Evner	Adelsmand	Bonde	Druide	Fisker	Gøgler	Handlende	Healer	Hyrde	Håndværker	Jæger	Kriger	Kromand	Kunsthåndværker	Magiker	Munk	Præst	Skriver	Spejder	Troubadur	Tyv
Kamp																				
Helbred:	20	35	25	30	20	25	25	30	30	25	45	30	20	15	35	25	15	30	20	20
Styrke:	25	30	20	25	15	15	15	15	35	20	30	30	20	10	20	20	10	25	15	15
Udholdenhed:	15	30	15	30	20	20	30	25	30	25	35	25	30	40	35	30	15	20	20	20
Våben:	30	20	10	15	15	15	10	15	30	30	40	20	15	15	20	20	15	15	20	25
Nævekamp:	5	30	10	30	15	10	10	10	25	15	25	35	20	5	10	5	10	20	10	20
Parere:	30	5	5	5	10	5	5	5	5	5	35	15	5	10	5	5	5	5	10	5
Skjold:	30	10	5	10	20	10	5	10	15	5	30	10	5	5	5	15	5	10	5	15
Bevægelse																				
Undvige:	25	20	25	20	35	20	25	30	20	25	30	25	25	30	25	30	25	25	25	35
Akrobatik:	20	5	30	15	45	20	15	20	10	15	25	20	15	15	30	10	5	15	30	35
Kaste/Gribe:	20	25	15	30	40	10	15	20	15	15	10	30	30	25	15	15	20	20	35	25
Klatre:	10	20	20	25	30	15	20	35	15	30	20	15	10	15	20	25	20	35	15	30
Snige/Skjule:	10	10	30	10	25	10	25	25	10	35	20	10	15	25	25	10	25	40	25	40
Svømme:	20	15	30	35	20	20	20	20	10	20	10	5	10	20	10	20	20	30	20	15
Udbrydning:	5	15	10	15	35	5	20	5	25	15	20	20	20	20	15	10	10	10	5	25
Viden																				
Førstehjælp:	25	25	35	20	15	20	45	30	15	25	25	25	25	20	25	35	25	25	10	10
Teknik:	20	25	10	25	20	30	15	5	40	15	15	15	35	30	10	15	30	5	25	30
Knob & Knuder:	15	30	20	35	25	25	35	15	35	30	15	20	40	25	20	25	20	30	30	30
Kultur:	45	10	15	15	30	40	25	10	25	10	10	25	25	35	30	45	45	5	40	15
Geografi:	35	15	25	25	25	45	20	20	20	20	20	35	20	30	30	35	40	20	35	20
Dyr:	25	40	40	25	10	25	30	45	20	40	15	20	25	20	25	30	30	35	25	10
Planter:	15	45	45	20	5	25	35	35	25	25	5	30	30	30	45	25	30	30	15	5
Mineraler:	15	25	20	5	5	30	25	15	30	10	5	10	30	25	20	20	25	15	10	10
Andet																				
Erhverv:	25	25	20	15	25	35	30	30	45	10	20	40	45	25	15	30	35	20	45	25
Psykisk Styrke:	30	10	35	20	15	25	40	20	20	20	15	25	25	45	40	40	30	15	25	25
Opmærksomhed:	15	20	30	20	30	35	30	40	25	35	30	45	35	35	30	25	35	45	30	30
Fingerfærdighed:	5	5	5	10	30	5	5	25	5	10	15	10	15	20	5	5	15	10	30	45
Jagt:	40	20	25	10	10	15	15	25	20	45	25	15	10	15	15	15	15	25	15	20
Fiskeri:	10	15	15	45	5	15	10	15	5	30	5	5	5	5	25	10	10	15	15	10
Ride:	35	35	25	5	25	30	20	25	10	20	25	15	15	10	15	20	25	25	20	15
Sejle:	10	15	15	40	10	30	10	10	15	5	10	5	10	10	10	15	20	10	5	5

3d10 sek	Førstehjælp. Ved forbinding skal der først findes forbindinger.
d4 sek	Opmærksomhed. (Brug evt. god tid).
d4 sek	Alle viden evner. (God tid svarer til at tænke sig om).
$\frac{1}{2}$ længde pr sek	Klatre op eller ned. (Se Klatre).
2d10 sek	Svømme (Se Svømme og Drukning).
d4 sek	Akrobatik/Kampmaneuvre (evt kombineret med kamphandlinger).
3d10 sek	Fjerne en fælde.
3d10 sek	Dirke en lås op.
3d10 sek	Udbrydning (fra de reb man er bundet med.
2d10 sek	Tænde et fyrtøj.
3d10 sek	Tænde en fakkel, kræver et tændt fyrtøj og en klargjort fakkel.
6d12 sek	Tænde et bål, kræver et tændt fyrtøj og et klargjort bål.
d12 + d8 sek	Tage sin rygsæk af/på og åbne/lukke den.
d6 sek	Finde en ting i en åben rygsæk eller i en fyldt lomme.
d12 sek	Åbne og finde en ting i en skuldertaske.
d8 sek	Åbne og tage en ting fra en pung (i bæltet).
3d6 sek	Komme op på en hest. (d8 sek for at komme ned).
2d10 sek	Tømme en lille flaske (evt. trylledrik eller helbredende drik).
d8 sek	Kaste et reb (evt med en krog).
d4 sek	Kaste mindre ting (evt. til anden spiller).

Bevægelse strike	
1	Næste handling er 1 sek hurtigere, min 1 sek
2	Nulstiller alle modstanderens inits.
3	Fantastisk flot. Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i d4 sek
4	Næste handling er d4 sek. hurtigere, min 1 sek.
5	Man lander perfekt og vinder d6 sek på næste initiativ. (dog min 1 sek)
6	Dobbelt effekt. Hopper f.eks. 2 gange så langt
7	Giver medspillere nemt slag på samme handling.
8	Fantastisk flot. Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i d10 sek
9	Bevæger sig udenfor rækkevidde
10	Tredobbelt effekt. Hopper f.eks. 3 gange så langt
11	Modtag 50 erfarings point på denne evne, der lægges på med det samme
12	Nemt slag de næste gange
13	Man lander perfekt og vinder d12 sek på næste initiativ. (dog min 1 sek)
14	Firdobbelt effekt. Hopper f.eks. 4 gange så langt
15	Dobbelt nemt slag de næste gange
16	Femdobbelt effekt. Hopper f.eks. 5 gange så langt

Bevægelse fumle	
2	Falder og brækker nakken. Død!
3	Falder og brækker nakken. (Slå Helbred eller dø!)
4	Falder og får benbrud. Slå d8 for område
5	Skrækslagen. (Dobbelt svært slag)
6	Paralyseret i 5d10 sek
7	Falder og forstuver et område. Slå d8 for område
8	Skrækslagen. (Svært slag)
9	Rammer ind i en medspiller. Begge ryger omkuld
10	Slå Psykisk Styrke eller få skræk. (Svært slag)
11	Taber taske, rygsæk el.lign
12	Springer eller hopper den forkerte vej
13	Paralyseret. Taber d8 sek hvor man ikke kan forsvare sig eller handle
14	Snubler og falder omkuld i d4 sek
15	Ups

Viden strike	
1	Husker ekstra detalje
2	Kender sjov historie om emnet
3	Kender afdød ekspert (se strike 9).
4	Ved alt almindelig viden om emnet (mere end et 'normalt' slag)
5	Husker vigtig ekstra detalje
6	Ved meget om emnet
7	Ved alt om emnet (dog ikke hemmelige detaljer)
8	Ved alt om emnet (og en enkelt hemmelig detalje)
9	Kender ekspert, der kan give yderligere viden
10	Får +25% på dette emne i fremtiden
11	Ved alt om det konkrete emne (og enkelte hemmelige detaljer)
12	Ved alt om det konkrete emne (incl alle hemmelige detaljer)
13	Gør ny opdagelse (f.eks om plante el.lign)
14	Ved alt om emnet og tilhørende emner (dog ikke hemmelige detaljer)
15	Ved alt om emnet og tilhørende emner (og enkelte hemmelige detaljer)
16	Ved alt om emnet og tilhørende emner (incl alle hemmelige detaljer)

Viden fumle	
2	Bliver sindsyg permanent
3	Sindsyg i 6d10 sek. Slå derefter svært slag på Psykisk Styrke eller bliv sindsyg permanent
4	Sindsyg i 3d10 sek. Slå derefter Psykisk Styrke eller bliv sindsyg permanent.
5	Ved intet, og kan aldrig slå på viden om emnet igen
6	Forkerte og omvendte oplysninger
7	Ved intet og har en fornemmelse af at noget er galt
8	Lettere forkerte og omvendte oplysninger
9	Interesserer slet ikke spilleren
10	Bliver afsindigt interesseret i dette emne i d4 timer
11	Husker vigtig detalje (som er fuldkommen irrelevant, men lyder spændende)
12	Ved intet, men kender en expert, der kan opsøges. (Han ved heller intet)
13	Fortæller om noget andet
14	Bliver interesseret i emnet, men ved intet
15	Mister koncentrationen

Magi strike	
1	En fortryllelse umiddelbart efter er 1 sek hurtigere, dog min 1 sek
2	Lille gunstig sideeffekt
3	En fortryllelsen umiddelbart efter er nemt slag
4	En fortryllelse umiddelbart efter bruger halvt initiativ, dog min 1 sek
5	Flotte effekter! Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i d4 sek
6	Dobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed el.lign
7	Alle 'forsvarsslag' mod denne magi er svære slag
8	Flotte effekter! Alle slår Psykisk Styrke eller står og stirrer i 2d10 sek
9	Permanent +5% evne på denne fortryllelse
10	Tredobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed og lign.
11	Ide til ny fortryllelse (50 erfaring)
12	Sanser al magi med samme effekt indenfor 30 meter
13	Ide til ny fortryllelse (100 erfaring)
14	Firedobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed og lign
15	Ide til ny fortryllelse (400 erfaring)
16	Femdobbelt effekt, dog kun en af magiens effekter, skade, varighed og lign.

Magi fumle	
2	Tredobbelt modsat effekt
3	Dobbelt modsat effekt
4	Sindsyg i 3d10 sek. Derefter slåes Psykisk Styrke for at se om det er permanent
5	Modsat effekt
6	Tab permanent d10 mana point. (0 medfører tab af mana-evnen)
7	Sindsyg i d10 sek. Slå derefter et nemt slag på Psykisk Styrke, ellers er det permanent
8	Mister kontrollen. Alle manapoints bruges (ned til minus mana)
9	Halv modsat effekt
10	Tab permanent d4 % i denne magi evne. (0 medfører tab af evnen)
11	Kaster magien i en anden retning. (Dette kan larme og lign.)
12	Besvim i d10 sek
13	Taber alle materialerne til fortryllelsen
14	Besvim i d6 sek
15	Blind i d4 sek. (Medfører normalt svære slag)

Opbevaring		
Navn	Pris	Vægt
Rygsæk, læder	2ks	5 #
Skuldertaske, læder	1ks	2 #
Pung, lille læder	2js	–
Sæk, lærreds (1 x $\frac{1}{2}$ m)	8js	–
Vand- eller vinskind, tomt (2 ltr)	1ks	1 #
Flaske, glas ($\frac{1}{2}$ ltr)	2ks	1 #
Flaske, keramik ($\frac{1}{2}$ ltr)	6js	1 #
Lille træskrin (15x10x7 cm)	1ks	1 #
Stort træskrin (50x30x25 cm)	2ks	4 #
Tønde,50 ltr	2ks	4 #
Spand, 5 ltr	18js	2 #
Keddel (3 ltr), gryde (4 ltr), pande e.l.	3ks	6 #
Pilekogger til 10 pile	6js	1 #

Klæder		
Navn	Pris	Vægt
Hat eller hue	8js	$\frac{1}{2}$ #
Kappe med træspænde, lærred	3js	4 #
Kutte, vævet uld	2ks	7 #
Lærredsskjorte	18js	1 #
Handsker, læder, korte, et par	9js	1 #
Bælte, læder, træspænde	3js	–
Kjortel, lærred	2ks	2 #
Bukser, lærred	2ks	2 #
Støvler, blødt læder, et par	18js	1 #
Sko, blødt læder, et par	9js	$\frac{1}{2}$ #
Sandaler, et par	6js	–
Net, m^2, (til fiskeri kræves 4 m^2)	9js	$\frac{1}{2}$ #
Telt, 4x3 m, plads til 5 personer	15ks	30 #
Telt, 2x2 m, plads til 2 personer	5ks	10 #
Skind, læder, pr stk, (bæver, ulv og lign.)	3js	2 #
Skind, læder, m^2 (Okse og lign.)	6js	2 #
Klæde, lærred pr. m^2	6js	1 #
Klæde, vævet uld pr. m^2	4js	1 #

Transport		
Navn	Pris	Vægt
Hest, almindelig	1ss	2000 #
Saddeltøj, seletøj etc.	6ks	30 #
Hestevogn, en-hestes	1ss	400 #
Brevduc, incl. træbur	3ks	4 #
Kano, skind, 3 personer	6ks	42 #
Robåd, træ 5 personer	4ss	160 #
Lille sejlbåd, fiskerbåd	8ss	4000 #

Mad		
Navn	Pris	Vægt
Frisk mad, til 1 dag, holdbar 3 dage	3js	2 #
Tørret mad, til 1 dag, holdbar 100 dage	5js	2 #
Krydderurter — se planter s. 96 ff	–	–
Vin, pr. liter, uden flaske	2js	2 #
Øl, pr. liter, uden flaske	$\frac{1}{2}$js	2 #

Service		
Navn	Pris	Vægt
Tallerken, metal	1ks	$\frac{1}{2}$ #
Tallerken, træ	6js	12 #
Bestik (Kniv, gaffel eller ske), metal	4js	–
Krus, ler	6js	1 #
Krus, metal	1ks	$\frac{1}{2}$ #
Krus, træ	1ks	$\frac{1}{2}$ #

Reb		
Navn	Pris	Vægt
Klatrereb, 10 m, 1 cm tyk, styrke 2000 #	9js	1 #
Alm. reb, 20 m, $\frac{1}{2}$ cm tyk, styrke 600 kg	9js	1 #
Snor, ca. 10 m, sejlgarn	2js	–
Kæde, 1 m, 3 cm tyk, styrke 3000 kg	1ks	6 #
Kastekrog, metal, 3 spidser	1ks	3 #

Lys		
Navn	Pris	Vægt
En fakkel, brændetid 1 time	1js	1 #
Lanterne, brænder 6 timer på $\frac{1}{2}$ liter olie	2ks	2 #
Trælygte, til stearinlys	1ks	2 #
Vokslys, brænder 2 timer	1js	–
Lysestage, træ	3js	$\frac{1}{2}$ #
$\frac{1}{2}$ liter olie, uden flaske	3js	1 #
Fyrtøj, i lille træskrin	18js	2 #

Musikinstrumenter		
Navn	Pris	Vægt
Fløjte	1ks	–
Lut, citar og lign.	3ss	4 #
Signalhorn	1ss	2 #
Klokke	3ks	1 #
Tromme	3ks	2 #

Redskaber		
Navn	Pris	Vægt
Fjerpen	$\frac{1}{4}$js	–
Blæk, lille keramikflaske	2ks	1 #
Papir, pr. ark	1js	–
Bog, 100 sider, læderbind	8ss	2 #
Kulpen	1js	–
Kridt	$\frac{1}{4}$1js	–
Dirk, kile, nøgle og lign., metal	3js	–
Synål, fiskekrog og lign., ben	1js	–
Nagler, pløkke og lign., træ	1js	–
Mejsel, metal	6js	1 #
Skovl, metal	1ks	3 #
Hakke, metal	2ks	8 #

Diverse		
Navn	Pris	Vægt
Førstehjælpsudstyr, nok til 10 gange	6js	1 #
Terning	1js	–
Lup	2ks	–
Briller	6ks	–
Timeglas	6ks	1 #
Spejl, metal	2ks	1 #
Spejl, glas	4ks	1 #
Tobak, ca. 20 stop	6js	–
Pibe	2ks	–
Røgelse, i lille pose	1ks	–
Røgelseskar, metal	6js	1 #
Fem pile, til bue, metal spids	1ks	1 #
Tre pile, til armbrøst	1ks	1 #
Gift, 1 skade pr. time i 2d10 timer	2ks	–

Grad	Område 1	2	3	4	5	6	(6)	7	8	9	10	11	12
1 Tøj:								Ben 4.5, ryg 1.0, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	4	4	0
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	0	0	0
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	4	4	0
Ild	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
2 Læder rustning:								Bryst 7.5, ryg 3.7, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	32	32	0
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	10	10	0
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	22	22	0
Ild	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	0
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	0
3 Læder rustning: m. hue:								Bryst 7.5, ryg 3.7, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	32	32	30
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	10	10	10
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	22	22	20
Ild	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	20
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	20
4 Ringbrynje:								Bryst 19.5, ryg 13.0, arme 7.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	62	62	62	62	62	0
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	30	30	30	30	30	0
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	12	12	12	12	12	0
Ild	24	24	8	8	8	8	(74)	54	54	54	54	54	0
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
5 Ringbrynje m. hætte:								Bryst 19.5, ryg 13.0, arme 7.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	62	62	62	62	62	60
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	30	30	30	30	30	30
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	12	12	12	12	12	10
Ild	24	24	8	8	8	8	(74)	54	54	54	54	54	50
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
6 Plade rustning:								Bryst 25.5, ryg 11.7, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	72	72	60
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	50	50	30
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	52	52	10
Ild	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	74	74	50
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
7 Pladerustning m. hjelm:								Bryst/ben 25.5, ryg 11.7, arme 17.0					
Skarp	72	72	72	72	72	72	(86)	72	72	4	72	72	70
Spids	50	50	50	50	50	50	(65)	50	50	0	50	50	50
Slag	52	52	52	52	52	52	(72)	52	52	4	52	52	50
Ild	74	74	74	74	74	74	(109)	74	74	8	74	74	70
Lyn	8	8	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
8 Stor pladerustning:								Ben 34.5, ryg 15.7, arme 17.0					
Skarp	72	72	101	101	72	72	(86)	72	72	62	72	72	70
Spids	50	50	65	65	50	50	(65)	50	50	30	50	50	50
Slag	52	52	56	56	52	52	(72)	52	52	12	52	52	50
Ild	74	74	99	99	74	74	(109)	74	74	54	74	74	70
Lyn	8	8	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
9 Komplet pladerustning:								Ben 43.5, ryg 29.0, arme 23.0					
Skarp	72	72	72	72	72	72	(86)	101	101	101	101	101	70
Spids	50	50	50	50	50	50	(65)	65	65	65	65	65	50
Slag	52	52	52	52	52	52	(72)	56	56	56	56	56	50
Ild	74	74	74	74	74	74	(109)	99	99	99	99	99	70
Lyn	8	8	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0

	Skarp	Spids	Slag	Ild	Lyn
Planter (kødædende, busk, bambus og lign.)	5	5	10	5	0
Skæl (stor fisk, lille øgle, slange og små skaldyr.)	20	10	5	20	10
Fjer (ørn, grib, svane etc.)	40	5	10	0	20
Skind (ko, hest, bøffel og lign.)	25	10	20	20	10
Pels (ulv, hund, kattedyr, får etc.)	30	10	20	5	5
Tykt skind (elefant, dinosaur, bjørn og lign.)	50	30	30	30	20
Tykke skæl (basilisk, krokodille etc.)	50	40	20	40/10	30
Træ (levende træer og lign.)	60	70	40	50/0	40
Skjold (Skildpadde, store skaldyr etc.)	70	50	30	60/20	50
Drageskæl (drage)	110	100	100	120	100

Håndvåben

	Basis	Init	Skade	Type	Parere	Vægt	Pris
1 hånds skarpe våben:							
Dolk	Våben	d4	d4*10	Skarp	Ja!	1#	1k
Kort sværd	Våben	d6	d6*10	Skarp	Ja!	3#	4k
Sværd	Våben	d8	d8*10	Skarp	Ja!	5#	6k
2 hånds skarpe våben:							
Langt sværd	Våben	d10	d10*10	Skarp	Ja!	8#	10k
To hånds sværd	Våben	d12	d12*10	Slag/Skarp	Stort	18#	2s
1 hånds slagvåben:							
Lille stav	Våben	d6	d6*10	Slag	Knæk	3#	–
Kølle	Våben	d6	d6*10	Slag	Knæk	4#	–
Hammer	Våben	d4	d4*10	Slag	Lille/Knæk	4#	2k
Lille morgenstjerne	Våben	d6	d6*10	Slag/Spids	Knæk	4#	2k
2 hånds slagvåben:							
Stor stav	Våben	d8	d8*10	Slag	Knæk	7#	–
Morgenstjerne	Våben	d8	d8*10	Slag/Spids	Knæk	15#	20k
Muggert	Våben	d8	d8*10	Slag	Knæk	15#	3k
Krigs hammer	Våben	d10	d10*10	Slag	Stort	18#	1s
Økser:							
Økse	Våben	d6	d6*10	Slag/Skarp	Lille	5#	3k
Skov økse (2 hånds)	Våben	d8	d8*10	Slag/Skarp	Knæk	10#	5k
Krigs økse (2 hånds)	Våben	d10	d10*10	Slag/Skarp	Stort	12#	1s
Hellebard	Våben	d10	d10*10	Slag/Skarp	Knæk	10#	8k
Stik våben:							
Kniv	Våben	d4	d4*10	Spids	Lille	$\frac{1}{2}$#	8j
Dolk	Våben	d6	d6*10	Spids	Ja!	1#	1k
Syl	Våben	d6	d6*10	Spids	Lille	$\frac{1}{2}$#	6j
Spyd:							
1 hånds spyd	Våben	d6	d6*10	Spids	Knæk	3#	2k
Alm spyd	Våben	d8	d8*10	Spids	Knæk	8#	3k
Hellebard	Våben	d10	d6*10	Spids	Knæk	10#	8k
2 hånds spyd	Våben	d10	d10*10	Spids	Stort/Knæk	10#	5k
Lanser:							
Hånd lanse	Våben	d8	d8*10	Spids	Stort/Knæk	5#	7k
Lille hestelanse	Våben	d12	d12*10	Spids	Nej!	10#	10k
Stor hestelanse	Våben	2d8	2d8*10	Spids	Nej!	15#	1s
Nærkamp:							
Sten/krus mm	Nævekamp	d4	speciel	speciel	Måske	1#	–
Spark	Nævekamp	d6	3d10	Slag	Nej!	–	–
Slag	Nævekamp	d4	2d10	Slag	Nej!	–	–
Karate:							
Spark	Nævekamp	d6	d6*10	Slag	Nej!	–	–
Slag	Nævekamp	d4	d4*10	Slag	Nej!	–	–

Skydevåben

Kaste våben:	Basis	Lade	Init	Skade	Type	Parere	Vægt	Pris	Lang/Max
Hammer	Kaste/Gribe		d6	d6*10	Slag	Lille	4 #	2ks	Kast
Økse	Kaste/Gribe		d8	d8*10	Slag/Skarp	Lille	5 #	3ks	Kast
Kniv	Kaste/Gribe		d4	d4*10	Spids	Lille	$\frac{1}{2}$ #	1ks	Kast
Sten og lign.	Kaste/Gribe		speciel	speciel	Slag	Nej!	–	–	Kast
Slynger:									
Slynge (lille)	0		d4	d4*10	Slag	Nej!	–	1js	25m/50m
Slynge (stor)	0		d12	d8*10	Slag	Nej!	–	2js	25m/50m
Lasso	0		3d6	-	speciel	Nej!	1 #	6js	Reblængde
Bola	0		2d6	-	speciel	Nej!	2 #	6js	Kaste
Buer:									
Kort bue	Våben/2	2d4	d2	d6*10	Spids	Knæk	4 #	7ks	25m/50m
Sammensat bue	Våben/2	2d6	d2	d8*10	Spids	Knæk	7 #	1ss	50m/100m
Lang bue	Våben/2	2d6	d2	d8*10	Spids	Knæk	8 #	8ks	75m/150m
Armbrøste:									
Armbrøst,træk	Våben	3d12	d2	d8*10	Spids	Måske	6 #	16ks	50m/100m
Armbrøst,hjul	Våben	5d12	d2	d12*10	Spids	Måske	10 #	2ss	100m/200m

Beskrivelse	Skade	Udholdenhedsslag	Tilstand
Let såret	$\frac{1}{2}$ – Max	Let	Paralyseret i d10 sek
Såret	0 – $\frac{1}{2}$	Normalt	Paralyseret i 3d10 sek
Hårdt såret	-Max – 0	Svært	Bevidstløs / Coma
Dødeligt såret	-2*Max – -Max	Fejler altid	Coma / Død

Generelle strikes (Bruges som guideline for alle strikes)			
Faktor	Effekt	Erfaring	Beskrivelse
1	*1		Flot
2	*1		
3	*1		
4	*1		
5	*1		
6	*2	25	Godt
7	*2	25	
8	*2	25	
9	*2	25	
10	*3	50	Meget godt
11	*3	50	
12	*3	75	
13	*3	100	
14	*4	150	Mesterligt
15	*4	250	
16	*5	250	
⋮	⋮		

Generelle fumle (Bruges som guideline for alle fumle)			
Faktor	Effekt	Tidstab	Beskrivelse
2	*3 modsat	9d10 sek	Katastrofalt
3	*2 modsat	8d10 sek	
4	*2 modsat	7d10 sek	
5	*1 modsat	6d10 sek	Meget farligt
6	*1 modsat	5d10 sek	
7	svag modsat	4d10 sek	
8	svag modsat	3d10 sek	Farligt
9	svag modsat	2d10 sek	
10		2d10 sek	
11		d10 sek	Irriterende
12		d10 sek	
13		d8 sek	
14		d6 sek	Ups
15		d4 sek	

Angreb strike	
1	Modstanderen forvirres d10 sekunder
2	Modstanderen har svært slag på næste forsvarsslag
3	Slå omkuld d10 sek
4	Modstanderen forvirres 2d10 sekunder
5	Slå omkuld 2d10 sek
6	Dobbelt skade
7	Slå våben ud af hånden på modstanderen
8	Modstanderen forvirres 3d10 sek
9	Slå omkuld 3d10 sek
10	Tredobbelt skade
11	Slå gennem rustning (Man finder en sprække el. lign.)
12	Slå modstanderens våben itu. Våbnet får d6*10 dårligere skade og bliver d4*10 sværere at ramme med
13	Slå rustning itu. Rustningen bliver d4*10 dårligere mod alle angreb
14	Firdobbelt skade
15	Slå gennem rustning og giv dobbelt skade
16	Femdobbelt skade

Angreb fumle	
2	Rammer sig selv. Tredobbelt skade
3	Rammer sig selv. Dobbelt skade
4	Våbnet går itu. (Se angreb strike 12)
5	Rammer sig selv
6	Våbnet kastes meget langt væk
7	Forvirret i 4d10 sek
8	Våbnet sætter sig fast. Slå styrke for at få det fri, hvert d4 sek.
9	Forvirret 2d10 sek
10	Taber sit våben. Tager d6 sek at samle op
11	Forvirret d10 sek
12	Falder omkuld. Tager d4 sek at rejse sig op
13	Det næste angreb bliver udsat d8 sekunder.
14	Det næste angreb bliver udsat i d6 sek.
15	Det næste angrep bliver udsat i d4 sek.

Forsvar strike	
1	Angriberen forvirres d10 sek
2	Du får +10 i angreb mod angriberen i det næste angreb.
3	Din næste handling (angreb) kommer 1 sek hurtigere (Min om et sek)
4	Angriberen får slået sit våben ud af hånden (Se angreb fumle 10)
5	Angriberen forvirres 2d10 sek
6	Din næste handling (angreb) kommer d4 sek hurtigere. (Min om et sek)
7	Angrebs våben sidder fast. (Se angreb fumle 8)
8	Angriber slåes omkuld i 3d10 sek
9	Du får et ekstra angreb, slå for at ramme igen (Angriberen kan ikke undvige el. parere)
10	Vælg 2 effekter, strike 1-4
11	Gratis angreb. Rammer altid, slå skade og område
12	Angrebs våben går itu. (Se angreb strike 12)
13	Vælg 2 effekter, strike 1-7
14	Gratis angreb. Rammer altid og går gennem rustning. (Se angreb strike 11)
15	Vælg 2 effekter, strike 1-9.
16	Gratis angreb. Rammer altid, går gennem rustning og giver dobbelt skade.

Forsvar fumle	
2	Angriberen laver tredobbelt skade
3	Din rustning går i stykker (Se angrebs strike 13)
4	Angriber laver dobbelt skade
5	Rustning virker ikke. (Blottes)
6	Alle dine forsvars evner har -30% i de næste 10 sek
7	Forvirret i 4d10 sek
8	Du taber dit våben (Se angreb fumle 10)
9	Taber dit skjold eller hjelm. (Før der slåes skade)
10	Forvirret i 2d10 sek
11	Snubler. (Se angreb fumle 11)
12	Alle dine handlings initiativer nulstilles
13	Dit angreb udskydes d8 sek.
14	Alle andre forsvarsslag i dette sek, virker ikke!
15	Dit angreb udskydes d4 sek.

Pris	Mult	Varighed	Afstand	Område	Rumfang	Forsvar	Skade	Fart	Vægt
						⋮		⋮	
- 8	1/10					2*Nemt		1/100 m/s	
- 7	1/9								
- 6	1/8							1/10 km/t	
- 5	1/7	1 sek			1/4				
- 4	1/6	3				Nemt		1/10 m/s	
- 3	1/5	6							
- 2	1/4	10			1/2			1 km/t	
- 1	1/3	30							1#
0	1/2	1 minut	1 m	1 m^2	1	Normalt	20	1 m/s	2#
1	1	3	3 m	2 m^2			40		6#
2	2	6	10 m	3 m^2			60	10 km/t	20#
3	3	10	30 m	6 m^2	2		80		60#
4	4	30	100 m	10 m^2	3	Svært	100	10 m/s	200#
5	5	1 time	300 m	20 m^2	4		120		400#
6	6	3	1 km	30 m^2	6		140	100 km/t	600#
7	7	6	3 km	60 m^2	8		160		
8	8	10	10 km	100 m^2	10	2*Svært	180	100 m/s	
9	9	1 døgn	30 km	200 m^2	15		200		2K#
10	10	3	100 km	300 m^2	20		220	1K km/t	
11	11	6	300 km	600 m^2	25		240		
12	12	10	1K km	1K m^2	30	3*Svært	260	1 km/s	
13	13	1 måned	3K km	2K m^2	40		280		6K#
14	14	3	10K km	3K m^2	60		300	10K km/t	
15	15	6	30K km	6K m^2	80		320		
16	16	1 år	100K km	10K m^2	100	4*Svært	340	10 km/s	
17	17	3		20K m^2	150		360		
18	18	6		30K m^2	180		380	100K km/t	20K#
19	19	10		60K m^2	250		400		
20	20	30		100K m^2	300	5*Svært	420	100 km/s	
⋮	⋮	⋮		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	

Type	Basis
Beskytte:	5
Bevæge:	5
Fortidsmagi:	1
Fremtidsmagi:	3
Give skade:	5
Give skade, ingen rustning:	10
Helbrede:	1
Illusion:	5
Kontrol, Kroppen:	5
Kontrol, Lyd:	1
Kontrol, Mental:	5
Kontrol, Magi:	5
Kontrol, Natur:	3
Mental påvirkning:	2
Skabe:	5
Formemagi:	1
Teleport:	10
Tilkalde:	25
Ødelægge:	5

1 gs	= 1 guldstykke,	et års løn for normale folk.
1 ss	= 1 sølvstykke,	en måneds løn.
1 ks	= 1 kobberstykke,	2 dages løn.
1 js	= 1 jernstykke,	6 jernstykker er en dagsløn.
$\frac{1}{2}$ js	= en halv,	et halvt jernstykke.
$\frac{1}{4}$ js	= en kvart,	et kvart jernstykke.

	Kropriser	Markedspriser
Et krus (1/2 l) Øl	$\frac{1}{4}$ js	1 liter for $\frac{1}{4}$ js
Måltid mad (1/4–1/2 kg)	$\frac{1}{2}$ js	$\frac{1}{4}$ js
En dags føde (1/2–1 kg)	1 js	$\frac{1}{2}$ js
Billig Overnatning	2 js	1 js (Rønne)
Alm Overnatning	6 js	3 js (Hus)
Dyr Overnatning	1 ks	6 js (Gård)

Der går 12 jernstykker på 1 kobberstykke, 12 kobberstykker på 1 sølvstykke og 12 sølvstykker på 1 guldstykke.

Evne	Uddannelse
0-10 %	Jammerlig
11-21 %	Meget dårlig
22-32 %	Dårlig
33-43 %	Normal
44-54 %	Rimelig
55-65 %	God
66-76 %	Meget god
77-87 %	Specialist
88-98 %	Ekspert
99- %	Mester

Tal	Terning	Pris
0	d6	speciel
0 – 30	d6	25
31 – 50	d6	50
51 – 70	d4	50
71 – 80	d4	75
81 – 90	d2	75
91 – ??	1	100

Træområder	Navn	Bæreevne
12	Hovedet	2/10 styrke
9,10,11	Rygsæk og ryg	3/4 styrke
10,11	Bryst,Mave,Taske	1/3 styrke
9	Bælte,Skridt,Punge	1/2 styrke
5,7	Højre arm	1/2 styrke
6,8	Venstre arm	1/2 styrke
1,3	Højre ben	1/3 styrke
2,4	Venstre ben	1/3 styrke

Rustning	Skarp	Spids	Slag	Ild	Lyn	Vægt	Pris
Lærred	0	0	0	4	4	0 #	2 js
Tykt tøj	4	0	4	8	8	$\frac{1}{2}$ #	2 js
Skind	10	8	8	10	10	$\frac{1}{2}$ #	8 js
Hårdt læder	30	10	20	20	20	1 #	2 ks
Træ	30	30	40	70	70	2 #	4 ks
Ringbrynje	60	30	10	50/0	0	3 #	16 ks
Kæder	60	10	10	30/0	0	4 #	6 ks
Plade	70	50	50	70/0	0	4 #	2 ks