

## Färdighetsproblem

### A: Ta sig ut ur slottet och fly ut ur staden.

**Komplexitet:** 5 (15 framgångar) (+3 framgångar för en grupp på 6 spelare.)

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

*Akrobatik [SG 21, ej inne i slottet]:* Festplatsen är full av vagnar och bord som man kan ducka under.

*Bedräglighet [SG 29]:* "Det här är inte de äventyrare ni letar efter".

*Förstulenhets [SG 21]:* Det är bäst att inte bli sedd alls.

*Gatusmart [SG 29, ej inne i slottet, endast en gång]:* Det finns ju en bortglömd port närmare än den östra. Minska komplexiteten till 4 (12 framgångar).

*Idrott [SG 21, ej inne i slottet]:* Hoppa från hustak till hustak är mer diskret.

*Insikt [SG 21, max en gång per runda]:* Det gäller att bedöma var vakterna är.

*Kuva [SG 21, ej inne i slottet]:* Folk viker undan för din sammanbitna beslutsamhet.

*Religion [SG 29]:* Vakter kan vara ett vidskepligt folk och en stege eller en svart katt på rätt ställe kan få dem att tveka.

*Uppfatta [SG 21, max en gång per runda]:* Det gäller att hålla god utkik.

*Uthållighet [SG 21]:* Stannar man upp, kan det vara kört.

---

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

*Miljöombyte:* Efter 4 framgångar har spelarfigurerna kommit ut ur slottet. Dessa framgångar kan inte tas bort. De kan nu välja mellan att lösa problemet genom att ta en strid vid Stora porten (byt till Situation A) eller genom att ta sig genom staden bort till den Östra porten.

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

*Motgångens kostnad:* Varje misslyckande gör att en framgång stryks bort.

---

**Händelser:** Följande händelser slås för varje runda. Observera att de flesta är unika och endast kan inträffa en gång. Om tärningen ger något som inte kan inträffa, blir det istället "avspärning" om tärningen visar udda eller ingenting om den visar jämnt. (1-8):

1-2 *Dam i nöd (unik händelse):* En fattig blomsterflicka antastas av några överförfriskade ynglingar. Två lyckade Kuva SG 16 får dem att fly därifrån. Varje attack mot dem drar till sig uppmärksamhet och kostar en framgång.

3-4 *Olycka på vägen (unik händelse):* En köpman faller omkull och vagnshjulet kör över hans fot. En lyckad Idrott SG 21 frigör honom och en lyckad Läkekonst SG 21 fixar till foten. Det tar dock en stund, så det kostar en framgång.

5-6 *Springnota (unik händelse, endast om "klädbyte" har skett):* En ilsken värdshusvärd kommer ut springande och kräver betald för allt de ätit och druckit på hans värdshus. Han har uppenbarligen tagit fel på person, men hans högljudda rop drar till sig uppmärksamhet. Diplomati SG 21 får honom att inse sitt misstag eller Bedräglighet SG 29 får honom att tro att han kan skicka räkningen till slottet. Varje misslyckande kostar en framgång. Man kan också helt enkelt betala honom de 65 guldpengar han begär.

7-8 *Klädbyte (unik händelse):* En grupp berusade män har bestämt sig för att ta ett dopp i dammen runt fontänen på torget. Man skulle kunna ta deras ytterkläder. Uppfatta SG 21 för att se var de ligger, Tjuveri SG 29 för att stjäla dem (Bedräglighet SG 15 kan bistå).

*Avspärning:* Vakter har spärrat av gatan så man måste gå tillbaka (stryk en framgång). Uppfatta SG 21 hittar en väg runt, Idrott SG 21 för att klättra över staket eller liknande (varje spelarfigur, två andra kan bistå varje försök med Idrott SG 15).

---

**Framgång:** Spelarfigurerna har tagit sig ut ur Meytura.

**Misslyckande:** Förr eller senare måste man lyckas.

## **B: Spåra Edgar genom den dimmiga natten.**

**Komplexitet:** 3 (9 framgångar innan 3 misslyckanden) (+3 framgångar för en grupp på 6 spelare.)

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

*Grottutforskning [SG 21, max en gång per runda]:* Ibland kan man gömma sig undan faror i en ledig grotta.

*Historia [SG 29, endast en gång]:* Legenderna berättar om en plats som kan vara värd att undersöka.

*Idrott [SG 21]:* Nedfallna stammar och stora klippblock tar man sig lätt över.

*Insikt [SG 29, max en gång per runda]:* Du har en känsla av att det här är rätt väg.

*Läkekonst [SG 29, max en gång per runda]:* Ett värmande örtte håller den kalla dimman borta.

*Mystik [SG 21]:* "Jag känner en gnomformad störning i kraften".

*Religion [SG 29, endast en gång]:* Om man någonsin behövt gudarnas beskydd är det här.

*Uppfatta [SG 21, max en gång per runda]:* Det är aldrig fel att se sig för.

*Uthållighet [SG 21]:* "Snooze, you lose".

*Vildmark [SG 29]:* "Jag tror inte vi är i Kansas längre".

---

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

*Gemensamt misslyckande:* Oberoende av hur många som misslyckas under en runda, räknar man bara ett misslyckande per runda.

*Motgångens kostnad:* Varje misslyckande orsakar en händelse. Den första är att de jagas av Den vilda jakten och var och en måste klara ett test av Uthållighet SG 21 eller förlora ett vitalitetspoäng. Den andra är att några vilda jakthundar kommer ikapp dem och Situation C utspelar sig. Den tredje är att de stöter ihop med älvskuggan Llywonarr och Situation D utspelar sig.

---

**Framgång:** Rollfigurerna har själva hittat platsen där Edgar är.

**Misslyckande:** Norri visar dem vägen till platsen där Edgar är