

# FORLANDET — Helteklasser

Uffe Thorsen

30. april 2022

## Indhold

<i>Få krav</i>	2
Eventyrer	2
Kriger	4
Kejserkultist	5
Troldkyndig fra Akademiet	7
<i>Nogle krav</i>	9
Katafrakt	9
Hulekravler	10
<i>Meget specifikke krav</i>	11
Varulv	11
Slimkultist	13

## Eventyrer

*Eventyrere lever livet farligt. De udforsker huler og fumler med fælder, men på mystisk vis vender nogle få tilbage med lommerne fulde af guld og historier at dele ud af.*

**Krav:** Viljen til at rejse ud i det uvisse og risikere livet.

**Livspoint:** +6

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Snigangreb, Dirke låse & omgå fælder
2	+1	+1	Rejsevant, Vær hilset
3	+1	+1	Akrobatisk stunt, Årvågen
4	+2	+1	Stifinder, Veltalende
5	+2	+2	Forbedret snigangreb, Sansse magi

### Særlige evner

**Snigangreb:** Hvis du har fordel, ruller du skaden to gange; dette kan give modstanderen 2 sår. Alternativt kan snigangreb bruges til stunt-initiativhandlingen rygстик.

- **Rygстик (stunt-handling):** Hvis en snigangriber har fordel mod en modstander, kan han vælge at reducere modstanderens tærskel med 4 point for resten af runden i stedet for at rulle skade. Yderligere rygстик kan ikke sænke tærsklen yderligere.

**Dirke låse & omgå fælder:** Evnen til at dirke låse op, finde fælder, fjerne fælder eller bevæge sig forbi en fælde uden at aktivere den. Uden denne evne kan kun almindelige låse forsøges dirket op. Med denne evne er der fordel på at dirke almindelige låse op, og det er muligt at dirke komplekse låse op og demontere fælder. Uden dirke-værktøj gives der ulempe på forsøget.

**Vær hilset:** Giver +2 bonus til at indlede forhandlinger med andre væsner.

**Rejsevant:** Evnen til at rejse sikkert. +4 bonus til rejsetjeks. Ved succes på 4 eller mere, kan en rejsefælles fejlede tjek vendes til en succes. Rejsevant giver også +4 bonus til planlægning af rejser.

**Akrobatisk stunt:** Ved Stunt-initiativhandlingen opnås +4 bonus til akrobatiske stunts i kamp. Dette kan være stunts til at passere modstandere ugeneret, til at slippe væk og des lige. Gøres der dramatisk brug af terrænet til et akrobatisk stunt (f.eks. svinge sig i lysekronen), kan der foretages et angreb senere i runden (læg +3 til initiativværdien og foretag angreb der). Bonussen til hop og spring gælder også uden for kamp.

**Årvågen:** Evnen til at sanse baghold og overraskelsesangreb og til at sove let. +4 bonus på terningkast.

**Stifinder:** Denne evne giver mulighed for at komme sikkert frem, hvis rejseselskabet er kommet i problemer. Evnen giver +4 bonus til at løse en rejseudfordring, der er opstået undervejs, f.eks. finde vej tilbage, hvis rejseselskabet er faret vild. Stifinder-evnen giver

desuden karakterer mulighed for at påvirke rejseudfald i mindre grad. Efter at der er rullet på rejsetabellen, kan spilleren vælge at trække 2 point fra resultatet.

**Veltalende:** Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstanderen adresseres med charme og velvalgte ord. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

**Forbedret snigangreb:** Eventyrere opnår evnen til et forbedret snigangreb. Har de fordel på et angreb, ruller de skaden tre gange, og kan give op til tre sår i kamp.

**Sanse magi:** Evnen til at sanse om en ting eller et sted er fortryllet, om det hviler en forbandelse over en person, foruden om et sted er beskyttet af magiske barrierer, alarmer eller fælder. +4 bonus til terningkast til at sanse magi med.

## Kriger

*Krigere er folk der fokuserer på individuel kamp.*

**Krav:** Viljen til at se fjenden i øjnene.

**Livspoint:** +10

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
1	+1	+0	Våbenferm, Vælte & nedbryde
2	+1	+1	Kløvende hug, Årvågen
3	+2	+1	Truende
4	+2	+1	Rejsevant, Tykhudet
5	+3	+2	Ekstra våbenferm

### Særlige evner

**Våbenferm:** Krigere får +2 skadesbonus med alle våben. Hvis du allerede har våbenferm fra en anden klasse får du den ikke igen.

**Vælte & nedbryde:** Denne evne giver +4 bonus til at vælte søjler, løfte gitre, slå døre ind, skubbe ting omkuld etc. Hvis forsøget fejler med 4 eller mindre, opnås en delvis succes.

**Kløvende hug:** Når en modstander fældes, tildeles en tilstødende modstander 1 sår.

**Årvågen:** Evnen til at sanse baghold og overraskelsesangreb og til at sove let. +4 bonus på terningkast.

**Truende:** Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstandere trues. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

**Rejsevant:** Evnen til at rejse sikkert. +4 bonus til rejsetjeks. Ved succes på 4 eller mere, kan en rejsefælles fejlede tjek vendes til en succes. Rejsevant giver også +4 bonus til planlægning af rejser.

**Tykhudet:** Giver +2 bonus mod gift, sygdom og andre helbredsmæssige angreb.

**Ekstra våbenferm:** Skadesbonus stiger fra +2 til +4.

## Kejserkultist

Den mest magtfulde og centrale kult er Kejserkulten, som hædrer kejseren, som De udødeliges udvalgte, og hædrer de afdøde kejsere, som udvalgte skytsånder, der taler kejserriget's sag for De udødelige. Kejserkulten findes overalt i imperiet. Alle større byer har prægtige templer dedikeret til kulten, og alle mindre landsbyer har en lille helligdom, hvor kulten dyrkes.

Centralt i kejserkulten er Den udødelige Juno. Hun er dedikeret til kamp og heltemod, og hun er imperiets skytsudødelige, og hun siges at holde en beskyttende hånd over kejseren og kejserriget, så længe heltemod og krigsduelighed er at finde. Juno er ikke den eneste Udødelige, som kulten hædrer. Yderligere 5-15 Udødelige hædres alt efter, hvor i Kejserriget man er. Kejserkulten praktiserer optog gennem byernes gader eller rundt mellem de små landsbyer i provinsen, som sponsoreres af kejserfamilien og af fornemme adelsfolk med patriotisk sindelag, hvor der festes i tre dage og skænkes dyrebare ofre.

**Krav:** Menneske. Medlem af kejserkulten.

**Livspoint:** +6

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
1	+0	+1	Bønneniveau, Juno heltemod
2	+1	+1	Bønneniveau, Kejserriget sejrrikt, Bringe balance
3	+1	+2	Bønneniveau, Opildne
4	+2	+2	Bønneniveau, Bringe balance
5	+2	+3	Bønneniveau, hyperref[viljestaerk[Viljestærk

### Særlige evner

**Bønneniveau:** Hver gang denne evne opnås (også fra andre klasser) stiger kejserkultistens bønneniveau med én (se nedenfor).

**Juno heltemod:** Juno lader sin velsignelse falde på den kejserkultist, der påkalder sig hendes heltemod. Det er en trolddomshandling. Heltemodet fjerner frygt fra kejserkultisten, som bliver immun over for frygt i resten af kampen, og samtidig med må kejserkultisten rulle al skade to gange og vælge det bedste resultat. Kæmper kejserkultisten mod kejserriget's fjender, stråler en gylden aura fra kejserkultisten resten af kampen, og dennes fjender af kejserriget har ulempe på deres angreb.

Effekten af Junos heltemod ophører øjeblikket, hvis kejserkultisten opfører sig som en kujon. Hvis evnen bruges mere end en gang om dagen, skal kejserkultisten ved efterfølgende anvendelser lave et visdomstjek mod sværhedsgrad 8. Hvis det fejler, opluges kejserkultisten af hellig rasen, og kejserkultisten kan ikke foretage sig andet end at angribe hæmningsløst hver runde indtil alle fjender er døde, hvilket giver fjender fordel på deres angreb mod kejserkultisten.

**Kejserriget sejrrikt:** Kejserkultister kan skænke Kejserriget's hærenheder i krige lykke. Kejserrige tropper kan foretage et mirakuløst stormløb, hvor de dækker den dobbelt afstand og har fordel på deres angreb. Det kræver at kejserkultisten er i forreste række og

anråber Juno om krigslykke (karismatjek mod sværhedsgrad 10) som en Parlay-handling. Hvis det er succesfuldt, kan kejserkultisten lede angrebet under udfaldsinitiativet.

**Bringe balance:** Kejserkultister kan reetablere balance i skabelsen ved at trække på deres magiske forbindelse til verden. For hver gang denne evne er opnået kan kejserkultister Bringe balance en gang om dagen ved håndspålæggelse. Bringe balance har ved hver anvendelse en af følgende effekter:

- **Sårpleje:** Karakteren får automatisk effekten af dobbelt førstehjælp (f.eks. heles 2t10 livspoint for en Lykkeridder). Der kan heles når som helst (altså ikke kun umiddelbart efter at skaden er sket), og der kan heles mere end der blev modtaget i den enkelte situation (op til maksimal livspoint).
- **Sygdomsbehandling:** Kejserkultisten laver et visdomstjek +4 mod sygdommen for at helbrede den. Ved succes ophører sygdommen, og evt. skader begynder at heles.
- **Neutralisere gift:** Kejserkultisten laver et visdomstjek +4 mod giften for at standse dens effekt.
- **Stabilisere:** Døende karakterer stabiliseres automatisk, ryger op på 0 livspoint, og de får herefter effekten af førstehjælp.
- **Reparere skader:** Hvis en karakter har mistet evnepoint på grund en eller anden skade, kan kejserkultister reparere noget af denne skade ved et succesfuldt visdomstjek mod sværhedsgrad 14 + det tabte antal evnepoint. Ved succes repareres 1t4 point. Har karakteren mistet point fra flere evnetal, repareres kun skaden fra en af disse.

**Opildne:** Bonus på handlinger, hvor en opildnende tale gives, hvis talen er succesfuld. Den opildnende skal klare et karisma-tjek 8. Ved succes får allierede og en selv et fornyet resistenstjek mod frygt og panik, og alle ikke-skræmte allierede får +2 bonus til deres næste angrebs- eller færdighedsrul. Kan også anvendes uden for kamp til at opildne allierede til at handle bedre.

**Viljestærk:** Giver +2 bonus mod mentale og åndelige angreb.

## Særlige regler

Kejserkultister kan anvende bønner og trylleremser. Hver morgen forbereder kejserkultisten sine remser (se tabel). Se hæfte *Helligfolks trylleremser* for remser.

Bønne-niveau	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
1	1	–	–	–	–
2	1	1	–	–	–
3	2	1	–	–	–
4	2	1	1	–	–
5	3	2	1	–	–

## Troldkyndig fra Akademiet

*Troldkyndige er fuldt udlærte troldmænd fra Kejserrigets Akademi for Troldkyndige. Det betyder at de har lært at anvende formularer.*

**Krav:** En formularbog og tilknytning til Kejserrigets Akademi for Troldkyndige.

**Livspoint:** +4

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Trolddomsniveau, 3 Formularer
2	+0	+1	Trolddomsniveau, 2 Formularer, Tradition
3	+1	+1	Trolddomsniveau, 2 Formularer, Sansse magi
4	+1	+1	Trolddomsniveau, 2 Formularer, Magisk resistens
5	+2	+2	Trolddomsniveau, 2 Formularer, Eksta tradition

### Særlige evner

**Trolddomsniveau:** Hver gang denne evne opnås (også fra andre klasser) stiger den troldkyndiges trolddomsniveau med én (se nedenfor).

**Formularer:** Hver gang denne evne opnås kan den troldkyndige lære et antal formularer og skrive disse i sin formularbog (se nedenfor).

**Tradition:** Den troldkyndige kan vælge en magisk tradition, de opnår magisk angreb, forsvar, svækkelse og indsigt fra deres tradition (hvis de allerede har disse kan de vælge mellem alle de kender). Desuden får den troldkyndige +4 bonus på deres rul mod modstanderens resistens, når de bruger formularer fra deres foretrukne tradition.

Troldkyndige kan vælge mellem traditionerne: alkymi, dragen. De kan anvende formularer fra andre traditioner, dog med ulempe for formularer fra elvertraditionen.

Se *Appendiks: Troldfolks magiske evner efter tradition.*

**Sanse magi:** Evnen til at sanse om en ting eller et sted er fortryllet, om det hviler en forbandelse over en person, foruden om et sted er beskyttet af magiske barrierer, alarmer eller fælder. +4 bonus til terningkast til at sanse magi med.

**Magisk resistens:** Giver +2 bonus mod magiske angreb og fortryllelser.

**Eksta tradition:** Troldkyndige mestrer delvist en tradition mere. Vælg en anden tradition, enten alkymi, drage eller nekromanti. Den troldkyndige får en +2 bonus i stedet for +0, når de bruger formularer herfra.

### Særlige regler

Troldkyndige kan anvende formularer. Alle troldkyndige har en formularbog med formularer, hvorfra de hver morgen forberede et antal formularer afhængig af deres trolddomsniveau (se tabel).

Når en troldkyndig lærer formularer skal de være af en type og styrke de kan kaste. Se hæftet *Trolddom for troldfolk* for formularer.

Trolddomsniveau	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
1	2	–	–	–	–
2	3	1	–	–	–
3	3	1	1	–	–
4	4	2	1	–	–
5	4	2	2	1	–



## Katafrakt

*Kejserrigetets mest kendte soldater er formentlig dens legionærer, men lige efter dem følger katafrakterne, tungt rytteri der både kan agere som en ustoppelig angrebsstyrke og som en mobil enmandshær.*

*Katafrakter kendetegnes ved deres heste og tunge harnisk. De er særdeles sjældent set uden deres rustninger og deres stålmasker der dels fungerer som statussymbol og dels til at anonymisere den individuelle katafrakt.*

*En katafrakt repræsenterer ikke sig selv, men Kejserens vilje.*

**Krav:** Hest, skælpanser, pladekyras eller pladerustning til katafraktens selv og dennes hest. Desuden skal katafrakten være stå på god fod med Kejserens udsendinge.

**Livspoint:** +10

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Rytter, Truende
2	+1	+1	Holmgang
3	+1	+1	Hærfører, Viljestærk, Høvisk

### Særlige evner

**Rytter:** Har fordel ved angreb til hest, får +2 skade med lanse.

**Truende:** Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstandere trues. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

**Holmgang:** Udpeg en fjende ved Parlay-initiativhandlingen som sin personlige modstander (karismatjæk mod morale). Hvis udfordringen godtages, mødes de to og ved udfald-initiativhandlingen (læg 4 til initiativværdien), angriber de hinanden. Du har fordel på sit angreb og opnår effekten af sit våben på 18, 19 og 20 (i stedet for på kun 20).

**Viljestærk:** Giver +2 bonus mod mentale og åndelige angreb.

**Høvisk:** Giver +4 bonus på handlinger, hvor den talende opfører sig ædelt og taler til opponenter, der har ære. Bonussen gælder også for handlinger uden for kamp. Med et succesfuldt høvisktjek ved hoffer, kan den talende opnå en tjeneste af sin vært.

**Hærfører:** Katafrakten kan føre tropper til sejr. Katafrakter har fordel på sine taktiktjeks, og katafrakten kan holde inspirere taler for sine tropper. Tropperne har derefter fordel på deres stormangreb og på morale-tjeks mod frygtindgydende modstandere.

## Hulekravler

*Nogle folk bliver så draget af og vant til hulerne dybt i Alpes-bjergene at de langsomt begynder at blive bedre vant til undergrunden end livet i sollyset.*

**Krav:** Dværg, goblin eller har tilbragt mindst lige så lang tid i bjergets dyb som over jorden den sidste måned.

**Livspoint:** +8

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Listig, Natsyn
2	+1	+0	Tunnelvandrер, Dirke låse & omgå fælder
3	+1	+1	Et med mørket, Forsvinde i skygger, Lyssensitiv

### Særlige evner

**Listig:** Dækker over at snige og skjule sig. Dette gøres med +4 bonus. Hvis der angribes fra en uset position, opnås fordel på angrebet.

**Natsyn:** Hulekravleren har udviklet en evne til at se i mørke. Med Natsyn kan hulekravleren orientere sig i skumring, stjernesvær og med kun meget lidt lys, som var det dagslys.

**Tunnelvandrер:** Hulekravlere farer ikke let vild i miner. De har +4 bonus på tjeks til at finde kompasretningen uden et kompas. I en mine kan en hulekravler finde giftmodvirkende svampe og mosser efter 1t2 timers søgen. Svampene og mosserne holder deres effekt i op til fire timer, og de giver forgiftede ofre et nyt resistenstjek med +4 bonus.

**Dirke låse & omgå fælder:** Evnen til at dirke låse op, finde fælder, fjerne fælder eller bevæge sig forbi en fælde uden at aktivere den. Uden denne evne kan kun almindelige låse forsøges dirket op. Med denne evne er der fordel på at dirke almindelige låse op, og det er muligt at dirke komplekse låse op og demontere fælder. Uden dirke-værktøj gives der ulempe på forsøget.

**Et med mørket:** Hulekravleren får ikke længere ulempe af at kæmpe eller udføre de fleste andre handlinger i komplet mørke.

**Forsvinde i skygger:** Hvis man ikke holder øje med en hulekravler et sted med skygger, kan de forsvinde ind i skyggerne og ud af syne. Når en hulekravler er forsvundet ind i en skygge, har de fordel på slag for at holde sig skjult.

**Lyssensitiv (ulempe):** Når udenfor i dagslys, er der ulempe på synsbaserede sansetjeks og afstandsangreb.

## Varulv

*Varulve er væsner forbandet af en ældgammel forbandelse der gør de ikke kan kontrollere deres sult og forvandles til ulve-monstre ved fuldmåne.*

**Krav:** Lider af varulvens forbandelse.

**Livspoint:** +10 (undtaget niveau 0)

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
0	+0	+0	Hamskifte, Månen kalder, Banesølv
1	+1	+0	Truende, Skærpede reflekser
2	+1	+1	Dyrisk styrke
3	+2	+1	Øget kontrol, Natvandrer

### Særlige evner

**Månen kalder:** Når der er fuldmåne risikerer varulven at tabe kontrollen over sine egne handlinger. Ved fuldmåne skal varulven slå et resistensslag mod 10 hver gang varulven oplever frisk blod eller anden ophidselse (seksuel såvel som åndelig).

Hvis det fejler, opluges varulven af blodig lystm skifter form, og varulven kan ikke foretage sig andet end at angribe hæmningsløst hver runde indtil alle er døde eller besejret på anden vis, hvilket giver fjender fordel på deres angreb mod varulven.

Hvis det fejler med 5 eller mere mister varulven totalt kontrollen indtil fuldmånen er ovre.

**Hamskifte:** Varulven kan skifte form mellem sin tidligere form, en hybridform og en ren ulveform. Når varulven er i hybrid eller dyreform har varulven fordel på rul der handle om lugtesans. Varulven får +2 forsvar i hybridform og +4 forsvar i ren ulveform. I hybridform kan varulven bruge magiske evner med ulempe, men i ren ulveform kan varulven ikke anvende magiske evner. I hybridform kan varulven til nøds bære klæder og anvende simple værktøjer, men i ren ulveform efterlades alt udstyr. I ren ulveform kan varulven angribe med sit bid.

- **Bid:** skade 2t4, effekt: slået omkuld.

**Banesølv:** Varulven, uanset form, tager dobbelt skade af våben af ren sølv.

**Truende:** Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstandere trues. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

**Skærpede reflekser:** Giver +2 bonus til at undvige og på anden vis springe til side.

**Dyrisk styrke:** Varulven får +2 til sin styrke uanset form.

**Øget kontrol:** Varulven lærer at kontrollere sin lyst og aggression. Varulven mister aldrig længere kontrollen helt og giver ikke længere modstandere fordel når den angriber ukontrolleret.

**Natvandrer:** Når varulven rejser i ulveskikkelse er den opmærksom de mindste tegn på uro og bevægelse i vildniset. Varulven har let ved at bemærke andre væsener, ofte

fjendtlige, i vildmarken og kan bruge sine sanser til at guide sine rejsefæller ubemærket uden om fjendtlige væsener.

Hvis rejseselskabet under rejsen i vildmarken genererer et resultat, hvor de møder andre væsener i vildmarken, kan varulven lave et sansetjek mod sværhedsgrad 6 (+ væsenernes bonus til jagt eller listighed). Hvis det er succesfuldt, opdager varulven faren i god tid, og rejseselskabet kan vælge at forsøge at snige sig udenom. Det kræver at liste-tjek af den i rejseselskabet med den dårligste bonus (eller værste straf) med en +2 bonus for hver 4 point, som varulven rullede over sværhedsgraden på sit sansetjek.

## Særlige regler

**Niveau nul:** Man kan frivilligt eller ufrivilligt opnå niveau nul i nogle klasser. De tæller ikke med i karakterens klasser og samlede niveau. Niveau nul giver ingen livspoint, men giver evner.

## Slimkultist

Længe har slimkulten der tilbeder den ansigtsløse været opløst, men givet den ansigtsløses tætte kobling til opløsning af selvet for at opnå tidligt velliv i det hinsides er det ikke overraskende at opløsning ikke er kultens endeligt.

**Krav:** Adgang til et alter indviet til den ansigtsløse og nedsænkning i hans hellige kar.

**Livspoint:** +4

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
0	+0	+0	Svækket, Amorf
1	+0	+0	Bønneniveau, Accept af opløsningen, Veltalende

### Særlige evner

**Svækket:** Slimkultisters kroppe bliver svækket af mødet med den ansigtsløses hellige væsker og deres førstehjælpsterning går en terningstype ned (t12, t10, t8, t6, t4, t3).

**Amorf:** Slimkultister er i stand til at omforme deres kroppe en smule. Det gør det næsten umuligt at binde eller længe en slimkultist og en slimkultisk kan klemme sig gennem sprække rog huller der er en fjerdedel af det sædvanlige for deres størrelse.

**Bønneniveau:** Hver gang denne evne opnås (også fra andre klasser) stiger slimkultistens bønneniveau med én (se nedenfor).

**Accept af opløsningen:** Slimkultisten helbreder automatisk al ætsende skade efter kort tid. Syre, base, slim og lignende opløser godt nok slimkultistens krop, men efter lidt tid som en del af fælleskabet gendannes slimkultisten.

**Veltalende:** Den ansigtsløse taler med slimkultistens stemme. Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstanderen adresseres med charme og velvalgte ord. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

### Særlige regler

Slimkultister kan anvende bønner og trylleremser. Hver morgen forbereder slimkultisten sine remser (se tabel).

Slimkultisten har sine egne remser, se nedenfor.

Bønneniveau	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
1	1	–	–	–	–
2	1	1	–	–	–
3	2	1	–	–	–
4	2	1	1	–	–
5	3	2	1	–	–