

RÅTTFOLK

EN ARTIKEL TILL HJÄLTARNAS TID AV TOMAS BRATTSTRÖM

Råttfolket är ett av de många djurfolk som befolkar världen och till skillnad från andra djurfolk som ofta finns inom ett begränsat område så har råttfolket spridit sig över hela världen. Trots det är det få samhällen där de har accepterats och de flesta ser dem bara som förvuxna skadedjur.

De liknar vanliga råttor som går på bakbenen men deras huvuden är proportionellt något större. De blir sällan meterlånga, väger inte mycket mer än 20 kilo, är tågångare och har klor på såväl händer som fötter. De är pälsklädda men pälsen, som kan variera mycket i färg, är så gott som obefintlig på fötter, händer och underarmar samt på den långa svansen.

Eftersom råttfolk är så ovälkomna bland andra folkslag lever de i först hand ut i vildmarken och vanligtvis i grupper på mellan tjugo och trettio individer. Deras samhällen består oftast av labyrintliknande jordhålor men de kan även bo i naturliga grottor eller ruiner. Oavsett vilket så har deras boningar alltid flera utgångar då råttfolk i händelse av fara vanligen väljer att fly snarare än att ta strid.

Det finns råttfolk som valt att leva i andra folkslags städer men där återfinns de nästan alltid i slummen eller till och med i kloakerna.

Råttfolkets dåliga relation till andra folkslag gör att de vanligtvis är både obildade och primitiva och har sällan något skydd av lagen. Men de är egentligen lika intellektuellt kapabla som andra folkslag och det finns råttfolk som gjort sig ett namn som bland annat mästertjuvar, spanare och även som skickliga hantverkare.

PIPTAL

Ett fåtal råttfolk lyckas lär sig använda så kallat piptal. De kan tala med så hög frekvens att de flesta andra varleser inte kan höra det. För andra folkslag ter det sig därför nästan som om råttfolket kommunicerar telepatiskt då de leds av en piptalare. Alla råttfolk kan förstå piptal då det inte är frågan om något annat språk, men det är bara ett fåtal som lär sig på det sättet.

RÅTTFOLK SOM ROLLPERSONER

Du kan välja att spela en medlem av råttfolket men kommer antagligen att mötas av mycket fördomar.

Råttfolk börjar till skillnad från folkslagen i Grundboken och Hjältarnas väg med två förmågor men förmågan Liten är lika mycket en nackdel som en fördel och en förmåga som jag även brukar ge åt misslor.

Väljer du att spela råttfolk så gör du följande:

- ❖ Sätt 2 påslagstärningar på *Fingerfärdighet*
- ❖ Sätt 5 påslagstärningar på *Gömma sig*
- ❖ Sätt 3 påslagstärningar på *Manövrer*
- ❖ Sätt 2 påslagstärningar på *Spana*
- ❖ Sätt 3 påslagstärningar på *Wyrd*
- ❖ Sätt *Gard* till 20
- ❖ Sätt *Hälsa* till 15
- ❖ Du får förmågan *Liten*. Du är väldigt mycket mindre än nästan alla andra folkslag. Det gör att alla motståndsslag med *Styrka* ska vändas till din nackdel men å andra sidan öppnas alla dina slag för *Gömma* ett snäpp och alla försök att träffa dig med avståndsvapen spärras ett snäpp.



❖ Du får förmågan *Skarpa sinnen*. Du har gott mörkerseende och skarpt luktsinne och förmågan att höra ljud av högre frekvens än de flesta andra folkslag. Du kan därför bortse från alla avdrag på grund av dåliga ljusförhållanden men ser liksom andra ingenting alls om det inte finns någon ljuskälla över huvud taget. Du kan använda ditt luktsinne för att hitta mat och för att spåra varelser som inte lämnat några synliga spår.

❖ **Språk:** Du kan tala, läsa och skriva rättspråk, samt tala ett valfritt språk, men du har svårt att uttala många ljud som används i andra språk.

❖ **Välj ett namn:** Blekhud, Fläck, Glugg, Kilnos, Långsvans, Pälstass, Sloköra, Snedtand, Svartpäls, eller något annat namn som du tycker passar.

NYA FÖRMÅGOR FÖR RÅTTFOLK

När du lär dig nya förmågor är följande förmågor lättare att lära sig eller unika för rättfolk:

- ❖ Piptal (5)
- ❖ Trollsvans (5)
- ❖ Skarp hörsel (5)
- ❖ Svanspalans (5)

NY FÖRMÅGA: PIPTAL

Färdighet: Vältalighet

Du har lärt dig kommunicera med piptal och kan tala med så hög frekvens att endast rättfolk och andra folkslag som kan uppfatta högre frekvenser än människor kan höra dig. Du kan använda piptal för att tala på alla språk du behärskar.

RÅTTFOLK SOM MOTSTÅNDARE

Rättfolk undviker normalt strid men är de pressade eller tror sig ha ett övertag så kan det hända att de väljer att slåss.

De är väl medvetna om andra folkslags begränsningar och föredrar därför att ta strid i mörker och där deras ringa storlek är till deras fördel. De är oftast beväpnade med primitiva vapen av trä, sten och ben och gamla spikar men kan även ha kommit över riktiga vapen.

VANLIG MEDLEM AV RÅTTFOLKET

Gard: 5 **Hälsa:** 5

Egenskaper: Flockvarelse, Kanonmat

Turordning: två högsta av 3T6

Anfall:

❖ Klor: 40%, skada 2T6

❖ Primitivt vapen: 30%, skada 3T6

Försvar: 30%

Färdigheter: Grund 20%, Gömma sig 80%, Spana 60%

Språk: Rättspråk

RÅTTFOLKSKÄMPE

Gard: 10 **Hälsa:** 5

Egenskaper: Flockvarelse, Kanonmat

Turordning: två högsta av 4T6

Anfall:

❖ Klor: 50%, skada 2T6

❖ Primitivt vapen: 40%, skada 3T6

Försvar: 60%

Färdigheter: Grund 20%, Gömma sig 80%, Spana 70%, Uthållighet 40%

Språk: Rättspråk

PIPTALARE

Gard: 5 **Hälsa:** 5

Egenskaper: Flockvarelse, Inspirerande tal, Piptal, Kanonmat

Turordning: två högsta av 3T6

Anfall:

❖ Klor: 40%, skada 2T6

❖ Primitivt vapen: 30%, skada 3T6

Försvar: 30%

Färdigheter: Grund 20%, Gömma sig 80%, Spana 60%, Vältalighet 50%

Språk: Rättspråk, Allröna