.
16	Dömande Eld	Okontrollerad rättfärdig vrede. Alla vänner och fiender inom 3 m tar 1T6 VP-skada av helig eld.
20	Gudomlig Tystnad	Guden vänder bort ansiktet. Du drabbas av –2 Karma direkt, och alla Liturgi-slag görs med +5 SV fram till svår botgöring.

Kapitel 10: Bestiarium och monsterskapande

10.1 Hotgrader för varelser:

- **1. Gunstling (Minion):** Faller snabbt (8-12 VP, saknar KP – dör vid 0 VP). Farliga i grupp. Hanteras med **Mook-grupsregler** (Gemensamt initiativ, Svärmanfall baserat på EM, samt abstrakt skadehantering: 1 minion dör per 5 skada).
- **2. Vanligt:** Standardmotståndare (14-18 VP, 3-4 KP). Kan utgöra ett hot mot skadade/trötta rollpersoner.
- **3. Elit:** Rejält hot och fungerar som mini-boss (20-26 VP, 4-6 KP). Har unika särdrag.
- **4. Solo:** Scenmonster eller boss (30+ VP, 6+ KP). Har flera anfall per runda och tunga särdrag.

10.2 Försvarsvärden för monster:

Värdena fungerar som fasta Svårighetsvärden (SV) för spelarnas attacker, eller som bonusar vid motståndsslag:

- **MF Fys (Magiskt försvar - Fysiskt):** Motstånd mot fysisk magi (strålar, projektiler).
- **MF Ment (Magiskt försvar - Mentalt):** Motstånd mot charm, rädsla och illusioner.
- **Reflex:** Skydd mot områdesattacker (AoE) och mekaniska fällor.

Riktvärden: Minion +2 | Vanligt +4 | Elit +6 | Solo +8 (Justera ± 2 för smidighet/klumpighet).

10.2.1 Exempel på varelse: *Draug (Kallagångare)*

Klassificering: Vanlig (2–4 st mot 3–4 RP) | **Typ:** Odöd | **Miljö:** Ruiner, kustgrottor.

Koncept: Forna krigare bundna till sin grav; reser sig när heligt ljus saknas och söker upp offer ur den kalla jorden.

Snabbstatistik:

- Initiativ: 1T20 + 0 (SMI)
- VP: 16 | KP: 4 | Rustning: Medel (RR -2)
- Försvar (SV): MF Fys 14 | MF Ment 12 | Reflex 10
- Anfall: Rostigt svärd +4 (1T8 skada)
- Särdrag: Skräck (Måste slå Skräckprov mot VIL vid möte; vid miss blir man Skärrad) samt Immunitet mot gifter.

Bilaga G: Alkemistens laboratorium

Denna modul introducerar ett fördjupat, spelmekaniskt system för alkemi, integrerat med spelets kärnmekanik för Fokuspunkter (FP), Börd och bärbara resurser.

G.1 Grundregler & Mekanik

- **Skörd av ingredienser:** Slå Alkemikunskap eller Överlevnad. Framgång ger 1 dos råmaterial. EM +5 ger antingen +1 extra dos eller en sällsynt ingrediens (Ger +2 på nästa bryggslag, tappar kraft efter 7 dagar). Fummel (nat 1) ger komplikationer (Giftig förväxling, rovdjur dyker upp, eller 1 KP i skada).
- **Bryggning:** Kräver 1 arbetsskift (4–8 timmar), en lugn plats och en Ritualsats (Alkemi). Att framställa en dryck kostar FP vid tillfället (Enkel: 1 FP, Medel: 2 FP, Kraftig: 3 FP). FP återhämtas som vanligt vid nästa långvila.
- **Logistik & Börd:** En Alkemipåse (1 Börd-slot) rymmer max 5 doser ingredienser eller 3 färdiga brygder. Oskyddade brygder som bärs utanför påsen förstörs direkt om karaktären faller hårt, tar elementär skada eller vadar genom djupt vatten.

G.2 Alkemiska recept med komplett speldata

Recept: Törres barkpulver (Enkel / SV 14)

Kostnad & Material: 1 FP | 1 dos Törresbark

Effekt: Stoppar Lätt blödning direkt. Användaren får +1 Motståndskraft under 1 scen.

EM +5: Låter dessutom +2 VP.

Risk / Bieffekt: Om den används på Kraftig blödning stoppas den inte helt, men ger +2 på nästa behandlingsförsök.

Recept: Fångmists-elixir (Enkel / SV 15)

Kostnad & Material: 1 FP | 1 dos Fångmist

Effekt: Användaren får +2 i Initiativ under 1 scen.

EM +5: Användaren får dessutom +1 i Reflex under samma scen.

Risk / Bieffekt: Kan ge användaren darrningar (–1 på finmotorik/precision) efter scenen om elixiret pressades hårt.

Recept: Slocknarserum (Medel / SV 17)

Kostnad & Material: 2 FP | 1 dos Svartvallmo / nattört

Effekt: Målet slår VIL-försvar. Vid miss somnar målet i 1 scen.

EM +5: SV för målets försvar ökar med +2.

Risk / Bieffekt: Lämnar en igenkännbar grå ton på läppar och fingertoppar.

Recept: Lindhönungs-sirap (Enkel / SV 14)

Kostnad & Material: 1 FP | 1 dos Lindhönung

Effekt: Återställer 1T6 VP och lindrar omedelbart nervositet/oro.

EM +5: Ger dessutom +1 på nästa sociala slag under scenen.

Risk / Bieffekt: Överdriven användning gör användaren sömnig och godtrogen.

Recept: Benskrubb (Medel / SV 16)

Kostnad & Material: 2 FP | 1 dos Kalkmärg / benaska

Effekt: Ger +1 i Pansarreduktion mot all fysisk skada under 1 scen.

EM +5: Huden blir hård som ben, vilket ger +1 på att motstå smärta.

Risk / Bieffekt: Huden blir extremt blek och hård, vilket ger -1 på sociala förstaintryck.

Recept: Skuggstegsdryck (Medel / SV 17)

Kostnad & Material: 2 FP | 1 dos Skuggmossa

Effekt: Användaren blir svår att upptäcka och får bonus på Smyga och Gömma sig i 1 scen. Kan ignorera första 'upptäckt'-konsekvensen.

EM +5: Smyga blir helt ljudlöst under scenen.

Risk / Bieffekt: Gör användaren känslig för starkt solljus.

Recept: Järnhudstinktur (Medel / SV 18)

Kostnad & Material: 2 FP | 1 dos Meteoritjärn

Effekt: Huden hårdnar och användaren tar -1 skada från kross/skär under 1 scen.

EM +5: Minskar inkommande fysisk skada med ytterligare -1.

Risk / Bieffekt: Huden låter mer vid rörelse, ger -1 på Smyga under samma tid.

Recept: Glödögats destillat (Enkel / SV 14)

Kostnad & Material: 1 FP | 1 dos Lyktsvamp

Effekt: Du ser i mörker som i skymning och kan tyda ockulta spår utan ljus i 1 scen.

EM +5: Du ser i absolut totalt mörker under scenen.

Risk / Bieffekt: Starkt ljus bländar dig och ger -1 på skarpa synslag i fullt dagsljus.

Recept: Sårstängare (Enkel / SV 13)

Kostnad & Material: 1 FP | 1 dos Honungsgalla

Effekt: Återställer omedelbart 1 KP eller stabiliserar en blödning.

EM +5: Målet återfår dessutom +1T4 VP.

Risk / Bieffekt: Ger en tillfällig söt bismak som kan störa andningen kort.

Recept: Solrosens antidot (Medel / SV 18)

Kostnad & Material: 2 FP | 1 dos Guld kärna

Effekt: Bryter en mild till måttlig förgiftning eller sjukdom. Ger bonus på att motstå gift under scenen.

EM +5: Ger total immunitet mot samma gift under resten av scenen.

Risk / Bieffekt: Kan orsaka tillfälligt kraftig svettning och feberfrossa.

Bilaga H: Hantverk, smide och reparation

Att smida ett svärd, tillverka en robust läderrustning, laga en sprucken sköld eller rigga en dödlig mekanisk fällkonstruktion kräver alltid tre saker: **Råmaterial (motsvarar 50 % av marknadspriset i Silver)**, **Tid (mäts i arbetsskift om 4-8 timmar)** och lämpliga **Hantverksverktyg**.

Slaget: 1T20 + Hantverk (Rang) + Attribut

- Styrka (STY): För tungt smide vid städet (hamra ut klingor, beslag, rustningsplåtar).
- Smidighet (SMI): För finmotoriskt arbete, läderarbete, sömnad eller brynjesammansättning.
- Intelligens (INT): För komplex mekanik, precisionsfällor, spänna bågar eller tolka ritningar.

Arbete i fält under en expedition utan tillgång till en ordentlig verkstad, städ, ugn eller smedja ger **+5 SV** på tillverkningsslaget.

H.1 Kategorier och svårigheter:

Kategori	Exempel på föremål	Råmaterialkostnad	Tid (Skift)	Svårighetsvärde (SV)
Enkel	Dolk, pilar, träsköld, facklor, rep	50 % av marknadspris	1 skift	SV 12–14
Medel	Svärd, yxa, armborst, lätt läderrustning	50 % av marknadspris	2–3 skift	SV 15–17
Avancerad	Tung plåtrustning, komplicerad mekanik	50 % av marknadspris	4–6 skift	SV 18–20+

Effektmarginal (EM +5) — Vålgjort arbete:

När arbetet är klart och tärningsslaget lyckas, ger EM +5 dig rätten att välja en permanent fördel för föremålet:

- **Effektivt arbete (Ekonomiskt):** Tillverkningstiden halveras (min 1 skift), eller så sparades resurser så att råmaterialet kostade 25 % mindre silver.
- **Pålitligt (Tåligt):** Föremålet får egenskapen 'Tåligt'. Första gången bäraren fumlar (nat 1) med föremålet i strid går det inte sönder eller tappas – materialet står emot påfrestningen och räddar situationen (förbrukas vid aktivering).

H.2 Underhåll och Fältreparationer:

Efter en dag av tung strid riskerar rustningar att förlora sin skyddande förmåga. Under en lång vila kan en karaktär spendera 1 skift på underhåll (Kräver Hantverk SV 10). Om detta misslyckas eller försummas tappar rustningen i kvalitet: den allra första träffen rustningen tar emot nästa dag har dess Pansarreduktion (RR) tillfälligt minskat med -1.

Tabell: 1T20 Hantverksmissöden

Utlöses om spelaren slår en naturlig 1:a (fummel) på sitt tillverkningsslag:

Slag (1T20)	Resultat	Mekanisk och Fiktiv Effekt
1	Bakslag i ässjan	Sprickande metall eller glödande splitter. Hantverkaren tar omedelbart 1T6 KP-skada och måste slå Motstånd (UTH) för att undvika Lätt blödning.
2	Förstörda verktyg	Dina verktyg går sönder. De blir helt obrukbara tills de repareras eller ersätts (kostar 10 Silver i en stad).
3–4	Brandfara	En glödande flaga sätter smedjan i brand. Kräver ett snabbt slag för Reflex/Akrobatik (SV 13) för att släcka innan skadan eskalerar.
5–6	Dold spricka	Föremålet ser perfekt ut. Första gången det används i strid (anfall eller försvar) går det dock omedelbart mitt itu.
13–14	Obalanserat	Vapnet har dålig viktfördelning eller så är verktyget klumpigt. Ger permanent -1 på Initiativ eller väger +1 extra slot i Börd.

Bilaga I: Detaljerade sociala stridssystem

När ett enkelt färdighetsslag inte räcker till för att avgöra en politisk fejd, en rättegång, eller en gillesförhandling, byter spelet till Social Strid. Här används argument som vapen, status som rustning, och mental uthållighet som sköld.

I.1 Sociala Värden (Speglad Mekanik)

- **Sociala VP (SVP - Ståndpunkt & Tålmod):** Din uthållighet under debatten. Formel: $10 + (VIL \times 2) + KAR$ (Motsvarar fysisk VP).
- **Initiativ:** Slås med $1T20 + INT$ eller KAR (Snabbhet i tanke och replikskifte).

I.2 Sociala Vapen och Rustningar

- **Social Rustning (Status & Publik):** Minskar inkommande SVP-skada.
 - Lätt (-1): Lokalt känd profil, gillesmedlem, neutral publik.
 - Medel (-2): Adelsman, välkänd mästare, prästvigd, välvillig publik.
 - Tung (-3): Kunglighet, gillesledare i sitt eget högkvarter, fanatiskt lojal publik.
- **Sociala Vapen (Argumentens tyngd):** Bestämmer skadetärningen för din attack.
 - Lätt (1T4): Skvaller, logiska resonemang utan konkreta bevis, åsikter.
 - Medel (1T6): Ögonvittnen, skriftliga löften, etablerad lag och kultur.
 - Tung (1T8): Solida bevis (kontrakt, avtal, stulna brev, mutor), avslöjade lögnar.
 - Massiv (1T12): En förkrossande personlig hemlighet (utpressning), brutet blodslöfte eller odiskutabla bevis på förräderi framför fientlig publik.

I.3 Handlingar i debatten

- **TA (Social Attack):** Slå $1T20 + Vältalighet + KAR$ mot passivt SV (Normalt SV 15). Vid träff rullas skada med ditt argument ('vapen'). EM +5 ger extra skadetärning eller taktisk insikt.
- **HÅLL (Bygg Försvar):** Slå Historia & Kultur eller Intuition + INT. Du hänvisar till lagar eller ställer motfrågor. Framgång ger +2 i Social Rustning fram till nästa tur, samt ger -2 på fiendens nästa anfall.
- **GE (Kompromiss / Fint):** Slå Skådespeleri eller Vältalighet. Du ger medvetet upp en poäng för att bygga förtroende. Du tar 1T4 SVP-skada, men fienden får -4 i SV mot ditt nästa anfall.
- **Avfärda (Reaktion):** Slå Mental styrka + VIL. Spenderar din reaktion för att hänskratta, skaka på huvudet eller avbryta. Minskar inkommande skada med -1 (eller -2 vid EM +5).

I.4 Sociala Sår (När SVP når 0)

När dina SVP tar slut blöder skadan över på dina värden. Du måste slå ett Motståndsslag (VIL) mot SV 13/15 för att undvika ett Socialt Sår:

- **Svarslös (Yrsel):** Du tappar tråden och stakar dig. Ger -2 på din nästa handling.
- **Förlorat fotfäste (Ner):** Du blir hånad av publiken. Fienden får EM +5 på nästa attack om du inte lägger din handling på att samla dig.

- **Hörnstenen brister (Eftergift):** För att inte förlora debatten helt måste du erbjuda en faktisk eftergift i fiktionen: betala en muta, lova en tjänst, eller ge upp ett av dina krav.
- **Bortgjord (Förlust):** Striden är över. Du förlorar förhandlingen helt och hållet och drabbas av -1 Rykte (FRP) i regionen.

Bilaga J: Fartygstrider och maritim statistik

Fartyget fungerar som besättningens gemensamma 'kropp' i sjöstrid – men det är spelarnas färdigheter som styr hur väl skeppet presterar under sjöstridsrundan (som representerar ca 5-10 minuter).

J.1 Fartygets Statistik

- **Skepps-VP (SVP - Rigg & Stabilitet):** Manöverförmåga och riggens tålighet. När SVP tar skada förlorar skeppet fart.
- **Köl-KP (KKP - Skrov & Bärighet):** Skrovets faktiska strukturella hälsa. När skadan blöder över från SVP till KKP tar skrovet stryk. Vid KKP 0 sjunker skeppet.
- **Pansarreduktion (RR):** Dras av automatiskt från varje artilleriträff. Lätt: -1 | Medel: -2 | Tung: -3.

Skeppstyper:

Skeppstyp	SVP	Köl-KP	Pansar	Hastighet / Manöver	Artillerislots
Kustslup	15	4	-1	+2 på Undanmanövrer	1 Lätt / Medel slot
Kogg / Handelsfartyg	25	6	-2	+0 på Undanmanövrer	2 Medel slots
Krigsgaleon (Baccolath)	40	10	-3	-2 på Undanmanövrer	4 Medel / Tung slots
Singing Yew-skepp (Alver)	30	7	-2	Alvisk resonans (Se nedan)	2 Medel slots

Specialregel: Singing Yew-skepp: De är levande magiska noder. En Magiker/Trubadur kan bränna 1 FP för att ge fartyget +2 på valfri rullning under rundan. Skeppet självläker dessutom automatiskt 1T4 Köl-KP i slutet av varje scen i magiska vatten.

J.2 Besättningens Roller och Handlingar

- **Kaptenen (Kommendera):** Slå Vältalighet (SV 13) med KAR/INT. Framgång ger +2 på en allierads handling. EM +5 ger en helt extra Huvudhandling till en vän. Kaptenens slag (1T20 + Vältalighet + KAR) avgör fartygets initiativ.

- **Rorsman (Manövrera & Ramning):** Slå Navigering + SMI/INT (SV 15). Ger fienden -2 på anfall. Kan ramma fienden (Slå Navigering mot fiendens Undanmanöver; gör 1T12 skada + fartygets pansar, tar hälften själv). Reaktion (Undanmanöver): Slå Navigering + SMI mot fiendens attack för att halvera skadan eller ge ytterligare -2 skydd.
- **Artilleristen (Eld!):** Slå Avståndsvapen eller Hantverk + SMI/INT. Ballista (Medel) gör 1T8 skada och ignorerar 1 rustningspunkt. Kanon/Katapult (Tung) gör 1T12 skada men kräver Lång omladdning.
- **Timmerman / Gast (Nödreparation):** Slå Hantverk + STY/INT (SV 13). Återställer 1T6 SVP (släcker bränder, lagar rigg). Vid EM +5 kan Timmermannen stoppa en kritisk läcka.

J.3 Kritiska Fartygsskador (Slå 1T6 vid misslyckat motstånd):

När skada blöder över på Köl-KP måste skeppet slå ett Motståndsslag (Hantverk/Navigering + UTH/STY, SV 15) för att undvika haveri:

- **1. Duk och Rep (Riggskada):** Rigg och segel trasas sönder. Fartyget kan inte ramma, och Rorsman får -2 på alla Navigeringsslag tills riggen lagats.
- **2. Träsplitter:** Explosion av splitter över däck. Alla spelare på däck måste slå Reflex (SV 13) eller drabbas av 1T6 personlig VP-skada.
- **3. Vatten i Skrovet (Läcka):** Fartyget tar 1 Köl-KP i skada i slutet av varje runda tills en karaktär pumpar vatten eller lagar läckan (Hantverk SV 15).
- **4. Eld på däck! (Brand):** Elden sprider sig. Fartyget tar 1T6 SVP-skada i slutet av varje runda tills det släcks (Akrobatik/Överlevnad SV 13).
- **5. Roderhaveri:** Skeppet låser sig i en riktning. Fartygets passiva försvar sänks till SV 10 och kan inte utföra reaktioner tills det lagats.
- **6. Fullträff i lastrummet:** Tung strukturell skada. Fartyget tar direkt dubbel Köl-KP-skada och en slumpmässig frakt förstörs permanent.

Bilaga K: Storskalig krigföring och fältslag

Fältslag spelas i 'Skeden' (rundor om 15-30 minuter). Istället för enskilda soldater slår man för hela **Enheter** bestående av 50 till 200 man. Rollpersonerna agerar som officerare och använder sina färdigheter för att leda och vända striden.

K.1 Enhetens Statistik

- **Enhets-VP (EVP - Formation & Moral):** Soldaternas uthållighet och disciplin. Så länge enheten har EVP kämpar de i formation.
- **Enhets-KP (EKP - Manskap & Kärna):** Det faktiska antalet levande soldater i formationen. När EVP tar slut dör folk i massor. Vid EKP 0 förintas enheten.
- **Pansarreduktion (RR):** Minskar inkommande skada. Lätt (–1) | Medel (–2) | Tung (–3).

Enhetstyper:

Typ av Enhet	EVP	EKP	RR	Enhets-skada	Särskilda egenskaper
Bondeuppbåd (Milis)	15	3	0	1T6 (Lätt)	Bryts snabbt, billiga att ställa upp.
Reguljärt Infanteri	25	6	–2	1T8 (Medel)	Arméns ryggrad. Kan bilda Sköldmur.
Tungt Kavalleri	30	5	–3	1T12 (Tung)	Får +2 på attacken vid stormning (Charge).
Bågskyttar / Avstånd	20	4	–1	1T8 (Distans)	Kan attackera över andra enheter (Räckvidd).
Artilleri / Magikerkår	15	2	0	2T8 (Massiv)	Ignorerar 1 rustningspunkt, tvingar fram moraltest.

K.2 Rollpersonernas Roller i Fältslaget

- **Fältherren (Order & Inspiration):** Slår Väktalighet mot SV 15 (med KAR). Ger en enhet +2 på anfall. Eller 'Håll linjen!' (SV 13) för att återställa 1T8 EVP till en vacklande enhet (EM +5 ger även +1 RR denna runda).
- **Taktikern (Strategi & Terräng):** Slår Historia & Kultur eller Intuition + INT mot fiendegeneralens SV 15. Kan flankera (ger en allierad enhet fördel och maxskada vid EM +5) eller förutse fiendens anfall (ger fienden -2 på anfall).
- **Frontkämpen (Genombrott):** Slår Närstrid mot SV 15. Vid träff delar kämpen ut sin personliga vapenskada + STY direkt mot fiendens Enhets-VP (slår hål i sköldmuren). EM +5 gör fiendeenheten Skakad (-1 på deras attacker). Vid fummel dras Frontkämpen ner i myllret och tar 1T8 KP i personlig skada.
- **Understöd (Zonkontroll):** Slår Magisk attack eller Distansvapen + INT/SMI. Sänker fiendens EVP. Vid EM +5 sätts marken i brand eller förvandlas till lera (svår terräng), vilket låser fiendeenhetens rörelse helt.

K.3 Kritiska Fältslagshändelser (Kaostabellen 1T6):

När en enhets EVP tar slut och de tar EKP-skada måste de genast slå ett Moraltest (Motstånd UTH/VIL mot SV 15). Misslyckat test utlöser ett slag på Kaostabellen:

- **1. Fanflykt (Panik):** Hela enheten bryter formation och flyr fältet permanent.
- **2. Inringade:** Enheten fastnar i en fälla och tar omedelbart 1T6 extra EKP i skada utan skydd av pansar.
- **3. Brutet sköldmur:** Enheten förlorar sin Pansarreduktion (RR blir 0) under resten av striden och får -2 på alla egna attacker.
- **4. Officeren faller:** Enhetens ledare stupar. Om en rollperson är officer i enheten måste denne slå ett Motståndsslag (SV 15) eller drabbas av 1T6 personlig KP-skada.
- **5. Vänskaplig eld / Förvirring:** I kaoset råkar enheten anfalla eller fly in i en allierad enhet, som omedelbart tar 1T6 EVP i skada.
- **6. Sista striden:** Enheten inser att de är dödsdömda. De får en sista, omedelbar attack med +2 i skada innan de förintas helt.