

Grunderna

Grundegenskaper

Din karaktär beskrivs med hjälp av 8 grundegenskaper som definierar dina styrkor och svagheter.

- **Styrka** (STY) - muskelstyrka
- **Storlek** (STO) - din kropps massa
- **Fysik** (FYS) - uthållighet, motståndskraft mot gifter och sjukdomar
- **Smidighet** (SMI) - reaktionsförmåga, koordination, vighet och kropps kontroll.
- **Intelligens** (INT) - förstånd och minne
- **Uppmärksamhet** (UPP) – en kombination av alla sinnen och hur uppmärksam du är på din egen omgivning.
- **Psyke** (PSY) - självdisciplin, magiskt potential
- **Karisma** (KAR) - utseende, charm, självförtroende, social förmåga

För en människa varierar dessa mellan 1 och 19, där 10 kan ses som ett medelvärde.

Färdigheter

Utöver grundegenskaperna har en karaktär även färdigheter som beskriver vad hen har lärt sig under sitt liv. En färdighet har normalt ett värde mellan 1 och 20 vilket kallas färdighetsvärde (FV). När man vill använda en färdighet så slår man 1T20 och om utfallet då blir under eller lika med sitt FV så har man lyckats. Skulle T20 utfalla med 20 så slås hela slaget om, fast nu med 2T20 istället för 1T20. Skulle utfallet även vid detta slag bli 20, så räknas detta som 20 och man slår ej om fler gånger.

I vissa fall är det man vill göra svårare eller lättare än normalt vilket mäts i svårighetsgrader (SVG).

Väldigt lätt	-2
Lätt	-1
Normalt	0
Svårt	+1
Mycket svårt	+2
Extremt svårt	+3
Absurt	+4

Detta skall tolkas som hur många T6:or som dras ifrån eller läggs till ditt slag när du slår för din färdighet. SVG +2 betyder att du istället för 1T20 slår 1T20+2T6, SVG -1 betyder 1T20 -1T6. Det gäller då att summan skall bli lika med eller under FV för att lyckas.

Egenskapsslag

Egenskapsslag fungerar precis som ett färdighetsslag, men istället för att slå under eller lika med ett färdighetsvärde så ska man slå under eller lika med ett grundegenskapsvärde. Färdigheter används i första hand när man försöker göra något, men om ingen lämplig färdighet finns så kan man istället använda en lämplig grundegenskap. Exempelvis INT om man försöker knäcka en svår gåta eller STY om man vill slå in en dörr.

Värdet modifieras för hur svår handlingen är på samma sätt som för färdigheter.

Konfliktslag

Om två personer motarbetar varandra, t.ex. Genom armbrytning (STY) eller att en person försöker smyga förbi en annan (Smyga mot Uppmärksamhet) så bestäms först SVG för båda parterna, sedan slår de var för sig tre slag för sin färdighet/egenskap. Den som lyckas med flest slag har vunnit

kampen. Skulle båda lyckas med lika många slag så slås ytterligare ett slag tills dess att bara en part lyckas. Har båda väldigt högt FV (20+) så kan SVG ökas med 1 för alla inblandade.