



KONVERTERINGSREGLER

för rollpersoner och spelledarpersoner
från Drakar och demoner 6
till Drakar och demoner Trudvang

Författat av Anders Jacobsson
Illustrationer av Alvaro Tapia
© RiotMinds 2006

Här följer konverteringsregler mellan Drakar och demoner 6 till Drakar och demoner Trudvang. Konverteringen tar endast hänsyn till de regler som följer av den reviderade regelboken som utkom 2003. Dessa regler är inte relevanta för er som aldrig spelat Drakar och demoner 6 eller vill börja om på nytt i Drakar och demoner Trudvang.

På grund av att Drakar och demoner Trudvang innehåller så omfattande förändringar i förhållande till tidigare versioner är det i princip omöjligt att göra en heltäckande konvertering. Vad som följer är mer en hjälp av riktlinjer, råd och tips för de som vill konvertera rollpersoner och spelledarpersoner från förra versionen till denna. Mycket av konverteringsarbetet ligger i händerna på varje enskild spelledare i det fallet att gamla produkter används.

För er som känner er osäkra på hur ni ska konvertera rollpersoner och spelledarpersoner så kan ni vända er till RiotMinds forum för hjälp och diskussioner: forum.riotminds.se

Konverteringsinformation rörande tryckta äventyr till Drakar och demoner 6 publiceras under 2006 på RiotMinds hemsida: www.riotminds.com

Nedan följer punktvis ändringar som kan eller bör göras för att få en passande och balanserad rollperson eller spelledarperson till Drakar och demoner Trudvang.

I tabellerna hänvisas till DOD6 som är en förkortning på Drakar och demoner 6 (reviderade upplagan) och DODT som är en förkortning på Drakar och demoner Trudvang.

RAS OCH FOLKSLAG

I Drakar och demoner Trudvang väljer man inte bara ras utan även folkslag. Halvlängdsmännen är borttagna som rollpersonsval, men de finns fortfarande kvar i världen som sällsynta varelser. Alver har fått namnet alfer.

DOD6	DODT
Människa	Människa: välj Stormländare, Mittländare eller Virann.
Alv	Alf: välj Ilmalaina eller Korpikalla. Slå för medfödd förmåga (se Religion).
Dvärg	Dvärg: välj Buratja, Borjornikka eller Zvorda.
Halvlängdsman	-
Halvalv	Halvalf
Halvtroll	Halvtroll

GRUNDEGENSKAPER

I Drakar och demoner Trudvang finns inte längre grundegenskaper utan istället finns exceptionella karaktärsdrag som har en liknande funktion. Ta de två högsta grundegenskaperna och den lägsta grundegenskapen och konvertera enligt nedan. Alla andra grundegenskaper ignoreras.

De två högsta och den lägsta grundegenskapen omvandlas till ett exceptionellt karaktärsdrag inom samma kategori som grundegenskapen. Det vill säga att till exempel STY omvandlas till ett exceptionellt karaktärsdrag inom



gruppen Styrka: Stark, Urstark, Trollstark o.s.v. Perception faller under intelligensbaserade karaktärsdrag. Storleken bortses helt ifrån.

DOD6

DODT

De två högsta grundegenskaperna:

GE 3-13 Karaktärsdrag +1 (exempelvis Stark +1)

GE 14-16 Karaktärsdrag +2 (exempelvis Urstark +2)

GE 17-18 Karaktärsdrag +4 (exempelvis Trollstark +4)

Den lägsta grundegenskapen:

GE 3-4 Karaktärsdrag -4 (exempelvis Orkeslös -4)

GE 5-7 Karaktärsdrag -2 (exempelvis Klen -2)

GE 8-18 Karaktärsdrag -1 (exempelvis Svag -1)

Exempel:

Logjar har följande grundegenskaper: STY 15, FYS 11, SMI 15, STO 14, INT 9, PER 13, PSY 11, SPI 9 och KAR 15. Hans högsta grundegenskaper är då STY, SMI och KAR som alla tre är lika stora. Han väljer då ut STY och KAR som sina två viktigaste grundegenskaper. Dessa två konverteras till exceptionella karaktärsdrag. STY blir karaktärsdraget Urstark +2, och KAR blir karaktärsdraget Älvalik +2.

Logjars sämsta grundegenskaper är INT och SPI som båda ligger på 9. Han väljer ut SPI som den som är hans oviktigaste grundegenskap. Denna konverteras till det exceptionella karaktärsdraget Tvivlare -1.

YRKEN

I Drakar och demoner Trudvang finns inga yrken utan istället arketyper. Arketyperna är egentligen bara väsentliga vid rollpersonens skapande och har ingen väsentlighet vid konvertering, så det finns ingen anledning att ändra på yrket från Drakar och demoner 6.

KROPPSPOÄNG

Kroppspoängen baseras inte längre på grundegenskaper utan är ett fast värde beroende på ras och kön. Till detta fasta värde tillkommer lite extra kroppspoäng i form av ett träningslag. I konverteringen kommer istället rollpersonens STO och FV i färdigheten Kroppsbyggnad från DOD6 att bestämma resultatet på slumpträningen i DODT.

Ras/Folkslag	Kroppspoäng
Människa (kvinna)	21
Människa (man)	24
Alf (kvinna)	18
Alf (man)	22
Dvärg:	
(Buratja och borjornikka/ zvorda)	23/25/29
Halvtroll (kvinna)	22
Halvtroll (man)	26
Halvalf	(se människa)

Har rollpersonen sedan valt ett fysikbaserat exceptionellt karaktärsdrag så modifieras kroppspoängen efter karaktärsdragets värde.

Utöver detta modifieras kroppspoängen beroende på vilken STO och FV i Kroppsbyggnad som rollpersonen från DOD6 har:

Värde	KP-modifikation
STO:	
2-9 (3-6 för dvärgar)	+1
10-14 (7-9 för dvärgar)	+2
15-19 (10-13 för dvärgar)	+3
FV i Kroppsbyggnad:	
1-5	+1
6-10	+2
11+	+3

Exempel:

Aska är en halvalfisk kvinna med STO 11 och Kroppsbyggnad FV 6. Hon får då sammanlagt 25 (21+2+2=25) KP.

FÖRFLYTTNING

Förflyttningen är inte längre helt baserad på smidighet och storlek utan istället på ras och smidighet. För att ta reda på rollpersonens förflyttning så tar man rasens förflyttning

och lägger till modifikationen för ett smidighetsbaserat karaktärsdrag, om man har ett sådant.

Ras	Meter/Spelrunda
Människa	10
Alf	12
Dvärg:	
(Buratja och borjornikka/ zvorda)	7/5
Halvtroll	9
Halvalf	11

Har rollpersonen sedan valt ett smidighetsbaserat exceptionellt karaktärsdrag så modifieras förflyttningen efter karaktärsdragets värde.

Exempel:

Aska har det exceptionella karaktärsdraget Graciös +4. Eftersom hon är halvalf får hon då sammanlagt 15 (11+4=15) i förflyttning.

INITIATIVMODIFIKATION

I Drakar och demoner Trudvang har alla en grundläggande initiativmodifikation på ± 0 . Denna ändras sedan med vilken utrustning man använder och om man har de aktuella fördjupningarna under färdigheten Rörlighet.

VAPENHAND

I Drakar och demoner Trudvang finns inte längre valet att vara ambidexter.

DOD6	DODT
Högerhänt	Högerhänt
Vänsterhänt	Vänsterhänt
Dubbelhänt	Dubbelhänt
Ambidexter	Dubbelhänt

RAUD

I Drakar och demoner Trudvang finns det ödespoäng. Dessa poäng kan användas för att överleva situationer där rollpersonen normalt sett skulle ha dött. Konverterade rollpersoner får för enkelhetens skull lika många raud som nybörjarrollpersoner och på så sätt vägs eventuellt andra nackdelar med konverteringen upp.

Man	1T5 raud
Kvinna	1T5+1 raud

OBS: Den konverterade rollpersonens antal raud påverkas av exceptionella karaktärsdrag ur gruppen Karisma.

FÄRDIGHETER

Vilka färdigheter som finns skiljer sig mellan rollspelen och nedan redogörs för hur färdighetsvärden ska omfördelas på färdigheter och fördjupningar i Drakar och demoner Trudvang. I många fall används FV/KN och det innebär att rollpersonen får ett färdighetsvärde i den nya färdigheten beroende på vilken kunskapsnivå den hade i DOD6:

Kunskapsnivåer i DOD6

Färdighetsvärde	Kunskapsnivå
1-7	1
8-12	2
13-15	3
16-17	4
18+	5

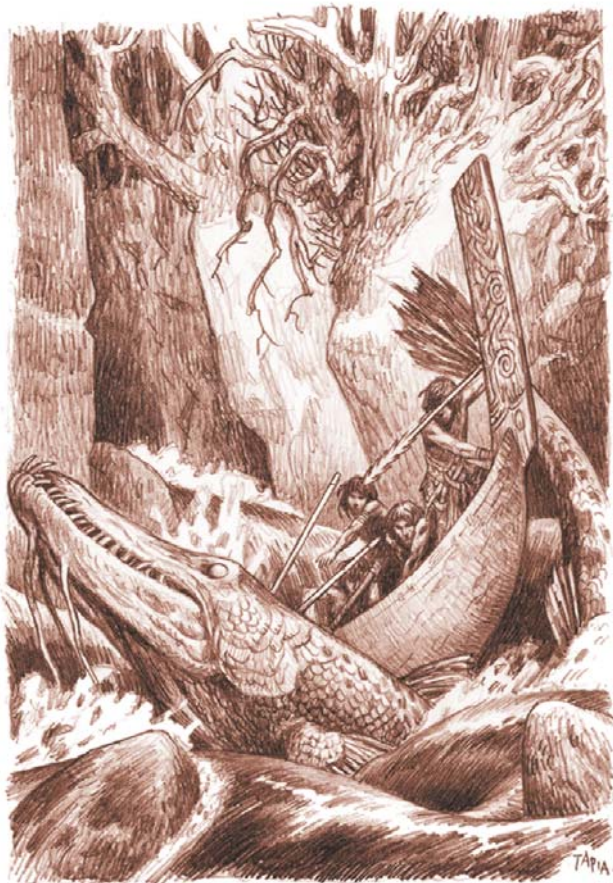
Nedan följer en konverteringslista för färdigheter från Drakar och demoner 6 till färdigheter och fördjupningar i Drakar och demoner Trudvang.

Många konverterade färdigheter ger även fördjupningar. I det fallet färdighetsvärdet inte når upp till kravet för fördjupningen så omvandlas fördjupningen till +2 i färdighetsvärde istället.

DOD6	DODT
Administration	+3 FV/KN i valfri Skötsel och +2 FV/KN i Kulturkännedom (aktuellt land/ras).
Avväpna	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Besvärjelsekonst	Se Magi nedan.
Botanik	+2 FV/KN i Växt- och djurliv (välj region), fördjupningen Botanik.
Buktala	+1 FV/KN i Gyckelkonster.
Dans	+1 FV/KN i Underhållning, +1 FV/KN i Rörlighet.
Djurträning	+1 FV/KN i Växt- och djurliv (välj region), fördjupningen Djurträning.
Dra vapen	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Dramatik	+1 FV/KN i Underhållning, fördjupningen Dramatik.
Dyrka läs	+1 FV/KN i Lönndom, fördjupningen Läsdyrkning.
Extraktkunskap	Samma FV i Extraktkunskap.
Finna dolda ting	+2 FV/KN i Lönndom.
Förfälska	+1 FV/KN i Skötsel (valfri) och +1 FV/KN i Kulturskännedom (valfri), fördjupningen Förfälska dokument.
Förhöra	+1 FV/KN i Tala (valfritt språk).
Geografi/Geologi	+3 FV/KN i Geografi (välj region), fördjupningen Geografi.
Grottorientering	+1 FV/KN i Geografi.
Gyckelkonster	Samma FV i Gyckelkonster.
Gömma sig/ Kamouflage	+1 FV/KN i Lönndom, fördjupningen Gömma sig eller Kamouflage.

Hantera fallor	+1 FV/KN i Jakt och fiske, fördjupningen Fallor.
Hantverk	+3 FV/KN i Hantverk (valfri). För ytterligare hantverk som faller inom samma hantverks-kategori så blir det +2 FV/KN.
Hasardspel	+1 FV/KN i Underhållning, fördjupningen Spel och dobbel.
Heraldik	+1 FV/KN i Kulturkännedom (valfri), fördjupningen Heraldik.
Historia	+1 FV/KN i Kulturkännedom (valfri), fördjupningen Historia.
Hoppa	+2 FV/KN i Rörlighet, fördjupningen Längd-hopp.
Jakt/Fiske	+3 FV/KN i Jakt och fiske, fördjupningen Vildmarksvana.
Kanotera	+1 FV/KN i Sjöfart, fördjupningen Kanot.
Klättra	+2 FV/KN i Rörlighet, fördjupningen Bergs-klättrare.
Kroppsbyggnad	Se Kroppsöing.
Kulturkännedom	+3 FV/KN i Kulturkännedom (valfri), fördjupningen Kulturkännedom.
Kunskapsfärdigh.	+1 FV/KN i passande färdighet.
Köra vagn	+2 FV/KN i Riddjur, fördjupningen Vagnkarl.
Läkevetenskap	Samma FV i Läkekunst.
Läppläsning	+1 FV/KN i Tala (valfritt språk), fördjupningen Läppläsning.
L/S främmande språk	+1 FV/KN i Tala (valfritt utom modersmål), fördjupningen Läsa och skriva språk.
L/S magisk skrift	+1 FV/KN i Besvärjelsekonst (Se Magi nedan).
L/S modersmål	+1 FV/KN i Tala (modersmål), fördjupningen Läsa och skriva modersmål.
Navigera/Orientera	+1 FV/KN i Geografi eller Sjöfart, fördjupningen Orientera eller Navigera.
Religionsfärdigh.	Se Religion nedan.
Repkonst	+1 FV/KN i Sjöfart, +1 FV/KN i Jakt och fiske, fördjupningen Repkonst.
Retorik	+1 FV/KN i Tala (valfritt språk), fördjupningen Vältalig.
Rida	+3 FV/KN i Riddjur, fördjupningen Ryttare.
Rustningsteknik	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Räkna	+1 FV/KN i Tala (modersmål), fördjupningen Räkna.
Simma	+2 FV/KN i Rörlighet, +1 FV/KN i Sjöfart.
Sjunga	+1 FV/KN i Underhållning, fördjupningen Sångröst.
Sjökunnighet	+3 FV/KN i Sjöfart, fördjupningen Sjövana.
Sköldteknik	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Slagsmål	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Smyga/Dold förflyttning	+2 FV/KN i Lönndom, fördjupningen Smyga eller Dold förflyttning.
Spela brädspel	+1 FV/KN i Underhållning, fördjupningen Spelstrateg.

Spela instrument	+1 FV/KN i Underhållning, fördjupningen
	Spela instrument.
Spå väder	+1 FV/KN i Överlevnad (valfri), fördjupningen
	Spå väder.
Stjäla föremål	+1 FV/KN i Lönndom, fördjupningen
	Ficktjuveri.
Taktik	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Tala främmande språk	+3 FV/KN i Tala (valfritt utom modersmål), valfri språkanknuten fördjupning.
Tala modersmål	+3 FV/KN i Tala (modersmål), valfri språkanknuten fördjupning.
Teckenspråk	+1 FV/KN i Tala (modersmål), fördjupningen
	Teckenspråk.
Två vapen	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Undre världen	+1 FV/KN i Skötsel, +1 FV/KN i Kulturkänedom, fördjupningen Undre världen.
Vapenteknik (avståndsvapen)	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Vapenteknik (närstridsvapen)	Se Stridsfärdigheter och stridskapacitet.
Vinterfärdigheter	+1 FV/KN i Överlevnad, fördjupningen
	Årstidsvana.
Värdera	Samma FV som Handel.
Zoologi	+2 FV/KN i Växt- och djurliv (välj region), fördjupningen Zoologi.
Överlevnad	+3 FV/KN i Överlevnad (valfri), fördjupningen
	Lägerfinnare.



Exempel:

Vildbronjan Baskarvaar har följande färdigheter (stridsfärdigheter ej medräknade) i Drakar och demoner 6:

Tala modersmål FV 11, Retorik FV 10, Smyga FV 10, Gömma sig FV 10, Geografi FV 5, Värdera FV 9, Undre världen FV 5, Överlevnad (skog) FV 11, Hasardspel FV 4, Jakt/Fiske FV 6, Kunskap om björnar FV 1, Räkna FV 1.

Vid konverteringen omvandlas färdigheterna som följer:

Tala modersmål FV 11 omvandlas till Tala Vrok FV 6 och fördjupningen Vildvrok. Än kan Baskarvaar inte ha fördjupningen eftersom han inte har FV 8 i Tala Vrok, men han kan ha andra färdigheter som höjer FV.

Andra färdigheter som omvandlas till Tala modersmål är Retorik och Räkna. Retorik höjer Tala Vrok med +2 och ger fördjupningen Vältalig. Räkna höjer Tala Vrok med ytterligare +1 och ger fördjupningen Räkna. Baskarvaar har inga andra färdigheter som påverkar hans färdighet Tala Vrok. Han får då ett sammanlagt FV på 9 i Tala Vrok och har fördjupningarna Vildvrok, Vältalig och Räkna. Eftersom alla de fördjupningarna bara har ett FV-krav på 8 får han behålla dem. Annars hade han varit tvungen att växla in dem mot extra FV i färdigheten Tala Vrok.

Smyga FV 10 och Gömma sig FV 10 omvandlas till Lönndom båda två. Smyga FV 10 ger +4 FV i Lönndom och antingen fördjupningen Smyga eller Dold förflyttning. Baskarvaar väljer Smyga. Gömma sig ger ytterligare +2 FV i Lönndom och fördjupningen Gömma sig eller Kamouflage. Baskarvaar väljer Gömma sig. Sammanlagt får Baskarvaar då Lönndom FV 6 och fördjupningarna Smyga och Gömma sig. Fördjupningarna har dock ett FV-krav på 8 så han måste välja bort åtminstone en fördjupning. Baskarvaar väljer bort Gömma sig och eftersom kravet på fördjupningen inte uppnåddes så får han +2 FV i Lönndom. Resultatet blir därför att han får Lönndom FV 8 och fördjupningen Smyga.

Geografi (Vildland) FV 5 ger honom sammanlagt FV 4 i Geografi (Osthem) eftersom han inte uppnår kravet för fördjupningen.

Värdera FV 9 omvandlas till Handel FV 9.

Undre världen FV 5 omvandlas till Skötsel (stad) FV 1 och Kulturkänedom (Osthem) FV 3 eftersom kravet på fördjupningen inte uppnås.

Överlevnad (skog) FV 11 omvandlas till Överlevnad (skog) FV 8 eftersom kravet på fördjupningen inte uppnås.

Hasardspel FV 4 omvandlas till Underhållning FV 3 eftersom kravet på fördjupningen inte uppnås.

Jakt/Fiske FV 6 omvandlas till Jakt och fiske FV 5 eftersom kravet på fördjupningen inte uppnås.

Kunskap om björnar FV 1 omvandlas till Växt- och djurliv FV 1.

Baskarvaar har alltså följande färdigheter efter konverteringen (märk väl att trots att färdighetsvärde

sjunkit på vissa färdigheter så har han fått tillgång till mycket bredare färdigheter):

Tala Vrok FV 9, Lönndom FV 8, Geografi (Osthem) FV 4, Handel FV 9, Skötsel (Stad) FV 1, Kulturkännedom (Osthem) FV 3, Överlevnad (Skog) FV 8, Underhållning FV 3, Jakt och fiske FV 5, Växt- och djurliv FV 1, och fördjupningarna Vildvrok (Tala Vrok), Vältalig (Tala Vrok), Räkna (Tala Vrok) och Smyga (Lönndom).

STRIDSFÄRDIGHETER OCH STRIDSKAPACITET

Alla stridsfärdigheter har lagts ihop till en enda färdighet som heter Strid i Drakar och demoner Trudvang. För att ta reda på hur bra en rollperson är i färdigheten Strid utgår man ifrån den högsta av rollpersonens vapentekniker:

DOD6	DODT
FV 1-7	Samma FV i Strid.
FV 8-12	Strid FV 8, fördjupningen Vapenbärare (vapengrupp).
FV 13-15	Strid FV 10, fördjupningen Vapenbärare (vapengrupp) och Kampvana.
FV 16-17	Strid FV 12, fördjupningarna Vapenbärare (vapengrupp), Vapenmästare (vapengrupp) och Kampvana.
FV 18-19	Strid FV 14, fördjupningarna Vapenbärare (vapengrupp), Vapenmästare (vapengrupp) och Kampvana.
FV 20+	Strid FV 16, fördjupningarna Vapenbärare (vapengrupp), Vapenmästare (vapengrupp), Vapenlegend (vapengrupp) och Kampvana.

Är den huvudsakliga vapentekniken avståndsvapen så är de aktuella fördjupningarna i tabellen ovan istället: projektilvapenbärare (vapengrupp), projektilvapenmästare (vapengrupp) och projektilvapenlegend (vapengrupp). Kastvapen kan aldrig vara en huvudsaklig vapenteknik.

Det är naturligt att rollpersonen blir sämre på sin huvudsakliga vapenfärdighet i den nya versionen då färdigheten Strid är så generell. Rollpersonen försakar därför sin specialkunskap i en vapengrupp mot mer erfarenhet med fler vapen.

När detta är gjort är det dags att ta reda på vilka ytterligare fördjupningar rollpersonen får och om färdighetsvärdet i Strid kommer att höjas ytterligare med andra stridsfärdigheter och ytterligare vapentekniker.

Alla konverterade stridsfärdigheter (förutom den huvudsakliga vapentekniken) ger bara fördjupningar. I det fallet färdighetsvärdet inte når upp till kravet för fördjupningen så omvandlas fördjupningen till +2 i färdighetsvärde istället.

DOD6	DODT
Avväpna:	
FV 1-7	Fördjupningen Avvärja.
FV 8-17	Fördjupningen Avvärja.
FV 18+	Fördjupningarna Avväpna och Avvärja.
Dra vapen:	
FV 1-7	Fördjupningen Dra vapen.
FV 8-17	Fördjupningarna Dra vapen och Dra sköld.
FV 18+	Fördjupningarna Dra vapen, Dra sköld och Beredskap.
Rustningsteknik:	
FV 1-4	Fördjupningen Rustningsbärare.
FV 5-6	Fördjupningarna Rustningsbärare och Rustningsmästare.
FV 7+	Fördjupningarna Rustningsbärare, Rustningsmästare och Rustningslegend.
Sköldteknik:	
FV 1-7	Fördjupningen Sköldbärare.
FV 8-17	Fördjupningarna Sköldbärare och Sköldmästare.
FV 18+	Fördjupningarna Sköldbärare, Sköldmästare och Sköldlegend.
Slagsmål:	
FV 1-7	-
FV 8-12	Fördjupningen Holmgång.
FV 13-17	Fördjupningarna Holmgång och Holmgångsmästare.
FV 18+	Fördjupningarna Holmgång, Holmgångsmästare och Holmgångslegend.
Taktik:	
FV 1-7	Fördjupningen Ledare.
FV 8-17	Fördjupningarna Ledare och Taktiker.
FV 18+	Fördjupningarna Ledare, Taktiker och Härförare.
Två vapen:	
FV 1-7	Fördjupningen Två vapen: Vapenbärare.
FV 8-17	Fördjupningarna Två vapen: Vapenbärare och Två vapen: Vapenmästare.
FV 18+	Fördjupningarna Två vapen: Vapenbärare, Två vapen: Vapenmästare och Två vapen: Vapenlegend.
Vapenteknik (avståndsvapen):	
FV 1-7	Fördjupningen Projektilvapenbärare.
FV 8+	Fördjupningarna Projektilvapenbärare och Projektilvapenmästare.
Vapenteknik (närstridsvapen):	
FV 1-7	Fördjupningen Vapenbärare.
FV 8+	Fördjupningarna Vapenbärare och Vapenmästare.
Vapenteknik (kastvapen):	
FV 1-7	Fördjupningen Vapenkastare.
FV 8+	Fördjupningarna Vapenkastare och Vapenkastmästare.

Exempel:

Vildbronjan Baskarvaar har följande färdigheter (stridsfärdigheter ej medräknade) i Drakar och demoner 6:

Vapenteknik: enhandsfattade yxor FV 12, Vapenteknik: kastvapen FV 8, Vapenteknik: enhandsfattade svärd FV 3, Rustningsteknik FV 4, Slagsmål FV 10 och Två vapen (enhandsfattade yxor) FV 10.

Vid konverteringen omvandlas färdigheterna som följer:

Först utgår man ifrån Baskarvaars huvudsakliga vapenteknik och det är Vapenteknik: enhandsfattade yxor FV 12. Denna färdighet omvandlas till Strid FV 8 och ger fördjupningen Vapenbärare (enhandsfattade yxor).

Därefter modifieras färdigheten av övriga färdigheter:

Vapenteknik: kastvapen FV 8 omvandlas till fördjupningarna Vapenkastare och Vapenkastmästare, men eftersom kravet på Vapenkastmästare är alldeles för högt får han +2 FV i Strid istället för fördjupningen Vapenkastmästare.

Vapenteknik: enhandsfattade svärd FV 3 omvandlas till fördjupningen Vapenbärare (enhandsfattade svärd).

Rustningsteknik FV 4 omvandlas till fördjupningen Rustningsbärare.

Slagsmål FV 10 omvandlas till fördjupningen Holmgång.

Två vapen (enhandsfattade yxor) FV 10 omvandlas till fördjupningarna Två vapen: Vapenbärare och Två vapen: Vapenmästare, men eftersom kravet på Två vapen: Vapenmästare är alldeles för högt får han +2 FV i Strid istället.

Baskarvaar har alltså följande värde i Strid efter konverteringen:

Strid FV 12 och fördjupningarna Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Vapenkastare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Rustningsbärare, Holmgång och Två vapen: Vapenbärare.

DOD6**DODT**

FV 1-7	Samma FV i Religion (valfri), och +1 FV i Hantverk (valfri) för thular.
FV 8-12	FV 8 i Religion (valfri), och +2 FV i Hantverk (valfri) för thular.
FV 13-15	FV 10 i Religion (valfri), och +3 FV i Hantverk (valfri) för thular.
FV 16-17	FV 12 i Religion (valfri), och +4 FV i Hantverk (valfri) för thular.
FV 18+	FV 14 i Religion (valfri), och +5 FV i Hantverk (valfri) för thular.

Efter att färdighetsvärdet fastställs får den konverterade rollpersonen gratis maximalt med gudomliga förmågor för sitt FV upp till den högsta nivån prästen kan hantera. Exempelvis kan en rollperson med FV 8 i Religion ha 4 gudomliga förmågor till nivå 1, medan en person med FV 12 i Religion kan ha 6 gudomliga förmågor till nivå 2.

För att ta reda på vilka förmågor som rollpersonen har konverteras maktböner. Eftersom rollpersonen antagligen blir av med en eller flera maktböner (vilket beror på sänkningen i Religionfärdighetens FV) så är det upp till spelaren att välja bort det överskjutande antalet maktböner. I det fallet att flera av rollpersonens maktböner konverteras till samma förmågor och rollpersonen på det sättet får för lite förmågor så är det upp till spelaren och spelaren att tillsammans komma överens om vilken eller vilka nya förmågor som rollpersonen ska ha.

Nedan följer en konverteringslista för maktböner till gudomliga förmågor. Därefter följer konverteringsregler för thular och utvalda.

**RELIGION**

När det gäller religionen är det värt att gå igenom hela religionskapitlet och förstå det innan konvertering görs eftersom det inte bara är förmågorna som är förändrade, utan även ritualer och tillvägagångssätt som är tillagda. För dvärgar och alfer är det helt annorlunda. I förra utgåvan fick präster automatiskt ett antal böner/runor/förmågor beroende på färdighetsvärdet i Religionsfärdigheten. I denna utgåva måste rollpersonen köpa förmågor som fördjupningar. Förmågorna tenderar även att vara mäktigare i nya utgåvan och därför krävs det också att den konverterade rollpersonen får sitt färdighetsvärde i Religion sänkt (då han får sina förmågor utan extra kostnad). Nedan följer en tabell över vilket FV rollpersonen får i Religion (valfri):

DOD6	DODT
Gerbanis:	
Brännmärkt	Brännmärkt
Den svarta handen	Åskvigg
Förgöra odöd	Förgöra odöd
Giv mig styrka	Gutrakraft
Guds öga	Gudasyn
Helbrägdagörelse	Hela
Järnring	Järnring
Kraft och mod	Kraft och mod
Känna sinne	Känna sinne
Lydnad	Lydnad
Portalbön	Grindekraft
Rena sår	Rena sår
Renande eld	Skingrande eld
Rädsla	Rädsla
Skydd mot odöd	Förgöra odöd
Slag	Brännmärkt
Stormrustning	Stormrustning
Stormvägg	Stormvägg
Stridsrop	Stridsrop
Stridstrans	Stridstrans
Svart springare	Svart springare
Vindas hand	Vindas hand
Vårkraft	Vårkraft
Åskvigg	Åskvigg
Nidendomen:	
Antidemonbön	Uvenlavärn
Dimensionsbön	Hallbön
Fiende till vän	Helgonakraft
Gudomlig andedräkt	Välsignelse
Hela	Läkebön
Helande hymn	Läkebön
Helig mat och dryck	Helgavard
Heligt ljus	Dagerglans
Heligt skydd	Helgad rustning
Heligt vapen	Helgat vapen
Himmelstunga	Gudamål
Kurera sjukdom	Helbrägdagörelse
Läka	Läkebön
Mörker till ljus	Dagerglans
Osynlig för odöd	Mångård
Själsfrost	Gaves blick
Skada odöd	Gastbane
Skydd från väder och vind	Väderhågn
Stigmata	Stigmata
Trädets makt	Den svarta ekens bön
Uppenbarelse	Uppenbarelse
Välsignelse	Välsignelse
Vördnad	Vördnad
Återuppliva	Återuppliva

Exempel:

Järnhandsbrodern Vidar Lodbroke har färdigheten Bønekonst FV 12 och maktbönerna Rena sår, Stormrustning, Svart springare, Guds öga, Skydd mot odöda och Helbrägdagörelse.

Vid konvertering omvandlas färdigheten och maktbönerna som följer:

Bønekonst FV 12 omvandlas till Religion (Gerbanis) FV 8.

Rena sår omvandlas till Rena sår.

Stormrustning omvandlas till Stormrustning.

Svart springare omvandlas till Svart springare.

Guds öga omvandlas till Gudasyn.

Skydd mot odöda omvandlas till Förgöra odöd.

Helbrägdagörelse omvandlas till Hela.

Eftersom Vidar fått sin FV sänkt till 8 kan han enbart ha 4 stycken gudomliga förmågor till första nivån. Han måste därför välja bort två förmågor och det blir Förgöra odöd och Hela. Det kan tyckas taskigt att han måste bli av med förmågor, men eftersom den nya utgåvan har regeln att man måste köpa fördjupningsnivåerna i förmågorna så har Vidar egentligen bara omvandlat 4 FV i färdigheten till 4 förmågor av första fördjupningsnivån. Det som varit gratis i förra utgåvan är inte längre gratis.

Slutresultatet efter konverteringen är följande:

Vidar Lodbroke har färdigheten Religion (Gerbanis) FV 8 och förmågorna Rena sår (I:Botande glöd), Stormrustning (I:Vindsköld), Svart springare (I:Falfaxe) och Gudasyn (I:Mörkersyn).

THULDÖM

I förra utgåvan lät thularna bränna sina egna kroppar med runor, men i denna utgåva är den enda runan som thulen bär på sin kropp Ödets runa som sammanknippar thulen med sin artefakt. Thulen måste få en artefakt tilldelad, vilket sker precis enligt religionsreglerna genom att välja artefaktmaterial och artefaktform:

Artefaktmaterial

Slå 1T20	Material
1-2	Sten
3-4	Koppar
5-8	Brons (legering av koppar och tenn)
9-13	Järn
14-16	Silver
17-18	Guld
19	Rokjärn (legering av järn och järndrakens magmablod)
20	Mitraka

Artefaktform

Slå 1T10	Formkategori
1-2	Vapen
3-4	Rustning eller rustningsdel
5-6	Sköld
7-8	Praktföremål (till exempel krona, maktstav och smycken)
9-10	Verktyg

När materialet och formen är vald kan spelaren själv specificera vad det handlar om för föremål. Detta föremål kommer sedan att ha ett antal runor med förmågor. Antalet beror på den konverterade rollpersonens FV i Religion (se ovan). För att bestämma dessa förmågor finns en konverteringslista för runor till gudomliga förmågor:

DOD6

DODT

Bergets andedräkt	Bergsandens runa
Bergets röst	Försynens runa
Bergets son	Stenruna
Bergsande	Bergsandens runa
Borkks märke	Helandets runa
Demonens ansikte	Stridshornets runa
Eldormens skinn	Gutkas runa
Fjällhud	Skyddsruna
Flytande eld	Elementens runa
Fornridshjälpare	Lothars runa
Getfot	Färderuna
Glödgat vapen	Vapenruna
Hammarvävar	Nävens runa
Hjälpare	Lothars runa
Hjältarnas stig	Försynens runa
Jordstöt	Nävens runa
Järfot	Markens runa
Krigarens själ	Stridshornets runa
Labyrintblod	Färderuna
Lothars bila	Lothars runa
Lothars märke	Bergsdjurens runa
Lothars vapen	Vapenruna
Läkande kött	Helandets runa
Mithrilblod	Skyddsruna
Ormens tunga	Tungans runa
Runhorn	Stridshornets runa
Runsköld	Markens runa
Rus	Odödlighetens runa
Salarnas horn	Stridshornets runa
Salarnas röst	Tungans runa
Segerviss	Odödlighetens runa
Silvermun	Tungans runa
Smedens hjärta	Lothars runa
Smedens städ	Smedens runa
Spindelns styrka	Bergsdjurens runa

DOD6

DODT

Stenhud	Skyddsruna
Stenskugga	Elementens runa
Stridslarm	Stridshornets runa
Svartfiskens gälar	Bergsdjurens runa
Urbergets kraft	Tidens runa
Vandraren	Färderuna
Vapenruna	Vapenruna
Vattenkälla	Elementens runa
Vredens käftar	Yukks runa
Väktare	Försynens runa
Yukks bett	Yukks runa
Zodans näve	Nävens runa
Zodans päls	Gutkas runa
Zodans välsignelse	Helandets runa

Exempel:

Thulen Fifundrank av Hjans blod har Thuldom FV 8 och runorna Yukks bett, Vredens käftar, Zodans välsignelse, Vapenruna, Hammarvävar, Lothars bila, Hjälpare, Fjällhud och Rus.

Vid konvertering måste Fifundrank slå fram hur hans artefakt ser ut. Han slår fram materialet Brons och formen Vapen. Han väljer då att hans artefakt är en stridsyx i Brons.

Thuldom FV 8 omvandlas till Religion (Thuldom) FV 8 och Hantverk (Metall) FV +2.

Runorna omvandlas enligt följande:

Yukks bett omvandlas till Yukks runa.

Vredens käftar omvandlas till Yukks runa.

Zodans välsignelse omvandlas till Helandets runa.

Vapenruna omvandlas till Vapenruna.

Hammarvävar omvandlas till Nävens runa.

Lothars bila omvandlas till Lothars runa.

Hjälpare omvandlas till Lothars runa.

Fjällhud omvandlas till Skyddsruna.

Rus omvandlas till Odödlighetens runa.

Då Fifundrank endast har FV 8 i färdigheten har han bara tillgång till 4 stycken förmågor till första fördjupningsnivån. Av de sju förmågor som de gamla runorna konverterats till måste han välja bort 3 stycken. Han väljer bort Helandets runa, Nävens runa och Yukks runa.

Slutresultatet efter konverteringen är följande:

Fifundrank av Hjans blod har färdigheten Religion (Thuldom) FV 8 och förmågorna Vapenruna (I: Mästersmidets kraft), Lothars runa (I:Hjälpare), Skyddsruna (I:Fjällhud) och Odödlighetens runa (I: Stålsättning). Alla dessa förmågor är ristade som runor i hans stridsyx i brons.

Värdena för stridsyxan beror helt på hur bra Fifundrank är i Hantverk (Metall).

UTVALDA ALVER

I förra utgåvan kunde alver ha flera förmågor men i denna utgåva har ett fåtal alfer en endaste medfödd förmåga. En konverterad alf som tidigare inte varit utvald kan slå 1T20. Blir resultatet 1-5 så har alfen fått en medfödd förmåga (välj en från tabellen med alfernas medfödda förmågor i religionskapitlet). En konverterad alf som redan i tidigare utgåva varit utvald får välja en av sina förmågor som blir hans medfödda förmåga. Se konverteringslistan nedan för vilken förmåga i denna version som det blir. Alfen blir av med alla sina andra förmågor och behöver heller inte ha något färdighetsvärde i Religion. Istället för religionsfärdigheten får alfen dela ut 5 extra FP per FV han hade i Religionsfärdigheten i förra utgåvan.

DOD6	DODT
Animera träd/buske	Skogsandens hjälp
Björnande	Djursjäl
Bota sjukdom	Helare
Djurskepnad	Djursjäl
Djurspår	Djursjäl
Djurvän	Djurens vän
Eldvän	Eldfödd
Ett med naturen	Skogens sinne
Forma buskage	Trädens mästare
Forma lera	Jordens mästare
Forma träd	Trädens mästare
Forma trädstam	Trädens mästare
Fågelsång	Djursjäl
Förbarka	Trädsjäl
Förvandla sig till träd	Trädsjäl
Förvirring	Tankens mästare
Gräsets väg	Lodjurskraft
Hela	Helare
Helande sång	Helare
Hörsel	Skogens sinne
Jord till lera	Jordens mästare
Jordvägg	Jordens mästare
Kameleont	Vildmarkens skugga
Kattsprång	Lodjurskraft
Känna fiende	Tankens mästare
Ljudlös	Vildmarkens skugga
Ljus/Mörker	Eldfödd
Ljusenergi	Eldfödd
Lugnande sång	Jojkare
Läkedom	Helare
Läsa väder	Överlevare
Modsång	Jojkare
Orientering	Spårare
Osynlig för djur	Vildmarkens skugga
Osynligt spår	Vildmarkens skugga
Projektilvän	Projektilvän
Regenera	Helare

DOD6	DODT
Rena vatten	Vattenbarn
Rida djur	Djurens vän
Sikte	Siktare
Skapa växt	Växternas mästare
Skogsmage	Överlevare
Spåra	Spårare
Stigfinnare	Spårare
Svärm	Djurens vän
Sömnssång	Jojkare
Sövande sång	Jojkare
Tala med djur	Djurens vän
Telekinesi	Tankens mästare
Telepati	Tankens mästare
Trädgång	Lodjurskraft
Trädpil	Pilmakare
Trädvägg	Trädens mästare
Tämja djur	Djurens vän
Vattenkälla	Vattenbarn
Vattnets gåva	Vattenbarn
Växtkännedom	Växternas mästare
Växtvarelse	Skogsandens hjälp
Återuppliva	Helare
Överlevnad (skog)	Överlevare

Exempel:

Lepohang har Totemism FV 14 och förmågorna Djurskepnad, Djurspår, Sikte, Projektilvän, Svärm, Hela, Gräsets väg, Skogsmage, Trädpil, Modsång, Sövande sång, Björnande, Bota sjukdom, Eldvän.

Lepohang får bara behålla en utav dessa förmågor och han väljer Djurskepnad.

Djurskepnad omvandlas till Djursjäl.

Färdigheten Totemism FV 14 behövs inte alls och den omvandlas till 70 FP ($14 \times 5 = 70$) som han kan lägga ut som han vill på färdigheter och fördjupningar.

Slutresultatet efter konverteringen är följande:

Lepohang har den medfödda förmågan Djursjäl (I: Djurspår, II: Djurande, III: Djurskepnad) och blir av med sin religionsfärdighet men får istället 70 FP att fördela hur han vill.

MAGI

I likhet med förra utgåvan finns det enbart en färdighet för att använda magi. Färdigheten heter Besvärjelsekonst i båda versionerna och konverteras enligt tabellen nedan. En stor skillnad mellan utgåvorna är att besvärjelser köps för färdighetspoäng i nya utgåvan. Trollkarlarna får sitt färdighetsvärde i Besvärjelsekonst sänkt (då han får sina besvärjelser utan extra kostnad). Innan det går att konvertera färdighetsvärdet i Besvärjelsekonst måste man vilken typ av vitner rollpersonen hanterar.

Rollpersonen måste välja vilken typ av vitner som han behärskar: Hvitavitner, Morkvitner eller Vaagrivitner. Den trollkarl som hanterar hvitavitner kallas hvitalja; den som hanterar morkvitner kallas morkvitalja, och den som använder vaagrivitner kallas vaagritalja.

Nedan följer en tabell över vilket FV rollpersonen får i Besvärjelsekonst. Under Drakar och demoner Trudvang står färdighetsvärdet för hvitalja/vaagritalja/morkvitalja:

DOD6	DODT
FV 1-7	Samma FV med modifikation -2/-1/±0, dock lägst 1.
FV 8-12	8/9/10
FV 13-15	8/10/12
FV 16-17	10/12/14
FV 18+	12/14/16

Efter att färdighetsvärdet fastställs får den konverterade rollpersonen lika många besvärjelsegrupper som hans besvärjelser från förra versionen ger upphov till, dock maximalt lika många besvärjelsegrupper som han har FV i Besvärjelsekonst. Exempelvis kan en rollperson med FV 8 i Besvärjelsekonst ha 8 besvärjelsegrupper till nivå 1, medan en person med FV 12 i Besvärjelsekonst kan ha 12 besvärjelsegrupper till nivå 2. Har rollpersonen FV 12 men bara två besvärjelser från förra utgåvan så får han bara tillgång till två besvärjelsegrupper även som konverterad. Han kan dock skaffa ytterligare besvärjelsegrupper genom att köpa besvärjelser av nivå 1, utan att behöva höja sitt FV i besvärjelsekonst. Undantaget är om rollpersonen har lägre FV än 8 i besvärjelsekonst då han inte får behålla någon besvärjelse alls.

För att se hur många Vitnerpoäng rollpersonen har utgår man ifrån vilken typ av trollkarl han är och hur högt färdighetsvärde i Besvärjelsekonst som han har. För varje färdighetsvärde i Besvärjelsekonst får trollkarlen 1 Vitnerpoäng. Om han har nått färdighetsvärde 8 eller högre får han även extra Vitnerpoäng enligt tabellen nedan:

Besvärjare	Vitnerpoäng
Hvitalja	10+1T10 (ÖP 8-10)
Vaagritalja	10+1T10 (ÖP 10)
Morkvitalja	10+1T10

Här följer en konverteringslista över besvärjelser från förra utgåvan till denna utgåva. Glöm inte bort att besvärjelser i Drakar och demoner Trudvang har negationer.

DOD6	DODT
Havitner:	
Andning (luft/vatten)	Luftkontroll
Astralkropp	Astrala projektioner
Astralvapen	Astrala projektioner
Avbild	Illusioner
Avlyssning	Astrala projektioner

DOD6	DODT
Avläsa magi	Syn
Besätta djur	Djurkontroll
Blindhet	Förändra egenskaper
Blända	Ljus/mörker
Chock	Känslor
Dans	Känslor
Dela vattensamling	Kontrollera vatten
Dimma	Luftfuktighet
Distraction	Distractioner
Driva bort längre odöd	Kontrollera odöda
Driva bort odöd	Kontrollera odöda
Dunkel	Ljus/mörker
Dödshand	Nekromanti
Dövöra	Ljud
Eldkast	Eld
Eld	Eld
Eldskydd	Värme
Elementaraura	Förändra varelse
Energistråle	Åskkraft
Finna vatten	Vatten
Fjällsyn	Syn
Flammande hand	Värme
Forma sten	Sten
F/SB demonisk tjänare	Kontrollera odöda
F/SB elementarvarelse	Kontrollera varelse
Frost	Köld
Fruktan	Känslor
Färglöshet	Illusioner
Fäste	Gravitation
Förbanna vapen	Sigill
Försegla	Kontrollera föremål
Försköna/Förfula	Förändra varelse
Förstumma	Ljud
Förstärka föremål	Förändra föremål
Förtrolla vapen	Sigill
Förälskelse	Känslor
Förändra föremål	Förändra föremål
Glädje	Känslor
Gravitationssfär	Gravitation
Hörsel	Förändra egenskaper
Illusionsflimmer	Illusioner
Illusionskopia	Illusioner
Impregnera	Förändra föremål
Iskast	Köld
Jordstöt	Jordkraft
Jordväg	Jordkraft
Järnhud	Förändra varelse
Kamouflage	Obemärkt
Kamplust	Känslor
Karta	Orientering
Knackning	Distractioner



DÖD6	DÖDT
Kontrollera djur	Djurkontroll
Kontrollera lägre odöd	Kontrollera odöda
Kontrollera odöd	Kontrollera odöda
Kontrollera varelse	Kontrollera varelse
Kroppsvärme	Värme eller Köld
Kyla	Köld
Känna fiendskap	Varseblivning
Känna material	Kontrollera föremål
Köldskydd	Köld
Köldstråle	Köld
Laddning	Vitner
Larm	Kontrollera föremål
Ljus	Ljus
Luftfärd	Gravitation
Luftsköld	Luftkontroll
Luftstråle	Luftkontroll
Lungfilter	Luftkontroll
Lyft	Gravitation
Låga	Eld
Långsamhet	Förändra egenskaper
Läderhud	Förändra varelse
Magisk syn	Syn
Maktaura	Känslor
Markering	Varseblivning
Minne	Tankekraft
Minska	Förändra varelse
Mod	Känslor
Molnkontroll	Luftfuktighet

DÖD6	DÖDT
Mörker	Ljus/mörker
Mörkerskydd	Ljus/mörker
Mörkersyn	Syn
Nedkalla åskvägg	Åskkraft
Neutralisera gift	Vatten
Obemärkt	Obemärkt
Orientering	Orientering
Orädd	Känslor
Orörlighet	Hindra varelse
Paralysera	Hindra varelse
Pysling	Förändra varelse
Raseri	Känslor
Rena	Vatten
Reptrick	Förändra föremål
Repväx	Förändra föremål
Rost	Förändra föremål
Röra sig ljudlöst	Ljud
Sammetsröst	Känslor
Sannsyn	Syn
Sigill	Sigill
Sigillskingringsritual	Vitner
Skenpest	Känslor
Skingra havitner	Vitner
Skräck	Känslor
Skuggång	Ljus/mörker
Snabbhet	Förändra egenskaper
Snabbväx	Växter
Snubbla	Hindra varelse

DOD6	DODT
Splittra	Kontrollera föremål
Språng	Gravitation
Spår	Orientering
Spårlös	Obemärkt
Spökröst	Distraktioner
Stenvägg	Sten
Stiltje	Vindar
Stridsrop	Sigill
Stålslag	Förändra egenskaper
Tala med djur	Förståelse
Tankeläsning	Tankekraft
Tankeöverföring	Tankekraft
Tillkalla djur	Djurkontroll
Tryckvåg	Luftkontroll
Trådblixtar	Åskkraft
Träeld	Eld
Tvivel	Känslor
Tystnad	Ljud
Vaka	Förändra varelse
Varsebli demon	Varseblivning
Varsebli föremål	Varseblivning
Varsebli person	Varseblivning
Vattengång	Kontrollera vatten
Vattenstråle	Vatten
Vattensyn	Vatten
Vila	Förändra varelse
Virvelsköld	Luftkontroll
Virvelvind	Vindar
Vitnernet	Vitner
Väderförutsägelse	Orientering
Väg	Orientering
Värme	Värme
Återfinna	Varseblivning
Öka	Förändra egenskaper
Öppna	Kontrollera föremål
Överrösta	Ljud
Rimvitner:	
Animera skelett	Nekromanti
Antimagi	Vitner
Astralt spår	Astrala projektioner
Bro	Jordkraft
Deformera	Förändra varelse
Dimensionsvandring	Astrala projektioner
Driva bort demon	Kontrollera odöda
Driva bort högre odöd	Kontrollera odöda
Elchock	Åskkraft
Elementarkontroll	Jordkraft, Eld, Vatten eller Luftkontroll
Explosion	Luftkontroll
Frammana demon	Kontrollera odöda
Frammana gast	Nekromanti
Fängsla	Hindra varelse

DOD6	DODT
Fängsla demon	Kontrollera odöda
Förstena	Sten
Förändra varelse	Förändra varelse
Gestlås	Sigill
Glömska	Tankekraft
Häva förstening	Sten
Illusion	Illusioner
Inbilla tanke	Kontrollera varelse
Jättestark	Förändra egenskaper
Jättevåg	Vatten
Kontrollera demon	Kontrollera odöda
Kontrollera högre odöd	Kontrollera odöda
Kraftstöld	Nekromanti
Kurera varbest	Djurkontroll
Livsuttömning	Nekromanti
Ljusvåg	Ljus/mörker
Luftnäve	Luftkontroll
Missväxt	Växter
N/S förbannelse	Sigill
Nexus	Sigill
Normalsyn	Syn
Osynlighet	Obemärkt
Permanens	Sigill
Permanent forma sten	Sten
Permanent stenvägg	Sten
Psykometri	Astrala projektioner
Restitution	Förändra egenskaper
Skingra rimvitner	Vitner
Smärta	Nekromanti
Spirituell länk	Tankekraft
Syn	Syn
Tankeförvaring	Tankekraft
Telepati	Tankekraft
Teleportera	Gravitation
Terror	Känslor
Tillkalla föremål	Gravitation
Trädförbannelse	Växter
Utseendeförändring	Förändra varelse
Yngra	Förändra varelse
Äldra	Förändra varelse
Återvändo	Orientering

Exempel:

Trollkarlen Rograim har Besvärjelsekonst FV 12 och besvärjelserna Astralvapen, Språng, Luftfärd, Snubbla och Spökröst.

Först måste Rograim välja den typ av vitner som han behärskar. Han väljer morkvitner och blir en morkvitalja. Det innebär att hans Besvärjelsekonst FV 12 omvandlas till Besvärjelsekonst FV 10. Han

får därmed också 1T10+20 Vitnerpoäng (10 för FV i Besvärjelsekonst och 10+1T10 för att han är morkvitalja med FV 8 eller högre i Besvärjelsekonst). Slaget blir 8 och han får därför totalt 28 Vitnerpoäng.

Astralvapen omvandlas till besvärjelsegruppen Astrala projektioner.

Språng omvandlas till besvärjelsegruppen Gravitation.

Luftfärd omvandlas till besvärjelsegruppen Gravitation.

Snubbla omvandlas till besvärjelsegruppen Hindra varelse.

Spökröst omvandlas till besvärjelsegruppen Distraktioner.

Då Rograim har FV 10 i Besvärjelsekonst kan han ha upp till 10 besvärjelsegrupper i minnet, men eftersom rollpersonen innan den blev konverterad bara hade 5 besvärjelser har han nu bara fyra besvärjelsegrupper (Språng och Luftfärd konverterades till samma grupp). Vidare kan Rograim bara alla nivå 1 besvärjelser från varje besvärjelsegrupp då han inte har FV 12 ännu.

Resultatet av den konverterade Rograim blir alltså:

Besvärjelsekonst FV 10 och besvärjelsegrupperna Astrala projektioner (Avläsning), Gravitation (Fäste), Hindra varelse (Snubbla) och Distraktioner (Oväntat ljud, Spökröst).

UTRUSTNING

Den utrustning rollpersonerna från förra utgåvan har de kvar. Vapen måste byta skada, IM, brytvärde o s v; rustningar måste byta RV och få ett BV och sköldar måste byta BV.

En del vapen har plockats bort och en del har lagts till. Här nedan följer en konverteringstabell för vapen, rustningar och sköldar:

DOD6	DODT
Vapen:	
Kortsvärd	Skalm
Kroksabel	Krumsvärd
Treudd	Jaktspjut
Hillebard	Huggspjut
Kortspjut	Jaktspjut
Pik	Tungt spjut
Lans	Tungt spjut
Kortbåge	Jaktbåge
Långbåge	Förstärkt båge
Tungt armborst	Armborst
Arbalest	Tungt armborst
Blåsrör	-
Kastkniv	Dolk
Kastyxa	Handyxa
Kastspjut	Jaktspjut
Rustning:	
Nitläder	Härdat läder
Sköld:	
Kroppssköld	-

Vill man konvertera övrig utrustning så kan man omvandla utrustningen till passande kits av olika storlek beroende på hur mycket av en utrustningstyp som rollpersonen har.

MYCKET NÖJE