

Monster och Människor

REGELBOK

Förord

Monster och Människor vill kombinera de klassiska grundreglerna till rollspelet Drakar och Demoner från 80-talet med modern BRP. Monster och Människor är icke-kommersiellt och gör inga anspråk på att vara något annat än en homage, och skall inte ses som ett försök till intrång i upphovsrätten till sina inspirationskällor. Däremot förbehåller jag mig rätten till Monster och Människor. Sprid gärna texten, men skriv inte om eller använd som del av något eget projekt utan att först hade kollat med mig - spetl@hotmail.com.

Introduktion

Välkommen till äventyrens värld. Boken du läser just nu är ett rollspel. Rollspel är något utöver det vanliga - ett spel där du upplever spännande äventyr som du och dina vänner berättar tillsammans. I ett rollspel tar ni på er olika roller - så kallade rollpersoner (RP). En av er kommer istället att vara spelledare (SL). SL är den som bestämmer vad som händer runt omkring RP medan spelarna bestämmer vad RP gör och säger. SL har alltid rätt – om det inte är roligare att spelarna har rätt.

Hur går rollspel till

I rollspel arbetar ni som spelare tillsammans mot äventyret. SL beskriver vad som finns och händer runt era RP med hjälp av reglerna, äventyret och sin fantasi. Äventyr och regler är bara hjälpmedel - det är ni själva som tillsammans bestämmer vad som händer.

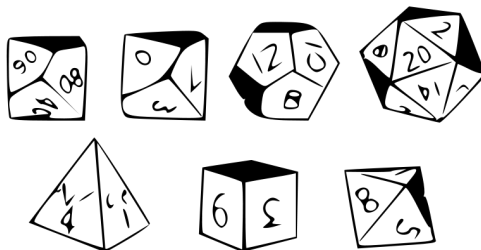
Innan ni börjar skapar varje spelare alltså sin rollperson. Regler för hur man skapar RP kommer i nästa kapitel. SL behöver inte skapa någon rollperson, men skall ha förberett vad som kan tänkas hända under spelmötet. Hon är ansvarig för att beskriva världen runt er, tänka ut intriger och handlingar och spela alla varelser och personer som inte spelas av spelarna - monster och så kallade spelledarpersoner (SLP). Det kan hjälpa att tänka på rollpersonerna som huvudpersonerna i en film eller bok, och SL som regissör eller författare.

Hon och han

För enkelhetens skull använder vi han om spelare och deras rollpersoner, och hon om spelledaren. Vi har ju ingen aning om vilka kön spelare, spelledare och rollpersoner kommer att ha när ni väl spelar - så det är bara för enkelhetens skull.

Tärningar

För att spela rollspel behöver du ha tillgång till speciella typer av tärningar - du är säkert bekant med vanliga sexsidiga tärningar. Dessa förkortas T6 i reglerna. Skall man slå tre sexsidiga tärningar skrivs detta så här: 3T6. Lägg ihop resultatet av alla tärningar.



Förutom T6 finns även fyrsidiga tärningar (T4), åttasidiga tärningar (T8), tolvsidiga tärningar (T12) och tjugosidiga tärningar (T20). Dessutom finns det andra tärningsslag som använder tärningar på speciella sätt. För att slå en T3, slå en vanlig T6 men räkna 1-2 som 1, 3-4 som 2 och 5-6 som 3. Ett vanligt slag är T100 eller procentslag, vilket beskrivs nedan.

Procentslag

När din rollperson skall göra något i spelvärlden använder du det så kallade procentslaget. Det är detta slag som avgör om en handling lyckas eller misslyckas. För att slå ett procentslag, eller T100 som det också kallas, slår du två tiosidiga tärningar - T10:or. Den ena visar tiotal - en etta betyder till exempel tio, en nolla noll och en sju sjuttio. Den andra tärningen avgör entalen. En dubbelnolla betyder inte noll utan hundra. Det är klokt att ha olika färg på tärningarna så att det inte är några tveksamheter om vilken som är tiotal och vilken som är ental. Det finns även special-T10:or som gjorts särskilt för att visa tiotal.

Procentslag jämförs med antingen färdigheter (färdighetsslag) eller grundegenskaper gånger tre (GE-slag) för att se om man lyckas med en handling. Mer om det senare.

1. Rollperson

Här följer reglerna för hur du kan skapa en rollperson. Innan du börjar, se till att du har tärningar, en blyertspenna, ett suddigum och ett rollforumlär.



Att bestämma grundegenskaper

Först måste du bestämma om din rollperson är en människa, eller någon annan typ av varelse. Vanliga alternativ är människa, alv, dvärg och anka. Vi föreslår att alla börjar med att göra människor första gången ni skall börja spela – det finns gott om tid att försöka sig på de lite klurigare alverna, dvärgarna och ankorna senare. Reglerna nedan utgår från att du skapar en människa.

Grundegenskaper

- Styrka (STY)
- Fysik (FYS)
- Smidighet (SMI)
- Intelligens (INT)
- Psykisk Kraft (PSY)
- Karisma (KAR)

Styrka (STY)

En rollpersons råa muskelstyrka. Styrka styr vilka vapen han kan använda, hur mycket skada han kan göra och hur mycket han kan lyfta.

Fysik (FYS)

Ett mått på rollpersonens kroppsbyggnad, hälsa och uthållighet. Fysik avgör hur mycket skada rollpersonen tål.

Smidighet (SMI)

Rollpersonens reflexer, flinkhet och snabbhet. Smidighet är grunden för en mängd fysiska handlingar.

Intelligens (INT)

Rollpersonens förmåga att lösa problem, analysera och memorera. Intelligens används för många handlingar som kräver precision eller eftertanke.

Psykisk Kraft (PSY)

Psykisk kraft mäter rollpersonens inneboende viljestyrka och livskraft, och används för att kasta besvärjelser.

Karisma (KAR)

Ett mått på hur attraktiv och socialt kompetent rollpersonen är. Karisma är viktigt för de som vill manipulera andra.

Sekundära egenskaper

Sekundära egenskaper är värden som du använder i spel, men som inte är lika viktiga som Grundegenskaperna. Sekundära egenskaper slås inte fram, utan kan räknas ut från vilken typ av varelse rollpersonen är, samt från Grundegenskaper.

Storlek (STO)

Ett mått på storlek som går från 1 och uppåt. Alla varelser har en normalstorlek: för Människor och Alver är den 4, för Dvärgar och Ankor 3. När du skapar din rollperson kan du välja att din STO är ett poäng högre eller lägre än normalstorlek. Det påverkar inte så mycket - det kan hjälpa till att vara lite mindre om man skall igenom en trång passage, men det kan också vara praktiskt att vara lite större om man vill motstå vissa besvärjelser. Alla fysiska varelser - även monster - har en normalstorlek. Se STO-tabellen nedan.

STO	Beskrivning	Typ-vikt	Exempel
1	Jätteliten	5kg	Tomte, Svartnisse, katt
2	Liten	25kg	Hob, vätte, hund
3	Småväxt	60kg	Dvärg, svartalf, gris
4	Normalst or	80kg	Människa, orch, hjort
5	Storväxt	150 kg	Reptilman, pony, brunbjörn
6	Stor	400 kg	Rese, häst, isbjörn
7+	Jättestor	650 kg+	Troll, älg, giraff

10+	Väldig	3 ton+	Jätte, mammut, sjöorm
20+	Kolossal	15 ton+	Drake, urjätte, val

Kroppspoäng (KP)

Dina Kroppspoäng (KP) är ett mått på hur mycket skada din rollperson tål innan han dör. Alla levande varelser har KP. När någon blir skadad drar man av skadan från KP. När KP når noll blir varelsen medvetslös. När varelsen därefter förlorat lika många ytterligare KP som sitt värde i FYS dör den. Antalet kroppspoäng är lika med FYS.

Bärförmåga

Din Rollperson kan bära så mycket som verkar rimligt. Som tumregel kan man säga att Rollperson kan bära lika många saker som värdet i Styrka. SL avgör när din Rollperson är överbelastad.

Magipoäng (MP)

Magipoäng används för att aktivera de besvärjelser som rollpersonen kan. Din rollperson startar med lika många MP som han har PSY. Om MP når noll blir varelsen medvetslös. Om varelsen tar ytterligare psykisk skada lika med PSY dör varelsen.

Förflyttning

Förflyttning mäter hur många meter din rollperson kan röra sig på fem sekunder (en stridsrunda). För människor och alver är detta 12 meter, för dvärgar och ankor är det 10. Förflyttning kan ske över land (L), genom att simma genom vatten (S) eller flyga genom luften (F). Människor och andra humanoider kan lära sig att simma till en hastighet som är hälften av deras landförflyttning.

Skadebonus (SB)

En rollperson med särskilt hög STY tillfogar extra mycket skada i närstrid. Denna förmåga att tillfoga extra skada kallas skadebonus (SB).

STY

3-14

15-17

18-25

26-30

31-40

41-50

51-70

71-90

Därefter +1t6/20

Grundegenskapsslag (GE-slag)

I vissa kniviga situationer hjälper inte träning och färdigheter – då måste man förlita sig på sina raa grundegenskaper. Vid GE-slag slår du mot din grundegenskap x3. GE-slaget står uppskrivet bredvid varje Grundegenskap på rollformuläret. Varje egenskap har sitt eget GE.-slag. SMI-kast för Smidighet, FYS-kast för Fysik, STY-kast för Styrka och så vidare. I vanliga fall får rollpersonen bara slå för ett GE-slag per runda - han hinner bara med att reagera en gång, och får sedan inte göra någon ytterligare handling. GE-slag är ofta lätta (+30%) när det rör sig om enklare handlingar, som att kasta sig ur vägen för något eller motstå vanlig kyla eller värme.

GE-slag är ofta motståndsslag - till exempel vid armbrytning, eller för att motstå en besvärjelse. I dessa fall är de mer sällan lätta. Ibland används GE-slag som motståndsslag mot ett färdighetsslag som redan slagits. De kan användas för alla typer av handlingar som inte täcks av färdigheter - ofta rena styrkeprov eller sådant som går på instinkt och reflex.

GE-slag	Exempel
STY-slag	Bryta arm (motståndsslag mot STY), baxa undan en stor sten
FYS-slag	Motstå gift (motståndsslag mot giftets värde), kämpa sig igenom en snöstorm
SMI-slag	Undvika en närstridsattack, kasta sig undan ett stenras, akrobatik
INT-slag	Dra sig något till minnes, memorera ett lösenord
PSY-slag	Motstå en besvärjelse (motståndsslag mot besvärjelsen), uthärda tortyr
KAR-slag	Förföra någon (motståndsslag mot PSY), påkalla någons uppmärksamhet

Vem är din Rollperson

Nu är det dags att bestämma vem din rollperson är i lite mer detalj. Det är upp till dig att bestämma hur noggrant du vill beskriva rollpersonen. Nedan finns idéer på vad du kan tänka på:

- Namn
- Kön
- Utseende
- Ålder
- Uppväxt och bakgrund
- Personlighetsdrag
- Livsmål och drivkrafter

Yrken

Nästa steg är att bestämma vad din rollperson har gjort tidigare i sitt liv – hans yrke. Din rollperson har lärt sig speciella färdigheter genom sitt yrke. Du får själv välja vilket yrke som passar din rollperson bäst – det finns dock vissa begränsningar. Din rollperson måste ha tillräckligt bra grundegenskaper för att ha klarat av yrket. Ditt yrke avgör också hur mycket pengar din rollperson startar med – alla yrken är inte lika välbetalda. I Yrkestabellen står både vilka Grundegenskapskrav vissa yrken har, och hur många silvermynt din rollperson får från start.

Yrke	GE-krav	sm från start
Köpmän	INT 9+	50 x KAR
Tjuv	SMI 9+	20 x INT
Trollkarl	INT 9+ & PSY 9+	30 x INT
Krigare	STY 9+	20 x STY
Lärd	INT 9+	20 x INT
Jägare	-	20 x SMI
Stråtrövare	-	20 x STY
Sjörövare	-	20 x SMI
Riddare	STY 9+	50 x KAR

Varje yrke kräver särskilda kunskaper och färdigheter. Varje yrke har åtta färdigheter som rollpersonen får en grundutbildning i. Detta innebär att de börjar på 3xGE istället för 1xGE i dessa färdigheter.

Därefter får du sätta ut 160 erfarenhetspoäng (EP) på dina färdigheter. Varje EP höjer färdighetsvärdet med ett. Glöm inte att först anteckna grundvärdet (mer om detta i kapitlet om färdigheter) först, och sedan lägga till de 160 erfarenhetspoängen.

Om din spelledare går med på det kan du att helt strunta i yrke, och välja åtta färdigheter helt fritt. I så fall börjar rollpersonen med 10 x INT silvermynt.

Ägodelar

Varje rollperson startar automatiskt spelet med en uppsättning kläder som passar dess yrke, samt det antal silvermynt som anges för det yrket i yrkestabellen. Med dessa pengar kan rollpersonen skaffa sig mer utrustning – se utrustningstabellen i Kapitel 4 för att se hur mycket utrustning kostar. Man kan välja att spara några eller alla silvermynt så att de kan användas när spelet börjat.

Sjörövare

Sjörövare är havets fäsa – de överfaller och plundrar handelsskepp och kustnära byar. Många är skrupellösa rövare som stjälar från allt och alla, andra kan vara i en kungs eller furstes sold och bara röva från en fientlig makt. Sådana sjörövare kallas kapare. Gemensamt är att de lever ett hårt och ofta kort irrande liv på hav och flod.

- Orientering
- Sjövana
- Språk
- Närstrid
- Skytte
- Slagsmål
- Bluffa
- Första Hjälpen

Jägare

I vildmarken finns gott om både bytesdjur och rovdjur. Jägaren är en mästare på att röra sig genom skog och mark utan att skrämma villebråd, och på att nedlägga sitt byte. Han kanske jagar för köttets skull, eller för pälsen.

- Spåra
- Smyga
- Uppmärksamhet
- Slagsmål
- Upptäcka fara
- Orientering
- Naturkunskap
- Skytte

Riddare

Både krigare och adelsman, Riddare är experter på strid i rustning och från hästryggen. När han inte befinner sig på slagfältet förväntas han vara hövisk och



förfinad – att kunna spela ett instrument, författa poesi och känna till rikets alla adelssäkter är ridderliga dygder.

- Första Hjälp
- Närstrid
- Rida
- Lärdom
- Spel
- Skytte
- Språk
- Spåra

Krigare

Att tjäna sitt levebröd genom krig är ett hårt och farligt liv. En krigare kan vara allt från barbarisk stamkämpe till en välutrustad yrkessoldat eller trogen vassal. Han kan motiveras av en vilja att försvara hem och hörd, lojalitet till en härskare eller behovet av att tjäna en hacka. Krigare är ofta rastlösa själar som gärna beger sig på äventyr.

- Upptäcka fara
- Rida
- Närstrid
- Skytte
- Slagsmål
- Smyga
- Första Hjälp
- Hantverk

Köpmän

De som livnär sig på handel och köpslagan lever ofta spännande och omväxlande liv – de reser med karavaner eller handelsskepp och vinner och förlorar förmögenheter i spännande förhandlingar. En köpman är framförallt intresserad av pengar, och hur god vinst han kan göra genom sina affärer.

- Köpslag
- Orientering
- Hantverk
- Språk
- Slagsmål
- Upptäcka fara
- Rida

- Bluffa

Lärd

En lärd har lärt sig att läsa, skriva, lyssna och resonera. Att utbilda sig är dyrt, och lärda är ofta medlemmar av hängivna ordnar eller av ädel börd. Deras nyfikenhet får dem ofta att resa genom världens olika länder och råka ut för diverse äventyr. Vissa lärda är munkar, andra är filosofer eller skrivare.

- Lärdom
- Språk
- Naturkunskap
- Uppmärksamhet
- Spel
- Framträda
- Köpslå
- Bluffa
- Första Hjälpen

Trollkarl

En trollkarl har lärt sig konsten att använda magi för att uppnå sina mål – genom hårda studier. I regel är trollkarlar intresserade av att lära sig nya besvärjelser och hemligheter som har med magi att göra.

- Framträda
- Lärdom
- Fyra besvärjelser
- Slagsmål
- Språk

Tjuv

Tjuvar tar det de vill ha utan att fråga om lov, och helst utan att upptäckas. Ofta håller de sig till städer där det finns mer rikedom, men hunger och desperation kan driva den hederligaste bonde till tjuvnad. En skicklig tjuv är stolt över sin fingerfärdighet, sin smidighet och sin uppmärksamhet, och ger sig gärna i kast med inkomstbringande uppdrag och äventyr.

- Fingerfärdighet
- Spel

- Uppmärksamhet
- Smyga
- Slagsmål
- Köpslå
- Bluffa
- Skytte



Stråtrövare

Stråtrövare, eller stigmän, lever på att råna och plundra resenärer och oskyddade bosättningar. De bosätter sig i skog och mark, i avlägsna grottor och gläntor. Vissa stjälar från de rika, eller kämpar mot förtryckande tyranner. Men de flesta stjälar från vem helst de kommer åt.

- Närstrid
- Slagsmål
- Skytte
- Smyga
- Bluffa
- Uppmärksamhet
- Upptäcka Fara
- Rida

2. Färdigheter

Färdighetsslag är som GE-slag, man används för en särskild färdighet man lärt sig.

Din rollpersons värde i en färdighet visar hur skicklig han är - om han ses som en nybörjare eller som auktoritet i sitt område. Värdet visar om han ses som en lärling, gesäll, expert eller mästare. Det har ingen större påverkan i reglerna, men kan till exempel avgöra hans rang i ett hantverkarskrå.

FV	Nivå
0-29%	Lärling
30-59%	Gesäll
60-89%	Expert
90+%	Mästare

Färdigheter	GE
Närstrid	SMI
Skytte	SMI
Slagsmål	STY
Lärdom	INT
Språkkunskap	INT
Naturkunskap	INT
Bluffa	KAR
Hantverk	INT
Fingerfärdighet	SMI
Smyga	SMI
Första hjälpen	INT
Uppmärksamhet	PSY
Upptäcka Fara	PSY
Framträda	KAR
Sjövana	INT
Köpslå	KAR
Spel	INT
Rida	SMI
Spåra	SMI
Orientering	INT

Närstrid (SMI)

Närstrid täcker all strid med närstridsvapen, inklusive de vapen som också täcks av slagsmål. Närstrid används också tillsammans med sköldens parerbonus när du använder en sköld för att parera - se reglerna för strid.

Skytte (SMI)

Skytte täcker all strid med avståndsvapen som pilbåge eller armborst, eller kastvapen som slunga eller kastspjut.

Slagsmål (STY)

Slagsmål är konsten att slåss med knytnävar och sparkar, samt med enklare vapen. Förutom obehärdad strid täcker slagsmål strid med knivar, dolkar, stavar, påkar och kättingar. Vapen-tabellen anger vilka vapen som också kan användas med slagsmål.

Lärdom (INT)

Utbildning är en bristvara, och det är inte många som ens kan läsa och skriva. Lärdom är en bred färdighet som täcker kunskap om historia, geografi, mytologi, politik och annat. Är man Gesäll eller bättre kan man även läsa och skriva. Slå ett slag mot Lärdom för att komma ihåg fakta, förstå referenser och tyda en knivig text (som till exempel är ålderdomlig eller tillhör en annan dialekt).

Språkkunskap (INT)

Alla RP talar sitt eget modersmål flytande. Färdigheten Språkkunskap avgör hur bra man är på att tala främmande språk. Man kan lära sig ett nytt främmande språk om man har lagt minst en månad på det - ett lyckat färdighetsslag innebär att man har lagt sig till med språket. Dessutom kan man kunna extra främmande språk från början - ett om man är Gesäll, tre om man är Expert och fem om man är Mästare. Är man Gesäll eller bättre i Lärdom kan man dessutom läsa och skriva språken.

Naturkunskap (INT)

Ett samlingsnamn för kunskap om djur, växter och örter. Täcker allt från zoologi till drogkunskap och förmågan att läsa av vädret. Kan användas för att hitta örter, tämja husdjur och känna igen ovädersmoln.

Bluffa (KAR)

Förmågan att ljuga någon rätt i ansiktet och komma undan med det. Används när SL bestämmer att en SLP har en chans att genomskåda något RP:n säger. En bluff håller sällan för alltid, och den du ljugit för kan komma efter din RP. Bluffa tar ofta formen av ett motståndarlag mot motståndarens INT-slag, Uppmärksamhet eller Lärdom.

Hantverk (INT)

Med hantverk kan RP tillverka och laga bruksföremål - sticka, smida och tälja. För att tillverka ett föremål behövs tid och material - ofta dagar eller veckor och dyra metaller eller

träslag. Hantverk kan även användas för att reparera föremål, vilket går snabbare. Föremål som äventyrare ofta tillverkar på stående fot är pilar, rep och påkar.

Fingerfärdighet (SMI)

Tjuvarnas älsklingsfärdighet - med fingerfärdighet kan du dyrka låsa, stjäla ur ovetande offers fickor och smussla undan småsaker. Slå mot fingerfärdighet för att dyrka ett lås eller stjäla en børs.

Smyga (SMI)

Med färdigheten smyga kan din RP både röra sig osedd och ohörd, och gömma sig - vare sig det är för att gömma sig från en misstänksam vakt eller för att smyga sig på ett villebråd. Smyga används ofta i motståndsslag mot Uppmärksamhet.

Första hjälpen (INT)

Konsten att förbinda skador och dämpa smärtor. Ett lyckat slag innebär att man lyckats stoppa blodflöden och lägga förband. Den sårade får tillbaka 1T3 kroppspoäng. Detta fungerar bara en gång per skada. Första Hjälpen kan även hjälpa en sjuk eller förgiftad att slå om sitt motståndsslag mot Gift eller Sjukdom en gång.

Uppmärksamhet (PSY)

Syn, hörsel och luktsinne - uppmärksamhet förlitar sig på alla sinnen för att urskilja detaljer och finna dolda ting. Uppmärksamhet används för att aktivt leta efter något och måste påkallas av Spelaren.

Upptäcka Fara (PSY)

Ett sorts sjätte sinne som varnar RP om att något inte står rätt till. Det är en blandning av uppmärksamma sinnen och god instinkter. Till skillnad från Uppmärksamhet så används inte upptäcka fara aktivt - SL berättar när du skall slå för det.

Framträda (KAR)

Sång, dans och skådespel - med framträda kan en rollperson imponera på åskådare och distrahera fiender. Ett lyckat tärningsslag i framträda ger applåder och kanske ett par silvermynt. Ofta tävlar artister mot varandra - och då slås motståndsslag mot framträda. Framträda kan även användas för frieriballader eller för nidvisor för att påverka en SLP. Då fungerar ett motståndsslag mot PSY bra.

Sjövana (INT)

En färdighet som täcker det mesta som krävs för att klara sig på sjön - öga för väder, seglingsfärdigheter, rodd och paddling. Slå för Sjövana för att hinna före andra fartyg i en kapplöpning, eller för att undvika att kapsejsa vid storm. För att navigera krävs dessutom färdigheten Orientering.

Köpslå (KAR)

Slå för att pruta ned priser och undvika att bli lurad. Nästan alltid ett motståndslag mot Köpslå - SL kan ge endera parten -30% (svårt) eller -60% (mycket svårt) om priset de försöker pruta till är uppenbart oskäligt. Köpslå kan även användas om en RP letar efter en sällsynt vara - lyckas slaget har RP hittat varan. I en liten by är en stridsyxa eller en segelbåt sällsynt - i en stad är det snarare sällsynta metaller eller uråldriga krönikor som räknas som sällsynta.

Spel (INT)

Det finns många sorters bräd- och tärningsspel - men de populäraste är de man kan satsa pengar på. Spel är nästan alltid ett motståndslag för att se vem som vinner. Spelarna kan bestämma en insats i silvermynt - eller i något annat - innan spelet börjar. Vinnaren tar hem allt.

Rida (SMI)

Att förflytta sig och utföra manövrar och handlingar på djurrygg. Det vanligaste riddjuret är häst, men mer exotiska alternativ finns också.

Spåra (SMI)

Förmågan att följa ett djur, ett villebråd eller en flykting genom att tyda spår och ledtrådar. Ju större avtryck och ju färskare spår, desto enklare att spåra. Det går att använda spåra på kullerstengator, men det är förstås enklare i gräs eller genom snö.

Orientering (INT)

Kunskap om väderstreck, kännetecken och en känsla för hur långt man har rört sig på en dag. Färdigheten innefattar också förmågan att läsa kartor, fyrar och riktmärken. Orientering gäller både på land, och till sjöss - navigation.

3. Spelregler

Svårighetsgrader

Ibland gör yttre omständigheter att det blir betydligt svårare än vanligt att lyckas med en färdighet eller ett GE-slag. Jämför till exempel att försöka träffa en motståndare i fullt dagsljus mot att göra det i beckmörker. Du behöver inte hålla reda på alla små-omständigheter - bara sådant som gör det mycket svårare. Svårighetsgraderna är Svårt (-30), Mycket Svårt (-60) och Omöjligt (-90). Vanligen måste du alltså vara minst Gesäll för att klara något Svårt, Expert för att klara något Mycket Svårt och Mästare för att kunna klara det Omöjliga. Dock lyckas du alltid om du slår 01 (se nedan).

Fummel och Perfekta slag – dubbletter

Om båda tärningarna visar samma siffra vid ett procentslag – t.ex. 11 eller 66 – händer något särskilt. Om slaget lyckas, och är under färdighetsvärdet, så har rollpersonen lyckats perfekt. Resultatet är att rollpersonen lyckas ovanligt väl, och får en bonuseffekt. Det kan vara extra information om rollpersonen försökt finna ett dolt ting med Uppmärksamhet eller att ett kastspjut gör maximal vapenskada. Om det däremot är misslyckat innebär det att personen fullständigt klantar till det - fummlar – med dråpliga konsekvenser. Om din rollperson försöker klättra upp i ett träd (SMI-slag) kanske han ramlar och slår sig.

Slår du 01 räknas det alltid som lyckat, även om RP inte har färdigheten. Man kan alltså alltid slå för att se om man lyckas med något - ett varningens ord dock - chansen att fumla är mycket större än chansen att lyckas om man har 0% i en färdighet. Och 01 är ju inte en dubblett - så det rör sig inte om något perfekt slag.

Dessutom är dubbletter viktiga vid motståndsslag. Den som slår ett perfekt slag vinner alltid över den som ”bara” lyckats.

Det är upp till spelledaren att bestämma den exakta effekten av Fummel och Perfekta slag.

Motståndsslag

När två personer (ofta en RP och en SLP) försöker göra något i direkt tävlan med varandra – till exempel bryta arm eller springa ikapp – använder man motståndsslag. Båda personerna slår för den relevanta färdigheten eller grundegenskapen (med ett GE-slag). Som vanligt gäller det att slå under eller lika med värdet.

En person lyckas

Om en person lyckas och motståndaren misslyckas, då är det den som lyckas som vinner motståndsslaget.

Båda personerna lyckas

Om båda personerna lyckas men av dem slog ett perfekt slag, det vill säga en dubblett under färdighetsvärdet, vinner den som slog ett perfekt slag. Om ingen, eller båda, slog ett perfekt slag vinner den vars tärningar visar högst värde (men fortfarande under färdighetsvärdet, förstås). Om båda slog precis lika blev det oavgjort. De kan försöka igen.

Båda personerna misslyckas

Om båda personerna lyckas med en av dem fumlade, det vill säga slog en dubblett över färdighetsvärdet, vinner den som bara misslyckades. Om ingen, eller båda, fumlade vinner den vars tärningar visar lägst värde (men fortfarande över färdighetsvärdet, förstås). Om båda slog precis lika illa blev det oavgjort. De kan försöka igen.

Bonuseffekter vid motståndsslag

Om det är stor skillnad på hur väl de två personerna lyckas - till exempel om den som lyckas bäst slår perfekt och den som lyckas sämst slår misslyckat - kan den som vinner motståndslaget dra nytta av bonuseffekter precis som vid vanliga perfekta slag. För varje helt steg mellan de två motståndarna kan den som vinner välja en bonuseffekt. Bonuseffekter kan variera, från att slå vapnet ur handen på en motståndare, hitta en glipa i motståndarens rustning som gör att denna inte räknas för den attacken, till att hinna så långt för i en kappklättring att man kan hinna dra upp repet efter sig. SL bestämmer vilka bonuseffekter som passar situationen.

Motståndstabellen

RP/Motståndare	Perfekt	Lyckat	Misslyckat	Fummel
Perfekt	Högsta resultatet vinner	RP vinner	RP vinner, en bonuseffekt	RP vinner, två bonus-effekter
Lyckat	Motståndaren vinner	Högsta resultatet vinner	RP vinner	RP vinner, en bonuseffekt
Misslyckat	Motståndaren vinner, en bonuseffekt	Motståndaren vinner	Lägst resultatet vinner	RP vinner
Fummel	Motståndaren vinner, två bonuseffekter	Motståndaren vinner, en bonuseffekt	Motståndaren vinner	Högsta resultatet vinner

Fall

En varelse som faller får 1T6 poäng skada för varje meter efter de första tre metrarna.

Vatten

Det är upp till varje spelare om deras RP kan simma. För att lyckas simma krävs ett SMI-kast, och ett FYS-kast för långa och kalla simturer. Beroende på omständigheterna kan dessa slag förstås vara Svåra (-30%), Mycket Svåra (-60%) och rent av Omöjliga (-90%). Misslyckas slaget börjar RP drunkna - se nedan.

Drunkning och kvävning

En varelse som är under vatten, kvävs av en jätteamöba eller inte kan andas av någon annan anledning drabbas av medvetlöshet efter en minut. Varelsb kan fortsätta hålla sig vid medvetande en minut till genom ett FYS-slag och därefter ytterligare enstaka minuter genom ett Svårt (-30%), Mycket Svårt (-60%) och Omöjligt (-90%) slag. Varelsen kan försöka rädda sig genom lämpliga GE- eller färdighesslag. Kamrater kan även försöka rädda en varelse i nöd.

Ungefär 1T3 minuter efter medvetlöshet dör varelsen. Om man räddas innan dess så drabbas man inte av några skador.

Eld

Om en rollperson hamnar i eld tar han IT4 i skada under den första stridsrundan, 2T4 under den andra, 3T4 under den tredje, osv. En rustning skyddar tills eldskadan tränger igenom dess absorbering. Sedan fattar kläderna eld varpå rustningen inte skyddar alls. Den drabbade eller andra varelser kan försöka släcka elden med ett GE-slag, t.ex. ett SMI-slag för att rulla runt på marken.

Mörker

Det är Svårt (-30%) att göra saker i beckmörker som kräver att man kan se (som till exempel att finna ett dolt ting, att träffa någon med en närstridsattack eller Spåra ett byte). Det här gäller bara när det är riktigt mörkt, och inte i skumrask eller fackelsken.

Gift och Sjukdom

Gift och sjukdomar fungerar på ungefär samma sätt. Gift kan man utsättas för genom att äta, dricka eller bitas av något giftigt. Sjukdomar drabbas man av genom att smittas av direkt kontakt, luftburen smitta eller smittade föremål. Gift och sjukdomar har ett värde mellan 1% och 100%. Detta värde avgör hur lätt det är att bli drabbad eller smittad. Den som utsätts för ett gift eller en sjukdom slår ett motståndsslag FYS mot värdet. Misslyckas han utsätts han från och med följande runda för giftets eller sjukdomens effekt. Exakt vad effekten består är upp till SL, och kan vara allt från sänkta GE eller medvetlöshet till blindhet eller galenskap. Men det vanligaste är att både gift och sjukdomar gör skada. SL

kan utgå från att ett vanligt gift gör 1T10 i omedelbar skada, och att en vanlig sjukdom gör 1T3 i skada per dag i en vecka - om inget annat anges är detta standardeffekten.

Ett lyckat slag med Första Hjälpens omedelbart efter exponering ger den drabbade möjlighet att slå om motståndsslaget. Ett lyckat slag med HELA kan motverka en sjukdom eller ett gift motsvarande en 10% värde per Effektgrad. Läkemedel och motgift har ett värde, precis som gifter och sjukdomar, och kan häva effekten om de övervinner giften eller sjukdomen med ett motståndsslag. SL kan bestämma att läkemedel och motgift måste innehålla vissa ovanliga ingredienser för att fungera mot ett specifikt gift eller en specifik sjukdom.

4. Utrustning

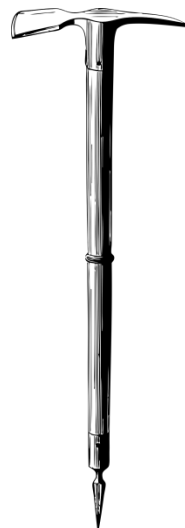
Valuta

Den vanligaste formen av handel är byteshandel - där varor byts mot varandra utan att använda pengar. Handel med mynt sker mest i städer.. Mynt präglas i ädla metaller, ofta av kungar och rika handelshus. De vanligaste mynten är kopparmynt (km), silvermynt (sm) används för större inköp och guldmynt (gm) är sällsynta och särskilt värdefulla. Växelkursen är:

100 km - 10 sm - 1 gm

Priser i den här regelboken anges priser för det mesta i sm. Bara för att ett föremål står uppskrivet med namn och pris behöver det inte betyda att din rollperson kan få tag på det. I städer finns det mesta tillgängligt, men i byar har man tur om det finns något användbart till salu alls.

Bärförmåga





Föremåls vikt anges i kilo som en fingervisning på hur tunga de är. Spelarna och SL uppmanas använda sunt förnuft för att avgöra hur mycket en RP kan bära. Som tumregel kan man aldrig bära mer än en rustning, och mer än tre vapen på sin person. Har man en robust ryggsäck eller kappsäck kan man bära fler föremål än utan. Det går också att köpa en muläsna eller packhäst för att få med sig tyngre last.

Utrustning

Vanliga varor kan köpas hos hantverkare och i småstäder och köpingar. Priserna i listan nedan är typiska priser hos hederliga handlare. Det är upp till SL att avgöra exakt vad som är tillgängligt i en viss butik eller hos en viss handlare - och vad priset är.

Utrustningslista

Namn	Vikt	Pris
Liten Ryggsäck (6L)	1.5kg	5 sm
Medelstor Ryggsäck (12L)	3kg	10 sm
Stor ryggsäck (15L)	3kg	20 sm
Lykta	3kg	40 sm
Lampolja (5 timmars brinntid)	1kg	2 sm
Fackla	0.5kg	1 sm
Flinta & Stål	-	2 sm

Glödlåda	-	10 sm
Liten säck (3L)	-	1 sm
Medelstor säck (6L)	0.5kg	1 sm
Stor säck (12L)	1kg	2 sm
Enorm säck (24L)	1.5kg	4 sm
Tält (2 pers)	20kg	190 sm
Tält (4 pers)	40kg	375 sm
Tält (8 pers)	60kg	875 sm
Filt	1kg	60 sm
Sovfäll	3kg	310 sm
Läderhink (20L)	5kg	12 sm
Tennplunta (0.3L/1 dos)	-	25 sm
Fältflaska (1L)	0.5kg	7 sm
Vattenskinns (4L)	1kg	12 sm
Börs	-	5 sm
Snara	0.5kg	1 sm
Proviant (1 dagsranson)	1kg	1.5 sm
Hacka	1	125 sm
Spik och plugg	0.5kg	50 sm
Kofot	2kg	25 sm
Trähammare	2kg	2 sm

Träsåg	3kg	60 sm
Vaxljus	-	1 sm
Rep (10m)	2kg	12 sm
Änterhake	0.5kg	25sm
Liten 2-hjulig vagn		500 sm
Stor 2-hjulig vagn		1000 sm
Roddbåt		250 sm
Stridshäst		700 sm
Ridhäst		500 sm
Mulåsna		300 sm
Mantel	2kg	10 sm
Rock		5 sm

Närstridsvapen

Alla närstridsvapen kan användas med färdigheten Närstrid. Vissa kan även användas med färdigheten Slagsmål (detta markeras med en asterisk vid deras namn). Obeväpnad (två asterisker) kan bara användas med slagsmål. Närstridsvapen har följande egenskaper:

Skada: Anger vilken tärning som skall slåss med vilka bonusar för att avgöra hur mycket vapnet gör i skada.

GE-krav: Anger minimivärdet i STY eller SMI som krävs för att använda vapnet ohindrat. Har man ett lägre värde är det svårt (-30%) att använda vapnet.

Vikt: Vapnets ungefärliga vikt i kilo

Kostnad: Vapents pris i sm

Närstridsvapen	Skada	GE-krav	Vikt	Kostnad
Obeväpnad**	1T3	-	-	-
Klubba*	1T4	-	½ kg	5 sm
Dolk*	1T4+1	-	½ kg	40 sm
Stav (2h)*	1T6	STY 6	1kg	12 sm
Vedyxa	1T6	STY 6	1kg	60 sm
Stridsyxa	1T8	STY 9	2kg	190 sm
Dubbelyxa (2h)	2T8	STY 12	4kg	375 sm
Hillebard (2h)	1T12	STY 9	4kg	375 sm
Spjut	1T8	STY 6	3kg	100 sm
Bredsvärd	1T8+1	STY 9	2kg	300 sm
Kortsvärd	1T6 +1	STY 6	1kg	190 sm
Slagsvärd (2h)	2T6+1	STY 9	3kg	500 sm
Stridsslaga	1T8	SMI 9	2kg	300 sm
Hammare	1T6+1	STY 9	3kg	50 sm
Slägga (2h)	2T6	STY 12	5kg	100 sm
Högaffel* (2h)	1T6	STY 9	5 kg	20 sm

Avståndsvapen

För avståndsvapen används färdigheten skytte - oavsett om det är pilbåge eller kastkniv. Avståndsvapen kan användas inom det avstånd som anges under räckvidd - de kan även användas inom Nära avstånd så länge RP:n inte är i närstrid.

Räckvidd: Vapnet kan endast användas mot mål inom denna räckvidd eller närmare.

Avståndsvapen	Skada	GE-krav	Räckvidd	Vikt	Kostnad
Sten*	1T2	STY 9	Nära	½ kg	-
Kastkniv	1T4	SMI 9	Kort	½ kg	30sm
Kastyxa	1T6	STY 9	Kort	½ kg	90 sm
Kastspjut	1T6	STY 6	Kort	½ kg	60 sm
Slunga	1T6	SMI 9	Lång	½ kg	12 sm
Korthåge (2h)	1T8	SMI 6	Lång	1kg	135 sm
Långbåge (2h)	1T10	STY 12	Lång	1kg	180 sm
Armborst (2h)	1T8	STY 6	Lång	2kg	500 sm
Arbalest (2h)	2T8	STY 17	Lång	8kg	750 sm

Sköldar

Sköldar används när man försvarar sig genom att parera eller slå tillbaka i Närstrid. Om man använder skölden för att aktivt parera ett anfall får man lägga till dess Paradbonus (PB) till Närstridsslaget. Man kan använda skölden som ett tillhygge i närstrid - och då används skadan.

Sköld	PB	Skada	GE-krav	Vikt	Kostnad
Bucklare	+10%	1T6	SMI 9	1kg	90 sm
Rundsköld	+20%	1T4	-	3kg	165 sm
Stor sköld	+30%	1T4	STY 9	6kg	190 sm

Rustning

Rustning kan vara allt från en enkel läderskjorta till en ringbrynjehauberk med bröstplåt och tunnhjälms. Varje typ av rustning har ett absorptionsvärde (ABS), vilket är hur mycket skada som dras av vid ett anfall. Det går inte att bära mer än en rustning i taget.

Rustning	ABS	GE-krav	Vikt	Pris
Läderharnesk	2	-	5kg	65 sm
Fjällpansar	4	STY 12	15kg	450 sm
Ringbrynja	5	STY 9	10kg	900 sm
Plåtrustning	6	STY 12	20kg	13000 sm

Magiska föremål

Alla typer av föremål kan förtrollas eller välsignas av magiker, gudar och andra mäktiga väsen. Magiska föremål har en naturlig roll i många äventyrskampanjer, och kan vara en

belöning efter långa äventyr, målet för ett farofyllt uppdrag eller livsfarliga vapen i en motståndares händer. Innan användaren kan använda ett föremåls magiska förmågor måste han först lära sig dess hemligheter och hur magin aktiveras, kanske genom ett magiskt ord eller en viss gest. Ofta går det att få ledtrådar, vilka kan vara ingraverade på föremålet eller nedskrivna i en formelbok. Annars måste man först lyckas med VARSEBLIVNING.

Förtrollade föremål

En typ av magiska föremål är förtrollade med en besvärjelse av en given effektgrad. Om man använder ett föremål med HELA E3 utlöses besvärjelsen HELA med effektgrad 3. Till skillnad från när en trollkarl lägger en besvärjelse själv behövs inget färdighetsslag - besvärjelsen lyckas automatiskt. Däremot kostar det fortfarande MP. Antingen dras dessa från användaren, eller så har föremålet en inneboende kraftkälla, ett så kallat NEXUS. Ett NEXUS kan vara permanent, eller tillfälligt. Ett permanent NEXUS innebär att föremålet kan användas om och om igen, ett tillfälligt NEXUS innebär att föremålet har ett visst antal MP, och när dessa tagit slut tas de istället från användarens MP. NEXUS anges i parantes efter besvärjelsens effektgrad. HELA E3(P) är en HELA besvärjelse med permanent NEXUS, och HELA E3(9) är en hela besvärjelse med sex poängs tillfälligt NEXUS, som alltså kan användas tre gånger innan den börjar tära på användarens psyke.

Trolldrycker

Trolldrycker är dekokter som också utlöser besvärjelser som lyckas automatiskt. Trolldrycker kan bara användas en gång men kostar inga MP för användaren. Det tar en SR att dricka en magisk dryck. Vanliga trolldrycker innehåller HELA, OSYNLIGHET och LYFT.

Artefakter

En mycket ovanlig typ av magiska föremål kallas artefakter. Dessa är unika magiska föremål, ofta skapade av gudar eller demoner, som inte behöver följa magireglerna i den här boken. Spelledaren avgör fritt vad de har för förmågor. Artefakter har ofta en egen vilja, och kan till och med vara intelligenta och kunna tala.

5. Strid

Förr eller senare kommer RP utan tvekan att hamna i stid med motståndare - vilda djur, skurkar eller monster. Då gäller stridsreglerna.

Stridsrundan

Avgör avstånd: SL avgör hur långt bort motståndarna är från RP. Det finns tre avstånd:

Nära: varelserna är direkt bredvid varandra, och kan omedelbart flytta i närkamp - antingen med Slagsmål eller Närstrid.

Kort Avstånd: varelserna är flera meter bort, men inom räckvidd för avståndsvapen med kort avstånd (främst kastvapen) med Skytte. Det tar två förflyttningar att komma nära.

Långt Avstånd: varelserna är långt bort, men inom räckvidd för avståndsvapen med lång räckvidd (främst armborst och pilbåge.) Det kan ta många förflyttningar - flera stridsrundor - att komma till kort avstånd

Avgör turordning: Jämför alla varelsers plats i turordningen genom att jämföra deras SMI, eller INT om de tänker kasta besvärjelser. Högst värde går först, därefter näst högst och såvidare. Om det blir lika sker handlingarna samtidigt.



Varje varelse får utföra en handling och förflytta sig en gång i rundan. En handling kan vara att angripa någon med ett vapen, att kasta en besvärjelse, ett GE-slag eller någon annat som kräver koncentration

Närstrid och Slagsmål: slå ett motståndslag när en varelse angriper en annan med Närstrid eller Slagsmål. Den som vinner motståndslaget gör skada på motståndaren. Detta tar den rundans handling i anspråk för båda varelserna - om den som angrips redan har handlat under rundan måste den ägna nästa rundas handling åt att återhämta sig. Det går fortfarande att försvara sig igen nästa runda, och skjuta återhämtningen till följande rundor. Om man använder ett vapen man redan angripit med för att försvara sig i samma runda räknas detta som ett Svårt slag (-30%). Om en har ett vapen och den

andre är obeväpnad är motståndsslaget Svårt (-30%) för den obeväpnade. Om den som blir

angripen inte väljer att försvara sig slår angriparen ett vanligt färdighetsslag för Närstrid eller Slagsmål, och gör skada om han lyckas.

Parera: den som blir angripen kan också välja att försvara sig passivt genom att att parera. Båda slår ett motståndsslag som vanligt, men den som parerar inte kan göra någon skada på den som angriper. Att parera kräver inte att man återhämtar sig i nästa handling, men innebär att man inte kan förflytta sig i samma runda. Den som redan har förflyttat sig kan inte parera. Om den som parerar har en sköld får han däremot en bonus (paradbonus) på sitt slag. Det är svårt (-30) att parera om man är obehäpnad eller redan angripit med sitt vapen.

Undvika: en varelse som väljer att inte försvara sig kan istället undvika anfaller genom att kasta sig åt sidan. Slå ett motståndsslag mellan SMI och angriparens stridsfärdighet. Vinner angriparen tar den som blir angripen skada. Vinner den som blir angripen klarar han sig utan att ta skada. Att undvika kostar den rundans handling, och kräver att man återhämtar sig om man redan handlat. Undvika fungerar även mot Skytte.

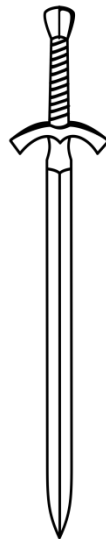
Skytte: när en varelse angriper en annan i avståndsstrid slår angriparen ett färdighetsslag för Skytte. Lyckas han har han träffat och gjort skada. Den som blir angripen har bara två alternativ - om han har en sköld kan han välja att parera, och slå ett motståndsslag som vanligt vid parad. Den som blir angripen kan också undvika. Det går inte att använda Skytte om man är fast i strid man mot man.

Bonuseffekter: I strid kan man använda bonuseffekter för flera ändamål. Några typiska bonuseffekter:

- Ditt vapen gör maximal vapenskada
- Din attack bortser från ABS
- Din attack går inte att undvika med ett SMI-slag
- Din parad med sköld gör också skada - sköldens vapenskada
- Din motståndares sköld går sönder
- Du slår din motståndares vapen ur dennes hand
- Du slår din motståndares vapen i bitar (kräver två bonuseffekter)

Andra attack: en varelse med en sköld eller ett vapen i sin andra hand kan använda sin förflyttning för att göra en svår (-30%) andra attack. Varelsen gör skada med vad den än bär i sin andra hand. En sköld gör sin sköldskada.

Mästarattack: Har man mer än 100% i sin stridsfärdighet kan man dela upp sina attacker - och t.ex. utföra en extra parad eller en extra attack i runden. Man får då fördela sitt färdighetsvärde mellan de två handlingarna - en RP som har 120% i närstrid kan till



exempel göra en attack på 80% och en attack på 40%. Båda handlingarna, eller paraderna, sker samtidigt i vanlig turordning. Regeln att det är svårt (-30%) att använda ett vapen man redan stridit eller parerat med gäller fortfarande.

Skador

Om anfaller träffar och gör skada skall angriparen slå den tärningskombination som anges för vapnets skada. Från denna summa dras rustningens ABS av. Det som blir över dras av från offrets KP.

När KP når 0 förlorar varelsen medvetandet och faller omkull. Varelsen blöder och förlorar ytterligare ett KP per minut på grund av detta. När varelsens sjunker till det negativa FYS-värdet, så dör den. Genom att lyckas med färdigheten Första Hjälp går det att stoppa blödning och medföljande KP-förlust hos en varelse - dessutom återfår varelsen omedelbart 1T3 KP.

Övertag och särskilda situationer i strid

Det finns många olika situationer som kan uppstå i strid - angrepp från en högre höjd, strid i mörker, eller bakhåll. Vissa av dessa kan man uppnå medvetet, till exempel genom lyckade Smyga-slag. SL avgör om övertaget eller situationen är betydande nog för att ge endera parten +30% eller -30%.

Läkande

Läkande kan ske på tre olika sätt - med hjälp av färdigheten Första Hjälp, med magisk hjälp eller genom naturligt läkedomöver tid.

Naturlig läkedom

En rollperson återvinner 1 kp varje dygn, så länge rollpersonen inte ägnar sig åt några ansträngande aktiviteter, som strid eller trolldom.

Magisk läkedom

Övernaturliga hjälpmedel kan snabba upp läkeprocessen. Man kan använda besvärjelsen HELA, en läkande dryck eller andra magiska eller mirakulösa medel. Drycken eller besvärjelsen avgör hur många kp som återställs.



Strid från riddjur

En ryttare använder hästens förflytningsvärde istället för sitt eget.

En krigare till häst får +30% i bonus på sina attacker och parader i närstrid mot motståndare till fots - så länge dessa inte är så stora att de är längre än ryttaren på sitt riddjur.

Dessutom får de som vill parera eller undvika (SMI-slag) en attack från en ryttare -30% på sitt slag. Ryttares färdighet i Närstrid och Skytte räknas som att det sänkts till samma nivå som Rida, om hans värde i Rida är lägre.

När en ryttare först rider på ett otränat riddjur, eller en ny typ av riddjur som han inte är van vid ännu, måste han slå för Rida i början av varje runda. Misslyckas slaget flyr djuret från stridsplatsen med sin handling den rundan. Efter att en ryttare har lyckats med ett ridaslag för ett otränat eller nytt sorts riddjur kan han försöka tämja eller vänja sig vid djuret. Efter äventyret får RP slå ett rida slag igen, och lyckas detta har djuret tränats, eller RPn vant sig.

6. Magi

En fantasivärld styrs inte av naturlagar utan av magiska krafter och principer. Den som vill tygla dessa krafter och böja dem till sin egen vilja kallas trollkarl.



Att bli Trollkarl

Endast den som har lärt sig besvärjelser kan trollo. Det enda yrke som har tillgång till besvärjelser från start är Trollkarlen - men andra rollpersoner kan förstås lära sig besvärjelser under spelets gång (se kapitlet om färdigheter). För enkelhetens skull kommer vi att kalla den som kastar besvärjelser för Trollkarl.

Att använda magi

Varje besvärjelse är en unik uppsättning av mystiska ord och gester som släpper lös en specifik magisk effekt. Besvärjelser fungerar som färdigheter, och för att kunna kasta en besvärjelse måste Trollkarlen ha ett värde i den. För att lyckas måste han lyckas med ett besvärjelseslag, och han måste också spendera ett antal MP – lika många som den kastade besvärjelsens effektgrad (se nedan). Om inget annat anges så påverkar effektgraden alla variabler som nämns i besvärjelsens beskrivning.

Magipoäng

Trollkarlen kan aldrig använda mer MP än han har tillgängligt. Vid MP 0 blir Trollkarlen medvetslös. Om varelsens MP fortsätter sjunka - t.ex. genom ett spökes attacker - dör varelsen när han har förlorat lika många MP under 0 som han har PSY. Magipoäng återhämtas en i taget per timmes sömn eller meditation.

Att lära sig besvärjelser

En trollkarl kan använda erfarenhetspoäng för att lära sig nya besvärjelser på samma sätt som han kan lära sig nya färdigheter. Skillnaden är att han först måste lära sig besvärjelsens

Tid och magi

Det tar alltid en stridsrond att förbereda en besvärjelse - och magin börjar verka först i nästa stridsrond.

Besvärjelser

Om inget annat nämns har alla besvärjelser följande egenskaper

- Räckvidd är nära.
- Alla besvärjelser vara i tio minuter, om inget annat anges

Andra egenskaper en besvärjelse kan ha:

Minst $E(X)$: Minsta Effektgrad. Besvärjelsen måste alltid kastas på minst denna nivå - men kan även kastas på högre effektgrad.

Område (Nära/Kort/Långt/ X): Besvärjelsen påverkar alla mål inom det angivna området.

Konc.: Besvärjelsens effekt vara så länge rollpersonen fortsätter att koncentrera sig på den. Att koncentrera sig på en besvärjelse fungerar på precis samma sätt som att förbereda en besvärjelse.

Omedelbar: Besvärjelsens effekt verkar omedelbart. Besvärjelsen upphör så fort effekten har verkat.

Fast $E(X)$: Besvärjelsens Effektgrad kan inte höjas eller sänkas - den kan endast kastas vid den angivna effektgraden.

Permanent: Besvärjelsens effekter kvarstår tills de upphävs av trollkarlen själv, eller SKINGRAS.

Motståndsslag (PSY/FYS): Besvärjelsens mål har möjlighet att undvika besvärjelsens effekter genom ett motståndsslag - vanligtvis ett PSY-slag eller ett FYS-slag om det är en Fysisk effekt. Trollkarlen låter färdighetsslaget för besvärjelsen ligga kvar - det är detta målet slår mot.

F: Besvärjelsen har en fysisk effekt som målet kan försöka kasta sig ur vägen för med färdigheten Undvika. Det går i normala fall inte att parera en fysisk effekt med ett vapen. Undvika räknas som en reaktion som vanligt.

Beröring: Besvärjelsen kräver att trollkarlen är Nära och aktivt rör målet för att kunna lyckas. Besvärjaren måste vidröra målet oavbrutet tills besvärjelsen har kastats. Trollkarlen måste lyckas med Slagsmål om offret inte vill samarbeta.

K/L: Besvärjelsen kan kastas från antingen Kort (K) eller Långt (L) Avstånd.

Fördröjning: Besvärjelsen får inte effekt med en utan denna fördröjs till ett visst förutbestämt skeende som utlöser den fördröjda besvärjelsen. måste definieras i förväg.



gång,

Detta

Besvärjelser

Besvärjelser

ANTIMAGI

AVBILD

BESKYDDARE

BLIXT

ELD

ENERGISTRÅLE

FRAMMANA/SKICKA BORT

ELEMENTAR

FROST

FÖRBANNA VAPEN

FÖRSEGLA

FÖRTROLLA VAPEN

FÖRÄNDRA

HELA

KONTROLLERA PERSON

LJUS

LYFT

MINSKA

MOTSTÅNDSKRAFT

MÖRKER

OSYNLIGHET

SKINGRA

SKYDD

STENVÄGG

SYN

TANKEÖVERFÖRING

TELEPORTERA

VARSEBLIVNING,

ÖKA

ÖPPNA

ANTIMAGI

Omedelbar, K

ANTIMAGI ersätter Trollkarlens förflyttning, precis som en parad. Man kan bara lägga ANTIMAGI när någon lägger en besvärjelse inom ANTIMAGIs räckvidd som trollkarlen vill hindra. En ANTIMAGI-besvärjelse som lyckas motverkar den andra besvärjelsen. Om ANTIMAGI har lika eller högre Effekgrad än den andra besvärjelsen misslyckas den senare - annars händer inget.

AVBILD

AVBILD skapar en synvilla eller illusion som endast påverkar synen. AVBILDEN kan röra sig upp till 10xE meter i alla riktningar – inklusive upp i luften och ned i jorden. Synvillan har STO lika med E. Trollkarlen kan få avbilden att röra på sig naturtroget så länge trollkarlen koncentrerar sig.

BESKYDDARE

Beröring,

BESKYDDARE bildar ett magiskt fält runt magikern eller en annan person eller föremål som behöver skydd. ABS 1/E. Skyddar en människostor person eller ett föremål som väger upp till 80kg.

BLIXT

Omedelbar, F, K,

Besvärjelsen skapar en elektrisk urladdning som slår ut från trollkarlen mot närmaste målet framför honom. Om mer än ett mål är lika nära drabbas det mål som bär mest metall. Högre effektgrad höjer skada med 1T6/E

ELD

Omedelbar, F, Område (1 kubikmeter/E),

Denna formel värmer plötsligt och häftigt ett område (klot) med en meter diameter - en kubikmeter. ELD skapar tillräcklig hetta för att tända eld på eldfångda föremål som papper, hö och olja. Eld orsakar skada $1T4 + 1/E$ på alla varelser inom den påverkade sfären.

ENERGISTRÅLE

Omedelbar, F, L

En stråle av rå magisk energi slår ut från Trollkarlens utsträckta hand mot ett mål inom räckvidd. Strålen gör $E \times 1T6$ skada.

FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR

Elementarer är varelser som skapats ur de fyra elementen - Gnom ur jord, Undin ur vatten, Sylf ur luft och Salamander ur eld. Varje typ av varelse kräver en separat besvärjelse. De fyra olika elementarerna står beskrivna i kapitlet om varelser. Där ser du också hur du kan höja deras värden genom högre E. Besvärjelsen vara i E minuter.

FROST

Omedelbar, Område (1 kubikmeter/E),

Denna formel orsakar en plötslig, förlamande iskyla på alla varelser och föremål inom ett klot med en meters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, och orsakar $1T6$ i skada på alla varelser inom räckvidd. Varje extra E ger +1 i skada. En Frost E4 skapar alltså en köldhård som gör $1T6+4$ i skada inom 4 kubikmeter.

FÖRBANNA VAPEN

Beröring, Fast E3,

Besvärjelsen gör det Svårt (-30%) att använda vapnet.

FÖRESEGLA

Beröring

Med denna besvärjelse binds kanterna på två föremål ihop, två föremål som inte är levande eller rörliga och som passar ihop någorlunda väl. Tillexempel kan man försegla en dörr till en dörrkarm, ett lock till en kista eller en dolk i sin slida. De två föremålen är tätt sammangjutna att de är som ett. Det går, men svårighet, att slå sönder ett förselat föremål

- om man försöker göra det med ett STY-slag är detta svårt (-30%). Varaktighet är Ex10 minuter.

FÖRTROLLA VAPEN

Beröring

Skada +1 och FV +10% per E när vapnet används. Den extra skadan räknas som magisk.

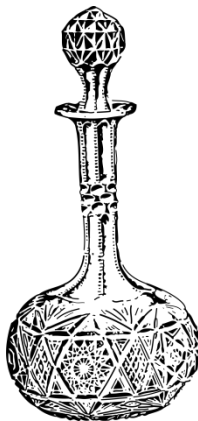
FÖRÄNDRA

Beröring

Med denna formel kan trollkarlen förvandla föremål och varelser. Varje grad räcker förvandlar upp till 1 poäng STO - man måste täcka hela målets STO för att besvärjelsen skall fungera. Trollkarlen kan lägga formeln på sig själv. Besvärjelsen förändrar målets form.

Den nya formen måste vara samma typ som det som förvandlas av djur, växt eller mineral. Exempel: En vätte kan inte FÖRÄNDRAS till ett träd, men det kan FÖRÄNDRAS till en (stor) groda. Grodan behåller nämligen samma grundegenskaper som vätten, inklusive STO. Trollformeln ändrar bara målets form, inte dess inneboende egenskaper. Den kan alltså inte användas för att förändra bly till guld. Om FÖRÄNDRA läggs på en levande varelse kan varelsen inte använda den nya varelsens speciella övernaturliga förmågor. Vätten skulle inte kunna andas eld om det förändrades till en drake, men det skulle kunna använda alla drakens rent kroppsliga funktioner, t ex, flygförmåga.

Med högre grader är det också möjligt att påverka flera föremål: en andra gradens FÖRÄNDRA skulle t.ex. Kunna påverka två föremål med vardera max STO 1 eller ett föremål med STO 2.



HELA

Omedelbar, Beröring

För varje grad läker besvärjelsen 1 kp hos målet. Besvärjelsen kan användas på alla levande varelser med KP, men inte på döda föremål eller odöda varelser.

KONTROLLERA PERSON

Minst E 4

Denna besvärjelse tillåter trollkarlen att kontrollera en intelligent varelse. Han måste först vinna ett motståndsslag PSY mot PSY. Under besvärjelsens varaktighet kan Trollkarlen kontrollera offrets kropprörelser i detalj som om offret vore en marionett. Han kan alltså bestämma hur offret rör sig, men inte styra offret med allmänna order som offret själv måste tolka.

Man kan inte heller få en KONTROLLERAd varelse att begå självmord. Trollkarlen måste ständigt koncentrera sig på de varelser han KONTROLLERAr för att det inte skall falla ihop.

LJUS

Område 10mxE

Besvärjelsen kastas på ett fysiskt föremål, som sedan lyser upp effektområdet. Endast områdets radie lysas upp - allting utanför är fortfarande oupplyst.

LYFT

20kg/E

Om hela föremålets vikt påverkas kan föremålet flyttas med 16 meter per runda genom luften. Om föremålet är en levande varelse måste Trollkarlen också övervinna dess PSY med ett motståndsslag.

Formeln kan också användas för att bromsa upp ett fallande föremål - även om det är för stort för att besvärjelsen ska kunna lyfta det. För varje grad som fattas räknas fallhöjden som 3 meter.

MINSKA

Beröring

Varje E ökar målets STY, FYS eller SMI med ett poäng. Ingen GE kan minskas till lägre än 1 med denna besvärjelse.

MOTSTÅNDSKRAFT

Beröring

Besvärjelsen skyddar mot ELD, FROST och andra skador från eld, is och andra former av hetta och kyla. Skadan reduceras med E poäng. Om man skadas från olika källor eller besvärjelser dras skadan av från varje källa.



MÖRKER

F, Område Nära, varaktighet 1minut/E

Formeln lägger ett djupt mörker inom en sfär runt trollkarlen - i detta område fungerar inte vanliga ljusskällor eller mörkersyn - ingen kan se något. Om MÖRKER kommer i konflikt med LJUS så är det den högsta E som vinner. Har de samma E så vinner den besvärjelse som lades sist.

OSYNLIGHET

Minst E4, Beröring, Konc.,

Under besvärjelsens varaktighet är trollkarlen fullständigt osynlig - både han själv och de kläder, den utrustning och till och med de vapen eller redskap han bär på. Besvärjelsen bryts om trollkarlen tappar koncentrationen, kastar en annan besvärjelse eller utför en fysisk attack. Besvärjelsen varar i max E minuter.

SKINGRA

Omedelbar

Neutraliserar eventuella magiska effekter som påverkar målet. Påverkar besvärjelser vars E är lika med eller lägre än den SKINGRA som kastas. Endast en besvärjelse kan SKINGRAS per användning, och det är alltid den mäktigaste besvärjelse som faller under SKINGRAS E.

SKYDD

Beröring

Skapar ett osynligt magiskt pansar runt personen, som skyddar mot fysiska angrepp. Målet får 1xE naturligt pansar.

STENVÄGG

F

Inom Nära avstånd kan Trollkarlen dra upp sten, jord och grus ur marken eller ur ett stengolv. Väggen är 1 x 3 x 3 m. Varje E lägger till 1m på valfrid ledd. Väggen har 10 kp/kubikmeter.

SYN

Minst E3

Trollkarlen kan se och höra vad som händer på en plats inom - precis som om han var på plats. Platsen kan vara upp till Långt Avstånd bortom Trollkarlen har varit där förut, men måste vara inom Kort Avstånd om han inte varit där. För högre E kan Trollkarlen se bakåt i tiden -en dag för varje grad över E3.

TANKEÖVERFÖRING

Minst E2

Varje grad låter målet kommunicera med en varelse som kan vara intelligent eller inte. Det är bara ytliga tankar och starka känslor som kan överföras av besvärjelsen. Kommunikationen är helt tyst.

TELEPORTERA

Omedelbar, Motstånd SMI-slag

Med denna besvärjelse kan trollkarlen omedelbart flytta sig själv eller ett mål till en plats inom synhåll och inom räckvidd. Besvärjelsen påverkar 1 STO/E, För en extra E kan trollkarlen även höja räckvidden till Kort Avstånd och för två extra E till Långt Avstånd.

VARSEBLIVNING,

Omedelbar

Trollkarlen berättar först vad det är han eller hon letar efter - t.ex. en trappa, vakter, en skattkista etc. Besvärjelsen ger sedan trollkarlen riktningen till det föremål av typen i fråga som ligger närmast. Varje effektgrad låter trollkarlen VARSEBLI ett föremål av den valda typen. Trollkarlen kan även använda VARSEBLIVNING för att ta reda på vad för egenskaper ett föremål har, inklusive eventuella förtrollningar och magiska egenskaper.

ÖKA

Beröring,

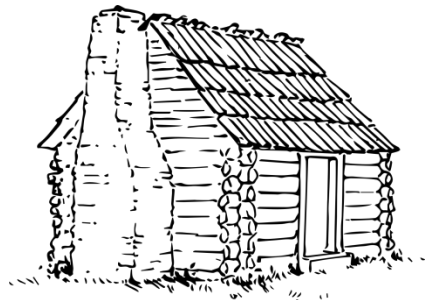
Varje effektgrad ökar målets STY, FYS eller SMI med ett poäng.

ÖPPNA

Beröring, Omedelbar, Minst E2

Denna besvärjelse öppnar låsta dörrar, lådor och kistor samt får föremål att falla ur sina behållare. Det motverkar besvärjelsen FÖRSEGLING om graden på ÖPPNA är högre än graden på FÖRSEGLING.

7. Kampanjregler



Erfarenhet

Under äventyren kommer era rollpersoner att förbättra sina existerande färdigheter och lära sig nya. Efter varje spelmöte delar Spelledaren ut erfarenhetspoäng till alla rollpersoner som tagit del i äventyret. Hur många var och en får beror på hur långt och utmanade spelmötet varit. Det är upp till Spelledaren att avgöra hur många erfarenhetspoäng som är lämpliga, en bra tumregel kan vara 5 för ett kort spelmöte och 10 för ett långt.

Skatter och att leva loppan

Mellan äventyr är det rimligt att anta att era RP njuter av eventuella skatter och belöningar. Som en tumregel kan SL anta att ni gör av med ungefär hälften av era mynt mellan varje äventyr eller kampanj. Detta gäller även smycken, juveler och rena prydnadsföremål.

8. Monster och varelser

Monster och Mäns värld kryllar av märkvärdiga varelser. Vissa är lika människor, och lever i stammar eller kungadömen. Dessa kan i vissa fall väljas som rollpersoner av spelarna. Andra är rena monster. Alla varelser beskrivs efter samma grundmodell.

Namn och beskrivning

Egenskaper - Alla monster och varelser har Grundegenskaper och Färdigheter precis som rollpersonerna. Vid varje varelse anges typiska eller naturliga vapen och skydd - beroende på om det är ett vilt monster eller en civiliserad varelse som kan utrusta sig med olika föremål. Bara de Grundegenskaper och Färdigheter som har god chans att användas i spel anges.

Kroppspoäng fungerar lite annorlunda än för rollpersoner. Varelser som har STO mindre än 2 eller högre än 6 kan ha lägre eller mycket högre KP än deras FYS anger. De kan även ha högre SB än deras STY anger.

Folkslag

Folkslag är alla mer eller mindre människoliknande varelser som lever i organiserade samhällen. De kan alla enkelt användas som rollpersoner. Vissa folkslag ses dock med misstänksamhet eller rent av fruktan av andra.

Alv

Alver är slanka och smidiga människoliknande varelser som lever i nära samklang med naturen och skogens träd. De påverkas inte särskilt mycket av köld, värme eller sjukdom och åldras knappt. Trots att de kan i leva i århundranden bevarar de alltid ett ungdomligt utseende. De har inneboende magiska krafter, och många av dem blir skickliga trollkarlar.

Egenskap Värde

STY 9 (2T6+2) SB 0

FYS 11 (3T6) KP 11

SMI 12 (3T6+1) STO 4

INT 11 (3T6)

PSY 11 (3T6)

KAR 12 (3T6+1)

Typiska vapen FV Skada

Pilbåge 60% 1T6

Dolk 45% 1T4

Typiskt skydd: 0

Förflyttning: L12

Typiska Färdigheter: Spåra 70%, Skytte 60%, Närstrid 45%, Smyga 50%, VARSEBLIVNING 35%

Specialförmåga: Alver har nattsyn och kan se lika bra på natten som på dagen så länge de är under en öppen, stjärnklar himmel. De får också +30 på Orientering om de kan se stjärnorna. Kan se i stjärn- och månljus lika väl som i solsken. De kan också använda stjärnorna för att navigera, och därigenom avgöra i vilka håll väderstrecken ligger.

Anka

Dessa ankliknande människoformade varelser har armar istället för vingar. Deras spräckliga fjäderdräkt är ofta i vitt, brunt eller svart. De trivs bra i vatten och bor både i egna samhällen och i människornas städer.

Egenskap Värde

STY 7 (2T6) SB 0

FYS 11 (3T6) KP 11

SMI 13 (2T6+6) STO 3

INT 11 (3T6)

PSY 11 (3T6)

KAR 11 (3T6)

Typiska vapen FV Skada

Dolk 45% 1T4

Typiskt skydd: 0

Förflyttning: L10, S10

Typiska Färdigheter: Spåra 50%, Sjövana 75%, Slagsmål 45%

Specialförmåga: Ankor kan automatiskt simma, och får +30% på alla slag för att simma eller undvika att drunkna. Alla ankor kan simma från födseln.

Dvärg

Kortväxta, robusta människoliknande varelser med riklig skäggväxt, De är långlivade och ofta långsinta. Dvärgar bor i grottor, bergsrum och gruvor där de oftast ägnar sig åt hantverk och handel. De är kända för sin skicklighet inom smide.

Egenskap Värde

STY 14 (4T6) SB 0

FYS 13 (2T6+6) KP 13

SMI 10 (2T6+3). STO 3

INT 11 (3T6)

PSY 13 (2T6+6)

KAR 11 (3T6)

Typiska vapen FV Skada

Yxa 70%

Typiskt skydd: Ringbrynja (4)

Förflyttning: L10

Färdigheter: Yxa 70%, Hantverk 45%, Upptäcka Fara 30%, Skytte 20%

Specialförmåga: Dvärgar får +30% på alla slag för Hantverk när de arbetar med metall och mineraler.

Människa

Kortlivade och anpassningsbara flockvarelser som gärna organiserar sig i riken och kungadömen. Människor är sårbara för sjukdom, skador och umbäranden - och åldras ofta snabbt. De är dock kapabla att övervinna till synes oöverstigliga hinder genom samarbete och självuppoffrande handlingar.

Egenskap Värde

STY	11 (3T6)	SB 0
FYS	11 (3T6)	KP 11
SMI	11 (3T6)	STO 4
INT	11 (3T6)	
PSY	11 (3T6)	
KAR	11 (3T6)	

Typiska vapen FV Skada

Trästav	65%	1T4
---------	-----	-----

Typiskt skydd: 0

Förflyttning: L12

Typiska Färdigheter: Slagsmål 65%, Bluffa 30%, Hantverk 45%

Orch

Orcher är något kortare än människor, men grövre och kraftigare i kroppen. De har skärmmande och primitiva grad, huggtänder och borstig hårväxt. Deras ögon är blodröda, och lyser svagt i mörker. De bor i klaner och rövargäng ute i vildmarken, eller som soldater hos hårdhänta tyranner och svartkonstnärer.

Egenskap Värde

STY	14 (3T6+3)	SB 0
FYS	11 (3T6)	KP 11
SMI	11 (3T6)	STO 4

INT 10 (2T6+3)

PSY 11 (3T6)

KAR 7 (2T6)

Typiska vapen FV Skada

Kroksabel 70% 1T8+1

Kortbåge 60% 1T6

Typiskt skydd: Läderharnesk 2

Förflyttning: L12

Typiskt Färdigheter: Närstrid 70%, Skytte 60%, Spåra 40%, Upptäcka fara 30%,

Specialförmåga: Orcher har nattsyn och kan se lika bra på natten som på dagen. kan se lika väl i mörker som i fullt solsken.

Svartalf

Svartalfer är i grunden människolika varelser, men är kortare och senigare, med grov härdad hud. De har glirande ögon, vassa borst och huggtänder. Ökända rövare och härjare, svartalfer bosätter sig ofta i djupa skogar och utmarker.

Egenskap Värde

STY 9 (2T6+2) SB 0

FYS 7 (2T6) KP 9

SMI 11 (3T6) STO 3

INT 9 (2T6+2)

PSY 11 (3T6)

KAR 7 (2T6)

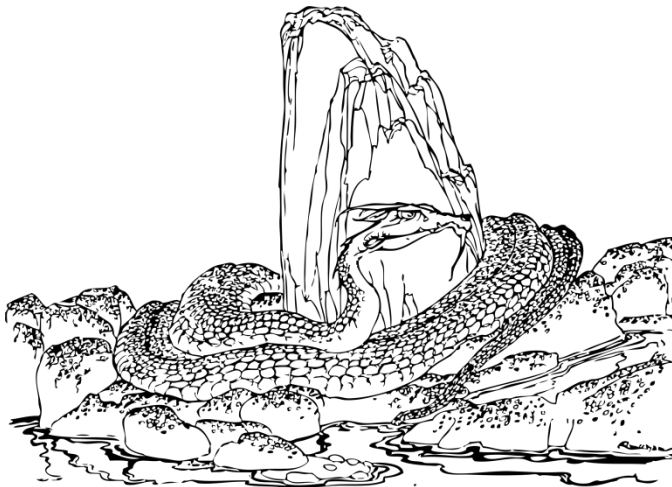
Typiska vapen FV Skada

Kroksabel 55% 1T6

Typiskt skydd: 0**Förflyttning:** L10**Färdigheter:** Spåra 50%, , Närstrid 55%, Smyga 50%**Specialförmåga:** Svartalfer har nattsyn och kan se lika bra på natten som på dagen. kan se lika väl i mörker som i fullt solsken.

Monster

Monster är en samlingsterm för ovanliga och vildsinta vidunder. De flesta monster är farliga motståndare för en grupp rollpersoner.



Drake

Dessa väldiga ödlebestar är med rätta fantasyvärldens mest fruktade vidunder. Ofta uråldriga, alltid sluga och intelligenta och beskyddade av stenhårda fjällpansar är de en match även för de mest hjältemodiga kämpar. Varje drake är unik - vissa har förmågan att spruta eld eller gift ur sina väldiga käftar, andra förlitar sig på sina väldiga klor och

tänder. Det är vanligt att Drakar har stora vingar och flygförmåga, men det finns även mer ormlika exemplar som aldrig lämnar marken. De värden som anges nedan är ett exempel på en medelstor, medelålders drake.

Drakar bosätter sig gärna i djupa grottor, övergivna ruiner och på höga bergstoppar. De älskar guld och rikedomar, och brukar samla på sig stora skatter genom ren plundring.

Egenskap Värde

STY 89 SB 6T6

FYS 38 KP 62

SMI 11 STO 16

INT 17

PSY 18

KAR 21

Naturliga vapen FV Skada

2 Klor 130% 1T6 + 6T6

Svanssnärt 120% 1T4 + 6T6

Bett 130% 1T8 + 6T6 (Gift 65%, Skada 1T10)

Eldkvast 95% 2T10 (attack mot alla varelser upp till PSY meter bort i den riktning eldkvasten slår. Eldkvasten täcker c.a. 45 grader)

Naturligt skydd: 8

Förflyttning: L14/F52

Färdigheter: Finna dolda ting 95%, Upptäcka fara 90%, Uppmärksamhet 95%, Lärdom 85%, Språkkunskap 95%, Köpslå 85%, Naturkunskap 85%, VARSEBLIVNING 75%, ANTIMAGI 60%, MOTSTÅNDSKRAFT 75%

Flygödlar

Bevingade skräcködlor som häckar vid avlägsna klippor över öknar, savanner eller stora hav. De jagar vilt och otursamma resenärer.

Egenskap Värde

STY 15 SB 0

FYS 13 KP 16

SMI 13

INT 5

Naturliga vapen FV Skada

Gripklor 45% 1T4

Naturligt skydd: 1**Förflyttning:** L2, F30**Färdigheter:** Spåra 70%, Slagsmål 45%

Jätte



Dessa människovarelser i jätteformat dominerar sin omgivning. De är ofta sex meter eller längre, och ser småvarelser som irriterande störmoment som bäst. Jättar bor antingen själva i avlägsna grottor och hyddor, eller i enkla byar.

Egenskap **Värde**

STY 51 SB +5T6

FYS 39 KP 45

SMI 10 STO 10

INT 11

PSY 11

KAR 7

Typiska vapen FV Skada

Trädstam 60% 2T6+5T6

Naturligt skydd: 1**Förflyttning:** L30**Färdigheter:** Spåra 40%, Naturkunskap 20%, Slagsmål 60%**Rese**

Stora bjässar som är besläktade med orcher och svartalfer, men större och mer trögtänkta. De är ökända för sin kroppsstyrka och sitt vildsinne. De bor vanligen i vildmarken - i hålor, grottor eller ruiner. Ofta rekryteras de av orchgäng eller rövarband som muskelkraft.

Egenskap Värde

STY 35 SB 3T6

FYS 20 KP 20

SMI 10 STO 6

INT 7

PSY 11

KAR 5

Typiska vapen FV Skada

Klubba 45% 1T6+3T6

Naturligt skydd: 1**Förflyttning:** L10

Färdigheter: Närstrid 40%, Slagsmål 50%, Smyga 45%, Upptäcka fara 25, Spåra 45%
Uppmärksamhet 45%

Jätteamöba

En genomskinlig dallrande slemsäck som kan glida fram över kala ytor - vare sig dessa är golv, väggar eller tak, och som kastar sig över sina offer i ett försök att kväva dem. Jätteamöban är en ointelligent varelse som agerar helt på instinkt.

Egenskap Värde

STY 20 SB 1T6

FYS 45 KP 45

SMI 6 STO 7

Typiska vapen FV Skada

Kvävningsattack 60% 1T4+1T6,

Typiskt skydd: 0

Förflyttning: L5

Specialregel: Det är Lätt (+30%) för en Amöba att anfalla ett offer den redan träffat med en kvävningsattack runda innan - offrat täcks av de väldiga amöban och kan sedan inte förflytta sig. Så fort den lyckas med en kvävningsattack börjar offret kvävas - se reglerna för drunkning och kvävning. En minut motsvarar sex stridsrundor. Offrets kamrater måste lyckas med ett motståndsslag för STY mot Jätteamöben för att dra oss offret.

Kimera

Fruktade vidunder som tycks bryta mot naturens lagar. Den har framtassar och huvud som ett lejon, ett gethuvud som växer från dess skuldror och en orm med giftdrypande gaddar som svans.

Egenskap Värde

STY 29 SB +2T6

FYS 22 KP 22

SMI 17 STO 6

INT 5

PSY 16

Typiska vapen FV Skada

Lejonbett 70% 1T8+2T6

Klor 70% 1T6+2T6

Ormbett 60% 1T4+2T6 (Gift 60%, 1T10)

Typiskt skydd: 5 skinn

Förflyttning: L16

Färdigheter: Lyssna 50%, Upptäcka Fara 80%, Smyga 60%, Spåra 50%

Mantikora

En väldig lejonbest med ett vidunderligt människoansikte och enormt gap med flera rader tänder. Mantikorer är rödflammiga i pälsen, har långa, giftdrypande klor och en taggsvans som också den dryper av dödligt gift. De har rykte om sig att vara intelligenta, grymma och skoningslösa mördare. Den kan skjuta taggar från sin skorpionsvans som avståndsvapen - de växer sedan ut den.

Egenskap Värde

STY 28 SB +2T6

FYS 25 KP 25

SMI 10 STO 7

INT 11

PSY 11

Typiska vapen FV Skada

Bett 70% 1T10+2T6

Klor	70%	1T6+2T6
Svansstick	60%	1T4+2T6, nära räckvidd (Gift 75% 2T6)

Minotaur

En minotaur är ett monster som har en människas kropp med en tjurs huvud, klövar och svans. Det är barbariska och blodtörstiga varelser. De skapades någon gång i forntiden av en mäktig trollkarl för att tjäna honom som hantlangare och livvakter. Men deras vilda frihetstörst fick dem att slå sig fria och bosätta sig i vildmarken.

Egenskap Värde

STY	28	SB 2T6
FYS	18	KP 18
SMI	13	STO 7
INT	10	
PSY	11	
KAR	9	

Typiska vapen FV Skada

Dubbelyxa	65%	2T8+2T6
Stångning	65%	1T6+2T6

Naturligt skydd: 3 poäng skinn

Förflyttning: L10

Färdigheter: Hoppa 65%, Klättra 65%, Smyga 65%, Spåra 50%, Slagsmål 65%, Närstrid 65%

Troll

Stora, tröga och våldsamma sällar som bor i vildmarken - i skog, berg och djupa grottor. Dessa våldsamma enstöringar är ständigt hungriga, och drar sig inte från att stjäla boskap från ensliga människobyar.

Egenskap	Värde
----------	-------

STY	26	SB 2T6
FYS	22	KP 22
SMI	7	STO 7
INT	6	
PSY	11	
KAR	7	

Naturliga vapen **FV** **Skada**

Klor	45%	1T6+2T6
Klubba	45%	1T6+2T6

Naturligt skydd: 3

Förflyttning: L8

Färdigheter: Spåra 30%, Slagsmål 65%, Närstrid 45%

Förfrågningar: Mörkersyn - mörker är inget hinder för Trollet, som ser lika bra på natten som om det vore dagsljus.

Djur

Fantasyvärlden är full av vanliga djur - vissa människans bästa vän, andra farliga rovdjur eller bytesdjur. Djur anses inte onaturliga eller skrämmande på samma sätt som monster, även om den som möter en utsvulten vargflock eller rasande björn vet att de kan vara nog så farliga.

Häst

Ett vanligt arbets- och riddjur. Hästar är vanligtvis ofarliga och intresserade av humanoider, men tränade stridshästar kan eldas till att angripa i närstrid.

Egenskap Värde

STY 24 SB +1T6

FYS 17 KP 17

SMI 11 STO 6

INT 5

Naturliga vapen FV Skada

Hovar 65% 1T4+1T6

Bett 35% 1T6+1T6

Naturligt skydd: 1 poängs skinn

Förflyttning: L20

Pansarhäst

En storväxt och tjockhudad häst som passar utmärkt som stridshäst. Namnet kommer från den tjocka och sträva huden - som om än inte pansar i alla fall är trollhudstjock.

Egenskap Värde

STY 29 SB +2T6

FYS 15 KP 15

SMI 11 STO 7

INT 5

Naturliga vapen FV Skada

Hovar 65% 1T4+2T6

Bett 35% 1T6+2T6

Naturligt skydd: 1

Förflyttning: L20



Brunbjörn

En stor, brunpälсад björn som lever i de djupa skogarna och livnär sig på bär, fisk och småvilt. Om de eller deras ungar hotas kan de bli mycket farliga. Ibland drabbas de av plötsligt raseri, och angriper boskap och människor som slagbjörnar.

Egenskap Värde

STY	25	SB +1T4
FYS	13	KP 17
SMI	11	STO 5
INT	5	

Naturliga vapen FV Skada

1 Bett 35% 1T6+1T4

2 Klor 55% 1T6+1T4

Naturligt skydd: 2

Förflyttning: L12

Färdigheter: Spåra 35%

Varg

Vargen är ett vanligt rovdjur i världens skogar och kalla tundror. De tar ofta boskap, och galna, utsvultna eller förtrollade kan utgöra en fara för människor.

Egenskap Värde

STY 11 SB 0

FYS 14 KP 10

SMI 16 STO 3

INT 5

Naturliga vapen FV Skada

1 Bett 50% 1T6

Naturligt skydd: 1

Förflyttning: L16

Färdigheter: Spåra 80%, Gömma sig 45%

Krokodil

En bepansrad ödla med tandförsett gap. Krokodiler finns främst i varmare regioner, där de ofta hemsöker floder och träsk. Krokodiler kan bli stora, och det är inte ovanligt att de tas för drakar eller andra ödlemonster.

Egenskap Värde

STY 27 SB +2T6

FYS 14 KP 10

SMI 16 STO 3

INT 5

Naturliga vapen FV Skada

1 Bett 50% 1T8+2T6

Naturligt skydd: 2

Förflyttning: L6, S9

Färdigheter: Gömma sig 75%

Lejon

Dessa farliga kattdjur dominerar de öppna savanner och soliga slättlandskap de jagar på. De rör sig antingen i flockar, eller som enskilda hanar som letar efter en flock.

Egenskap Värde

STY 26 SB 2T6

FYS 11 KP 11

SMI 16 STO 6

INT 5

Naturliga vapen FV Skada

Kloattack 65% 1T8

Bett 65% 1T6

Naturligt skydd: 2 poängs skinn

Förflyttning: L16

Färdigheter: Spåra 60%, Smyga 75%

Övernaturliga varelser

Varelser som kommer från en annan dimension eller verklighet, som frammanas genom magi samt alla odöda och vandöda varelser samlas under titeln ‘övernaturliga varelser’.

Demon

Övernaturliga kaosvarelser av magisk natur, som ses som ondskan personifierad. Det finns en oändlig variation, från kraftlösa demonsträlar till fasansfulla demonfurstar som kan tävla med gudarna. Den demon som presenteras nedan är bara ett exempel. Demoner är överlag grymma, förrädiska och maktfullkomliga, och kan vara otroligt farliga att ha att göra med.

**Egenskap Värde**

STY 35 SB 3T6

FYS 22 KP 22

SMI 11

INT 14

PSY 22

Typiska vapen FV Skada

Klor 75% 1T10+3T6 (Gift 50%, 1T10)

Köttixa 90% 1T8 +3T6

Typiskt skydd: 2 poäng fjäll

Förflyttning: L14, F10

Färdigheter: Slagsmål 75%, Närstrid 90%, KONTROLLERA PERSON 45%, ELD 75%, OSYNLIGHET 80%, MINSKA 55%, MÖRKER 70%



Skelett

Skelett är benrangel som har kommit till liv genom uråldriga förbannelser eller ond magi. Ett vandrande skelett är en skrämmande syn. De används ofta som vakter i kryptor och trollkarlars ensliga torn.

Egenskap Värde

STY 13 SB 0

FYS 7 KP 7

SMI 11 STO 4

Typiska vapen FV Skada

Bredsvärd 55% 1T8

Typiskt skydd: 0

Förflyttning: L10

Färdigheter: Skytte 60%, Närstrid 55%, Smyga 70%

Vampyr

Mäktiga odöda som livnär sig på de levandes blod och livskraft. De ser ut som vanliga dödliga, men deras bleka hud och förlängda hörntänder kan vara en ledtråd till deras sanna natur. Vampyrer är ofta ensliga jägare, men kan också skapa tyranniska vampyrsamhällen.

Egenskap Värde

STY 18 SB 0

FYS 18 KP 28

SMI 11 MP X

INT 13

KAR 17

Typiska vapen	FV	Skada
----------------------	-----------	--------------

Svärd	65%	1T8
-------	-----	-----

Vampyrbett	65%	1T4
------------	-----	-----

Typiskt skydd: 0

Förflyttning: L10

Färdigheter: Närstrid 65%, Smyga 70%. KONTROLLERA PERSON 80%

Förmågor: Varje runda som Vampyren lyckas med en vampyrbettattack dricker han 1T6 FYS av offrets blod. Varje FYS höjer Vampyrens MP temporärt med ett. När FYS når 0 för offret. Slå därefter ett svårt (-30%) PSY slag för offret. Om slaget misslyckas återuppstår offret nästa natt som en Zombie under Vampyrens kontroll. Om slaget lyckas återuppstår offret nästa natt som en Vampyr.

Vampyrer kan bara skadas av magiska vapen och solljus (1T6/runda). De förintas av en påle genom hjärtat när de sover (det vill säga på dagen).

Elementarer

Elementarer är råa manifestationer av de fyra elementet – jord, eld, vatten och luft. De kan frammanas av en skicklig trollkarl, och lyder sedan dennes vilja så länge de befinner sig i samma verklighet.

Salamander (eld)

Salamandrar är elementarvarelser från eldens dimension. En ödleliknande gestalt av kol och glöd.

Egenskap	Värde
-----------------	--------------

STY	6xE	SB 0
-----	-----	------

FYS	12	KP 6xE
-----	----	--------

SMI	6xE	STO E
-----	-----	-------

Naturliga vapen	FV	Skada
------------------------	-----------	--------------

Förbränningsattack 50+5/E% 1T6/E

Naturligt skydd: 1

Förflyttning: L14

Förmågor: En Salamander kan: i) tända eld på brännbara föremål som den vidrör, ii) Låka skador genom att absorbera kraft från en eld. Slå tärninigar som för skador tillfogade av eid, men räkna det som antalet återställda KP, iii) hetta upp ett metall vapen så att det tillfogar 1T6/E extra i skada om det träffar (hettan varar i lika många SR som Salamanderns grad), iv) förskingra en Sylf genom att vinna ett motståndsslag mot SMI.

Sylf (luft)

Sylfer är elementarvaror från luftens dimension. En spöklik, virvlande gestalt.

Egenskap Värde

STY 6xE SB 0

FYS 12 KP 6xE

SMI 6xE STO E

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L40/F40 om Sylfen inte bär på någonting. Annars L10.

Förmågor: En Sylf kan: i) blåsa omkull någon genom att övervinna dess FYS med sin egen FYS på motståndstabellen, ii) styra ett projektilvapen så att träffchansen ökar med 5% och skadan med 1T3 per E, iii) inte skadas av icke-magiska vapen, iv) blåsa sönder en Gnom genom att vinna ett motståndsslag mot STY

Gnom (jord)

Gnomer är elementarvaror från jordens dimension. En humanoid gestalt med grova drag, som huggen ur sten.

STY 6xE SB 0

FYS 6xE KP 6xE

SMI 12 STO E

Vapen FV Skada

Nävar 50+5/E% 1T4/E

Naturligt skydd: E

Förflyttning: L6

Förmågor: Slagsmål 50 + 5/E%, En Gnom kan i) peka ut i vilken riktning närmaste fyndighet av en valfri typ av metall befinner sig, ii) förinta en Undin genom att vinna ett motståndsslag FYS.

Undin (vatten)

Undiner är elementarer från vattnets dimension. En svajande halvgenomskinlig vattenpelare.

Egenskap Värde

STY 12 SB 0

FYS 6xE KP 6xE

SMI 6xE STO E

Vapen FV Skada

Vattenattack 25+5/E% 1T8 (se förmågor)

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: S10, L2

Förmågor: Slagsmål 50+5/E% En Undin kan i) ta halv skada från fysiska, icke-magiska vapen, ii) bära ett föremål genom vatten, förflyttning lika med E, iii) göra så att ett vapen fungerar lika bra under vatten som vanligt, iv) släcka en Salamander genom att vinna ett motståndsslag SMI. En Undin som lyckas med en vattenattack kan börja fylla offrets lungor med vatten och försöka dränka offret automatiskt. Om Undinen lyckas med ett motståndsslag FYS mot FYS blir offret medvetslöst och riskerar sedan dö efter 1T3 minuter enligt reglerna för drunkning. Offret kan närsomhelst räddas genom ett lyckat slag för Första Hjälp.

Spöke

Ett spöke är anden från någon som har dött en olycklig död. Spöken är ofta arga, ensamma och kan lätt bli våldsamma.

Egenskap Värde

INT 11 KP 11

PSY 11

KAR 11

Typiska vapen FV Skada

Gastkramning 60% 1T6

Typiskt skydd: 0**Förflyttning:** L10

Speciella egenskaper: Spöken saknar fysisk form, och kan endast skadas av magi och magiska vapen. Attacken gastkramning påverkar offrets MP istället för KP.