

## Färdighetsproblem

### A: Övertyga Moloch och byborna att avvakta med offret tills SF undersökt saken.

**Komplexitet:** 3 (9 framgångar)

**Rekommenderade färdigheter:** Detta är de färdigheter som kan antas användas för att lösa problemet och idéer om vad rollfigurerna gör:

*Bedräglighet [SG 28]:* Någon drar en bluff om att de har talat med gudarna och de är villiga att vänta.

*Diplomati [SG 20]:* Välgrundad argumentation skadar aldrig.

*Historia [SG 28]:* Rollfigurerna påminner byborna om att grottorna under den gamla klosterruinen visat sig innehålla elaka monster tidigare. Kan bara ge en framgång.

*Insikt [SG 20]:* Genom att förstå Molochs tankebanor, kan man lättare argumentera mot honom. Ger ingen framgång, men avlägsnar en av Molochs framgångar. Kan bara användas en gång.

*Religion [SG 24]:* Rollfigurerna påminner byborna om att gudarna alltid varit välvilliga till byn tidigare och säkert är villiga att vänta lite. Kan bara ge en framgång.

---

**Specialregler:** Följande specialregler gäller för problemet:

*Antagonist:* Moloch kommer att använda sin Diplomati (+18 mot SG 24) för att argumentera emot spelarfigurerna. Spelarnas misslyckade test påverkar inte utgången. Istället förlorar spelarna om Moloch samlat ihop 3 framgångar innan de fått sina 9.

---

**Framgång:** Byborna går med på att avvakta lite med offret. Spelarna vinner **10 tidspoäng**.

**Misslyckande:** Byborna lyssnar mer på Moloch än på rollfigurerna. Argumentationen har kostat **1 tidspoäng**.

### B: Samla ihop sex kristaller hos Hertigen utan att bli upptäckta.

**Komplexitet:** 2 (6 framgångar innan 3 misslyckanden)

**Tidsåtgång:** Det kostar **1 tidspoäng** att ge sig på problemet.

**Rekommenderade färdigheter:** Detta är de färdigheter som kan antas användas för att lösa problemet och idéer om vad rollfigurerna gör:

*Bedräglighet [SG 24]:* Om man låtsas vara en förhäxad slav är det enklare att undgå upptäckt.

*Förstulenhets [SG 24]:* Rollfiguren smyger runt i grottorna utan att bli upptäckt.

*Grottutforskning [SG 24]:* Kännedom om hur kristaller växer hjälper till.

*Idrott [SG 26]:* Ibland växer kristaller på svåråtkomliga platser.

*Mystik [SG 30]:* Kristaller som växer i sten är ju mystiskt.

*Tjuveri [SG 26]:* Varför inte stjäla kristaller som redan är skördade?

*Uppfatta [SG 26]:* Det gäller ju att se vilka som är mogna.

---

**Specialregler:** Följande specialregler gäller för problemet:

*Nära ögat:* Endast tester som missar med 5 eller mer, räknas som misslyckanden.

*Motgångens kostnad:* Varje misslyckande kostar **2 tidspoäng**.

---

**Framgång:** Rollfigurerna har samlat in sina sex kristaller.

**Misslyckande:** Rollfigurerna har väckt så mycket uppmärksamhet att Moros dyker upp för att se vad som står på.

### C: Övertyga boksamlaren att visa dem var kunskapen om maskinrummets belägenhet finns.

**Komplexitet:** 3 (9 framgångar innan 3 misslyckanden)

**Tidsåtgång:** Det kostar **1 tidspoäng** att ge sig på problemet.

**Rekommenderade färdigheter:** Detta är de färdigheter som kan antas användas för att lösa problemet och idéer om vad rollfigurerna gör:

*Bedräglighet [SG 28]:* En bluff om varför de är här.

*Diplomati [SG 23]:* Ett välgrundat argument lyssnar ju alla på.

*Historia [SG 28]:* Imponera med sina kunskaper om böcker.

*Insikt [SG 23]:* Man bör förstå den man argumenterar med.

*Kuva [SG 32]:* Han är inte lättskrämd.

*Lokalkänedom [SG 24]:* Men visst känner du min gamle kompis Drizzt?

---

**Specialregler:** Följande specialregler gäller för problemet:

*Återhämtning:* Om en rollfigur lyckas med sitt test med 5 eller mer, kan man avlägsna ett misslyckande istället för att räkna det som en framgång.

*Gåva:* Om Sorava skänker sina poesiböcker till boksamlaren, räknas det som två automatiska framgångar.

---

**Framgång:** Boksamlaren plockar snabbt fram den eftersökta informationen.

**Misslyckande:** Boksamlaren har ingen lust att hjälpa dem. Han kommer inte att bli aggressiv om de börjar nosa runt själva, men kommer att lägga sig i hela tiden (se nedan).

### D: Hitta informationen själva.

**Komplexitet:** 4 (12 framgångar innan 3 misslyckanden)

**Rekommenderade färdigheter:** Detta är de färdigheter som kan antas användas för att lösa problemet och idéer om vad rollfigurerna gör:

*Akrobatik [SG 30]:* Om man faller ner från en bokhylla gäller det att landa mjukt. Räknas inte som en framgång, men upphäver ett misslyckande.

*Historia [SG 20]:* Mycket bra att vara lärd när man söker bland böcker.

*Idrott [SG 28]:* Höga bokhyllor kräver att man klättrar högt upp.

*Insikt [SG 24]:* Om man förstår boksamlarens system, går det enklare. Endast en framgång.

*Tjuveri [SG 26]:* Om boksamlaren är närvarande, kan man stjäla tillbaka en bok han tagit.

*Uppfatta [SG 20]:* Bra om man kan läsa boktitlar på långt håll.

*Uthållighet [SG 24]:* Det är tufft att leta igenom så många bokhyllor.

---

**Specialregler:** Följande specialregler gäller för problemet:

*Inneslutning:* Ett test som inte lyckas räknas inte som ett misslyckande. Bara om ingen framgång görs på hela rundan, bokförs ett misslyckande.

*Motarbetande:* Om boksamlaren fortfarande är kvar, kommer han att motarbeta dem aktivt hela tiden; lura dem på fel spår, ta ifrån dem böcker de läser i, etc. Sist i varje runda får han automatiskt plocka bort en framgång för gruppen. Notera att detta kan utlösa regeln ovan.

*Gåva:* Om Sorava skänker sina poesiböcker till boksamlaren, räknas det som två automatiska framgångar och boksamlaren motarbetar dem inte dem rundan.

---

**Framgång:** Rollfigurerna hittar informationen de söker till en kostnad av **2 tidspoäng**.

**Misslyckande:** Rollfigurerna tvingas söka planlöst efter ingången till maskinrummet, vilket kostar dem **10 tidspoäng**.