



ERRATA 1.1

- Sid 17

- **Alternativ regel**

Ett alternativ är att slå 4T6 sju gånger och ta bort den lägsta tärningen vid varje slag. Summan av de sju slagens resultat läggs samman i en stor poäng-pott.

- Sid 17

- **Bärförmåga, BF**

Vapen, sköldar och rustningar som används halverar sin vikt

- Sidan 31

- **Exempel (vänstra kolumnen)**

Eftersom han är krigare får Flaustanis multiplicera detta värde med x2 ($2 \times 16 = 32$) så Flaustanis GL i färdigheten rörlighet blir 32. Det är det värde som Flaustanis startar med. Kalle skriver in 32 i kolumnen GL.

- Sidan 31

- **Exempel (högra kolumnen)**

Lisas krigare har vuxit upp vid havet och hon väljer färdigheten simma som krigaren då får BAS X1, samt färdigheten jakt och fällor då krigarens far var jägare. Krigaren får därmed BAS X2 (BAS x1 + BAS x1) i Jakt och fällor.

- Sidan 31

- **Tabell: Utövare och Expert**

Välj två färdigheter som du får ytterligare BAS x1 procentenheter i, samt 25 procentenheter att fördela ut

Välj tre färdigheter som du får ytterligare BAS x1 procentenheter i, samt 50 procentenheter att fördela ut.

- Sidan 32

- **Färdighetstabellen**

Bas för besvärjelsekonst (INT+PSY)/2.

- Sidan 41

- **Exempel**

Den totala skadan attacken orsakar offret är därmed 22 ($6+3+6+1+6=22$).

- Sidan 43

- **Rida och slåss**

Använda hästens förflyttning 26/SR

Använda hästens skadebonus 1T6+5 när du använder spjut eller lans.

- sidan 45

- **Alternativ regel, Effekten av att bli skadad**

Självklart gör det ont att bli skadad och ju mer skadad din rollperson blir, desto mer hindras och begränsas den. Effekten av skador visas i form av minusmodifikationer. En rollperson som fått 23 skadepoäng har -23 på allt den företar sig.

Spelledarpersoners smärta. En enkel regel för att ge SLP minusmodifikation p.g.a. smärta är att ge dem -1 på de sista 30 kropps-poängen (en varelse med 100 KP får minus först efter att ha förlorat 70 KP).

- sid 68-69

- **Rustnings- och vapentabeller (bärförmåga)**

⁽¹⁾ Vid uträkning av bärförmågans modifikation halveras vapnets vikt då det används i strid

⁽⁴⁾ Vid uträkning av bärförmågans modifikation halveras rustningens vikt då den bärs på kroppen

⁽⁶⁾ Vid uträkning av bärförmågans modifikation halveras sköldens vikt då den används i strid