

11.6 Steg för steg

Oberoende av om rollfiguren ökar en existerande klass med en grad eller skaffar sig en helt ny klass, har han alltid samma möjlighet att erhålla ett nytt knep och öka en av sina grundegenskaper. En rollfigur erhåller ett nytt knep var 3:e figurgrad, alltså vid grad 3, 6, 9, 12, 15 och 18. Det står rollfiguren fritt att välja vilket knep som helst som han uppfyller förutsättningarna för. En rollfigur får öka en grundegenskap med ett poäng var 4:e figurgrad, alltså vid grad 4, 8, 12, 16 och 20. Grundegenskaper som ökar på detta vis är inte begränsade av vad som var möjligt att få som startvärde (d.v.s. en människa kan på så vis få över 18 i de grundegenskaper spelaren önskar). Observera att rollfiguren erhåller dessa förmåner baserat på sin figurgrad, inte någon klassgrad. Se avsnittet **Multiklassade rollfigurer** för mer information om klassgrader och figurgrad.

Detta är de nio steg som man tar i tur och ordning när rollfiguren ökar en grad. "Du" i texten nedan är den spelare vars rollfigur skall ta en ny grad.

11.6.1 Välj klass

Välj den klass du vill ta en ny grad i. Om du vill ta den första graden i en tilläggsklass, måste alla förutsättningar för den klassen vara uppfyllda redan vid det här steget.

11.6.2 Ändra grundattackfördel

Notera vilken förbättring av GAF som graden ger (om någon) och justera din grundattackfördel därefter. Om du når +6, +11 eller +16 erhåller du en extra attack som vanligt.

11.6.3 Ändra räddningsslag

Notera vilka förbättringar av räddningsslagsfördelar som graden ger (om några) och justera dina räddningsslagsfördelar därefter.

11.6.4 Ändra grundegenskap

Om detta är din 4:e, 8:e, 12:e, 16:e eller 20:e figurgrad, får du lov att höja vilken som helst av dina grundegenskaper med ett poäng. Det finns ingen övre gräns för grundegenskaper. Om justeringen från grundegenskapen ökar, justerar du även alla de spelvärden som påverkas.

11.6.5 Ändra livspoäng

Notera vilken slags livstärning klassen (som du tog graden i) ger och slå ett slag med en sådan tärning. Justera tärningsslaget för Fysik och lägg resultatet (alltid minst 1) till dina totala livspoäng.

11.6.6 Spendera färdighetspoäng

Notera hur många färdighetspoäng som klassen ger vid varje grad (ytterligare grad, inte första graden). Justera antalet för Intelligens och spendera dessa poäng på färdighetsnivåer. De färdigheter som är klassfärdigheter för klassen (som du tog graden i) kostar som vanligt en poäng per nivå och övriga kostar som vanligt två poäng per nivå. Maximal nivå för en färdighet är total figurgrad + 3 för de färdigheter som är klassfärdighet för *någon* av dina klasser och hälften av det för övriga.

11.6.7 Välj knep

Om detta är din 3:e, 6:e, 9:e, 12:e, 15:e eller 18:e figurgrad får du välja ett nytt knep. Du får välja vilket knep som helst som du uppfyller förutsättningarna för.

11.6.8 Fler formler

Notera om den nya graden i den klassen ger fler formelutrymmen och anteckna detta. Barder och trollkonstnärer får välja fler kända formler (och eventuellt byta ut en gammal) och magiker får nya formler i sin formelsamling.

11.6.9 Klassförmågor

Notera om den nya graden ger nya specialförmågor och anteckna dessa (eventuellt efter att ha valt på en lista över knep eller liknande).