

# HAMLØPER



etter Ragnarok var all sivilisasjon ødelagt, og de få overlevende måtte kjempe for sin eksistens mot naturens foranderlige og raskt voksende velde. Noen valgte å heller tilpasse seg denne nye verden, heller enn å kjempe i mot. Personer som drar nytte av naturen på magisk vis gjennom jotning og dyreham, kalles for Hamløpere.

Enkelte hamløpere foretrekker dyreham i lange perioder og er mer komfortable blant dyr enn folk. Andre samler seg i klaner for å hedre naturen og leve sammen i pakt med den. Flere hamløpere er overbevist om at en ubalanse mellom elementene var årsaken til Ragnarok, og det derfor er viktig for mange at naturen respekteres så de unngår samme skjebne igjen. At de fortsatt overlever ute i og blant Lundene er deres bevis på at harmoni er mulig.

## HAMLØPER

### -Formelladninger per Formelnivå-

Nivå	Erfaringsbonus	Egenskaper	Magikser	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Første	+2	Vetteskrift, Jotning	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
Andre	+2	Hamferd, Hamløpertradisjon	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
Tredje	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
Fjerde	+2	Hamferdutvikling, Evneutvikling	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
Femte	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
Sjette	+3	Hamløpertradisjon	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
Syvende	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
Åttende	+3	Hamferdutvikling, Evneutvikling	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
Niende	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
Tiende	+4	Hamløpertradisjon	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
Ellevte	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
Tolvte	+4	Evneutvikling	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
Trettende	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
Fjortende	+5	Hamløpertradisjon	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
Femtende	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
Sekstende	+5	Evneutvikling	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
Syttende	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
Attende	+6	Tidløs kropp, Jotning i dyreham	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
Nittende	+6	Evneutvikling	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
Tyvende	+6	Vettesjel	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

# SKAPE EN HAMLØPER

## HELSEPOENG (HP)

**Helsepoeng:** 1d8 per nivå i Hamløper

**HP på første nivå:** 8 + utholdenhetsbonusen din

**HP på senere nivåer:** 1d8 + utholdenhetsbonusen din per nivå i Hamløper etter første nivå.

## ERFARING

**Rustning:** Lett rustning, medium rustning og skjold

**Våpen:** Klubber, dolker, kastekniver, kastespyd, hammer, stav, scimitar, sigd, slynger og spyd

**Verktøy:** Urtesamlingsutstyr

**Redningskast:** Intelligens, Visdom

**Ferdigheter:** To ferdigheter blant Magisk kunnskap, Dyrehåndtering, Innsikt, Medisin, Natur, Speiding, Religion, Overlevelse

## UTSTYR

Du starter med følgende utstyr i nivå 1:

- (a) et treskjold eller (b) valgfritt enkelt våpen
- (a) en scimitar eller (b) et valgfritt, enkelt nærkampvåpen
- Lærrustning, Vidvandrers sekk og hamløperfokus

## VETTESKRIFT

Hamløperne har sitt eget skrevne språk i form av symboler. Disse symbolene kan du bruke til å legge igjen hemmelige beskjeder. Du og andre som kan dette språket vil umiddelbart se det og kjenne det igjen. Andre må trille 15 eller mer i en speidingssjekk (visdom) for i det hele tatt å se beskjeden, men den kan ikke leses uten magi.

## JOTNING

Ved bruk av naturens kraft har du lært deg å manipulere naturen og kan bruke dens kraft. Se siste side hamløperens formelliste.

## MAGISKE TRIKS

I første nivå kan du to magiske triks fra hamløperens magiliste. Du lærer flere triks i høyere nivåer, som du kan se på hamløpertabellen.

## FORMELLADNINGER OG FORBEREDELSE

Hamløpertabellen viser deg hvor mange formler du kan fra første nivå og oppover. For å jogne en formel må du bruke formelens ladningsnivå eller høyere. Du får tilbake alle brukte formelladninger etter en lang rast. I slutten av den lange rasten forbereder du hvilke formler du har tilgang på neste dag. Når du forbereder formler velger du fra hamløperlisten, av et nivå du har formelladninger til, og kan forberede like mange formler som din bonus i visdom + ditt hamløpernivå (minimum 1 formel).

For eksempel: Hvis du er en hamløper i nivå 3 har du fire formelladninger i nivå 1 og to formelladninger i nivå 2. Med en visdom på 16 forbereder du en liste med seks formler i nivå 1 og/eller 2, i hvilken som helst kombinasjon. Dersom du forbereder nivå 1-formelen helbred sår, kan den joynes både med en formelladning på nivå 1 eller 2. Formelen forsvinner ikke fra listen din når du jochner den. Du kan også skifte ut formlene på listen din på slutten av en lang rast. Å forberede en ny liste med hamløperformler krever meditasjon og fokus: hvertfall ett minutt for hvert ladningsnivå for hver formel du ønsker å forberede.

## JOTNEEVNE

Visdom er din evne for jotning, fordi magien kommer fra din tilknytning til naturen. Du bruker visdom når en formel henviser til din evne for bruk av magi. I tillegg brukes visdom når du skal sette vanskelighetsgrad for et redningskast i en formel og når du skal angripe med en formel:

**Vanskelighetsgrad for redningskast** = 8 + erfaringsbonus + visdomsbonus

**Formelangrep** = erfaringsbonus + visdomsbonus

## JOTNINGSFOKUS

Hamløpere benytter staver, grener og andre implementer av tre til å fokusere sine formler. Noen bruker en vandrestav for å skjule dens egentlige funksjon, mens andre bærer på en flettet misteltein rundt halsen.

## HAMFERD

I nivå 2 kan du bruke handlingen din til å skifte ham. Dette er hamløperens spesielle, magiske kraft som tillater deg å omgjøres til et dyr du tidligere har sett. Du kan skifte ham to ganger. Denne evnen får du tilbake etter en kort eller lang rast. Det er nivået ditt i hamløper som bestemmer hva slags dyr du kan bli til, som du ser i dyreformtabellen. I nivå 2, for eksempel, kan du skifte ham til et hvilket som helst dyr med utfordringsnivå på  $\frac{1}{4}$  eller lavere, som hverken har svømmefart eller flyvningsfart.

## DYREFORMER

Nivå	Utfordringsnivå	Max	Begrensninger	Eksempel
2	1/4		Ikke svømmefart eller flyvningsfart	Ulv
4	1/2		Ikke flyvningsfart	Krokodille
8	1		—	Kjempeørn

Du kan forbli i dyreform i like mange timer tilsvarende halvparten av hamløpernivået ditt (rundet ned). Etter dette transformeres du tilbake til din egen kropp. Du kan også gjøre dette tidligere selv ved å skifte tilbake med en bonushandling. Du skifter automatisk tilbake dersom du blir bevisstløs, går ned til 0 helsepoeng eller dersom du dør. Mens du er i hamferd gjelder disse reglene:

- Spillstatistikken din erstattes av dyrets statistikk, men du beholder personligheten din, moralen din og poengsummene dine i intelligens, visdom og karisma. Du beholder også Erfaringen din i evner og redningskast, i tillegg til å få dyrets. Hvis dyret har samme Erfaring som deg og dyrets bonus er høyere enn din, bruker du dyrets. Hvis dyret har legendariske eller revirhandlinger, kan du ikke bruke disse.
- Når du skifter ham får du dyrets helsepoeng og helseterner. Når du skifter tilbake, har du det antallet helsepoeng du hadde før du skiftet ham. Dersom du tvinges til å skifte tilbake fordi du går ned til 0 helsepoeng, oversøres den resterende skaden til deg. For eksempel: Hvis du tar 10 skade i dyreham og har bare 1 helsepoeng igjen, skifter du tilbake og tar 9 skade. Så lenge den resterende skaden ikke fører deg ned på 0 HP, slås du ikke bevisstløs.
- Du kan ikke jotne formler, og evnen din til å snakke eller gjøre handlinger som krever hender er begrenset av dyrehammens fysiske forutsetninger. Å skifte ham bryter ikke konsentrasjonen på en formel du allerede har jotnet, eller forhindrer deg ikke å gjøre handlinger som er en del av en formel du allerede har jotnet - som for eksempel Påkall lyn.
- Du beholder alle egenskapene fra klassen din, rasen din eller fra andre kilder, og kan bruke dem dersom det er fysisk mulig for dyret. Du kan likevel ikke bruke spesielle sanser, slik som mørkesyn, med mindre dyret også har det.
- Du velger selv om utstyret ditt faller ned på bakken, blir en del av dyrehammet eller blir båret av dyret. Utstyr på kroppen fungerer som normalt, men spillmesteren bestemmer hvor praktisk det er for dyreformen å ha på seg, basert på dyrets størrelse og form. Utstyret endrer ikke størrelse eller form for å passe dyrehammen, og alt utstyr som dyret ikke kan ha på seg må enten bli en del av dyret eller falle ned på bakken. Utstyr som blir en del av dyret kan ikke brukes før du skifter tilbake.

## HAMLØPERTRADISJON

I nivå 2 velger du å følge en hamløpetradisjon: Ymes kraft eller Vetters kraft. Begge tradisjonene er beskrevet lengre ned. Valget ditt gir deg nye evner i nivå 2, 6, 10 og 14.

## EVNEUTVIKLING

Når du når nivå 4, og igjen nivå 8, 12, 16 og 19, kan du utvikle evnene dine (styrke, smidighet, utholdenhets, visdom, intelligens eller karisma). Du kan velge å enten forbedre en evne med 2 eller to forskjellige evner med 1. Du kan ikke øke evnene dine over 20 ved hjelp av denne forbedringen.

## KATT

*Lite dyr*

Rustningsgrad 12  
Helsepoeng 2(1d4)  
Fart 16 m (12 m klatrefart)

STY	SMI	UTH	INT	VIS	KAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Egenskaper Speiding +3, Sniking +4  
Sanser Årvåkenhet 13  
Språk —  
Utfordringsnivå 0

**Skarp nese.** Katten har fordel på ferdighetskast med Visdom (Speiding) som avhenger av luktesans.

## Handlinger

**Klar.** Nærkampsangrep: +0 til angrepskastet, rekkevidde 2 m, ett vesen. **Treff:** 1 kuttskade

## ULV

*Mellomstort dyr*

Rustningsgrad 13  
Helsepoeng 11(2d8 + 2)  
Fart 16 m

STY	SMI	UTH	INT	VIS	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Egenskaper Speiding +3, Sniking +4  
Sanser Årvåkenhet 13  
Språk —  
Utfordringsnivå 1/4

**Skarp hørsel og nese.** Ulven har fordel på ferdighetskast med Visdom (Speiding) som avhenger av hørsel eller luktesans.

**Flokktaktikk.** Ulven har fordel på angrepskast mot en skapning dersom en av ulvens allierte er innenfor 2 meter av skapningen. Den allierte kan ikke være Handlingslammet.

## Handlinger

**Bit.** Nærkampsangrep: +4 til angrepskastet, rekkevidde 2 m, ett vesen. **Treff:** 7 (2d4 +2) kuttskade. Skapningen må lykkes i et redningskast med Styrke mot vansklighetsgrad 11, eller bli slått langflat.

# HAMLØPERTRADISJON

Etter Ragnarok var det kun rester av klaner og grupperinger som kunne bevare eldgamle hamløpertradisjoner. Noen hamløpere bærer med seg en overbevisning om at å leve i pakt med naturen innebærer å løpe i ham og følge naturens gang. Andre lever innenfor sivilisasjonens rammer og forsøker å videreføre tradisjoner i det skjulte. Tradisjonene har gjerne ulikt syn på hvordan balansen mellom natur og kultur skal være.

## YMES KRAFT (CIRCLE OF THE LAND)

Urjotnen Yme ble drept av Odin og brødrene hans, og av jotnekroppen lagde de verden. Jotningen din er påvirket av naturområdet du lærte din jotning i. Hamløpere som Lytter til Yme tror at selv om hen er død kan en bruke restene av urjotnen i sin jotning.

### EKSTRA MAGIKS

Når du velger denne hamløpertradisjonen i nivå 2, lærer du et valgfritt magisk triks fra hamløperlisten.

### NATURLIG FORNYELSE

I nivå 2 kan du gjenvinne magiske krefter ved å meditere og kommunisere med naturen. Under en kort rast kan du få tilbake brukte formelladninger. Formelladningene kan kombinert utgjøre et nivå på halvparten av hamløpernivået ditt (rundet opp), og ingen av ladningene kan være nivå 6 eller høyere. Du kan ikke bruke denne egenskapen igjen før du har tatt en lang rast. For eksempel: Når du er en hamløper i nivå 4 kan du få tilbake enten 1 formelladning i nivå 2 eller 2 formelladninger i nivå 1.

### FORMLER AV YME

Din forunderlige tilknytning til naturen gir deg tilgang til spesifikke formler. I nivå 3, 5, 7 og 9 får du tilgang til formler som har spesiell tilknytning til landområdet du lærte jotningen din. Velg det området:

## YMES NIVL (ARKTISK, TUNDRA)

Hamløpernivå Formler

- |   |   |
|---|---|
| 3 | <i>Hold person (Hold person), Tornevekst (Spike Growth)</i> |
| 5 | <i>Storm av sludd (Sleet storm), Treghet (Slow)</i>         |

## YMES BLOD (KYST, VANN, TJERN)

Hamløpernivå Formler

- |   |  |
|---|--|
| 3 | <i>Speilbilder (Mirror image), Tåkesteg (Misty Step)</i>     |
| 5 | <i>Gjellekraft (Water Breathing), Vanngange (Water walk)</i> |

## YMES MUSPEL (ØRKEN)

Hamløpernivå Formler

- |   |   |
|---|---|
| 3 | <i>Luftspeiling (Blur), Stillhet (Silence)</i>  |
| 5 | <i>Skap næring (Create food and water), Elementbeskyttelse (Protection from energy)</i> |

## YMES HÅR (SKOG)

Hamløpernivå Formler

- |   |  |
|---|--|
| 3 | <i>Hud av bark (Barkskin), Fri bestigning (Spider Climb)</i>   |
| 5 | <i>Påkall lyn (Call Lightning), Plantevekst (Plant Growth)</i> |

## YMES KJØTT (SLETTE)

Hamløpernivå Formler

- |   |   |
|---|---|
| 3 | <i>Usynlighet (Invisibility), Passer uten spor (Pass without trace)</i> |
| 5 | <i>Dagslys (Daylight), Hast (Haste)</i>                                 |

## YMES KNOKLER (FJELL)

Hamløpernivå Formler

- |   |  |
|---|--|
| 3 | <i>Fri Bestigning (Spider Climb), Tornvekst (Spike Growth)</i>         |
| 5 | <i>Mjølnerkast (Lightning Bolt), I ett med stein (Meld into stone)</i> |

## YMES HJERNE (SUMP)

Hamløpernivå Formler

- |   |   |
|---|---|
| 3 | <i>Mørke (Darkness), Syrepil (Melf's Acid arrow)</i>          |
| 5 | <i>Vanngange (Water walk), Stinkende Sky (Stinking Cloud)</i> |

## YMES SKALLE (UNDERMØRKET)

Hamløpernivå Formler

- |   |  |
|---|--|
| 3 | <i>Fri Bestigning (Spider Climb), Spindelvev (Web)</i>             |
| 5 | <i>Form av gass (Gaseous form), Stinkende Sky (Stinking Cloud)</i> |

## YMEGANGER

I nivå 6 bruker du ingen ekstra bevegelse ved å gå gjennom vanskelig terrenget som ikke er magisk fremkalt. Du kan også gå igjennom planter som ikke er magiske uten å måtte minske fartnen og uten å ta skade av dem dersom de har torner eller lignende. I tillegg har du fordel på redningskast mot magiske planter som forsøker å hindre bevegelse, som for eksempel formelen Viklende Røtter.

## VETTERS KRAFT (CIRCLE OF THE MOON)

Hamløpere av denne tradisjonen mener de får kraften sin fra vetter - naturånder - som lever i og gjennom naturen. Vetter er natur i sin aller reneste form, og enkelte av naturåndene sies å være fanget i restene av den gamle verden, bortgjemt langt inne i Lundene i små rifter og lommer i Nyfold.

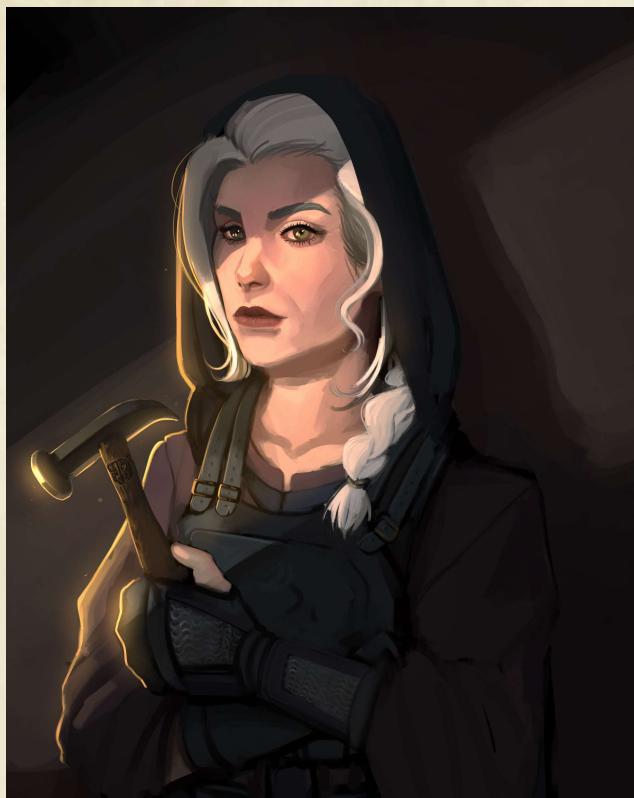
### DYREVETTER

Når du velger denne tradisjonen i nivå 2 får du evnen til å skifte ham med en bonushandling i stedet for en handling. Du kan også med en bonushandling bruke en formelladning til å få tilbake 1d8 helsepoeng per nivå av formelladningen, mens du er i hamferd. Det vil si at du får tilbake 2d8 dersom du bruker en formelladning av nivå 2.

I denne tradisjonen lar flere typer dyr låne deg sin form. I nivå 2 kan du skifte ham til et dyr med et utfordringsnivå på 1 (du ignorerer max utfordringsnivå i tabellen, men må følge begrensningene der.) I nivå 6 kan du skifte ham til et dyr med samme utfordringsnivå som hamløernivået ditt delt på 3, rundet ned.

### JOTNEBITT

I nivå 6 regnes angrepene dine i dyreham som magiske når det gjelder å trenge gjennom forsvar som beskytter mot ikke-magiske angrep og skade.



Illustratør: Silje Sandbrekkene

## KROKODILLE

*Stort dyr*

Rustningsgrad 12

Helsepoeng 19(3d10 + 3)

Fart 8 m (12 m svømmefart)

STY	SMI	UTH	INT	VIS	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Egenskaper Sniking +2

Sanser Årvåkenhet 10

Språk —

Utfordringsnivå 1/2

**Holde pusten.** Krokodillen kan holde pusten i 15 minutter.

### Handlinger

**Bitt.** Nærkampsangrep: +4 til angrepeskastet, rekkevidde 2 m, ett vesen. **Treff:** 7 (1d10 + 2) stikkskade, og skapningen er Grepel. Så lenge skapningen er Grepel er den Forhindret, og krokodillen kan ikke bite noen andre.

## KJEMPEØRN

*Stort dyr*

Rustningsgrad 13

Helsepoeng 26(4d10 + 4)

Fart 4 m (32 m flyvningsfart)

STY	SMI	UTH	INT	VIS	KAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Egenskaper Speiding +4

Sanser Årvåkenhet 14

Språk —

Utfordringsnivå 1

**Skarpt syn.** Ørnen har fordel på ferdighetskast med Visdom (Speiding) som avhenger av synet.

### Handlinger

**Multiangrep.** Ørnen gjør to angrep, ett med nebbet og ett med klørne.

**Nebb.** Nærkampsangrep: +5 til angrepeskastet, rekkevidde 2 m, ett vesen. **Treff:** 6(1d6+3) stikkskade.

**Klor.** Nærkampsangrep: +5 til angrepeskastet, rekkevidde 2 m, ett vesen. **Treff:** 10 (2d6 + 3) kuttskade.

# HAMLØPERENS FORMELLISTE

Formlene kan du finne i Players Handbook. Her står de etter nivå i alfabetisk rekkefølge etter engelsk.

## MAGISKE TRIKS (MAGIKS)

PHB	Formler
Druidcraft	Lundegjøring
Guidance	Ledsaging
Mending	Jotnefiks
Poison Spray	Giftgass
Produce Flame	Skap Ild
Resistance	Hardfør
Shillelagh	Shillelagh
Thorn Whip	Tornepisk

## NIVÅ 1

PHB	Formler
Animal Friendship	Dyrevenn
Charm person	Forheks person
Create or destroy water	Skap eller destruer vann
Cure wounds	Helbred sår
Detect Magic	Sans Magi
Detect poison and disease	Sans gift eller sykdom
Earth tremor	Ryst Grunn
Entangle	Viklende røtter
Faerie Fire	Vetteild
Fog cloud	Tåkesky
Goodberry	Firkløverbær
Healing word	Helbredende ord
Jump	Spenst
Longstrider	Langskrider
Purify food and drink	Rens mat og drikke
Speak with animals	Tal med dyr
Thunderwave	Tordenbølge

## NIVÅ 2

PHB	Formler
Animal Messenger	Dyrisk budbringer
Barkskin	Hud av bark
Beast Sense	Dyrisk sansning
Darkvision	Mørkesyn
Enhance Ability	Forsterk evne
Find Traps	Finn feller
Flame blade	Ildklinge
Flaming sphere	Ildkule
Gust of wind	Vindkast
Heat metal	Varm metall
Hold person	Hold person
Lesser restoration	Mindre gjenopprettning
Locate animals or plants	Finn dyr eller planter
Locate object	Finn objekt
Moonbeam	Månestråle
Pass without trace	Passer uten spor
Protection from poison	Giftforsvar
Skywrite	Skyskrift
Spike Growth	Tornvekst

## NIVÅ 3

PHB	Formler
Call Lightning	Påkall Lyn
Conjure Animals	Fremkall Dyr
Daylight	Lys av dag/dagslys
Dispel Magic	Opplösingsgalder
Feign death	Imiter død
Meld into stone	I ett med stein
Plant Growth	Plantevekst
Protection from energy	Elementbeskyttelse
Sleet storm	Storm av sludd
Speak with plants	Tal med planter
Tidal Wave	Flodbølge
Wall of Water	Vegg av vann
Water Breathing	Gjellekraft
Water walk	Vanngange
Wind wall	Vegg av vind