

## Rollpersonen

Att skapa en rollperson i *Vinter* tar ungefär en timme. Skriv ut ett karaktärsblad från [www.vinter-rpg.com](http://www.vinter-rpg.com) för att börja.

### Attribut

Alla karaktärer har fem stycken attribut. Varje rollperson får **13 poäng** att sätta ut på dessa. Det är mycket viktigt att tänka igenom fördelningen då attributen används i nästan alla färdighetsslag under spelets gång.

### Styrka

Hur fysiskt stark och uthållig rollpersonen är. Används vid fysiska aktiviteter såsom klättring, löpning, slagsmål och grovarbete.

### Rörlighet

Hur smidig och fingerfärdig rollpersonen är. Avgör hur bra reflexer hon har, hur mycket hon kan böja sin kropp och vilken precision hon har.

### Karisma

Hur vältalig och socialt funktionell rollpersonen är. Avgör hur bra hon känner människor, hur väl de uppfattar henne och hur bra hon klarar sig i sociala konfrontationer.

### Psyke

Hur själsligt stark och självständig rollpersonen är. Avgör hur ståndaktig, svårövertalad och hur disciplinerad rollpersonen är.

### Uppfattning

Hur uppmärksam och vaken rollpersonen är. Avgör hur lätt hon upptäcker avvikelser, hur vaksam hon är och hur mycket vikt hon fäster på sin omgivning.

---

*Exempel: Spelaren Sara håller på att skapa en kvinnlig tjuv vid namn Xerina. Hon vill att karaktären skall vara mycket smidig och ganska karismatisk. Samtidigt skall hon vara uppmärksam efter faror, men kanske inte så stark. Hennes intellekt skall vara i medelklass.*

*Sara väljer följande fördelning:*

*Styrka: 1  
Rörlighet: 4  
Psyke: 2  
Karisma: 3  
Uppfattning: 3*

## Tur

Det finns ett sjätte attribut som man inte kan sätta poäng på i början. Detta är *Tur*. Attributet används i situationer där ödet har större påverkan över utgången än rollpersonens skicklighet. Rollpersoner har 2 i *Tur*, medan SLP har 1.

## Karaktärsutveckling

I takt med att en rollperson utvecklas får hon karaktärsutvecklingspoäng. Dessa kan användas för att höja färdigheter, köpa sig expertiser, samla på sig resurser samt skaffa sig fler egenskaper under spelets gång. Rollpersoner börjar med 0 poäng. Varje gång en av rollpersonens *Vägar* når en ny nivå får hon lika mycket karaktärsutvecklingspoäng. Hon får dessutom 1 poäng efter varje spelsession.

Alltså får man poäng enligt följande:

- Man börjar med 0 poäng.
- När en *Väg* höjs får man lika många poäng som sitt nya värde.
- Efter varje spelsession får man 1 poäng.

Poängen kan användas enligt följande:

- 1 *Erfarenhet* i en färdighet kostar 1 poäng\*.
- 1 *Expertis* kostar 10 poäng.
- 1 *Egenskap* kostar 3 poäng per nivå.
- 1 *Resurs* kostar 3 poäng per nivå.

\* Får endast köpas en gång per färdighet och spelsession. Man får alltså köpa *Erfarenhet* flera gånger samma session, men bara om det gäller olika färdigheter.

## Vägar

Alla rollpersoner har två eller flera *Vägar*. Detta är banor på vilka rollpersonen kan utvecklas under spelets gång. Ofta är banorna något motsägande för att spelaren skall få göra moraliska val. Om en rollperson agerar efter en *Väg* på ett avgörande sätt för antingen äventyret eller rollpersonens utveckling får hon *Erfarenhet* i vägen. När en *Väg* höjs erhåller rollpersonen *Karaktärsutvecklingspoäng* (se föregående rubrik). *Vägarna* skall ses som ett hjälpmedel i rollspelandet och som en anteckning över hur länge rollpersonen tjänat ett visst syfte.

Om spelaren anser att det passar rollpersonens utveckling kan en *Väg* låsas. Då kommer den inte längre generera några poäng, en ny *Väg* kan istället väljas (denna börjar på nivå 1). Detta kan vara lämpligt när en rollperson tjänat ett livsmål tillräckligt länge och börjar söka nya utmaningar.

Alla rollpersoner börjar med två (2) *Vägar* som spelaren väljer helt fritt. Det finns förslag nedanför. Båda *vägarna* har 1 *Värde* och 0 *Erfarenhet* från början.

### **Förslag på Vägar:**

Frosseri, Girighet, Heder, Hemlighetsmakeri, Hjälpsamhet, Hämnd, Kaos, Kontakter, Kunskapstörst, Kärlek, Makt, Martyrskap, Nyfikenhet, Pacifism, Ränkspel, Rättvisa, Sadism, Salighet, Våld, Äventyr.

*Exempel: Xerina är visserligen ute efter hämnd, men det är inte det som kommer att styra de flesta av hennes handlingar. Därför väljer Sara Girighet och Rättvisa som Xerinas Vägar. Detta torde kunna skapa intressanta konflikter.*

### **Beskrivning**

Att beskriva sin rollperson är en mycket viktig del av att definiera vem hon är. Du kan skriva helt fritt, men om du vill ha hjälp finns nedanstående hjälpmedel.

### **Karaktärsdrag**

Ambitiös, Energisk, Generös, Hedersam, Hjälpsam, Kaotisk, Klok, Konstnärlig, Listig, Lojal, Lugn, Modig, Mogen, Omsorgsfull, Pragmatisk, Stabil, Stolt, Tillbakadragen, Trevlig, Troende, Uppfinningsrik, Vardaglig, Vältalig.

### **Egenheter**

Barnslig, Brytning, Dekadent, Fanatisk, Färgstark, Fixerad, Girig, Impulsiv, Kåt, Manisk, Martyr, Misstänksam, Mystisk, Naiv, Ockult, Paranoid, Renlig, Trolös, Våghals, Våldsam, Vidskeplig, Vild, Överdriven.

### **Utseende**

Exotisk, Fager, Fet, Gråögd, Grov, Hårig, Kraftig, Krokig, Kromryggad, Lättklädd, Muskelös, Naturlig, Nätt, Ovårdad, Rakryggad, Skallig, Skör, Slö, Solbränd, Storbystad, Svulten, Ärrad, Ölimage.

### **Mål**

För att ge rollpersonen ett syfte är det bra att definiera ett par mål som hon strävar mot. De som står nedan är endast exempel på vad det kan röra sig om.

Hämnas, Finna kärleken, Bli bäst inom ett område, Grunda ett handelshus, Bilda familj, Bli rik, Nå högt i samhället, Bli omsjungen, Se avlägsna platser, Leva för evigt, Grunda en religion, Finna svaren, Göra föräldrarna stolta, Vinna en tävling, Skapa kaos, Få en vision, Hitta en legendomspunnen plats, Bli fri från överhögheten, Hjälpa människor, Besegra en fiende, Skapa ett enat rike, Rensa världen från ondska, Få en lärning, Lära sig om det ockulta, Se en drake, Skaffa många vänner.

*Exempel: Sara vill att Xerina skall vara Ambitiös och Listig, trots att hennes Psyke är i medelklass. För att göra henne mer intressant skall hon även vara lite Mystisk och Våghalsig. Hon skall ha ett Exotiskt men Ärrat utseende och hennes mål i livet är att Hämnas på en specifik ätt som förstörde hennes liv.*

## Bakgrund

Efter att du fått en bild av vem rollpersonen är blir det dags att komma på en bakgrundshistoria. Ett tips är att försöka få med personer och platser som karaktären besökt då detta senare kan skapa intressanta möjligheter för utbyggnad. Det är bra att även skriva ner lite om rollpersonens familj och ålder då detta är en mycket stor del av hennes liv. Nedan finns en lista med frågor som kan vara bra att fundera över.

Vart föddes karaktären?

Vem var hennes bästa vän?

Vart lärde hon sig det hon kan?

Vilka platser har flest minnen kopplade till sig?

Är hon rädd för något och varför?

Hur kommer det sig att hon nu äventyrar?

Hur går hon runt ekonomiskt?

Vilket var hennes största misslyckande?

Är hon riktigt stolt över något hon gjort?

Vem eller vad är allra viktigast för henne?

Vad skulle få hennes liv att förändras?

Har hon några laster?

Vad skulle hon vilja ändra på i världen?

Vad får henne att vilja hjälpa någon?

Vad driver henne att fortsätta?

Vilka är hennes vänner och hur träffades de?

Har hon några fiender och varför?

Vilken egenskaper hatar hon mest hos sig själv?

Vad får henne att skilja sig från andra likasinnade?

## Färdigheter

Förutom attributen finns det även *Färdigheter* som avgör hur bra en rollperson är inom olika områden. *Primära färdigheter* har alla rollpersoner från början. *Sekundära färdigheter* kan skapas efter behov för att representera specialområden som rollpersonen är kunnig inom.

Rollpersonen har från början 1 i alla *Primära färdigheter* och 0 i de sekundära. Du har **100 poäng** att fördela på färdigheterna. Att höja en färdighet kostar lika många poäng per steg som det man höjer till. Alltså kostar det 3 poäng att höja från 2 till 3 och totalt 6 poäng att höja från 0 till 3 (1 + 2 + 3). Det är inte rekommenderat att höja några färdigheter över 5 vid karaktärsgenereringen.

Den sekundära färdighet som krävs för att tala sitt modersmål börjar man med sin *Karisma* i. För invånarna i Mohriana är detta *Mohrisk Tunga*.

### Primära färdigheter

Fingerfärdighet, Genomsöka, Gårdsliv, Gömma, Havsliv, Holmgång, Kroppskontroll, Ledarskap, Rida, Romantik, Rumla, Självkontroll, Skådespel, Smyga, Spionera, Stadsliv, Strid, Studier, Undvika, Vildmarksvana, Övertala.

### Exempel på sekundära färdigheter

Anatomi, Bergsliv, Bågskytte, Dolkar, Drakar, Fäktning, Förklädnader, Geografi, Jakt, Lagkunskap, Läsa Runor, Lönmord, Mohrisk Tunga, Ockultism, Sagor och fabler, Simma, Skräddare, Teologi (helensk), Tunga vapen, Universitet, Vapensmide, Zoranas historia, Örtlära.

## Expertiser

Förutom färdigheter kan rollpersoner även ha ett antal expertiser. Detta är områden som hon är extra insatt i och därför alltid har 1 tärning extra på, oavsett vilken färdighet som används. Observera att spelledaren måste godkänna om spelaren önskar använda en expertis. Det måste finnas en bra anledning varför en rollperson har en expertis.

1 expertis kostar **10 poäng** från de ovan. Man får som mest välja 3 expertiser under karaktärsskapandet. Man behöver inte nödvändigtvis välja bland de nedan.

### Exempel på expertiser

1000 år sedan, konungar, folkstro, Danaprovinsen, mästarens smide, helensk tro, världshaven, kända skepp, bakelser, byråkrati, meningslös kunskap, efterlysningar, gömda skatter, järn.

## Egenskaper

Då spelarkaraktern är en slags huvudperson i en berättelse är det lämpligt att hon även besitter vissa egenskaper som inte alla människor gör. Detta representeras i *Vinter av Förmågor* och *Begränsningar*. Alla rollpersoner har **5 poäng** att köpa sig *Förmågor* för. Om man även köper *Begränsningar* får man fler poäng som kan användas för att köpa fler förmågor. Vissa förmågor och begränsningar kostar flera poäng och vissa går att sätta olika många poäng i. Man får inga poäng från en begränsning som inte påverkar rollpersonen nämnvärt.

## Förmågor

**Alkoholresistant (2).** Rollpersonens kropp är mycket bra på att hantera alkohol. Alla modifieringar på grund av alkohol minskar med två (2) nivåer.

**Allvetare (4).** Rollpersonen vet någonting om nästan allt. Det spelar ingen roll vart i världen hon befinner sig för hon kommer alltid att veta någonting om stället. Folk tar vanligtvis rollpersonen för en mytoman, men dock verkar det som om hennes yttranden nästan alltid stämmer. Om spelaren vill kan han be spelledaren om en liten notis om en plats, en person, en händelse eller ett föremål. I slutändan är det dock alltid spelledaren som bestämmer hur mycket information som skall lämnas ut.

**Ambidextriös (2).** Rollpersonen kan använda höger hand lika bra som vänster hand och får inga extra svårigheter av att använda två vapen samtidigt.

**Andebindning (3).** Rollpersonens själ är bunden till ett objekt som denne håller kärt. Så länge som objektet är oskadat kommer rollpersonens ande att följa det, även om kroppen skulle dö. Rollpersonen skulle aldrig kunna tänka sig att lämna föremålet mer än mycket korta tidsrymder. Om rollpersonen skulle separeras från föremålet kommer hon att hela tiden plågas av dess belägenhet. Till exempel skulle rollpersonen känna att hon har svårt att andas om föremålet läggs i ett skrin och ifall föremålet kastades i havet skulle rollpersonen snart kvävas. Fördelen med att ha sin själ bunden till ett föremål är att rollpersonens själ kommer att leva vidare efter det att hon dött. Så småningom kommer rollpersonen kunna anta en vag spökform och kanske kommunicera med de som kontrollerar värd föremålet.

**Andligt sinnad (2).** Rollpersonen är mycket bra på att förstå hur religionens bud och slår därför alltid en (1) tärning extra när det gäller religiösa ting.

**Ansiktsskiftare (5).** Rollpersonen är kusligt skicklig på att imitera andra personers ansikten och röster. Genom att spänna olika muskler i ansiktet kan rollpersonen anta ett helt nytt utseende. Personer som känner rollpersonen kanske skulle kunna känna igen henne, men för andra är hon helt obekant.

**Balans (3).** Rollpersonen har ett mycket gott balanssinne som gör att denne kan balansera på räcken och klättra på smala bergsavsatser utan problem. Slag med *Rörlighet* för att

avgöra om rollpersonen lyckas behålla balansen görs med två (2) tärningar extra. Dessutom får rollpersonen ingen svårighetsmodifikation av att slåss på smala ytor, så länge denne kan röra sina armar fritt.

**Barnasinne (1).** Rollpersonen är mycket bra på att förstå och göra sig vän med barn, vilka nästan alltid känner sig säkra i rollpersonens närvaro.

**Bergvandrare (5).** Rollpersonen kan trycka sig kropp genom solid sten. Processen är extremt plågsam. För att lyckas ta sig igenom måste hon lyckas med ett kombinerat Styrke- och Psykeslag. Det krävs 2 lyckade för att ta sig igenom en husvägg, 4 för en fängelsevägg och 6 för en stenmur. Varje försök tar ungefär en stridsrunda och resulterar i att hon får 1 Skada i en slumpad kroppsdel.

**Blodsugare (5).** Genom att dricka blod från en besjälad varelse kan rollpersonen läka sina egna skador. För varje liter blod som rollpersonen dricker försvinner 1T6 Skada jämnt fördelat över hela kroppen.

**Bärsärk (3).** Rollpersonen har förmågan att viljemässigt kunna gå in i ett bärsärkaraseri.

**Demonisk pakt (5).** Rollpersonen har slutit en pakt med ett mörkt väsen för att få ta del av dess kunskap eller krafter. Exempelvis kan två eller tre av rollpersonens attribut höjas med 1 vardera eller så kan någon av rollpersonens färdigheter få 10 *Erfarenhet*. Nackdelen med paktens är givetvis att demonen kräver någonting i gengäld. Det kan röra sig om ett själsoffer en gång i månaden eller att rollpersonen måste föda demonen ett barn minst vart tredje år. Spelaren får komma överens om vad som gäller ihop med spelledaren.

**Djurvän (1-2).** Rollpersonen kommer mycket bra överens med djur av alla de slag. Detta gäller främst bruksdjur men kan även sträckas till att gälla vilddjur.

**Drömvandrare (3).** I sina drömmar kan rollpersonen ströva iväg och besöka folk och platser som befinner sig mycket långt borta. Problemet är att rollpersonen ser saker så som de ser ut i de drömandes drömmar och dels tolkar allting efter sina egna erfarenheter och upplevelser. Detta gör drömvandringar extremt surrealistiska. Utöver detta så finns det även en stor fara när man drömvandrar. Det är nämligen så att alla de drömandes mardrömmar lever i drömriket och om man skulle stöta på en sådan så är det inte säkert att man har skyddet av att alltid kunna vakna. Många mardrömmar ser äventyrare i drömriket som inkräktare och gör allt för att jaga ned och fångsla dem. Om man bortser från detta så är möjligheterna enorma då rollpersonen kan kommunicera med fjärran personer och utforska forna riken ifrån sitt egna sovrum.

**Elastiska ben (2).** Rollpersonen klarar av att falla från höga höjder utan att få allt för allvarliga skador. När fallskada skall räknas ut blir skadan alltid en (1) nivå lägre än väntat.

**Elementarvän (5).** Välj ett element (jord, vind, vatten eller luft). Rollpersonen kommer inte att skadas av elementet i första taget. Om rollpersonen faller från en hög höjs kommer kanske marken att dämpa hans eller hennes fall och om rollpersonen stoppar sin hand i en eld

kommer kanske elden att vrida sig runt handen. Om rollpersonen ramlar över bord kanske strömmarna för honom eller henne mot land eller om en pil susar mot rollpersonens huvud kanske en vindpust får den att missa sitt mål.

**Elementtålig (2).** Rollpersonen är mycket resistent mot extrema väderförhållanden. På alla slag för vätskebrist och nedkylning har rollpersonen två (2) tärningar extra.

**Empati (1).** Rollpersonen är mycket bra på att förstå hur andra personer känner och mår. Denna egenskap visar sig bra när rollpersonen försöker lära känna dessa. Alla slag för att avgöra om någon försöker ljuga är en (1) nivå lättare för rollpersonen.

**Empatisk beröring (4).** Genom att röra vid ett föremål kan rollpersonen förnimma starka känslor som föremålet kommit i kontakt med. Detta gör att rollpersonen ibland kan se en del av föremålets historia spelas upp. Om känslorna är mycket starka, som till exempel hos en offerkniv eller ett tortyrredskap, kan det hända att bilderna blir så starka att hon omedelbart sätter igång och gör det som föremålets forna ägare höll på med.

**Etikett (1).** Rollpersonen vet instinktivt hur man skall föra sig i andra personers närhet för att göra ett gott intryck på dem.

**Fertil (1).** Rollpersonen är mycket fertil och har inga problem att producera avkomma. Slag för att se om rollpersonen (ifall denne är en kvinna) eller rollpersonens partner (om rollpersonen är en man) blir gravid är en (1) nivå lättare.

**Filosof (1).** Rollpersonen spenderar mycket tid med att tänka över livet och dess mening. Hon har därför väldigt lätt att förstå varför vissa saker eller personer är som de är.

**Fingerfärdig (2).** Rollpersonen är mycket flink i fingrarna. Slag med *Fingerfärdighet* slås med en (1) extra tärning.

**Fotografiskt minne (4).** Rollpersonen kan memorera "bilder" av händelser mycket exakt, och kan sedan gå igenom dem vid ett annat tillfälle. Rollpersonen behöver aldrig slå Psyke-slag för att se om hon känner igen en person eller plats, eller för att se om någonting förändrats sedan rollpersonen senast var där. Utöver detta kan rollpersonen memorera kortare textstycken, så som en enskild boksida, för att veckor senare recitera den ordagrant.

**Frisk (1).** Rollpersonen blir sällan sjuk och drabbas aldrig av lättare förkylningar. Alla slag för smittorisk eller för att avgöra en sjukdoms utgång görs med en (1) extra tärning.

**Förmögen (3).** Rollpersonen besitter en stor förmögenhet som motsvarar runt tio års inkomst för någon av hennes börd.

**Förnimmare (3).** Rollpersonen tycker sig kunna förnimma auror runt allt i sin omgivning. Ibland kan dessa auror förvarna henne om någon har ett ont uppsåt.

**Gifftålig (2).** Rollpersonen påverkas mindre än andra av gifter. Alla slag för att se hur giftet affekterar rollpersonen görs med en (1) extra tärning.

**Gott lokalsinne (1).** Rollpersonen är mycket bra på att hitta i världen och går nästan aldrig vilse. Rollpersonen slår alltid en (1) tärning extra när det gäller att hitta rätt.

**Gott rykte (2).** Många talar väl om rollpersonen och dennes duglighet. Det är inga problem att hitta någon som kan rekommendera rollpersonen.

**Gälar (4).** Rollpersonen har förmågan att kunna andas under så väl som över vattenytan. Dessutom har hon simhud mellan fingrarna och tårna som gör det lätt för henne att ta sig fram snabbt under ytan. Om rollpersonen inte döljer sin hals och sina händer med exempelvis tyg så kommer hon förmodligen att bli jagad som ett monster.

**Halvblod (5).** Rollpersonens mor eller far var inte av samma ras som honom eller henne själv. Hur detta gick till är upp till spelledaren men exempelvis kan den ena parten ha nyttjat sedan länge glömd magi, gudomlig intervention eller demoniska förmågor för att möjliggöra fortplantningen. Spelaren bestämmer hur hennes familj skall se ut. Exempelvis kan det vara från ett väsen eller en demon från fjärran länder som rollpersonen härstammar. Förutom regeltekniska förändringar ter sig halvblodsskapet även som synliga förändringar. Många kommer säkert att jaga rollpersonen för det monster hon är.

**Hamnskiftare (5).** Rollpersonen kan skifta hamn genom att koncentrera sig djupt. I sin djurform kan hon sedan agera fritt, men samtidigt finns hela tiden risken att hon i sitt nya begränsade sinne inte klarar av att återvända. En hamnskiftares personlighet fläckas ofta djupt av bestens tankesätt.

**Helande händer (4).** Rollpersonen kan genom en handpåläggning hela en annan person. Denne kan då ta bort 1T6 kryss Skada (fördelat jämnt över alla skadade områden). Förmågan kan endast användas en gång per dygn. Samma person kan bara bli helad en gång per skadetillfälle. Inte heller kan rollpersonen hela sig själv med gåvan.

**Hårdhudad (2).** Rollpersonen har mycket tjock och seg hud som delvis skyddar denne från skador. Detta räknas som en rustning med skydd 1 som täcker alla områden.

**Klättrare (4).** Mystiska hår på rollpersonens fingertoppar gör det möjligt för denne att klättra på nästan helt släta ytor.

**Kännare (3).** Rollpersonen har en kuslig förmåga att kunna fastställa sakers värde genom att bara studera dem en kort stund.

**Känsligt luktsinne (3).** Rollpersonen har ett mycket känsligt luktsinne som hon kan använda aktivt på samma sätt som exempelvis en jakthund kan.

**Konstnärligt lagd (2).** Rollpersonen är mycket bra på att uttrycka sig själv genom konsten.

Detta kan göras genom till exempel smide, författande av litteratur eller i formen av matlagning. Välj en konstnärlig färdighet som alltid slås med en (1) extra tärning.

**Kraft från väven (4).** Världens magi flödar genom rollpersonen och ser till att hon inte behöver vare sig äta eller dricka för att överleva.

**Kroppskontroll (2).** Rollpersonen har god kontroll över sin kropp och kan använda den på fantastiska sätt. Vid alla akrobatiska manövrer slår rollpersonen en (1) extra tärning.

**Kulturkännare (1).** Rollpersonen har mycket lätt att förstå sig på och anamma andra kulturers seder och tillvägagångssätt.

**Kvicktänkt (2).** Rollpersonen har ett kvickt och alert sinne och reagerar därför snabbt under tidspress. Spelaren kan när som helst be att få en stund att tänka igenom en situation innan hon bestämmer vad karaktären skall göra.

**Läkekött (3).** Rollpersonen har mycket gott läkekött som minskar alla läketider en (1) nivå.

**Lättfotad (2).** Rollpersonen har mycket lätt för att röra sig ljudlöst såväl inomhus som utomhus. Alla slag med *Smyga* slås med en (1) tärning extra.

**Lättigenkännlig (1).** Andra personer har alltid en (1) tärning extra när det gäller att känna igen eller känna till rollpersonen.

**Svårigenkännlig (1).** Andra personer har alltid en (1) tärning mindre när det gäller att känna igen eller känna till rollpersonen.

**Lungstark (1).** Rollpersonen kan hålla andan minst dubbelt så länge som vanliga personer.

**Lättsovare (1).** Rollpersonen sover aldrig tungt och vaknar mycket lätt även vid svaga ljudförändringar. Inte nog med det så påverkas aldrig rollpersonen av att vara nyvaken, utan kan agera direkt efter uppvaknandet om situationen kräver det.

**Magisk affinitet (4).** En viss magisk aspekt (exempelvis död, liv, eld, is, ljus eller mörker) flödar från rollpersonen och påverkar omgivningen runt henne. Om hon inte är försiktig kommer kraften att dra till sig uppmärksamhet. För en magiker kan en sådan förmåga vara mycket högt skattad.

**Magisk förmåga (4).** Rollpersonen kan genom att slå ett Psykeslag och få minst två (2) lyckade aktivera en magisk förmåga. Ett försök tar en stridsrunda under vilken magikern inte kan göra någonting annat. Spelaren får bestämma vad karaktären har för kraft.

**Magiskt föremål (4).** Rollpersonen äger ett föremål med en helt egen vilja som kanske även besitter någon form av magisk förmåga. Föremålet har en mycket stark personlighet som kanske inte alltid stämmer överens med rollpersonens. Föremålet är förmodligen uråldrigt

och har förmodligen passerat mellan många kända personer innan det hamnade i rollpersonens ägo. Om det behandlas väl kan det mycket väl komma att dela med sig av sin stora visdom.

**Matematisk begåvning (2).** Rollpersonen har mycket lätt för att konstruera och lösa matematiska problem. Alla slag som kan lösas med *Matematik* slås med en (1) tärning extra.

**Mentalt motstånd (3).** Rollpersonens sinne är starkt och svårt att penetrera med hjälp av yttre medel. Alla aktiva motståndsslag för att avgöra om schamanism eller magi har någon påverkan på rollpersonen slås av denne med en (1) tärning extra.

**Musikalisk (2).** Rollpersonen har ett fantastiskt sinne för musik och har förmodligen redan skrivit flera musikaliska verk.

**Mörkersyn (3).** Rollpersonens ögon ser mycket väl i mörker. Så länge det inte är helt bäcksvart kan hon ta sig fram utan större svårigheter.

**Namn-kunnig (2).** Rollpersonen är mycket bra på att komma ihåg personer och namn. Alla slag för att avgöra om rollpersonen känner till någon specifik person slås med en (1) extra tärning.

**Nattuggla (3).** Rollpersonen har inte lika stort sömnbehov som andra personer och behöver därför inte sova mer än fyra timmar per natt. Under denna tid återfås utmattning dubbelt så snabbt.

**Orädd (2).** Rollpersonen kan helt förtrycka sin egna rädsla om situationen kräver det och räds icke att hjälpa sina vänner i nöd. Alla slag för att förtrycka sin rädsla slås med två (2) extra tärningar.

**Ormtand (4).** Rollpersonen har ett par giftkörtlar i sin överkäke som producerar ett dödligt nerv- och blodgift. För exakta regler, se sidan XXX.

**Ormtunga (2).** Rollpersonen har lätt för att vrida på sanningen och få mycket otroliga saker att låta som verklighet. Slag för att ljuga slås med en (1) extra tärning.

**Outslitlig (2).** Det krävs mycket för att trötta ut rollpersonen. Varje gång rollpersonens kondition spelar roll, exempelvis om hon försöker springa längre sträckor, slås slag med en (1) extra tärning.

**Packåсна (2).** Rollpersonen kan bära extrema mängder packning utan att vare sig bli utmattad eller få svårigheter. *Bärförmåga* dubblas.

**Pedagog (2).** Rollpersonen är mycket bra på att lära ut och har en mycket eftertraktad förmåga att få andra att förstå hur saker och ting fungerar. Om rollpersonen undervisar någon slår de slag med *Studera* med en (1) extra tärning.

**Perfekt hörsel (2).** Rollpersonen har mycket god hörsel. Alla slag med *Uppfattning* där hörseln är avgörande slås med en (1) extra tärning.

**Reinkarnation (3).** I ett tidigare liv hade rollpersonen en högt uppsatt position i samhället. Minnen från denna tid kan ibland komma upp till ytan vilket ger rollpersonen glimtar från forna tider. Spelledaren och spelaren bestämmer ihop vem rollpersonen var i sitt tidigare liv.

**Sångfågel (1).** Rollpersonen har en klar och vacker röst som trollbinder många.

**Sann ledare (2).** När rollpersonen talar inför folkmassor har dessa svårt att stå emot hans eller hennes ord. Färdigheten *Ledarskap* slås alltid med en (1) tärning extra.

**Siare (3).** Rollpersonen kan ibland få visioner om framtiden. Dessa kan vara mycket svåra att tyda, men kan ge henne djup insikt om världen.

**Skadetålighet (3).** Rollpersonen är mycket bra på att ta stryk. Det krävs mycket våld för att få honom eller henne att duka under. Rollpersonen får en (1) extra ruta *Smärtröskel* på alla områden.

**Skarpögd (2).** Rollpersonen är mycket perceptiv och kan se mycket långt. Alla slag med *Uppfattning* där synen är avgörande slås med en (1) extra tärning.

**Skuggvän (4).** När rollpersonen står still i skugga tycks hon vara omöjlig att upptäcka om man inte redan vet att hon är där.

**Smärttålig (3).** Rollpersonen har mycket lätt att bita ihop vid svåra smärtor. Det krävs mer än 2 kryss Skada (istället för mer än 1) för att hon skall få modifikationer.

**Snabb (1).** Rollpersonen kan löpa mycket snabbt och det är därför mycket svårt att springa ifrån henne. Alla slag för att jaga ner någon eller fly slås med en (1) extra tärning.

**Snabba reflexer (3).** Rollpersonen har mycket snabba reflexer som ger honom eller henne ett stort övertag i strid. Slag med *Initiativ* och *Undvika* slås båda med en (1) extra tärning.

**Stålmage (2).** Rollpersonen kan äta allt möjligt som skulle få andras magar att slå knut på sig själva. Rollpersonen skulle i teorin kunna äta bark, gräs och rått kött, men detta betyder inte att hon tycker om det. Slag för att se om rollpersonen drabbas av matförgiftning slås med två (2) extra tärningar.

**Stålnäve (3).** Rollpersonen kan uppbåda en ofantlig kraft med sina bara händer. Hennes obeväpnade anfall räknas som att de har egenskapen "Tung".

**Tala med djur (4).** Rollpersonen kan kommunicera med en viss djurart. Ofta fläckas konversationerna kraftigt av djurartens annorlunda perspektiv och låga intelligens.

**Teoretiker (2).** Rollpersonen är ofantligt bra på teoretiska ämnen. Välj ut tre (3) teoretiska färdigheter som blir lättlärd. En (1) av dessa slås alltid med en extra tärning.

**Totem (1).** Rollpersonen har mycket lätt att bli vän med och kontrollera en viss djurart (ej monster). Dessa tycks instinktivt tycka om rollpersonen. Hennes utseende och personlighet kommer även de att kraftigt fläckas av djuret.

**Ungdomlig (1).** Rollpersonen ser ut att vara mycket yngre än vad hon är.

**Utmärkande könsdrag (1).** Rollpersonen har mycket utmärkande drag som får individer av det motsatta könet att imponeras av dennes utseende. Exempelvis kan det för män röra sig om ett majestätiskt helskägg och för kvinnor om ett stort byst.

**Utvald (5).** Rollpersonen har blivit utvald av en högre makt att utträta någonting. Exakt vad det gäller är upp till spelaren att komma på.

**Vacker handstil (1).** Rollpersonen har en stadig hand och skriver med en mycket vacker handstil.

**Varsel (4).** Ibland kan rollpersonen få en förvarning om saker som kommer att ske några sekunder innan de inträffar. Spelledaren kan välja att slå ett dolt slag med karaktärens *Psyke*. Lyckas slaget får spelaren en förvarning vid exempelvis ett överfall eller om en olycka kommer att inträffa. Alla slag med *Undvika* slås med en (1) tärning extra..

**Ödemarkens son (2).** Rollpersonen har inga problem med väder eller vind och det krävs mycket för att trubba av hans eller hennes sinne. Slag med *Vildmarksvana* slås med en (1) extra tärning.

**Ödets dotter (3).** Rollpersonen är född under en lycklig stjärna. Alla slag med *Tur* slås med en (1) extra tärning.

### Begränsningar

**Albino (2).** Rollpersonens hud är vit som snö och där huden är tunn kan man se blodådror lysa igenom. Om rollpersonen utsätts för starkt solljus kommer denne att drabbas av huvudvärk och brännskador.

**Alkoholism (2).** Rollpersonen har ett starkt beroende av alkohol och kan inte alltid kontrollera sig själv om detta erbjuds honom eller henne. Varje gång ett utskänkningsställe passeras måste rollpersonen klara ett *Självkontrollslag* för att inte överge sina ordinarie sysslor och istället gå in.

**Allergiker (1-3).** Rollpersonen är allergisk mot någonting i sin omgivning, exempelvis pollen, päls eller någon viss typ av mat. Detta kan ställa till stora problem då rollpersonen mår mycket dåligt av att komma nära detta.

**Ansiktsblind (1).** Rollpersonen har mycket svårt att koppla samman namn och ansikten, till omgivningens stora förtret. Alla slag för att se om rollpersonen känner till eller känner igen någon görs med en (1) tärning mindre.

**Beroende (2).** Rollpersonen är beroende av någonting för att kunna fungera normalt. Detta kan exempelvis vara en viss typ av svampar, hasardspel eller vadslagning.

**Blind (4).** Rollpersonen kan inte se någonting och hennes ögon är vita.

**Chevaleresk (1).** Rollpersonen är extremt ädel och skulle aldrig kunna tänka sig att anfalla någon i ryggen, slåss mot en obehäpnad man eller lämna en person i nöd.

**Disträ (2).** Rollpersonen är inte den skarpaste kniven i lådan, speciellt inte under stressiga situationer. Första rundan i strider och sociala konflikter får rollpersonen en (1) tärning mindre på alla handlingar.

**Dyslexi (1-2).** Rollpersonen har mycket stora svårigheter att förstå skriven text och det tar lång tid för honom eller henne att läsa. Det tar alltid dubbelt så lång tid att ta sig igenom en bok och alla slag med *Skriffärdigheter* slås med en (1) tärning mindre.

**Dålig andedräkt (1).** Ogudaktiga odörer sprider sig från rollpersonens svalj. Ingen vill komma i närheten och i sociala situationer har därför rollpersonen alltid en (1) tärning mindre på alla handlingar.

**Dålig aura (1).** Alla som kommer nära rollpersonen känner att någonting är allvarligt fel med denne. Djur håller sig undan eller anfäller oförklarigt när denne kommer nära.

**Dålig hörsel (2).** Rollpersonen hör inte så bra och har en (1) tärning mindre på alla slag med *Uppfattning* där hörseln är avgörande.

**Dålig syn (2).** Rollpersonen ser inte så bra och har en (1) tärning mindre på alla slag med *Uppfattning* där synen är avgörande.

**Dåligt inflytande (2).** Rollpersonen har mycket dåligt inflytande inom den organisation eller yrkeskår som hon är med i.

**Dämpade könsdrag (1).** Om rollpersonen är en kvinna är bröstet näst intill ickeexisterande och höfterna är som en pojkes. Om rollpersonen är en man har han knappt några fjun på hakan och har mycket androgyna ansiktsdrag.

**Dödsfiende (2-4).** Under sina resor har rollpersonen gjort sig till dödsfiende med någon mäktig individ. Det är viktigt att denne person är mycket mäktigare än rollpersonen och att han inte kommer att vila innan rollpersonen är död.

**Döv (3).** Rollpersonen är helt döv och kan därför inte höra några ljud.

**Fanatism (1).** Rollpersonen är en fanatisk följeslagare till en organisation, religiös åskådning, person eller ideologi.

**Fattigdom (2).** Rollpersonen är närmast utblottad. Hon har inte ens en tiondel så mycket tillgångar som andra av hennes börd.

**Fet (1).** Rollpersonen har gravt överviktig och plågas mycket av att gå längre sträckor.

**Fobi (2-4).** Rollpersonen är extremt rädd för någonting, exempelvis en viss typ av djur, mörker, främlingar, öppna ytor, havet, döda, magiker eller barn. Slå ett *Självkontrollslag* vid en konfrontation för att se om rollpersonen lyckas hålla sig lugn eller flyr i panik.

**Ful (1-3).** Rollpersonens anlete är inte det vackraste som skådats. Folk rynkar på näsorna och stänger in sina döttrar när rollpersonen går förbi.

**Förbannelse (3-4).** Någon gång vävde en mäktig häxmästare eller demon en förbannelse över rollpersonen eller någon av dennes förfäder. Exakt hur förbannelsen ter sig får spelaren och spelledaren bestämma ihop. Exempel på förbannelser är att alla i slakten dör när de fyller 30, att alla döttrar som rollpersonen får kommer att bli demonens tjänare eller att någon i rollpersonens närhet kommer att falla död ner varje fullmåne.

**Impotent (1).** Rollpersonen har mycket dålig potens och är inte direkt lämpad att sprida avkomma. Alla slag för att se om hon lyckas görs med två (2) tärningar mindre.

**Koncentrationssvårighet (1).** Det är fullt omöjligt för rollpersonen att koncentrera sig på något längre perioder. Efter bara ett par minuter kommer rollpersonen att resa sig upp och gå om hon tvingas sitta still.

**Kortvuxen (1).** Rollpersonens kroppsbyggnad är mindre än normalt. Hon är nästan ett huvud kortare än andra av samma kön.

**Lam (4).** Rollpersonen är lam från midjan och ned. Hon behöver alltid hjälp från en tjänare eller familjemedlem för att kunna uträtta sina behov och ta sig in och ut ur särken varje dag.

**Liknar brottsling (2-3).** Rollpersonen liknar en mycket känd brottsling och blir ofta anklagad för dennes brott. Detta har medfört att rollpersonen nu måste hålla sig undan rättsvisan, trots sin oskuld.

**Livegen (3).** Någon har en stark hållhake på rollpersonen vilket förhindrar denne från att agera efter eget tycke. Kanske är det rollpersonens älskade som hålls fången eller så har någon kidnappat dennes barn, eller så är det någonting ännu mer extremt så som att rollpersonens själ finns fången hos en ondskefull demon. Detta bör definiera hur rollpersonen agerar i olika situationer.

**Lättpåverkad (2).** Rollpersonen blir väldigt lätt påverkad av droger och gifter såsom alkohol.

**Mager (1).** Rollpersonen är onormalt mager och tycks inte kunna gå upp i vikt. Hon ser nästan skelettaktig ut och drabbas hårt vid svältförhållanden.

**Mani (2).** Rollpersonen har någon form av ovanligt beteende som denne måste utföra regelbundet. Det kan vara att stjäla saker, ständigt ha sex, samla på saker, tvätta sig regelbundet, byta kläder flera gånger om dagen eller inte gå på sprickor.

**Morgontrött (1).** Under dagens första timmar är rollpersonen i sitt värsta tillstånd. Ingen kan få honom eller henne att göra någonting produktivt innan solen står högt.

**Mytoman (2).** Rollpersonens självbild är så uppblåst att denne har svårt att skilja på sanning och myt. Varje gång rollpersonen gör ett påstående är det kraftigt fläckat av egna fantasier och erfarenheter, oavsett rollpersonen vet om det eller ej.

**Mörk hemlighet (1-3).** Rollpersonen har tidigare gjort någonting hon inte vill skall läcka ut. Kunskapen plågar henne och hon måste ständigt arbeta för att hindra hemligheten från att nå ut till allmänheten.

**Nymfomani (1).** Rollpersonen har svårt att kontrollera sina sexuella impulser.

**Olikfärgade ögon (1).** Rollpersonens ögon är av olika färg. Detta är ett mycket dåligt omen anser många och få av de mer vidskepliga personerna (alltså majoriteten) vill ha med rollpersonen att göra.

**Otur (2).** Rollpersonen förföljs av otur och tycks alltid drabbas värst. Alla slag med *Tur* görs med en (1) tärning mindre.

**Pensionär (2).** Rollpersonen befinner sig på livets höst och arbetar inte längre. Kanske har hon familj som tar hand om henne eller så har hon tjänat ihop tillräckligt mycket under sina glansdagar för att klara sig med de tjänare hon har. Exakt varför hon bestämt sig för att åter skåda fjärran länder och springa runt på äventyr är upp till spelaren.

**Psykotisk (3).** Rollpersonens psyke är förvrängt på något underligt vis. Kanske ser hon syner sent om nätterna eller så finns det flera personer som bebor samma kropp.

**Sifferblind (2).** Rollpersonen har svårt att räkna till tal över 10 och allt vad matematik heter ger rollpersonen huvudvärk. Färdigheten *Räkning* är *Svårlärd* och alla slag görs med två (2) tärningar mindre.

**Sjukdom (3-4).** Rollpersonen är smittad av en kronisk sjukdom som ingen läkare tycks kunna bota. Kanske kommer smittan en gång blir det som bringar henne om livet.

**Sjuklig (2).** Hostningar och feberattacker härjar ofta rollpersonen som mycket lätt blir sjuk. Alla slag för infektion och smittorisk är en (1) tärning svårare för rollpersonen.

**Skallig (1).** Rollpersonen har inget hår på huvudet och får lätt huvudvärk om det är soligt ute om hon inte bär mössa.

**Skev läggning (3).** Rollpersonen har en sexuell läggning som inte är socialt accepterad. Det kan exempelvis röra sig om pedofili (dragning till barn), homosexualitet (dragning till personer av samma kön), nekrofil (dragning till döda kroppar), exhibitionism (önskan att visa sig naken inför andra), gerontofili (dragning till äldre människor), sadomasochism (njutning av våldshandlingar) eller zoofili (dragning till djur). Alla ovanstående brukar bestraffas med döden eller värre i de flesta länder.

**Skuldsatt (2).** Rollpersonen har stora skulder när spelet börjar. Rollpersonen kommer att behöva betala tillbaka många årslöner till långgivarna för att inte dessa skall skicka individer på rollpersonen. Hur det kommer sig att rollpersonen är så pass djupt i skuld är upp till spelaren att komma på.

**Storhetsvansinne (1).** Rollpersonen har en mycket stor bild av sig själv och har därför svårt att se gränsen för sin förmåga. Ofta tar hon på sig för stora arbetsuppgifter och vet inte när hon skall säga nej.

**Stum (3).** Rollpersonen är fullständigt stum. Inte så mycket som ett ljud kan hon frambringa, om så livet stod på spel.

**Stympning (1-3).** På grund av antingen oförsiktighet eller som bestraffning på har rollpersonen förlorat en mindre lem. Det kan röra sig om allt från ett finger till en arm.

**Störd metabolism (3).** För att inte drabbas av svält måste rollpersonen tillgodoräkna sig dubbelt så mycket föda som en vanlig person.

**Störning (2-3).** Rollpersonen har en störning av något slag som påverkar dennes personlighet. Det kan röra sig om exempelvis autism, alltså svårigheter att fungera socialt, eller narcissism, överdriven självälskan.

**Svagsinnad (1).** Det är mycket lätt att övertala rollpersonen att göra som man vill.

**Svårlärd (1).** Det finns en viss färdighet som rollpersonen ofta finner sig ha svårt med. Denna räknas som *Svårlärd* och måste ha någonting med rollpersonens yrke att göra.

**Sömnlöshet (2).** Rollpersonen sover mycket dåligt om nätterna och blir inte fullt utvilad utan minst 10 timmars sömn.

**Vilsen (1).** Det är inte sällan någon måste hjälpa rollpersonen komma rätt efter att denne har gått vilse. Om rollpersonen befinner sig på en främmande plats måste denne lyckas med ett

*Psykeslag* för att inte tappa bort sig.

**Viskande röst (1).** Stämbanden på rollpersonen är skadade, kanske från födseln eller som resultat av en olycka. Detta medför att rollpersonen inte kan mycket mer än att viska fram sitt tal. Vanligtvis är inte detta ett så stort problem, men att ropa eller göra högre ljud ifrån sig är omöjligt.

**Våghalsig (1).** Rollpersonen har mycket svårt att stå emot en farlig aktivitet om denne får nys om en sådan.

**Ökänd (2-3).** Rollpersonen är mycket känd runt om i landet för något hon gjort, vilket tyvärr inte är allt för smickrande.

---

*Exempel: Sara väljer begränsningar först för att veta hur många poäng hon får. Hon tar Våghalsig (1), Svagsinnad (1) och Otur (2). Tanken är att Xerina är ganska godtrogen och ofta blir lurad att begå illgärningar. Samtidigt har hon svårt att veta sina egna gränser och tar gärna risker. En intressant begränsning är Otur som Sara välde för att skapa en sårbarhet som hennes karaktär hela tiden måste kämpa mot. Sara har nu 9 poäng (5 + 1 + 1 + 2) att köpa förmågor för. Hon väljer först Skuggvän (4) då hon vill att Xerina skall vara något utöver det vanliga. Hon tar även Nattuggla (3) då Xerina troligtvis kommer att göra en hel del nattarbete. Slutligen väljer hon Sångfågel (1) och Snabb (1) för att ge henne lite mer personliga drag. Nu har hon spenderat 9 poäng (4 + 3 + 1 + 1).*

---

## Utrustning

När en rollperson skapas får spelaren välja utrustning åt denne. I Vinter finns det inga poäng eller val man använder för att rusta sin karaktär, istället får hon alla de redskap hon förväntas ha. Ta en stund och tänk igenom vad rollpersonen kan tänkas äga. En riddare har troligtvis en rustning i plåt samt både vapen och sköld, men en stråtrövare har troligtvis inte något mer än en enkel läderrustning och kanske en vedyxa. Om du vill ha inspiration till saker olika yrkesklasser kan tänkas bära med sig, ta hjälp av mallarna nedan. Observera dock att dessa endast är exempel och **inte alls behöver följas**.

**Packning** beskriver vad personen bär med sig när hon är ute och reser. **Egendom** är saker som kanske är svårt att ta med sig eller som hon inte vill riskera. Ofta rör det sig om saker som har tagit henne lång tid att komma över. **Rikedom** är den mängd pengar som rollpersonen har att röra sig med vid spelets start. **Sold** beskriver hur yrkesgruppens intäkter ser ut.

*Observera: Exempelen nedan är skrivna för män. Om en rollperson är kvinna har hon troligtvis kjolar och förkläden snarare än hosor och skjortor. Då de flesta kvinnor inte arbetar i normal bemärkelse har de dock inga egna mallar. Detta betyder dock inte att man inte kan spela kvinna, utan bara att man behöver vara lite mer kreativ i sitt utrustningsval.*

---

### Typisk daglönare

En man eller kvinna som arbetar på böndernas gårdar dagarna i ända mot mat och en sovplats. Dessa är oftast de lägsta laglydiga medborgarna i samhället. Det är hårt slit med få raster, men förhoppningsvis kan de spara ihop tillräckligt med mynt för att klara det långa vinteruppehållet.

**Packning:** Säck med basvaror (en vecka), dosa med salt och peppar, mindre kittel, träslöv, solkig ylletunika, slitstarka hosor i vadmal, en repstump som bälte, smutsiga brokor, stråhatt, mantel i vadmal, sandaler i hampa, vandringsstav, kniv, vattensäck och ett halsband av snäckor.

**Egendom:** En framgångsrik daglönare kanske äger en get eller höna. De flesta har ingen egendom.

**Rikedom:** 1 - 3 narer och 5 - 20 bogger.

**Sold:** Sovplats i stallet, två usla mål mat och 1 - 2 bogger om dagen.

### Typisk gycklare

Längst med landsvägarna drar de fram som vagabonder med förhoppning att kunna tjäna ett par mynt genom att dansande sjunga om forna tider på lusbepestade vägkrogar. De är ofta uppskattade på grund av sina visor och melodier, men ses också ofta på med misstänksamhet då många gycklare även livnär sig som ficktjuvar.

**Packning:** Fiol eller luta, en täljd flöjt, ett par tärningar i ben, en färgstark skjorta, luva i ylle, ett par ringar i koppar eller tenn, yllemantel, läderbälte, broderad penningpung, spetsiga hosor i ylle, linnebrokor, en butelj brännvin, kopparbjällror, ett par talgljus, en bit flinta, kniv, en träsejdel, remväska i läder och en vandringsstav.

**Egendom:** Kanske ett skrin med stulna ringar och örhängen till ett värde mellan 30 - 40 narer om gycklaren är framgångsrik. Annars en låda brännvin eller en åsna.

**Rikedom:** 5 - 10 narer och 10 - 20 bogger.

**Sold:** Mat och en plats på loftet om hon spelar värden och dennes gäster. En lyckad kväll kan dessa kasta mynt åt henne. I så fall rör det sig vanligtvis om 1 - 3 narer och 5 - 15 bogger. Gycklare arbetar främst när det är mycket gäster, alltså på helgerna. Resten av tiden får de klara sig på de besparingar de har.

---

### Typisk hantverkare

I städerna lever de på att sälja sina varor på marknader och torg, eller i små butiker längst med de smala gränderna. Hantverkare och köpmän ser många fler mynt byta ägare än bönderna ute på åkrarna, men tvingas även av dem fort genom att betala sold till gesäller, inköp av råmaterial samt hutlösa skatter och licensavgifter.

**Packning:** Läderförkläde, smutsig linneskjorta, linnebrokor, yllehosor, diverse verktyg, en penningpung, träskor, en bit snöre, en ryggsäck i läder, en sovfäll, yllefilt, butelj med öl, en snidad sejdell, nål, tråd, ett par tygbitar och något enstaka silversmycke.

**Egendom:** Riktigt framgångsrika hantverkare äger en verkstad eller butik i en stad och tituleras då "mäster", men de flesta är endast lärlingar eller gesäller. De flesta har dock en uppsättning finkläder att bära till templet. En del hantverkare har en täckt vagn och en draghäst istället för en verkstad för att lättare kunna resa mellan städer.

**Rikedom:** 1 - 10 dracér, 2 - 8 narer och 5 - 10 bogger.

**Sold:** En lärling får inget annat än mat och husrum utöver utbildningen, en gesäll kan få 2 - 6 narer i veckan utöver det och en mäster tjänar mellan 10 och 30 dracér varje månvarv. En mäster har dock ofta lärlingar och gesäller att bespisa.

### Typisk kunskapare

I de finare delarna av städerna finns det de som tjänar sitt levebröd på att sälja information till de som har råd att betala. De är ögonen och öronen som snappar upp rykten, planterar lögner och avslöjar bedrägerier och plotter.

**Packning:** Yllemantel med luva, läderhandskar, linneskjorta, ylletunika med flera lönnfack, yllehosor, linnebrokor, ett par dolda penningpungar, en dolk, halsduk, fickspegel, tygskor, kolbit, brevpapper, flinta, kniv, påse med smulor, snöre, liten säck med mjöl, en uppsättning dyrkar, ett par bentärningar, en sliten kortlek och en butelj med brännvin.

**Egendom:** Ett stulet silversmycke eller ett vackert tygplagg. De flesta kunskapare hyr rum i flerfamiljeboenden. De har ofta hållhakar och muntliga avtal med många i staden som låter dem ta sig runt och snappa upp information.

**Rikedom:** Allt från 3 till 30 dracér.

**Sold:** 1 - 5 narer per fråga, vilket brukar resultera i 3 - 20 narer i veckan. Att få tag på informationen är dock sällan gratis. Helt andra uppdrag kan även uppkomma.

---

### Typisk legoknekt

Det är alltid krig någonstans i världen och där människor dör finns det de som tar betalt för det. Legoknektar är soldater som hyr ut sina tjänster till de mästare som betalar mest. I mindre krigiska områden får de ofta arbeta med vakttjänst eller beskyddarverksamhet. Ingen litar på en legoknekt, men samtidigt är de ofta kritiska för att vinna en väpnad konflikt.

**Packning:** En slitstark mantel, en bucklare, rejäla läderstövlar, läderhandskar, ett kortsvärd, en dolk, bryne, ett spjut, en penningpung, ylletunika, vadmalschosor, gambeson, lamellrustning i trä, benskenor i trä, armskenor i trä, en läderhätta, en ryggsäck med torrskaftning (två veckor), ett vattenskin, en butelj mjöd, en träugg, en träskål och en sovfäll.

**Egendom:** De flesta legoknektar gömmer sin sold i sina skor eller byter den mot ädelstenar som går att svälja för att de inte skall bli stulna om de blir skadade i strid. De äger sällan någonting som inte går att bära med sig.

**Rikedom:** En legoknekt som inte spenderar sin sold utan sparar den kan efter ett par år ha en stor förmögenhet. Många blir dock bestulna eller super bort sina pengar för att glömma sina synder. Deras rikedom kan därför variera kraftigt. 5 - 50 dracér.

**Sold:** Proviant brukar kompaniets ledare stå för. Varje legoknekt får ungefär 5 dracér varje månvarv i tjänst och 2 extra för varje strid. 1 sjätte läggs varje månvarv undan för soldatens familj utfall hon skulle stupa i strid. I fredstid anlitas ofta legoknektar för 1 dracér per påbörjad vecka, men då står de själva för proviant.

### Typisk missdådare

De som våldtar, rånar, mördar och stjälar kallas för missdådare. Dessa samhällets avskum

---

lever i städernas slum och tar vad de behöver för att fortsätta sin sorgliga existens.

**Packning:** Mörk yllemantel med luva, läderhandskar, grå ylletunika, lappade yllehosor, smutsiga linnebrokor, en dolk, halsduk, en bunt rep (10 alnar), läderskor, ett par bentärningar, nål, tråd, ett par tyglappar, en sliten kortlek och en butelj med brännvin.

**Egendom:** Ett skjul i stadens sämre delar eller ett rum i ett flerfamiljehus. Möblemanget är slitet och troligtvis stulet. Ofta har missdådare en kagge utspätt öl någonstans i hemmet.

**Rikedom:** 5 - 10 narer och 10 - 25 bogger.

**Sold:** Ingen att tala om. På en vecka brukar en genomsnittlig missdådare lura, stjäla eller råna till sig 10 - 50 bogger. Ofta försvinner pengarna lika snabbt.

---

### Typisk riddare

Det finns flera ordnar som tränar beridna riddare i blanka rustningar att slåss för heder och ära, men även rika ädlingar som sänder sina oönskade söner i fält för att erövra egna marker. Slutligen finns det de rika män som väljer att ensam rida genom världen på jakt efter äventyr och stordåd. Varje riddare värd titeln har en vältränad stridshäst, en väpnare, en hovslagare och en tjänare som följer henne. Dessa har också riddjur och packning. Ofta har sällskapet även en femte häst som får bära pavaljong, proviant och annan tung packning.

**Packning:** Vit linneskjorta, linnebrokor, hosor i ylle, linnetunika med broderier, gambeson, läderstövlar, läderhandskar, ringbrynneharnesk, ringbrynjuhuvu, armrör i plåt, benskenor i plåt, riddarsköld, pik, långsvärd, dolk, bryne, kortbåge, extrasträngar (2 st), läderfodral, koger (12 pilar), sadelväsor, broderad mantel i ylle, ättefana, torrskaffning (två veckor), vattensäck, vinbutelj, yllefilt, paviljong, fältsäng, diverse silver- och guldsmycken, böcker, brevpapper, skrivdon och foder för hästar.

**Egendom:** Riddaren tillhör förmodligen en familj som äger ett slott eller borg. Om familjen är förmögen har förmodligen även riddaren mark och ett vackert boende. De riddare som tillhör en orden har inte mycket personlig egendom, men kan och andra sidan nyttja ordens många fästen och verksamheter.

**Rikedom:** En riddares personliga förmögenhet kan ligga mellan 1 - 10 revulier. Dock är mycket av denna rikedom bunden i mark, skepp och solder.

**Sold:** En riddare får betalt genom de gårdar som ligger på hennes mark om hon är sin egen herre och om hon tjänstgör hos någon annan länsherre får hon sold. Detta innebär att riddaren kan lägga undan 1 till 30 vacor varje månad (mindre om hon inte har egen mark).

### Typisk stråtrövare

Ute på vägarna finns det landstrykare som går ihop och plundrar resenärer på allt de äger. Dessa rövare, pirater och stråtrövare använder våld, överraskning och antal för att samla på sig värdeföremål och användbar utrustning. Det är få som väljer ett sådant liv. De flesta tvingas in i det på grund av fattigdom eller fredlöshet.

---

**Packning:** En slitstark mantel, läderskor, en vedyxa, en penningpung, vadmalstunika, vadmalshosor, gambeson, benskenor i trä, armskenor i trä, en läderhätta, yllefilt, rep (tio alnar), träklubba, kniv, flinta, kortbåge, koger (12 pilar), extrasträng, säck med basvaror (en vecka), ett vattenskin, ett vinskinn, en träugg, en träskål och en sovfäll.

**Egendom:** En lyckad stråtrövare har ett eget gömställe med stöldgods, exempelvis med en vacker klänning, ett par mindre smycken, en dolk och en benflöjt. Stråtrövare lever oftast tillsammans i ett rövarnäste djupt ute i vildmarken.

**Rikedom:** Stråtrövare har sällan speciellt mycket rikedom. Oftast är mat och verktyg viktigare för dem än pengar (även om de givetvis är glada om någon vettskrämd handelsresande slänger en penningpung till dem). 1 - 2 narer och 5 - 10 bogger.

**Sold:** I ett rövarband kan en stråtrövare få en plats att lägga ut sin sovfäll och lite att äta varje dag. Det är långt ifrån varje dag de plundrar köpmän på ädla varor. Oftast får de klara sig med bär, rötter och ett eller annat vilt.

---

### Typisk utforskare

De modiga män och kvinnor som reser långa avstånd för att söka kunskap kallas ibland för utforskare, ibland för dårar. De är ledare för expeditioner som tar sig högt upp i bergen, djupt in i djunglerna och långt ut på haven för att finna ära och rikedom.

**Packning:** En slitstark mantel, vit llinneskjorta, rejåla läderkängor, hosor i ylle, brokor i linne, sliten llinnetunika, ett halsband med benbitar, ett par silverringar, linnehätta, stor ryggsäck, vattenskin, små glasbehållare, böcker, brevpapper, skrivdon, kartor, sjökort, torkade växter, salvor, ögonglas, kompass, flinta, kniv, dolk, vandringsstav, vedyxa, kortsvärd, bryne, facklor (5 stycken), bunt med vaxljus, tre rep (10 alnar), talja, spade, hacka, spett, lädersäckar (5 stycken), liten kastrull med lock, kedja, dosa med salt och peppar, små påsar med kryddor, träslev, säck med basvaror (två veckor), kortbåge, fodral, extrasträngar (två stycken) och koger (12 pilar).

**Egendom:** De flesta utforskare är rika borgare som använder sin förmögenhet för sin forskning. Därför har de förmodligen både hus och diverse verksamheter i någon stad. På sina resor har de ofta packhästar, bärare eller ett skepp med besättning med sig.

**Rikedom:** Utforskare har ofta samlat på sig en stor förmögenhet innan de gav sig ut på resor. 10 - 100 vacor.

**Sold:** Inte mycket. En utforskare är oftast självfinansierad och ger sig ut på jakt efter kunskap snarare än rikedom. Om de däremot har fått finansiering rör det sig oftast om 10 - 30 dracér per vecka för att hon skall ha råd att anlita bärare och vakter.

### Typisk vildmarksman

Inte alla människor bor inom civilisationens värmande gränser. Många håller sig på rörande fot genom skog, mark och berg, veckor från närmsta hem. För att överleva tvingas de klara sig på rötter, bär och vilt, eller på handel med likasinnade.

**Packning:** Ryggsäck i läder, vandringsstav, slitstark pälskappa med luva, byxor i päls, ylletunika, rejåla läderkängor med pälskant, halsduk i ylle, dolk, jaktspjut, kortbåge, fodral,

---

extra sträng, koger (12 pilar), kniv, flinta, snaror, snöre, vedyxa, handspade, rep (10 alnar), sovfäll, yllefilt, säck med basvaror (en vecka), liten dosa med salt, fnöske, torra grenar, bennål, tråd, tyglappar och läderbitar.

**Egendom:** Vildmarksmän håller sig ofta på resande fot. Vissa lever som nomader och vallar djur såsom får eller renar.

**Rikedom:** Det är sällan vildmarksmän handlar med mynt då de ofta föredrar byteshandel. De kan dock fortfarande ha 5 - 10 bogger och 1 - 3 narer utifall de skulle möta en vilsen stadsbo.

**Sold:** Ingen att tala om.

---

### Typisk ädling

De rika män och kvinnor som lever på andras hårda arbete kallas ädlingar. Deras arbete går inte ut på att producera utan på att konsumera, de lever med lögner, rykten och ränkspel som sina vapen, högt upp i samhällets hierarki. Ofta backas de upp av rika familjer med mäktiga namn och välfyllda börsar som ser till att de aldrig behöver lyfta ett finger för att få mat på bordet.

**Packning:** Färggrann skjorta i siden, väst i siden, mantel med familjens broderier, ringar och örhängen i överflöd, hosor av finaste snitt, tygskor, en vandringskäpp, vacker penningpung, en dolk och en moderiktig hatt.

**Egendom:** Ett vackert residens i stadens finaste kvarter.

**Rikedom:** 5 - 25 cariner.

**Sold:** Ädlingar får ingen vanlig sold. Dock har de ofta sidoinkomster som ger dem 2 - 4 vacor varje månvarv.

---

## Vapen & rustningar

I Vinter strävar stridssystemet mot att vara så enkelt och snabbt som möjligt, utan att ta bort den nära koppling till händelserna som detaljerade system har. Detta medför att det inte är så mycket skillnad mellan att svinga ett kortsvärd än att svinga ett långsvärd. De är båda svärd som kan skära fingrarna av motståndaren om träffen blir bra. Vapen har därför inte "skadepoäng" eller "värden" som i många andra rollspel. Istället har de *Egenskaper*, speciella regler som förändrar sättet man slåss med dem. Alla de vanligaste vapenegenskaperna beskrivs efter listan på vapen nedan.

### Närstridsvapen

Namn	Egenskaper	Fattning	Styrka	Längd	Vikt	Pris
Kniv	Lätt, Obetydlig	1H	1	8"	0,2 kg	1n
Dolk	Kort, Lätt	1H	1	12"	0,3 kg	2n
Kortsvärd	Snabb	1H	2	24"	0,9 kg	1d
Huggare	Skarp I, Snabb I	1H	2	26"	1,2 kg	2d
Stridssvärd	Skarp I, Snabb I	1H	2	36"	1,2 kg	3d
Långsvärd	Skarp I, Snabb I	1H	2	44"	1,2 kg	5d
Storsvärd	Otymplig II, Sargande II, Tung	2H	3	60"	2,8 kg	12d
Vedyxa	Massiv I, Otymplig I	1H	1	20"	1,0 kg	4n
Bredyx kg 1d	Massiv I, Skarp I, Otymplig I	1H		1	26"	2,2
Dubbelyxa	Massiv II, Skarp I, Otymplig II	2H	2	38"	3,0 kg	3d
Storyxa	Massiv II, Skarp II, Otymplig II	2H	3	56"	3,2 kg	9d
Spjut	Räckvidd II, Otymplig I	1H	2	72"	2,2 kg	1d
Jaktspjut	Räckvidd II, Otymplig I	2H	1	80"	3,0 kg	6n
Pik	Otymplig II, Räckvidd III	2H	2	216"	3,2 kg	3d
Påk	Massiv I, Otymplig I	2H	1	40"	1,5 kg	1n
Stridshammare	Massiv II, Otymplig I, Tung	1H	3	32"	2,2 kg	3d
Morgonstjärna	Area I, Massiv I, Skräck, Tung	2H	3	44"	2,9 kg	8d

### Avståndsvapen

Namn	Egenskaper	Fattning	Styrka	Längd	Vikt	Pris
Kastkniv	Avstånd I, Lätt	1H	1	10"	0,2 kg	1n
Kortbåge	Avstånd II, Skarp I	2X	2	48"	0,3 kg	5n
Långbåge kg 2d	Avstånd III, Skarp I, Tung		2X	3	72"	0,9
Lätt armborst	Avstånd II, Skarp II	2X	2	38"	1,2 kg	4d
Tungt armborst kg 7d	Avstånd II, Skarp II, Tung		2X	3	40"	1,2

*Priserna är exempel på vad vapnen skulle kunna kosta på en marknad. Då har de troligtvis*

*redan haft ett par ägare. Sådana vapen är fullt användbara, men kan ha rostfläckar, märken och ingrott blod på sig. Ett vapen som köps på beställning av en smed och som skall ha namn etsat längst med bladet kan kosta upp emot det tio- eller tjugodubbla.*

## Egenskaper

Följande egenskaper är de vanligaste som vapen kan besitta. Vissa egenskaper finns i flera nivåer vilket betecknas [I, II, ...]. I Beskrivningarna kan de olika nivåerna ha olika betydelse, exempelvis behövs 3 skada för att bryta ett ben med egenskapen "Massiv I" medan det bara krävs 2 Skada med "Massiv II".

**Kort:** Alla vapen som inte har egenskapen "Kort" räknas som att de har egenskapen "Räckvidd" om de används för att mota bort någon med den här egenskapen.

**Massiv [I, II]:** Om vapnet orsakar en skada på minst [3, 2] så bryts ett ben på offret.

**Lätt:** Användaren får 1 extra tärning vid *Initiativslag*. Användaren får även 1 tärning mindre vid *Anfallslag*.

**Obetydlig:** Användaren måste offra 1 tärning ur *Initiativpoolen* för att kunna parera med vapnet.

**Räckvidd:** Vapnet kan användas för att mota bort någon, och därmed göra det omöjligt att anfalla utan att först bryta försvaret. Om vapnet inte blivit forcerat slås alla försvars- och initiativslag med 1 extra tärning. Om en skada går igenom räknas vapnet som forcerat. Efter att vapnet blivit forcerat slås alla *Anfalls-* och *Försvarsslag* med 1 tärning mindre. Användaren kan inte återupprätta garden förrän dess att hon frigör sig från striden.

**Skarp [I, II]:** Vapnet orsakar blödsador. Varje träff ger offret [1, 2] extra *Skada* på grund av blodförlust. Dessa skador framkommer dock inte direkt utan sprids ut i entimmesintervall. Exempelvis kommer det ta 4 timmar för en person med 4 blödsador att få alla kryss.

**Skräck\*:** Alla moståndare får 1 tärning mindre på sina *Initiativslag* den första rundan de möter en fiende med detta vapen.

**Kvick\*:** Pareringar slås med 1 extra tärning.

**Otymplig [I, II]:** Pareringar slås med [1, 2] tärningar mindre.

**Tung\*:** Alla försvarshandlingar slås med 1 tärning mindre. Alla träffar ger 1 extra *Skada*.

---

\* Dessa egenskaper räknas dubbelt om rollpersonen använder två vapen som båda har

egenskapen.

## Strid

Grundtankarna bakom stridssystemet är tempo och representation. En strid skall gå snabbt, vara lätt att förstå och skall resultera i skador som känns logiska.

## Initiativ

Alla slår sitt Initiativslag. Slaget baseras på Rörlighet + Strid. De lyckade tärningarna läggs åt sidan och kommer hädanefter att kallas för Initiativpoolen. Den med flest Initiativ i sin pool agerar alltid först. Om två aktörer har samma antal tärningar i poolen agerar alltid spelarpersoner före SLP.

---

*Exempel: Riddaren Crovan har blivit anfallen av en trio rövare under en av sina resor. SL slår Initiativslagen för rövarna och får 3, 2 respektive 1 lyckade tärningar. Dessa hamnar i var sin pool. Crovans spelare slår sin Rörlighet (2) + Strid (4) och får totalt 4 lyckade tärningar. Alltså har Crovan 4 tärningar i sin Initiativpool. Den vite riddaren kommer att agera först.*

---

Den spelare som har mest Initiativ (flest tärningar i sin pool) börjar agera. Spelaren kan välja att offra 1 eller flera tärningar ur poolen för att utföra en handling. En tärning krävs för att ens få utföra handlingen. Resterande tärningar läggs till det slag som hör till handlingen.

---

*Exempel: Crovan väljer att dra sitt svärd och med dess skarpa blad göra en av rövarna ett huvud kortare. SL bedömer att det tar en handling att dra vapnet. Därför måste Crovan spendera en tärning ur sin pool till detta. Nu har Crovan 3 tärningar i sin pool vilket även en av rövarna har. Då spelarpersoner alltid agerar före SLP får Crovan fortsätta agera.*

---

---

Offensiva handlingar kombineras oftast med *Styrka* medan defensiva kombineras med *Rörlighet*.

---

## Utfall

I Vinter slår man inte ett slag för varje hugg man utför, utan ett slag för varje utfall. Under en stridsrunda hinner en krigare svinga många slag och att simulera vart och ett med ett tärningslag vore högst ineffektivt. Istället slår man bara ett slag för varje anfallsserie man vill göra. Om detta består av ett enda hugg eller hundra får deltagarna själva avgöra.

---

*Exempel: Nu kan Crovan svinga sitt blanka vapen. Han börjar hugga frenetiskt mot den närmsta av rövarena som höjer sin sköld till skydd. Att agera kostar precis som tidigare 1 tärning, men Crovans spelare väljer att lägga till ytterliggare 1 för att göra processen kortare. Alltså har han nu 1 tärning kvar i poolen. Crovan har 4 i Styrka och 4 i Svärd som den riddare han är. Detta blir alltså 8 tärningar, men då han valde att offra ytterliggare en tärning ur sin Initiativpool slår han hela 9 tärningar (4 + 4 + 1) för att straffa syndarna. Slaget går bra och resulterar i 5 lyckade.*

---

## Försvar

Den som utsätts för ett anfall kan välja att försöka skydda sig själv. Detta kan antingen ske genom en parering med ett närstridsvapen, genom en blockering med en sköld eller genom att kasta sig åt sidan genom en undvikning. Precis som vid utfall beror färdigheten på hur spelaren beskriver att försvaret går till. Man behöver inte använda Initiativ för att försvara sig om man inte absolut vill.

Resultatet från ett försvarslag reduceras från anfallarens utfallsslag. Differensen kallas för Skada.

---

*Exempel: Rövaren som stod längst fram hade endast 1 tärning i sin Initiativpool. Han väljer att använda denna till sitt försvar. Rövaren har 2 i Rörlighet och 3 i Sköld. Med sin extra tärning slår han alltså 6 tärningar. Resultatet blev 2 lyckade, alltså inte tillräckligt för att blockera alla riddarens stötar. Rövaren tar fortfarande 3 Skada.*

---

## Passivt försvar

Det går att försvara sig mot anfall även om man inte är medveten om dem. Ifall exempelvis

en bågskytte försöker skjuta en intet ont anande vakt slås inget initiativslag. Istället för att försvara sig med *Rörlighet* och *Undvika* slår vakten bara sin *Tur*. En spelare kan välja att använda tur för att försvara sig även i normala situationer.

---

Om en person har mer tärningar i Tur än på ett försvarsslag kan hon alltid välja att slå Tur istället.

---

## Övriga regler

Det finns många tillfällen då omständigheterna kan komma att förändras. Nedan finns ett antal specialregler som kan användas i olika situationer. Om spelledaren känner att någonting saknas är det fritt fram att komma på egna regler.

### Riddjur

En person som slåss från ryggen på en häst har ett övertag gentemot fotfolk. Vid närstridsanfall och initiativ får personen 1 extra tärning. Vid försvar såsom pareringar och blockeringar får hon 1 tärning mindre. Vid ett ryttaranfall där ryttaren vider i full fart mot försvararen får anfallaren 2 tärningar extra på både anfall och initiativ (alltså 3 tärningar extra totalt).

### Flankering

Om en person slåss mot två fiender från två olika håll får hon 1 tärning mindre på initiativ. Om en person inte kan manövrera fritt (exempelvis om hon står i en dörröppning) men hennes motståndare kan det så får hon 1 tärning mindre på Initiativ.

### Högre mark

Om en av de stridande befinner sig på en högre höjd, exempelvis ovanför motståndaren i en brant sluttning eller uppe på en låda, så får denne en fördel då hon kan utnyttja höjden i sina anfall. Alla slag för att göra utfall slås med 1 extra tärning. Detta gäller inte om marken är ostabil (se nedan).

### Ostadig mark

Om en stridande befinner sig på ostadig mark, men inte de övriga, får hon 1 tärning mindre på Försvarsslag. Observera att detta inte gäller Turslag.

### Två vapen

En person som slåss med två vapen kan utföra ett utfall i början av sin runda utan att detta kostar 1 tärning från Initiativpoolen förutsatt att hon inte gjort något annat tidigare (exempelvis parerat eller undvikit). Dessutom räknas vissa vapenegenkaper kumulativt (dessa markeras med en asterisk (\*) i stycket om vapenegenkaper).

### Raserianfall

Om en kamrat stupar eller om rollpersonen blir allvarligt sårad finns risken att hon går in i ett

raserianfall. Hon överger då all reson och slåss bara med hatet mot fienden. Alla offensiva handlingar slås med 1 tärning extra och alla försvar med 1 tärning mindre.

## Skador

Skador behandlas olika beroende på om det är en spelare eller en SLP som blir skadad. Ofta bryr man sig inte lika mycket om fiender som man bryr sig om sin egen karaktär. Dessutom hjälper det att snabba upp spelet.

Ibland kan det vara bra att veta vart en skada träffar. Detta gäller främst om en spelarperson blir skadad. I sådana fall kan nedanstående tabell användas.

### Närstridsvapen

---

	<b>Högt</b>	<b>Normalt</b>	<b>Lågt</b>
<b>1</b>	Huvud	Huvud	Bröstkorg
<b>2</b>	Höger överarm	Höger arm	Buken
<b>3</b>	Vänster överarm	Vänster arm	Vänster lår
<b>4</b>	Höger underarm	Bröstkorg	Höger lår
<b>5</b>	Vänster underarm	Buken	Vänster vad
<b>6</b>	Bröstkorg	Benen	Höger vad

---

### Stick- och avståndsvapen

---

	<b>Högt</b>	<b>Normalt</b>	<b>Lågt</b>
<b>1</b>	Huvud	Huvud	Vänster arm
<b>2</b>	Hals*	Hals*	Höger arm
<b>3</b>	Vänster arm	Arm	Bröstkorg
<b>4</b>	Höger arm	Bröstkorg	Buken
<b>5</b>	Bröstkorg	Buken	Vänster ben
<b>6</b>	Buken	Benen	Höger ben

---

*\* Halsen räknas som en del av huvudet när man kryssar skador. Dock kan träffar i halsen ha andra effekter.*

Om det exakta träffområdet inte spelar så stor roll rekommenderas SL att själv hitta på det. Detta kan underlätta mycket när det kommer till att hålla uppe tempot.

## Förenklat skadesystem

För att en SLP skall försättas ur stridbart skick krävs det att hon får fler skador än vad hon har *Styrka*. Det spelar inte så stor roll vart dessa hamnar. För varje skada utöver den första förlorar spelardarpersonen 1 tärning på alla utfall och försvar hon försöker sig på. Detta bör spelas genom att hon har problem att kontrollera kroppen på grund av de enorma smärtorna. 1 skada kan vem som helst ta utan att det påverkar dem nämnvärt. Visst kanske det svider lite och kanske rinner även lite blod, men det känns inte på ett sådant sätt att det påverkar slagen.

---

*Exempel: SL bestämmer att ser Crovan träffar rövaren i skuldran. Det förenklade skadesystemet används. Rövaren har 3 i Styrka och står alltså på gränsen till att svimma. På alla slag framöver kommer han att ha två tärningar mindre (den första skadan räknas inte). Rövaren använde dessutom upp allt sitt Initiativ för att försvara sig och kommer därför inte att kunna agera mer den här rundan.*

---

När en SLP får fler skador än vad hon har i *Styrka* säger man att hon "försätts ur stridbart skick". Det innebär att hon svimmar, sjunker ned på knä, ramlar ihop flämtande på marken eller att hon helt enkelt släpper vapnet och ber om nåd. Personen är hur som helst inte med i striden längre och kommer inte att kunna förmå sig själv att fortsätta. Att avrätta en sådan person skulle endast kosta en handling och kräver inga slag.

Det tar flera timmar för en person att återhämta sig tillräckligt från en sådan situation att hon orkar göra något annat än att kravla undan från striden.

## Avancerat skadesystem

Spelarpersoner och lite mer utmanande motståndare följer det avancerade skadesystemet. Detta innebär att man har träffområden som alla kan ta en viss mängd stryk innan de inte orkar med mer. På karaktärsbladen finns en bild över dessa träffområden. En människa kan ta mer stryk i armarna och benen än vad hon kan ta i buken eller huvudet.

Olika personer har olika hög smärttröskel och kan stå emot olika mängder stryk innan de kollapsar. För att ta reda på hur många skador de kan ta används följande formel:

---

Armar och ben	=	$(Styrka \times 2 + P_{syke} + 6) \div 3$
Bröst och buk	=	$(Styrka \times 2 + P_{syke} + 3) \div 3$
Huvud	=	$(Styrka \times 2 + P_{syke}) \div 3$

---

Markera på karaktärsbladet hur många skador som krävs för att de olika kroppsdelarna skall

kollapsa. Detta görs enklast genom att dra ett skräck över de överblivna rutorna. Skulle en rollperson ta mer skada i en kroppsdel än vad hon klarar av kommer kroppsdelens att kollapsa och inte längre fungera. Precis som för SLP får spelarpersoner en tärning mindre på slag om en kroppsdel har tagit mer än 1 skada. Detta gäller dock bara slag där kroppsdelens används.

*Exempel: Nu när Crevan agerat har han inte längre mest Initiativ. Det är den andra rövarens tur (han med 2 i sin pool). Med raseri över sin kamrats förnedrande nederlag hugger han mot riddaren. Rövaren använder båda sina tärningar till att anfalla. Med 3 i Styrka, 3 i färdigheten Yxa och en extra tärning slår han totalt 7 tärningar. Resultatet blir hela 6! Ser Crevan har 1 Initiativ kvar i sin pool men väljer att inte använda det. Han parerar med sitt svärd och slår därför sin Rörlighet (2) + Svärd (4). Han lyckas parera 3. Rövaren lyckas alltså få in 3 skador på hjälten.*

*SL slår och upptäcker att träffen sätter sig i huvudet. Riddaren har 4 i Styrka och 1 i Psyke. Tre rutor kryssas i, vilket är precis så många han kan ta. En enda träff till i skallen och riddaren kommer att vara nere för räkning. Dessutom har ser Crevan 2 tärningar mindre på alla slag under resten av striden då huvudet är högst väsentligt för de flesta typer av handlingar.*

## Dödsslag

Skulle en spelarperson få mer än en extra skada i antingen huvudet, bröstet eller buken än vad han eller hon tål kommer personen att riskera att avlida. Varje timme, med start då skadan erhålles, skall spelaren slå ett slag med sin *Styrka + Psyke*. Om resultatet blir mer eller lika med antalet skador i den värsta kroppsdelens lyckas rollpersonen kämpa emot ytterligare en timme. Annars är rollpersonen död.

## Läkning

Att återhämta sig från skador tar tid. En enklare skada går hyffsat snabbt, men om den sitter djupt kan det ta lång tid att bli fullt återhämtad. När man tar en skada börjar man anteckna kryssen från vänster till höger, men oavsett vad man kan tro läkes de inte tvärt om. Istället börjar man alltid läka krysset längst till vänster, därefter det näst längst till vänster och så vidare. Skulle man få fler skador innan man läkt helt börjar dessa om från vänster och fylls i luckorna.

De olika rutorna tar olika lång tid att läka. En annan faktor är huruvida man vilar och ifall man får vård.

### Läketid för kryss:

---

Kryss #:		1	2	3	4	5	6	7	8
Vård och vila:	2 h	8 h	2 d	4 d	1 v	2 v	1 m	2 m	
Normal aktivitet:		4 h	16 h	4 d	1 v	2 v	1 m	2 m	4 m
Full aktivitet:		8 h	2 d	1 v	2 v	4 v	2 m	4 m	8 m

h = timmar, d = dagar, v = veckor, m = månader.

---

Vilken aktivitet man håller får spelledaren avgöra. Om man huvudsakligen vilar under 2 veckor men kanske rör på sig vid något enstaka tillfälle räknas det förmodligen fortfarande som att man har vård och vila, men om man vid något tillfälle tvingas upp på benen och slåss måste det räknas som full aktivitet. Tiden räknas från det att man fick skadan. Alltså försvinner kryss nummer två 16 timmar efter att man erhöll skadan, men endast 12 timmar efter att det föregående krysset försvann. Skulle man bli skadad på nytt i samma träffområde räknas alla kryssen om från denna tidpunkt. Ofta behöver man inte vara så exakt med timmarna, de är främst till för att ge en indikation kring hur lång tid det tar att återhämta sig.

---

*Exempel: Ser Crevans livlösa kropp hittas av en lokal munk som vandrar ute i skogen. Han ser till att riddaren förs till klostret där han får vila ut. Munken ser över honom under natten och SL anser därför att riddaren får Vård och vila. Det första krysset försvinner redan samma dag så fort riddaren somnat. Framåt morgonen är även det andra krysset borta. Riddaren har därför bara det tredje krysset kvar, men det är detta som är det mest allvarliga. Munken ber riddaren stanna i klostret ett par dagar för att vila ut, men ser Crevan vill fortsätta sina resor. Därför ger sig den stolte mannen av. Utan den gode munkens vård kommer det att ta en hel vecka innan riddaren är helt återställd.*

## Längre resor

---

Många äventyr för rollpersonerna långt bort från civilisationens kanter. Därför finns en del regler för att hjälpa spelledaren med detta. Dessa regler skall därför endast ses som en hjälpmedel för att skapa intressanta resor.

## Tid

Nedan finns en tabell som visar ungefär hur långt man kommer på en dag beroende på vägarnas skick och hur man reser. Om det är dåligt väder eller sankmark kommer man inte komma lika långt. Om man skyndar på och reser i hast kan man komma längre. Om man färdas med vagn kan det hända att man måste hålla sig till vägar för att komma fram alls.

---

	<b>Stenlagd</b>	<b>Handelsled</b>	<b>Kärrväg</b>	<b>Stig</b>	<b>Vildmark</b>
Hästrygg	70 km	80 km	60 km	40 km	30 km
Ekipage	60 km	50 km	30 km	-	-
Marsch	50 km	44 km	40 km	25 km	20 km
Vandring	40 km	36 km	30 km	30 km	25 km
Tung vagn	40 km	30 km	20 km	-	-

---

## Fall

I Vinter är ambitionen att alla regler inte måste stå nedskrivna utan att så mycket som möjligt skall kunna improviseras av varje spelgrupp. En sak som dock ofta kan komma till användning är fallskada. När en rollperson slinter under en klättring eller trampar igenom en fälla kan tabellen användas för att ta reda på hur allvarliga skador hon får. Tabellen kan även modifieras något för att fungera i andra situationer.

---

<b>Höjd</b>	<b>Antal träffområden*</b>	<b>Skada per område**</b>
0 - 2 meter	0	0
2 - 3 meter	1	1
3 - 5 meter	2	1
5 - 8 meter	2	2
8 - 11 meter	3	3
11 - 15 meter	3	4
15 - 20 meter	4	4
20 - 30 meter	5	5
30 - 40 meter	6	5

---

\* Samma träffområde kan inte träffas flera gånger samma fall.

\*\* För varje lyckad tärning med på slaget kan en skada minskas med 1.

## Jakt

## Växter

**Proviant**

**Utrustning**

**Händelser**

## Mått & Enheter

För att skapa stämning i rollspelandet är det rekommenderat att använda mer tidsenliga mått och enheter. Därför bifogas här en lista på vanliga mått och vad de innebär med dagens standard.

### Pengar

---

Mynt	Värde	Bogger	Jämförelse
Revulier	16 cariner	327 680	Havsgående skepp.
Cariner	16 vacor	20 480	En riddares häst.
Vacor	20 dracér	1 280	En vacker ring.
Dracér	8 narer <sup>64</sup>		En normal veckolön.
Narer	8 bogger	8	Ett mål mat på ett värdshus.
Bogger <sup>1</sup>	1		En limpa bröd.

---

### Area

---

Area	Tunnland	Jämförelse
Centurland	800	Används för att mäta länens area. Län kan ligga på 2000 till 4000 Centurland.
Vacorland	8	Ger årlig avkastning på 1 vacor.
Hektar*	2	100 * 100 meter.
Tunnland	1	En tunnas utsäde.

\* Används inte i Vinter utan finns endast med som jämförelse.

---

### Längder

---

Längd	Fot	Meter	Jämförelse
Mil	36000	10688	Avståndet mellan två gästgiverigårdar.
Fjärdingsväg	9000	2672	Det avstånd en vanlig person vandrar lugnt på en timme.
Aln	2	0,594	Vanligt standardmått.
Fot	1	0,297	Förkortas ofta '.
Tum	1/12	0,025	Förkortas ofta “.

---

## Vikt

---

<b>Vikt</b>	<b>Lod</b>	<b>Kg</b>	<b>Jämförelse</b>
Skeppspund	12800	170	Vikten på en full tunna.
Lispund	640	8,205	Vikten på en full kagge.
Skålpund	32	0,425	Vikten på ett fullt vinskinn.
Lod	1	0,013	Vanlig viktenhet för mynt

---

## Volym

---

<b>Volym</b>	<b>Stop</b>	<b>Liter</b>	<b>Jämförelse</b>
Tunna	96	125,6	Lastenhet för drycker
Kanna	2	2,64	Vin för ett helt sällskap
Stop	1	1,3	Öl för en kväll
Kvarter	1/4	0,325	En mugg
Jungfru	1/16	0,081	Spritmått.

---