

## Hybridspelet

För att skapa en rollperson väljer man först ut en miniatyrfigur som ska stå modell för rollpersonen.

När man valt sin miniatyr ska man gå igenom en lista på attribut, och anteckna alla egenskaper/bonusar på ett kladdpapper som miniatyren uppvisar.

### Attributlista

Man börjar med att anteckna alla attribut som gäller för huvudet, höger hand, vänster hand, kroppen och fötterna. Därefter tittar man en gång till efter symboler och eventuella husdjur.

Om en egenskap förekommer flera gånger väljer man den högsta bonusen och lägger där till 1. De andra instanserna stryks.

När listan på egenskaper är färdig ska fem av egenskaperna väljas ut. Välj de med högst bonus eller de egenskaper du värdesätter mest. Resterande egenskaper stryks. Om du har färre än fem egenskaper går du igenom listan igen och kompletterar tills du har fem.

Exempel:

Min figur ser ut så här:



Jag listar:

~~Karisma +2 ( uppsatt långt hår )~~ [Stryker denna för att jag inte tycker det passar min rollperson]

Uppmärksamhet +2 (höger öra synligt) [Adderar 1 till denna instans och stryker dubbletten]

~~Uppmärksamhet +1 (vänster öra synligt)~~

Kunskap +1 (skägg) [Stryker denna för att jag bara får ha fem]

Skytte +2 (pistol i höger hand)

Styrka +1 (svärd i vänster hand)

Tålighet +1 (lätt rustning)

Karisma +1 (höga stövlar)

Häpp! Nu är stommen i min rollfigur färdig. Lite regelpysslet, fylla i rollformuläret samt bakgrund och personlighet kvarstår

## Attributlista

### Huvud:

Flint (med eller utan hårpiska)	VILJESTYRKA +1
Höger öra (synlig snibb eller mussla)	UPPMÄRKSAMHET +1
Vänster öra (synlig snibb eller mussla)	UPPMÄRKSAMHET +1
Kortklippt	LEDARSKAP +1
Långt hår (svallande, uppsatt)	KARISMA +2
Långt hår (ovårdad)	VILDSINTHET +1
Långt/kort hår (hockeyfrilla)	SLUGHET +1
Pannband (lagerblad, krona eller hög krage)	LEDARSKAP +2
Hjälm	TÅLIGHET +1
<i>Ornamenterad hjälm Se symboler</i>	
Huva (inklusive kappa)	SMYGA +1
Maskerat anlete (förklädnad eller mask)	SLUGHET +3
Mask (ansikte och huvud lindat)	SMYGA +3
Smycken	RIKEDOM +1
Hatt	HÄNDIGHET +1
Skäggig (med eller utan mustasch)	KUNSKAP +1
Mustasch (inget skägg)	LEDARSKAP +1
Ärr (huggtänder, horn)	BESTIALITET +2
Skalle (odöd)	BESTIALITET +2

### Höger hand:

Tom hand	SNÄRJA +2
Byte/trofé	VILDSINTHET +2
Tillhygge (fisk, sejdel eller flaska)	NÄRSTRID +0
Tecknande (pekandes eller halttecken)	LEDARSKAP +2
Ohelig symbol	BESTIALITET +2
Helig symbol	HELIGHET +2
Lanterna	UPPMÄRKSAMHET +3
Fackla (brinnande)	HELIGHET +1
Bok	KUNSKAP +3
Skrift (rulle)	TROLLDOM +2
Kristallkula	TROLLDOM +2
Knuten hand	SMIDIGHET +2
Gestikulerande (som för att kasta besvärjelse)	TROLLDOM +3
Verktyg	HÄNDIGHET +3
Smycken	RIKEDOM +2
Stav (ornamenterad stav, eller spö)	TROLLDOM +3
Stav (för strid, kräver båda händerna)	NÄRSTRID +3
Musikinstrument	KARISMA +3
Jakthorn	VILDSINTHET +2

### **Avståndsvapen**

Litet kastvapen	SKYTTE +2
Litet skjutvapen (kräver en hand)	SKYTTE +2
Stort skjutvapen (kräver båda händerna)	SKYTTE +3

### **Draget vapen (hållet fritt ovan huvudet eller framför kroppen)**

Litet vapen	SMIDIGHET +3
Mellanstort vapen	NÄRSTRID +3
Stort vapen (kräver båda händerna)	STYRKA +3
Pikvapen (spjut, hillebarder)	STÅNGVAPEN +2
Exotiskt vapen (kedja, nunchaku, kräver båda händerna.)	SNÄRJA +3

### **Poserandes (sitter ihop med annan del av gubben eller håller eggen under midjan)**

Litet vapen	SMIDIGHET +2
Mellanstort vapen	NÄRSTRID +2
Stort vapen (kräver båda händerna)	STYRKA +2
Pikvapen (spjut, hillebarder)	STÅNGVAPEN +2
Exotiskt vapen (kedja, nunchaku, kräver båda händerna.)	SNÄRJA +3
Flagga	LEDARSKAP +3
Djur	SPECIAL
Ande	SPECIAL

### **Vänster hand:**

Tom hand	SNÄRJA +1
Knuten näve	NÄRSTRID +1
Byte/trofé	VILDSINTHET +1
Tillhygge (fisk, sejdel eller flaska)	NÄRSTRID +0
Tecknandes (pekandes eller halttecken)	LEDARSKAP +1
Lanterna	UPPMÄRKSAMHET +2
Helig symbol	HELIGHET +2
Ohelig symbol	BESTIALITET +2
Fackla (brinnande)	HELIGHET +1
Bok	KUNSKAP +2
Skrift (rulle)	TROLLDOM +1
Gestikulerande (som om kastandes besvärjelse)	TROLLDOM +1
Verktyg	HÄNDIGHET +2
Smycken	RIKEDOM +1
Stav (ornamenterad stav, eller spö)	TROLLDOM +2
Stav (för strid, kräver båda händerna)	NÄRSTRID +2
Musikinstrument	KARISMA +2
Jakthorn	VILDSINTHET +1

Liten sköld	PARERA +1
Storsköld	PARERA+2
Kappa (lindad på armen eller hållen i handen)	PARERA +1
Hjälm	PARERA +1

### ***Avståndsvapen***

Litet kastvapen	SKYTTE +1
Litet skjutvapen	SKYTTE +1

### ***Draget vapen (hållet fritt ovan huvudet eller framför kroppen)***

Litet vapen	SMIDIGHET +1
Mellanstort vapen	STYRKA +1

### ***Poserandes (sitter ihop med annan del av gubben eller håller eggen under midjan)***

Litet vapen	SMIDIGHET +1
Mellanstort vapen	STYRKA +1
Smycken	RIKEDOM +1
Flagga	LEDARSKAP +2

### ***Kroppen:***

Barbröstad	VILDSINTHET +2
Mantel	LEDARSKAP +1
Mantel av päls	VILDSINTHET +1
Kappor	KUNSKAP +2
Myntpåsar	RIKEDOM +1
Kläder (inte kappor)	SNABBHET +2

### ***Rustning***

Lätt rustning (läder eller nitläder)	TÅLIGHET +1
Metallrustning (ringbrynja, harnesk)	TÅLIGHET +2
Tung rustning (metallrustning som även täcker fötter och ben)	TÅLIGHET +3
Väska	RIKEDOM +2
Stor ryggsäck	STYRKA +1
Bälte (tunt)	STYRKA +0
Bälte (brett eller kedjor)	STYRKA +1
Verktyg (reprulle, mejsel eller nyckel)	HÅNDIGHET +1
Musikinstrument	KARISMA +1
Skrift (rulle)	TROLLDOM +1
Flaskor, örter	TROLLDOM +1
Bok	KUNSKAP +1

Byte/trofé VILDSINTHET +1

Avståndsvapen SKYTTE +1

### ***Vapen i balja (i bältet, hängt eller på ryggen)***

Litet vapen SMIDIGHET +1

Mellanstort vapen NÄRSTRID +1

Stort vapen STYRKA +1

Sköld (hängd på ryggen eller i bältet) TÅLIGHET +1

### **På fötterna:**

Barfota SNABBHET +1

Skor (låga kängor) SMYGA +1

Stövlar (höga kängor) PARERA +1

Höga stövlar (täcker knäna) KARISMA +1

Smycken RIKEDOM +1

Dolda vapen SLUGHET +1

Bepansrade fötter Ingen förmåga

### **Symboler:**

Sol/religiösa (anker, kors, krucifix) HELIGHET +1

Vingar/fjädrar/hästar SNABBHET +1

Döden/demoner/djävlar (skallar, fladdermusvingar, slitna kläder) BESTIALITET +1

Måne SMYGA +1

Skog/klor/horn/pälsar VILDSINTHET +1

Fort och borgar TÅLIGHET +1

Runor KUNSKAP +1

Mynt och pengar RIKEDOM +1

Kronor/lejon/spiror LEDARSKAP +1

Tjurar/Jättar STYRKA +1

Sagoväsen (gripar, pegaser, enhörningar) VILJESTYRKA +1

Ögon/öron UPPMÄRKSAMHET +1

Ormar/spindlar SMIDIGHET +1

Drakar TROLLDOM +1

Vapen NÄRSTRID +1

Masker (grimaserande ansikten) SLUGHET +1

Pilar SKYTTE +1

### **Familiaris**

Falk FAMILIARIS

Uggla FAMILIARIS

Katt FAMILIARIS

Fladdermus	FAMILIARIS
Råtta	FAMILIARIS
Kanin	FAMILIARIS
Ande	FAMILIARIS
Eldsalamandner	FAMILIARIS
Luftsylf	FAMILIARIS
Jordgnom	FAMILIARIS
Vattenundin	FAMILIARIS
Pseudodragon	FAMILIARIS

### **Nackdel (fritt val, förmågor knutna till brist kan inte väljas bort):**

Glasögon	UPPMÄRKSAMHET -1
Ögonlapp	SKYTTE -1
Träben	SNABBHET -1
Krok	HÄNDIGHET -1

### **Särskild posering (kan användas om figuren har färre än fem attribut):**

Uppträder (dansar)	KARISMA +1
Spårar	VILDSINTHET +1
Dyrkar lås	HÄNDIGHET +1
Springer	SNABBHET +1
Smyger	SMYGA +1
Studerar omgivningen	KUNSKAP +1
Manipulerar trollformel	TROLLDOM +1
Sittande på tron	LEDARSKAP +1
Bedjande	HELIGHET +1
Meditrande	VILJESTYRKA +1
Utstuderad försvarspose (tranan, en garde eller liknande)	VILJESTYRKA +1

### **Djur (Djur har tre förmågor)**

Näbb	SMIDIGHET +2
Vingar	SNABBHET +4
Fyrbent	SNABBHET +2
Svans	SMIDIGHET +2
Huggtänder, gap	BESTIALITET +1
Klor	BESTIALITET +1
Fågelklor	SMIDIGHET +1
Päls (fjädrar)	PARERA +1
Pansar (krokodil, sköldpadda)	TÅLIGHET +2
Stor (upptar två rutor)	STYRKA +2
Slår (attackerar)	VILDSINTHET +2