

Drakar och Demoner

# EREB ALTOR

Vol 1. Caldaro - Spelarbok



RIOTMINDS



RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

# Drakar<sup>®</sup> och Demoner

IDÉ OCH KONCEPT

**THEODORE  
BERGQVIST**

**MAGNUS  
MALMBERG**

FÖRFATTAT AV

**THEODORE BERGQVIST, MAGNUS MALMBERG  
MAX HERNGREN**

KONCEPTDESIGN OCH ILLUSTRATIONER

**ALVARO TAPIA**

LÅDANS OMSLAGSMOTIV

**JESPER ESJING & EVEN AMUNDSEN**

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL  
**MAGNUS MALMBERG**

YTTERLIGARE BIDRAG

Följande personer har utlovats ett speciellt omnämnande  
och vi tackar dem särskilt för deras bidrag till projektet:

Alexander Persson, Anders Fogelström & Peter Samuelsson.



# Innehåll

<b>ROLLPERSONEN .....</b>	<b>5</b>	<b>FÄRDIGHETER .....</b>	<b>25</b>
Skapelsepoäng.....	5	Basvärde och Chans att Lyckas .....	25
Varelse .....	7	Allmänna färdigheter .....	27
Alver.....	7	Finna dolda ting.....	27
Människor .....	7	Flora och fauna.....	27
Dvärgar .....	7	Hantverk .....	27
Grundegenskaper .....	10	Rörlighet.....	27
Styrka, STY.....	10	Spel.....	27
Fysik, FYS .....	10	Språk Modersmål .....	27
Smidighet, SMI.....	10	Vanliga färdigheter.....	28
Perception, PER.....	10	Förhandla .....	28
Psyke, PSY.....	10	Första hjälpen .....	28
Intelligens, INT .....	10	Geografi .....	28
Karisma, KAR.....	10	Heraldik.....	28
Sekundära egenskaper.....	11	Historia.....	28
Kroppspoäng, KP .....	11	Kulturer.....	28
Naturlig läkning .....	11	Orientera.....	29
Bärförmåga, BF .....	11	Riddjur .....	29
Skadebonus, SB.....	11	Simma.....	29
Kraftpoäng, KRA .....	11	Sjökunnighet.....	29
Offensiv och defensiv hand.....	12	Strid (obeväpnad) .....	29
Förflyttningsförmåga .....	12	Underhålla .....	29
Namn .....	12	Svåra färdigheter .....	30
Kön .....	12	Besvärjelsekonst.....	30
Ålder .....	12	Dyrka .....	30
Längd och vikt.....	12	Jakt och fällor.....	30
Modersmål .....	13	Läsa och skriva.....	30
Utseende .....	13	Språk (specifcitera).....	30
Personlighet och egenheter.....	13	Spåra.....	30
Bakgrund .....	13	Strid (avstånd) .....	31
Startkapital och utrustning .....	13	Strid (närstrid).....	31
Socialt ursprung .....	13	Tjuveri .....	31
Tabellslag.....	14	Vildmarksliv.....	31
Uppväxthändelser .....	14	Värdesätta .....	31
Ruinfynd.....	14		

# Handelsfurstar

Namn	Titel
	Rustningsfurste
	Drakkonung
	Utbygdsfurste
	Häxmästare
	Myntmästare
	Ostfurste
	Järnfurste
	Hjälmerherre
	Svärdsherre
	Vapenmästare
	Kryddfurste
	Köttmäster
	Boskapskonung
	Sädesfurste
	Murmästare
	Stenfurste
	Malmherre
	Juvelfurste
	Artefaktherre
	Landshövding
	Gårdsherre
	Gränsherre
	Läderfurste
	Tyggerre
	Bokherre
	Sagofurste
	Fiskeherre
	Skeppsmästare
	Båtherre
	Nätfurste
	Fyrherre
	Gåsgreve
	Jaktherre

Namn	Titel
	Markhövding
	Smörherre
	Ruinfurste
	Truppmäster
	Grisherre
	Krigshövding
	Formationsmäster
	Spionherre
	Kållkonung
	Gruvmästare
	Skogsherre
	Bergsfurste
	Lärdomsfurste
	Galgfurste
	Fångherre
	Pestmäster
	Farsotfurste
	Verktygsförste
	Hästherre
	Vaktmästare
	Knektfurste
	Riddersherre
	Ransoneringsfurste
	Musikmästare
	Trubadurkonung
	Värdshusherre
	Ölfurste
	Vinmäster
	Mjölnersfurste
	Handelsherre
	Skattefurste
	Budherre









## Rollpersonen

*Ruinjägare - Äventyrare - Laglösa. Så stod det skrivet på diverse torftiga ansökningar som hängde från det halvt förmultnade anslagsbrädet i byns utkant. Vart man än reste i riket nuförtiden så söktes dessa med ljus och lykta av alla sorters furstar som utlovade god betalning, även om hälften av de värdda aldrig levde länge nog för att hämta ut sin belöning. Det krävdes folk gjort av särskilt stoff för att ta sig an fornmarkernas fälor, ty därute vilar både oräkneliga rikedomar och tusenåriga vidunder.*

Som ett alternativ till de regler för att skapa en rollperson till Drakar och Demoner presenteras här möjligheten att skapa en "äventyrare" för dig att spela med istället för de klassiska yrkena som presenteras i grundreglerna. I Drakar och Demoner Rollspelet är rollpersonen tydligt definierad med bland annat olika yrken och färdigheter. Här presenteras ett alternativ som är mer flytande och dynamiskt och där du som spelare själv väljer vilka färdigheter och egenskaper som din äventyrare ska ha. Här "köper" du som spelare såväl grundegenskaper som färdigheter och andra saker som formar din hjälte.

## Skapelsepoäng

För att skapa din äventyrare behöver du ett antal skapelsepoäng som du använder för att köpa olika egenskaper och färdigheter. Tänk på att du använder dina skapelsepoäng på ett balanserat sätt så att du ger din äventyrare förutsättningar att klara de äventyr som knackar på dörren. Rådgör med spelledaren vilken nivå din nya rollperson ska börja på.

### SKAPELSEPOÄNG

Erfarenhetsnivå	Skapelsepoäng
Nybörjare	250
Erfaren	500
Legendar	750







## Varelse

I Caldarox är det vanligast att spela människa, alv eller dvärg och vi rekommenderar att ni håller er till dessa varelser för att skapa en rollperson. I grundreglerna beskrivs även vargfolk, ankor och halvlängdsfolk som spelbara raser men de beskrivs inte som en del av Caldarox värld och därför kan det bli svårt att spela dessa. Insisterar någon av spelarna ändå på att spela någon av dessa raser går det såklart bra så länge alla är överens om att det förhöjer, snarare än förstör, stämningen och spelmekaniken.

## Alver

Man säger att det finns två typer av alver i Caldarox; de man aldrig ser och som lever helt avskilt i de djupa skogarna (skogsalver) och de som faktiskt har sökt sig till människorna (gråalver). Skogsalverna är förvildade och illvilligt inställda till alla som besöker deras skog, de vill ha så lite som möjligt att göra med såväl människor som dvärgar, delvis på grund av att skogsalverna anser att det var människorna som var orsaken till superfluxen och därmed fördrev alverna från deras vackra skogsstäder. Gråalverna lever visserligen ofta avskilt i utmarkerna men hjälper såväl skattletare som jägare att hitta rätt väg i vildmarken och fornlämningarna. Gråalver lever oftast i små grupper och samhällen utanför människornas städer.

- Den som väljer att spela alv är med stor sannolikhet en gråalv.

## Människor

Människorna som lever i Caldarox sägs härstamma från det folk som en gång vandrade ner genom det oändliga träsket och genom den ogenomträngliga skogen Eldarkaan, men faktum är att det fanns spillror av ett annat folk som överlevt superfluxen. Idag är de två folken helt uppblandade och det enda som avslöjar om en människa tillhör den inflyttade eller den ursprungliga stammen är att de människor som levde i Caldarox redan när det nya folket kom, var mer högre och hade mörkare hår. Idag vill dock få kännas vid att det en gång levde människor i Caldarox innan Josul Järnkrona och Tira Tistelhand kom hit.

## Dvärgar

Det sägs att dvärgarna var det släkte som drabbades hårdast av superfluxen. Inte bara fylldes deras underjordiska riken med vatten, de begravdes under stenmassorna och lavafloderna då jorden vände upp och ner på sig självt. Dvärgarna flydde ovan jord och beblandade sig fort med människorna. De två släkterna kom att skapa många nya stordåd tillsammans och idag är många dvärghämmar helt integrerade med människornas. Visserligen finns det dvärgar som hårdnackat lever kvar i de få underjordiska dvärgriken som inte helt har raserats, men även dessa dvärgar bedriver såväl handel som utbyte med människorna.









Det var varmt, mycket varm, och de tre knektarna svettades floder under sina läderharnesk och tyger. Svärdens stål glänste i försommarsolen och pilarna rasslade behagligt i bågskyttens koger. Ljungen svajade i takt med de hängande grenarna från björkarnas kronor just som Stafros rättade till skölden som prydde hans rygg. Eggan, hållandes sin yxa i ett fast grepp, gav sin kompanjon en ogillande blick.

Det här var Sibblons Ängar och de tre knektarna Stafros, Eggan och Petyr hade kommit till denna mytomspunna och vackra plats för att undersöka en närliggande ruin som hade ryktats sluka de lokala boskapen. Säkerligen var det en hungrig best som gömde sig i ruinen, och de tre knektarna hade fått som sin olycksamma uppgift av sin herre att göra sig av med det.

"Du kanske borde vara redo med den där. Ruinen är inte långt borta." muttrade han.

Stafros vinklade upp visiret på sin hjälm och log snett.

"Oroa dig inte för mig, gamle man. Håll nosen i vädret och ögonen på målet. Som du sa själv, vi närmar oss."

Stafros tog ned sin solklädda sköld från sin rygg och höll den fast i sin vänstra hand medans han drog sitt kortsvärd ur sin slida och greppade det bestämt i sin högra. Nu kunde de se det, något stort som rörde sig i buskarna längre fram. De kunde höra hur det kom närmare nu, närmare och närmare för varje ögonblick tills de till sist stod öga mot öga med ruinens vidunder.

Besten bar en kropp och en svans av ett vidunderligt lejon men ett ansikte som hade kunnat tillhöra en jätte eller ett förvuxet troll, om det inte vore för de kolsvarta ögonen som stirrade på knektarna och de förvuxna huggtänderna som stack fram ur dess väldiga gap. I sin helhet stod besten säkerligen fem, sex huvuden över knektarna och det var på alla fyra tassar. Runtomkring sitt gap bar odjuret ett formidabelt skägg, virat i flätor.



TAPA.



## Grundegenskaper

En rollperson har samma grundegenskaper som de som beskrivs i Drakar och Demoners grundregler. Dessa är: Styrka, Fysik, Smidighet, Psyke, Intelligens och Karisma.

I grundreglerna slår du fram din rollpersons grundegenskaper, med de regler som beskrivs här bestämmer du själv vilket värde du ska ha i en grundegenskap genom att köpa värde för dina Skapelsepoäng.

### KOSTNAD GRUNDEGENSKAPSVÄRDE

GE-värde	Kostnad	Kostnad
1-8	1 per värde	1p - 8p
9-15	2 per värde	10p - 22p
16	3	25p
17	6	31p
18	10	41p
19	20	61
20	40	101

**Exempel:** En spelare som vill att rollpersonen ska ha värde 16 i grundegenskapen Styrka, betalar 25 skapelsepoäng

### Styrka, STY

STY står för styrka och är ett mått på din fysiska styrka. STY avgör hur mycket du orkar bära eller lyfta, men också om du tillfogar extra skada i strid.

*Jätten Tiamat är den starkaste tvåbenta varelsen som finns nedtecknad i Caldaro's annaler. Hon kunde krossa alfbjörkar med en hand.*

### Fysik, FYS

FYS står för fysik och är ett mått på din fysiska motståndskraft, din uthållighet och hälsa. FYS avgör hur mycket skada du tål innan du blir medvetslös eller dör.

*Straffet för "allmänt slarv" vid Visselons Garnison är att bada tjugo minuter i den förfusna latrinen..*

### Smidighet, SMI

SMI är ett mått på din smidighet och hur snabbt du rör dig. Smidighet är viktigt om du ska spela tjuv.

*Gycklarna från Karlo sägs kunna jonglera med inte mindre än sju dolkar åt gången – nio när de är druckna.*

### Perception, PER

PER står för perception och är ett mått på din uppfattningsförmåga och på hur duktig du är på att se dolda och gömda saker.

*De blekgula ögonen lös som förtrollade kristaller i underjordens mörker. Svartfolkens fjällbrynjor rasslade och trummorna ljud i trenne salar.*

### Psyke, PSY

PSY står för psyke och är ett mått på din mentala styrka. Har du hög PSY har du lättare att koncentrera dig och fokusera och är mentalt stark. PSY är en viktig grundegenskap för magiker som ska bemästra besvärjelser.

*Twemerbergen är hem till det legendariska magigillet Nex.*

### Intelligens, INT

INT står för intelligens och är ett mått på hur smart och förståndig du är. Grundegenskapen är viktig för alla som studerar och som vill lära sig saker, t.ex. magiker och lärda personer.

*I lyceumets många dammiga verk kunde man läsa om monster, titaner, drakar och demoner.*

### Karisma, KAR

KAR står för karisma och är ett mått på din charm och personliga utstrålning. Har du hög KAR har du större chans att bli vänligt bemött av främlingar samt har lättare att få andra att lyssna och sluta upp runt dig.

*Högkonungen Tytos förälskade sig i en grisfarmare utan varken land, titlar eller förmögenhet.*



## Sekundära egenskaper

Sekundära egenskaper är sådana som ger mer kött på benen till din rollperson. En del räknas fram beroende på hur dina grundegenskaper ser ut, andra beror på vilken varelse du har valt eller helt enkelt av slumpen.

### Kroppspoäng, KP

För att bestämma hur mycket din rollperson tål i form av skador och sjukdomar ges den ett antal kroppspoäng. Kroppspoäng förkortas KP. Läs mer om kroppspoäng under kapitlet Strid och skada.

Hur många KP din rollperson får beror på dess värde i grundegenskaperna FYS och STY.

- $KP = FYS + STY$

### Naturlig läkning

Genom naturlig läkning läker du olika mycket skadepoäng. Din rollperson läker minst 1 KP efter en natts sömn.

Tabellen Naturlig läkning nedan visar hur mycket din rollperson läker/nattsömn utifrån din rollpersons värde i FYS.

#### NATURLIG LÄKNING

FYS	Naturlig läkning
1-14	1 KP
15-16	2 KP
17	3 KP
18	4 KP
>18	5 KP

### Bärförmåga, BF

Din rollperson orkar bära lika många kilo som den har i grundegenskapen STY utan att få några modifikationer. För varje kilo utöver STY kg får din rollperson -5 på alla CL-värden som baseras på en eller flera av grundegenskaperna SMI, FYS och STY. En rollperson med STY 14 som bär på 17 kg får därmed -15 på affekterade färdigheters CL-värden

- Bärförmåga = STY kg
- Minusmodifikation = -5 för varje extra kg utöver STY antal kg
- Vapen, sköldar och rustningar som används halverar sin vikt (kg/2)

### Skadebonus, SB

Ju högre STY din rollperson har, desto mer skada tillfogar den. Skadebonusen läggs till på skadan när du använder vapen eller slåss. Läs av bonusen i tabellen nedan.

*Barnen i krigarstaden Saal leker inte med skullror utan med stridsklubb.*

#### SKADEBONUS

STY	Skadebonus
3-15	-
16	+1
17	+2
18	+3
19	+4
>19	+5

### Kraftpoäng, KRA

Varje CL i färdigheten besvärjelsekonst ger 1 KRA. Din magiker återhämtar alla använda kraftpoäng efter 8 timmars vila och sömn. Högt värde i grundegenskapen psyke kan påskynda din återhämtning. Se tabellen Timmars vila nedan.

#### ÅTERHÄMTNING KRAFTPOÄNG

PSY	Timmars vila
3-17	8
18	7
19	6
>19	5

### Besvärjelser

Har din rollperson lärt sig färdigheten besvärjelsekonst har den lärt sig en eller flera



besvärjelser. Endast den rollperson som lärt sig färdigheten besvärjelsekunst kan få besvärjelser när den startar sitt äventyrande. Din rollpersons CL-värde i färdigheten besvärjelsekunst bestämmer hur många besvärjelser din rollperson har när spelet startar. Tabellen Antal besvärjelser nedan visar antalet besvärjelser som din rollperson startar med.

Det är alltid upp till spelledaren att avgöra hur många besvärjelser din rollperson ska starta med, utifrån vad som passar det äventyr som rollpersonen just ska ut på.

ANTAL BESVÄRJELSER

CL	Antal besvärjelser
1-29	1
30-39	2
40-49	3
50-59	4
60-79	5
80-100	6

Offensiv och defensiv hand

Bestäm själv vilken av din rollpersons händer som är den så kallade offensiva handen. Den offensiva handen är den hand din rollperson bär sitt vapen i. Den andra handen, den så kallade defensiva handen används ibland för att bära sköld eller ett extra vapen, men behövs också om din rollperson använder ett vapen eller föremål som kräver två händer att använda.

De flesta rollpersoner är högerhänta och har därmed sin högra hand som offensiv hand och den vänstra som defensiv hand.

Förflyttningsförmåga

Beroende på vilken varelse du valt som din rollperson, rör den sig olika långt. Tabellen Förflyttning nedan visar hur många meter en varelse förflyttar sig på land (L) per spelrunda (SR). Rollpersonens FYS avgör hur många spelrundor rollpersonen orkar springa med full förflyttning innan den måste vila.

FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA

Varelse	Förflyttning L (m/sr)
Alv	8
Dvärg	6
Människa	8

Förflyttningsbonus

Förflyttningsbonusen beror på din rollpersons smidighet och läggs till på din rollpersons förflyttningsförmåga.

FÖRFLYTTNINGSBONUS

SMI	Förfly. Bonus (m/sr)
1-15	-
16	+1
17	+2
18	+3
19	+4
+1	+1

Personlighet och bakgrund

Personlighet och bakgrund är uppgifter som beskriver din rollpersons utseende, personlighet och bakgrund.

Namn

Välj ett namn på din rollperson. Du kan hitta på vilket namn som helst.

Kön

Man, kvinna eller något annat, välj själv.

Ålder

De flesta nyskapade rollpersoner är unga, men det finns inget som säger att din rollperson inte kan vara gammal. Välj ålder på din rollperson genom att titta på tabellen på nästa sida.

Längd och vikt

Bestäm din rollpersons längd och vikt. Tabellen på nästa sida visar vad som är normalt för en



## VARELSERS ÅLDER, LÄNGD OCH VIKT

Varelse	Ung	Medelålders	Gammal	Urgammal	Längd (cm)	Vikt (kg)
Alv	15-70	71-120	121-200	>200	150-180	40-70
Dvärg	20-40	41-60	61-100	>100	130-160	40-70
Människa	15-20	21-30	31-50	>50	160-200	50-80

vuxen person tillhörande de olika varelserna. Det finns dock inget som säger att just din rollperson inte ska kunna vara längre eller kortare eller väga mer eller mindre, än vad tabellen visar.

### Modersmål

Alla kan tala sitt eget modersmål. BAS för färdigheten språk (modersmål) är lika med rollpersonens INT x 3.

Det finns följande modersmål: Människospråk, Alviska och Dvärgiska.

### Utseende

Beskriv hur din rollperson ser ut. Ju mer du berättar om din rollpersons utseende, desto lättare får du och ditt spelsällskap det att gestalta den. Hitta på något spännande utseende till din rollperson. Har den ett stort ärr? Stort skägg? Stor näsa? Konstig kroppsform eller annat särdrag som skiljer den från mängden. Låt fantasin flöda fritt.

### Personlighet och egenheter

Beskriv hur din rollperson betar sig och hur den uppfattas av andra. Ju mer du berättar om din rollpersons personlighet och egenheter, desto lättare får du och ditt spelsällskap det att gestalta den.

Försök gärna att knyta ihop din rollpersons personlighet med det yrke du väljer. Att din rollperson är rädd och försiktig kanske är anledningen till att den är tjuv.

### Bakgrund

Att hitta på en bra bakgrundshistoria till din rollperson ger den mer djup och karaktär. Hitta på något roligt och spännande.

Som hjälp när du skapar din rollperson kan du använda dig av tabellen på sida 20 i grundregelboken för att skapa en intressant rollperson. Skriv ner svar på de olika frågorna och sätt ihop till en spännande berättelse.

### Startkapital och utrustning

Din rollperson startar spelet med 3T6x5 silvermynt. Vill du låta slumpen avgöra ytterligare vilket startkapital din rollperson startar med, slår du ett slag enligt tabellen Startkapital. Du kan också köpa dig ett startkapital för dina skapelsepoäng. Det är dock alltid upp till spelledaren att avgöra hur mycket pengar din rollperson har då den startar spelet.

För startkapitalet kan din rollperson köpa utrustning, eller så kommer du överens med spelledaren vilken utrustning din rollperson har i sin ägo när spelet startar.

Är din rollperson erfaren bör den ha lite extra utrustning, speciellt gäller det en rollperson som börjar mitt i ett äventyr.

### STARTKAPITAL

1T10	Kostnad	Startkapital
1	0	2T6x5
2-3	5	3T6x5
4-7	10	4T6x5
8-9	20	5T6x5
10	40	6T6x5

### Socialt ursprung

I Drakar och Demoners värld finns det ett stort antal olika sociala klasser. Generellt sett finns det fem olika sociala klasser. Olika varelser och



kulturer har olika sätt att se på social status. Det som kallas "adel" hos vissa kanske är "hövding" eller "krigare" hos andra.

Vill du låta slumpen avgöra eller vill du använda skapelsepoäng för att köpa vilken social klass din rollperson har, slår du ett slag på tabellen nedan eller betalar kostnaden för den valda klass.

SOCIALT URSPRUNG

1T10	Kostnad	Klass	Startkapital
1	100	Adel	X10
2-3	50	Överklass	X5
4-7	10	Medelklass	X2
8-9	1	Underklass	X1
10	0	Egendomslös	X0,5

Tabellslag

Som en extra krydda till din rollperson kan du köpa slag på olika tabeller. Ett slag kostar 20 Skapelsepoäng och du får själv välja vilken eller vilka tabeller du vill slå på och hur många slag du vill slå på dem.

Uppväxthändelser

- **Kostnad:** 20 skapelsepoäng

På tabellen för uppväxthändelser slår du om du vill att din rollperson ska få lite extra krydda från sin ungdom. Du kan slå hur många gånger du vill så länge du betalar 20 skapelsepoäng/slag. Du kan inte ha samma uppväxthändelse mer än en gång.

Ruinfynd

- **Kostnad:** 20 Skapelsepoäng

Världen är full av ruiner från den stora superfluxen, och med ruiner kommer skatter och föremål som kan vara både värdefulla och användbara. Du kan slå på ruinfyndstabellen hur många gånger du vill så länge du betalar 20 skapelsepoäng/slag.









## UPPVÄXTHÄNDELSE

1T100	Uppväxt
1-2	<b>Talang:</b> Du får +10 FV på valfri Vanlig färdighet.
3-4	<b>Berest:</b> Du får +25 på alla Geografislag som handlar om att hitta till rätt plats.
5-6	<b>Musikalisk:</b> Du får +20% i färdigheten Musik så länge du håller dig till ett valfritt instrument.
7-8	<b>Stark:</b> Du får +1 i Grundegenskapen Styrka.
9-10	<b>Motståndskraftig:</b> Du får +1 i Grundegenskapen Fysik.
11-12	<b>Smidig kropp:</b> Du får +1 i Grundegenskapen Smidighet.
13-14	<b>Uppmärksam:</b> Du får +1 i Grundegenskapen Perception.
15-16	<b>Mentalt stark:</b> Du får +1 i Grundegenskapen Psyke.
17-18	<b>Intelligent:</b> Du får +1 i Grundegenskapen Intelligens.
19-20	<b>Charmig:</b> Du får +1 i Grundegenskapen Karisma.
21-22	<b>Underbarn:</b> Du får +2 i valfri Grundegenskap.
23-24	<b>Bråkig uppväxt:</b> Du får +10 på färdigheten Strid (obeväpnad).
25-26	<b>Gott rykte:</b> Din familj har gott rykte och ditt namn öppnar dörrar till furstar och adliga (upp till spelledaren att avgöra från fall till fall).
27-28	<b>Fiende:</b> Din släkt har skaffat sig en mäktig fiende, men också vänner som skyddar dig från denna fiende (upp till spelledaren att avgöra effekter från fall till fall).
29-30	<b>Vendetta:</b> Du har en uråldrig konflikt med en annan person, det har rätt ont blod mellan er i årtal och du har svurit att hämnas.
31-32	<b>Jagad:</b> Det finns någon som är ute efter dig och de jagar dig dag som natt. Kanske bär du på ett föremål som tillhör jägaren eller så söker denne dig av okänd anledning.
33-34	<b>Utländsk:</b> Du kommer från en annan del av det nya Erebs Altor än Caldaro.
35-36	<b>Traumatiserad:</b> Du har varit med om någonting hemskt. Kanske har du sett en närstående person dö på ett hemskt sätt, eller så har du själv utsatts för psykiskt omtumlande situationer såsom att uthärda tortyr, ett särskilt blodigt fältslag eller en allvarlig sjukdom.
37-38	<b>Utvald:</b> Vid din födsel så förutspådde en tiberlitisk munk att evigheten har valt ut dig för ett särskilt syfte. Kanske är du den nästa reinkarnationen. Det finns ingen tvekan om att du är ämnad för stordåd.
39-40	<b>Aggressiv:</b> Du har hela tid liv haft problem att kontrollera ditt temperament och det är vanligt att du responderar orimligt aggressivt på motgångar. Du får +3 på initiativslaget när du är i offensiv stridsposition.
41-42	<b>Rädd:</b> Sedan barnsben har du varit en skör viol med nerverna på utsidan. Du hanterar sällan konflikter på ett bra sätt och du undviker i största möjliga mån situationer där du kan utsättas för fara eller obehagliga situationer. Du har konstant -5 på initiativslaget.
43-44	<b>Vildmarksvan:</b> Större delen av din uppväxt har ägt rum ute i fornmarkerna, i det vilda. Nätter under stjärnklädd himmel, kvällsmål under öppen eld och jakt med pil och båge. Du har alltid känt dig obekvämt i städerna och du trivs bäst utanför murarna. Du får +10% på alla vildmarksfärdigheter (Jakt och Fällor, Geografi, Flora och fauna, Vildmarksliv).
45-46	<b>Gatans hårda skola:</b> Du har fått leva ur hand i mun under större delen av din barndom. Städernas gränder och underjordiska gångar har du gjort till ditt hem och konsten att röra sig utan att synas och stjåla utan att märkas har varit livsviktiga för din överlevnad. Du får +20% till färdigheten Tjuveri.
47-48	<b>Träl:</b> Du har levt som träl under hela din uppväxt och kanske har du just nyligen lyckats köpa/slå dig fri från din mästares bojar. Du erhåller +20 färdighetsvärden i den färdighet som utgjort din huvudsyssla.
49-50	<b>Gladiator:</b> Du rövades bort från din familj som ung och såldes som slav till en rik person som har använt dig som gladiator i Saals svärdsspel. Du får +20 till färdigheten Strid (närstrid).
51-52	<b>Sjuk:</b> Du föddes med en kronisk sjukdom som gör dina muskler svaga. Således har din kropp svårt att utsättas för stor påfrestning. Du förlorar -1 i grundegenskapen Fysik.
53-54	<b>Svarta fåret:</b> Dina föräldrar har alltid sett ned på dig och sett dig som familjens skamfläck. Du får -3 på slaget för startkapital men +1 i grundegenskapen psyke eftersom du låtit uppväxten bygga dig starkare mentalt.
55-56	<b>Köpmannasläkt:</b> Din släkt tillhör handelsmännen och du får 20% rabatt på allt du köper.
57-58	<b>Sjöfarande:</b> Du föddes på havet och du har spenderat större delen av din barndom på ett skepp resandes över Erebs Altors hav. Du har aldrig känt dig särskilt tillfreds på land och har alltid föredragit den friska luften till sjöss. Du får +20% till färdigheten Sjökunnsighet.



Forts.	Uppväxt
59-60	<b>Soldat:</b> Du är uppvuxen i fält i krig som en professionell soldat. Du föddes i trossen och har sedan barnsben fått lära dig hur man bekämpar fienden ute på slagfältet. Din uppväxt har varit minst sagt blodig. Du får +5 till alla initiativslag.
61-62	<b>Lärd:</b> Du har vuxit upp bland lärda män och kvinnor i societeten och har således haft tillgång till mycket god skolgång. Du får 10% till färdigheterna Kulturer, Läsa och skriva, Heraldik, Historia och Språk.
63-64	<b>Jättefödd:</b> Det sägs att en av dina föräldrar var en jätte eller ett troll på grund av din ovanliga längd och styrka. Du har haft problem att kontrollera din styrka hela din uppväxt och den har både lett dig in problematiska situationer och räddat ditt liv flera gånger. Du får +1T6 i skadebonus.
65-66	<b>Kortväxt:</b> Du föddes med akondroplasi, en åkomma som har gjort dig kortväxt trots vuxen ålder. Dina vänner växte snabbt om dig under barndomen och du blev aldrig längre än cirka 150 centimeter.
67-68	<b>Bortbyting:</b> De säger att du egentligen inte är människa alls utan att dina föräldrar var alver som lämnade bort dig som ett spädbarn för att uppfostas av människor. Ingen vet säkert, men det är sant att du har fägrare drag än dina syskon och att du är nättare byggd än andra människor. +1T3 till grundegenskapen Karisma.
69-70	<b>Arvtagare:</b> Du har ärvt något av stort värde från din familj som du svurit att skydda. Du bär detta föremål med stor aktning och du kommer skydda det med ditt liv. Kanske är det ett vackert svärd, en gammal medaljong eller en sköld som bär din familjs emblem.
71-72	<b>Rik familj:</b> Dina föräldrar är mycket välbärgade och du är omtyckt av familjen. Du får -3 på slaget för socialt ursprung och +3 på slaget för startkapital.
73-74	<b>Virrig:</b> Trots dina föräldrars konstanta försök att råda bot på ditt dåliga lokalsinne så har oförmågan att orientera sig visat sig vara kronisk. Du har alltid -10 på färdighetsslag till färdigheterna Geografi och Orientera.
75-76	<b>Sinne för affärer:</b> Du har ett mycket gott sinne för affärer och vet hur du ska få din vilja fram. Du får +5 på färdigheterna Förhandla och Värdesätta.
77-78	<b>Medikus:</b> Ditt kall i livet har varit att ta hand om sjuka och skadade personer istället för att själv skada dem. Du får därför +10% i Första hjälpen och läker 2 KP istället för 1 vid ett lyckat slag. Du får däremot -10 på färdighetsslag för stridsfärdigheter (närstrid OCH avstånd).
79-80	<b>Skarpsynt:</b> Du får +15 i färdigheterna Finna dolda ting och Spåra och dessutom +3 i Strid (avstånd).
81-82	<b>Magisk uppväxt:</b> Hela din släkt består av magiker och du har därför lärt dig besvärjelsekonst oavsett om du väljer att spela en magiker. Du får +20 i besvärjelsekonst och har dessutom ärvt en familiär av en äldre avliden släkting.
83-84	<b>Hästvana:</b> Du har spenderat många timmar på hästryggen ända sedan barnsben och får +10 i färdigheten Riddjur.
85-86	<b>Spänstig:</b> Du har haft en äventyrlig ungdom och sällan suttit stilla. Du får +15 på färdigheten Rörlighet och får dessutom +1 på den sekundära egenskapen; förflyttningsbonus.
87-88	<b>Packåсна:</b> Du har genom hårt slit sluppit dra på dig förslitningsskador och istället lärt dig att bära packning och föremål på ett smidigt sätt. Du får +2 på den sekundära egenskapen; bärformåga.
89-90	<b>Okänd uppväxt:</b> Du vet inte varifrån du kommer eller ditt ursprungliga namn. Överlägg med spelledaren om anledningen till detta. Det kan exempelvis vara minnesförlust eller att du övergavs som barn. Ett förslag kan vara att du lider av minnesförlust och någon gång under spelets gång kommer minnet åter och du får då en färdighet du inte låst upp under skapandet av karaktären.
91-92	<b>Räddare i nöden:</b> Du har vid något tillfälle räddat livet på någon som nu står i skuld till dig. Denna person är dig evigt tacksam och har lovat att återgälda att du räddade dennes liv. Kom tillsammans med spelledaren fram till vem denna person är och hur du räddade hans liv.
93-94	<b>Nattsyn:</b> Du kan se som om det vore dag under en klar stjärnhimmel eller motsvarande ljus. Slå om ifall du är alv eller dvärg.
95-96	<b>Mörkersyn:</b> Du ser PER x 3 meter i svagt upplysta utrymmen och PER meter i utrymmen som helt saknar någon ljuskälla. Slå om ifall du är dvärg.
97-98	<b>Eidetiskt minne (fotografiskt minne):</b> Du har en förmåga att kunna lagra intryck så att minnesbilden blir lika klar som om den precis utspelade sig. Det kan vara både synintryck som doft eller exempelvis hörselintryck. Förmågan kan användas fördelaktigt i flera situationer och en färdighet som påverkas direkt är heraldik. Vid inläring som kräver studier (exempelvis besvärjelsekonst eller historia) blir inläringstiden kortare. Det är upp till spelledaren att avgöra hur denna medfödda förmåga påverkar spelet.
99-100	<b>Smärttålig:</b> Du är extra tålig mot fysiska skador och får +2 på den sekundära egenskapen; kroppspoäng, och +1 på den sekundära egenskapen; naturlig läkning.



## RUINFYND

1T100	Ruinfynd
1-2	<b>Silverskatt:</b> 1T6 x 100 silvermynt
3-4	<b>Silverskatt:</b> 2T6 x 100 silvermynt
5-6	<b>Silverskatt:</b> 3T6 x 100 silvermynt
7-8	<b>Silverskatt:</b> 4T6 x 100 silvermynt
9-10	<b>Mästarsmitt vapen:</b> Du har hittat ett vapen (valfritt) som är tillverkat av en mästare. Vapnet är mycket vackert och värt 10 gånger så mycket som vanligt. <b>SL:</b> Vapnet gör +1 extra i skada.
11-12	<b>Död äventyrare:</b> På ett av dina besök bland ruinerna har du hittat en död äventyrare. Han hade kvar hela sin utrustning så du behöver inte köpa vapen och rustning till din rollperson när du startar.
13-14	<b>Artefakt:</b> Någon i din släkt har hittat en artefakt från tiden innan superfluxen. Artefakten kan vara ett vapen, en rustning eller liknande och den är magisk. Upp till spelledaren i samråd med spelarna att komma på något som kan vara till nytta för rollpersonen.
15-16	<b>Gamla texter:</b> Du har hittat en eftertraktad text som beskriver superfluxen och vad som hände. Den här typen av texter är högt uppskattade och värderade och går att sälja för dyra pengar till rätt köpare.
17-18	<b>Ruinarkarta:</b> Du har fått en karta till ett ruinområde som sägs vara orört och oplundrat. Tar du dig bara dit så väntar en stor skatt
19-20	<b>Ruinrese:</b> Du har lyckats bli vän med en ruinrese. Han har lovat att skydda dig om du ger dig in bland ruinerna. Han kan dock inte tänka sig att besöka en stad.
21-22	<b>Hemlig plats:</b> Under en av de stora städerna har du hittat ett gammalt tempel. Det ligger orört och skyddat och bara du vet om det. Du kan använda det som ditt hem om du önskar.
23-24	<b>Förbannad sten:</b> Du har funnit en stor polerad runsten som utsöndrar mörk magi. Kanske vilar en förbannelse över den?
25-26	<b>Magiskt svärd:</b> Du har hittat ett uråldrigt svärd, kanske från tiden innan superfluxen i fornmarkernas ruiner. Svärdet är smitt med mystiska runor, kanske bär de på magisk kraft?
27-28	<b>Berlock:</b> I en övergiven underjordisk krypta fann du en ett rostigt skrin bärandes på en gammal berlock i renaste guld formad som ett rytande lejon. Den kan vara värd mycket pengar, eller kanske bär den på en ovärderlig hemlighet?
29-30	<b>Nyckel.</b> Du har ärvt en gammal nyckel som sägs leda till ett uråldrigt valv under Karlo fylt med sanningar om vad som hände under superfluxen.
31-32	<b>Titanfynd:</b> Du har funnit en pusselbit till sanningen om titanernas liv och försvinnande.
33-34	<b>Drakägg:</b> Du har funnit ett ägg vid bergens rötter som du tror bär på en drake.
35-36	<b>Förgylld mask:</b> I en gammal grav fann du en vackert ornamenterad mask sittande över ansiktet på en staty av sten föreställande en människa med nobla kläder. Masken är gjord av guld och har märkliga inskriptioner och mönster. Den är med all säkerhet väldigt dyr, men kanske ruvar den på större hemligheter? <b>SL:</b> Den som bär masken ökar sin karisma med +2 om betraktaren inte lyckas med ett slag mot grundegenskapen PSY. Betraktare som hänförs av den vackra masken blir vänligt inställda till bäraren och kan exempelvis ge bort information eller tjänster de vanligtvis tagit betalt för. Bäraren blir efter längre användning arrogant och högfärdig och kan vara elak mot folk i sin omgivning.
37-38	<b>Tärningar med runor:</b> Under en av många expeditioner fann du 2 tärningar med mystiska runor graverade och målade på fälten. De är till synes inte speciellt märkvärdiga men det var något som underligt drog din uppmärksamhet till dem.
39-40	<b>Svart elixir:</b> I ett avlångt glaskärl hålls en kolsvart vätska inkapslad med en guldpläterad kork. Korken föreställer en ros och stjälken sticker ned i kärlet och täcks av vätskan. Vätskan går inte att se igenom och absorberar allt ljus. Vad den används till är för dig okänt.
41-42	<b>Opus och flöjt:</b> Du har hittat en välbevarad läderkoffert som innehöll en gammal flöjt gjord av ben. Flöjten är över en halv aln lång och tjock som en tumme. Den är inte speciellt vacker och saknar utsmyckningar. I kofferten fanns även en läderpärm där fyra musikaliska verk nedtecknats och bevarats. Ursprunget och priset är okänt men kan kanske vara värt en förmögenhet? <b>SL:</b> Rollpersonen får +4 i karisma när flöjten spelas på och publiken ger mer betalt för att lyssna på rollpersonens sånger.



Forts.	Ruinfynd
43-44	<b>Trasig kompass:</b> Inlindad i en maläten purpurfärgad gobeläng fann du i en ruin en vacker kompass. Nålen föreställer en havsorm och tavlan föreställer en gammal karta över världen. Kompassen verkar emellertid inte fungera och ormens huvud pekar inte åt norr. Vart pekar den?
45-46	<b>Alviska kläder:</b> Ute i skogen i en övergiven alvisk bosättning fann du uppe i ett trädhus ett par välbevarade handskar och skor i grönfärgat läder. <b>SL:</b> Handskarna ger rollpersonen +10 i CL vid slag mot rörlighet vid klättring och skorna ger +5 i CL vid slag mot rörlighet när rollpersonen smyger.
47-48	<b>Magisk stav:</b> Staven är längre än de flesta människor och är gjord av tre silverstänger som skruvats runt varandra. På toppen sitter en mossgrön sten där grova konturer av ett ansikte ristats in. Staven är lindad med brunt läderband som är torrt och har börjat spricka. När det är alldeles tyst kan man ibland höra svaga viskningar på ett främmande språk. <b>SL:</b> Staven ökar chansen att lyckas perfekt med en besvärjelse med 5% och höjer även risken att fumlä med en besvärjelse med 5%.
49-50	<b>Slitstarkt tyg:</b> Du har hittat en rulle med ett sällsynt tyg som räcker för att sy ett par hosor och en tunika. Tyget skimrar och ger ifrån sig svaga reflektioner eftersom det vävts in tunna trådar av någon metall vilket gör att det är mycket svårt att riva itu det. <b>SL:</b> Tyget har ett rustningsvärde på 1 men hantverkaren får -10% på sitt hantverksslag eftersom tyget är svårt att arbeta med.
51-52	<b>Fula stövlar:</b> I en ruin fann du en gång ett skelett som legat så länge att alla kläder vittrat bort med åren. Ett rostigt yxblad och en murken stump av en träbit var allt som var kvar av det som en gång var krigarens vapen. Det anmärkningsvärda var att på skelettet satt ett par låga stövlar i svart läder som var i så gott skick att de fortfarande gick att använda. Hantverkaren ser inte ut att ha varit bättre en avvisad lärling och vid flera ställen har trådarna i lagningen gått upp. <b>SL:</b> Stövlarna är mycket fula och ger användaren -1 i grundegenskapen karisma. Stövlarna är också förtrollade med en besvärjelse som gör att användaren blir en mästare på att smyga. Endast ett fatalt misslyckat färdighetsslag för färdigheten Rörlighet hindrar rollpersonen från att röra sig ljudlöst. Skulle någon få för sig att försöka laga stövlarna spricker lagningarna snart och stövlarna återfår sitt gamla utseende.
53-54	<b>Förtrollad kappa:</b> Du såg något skimra till i en större glugg i ett takvalv i en mäktig ruin i Caldaro x vildmarker. Där uppe fanns ett stort fågelbo där det låg en vacker svart mantel som skimrar i grönt och blått likt en skatas skrud. <b>SL:</b> Rollpersonen får med hjälp av kappan förmågan att byta skepnad. Det går bara att ta skepnad av varelser med lika mycket eller mindre värden i STY och FYS, och det kommer till ett pris. Efter PSY antal runder måste spelaren lyckas med ett slag mot PSY för att inte tappa kontrollen över förtrollningen. Skulle spelaren misslyckas finns en sista chans att bryta förtrollningen genom ett lyckat slag mot PSY, annars är rollpersonen fången i sin förtrollning.
55-56	<b>Antimagisk medaljong:</b> Du har hittat en fin medaljong som föreställer ett eklöv. Lövet har naturtrogen storlek och är tillverkad i metall med en vacker emailjering som skimrar i grönt och gult. <b>SL:</b> Antimagin i medaljongen är så stark att kraften från tillfälliga magier (ej magiska föremål) som riktas mot bäraren skingras helt och hållet utan någon effekt.
57-58	<b>Silveramulett:</b> I ett katakomb där takvalven rasat in på sina ställen hittade du en amulett i en trasig sarkofag. Amuletten är ett vackert hantverk i silver med 3 större brickor som hänger ned från den grova länken. Brickorna och länkarna är vackert ornamenterade i abstrakta mönster. <b>SL:</b> Amuletten ger användaren +1 i en grundegenskap. Slå 1T6 för att bestämma grundegenskap: 1 STY 2 FYS 3 SMI 4 PSY 5 INT 6 KAR
59-60	<b>Handskar av dragskinn:</b> I en stor ruinsal har du hittat ett par fina läderhandskar i en hög av aska. Salen såg ut att ha eldhärjats och bortsett från handskarna var allt som fanns kvar aska och kol. <b>SL:</b> Handskarna är gjorda av dragskinn och är mycket tåliga mot värme. RP kan hålla i brinnande eller glödande föremål utan att ta någon skada.

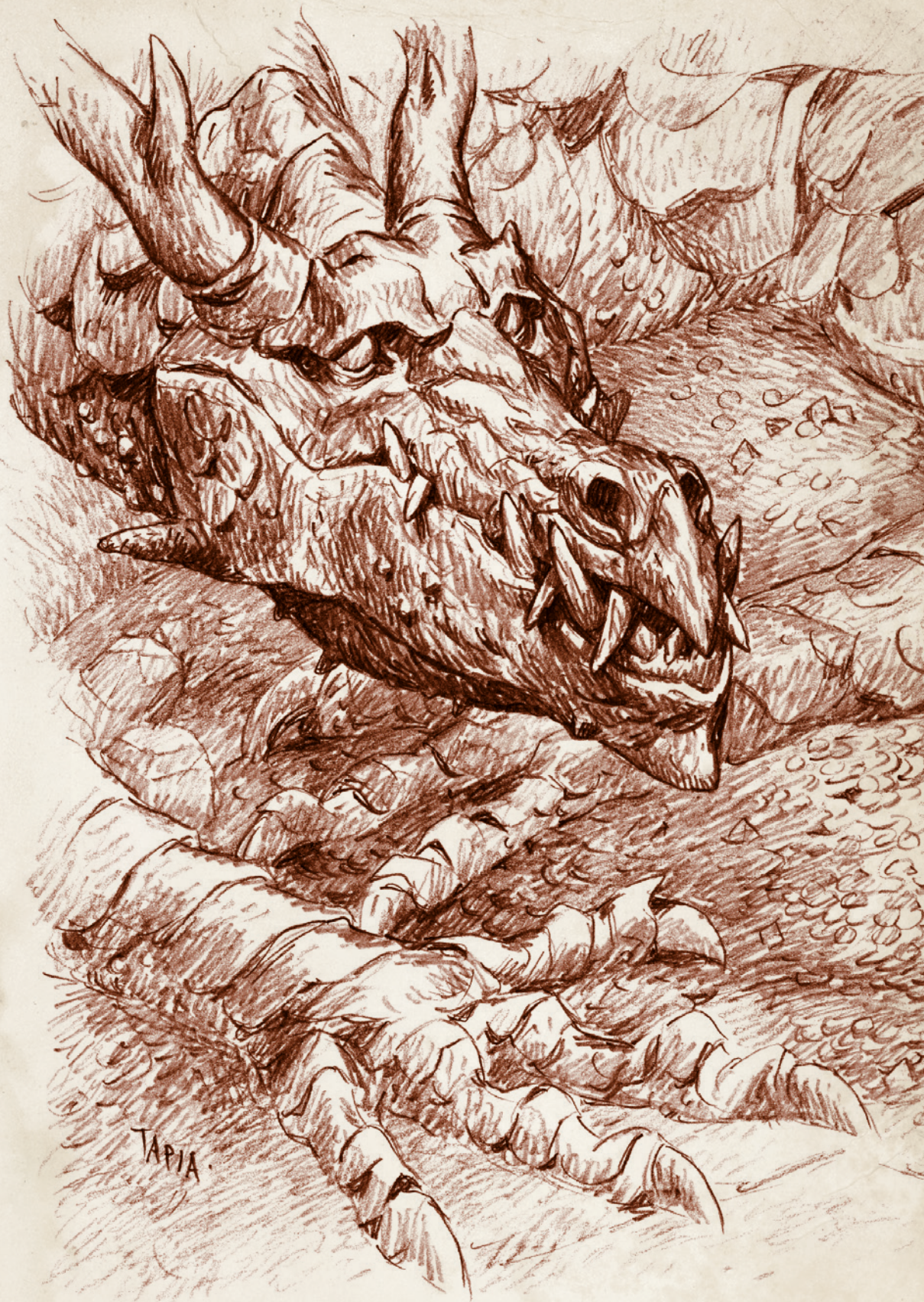


Forts.	Ruinfynd
61-62	<p><b>Magisk amulett:</b> I vad som såg ut att vara en plundrad skattkammare fann du en dold dörr i väggen som gömde en vackert ornamenterad amulett i guld och silver. Amuletten föreställer två ormar som snirklar sig om varandra i ett förvirrande mönster. I ormarnas ögon sitter ädelstenar där ormen av guld har en röd sten medans ormen av silver har en blå sten.</p> <p><b>SL:</b> Rollpersonen kan använda kraften i amuletten för att lyckas med en färdighet utan att behöva slå ett färdighetsslag. För varje gång förmågan används minskar naturlig läkning med 1. Rollpersonen kan använda amulettens förmåga så många gånger per dag som hen har naturlig läkning. Efter 8 timmars sömn kan förmågan användas igen.</p>
63-64	<p><b>Påse med pilspetsar:</b> I ett lönnfack i en kista fann du en påse sydd i azurblått tyg av yppersta kvalitet. I påsen låg två välslipade pilspetsar av en metall som skimrar lätt i blått. Spetsarna är ett enastående hantverk och påsen ser ut att ha tillhört någon av högre börd.</p>
65-66	<p><b>Magisk tunika:</b> I en skattkammare, där tidigare äventyrare fått sätta livet till genom att utlösa rummets fällor, fann du en vacker tunika vävd av ett fint rödskimrande tyg. Brodyren som löper längs ärmarna och kragen är gjord med förgylld tråd och lyser svagt i mörker.</p> <p><b>SL:</b> Tunikan är magisk och ger rollpersonen +1 i RV och +1 i karisma så länge den är synlig för betraktaren.</p>
67-68	<p><b>Formelsamling:</b> Du har hittat en lunta med magiska skrifter och besvärjelser.</p> <p><b>SL:</b> Rollpersonen får börja med 2 extra besvärjelser.</p>
69-70	<p><b>Förtrollad monokel:</b> I ruinerna av något som troligtvis en gång i tiden var ett ståtligt torn hittade du en kraftig monokel med ett svagt dimmat glas. Bågen runt glaset är tillverkat i silver av en skicklig juvelerare och det sitter en välslipad blå ädelsten på dess ena sida. Det finns en liknande hållare på bågens motsatta sida men där saknas en ädelsten.</p> <p><b>SL:</b> Monokeln är förtrollad och rollpersonen kan använda den för att titta genom tunnare väggar. Den kan inte användas genom stenvägar eller bergväggar men fungerar genom exempelvis dörrar av trä eller väggar av lera som är tunnare än 15 cm. Rollpersonen blir trött i ögonen av att titta genom monokelen och får tillfälligt -10% i finna dolda ting under 12 timmar för var femte minuts användning. En skicklig magiker kan förstå att det är den saknade stenen som orsakar monokelns negativa effekt.</p>
71-72	<p><b>Magisk sköld:</b> I en smal källargång i en stor borgruin fann du en 5 meter djup fallgrop där en olycklig äventyrare ändat livet. Nere i gropen bland benresterna låg en stor skimrande sköld bland förmultnade kläder, rostiga vapen och rustningsdelar.</p> <p><b>SL:</b> Skölden är magisk och ger rollpersonen +1 RV. I strid har skölden en förmåga som gör att alla fiender attackerar bäraren om de inte lyckas med ett svårt slag mot PSY. Alla perfekta slag mot rollpersonen måste dessutom slås om.</p>
73-74	<p><b>Sällsynt familiari:</b> Under en expedition långt uppe bland bergen tillsammans med ett större följe äventyrare fann ni ett gammalt samhälle som låg i ruiner. Under resan utmanades ni av mångt hinder vilket resulterade i att 3 valfria färdigheter får +1. Ett följe ondsinta orker hade gjort ruinerna till sitt läger och höll där flertalet familiari fångade i burar som ni släppte ut efter striderna. En av dessa magiska varelser knöt an till dig följer efter vart du än beger dig.</p> <p><b>SL:</b> En familiari hjälper till att kasta besvärjelser vilket ger rollpersonen +5 i GL på besvärjelsekonst. Vad det är för typ av djur kan du SL tillsammans med spelare gemensamt komma fram till.</p>
75-76	<p><b>Tjuvmantel:</b> I en gammal fängelsehåla fann du en mantel liggandes i mitten av en större gallerbur. Alla gångjärn var förstörda av rost och dörren gick inte att öppna. Du lyckades klura ut hur du skulle få tag på manteln med hjälp av din utrustning du hade med dig och fick +1 rörlighet för det. Tyget är av hög kvalitet och har en mörkblå färg. Längs mantelns nedre kant löper en bord i ett mönster av gyllene flåtor. Mantelns insida är svartgrå och skimrar som granit.</p> <p><b>SL:</b> Manteln kan vändas med den svartgrå sidan utåt och gör rollpersonen genomskinlig. Man kan fortfarande se rollpersonen men hen blir mycket svår att upptäcka. Manteln ger rollpersonen +30 i GL på tjuveri och rörlighet när rollpersonen smyger.</p>
77-78	<p><b>Havsmedaljong:</b> Runt halsen på ett skelett liggandes vid stranden till en underjordisk sjö fann du en medaljong med en havsmussla. Musslans insida skimrar i flera färger och utsidan är brun och vit med gröna ränder.</p> <p><b>SL:</b> Medaljongen är magisk och ger rollpersonen förmågan att andas under vatten.</p>
79-80	<p><b>Magisk hjälm:</b> I en gruvgång djupt under en gammal ruin fann du en välbevarad plåthjälm intill en hög med benrester och rostiga gamla tillhörigheter.</p> <p><b>SL:</b> Hjälmen är magisk och ger rollpersonen mörkersyn likvärdig den mörkersyn alla dvärgar har. I mycket svagt upplysta rum ser rollpersonen PER x 3 meter och PER meter i utrymmen som saknar någon ljuskälla.</p>
87-88	<p><b>Trofast:</b> Du har räddat livet på ett djur som råkat illa ut i en ruin. Vad det är för djur är upp till dig och spelledaren. Det kan exempelvis vara en hund eller en intelligent fågel som är dig fullständigt trofast.</p>



Forts.	Ruinfynd
81-82	<p><b>Pilbåge av rankor:</b> I ett vildvuxet och ödelagt gammalt tempel där växter och djur fullständigt tagit över fann du en pilbåge sammansatt av rankor och blad. Pilbågen tycks vara levande och ser inte ut att vara en artefakt framtagen av någon humanoid varelse.</p> <p><b>SL:</b> När någon greppar tag och spänner bågen frammanas en pil på strängen. Knoppar och blad slår ut vid handen på rollpersonen och rankorna rotar sig in i köttet, vilket ger rollpersonen 1 i skada på totala kroppspoäng per runda. Attacker med pilbågen ger +2 extra i skada och det behövs inget koger eller pilar för att använda.</p>
83-84	<p><b>Helig sten:</b> I en ruin träffade du en yngre man som låg klämd under en omkullvält staty. Han bad om hjälp att lyfta borta statyn och erbjöd att skänka dig en magisk sten om du ville använda dess magiska krafter för att rädda mannens liv. Stenen är vit som snö med kraftiga röda ådringar som lyser pulserande när den används.</p> <p><b>SL:</b> Stenen har en magisk kraft att läka skador och boka sjukdomar. Stenen kan inte återuppliva varelser från det döda men kan läka livshotande skador som krossade och brutna ben eller allvarliga brännskador.</p> <p>Den som blir helad av stenen måste slå 1T100:</p> <p>1-10 Valfri grundegenskap får +2 och rollpersonen blir 5 år yngre</p> <p>11-30 Valfri grundegenskap får +1</p> <p>31-80 Ingenting särskilt händer.</p> <p>81-99 Rollpersonen blir 5 år äldre</p> <p>100 Rollpersonen blir 10 år äldre och får -3 i FYS</p>
85-86	<p><b>Helande elixir:</b> Du har hittat 1T6 dekokter och elixir som kan hela fysiska skador.</p> <p><b>SL:</b> Elixiren läker 1T6 kroppspoäng.</p>
89-90	<p><b>Flaskskepp:</b> Du har hittat ett vackert flaskskepp som helt uppenbart är magiskt. I flaskan guppar en liten båt omkring på böljande vågor som skummar likt en ocean. Flaskan har en skruvkork som försluter den och bakom den finns en pipett-pip.</p> <p><b>SL:</b> Om en droppe skulle rinna ut ur flaskan börjar droppen förvandlas till en liten träeka så snart den träffar marken. Förvandlingen tar 10 stridsrunder och låter väldigt högt.</p>
91-92	<p><b>Förtrollad fackla:</b> I en ruinkorridor hittade du en brinnande fackla som såg ut att nyligen ha tänts, men då du kom tillbaka nästa gång upptäckte du att facklan inte brunnit ut.</p> <p><b>SL:</b> Facklan kan tändas/släckas med hjälp av viljekraft och kräver inget magiskt kunnande för att användas.</p>
93-94	<p><b>Fjäderlätta skor:</b> Du har hittat ett par lätta och smidiga skor i svart läder. Skorna är sköna att ha på sig och smidiga att röra sig i.</p> <p><b>SL:</b> Skorna ger bäraren +2 i förflyttning och +30 i rörlighet för att hoppa.</p>
95-96	<p><b>Levande äntherhake:</b> Du har hittat ett förtrollat hantverk i stål föreställande en fågelfot med långa slanka tår och vassa klor. Foten är fäst i en 7 meter lång lina som är flätat av silverskimrande trådar.</p> <p><b>SL:</b> Foten är en äntherhake och klorna griper tag om föremål och kan även borra sig fast i väggar om ytan inte är allt för hård eller slät.</p>
97-98	<p><b>Regenererande ring:</b> I en vattenfylld källare fylld med bråte och benrester från en strid för länge sedan fann du något som glimmade till under ytan. Där på golvet låg en magnifik guldring med 4 stora ädelstenar. Det är en röd, grön, blå och en vit sten och vardera hålls fast av 5 grova klor. Hantverket är av enastående klass och har tillverkats av en mästare.</p> <p><b>SL:</b> Ringen har en regenererande effekt och ger rollpersonen 1 i naturlig läkning per stridsrunda. Ringens bärare åldras inte och kan inte dö av ålder eller sjukdomar. Skulle rollpersonen ha ringen på sig under många år så blir hen hastigt mycket äldre när hen tar av sig ringen. Ringen är en mytomspunnen skatt och många skulle betala dyrt för att lägga vantarna på den. Rollpersonen kan därför komma att utsättas för både diskreta rånförsök men även mordförsök om vetskapen om ringen når fel personer.</p>
99-100	<p><b>Odödas horn:</b> I ett uråldrigt kummelvalv hittade du ett stort snirklande horn av ett märkligt slag. Hornet ser inte ut att ha bearbetats av någon hantverkare i större utsträckning utan dess utförande ser ut att vara detsamma som när det en gång satt på besten den en gång tillhörde.</p> <p><b>SL:</b> När någon blåser i hornet frammanas en skelettkrigare med bredsvärd som slåss för hornets bärare tills det att fienden nedkämpats eller skelettet faller samman av sina skador.</p>



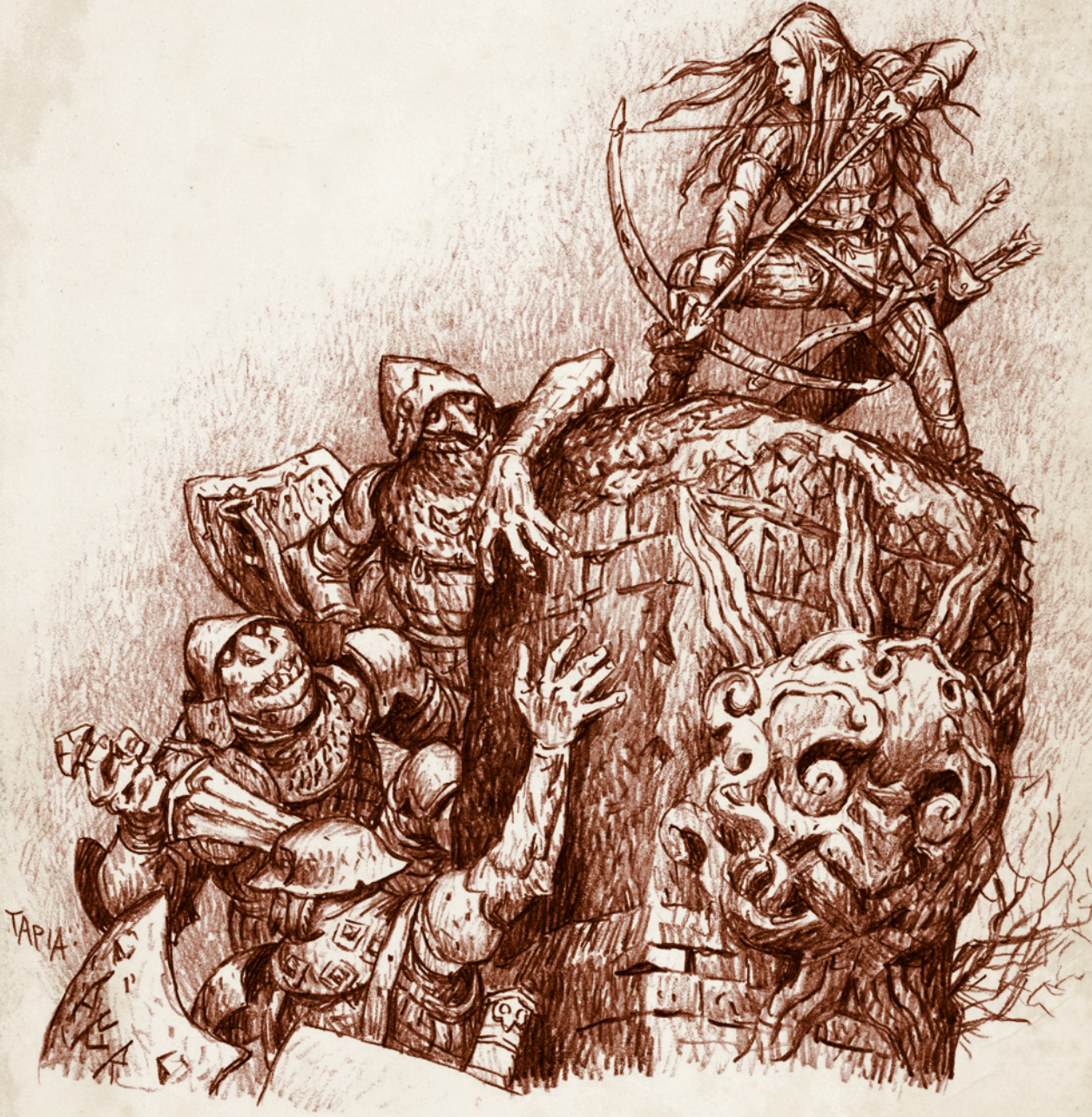


TAPIA













*Hon rörde sig så tyst hon bara kunde genom buskaget just som orken bort  
vid lägerelden, bara några meter därifrån, bet huvudet av en lealös kyckling.  
Det var helt tyst bortsett från syrsornas sång, vindens vinande och glödens  
sprakande. Skulle hon ta ett felsteg, bryta en endaste ynkelig liten gren eller  
snubbla på den mest omärkbara stenen så skulle allt vara över. På några  
sekunder skulle orken upptäcka henne. Hon hade aldrig relaterat så mycket  
till en kyckling i hela sitt liv.*

**A**lla rollpersoner i spelet har olika typer av färdigheter. En del är duktiga på att läsa och skriva, andra är duktiga på att simma.

I grundreglerna får din nyskapade rollperson ett antal färdigheter som baseras på vilket yrke du har valt för din rollperson. Här är valmöjligheterna mycket större för att du själv ska kunna välja vad din äventyrare ska vara bra på. I dessa regler presenteras tre kategorier av färdigheter.

- **Allmänna färdigheter.** Färdigheter som alla rollpersoner har ett basvärde, BAS, i.
- **Vanliga färdigheter.** Färdigheter som kräver lite mer ansträngning för att lära sig.
- **Svåra färdigheter.** Färdigheter som kräver längre tid och mycket ansträngning för att lära sig.

## Basvärde och Chans att Lyckas

Alla färdigheter baseras (BAS) på en eller flera av din rollpersons grundegenskaper. Detta värde utgör rollpersonens Basvärde för färdigheten. Baseras färdigheten på två grundegenskapsvärden läggs dessa samman och delas på två, tex (STY+SMI) /2.

- För att se om en rollperson lyckats med en färdighet slås ett tärningsslag, där resultatet ska vara lägre eller lika med färdighetens Chans att lyckasvärde, CL.

CL för Allmänna färdigheter och för de färdigheter (vanlig och svåra) som rollpersonen nyss lärt sig är lika med färdighetens Basvärde. Allt eftersom rollpersonen blir bättre på en färdighet ökar färdighetens CL.



Alla rollpersoner börjar med ett CL (Basvärde) i de Allmänna färdigheterna.

TILL DE ALLMÄNNA FÄRDIGHETERNA RÄKNAS:

Allmän Färdighet	BAS (CL)
Finna dolda ting	PER
Flora och Fauna	INT
Hantverk	SMI
Rörlighet	SMI
Spel	PER
Språk (modersmål)	INT

För att skaffa sig ett CL (Basvärde) i någon annan färdighet måste den färdigheten köpas för dina Skapelsepoäng. Övriga färdigheter delas in i två kategorier; Vanliga och Svåra.

- Att köpa ett första CL (Basvärde) i en Vanlig färdighet kostar 25 Skapelsepoäng
- Att köpa ett första CL (Basvärde) i en Svår färdighet kostar 40 Skapelsepoäng

TILL DE VANLIGA FÄRDIGHETERNA RÄKNAS:

Vanlig Färdighet	BAS (CL)
Förhandla	KAR
Första hjälpen	INT
Geografi	INT
Heraldik	INT
Historia	INT
Kulturer	INT
Orientera	(INT + PER)/2
Riddjur	SMI
Simma	(SMI + FYS)/2
Sjökunnighet	(INT + PER)/2
Strid (obeväpnad)	SMI
Underhålla	KAR

TILL DE SVÅRA FÄRDIGHETERNA RÄKNAS:

Svår Färdighet	BAS (CL)
Besvärjelsekonst	(INT+PSY)/2
Dyrka	(INT+SMI)/2
Jakt och Fällor	(PER+INT)/2
Läsa och Skriva	INT
Språk (specifcitera)	INT
Spåra	INT
Strid (avstånd)	SMI
Strid (närstrid)	(SMI+STY)/2
Tjuveri	SMI
Vildmarksliv	(FYS+PSY)/2
Värdesätta	INT

**Exempel:** Din rollperson har redan fått CL (Basvärde) i de Allmänna färdigheterna och vill skaffa ett CL (Basvärde) i fyra Vanliga färdigheter och två Svåra färdigheter. Detta kostar 180 Skapelsepoäng ((4x25)+(2x40))

När du har bestämt vilka färdigheter (Allmänna, Vanliga och Svåra) som ska utgöra stommen till din äventyrare, kan du höja CL-värdet genom att köpa mer för dina Skapelsepoäng.

Kostnaden för att köpa mer CL-värde är:

- **Allmänna färdigheter:** 2 skapelsepoäng/procent
- **Vanliga färdigheter:** 3 skapelsepoäng/procent
- **Svåra färdigheter:** 4 skapelsepoäng/procent

**Exempel:** Du vill höja din CL i en av dina Vanliga färdigheter som du har köpt för dina Skapelsepoäng. Din bas i denna färdighet är 15 (olika för olika färdigheter och beror på dina grundegenskaper). Du vill höja din CL från 15 till 25 (+10%) och det kostar dig 30 Skapelsepoäng (3x10). Dessutom vill du höja en av dina Svåra färdigheter. Ditt Basvärde är 14, och du vill höja från 14 till 30. Detta kostar dig 64 Skapelsepoäng (16x4).



## Allmänna färdigheter

### Finna dolda ting

- PER

Färdigheten används för att upptäcka något som är dolt eller gömt och därmed svårt att se med blotta ögat, till exempel dolda fällor, någon som gömmer sig i skuggorna, eller för att hitta hemliga dörrar.

*Många glittrande skatter och fasansfulla sanningar ligger gömda bortom tusenåriga katakomber och valv ute i fornmarkerna. Där finns svaret på gåtan om superfluxen.*

### Flora och fauna

- INT

Flora och fauna är en färdighet som ger kunskap om naturen och det som lever där. Färdigheten innefattar kunskap om såväl växer som djur och monster.

*Utbygdsjägare och äventyrare som återvänder från de vida skogarna berättar inte bara om starka drakekar och mystiska alfdalar, utan också om fasansfulla bestar och varelser.*

### Hantverk

- SMI

Färdigheten används för att skapa ett hantverk. Varje hantverk har sin egen färdighet. Exempel på olika hantverk är smide, korgflätning, snickeri, mura o.s.v.

En duktig hantverkare kan tillverka föremål som hen sedan kan sälja och förhoppningsvis också tjäna en slant.

*Svärdet som vilade i hennes hand var av Ithrill – den ädlaste metallen från dvärgarnas gruvschakt.*

## Rörlighet

- SMI

Färdigheten används för att klättra i berg, träd och på murar. Färdigheten används också för att ta sig fram genom att smyga, klättra eller att hoppa över ett stup eller högt för att nå saker.

*Vid tiden för superfluxen gömde sig Caldarox alver högt uppe i de starka drakekarna. De varelser som inte delade alvernas rörlighet förgicks under de svarta svallvågorna.*

## Spel

- PER

Färdigheten Spel används för att spela kort- och brädspel och andra typer av hasardspel.

*I Caldarox spelar man om guld och silver – i tjuvstaden Kadd spelar man om liv eller död.*

## Språk Modersmål

- INT x 3

Rollpersonen talar alltid sitt modersmål felfritt. BAS för färdigheten Språk (modersmål) är lika med rollpersonens INT x 3.

*Människorna i Caldarox talar generellt ett språk som i folkmun kallas för 'Kungstugg'.*





# Vanliga färdigheter

## Förhandla

- KAR

Förhandla är köpmannens viktigaste färdighet, då det gäller att köpslå och förhandla om pris och villkor.

Förhandling kan även gälla andra saker som att övertala, muta eller utöva bestickning av olika slag.

*I Igdon brukar man säga att det är lättare att skita silver än att få en alv att försäga sig sina hemligheter.*

## Första hjälpen

- INT

Första hjälpen är färdigheten att förbinda skador. Ett lyckat slag betyder att du har stoppat blodflödet och att den som är skadad läker i kroppspong.

Det går bara att använda färdigheten en gång/skada.

*Den invecklade läkekonsten är få förunnad i Caldarox. Ute på slagfältet är det vanligare att se evighetsmunkar och slaktare än helare.*

## Geografi

- INT

Geografi är färdigheten för att veta var avlägsna platser ligger, vilka vägar som leder dit, hur lång tid det tar att resa dit, vilka landmärken som finns på vägen o.s.v.

*Det nya landet var vidsträckt och utforskat. I skogarna slumrade alverna och i bergen lurade svartfolken. Man kallade det för Caldarox.*

## Heraldik

- INT

Heraldik är kunskapen om vad olika heraldiska symboler, vapen och stamtavlor betyder samt dess historia och vem de tillhör.

*I fornmarkernas ruiner gömmer sig historian om folken och ätterna innan superfluxen. Om Ereb Altor från förr.*

## Historia

- INT

Färdigheten ger kunskap om världens historia i stort och smått. Historia ger kunskaper om årtal, regenter, viktiga tidsepoker och historiska händelser i världen.

*Hjältarna från högkonungarnas tid är sedan länge förgångna. Bara deras legender lever vidare i tunga och dammiga luntor.*

## Kulturer

- INT

Att känna till främmande kulturer, deras seder och bruk kan vara skillnaden mellan att bemötas med förakt eller att hyllas som en välkommen gäst. Färdigheten ger kunskaper om olika kulturer hos såväl människor som alver, dvärgar och andra varelser.

*Det är inte ovanligt att det uppstår slagsmål mellan dvärgar och människor vid Caldarox många tullportar. Dvärgarnas ord för "idiot" är nämligen komiskt likt människornas ord för "varsågod." Olycksamma förvecklingar mellan de två folkslagen hör till vardagen.*



## Orientera

- (INT+PER)/2

Orientera är färdigheten att hitta sin väg i obekant mark. Med hjälp av kartor, landmärken, och beskrivningar från andra kan man hitta sin väg mellan olika punkter. Det är en viktig färdighet för jägaren och stigfinnaren som ständigt befinner sig i vildmarken och behöver hitta mellan olika platser för att inte gå vilse.

*I den stora branden i Igdon förgicks de sista kända kartorna över de mytomspunna skogarna Altorkann och Eldakaar. Endast alverna kan nu finna vägen bland deras knotiga ekar.*

## Riddjur

- SMI

Färdigheten används för alla tillfällen då du ska färdas på eller med ett riddjur oavsett om det är på en hästrygg, som vagnskusk eller på en drakes rygg.

*Tiberliternas evighetsryttare sägs vara CaldaroX mest dödliga beridna krigare – efter Hoelds drakmästare.*

## Simma

- (SMI+FYS) / 2

Simma är färdigheten som krävs för att kunna simma i vatten.

*Många av dvärgarnas glömda riken och skatter är fortfarande översvämmade och oåtkomliga för de vattenskygga svartfolken.*

## Sjökunnighet

- (INT+PER) / 2

Sjökunnighet är färdigheten att framföra en farkost på vatten och att ha lärt sig navigera sin båt med stjärnornas hjälp. Detta är konsten att bestämma position, kurs, fart och att planera sin rutt på havet.

*Havet är utforskat, nyckfullt och hem till hänsynslösa pirater.*

## Strid (obeväpnad)

- SMI

Färdigheten används för att slåss med naturliga vapen såsom, nävar, spark, skalla, greppa, samt för att undvika attacker.

*I Goleborgs stridsgropar är det förbjudet att bruka vapen. Där möts kombattanerna öga mot öga med bara knytnävar, sparkar och bett som försvar.*

## Underhålla

- KAR

Underhålla är färdigheten att sjunga, spela instrument och att kunna berätta en riktigt bra saga som trollbinder åskådarna, eller att läsa poesi med inlevelse.

*Musik, skådespel och gyckelkonst har alltid haft en speciell plats i människornas hjärtan. De menar att trubadurerna besitter en magi och trollkraft som inte ens ärkemagikerna kan mäta sig med.*





# Såra färdigheter

## Besvärjelsekonst

- (INT+PSY) / 2

Färdigheten används av magiker för att bestämma hur duktiga dessa är på att lägga en besvärjelse och hur stor deras chans att lyckas med detta är (läs mer under avsnittet Magi).

*Magigillet Nex är den största orden av besvärjare och magiker i hela Caldaro. I snöborgen uppe i Twemerbergen gömmer de förbjudna artefakter och sanningar som fruktas av hela riket.*

## Dyrka

- (INT+SMI) / 2

Färdigheten dyrka behövs då en person med hjälp av sina dyrkar ska försöka öppna lås utan nyckel, desarmera och oskadliggöra fällor som har mekanisk utlösning, eller lyckas pilla med olika mekaniska anordningar.

*I fornmarkernas ruiner och glömda valv förvaras tusenåriga hemligheter bakom förseglade dörrar.*

## Jakt och fällor

- (PER+SMI) / 2

Detta är färdigheten som används för att jaga och gillra fällor för såväl djur som andra varelser. Ju mer avancerad fällan är, desto fler färdighetsslag krävs det för att lyckas.

*Unionsriket Caldaro är stort och det kan ta månader att resa från stad till stad. De som överlever i vildmarken är de som kan jaga och stycka sin egen middag.*

## Läsa och skriva

- INT

Färdigheten krävs för att kunna läsa det skrivna ordet och att själva kunna skriva. Varje alfabet är en egen färdighet och de vanligaste alfabeterna är människors, alvers, dvärgars och svartfolk.

*I ett land som styrs av guld och silver är pennan ofta mäktigare än svärdet.*

## Språk (specificera)

- INT

Att kunna tala olika språk öppnar dörrar och ökar förståelsen. Varje nytt språk rollpersonen vill lära sig är en egen färdighet. Exempel på språk är människa, alv, dvärg, troll, drakspråk.

*Man vet föga lite om drakarnas språk från tiden innan superfluxen. Men deras runstoder går fortfarande att finnas ute i fornmarkerna, bärandes på förhistoriska krafter.*

## Spåra

- PER

Spåra används för att hitta spår och att följa dem, eller att se tecken på saker som har hänt tidigare på en plats för att försöka förstå dem genom att lägga ihop 1+1.

*Orkernas spejare kallas i folkmun för Grymtrynen på grund av deras oproportionerligt stora näsor som kan lukta sig till människoblod på hundra meters håll.*





## Strid (avstånd)

- SMI

Färdigheten används för strid med avståndsvapen, såsom pilbåge, kastspjut, armborst och slunga.

Färdigheten är viktigt för både krigare och jägare.

*Det otympliga men dödliga armborstet föredras av Caldarox murknektar medans utbygdsjägarna och fältknektarna brukar den mer flexibla bågen.*

## Strid (närstrid)

- (STY+SMI) / 2

Färdigheten används för strid med olika sorters närstridsvapen såsom svärd, yxa och stridshammare.

Färdigheten är viktig för alla krigare.

*Det nya landet kom att formos framförallt av tre blodiga och barbariska krig där Caldarox öde utsågs. De handlar om det stora svartfolkskriget, palatskriget och ullkriget.*

## Tjuveri

- SMI

Tjuveri är tjuvens viktigaste färdighet. Färdigheten används när du ska försöka stjäla ett föremål från någon eller göra andra tjuvaktiga saker.

*Det är allmänt känt att det laglösa Kadd är tjuvarna och lönnmördarnas stad.*

## Vildmarksliv

- (FYS+PSY) / 2

Vildmarksliv används för att kunna göra upp eld, bygga ett läger, leva på kottar och bär och det som finns i naturen.

*Caldarox natur är vidsträckt, vild och otämjd. Bara de mest erfarna utbygdsjägarna och äventyrarna kan hoppas överleva där en längre tid.*

## Värdesätta

- INT

Värdesätta är färdigheten som används för att bestämma värdet på ett föremål, en vara, ett smycke, en ädelsten och allt annat som kräver någon form av bedömning för att gissa dess värde.

Färdigheten är viktig för både hantverkare, köpmän och tjuvar.

*Många skamlösa skojare i Caldarox livnär sig på att sälja gammalt skräp utan värde till olycksamma satar som tror att de betalar dyrt men rättvist för relikier från tiden innan superfluxen.*



