

# Drakar<sup>®</sup> och Demoner

**REGLER**

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

# Drakar<sup>®</sup> och Demoner

KONSTRUKTION

**THEODORE  
BERGQVIST**

**MAGNUS  
MALMBERG**

LÅDANS OMSLAGSMOTIV

**MICHAEL WHELAN**

ILLUSTRATIONER I BOKEN

**JOHAN EGERKRANS**

FIGURER I BOXEN

(STORLEKSILLUSTRATION)

**NIKLAS BRANDT**

SPRÅKLIG BEARBETNING

**ANNA HULTGREN**

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL

**MAGNUS MALMBERG**

SPECIELLT OMNÄMNANDE

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

Ola Wassvik, Anonyma Alver, Henrik Falk, Jürgen Richter,  
Henrik Nordin, Joel Haglund, Conny Larsson, Cato Vandrare,  
Fredrik "Kvacksalvaren" Strömberg och Johnny Burlin.

Version 1.1

Copyright © 2019 RiotMinds AB



# FÖRORD

Det finns såklart många som vi vill tacka för att vi har fått möjlighet att göra en ny version av ett klassiskt spel. Stephen Perrin, Lars-Åke Thor, Fredrik Malmberg, Nils Gulliksson, Åke Eldberg, m.fl. Tillsammans med en mängd andra personer som var mer eller mindre inblandade, banade de väg för Drakar och Demoner, och rollspel i Sverige. Tack!

Vi vill även passa på att nämna två personer som har betytt mycket för just det här projektet. Johan Egerkrans, för att han tog sig an uppgiften att illustrera spelet, och med det engagemang och glöd han gjorde det. Illustrationerna blev fantastiska och en stor del av upplevelsen och viljan att spela. Den andra personen är Magnus Seter. Magnus Seter var den första personen som vi på RiotMinds vände oss till när vi hade köpt varumärket Drakar och Demoner, och som redan då gav oss många tips och råd. Magnus Seter var också den första person som vi frågade om råd, när vi skulle göra den här nytugåvan. Han har alltid på nyfiket och strukturerat sätt stöttat oss på RiotMinds, och för det är vi tacksamma.

Det är nu 16 år sedan RiotMinds tog över Drakar och Demoner, och ibland har det känts trööstlöst att arbeta med något som har dödförklarats många gånger. Men vi har inte gett upp, vi har kämpat på, och försökt att göra vår grej. Att göra en nytugåva av det klassiska spelet från 80-talet är en dröm vi haft i många år men helt enkelt inte haft tid och ork att ta oss an. Förrän nu, med er hjälp. Detta är helt och hållet ett resultat av många personers önskan, och bidrag, och mest av allt vill vi på RiotMinds tacka alla er som har trott på oss, och på det här projektet. Alla från den första "backern", till den sista betatestaren.

Från början var tanken att vi skulle ligga så nära originalet från 1987 som möjligt och endast göra minimala ändringar. Vi vill vara ärliga och säga, att det helt enkelt inte gick. Det har hänt så mycket med rollspel sedan 80-talet att vi behövde vända och vrida på mer än vi trodde. Den som är petig kommer att upptäcka många förändringar i spelet, men vi hävdar att känslan och upplevelsen är densamma som i spelet från 1987 och 1989. Vi hoppas att du kommer att tycka om att spela Drakar och Demoner, vare sig om du började spela rollspel på 80-talet, eller är nybörjare.

Nu spelar vi!

RiotMinds



<b>FÖRORD</b> .....	<b>2</b>	<b>MAGI</b> .....	<b>49</b>
<b>INNEHÅLL</b> .....	<b>3</b>	Att bli magiker .....	49
<b>INTRODUKTION</b> .....	<b>5</b>	Magi och kraftpoäng .....	49
Deltagare .....	5	Besvärjelsekonst .....	49
Hjälpmedel .....	5	Att använda magi .....	49
Tärningsslag .....	6	Tid och magi .....	51
<b>ROLLPERSONEN</b> .....	<b>9</b>	Att övervinna motstånd .....	53
Skapa din rollperson .....	9	Att lära sig besvärjelser .....	53
Grundegenskaper .....	16	Magiska föremål .....	53
Sekundära egenskaper .....	17	Familiaris .....	54
Personlighet och bakgrund .....	19	Besvärjelsesamling .....	55
Yrken .....	20	<b>UTRUSTNING</b> .....	<b>65</b>
<b>FÄRDIGHETER</b> .....	<b>31</b>	Pengar .....	65
Basvärde och chans att lyckas .....	31	Vapen .....	65
Att bli bättre .....	35	Rustningar .....	65
<b>STRID OCH SKADA</b> .....	<b>37</b>	Sköldar .....	65
Förlopp .....	37	GE-krav .....	65
Handlingar .....	37	Utrustningslistor .....	66
Turordning och positioner .....	38	<b>VARELSER</b> .....	<b>75</b>
Anfall och Parering .....	39	Varelsers storlekar .....	75
Passiva handens beväpning .....	39	<b>ÄVENTYR</b> .....	<b>97</b>
Undvika attack .....	40	Om spelmötet .....	97
Skada .....	41	Hur du skapar ett äventyr .....	97
Skydd och rustningar .....	41	Spelvärld .....	97
Fummel i strid .....	42	Spelledarpersoner .....	98
Särskilda situationer .....	42	Kartritning .....	98
Skador och läkning .....	43	Tidsskalor .....	98
Kroppspoäng .....	43	Om din rollpersoner dör .....	98
Att bli skadad .....	45	Ändra i regler .....	98
Olika skador .....	45	Spelexempel .....	98
Läkning och vård .....	46	<b>MOTSTÅNDSTABELL</b> .....	<b>101</b>







# INTRODUKTION

Välkommen till Drakar och Demoners fantastiska värld. Har du aldrig spelat rollspel tidigare, eller är osäker på hur du spelar, så rekommenderar vi att du först läser igenom introduktionen ett par gånger. Längst bak i boken finns ett kapitel som heter Äventyr, och där finns mer information om hur du spelar och förbereder dig för att spela Drakar och Demoner.

## DELTAGARE

I spelet finns det två typer av deltagare, spelare och spelledaren.

Spelet lämpar sig bäst för en spelledare och 2-4 spelare.

## Spelare

Alla spelare som inte är spelledare har en rollperson. En rollperson är en påhittad roll som spelaren spelar. Exempel på roller kan vara *"den stora och starka krigaren Turga"* eller *"den vilda och smått galna magikern Melidar"*.

Spelarens uppgift är att spela sin rollfigur, antingen ensam eller tillsammans med andra spelare som också har rollpersoner. Kom ihåg att ni spelar för att det ska vara roligt. Om du som spelare gör allt för att din rollperson ska förstöra för de andra rollpersonerna eller struntar i vad spelledaren säger blir det snabbt tråkigt och ingen kommer att vilja spela med dig igen. Samarbete, inlevelse och att skapa en god stämning brukar vara en enkel tumregel för att det ska bli roligt.

Läs i kapitlet Rollpersonen hur du skapar en rollperson.

## Spelledare

Spelledaren är den som leder själva spelet och som går att jämföra med en regissör för en teater, eller en dirigent för en orkester. Det är spelledaren som leder in spelarna på de uppdrag och äventyr som spelet går ut på.

Eftersom spelledaren är den som styr och ställer i äventyren är det också spelledaren som har sista ordet i hur regler ska tolkas och när det krävs att rollpersonerna slår olika slag för att lyckas med sina handlingar.

Ingen tycker om en spelledare som är för hård eller "ond". Rollspel handlar om att ha kul tillsammans och därför måste spelledaren också ta hänsyn till dem som spelar så att de inte tycker att det blir tråkigt, orimligt eller orättvist. Det finns inget som förstör ett spelmöte så mycket som när spelare och spelledare tjafsar och blir osams om regler. Försök att hitta en bra kompromiss om ni är oense.

Bestäm vem som ska vara spelledare och vem som ska spela.

## HJÄLPMEDEL

Förutom att ni behöver er fantasi och inlevelseförmåga finns det några bra hjälpmedel för att spela Drakar och Demoner.

## Rollformulär

I boxen medföljer ett antal s.k. rollformulär. Du använder dessa när du skapar en rollperson och antecknar de egenskaper och färdigheter som din rollpersonen har, samt vilken utrustning och hur mycket pengar din rollperson har. Rollformulär går att kopiera eller att köpa nya.

### Tärningar

I boken förkortas ordet tärning med T. En sexsidig tärning 1T6, en tiosidig tärning 1T10 o.s.v. I boxen medföljer följande tärningar: 3T6, 1T10 och 1T100. För att slå 1T100 slår du de två tiosidiga tärningarna. Den ena tiosidiga tärningen visar tiotal (10, 20, 30 o.s.v.), den andra visar ental (01, 02, 03 o.s.v.). Ett tärningsslag som visar  $(00)+(0)=100$ , ett som visar  $(00)+(5)=5$ ,  $(20)+(7)=27$ , o.s.v.

Ibland står det att du ska slå 1T3 eller 1T5, då slår du helt enkelt 1T6 respektive 1T10 och delar resultatet med två.

### Figurer och golvplan

Ibland kan det vara både bra och praktiskt att ha en golvplan och ställa fram figurer. I boxen medföljer pappersfigurer och golvplan. När du ställer figurerna på golvplanen fyller figuren en ruta.

Varje ruta representerar en kvadrat som är 1 x 1 meter. Med figurer och golvplan går det lättare att bedöma avstånd och se hur personer och monster står i förhållande till varandra.

Det finns även tennfigurer att köpa för att förhöja upplevelsen ytterligare. Använder du figurer går det bra att måla dem. Det förhöjer upplevelsen avsevärt. Det finns mycket tips och idéer på Internet om hur du målar figurer.

### Logik, regler och samspel

Ibland kommer ni att stå inför regler som verkar ologiska, och krångliga, eller har ni ett bättre alternativ.

Reglerna kommer inte alltid att vara logiska eller helt och fullt rättvisa. Det viktigaste är att ni har kul när ni spelar och en stor fördel med rollspel är att ni kan hitta på egna regler och varianter. Det enda ni bör tänka på är att hålla er till de regler ni skapar så att både spelarna och spelledaren vet vad ni ska förhålla er till och vad som gäller.

Skriv gärna ner alternativa regler på anteckningssidorna längst bak i boken.

Det finns ett antal alternativa regler till huvudreglerna. Fundera på hur, och om ni vill använda dem istället för huvudregeln. Markera med ett kryss om ni väljer att spela med de alternativa reglerna. Det underlättar för alla att veta vilka regler ni spelar med.

### TÄRNINGSSLAG

De flesta tärningsslag som görs i spelet är för att se om du lyckas eller misslyckas med en färdighet, men också för att slå initiativ, skador, fummel och en hel del andra saker som behöver avgöras av en tärning. Nedan beskrivs i korthet hur de olika tärningsslagen fungerar, och varje kapitel beskriver träningslagen ytterligare.

### Färdighetsslag

Färdighetsslag används för att se om du lyckas med en färdighet. För att avgöra om du lyckas eller inte slår du 1T100. Chans att lyckas, GL, avgörs av hur duktig du är på färdigheten. Du ska slå under eller lika med din chans att lyckas för att lyckas med färdigheten.

### Grundegenskapsslag

Grundegenskapsslag används när det inte finns någon färdighet som beskriver vad du vill göra men som ändå kräver ett slag. Ett grundegenskapsslag fungerar på samma sätt som ett färdighetsslag, d.v.s. du slår 1T100 och ser om du lyckas. Det är ditt värde i en eller flera grundegenskaper multiplicerat med X som avgör hur stor chans du har att lyckas. En bra tumregel är att multiplicera grundegenskapen med 3 för att få fram ett normalsvårt slag.

### Exempel

*Rollpersonen Hastard ska lyfta bort en jättestor sten som ligger framför ingången till en grotta. Det finns ingen färdighet som beskriver hur man lyfter bort stenar, men grundegenskapen styrka är ett bra mått på hur stark Hastard är. Hastard har styrka 18, och spelledaren bedömer det som medelsvårt och Hastard får  $STY \times 3 = 54\%$  chans att lyckas lyfta bort stenen.*

## Skadeslag

I strid använder du olika typer av vapen som ger olika skada. Läs av i vapentabellen för att se vad varje vapen ger i skada.

### Öppet skadeslag

Varje gång du slår en skadetärning finns det en chans att vapnet träffar så vådligt att skadan blir extra stor. När du slår en eller flera skadetärningar och resultatet visar en 6:a får du slå den tärningen igen och lägga ihop resultaten. Detta kallas för ett öppet slag. Du får bara slå öppet slag en gång per tärning.

### Fummel

Att fumla med ett tärningslag betyder att du misslyckas totalt och något oväntat händer. I strid finns det till exempel risk att du skadar dig själv eller någon annan när du fumlar. Du fumlar alltid om du slår 98-00 på 1T100. För att se vad som händer dig vid ett fummel i strid eller vid besvärjande slår du en tärning på fummeltabellen för strid, sidan 42, respektive magi, sidan 52. Vad som händer vid fummel för andra färdigheter, är alltid upp till spelledaren att avgöra.

## Perfekt

Perfekt kallas det slag som är riktigt lyckat. Perfekta slag ger extra effekt oavsett om du har slagit perfekt slag för en färdighet eller magi.

Du slår alltid perfekt slag om du slår 01-03 på 1T100. För att se effekten av det perfekta slaget när du använder magi slår du en tärning på tabellen för perfekta slag för magi, sidan 51.

Vad som händer vid perfekta slag för andra färdigheter är alltid upp till spelledaren att avgöra.

### Motståndstabellen

Ibland används motståndstabellen för att avgöra om du lyckas eller misslyckas. Använd grundeenskapen som aktiv och svårighetsgraden på motståndet som motstånd.

Motståndet graderas från 1-25 (1=lågt motstånd, 25=det svåraste motståndet) Läs av i motståndstabellen, sidan 101, för att se var de två möts och vilket värde det ger. Detta värde ska du slå under på 1T100 för att lyckas.









## SKAPA DIN ROLLPERSON

Det första du som spelare ska göra är att skapa en rollperson. Ta fram ett rollformulär och tärningarna. Ibland kan det vara bra att ha ett kladdpapper till hands för att anteckna vid sidan om. Du skapar en rollperson genom att gå igenom nedanstående steg:

1. Plocka fram ett rollformulär, papper, penna och tärningar.

---
2. Välj vilken varelse din rollperson ska vara. Läs mer om de olika varelserna på sidorna 10–15.

---
3. Slå fram din rollpersons grundegenskaper och lägg till eller ta bort modifikationer för olika varelses. Läs mer på sidorna 16–17.

---
4. Bestäm din rollpersons sekundära egenskaper. Läs mer om sekundära egenskaper på sidorna 17–20.

---
5. Välj något yrke du tycker låter spännande och som motsvarar den rollperson du vill skapa. Läs mer om varje yrke på sidorna 20–29.

---
6. Hitta på en spännande historia och bestäm din rollpersons personlighet och bakgrund.

---
7. Räkna fram och skriv ner din rollpersons färdigheter, som baseras på vilken varelse och vilket yrke du har valt. Läs mer i kapitlet Färdigheter på sidorna 31–35.

---
8. Utrusta din rollperson med vapen, rustning och andra föremål som kan vara bra att ha. Läs mer i kapitlet Utrustning på sidorna 65–73.

---
9. Berätta för de andra spelarna och för spelledaren om din rollperson. Gör dig redo för att spela!

---





### **Alv**

Alver är vackra och finlemmade varelser. Det flesta alver lever betydligt längre än människor, och det sägs att det finns alver som aldrig kan dö av ålder. Alver lever gärna i de stora skogarna och håller sig på sin kant. De trivs i harmoni och samklang med naturen. Alver är mycket förtjusta i allt som är vackert, gott och skönt och ses oftast som ljusets och godhetens förkämpar. Alla alver har nattsyn, d.v.s. de kan se som om det vore dag under en klar stjärnhimmel eller motsvarande ljus.



### **Anka**

Ankorna är liksom halvlängdsfolk korta till växten och blir sällan längre än en och en halv meter. De har armar istället för vingar och simhud mellan sina tår. Ankorna tycker om att vistas vid, eller på, havet. De är utmärkta sjöfarare och tycker om att leva vid kusten. De flesta ankor är vita, men det finns även svarta, bruna och grå ankor. Alla ankor har basvärde x2 i färdigheten simma.



### ***Dvärg***

Dvärgarna är kortväxta och tåliga. De har ofta långt skägg och bister blick. Det sägs att dvärgar är motståndskraftiga mot sjukdomar, uthålliga och tappra. Dvärgar bor i grottor där de bryter guld och ädelstenar. De är duktiga smeder och hantverkare. Föremål som tillverkas av dvärgar anses hålla högsta klass. Alla dvärgar har mörkersyn, d.v.s de ser PER x 3 m i svagt upplysta utrymmen och PER meter i utrymmen utan någon som helst ljuskälla.



### ***Halvlängdsfolk***

Halvlängdsfolk, även kallade halvlingar, blir något över en meter långa. De har stora, håriga fötter och använder aldrig skor. Halvlängdsfolk är oftast fredliga och tycker om att äta och dricka gott. Liksom alver lever de längre än människor och riktigt gamla halvlingar kan bli över hundraåriga. Trots sin ringa storlek är halvlängdsfolk både tåliga och modiga, även om de trivs bättre framför brasan än ute på äventyr.





## ***Människa***

Människor är de vanligaste av de humanoida varelserna. De finns överallt och bor helst i byar, städer eller på landsbygden. Människor är längre och mer uthålliga än exempelvis alver, men har inte samma enhetliga kultur som andra varelser. Vissa människor bor i norr där det är kallt, andra i söder där det är varmt. Vissa människor har långt svart hår, andra är blonda och har blå ögon. Kort sagt, det finns många olika folkslag bland människorna.



### ***Vargfolk***

Vargfolk ser ut som vargar på två ben. De har hårbeklädd människokropp, varghuvuden och kloförsedda händer. Vargfolk lever gärna i flock som nomadfolk och har inget eget rike eller landområde som de alltid befinner sig i. Vargfolk är av naturen rovdjur och inte sällan blir de krigare eller jägare. Alla vargfolk får +1 i skada på sina naturliga attacker, eftersom de har klor och huggtänder.

## GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna beskriver din rollpersons mest grundläggande egenskaper såsom att vara stark, smidig, intelligent o.s.v. Ett högt värde i en grundegenskap betyder att egenskapen är väl utvecklad (bra), ett lågt värde tvärtom (dålig).

Tabellen visar vilka modifikationer de olika varelserna får på sina grundegenskaper.

### 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.

### 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.

### Smi

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

### 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.

### 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.

### 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.

### 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.

## Slå fram grundegenskaper

För att slå fram din rollpersons grundegenskaper ska du slå 4T6. Ta bort den tärning som visar sämst resultat och lägg ihop talen. Skriv upp summan på ett papper och upprepa sju gånger (det finns sju grundegenskaper).

Placera därefter ut de olika poängen för respektive grundegenskap efter eget tycke och smak.

Tänk på att vissa varelser har plus, eller minus, på vissa av sina grundegenskaper. Dessa modifikationer räknas ut efter det att du har placerat ut rollpersonens grundegenskapsvärden.

GRUNDEGENSKAPER MODIFIKATIONER PÅ GRUND AV VARELSE

VARELSE	STY	FYS	SMI	PER	PSY	INT	KAR
Alv	-1	-1	+1	-	-	-	+1
Anka	-2	-1	+1	+2	-	-	-
Dvärg	+1	+1	-2	-	+1	-	-1
Halvlängdsfolk	-2	-1	+1	+1	+1	-	-
Människa	-	-	-	-	-	-	-
Vargfolk	+1	-	+2	-	-1	-1	-1

### Exempel

Lisa slår 4T6. Tärningarna visar: 1, 3, 3 och 6. Lisa tar bort tärningen som visar 1 och lägger ihop de andra. Resultatet är 12. Hon skriver ner 12 på ett papper och slår 4T6 igen. Lisa gör samma sak 7 gånger och får resultaten: 12, 13, 13, 9, 8, 15 och 16. Lisa vill att hennes rollperson ska vara krigare och placerar därför ut det bästa resultatet på grundegenskapen STY (16). Därefter placerar hon ut de andra poängen på de andra grundegenskaperna. När hon är klar ser hennes rollpersons grundegenskaper ut enligt följande: STY (16), FYS (13), SMI (13), PER (15) INT (9), PSY (8) KAR (12).

### Exempel 2

Kalle slår 4T6. Tärningarna visar: 1, 1, 2 och 6. Kalle tar bort en av tärningarna som visar 1 och lägger ihop de andra. Resultatet är 9. Han skriver ner 9 på ett papper och slår 4T6 igen. Han gör samma sak sju gånger och placerar ut poängen på sina grundegenskaper. Du kan aldrig ändra på en grundegenskap i efterhand.

#### Alternativ regel

Ett alternativ är att slå 4T6 sju gånger och ta bort den lägsta tärningen vid varje slag. Summan av de sju slagens resultat läggs samman i en stor poäng-pott. Därefter placerar du hur många poäng du vill ha på de olika grundegenskaperna. Lägsta värde en grundegenskap kan ha är 3 och högsta är 18. Modifikationer för olika varelser läggs på efter du har bestämt värde i en grundegenskap.

Ett annat alternativ är att slå strikt 3T6 för varje grundegenskap utan möjlighet att slå om, ta bort eller placera ut poängen. Detta skapar en rollperson med lägre värden än de andra alternativen och det är också svårare att rollpersonen får höga värden i grundegenskaper som är viktiga för vilket yrke din rollperson ska ha.

Ni kan såklart hitta på helt egna sätt att avgöra en rollpersons grundegenskaper. Ett poängsystem som inte bygger på tärningar går också bra att använda.

## 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 på nästa sida visar hur mycket din rollperson läker/nattsömn utifrån din rollpersons värde i FYS.

### 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 GL-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 GL-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 på nästa sida.



Kraftpoäng, 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.

Besvärjelser

Har din rollperson lärt sig färdigheten besvärjelsekonst har den lärt sig en eller flera besvärjelser. Endast den rollperson som lärt sig färdigheten besvärjelsekonst kan få besvärjelser när den startar sitt äventyrande. Din rollpersons GL-värde i färdigheten besvärjelsekonst 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.

Offensiv och defensiv hand

Slå fram eller 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.

STY		SKADEBONUS		PSY		TIMMARS VILA	
3-15		-		3-17		8	
16		+1		18		7	
17		+2		19		6	
18		+3		>19		5	
19		+4					
>19		+5		GL		ANTAL BESVÄRJELSER	
FYS		NATURLIG LÄKNING		1-29		1	
1-14		1 KP		30-39		2	
15-16		2 KP		40-49		3	
17		3 KP		50-59		4	
18		4 KP		60-79		5	
>18		5 KP		80-100		6	
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	
Ånka	10-20	21-30	31-40	>40	110-150	20-35	
Dvärg	20-40	41-60	61-100	>100	130-160	40-70	
Halvlängdsfolk	15-45	46-90	91-120	>120	100-130	25-45	
Människa	15-20	21-30	31-50	>50	160-200	50-80	
Vargfolk	10-20	21-30	31-40	>40	170-220	55-90	

## 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 spelrunder rollpersonen orkar springa med full förflyttning innan den måste vila.

## Förflyttningsbonus

Förflyttningsbonusen läggs till på din rollpersons förflyttningsförmåga.

## 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.

1T10	OFFENSIV HAND
1-7	Höger
8-10	Vänster
VARELSE	FÖRFLYTTNING L (M/SR)
Alv	8
Anka	6
Dvärg	6
Halvlängdsfolk	6
Människa	8
Vargfolk	10
SMI	FÖRF. BONUS (M/SR)
1-15	-
16	+1
17	+2
18	+3
19	+4
>19	+5

## Ålder

De flesta rollpersoner som är nya 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 föregående sida.

## Längd och vikt

Bestäm din rollpersons längd och vikt. Tabellen på föregående sida visar vad som är normalt för en 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. Chans att lyckas för färdigheten språk (modersmål) är lika med INT x 3.

Det finns följande modersmål:

- Människospråk (talas av människor, halvlängdsfolk och ankor)
- Alviska (talas av alver)
- Dvärgiska (talas av dvärgar)
- Vargspråk (talas av vargfolk)

## 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 första gången kan du använda dig av följande tabell för att skapa en intressant rollperson. Skriv ner svar på de olika frågorna och sätt ihop till en spännande berättelse.

1.	Vad heter staden där din rollperson är född?
2.	Vad heter din rollpersons föräldrar? Lever de?
3.	Vilka delar av världen har du besökt? Vart är du på väg?
4.	Har din rollperson några vänner? Vad heter de? Var bor de?
5.	Har din rollperson några fiender? Varför vill de din rollperson ont?
6.	Har din rollperson ett högre mål? Finns det något hen vill göra för att "lyckas"?
7.	Har din släkt något spännande särdrag? Exempelvis, alla är rödhåriga, alla är storväxta, o.s.v.
8.	Finns det någon hjälte i din släkt? Någon som är känd eller har utfört ett stordåd?
9.	Hur var din rollpersons uppväxt? Fantastisk, hård, tråkig, spännande?
10.	Viktigaste frågan av alla: varför gav sig din rollperson ut på äventyr?

## 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. 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 och redan har varit med om en del äventyr bör den ha lite extra utrustning, speciellt gäller det en rollperson som börjar mitt i ett äventyr.

## 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 vilken social klass din rollperson har, slå ett slag på tabellen nedan.

1T10	STARTKAPITAL	
1	2T6x5	
2-3	3T6x5	
4-7	4T6x5	
8-9	5T6x5	
10	6T6x5	

1T10	KLASS	STARTKAPITAL
1	Adel	X10
2-3	Överklass	X5
4-7	Medelklass	X2
8-9	Underklass	X1
10	Egendomslös	X0,5

## YRKEN

Din rollperson måste ha ett yrke. Nedan beskrivs olika yrken för din rollperson.

Välj något yrke du tycker låter spännande och som motsvarar den rollperson du vill skapa. Beroende på vilket yrke du väljer får din rollperson ett visst basvärde (BAS) i ett antal färdigheter när den skapas, se sid 32.

Det går så klart att hitta på egna yrken i samråd med spelledaren. Tänk dock på att om ni skapar egna yrken så är det bra om färdigheterna blir balanserade gentemot andra yrken.

Det går också bra att kombinera yrken. Lönnmördare kan exempelvis vara en kombination av en tjuv och en jägare, eller pirat en kombination av en sjöfarare och en krigare.



### ***Hantverkare***

Hantverkaren tillverkar saker. Exempel på hantverkare är smed, krukmakare, murare och vävare. Hantverkaren försörjer sig genom att sälja det som hen skapar och producerar, eller genom att hjälpa andra som betalar för att få ett hantverk gjort.



### ***Jägare***

Jägaren håller till i vildmarken och livnär sig på att fånga djur eller att guida grupper genom okända områden. Jägaren känner till stigar som ingen annan vet om och ser platser i naturen som man kanske inte tror finns.





### ***Krigare***

Krigaren är i regel en yrkessoldat eller äventyrare, vars stridsfärdigheter är till salu för pengar och ära (mest pengar!). Krigaren har lärt sig att använda olika sorters vapen och söker sig till striden för att använda dessa.



### **Köpmän**

Köpmannen livnär sig på att köpa och sälja varor och gods. Ibland specialiserar hen sig på vissa varor, ibland är de torghandlare eller försäljare som köper och säljer vad som helst, bara de kan tjäna pengar eller andra saker av värde.



### **Lärd**

Den lärde är ett vandrande uppslagsverk, vilken har skaffat sig kunskaper i stort och smått genom att studera. Den lärdes största intresse i livet är att öka sin kunskap och lägger allt sitt fokus på att förstå saker bättre. Vissa specialiserar sig på ett område, andra tycker att breda kunskaper inom många olika områden är bäst.





### ***Magiker***

Magikern använder sig av magi och besvärjelser, och utökar ständigt sin formelsamling och använder magin för att skaffa sig inflytande. Vissa magiker lär sig att behärska besvärjelser som skapar eld, andra som kontrollerar odöda eller som kan få magikern att flyga.



### ***Riddare***

Riddaren är en krigare som fått ytterligare skolning i de lärds färdigheter och som lärt sig den taktiska stridskonsten. Riddaren uppträder med sin hederskodex som rättesnöre och är nobel och ärbär. En riddare som inte klarar av detta blir oftast en stråtrövare och förlorar därmed sin riddarstatus.



### ***Sjöfarare***

Sjöfararen är den som tillbringar sitt liv till havs och som lever på det som havet ger. En del sjöfarare är pirater som slåss och plundrar, andra tjänar en handelskung eller lever som fribytare. Sjöfarare är ett spännande yrke som gör att de får upptäcka världen, besöka besynnerliga platser och lära känna varelser från världens alla hörn.



### **Tjuv**

Tjuven smyger i mörka gränder, klättrar på tak och gömmer sig i skuggorna. Tjuven är mästare på att stjäla föremål, desarmera fällor och dyrka upp lås. Tjuven undviker gärna att slåss och håller sig i skuggorna med sin dolk och sin mantel.







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

## BASVÄRDE OCH CHANS ATT LYCKAS

Basvärde (BAS) är det värde som färdigheten baseras på. Ett basvärde bestäms av vilket värde din rollperson har i en eller flera grundegenskaper.

Chansatt lyckas (CL) är det värde rollpersonen har att lyckas med sin färdighet. Detta värde baseras alltid på ett basvärde och hur duktig rollpersonen har blivit på färdigheten. Läs Att bli bättre nedan. Varje gång du vill se om din rollperson har lyckats med sin färdighet ska du slå under eller lika med rollpersonens värde på chans att lyckas.

När din rollperson lär sig en ny färdighet som den saknar BAS i, (markerat "-" i tabellen) får rollpersonen direkt basvärdet i färdigheten.

### Exempel

Kalles rollperson Flaustanis är krigare och i detta yrke ingår färdigheten rörlighet, som baseras på grundegenskapen SMI. Flaustanis har SMI 16 och därför får Flaustanis 16 i BAS. Eftersom han är krigare får Flaustanis multiplicera detta värde med x2 ( $2 \times 16 = 32$ ) så Flaustanis CL i färdigheten rörlighet blir 32. Det är det värde som Flaustanis startar med. Kalle skriver in 32 i kolumnen CL.

För att bestämma vilka färdigheter din rollperson får när den startar måste du först välja vilket yrke din rollperson ska ha,

sedan (i samråd med spelledaren) avgöra vilken erfarenhetsnivå den ska ha.

Det finns tre erfarenhetsnivåer; nybörjare, utövare, expert. Vi rekommenderar den som spelar för första gången, och gör en rollperson, att börja på nivån nybörjare.

### Exempel

Lisas rollperson är krigare och eftersom spelledaren har skapat ett svårt äventyr så kommer de två överens om att Lisas krigare bör vara på nivån utövare.

Lisa läser av i tabellen vilka färdigheter hennes krigare ska ha och vilka multiplar som gäller. Därefter väljer Lisa två färdigheter som hon tycker är viktiga och som dessutom hänger ihop bra med krigarens bakgrundshistoria. Lisas krigare har vuxit upp vid havet och hon väljer färdigheten simma som krigaren då får BAS X1, samt färdigheten jakt och fällor då krigarens far var jägare. Krigaren får därmed BAS X2 ( $BAS \times 1 + BAS \times 1$ ) i Jakt och fällor. De 25 procentenheter som hon får extra väljer Lisa att använda på krigarens stridsfärdigheter. Lisa använder +15 på strid (avstånd), och +10 på färdigheten strid (närstrid).

NIVÅ	EFFEKT
Nybörjare	Som nybörjare får du inga ytterligare färdigheter eller värden utöver dem som tillhör det yrke du har valt.
Utövare	Välj två färdigheter som du får ytterligare BAS x1 procentenheter i, samt 25 procentenheter att fördela ut.
Expert	Välj tre färdigheter som du får ytterligare BAS x1 procentenheter, samt 50 procentenheter att fördela ut.

FÄRDIGHET	BAS	HANTVERKARE	JÄGARE	KRIGARE	KÖPMAN	LÄRD	MAGIKER	RIDDARE	SJÖFARARE	TJUUV
Besvärjelsekonst	(INT+PSY)/2	-	-	-	-	-	X4	-	-	-
Dyrka	(INT+SMI)/2	X2	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X4
Finna dolda ting	PER	X1	X2	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X3
Flora och fauna	INT	X2	X3	X1	X1	X3	X1	X1	X1	X1
Förhandla	KAR	X3	X1	X1	X4	X2	X2	X2	X2	X2
Första hjälpen	INT	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1
Geografi	INT	X1	X3	X1	X2	X4	X1	X2	X4	X1
Hantverk	SMI	X4	X2	X1	X2	X1	X1	X1	X1	X1
Heraldik	INT	X1	X1	X1	X1	X4	X1	X2	X1	X1
Historia	INT	X1	X1	X1	X1	X4	X2	X2	X1	X1
Jakt och fällor	(PER+SMI)/2	X1	X4	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1
Kulturer	INT	X1	X1	X1	X2	X4	X1	X2	X2	X1
Läsa och skriva	INT	-	-	-	X1	X4	X4	X2	-	-
Orientera	(INT+PER)/2	X1	X4	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X1
Riddjur	SMI	X1	X2	X2	X1	X1	X1	X4	X1	X1
Rörlighet	SMI	X1	X3	X2	X1	X1	X1	X2	X3	X4
Simma	(SMI+FYS)/2	-	X2	-	-	-	-	-	X4	-
Sjökunnighet	(INT+PER)/2	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X4	X1
Spel	PER	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X2
Språk (modersmål)	INT	X3	X3	X3	X3	X4	X4	X3	X3	X3
Språk	INT	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Spåra	PER	X1	X4	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1
Strid (avstånd)	SMI	X1	X4	X3	X1	X1	X1	X2	X2	X1
Strid (närstrid)	(STY+SMI)/2	X1	X2	X4	X1	X1	X1	X3	X1	X1
Strid (obeväpnad)	SMI	X1	X2	X3	X1	X1	X1	X2	X2	X2
Tjuveri	SMI	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X4
Underhålla	KAR	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X1	X1
Vildmarksliv	(FYS+PSY)/2	-	X4	X1	X1	X1	X1	X1	X2	X1
Värdesätta	PER	X3	X1	X1	X4	X1	X1	X2	X1	X3

## Besvärjelsekonst

Färdigheten används för 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).

## Dyrka

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 pillra med olika mekaniska anordningar.

## Finna dolda ting

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, eller för att hitta hemliga dörrar.

## Flora och fauna

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.

## Förhandla

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.

## Första hjälpen

Första hjälpen är färdigheten att förbinda skador. Ett lyckat slag betyder att du har stoppat blodflödet och att den som är skadad läker 1 kroppspong.

Det går bara att använda färdigheten en gång/skada.

## Geografi

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.

## Hantverk

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.

## Heraldik

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

## Historia

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

## Jakt och fällor

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.

## Kulturer

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.

## Läsa och skriva

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.

## Orientera

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.

## Riddjur

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.

## Rörlighet

Färdigheten används för att röra sig på olika sätt, såsom smygga, klättra eller för att hoppa högt eller långt. Färdigheten används också för att göra kullerbyttor, falla smidigt och för att göra sig liten och gömma sig.



### **Simma**

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

### **Sjökunnighet**

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.

### **Spel**

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

### **Språk**

Att kunna tala olika språk öppnar dörrar och ökar förståelsen. Rollpersonen talar alltid sitt modersmål felfritt (GL för färdigheten Språk (modersmål) är lika med INT x 3) och varje nytt språk rollpersonen vill lära sig är en egen färdighet. Exempel på språk är människa, alv, dvärg, troll, drakspråk.

### **Spåra**

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.

### **Strid (avstånd)**

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

Färdigheten är viktigt för både krigare och jägare.

### **Strid (närstrid)**

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

Färdigheten är viktig för alla krigare.

### **Strid (obeväpnad)**

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

### **Tjuveri**

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

### **Underhålla**

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

### **Vildmarksliv**

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

### **Värdesätta**

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.



## ATT BLI BÄTTRE

Det finns två möjligheter för din rollperson att bli bättre på sina färdigheter och att lära sig nya;

- Att aktivt använda färdigheten och lyckas med den
- Genom träning

### Aktiv användning

Varje gång din rollperson lyckas med sin färdighet och slaget är under eller lika med färdighetens basvärde (BAS, d.v.s. det grundegenskapsvärde som färdigheten baseras på) så får du sätta ett kryss vid färdigheten. När äventyret är slut eller rollpersonen vilar från äventyr en längre period finns det möjlighet att höja färdigheten.

För att höja på en färdighet som du har kryssat för, ska du slå över färdighetens CL-värde. Lyckas du slå över färdighetens CL-värde höjer din rollperson 1T6 CL-poäng. Misslyckas du med att höja måste din rollperson ge sig ut på nya äventyr och använda sin färdighet igen. Varje gång du har försökt att höja färdigheten försvinner krysset och du får börja om med nya kryss.

### Exempel

Kalles rollperson Flaustanis har CL 56 i färdigheten rörlighet. Under äventyret Gastarnas ö använder Flaustanis färdigheten tre gånger. En av gångerna slår Kalle 14 och lyckas med färdigheten. Rörlighet har grundegenskapen SMI som basvärde och Flaustanis har SMI 16. Han slag är därmed under färdighetens basvärde och Kalle sätter ett kryss vid färdigheten för att komma ihåg det senare. När äventyret är slut och Flaustanis har möjlighet att vila upp sig, slår Kalle för att se om Flaustanis kan höja på färdigheten. Han måste slå över 56 som är det CL Flaustanis har i färdigheten. Kalle slår 89 och lyckas. Kalle slår 1T6 för att se hur många CL han höjer. Sex! Flaustanis höjer sex poäng på färdigheten och har inför nästa äventyr CL 62.

## Genom träning

Ibland kan rollpersonen vilja lära sig en ny färdighet eller ändra inriktning på sin karriär.

Då måste din rollperson söka upp en tränare/lärare som kan lära din rollperson den nya färdigheten. Exakt hur detta går till och förutsättningarna kring sådant lärande är upp till spelledaren att avgöra men en enkel tumregel är att läraren måste ha INT över 10 och CL i färdigheten som överstiger 60%.

Ibland tar det långt tid, ibland går det snabbare. När din rollperson har lärt sig grunderna i en helt ny färdighet får rollpersonen basvärdet (BAS) i CL på den nya färdigheten och måste därefter börja använda färdigheten för att bli bättre.

För att göra det extra spännande kan du som spelledare göra ett litet äventyr när en rollperson vill lära sig en ny färdighet.

### Alternativ regel

Rollpersonerna har relativt hög chans att lyckas med sina yrkesfärdigheter när de startar och det blir inte speciellt roligt om alla rollpersoner har 100% i sina färdigheter efter bara ett par äventyr.

Tycker ni att ovanstående regel gör det för svårt för rollpersonerna att bli bättre finns två alternativa regler.

Den första är att ni helt enkelt höjer tröskeln så att istället för att slå under BAS och sen sätta ett kryss, räcker det med att rollpersonen använder sin färdighet för att få sätta ett kryss.

Den andra är att ni efter utfört äventyr automatiskt höjer 1T6 på alla färdigheter som rollpersonen har lyckats med.

Bestäm innan ni börjar spela vilken regel som ska gälla.







Drakar och Demoner är ett fantasyspel där du slåss med orker, troll och drakar, skaffar dig skatter och magiska föremål genom att våga dig ner i svartfolkens grottor och till farliga bestars skattkammare.

I stridssituationer kan det vara praktiskt att använda golvplanen och de figurer du väljer att spela med. Det går bra att spela även utan dessa hjälpmedel, men det blir enklare och ni kan undvika missförstånd.

## **FÖRLOPP**

För att reda ut vad som händer, vem som gör vad och hur en strid fortlöper, delas striden in i spelrundor (SR). En spelrunda börjar när den som är först i turordningen genomför sin/sina handlingar och slutar när den som är sist i spelrundan är klar med sin/sina handlingar.

För att avgöra vem som börjar och slutar i en spelrunda behöver ni bestämma turordning (se Turordning och positioner nedan).

## **HANDLINGAR**

Under en spelrunda kan du i striden utföra en av många olika handlingar. Det går inte att beskriva alla olika handlingar som din rollperson/spelledarperson kan tänkas göra, utan spelledaren får helt enkelt använda de regler som finns och modifiera dessa efter vad de olika deltagarna i striden vill göra.

Exempel på handlingar som kan utföras under en spelrunda är:

### ***Förflytta dig***

Du kan förflytta dig hela din förflyttningsförmåga under en spelrunda. Tänk dock

på att terräng och hinder modifierar förflyttningsförmågan. Strider du exempelvis i ett träsk så är det inte rimligt att du kan gå hela din förflyttning. Spelledaren får modifiera efter rimlighet.

### ***Avfira ett avståndsvapen***

Du står still, siktar och avfyrar ditt avståndsvapen. Samma sak gäller för kastvapen.

### ***Slåss i närstrid***

Du kan attackera eller parera med ditt närstridsvapen.

### ***Lägga en besvärjelse***

Du kan lägga en besvärjelse

### ***Byta föremål***

Du kan lägga ifrån dig ditt vapen och dra ett nytt, eller plocka fram ett föremål ur din ryggsäck.

### ***Ge order***

Du kan lägga hela spelrundan på att prata med de andra deltagarna, antingen för att ge order eller försöka organisera striden så att alla har samma strategi.

### ***Andra handlingar***

Under en strid finns det många saker som du kan vilja att din rollperson ska göra. Du kanske vill att rollpersonen ska använda en färdighet, kasta sig i skydd, sätta eld på ett hus, eller dylikt. Spelledaren måste avgöra hur lång tid olika handlingar tar och vilken konsekvens de får.



## TURORDNING OCH POSITIONER

För att bestämma turordningen under en spelrunda måste alla rollpersoner och spelledarpersoner som deltar i striden först välja vilken stridsposition den ska ha.

### Stridspositioner

Det finns tre olika stridspositioner att välja mellan (var och en med egna för- och nackdelar). I närstrid, (med eller utan vapen) går det bra att välja vilken som helst, av de tre positionerna. Avståndsvapen, besvärjelser och övriga färdigheter använder alltid positionen Neutral.

#### Offensiv



Offensiv position används då du anser att anfall är bästa försvar och vill attackera hellre än att försvara dig.

- Initiativ 1T10+3
- +20 attack
- -20 parering
- Forcera (förflyttning/2). Du kan förflytta dig och attackera en fiende, eller attackera fienden och sedan förflytta dig (Du kan inte utföra några pareringar vid forcering)

#### Defensiv



Defensiv position använder du när du först och främst vill försvara dig och tänker på att du ska skydda dig hellre än att attackera.

- Initiativ 1T10-3
- -20 attack
- +20 parering
- Reträtt (förflyttning/2). Du kan förflytta dig och parera en attack, eller parera en attack och sedan förflytta dig (du kan inte utföra några attacker vid reträtt)

#### Neutral



Neutral position väljer du om du varken vill attackera med full kraft, eller vara defensiv. Den här positionen väljer du också då du ska använda en färdighet, lägga en besvärjelse eller då du använder avståndsvapen.

- Initiativ 1T10
- Attackera eller parera (får inte förflytta sig)
- Förflytta dig din fulla förflyttningsförmåga (får inte attackera eller parera)
- Utföra en färdighet

### Initiativslag

För att bestämma turordning slår alla stridens deltagare fram sitt initiativ med 1T10 och lägger till eventuella modifieringar utifrån vilka stridspositioner de valt.

För att göra det enklare med valen kan du använda korten som följer med i boxen. Vid varje nytt initiativ väljer du det stridspositions-kort som du vill ha. Spelledaren gör samma sak för spelledarpersoner. På given signal från spelledaren visar alla deltagare sitt valda kort och slår sedan initiativ.

Nytt initiativslag slås i inledningen av varje ny spelrunda. Den med högst initiativ börjar och sedan agerar alla i fallande ordning. Skulle flera deltagare hamna på samma initiativ är det den med högst SMI som börjar. Medan spelledaren väljer ordning för sina SLP.

**Exempel**

Lisa och Pelles rollpersoner, Tristan och Fabius ska slåss mot spelledarens troll Torg. Innan de kan börja slåss ska alla deltagare välja vilken position de ska ha i början på striden. Samtliga väljer ett positionskort och på given signal visar de upp sin rollpersons eller spelledarpersons stridsposition för spelrundan. Alla slår sedan sina initiativ och lägger till modifikationen från vald position. Lisa slår 1T10+3 (offensiv) för Tristan, Pelle 1T10-3 (defensiv) för Fabius och spelledaren slår 1T10 (neutral) för Torg.

Lisa slår (1)+3=4, Pelle (8)-3=5 och spelledaren 1. Det betyder att Pelle, som valt att vara defensiv, börjar. Han vill dock inte attackera, utan väljer att spara sin handling för att kunna parera om det skulle behövas. När det är Lisas tur väljer hon att hugga på Torg. Hon får +20 på sitt CL-värde eftersom hon valt att vara offensiv. Hon slår tärningen och lyckas. Torg bestämmer sig för att ta skadan för att själv kunna hugga. När det är Torgs tur väljer han att hugga på Fabius. Trollet har valt neutral och får varken minus eller plus på sitt tärningsslag. Torg träffar Fabius som har sparat sin handling till senare. Fabius väljer att försöka parera och får +20 på tärningsslaget eftersom han har valt att vara defensiv. Trots detta misslyckas Fabius att parera och får skada. Spelrundan är nu över och ett ny spelrunda tar vid där stridens deltagare på nytt väljer sin stridsposition och sedan slår nytt initiativslag.

**ANFALL OCH PARERING**

Det finns två sorters strid: närstrid och avståndsstrid.

Närstrid är när du anfaller med närstridsvapen och naturliga attacker

(händer, fötter, klor och bett). Avståndsstrid är när du anfaller med kast- och projektilvapen (pilbåge, kastyxa eller slunga).

När du anfaller eller parerar med ditt vapen använder du relevant stridsfärdighet. Under en spelrunda kan du utföra en attack eller en parering.

Använder du en sköld har den ett passivt skydd och du använder ingen färdighet för att se om du lyckas parera. Samma sak som för sköld, gäller om du vill att din rollperson ska ha två vapen (ett i varje hand).

**Obeväpnad strid**

Att attackera och parera under obehäpnad strid fungerar på samma sätt som för behäpnad strid. Är din rollperson/spelledarperson obehäpnad går det inte att parera en behäpnad attack. En obehäpnad attack kan utgöras av en serie knytnävsslag, bett, sparkar eller en skallning. Oavsett vilken attack som utförs ger den obehäpnade attacken 1T3 i skada.

- Skada för obehäpnad strid: 1T3

**PASSIVA HANDENS BEVÄPNING**

Bär din rollperson/spelledarperson ett vapen eller sköld i den passiva handen får din rollperson/spelledarperson olika former av bonusar. Den passiva handens föremål är ett komplement till den offensiva handens vapen.

För att använda sköld eller ett extra vapen slår du inget extra färdighetsslag. Så länge din rollperson/spelledarperson bär en sköld eller vapen i den passiva handen erhålls bonusen från det extra föremålet.

Beroende på vad du bär i den passiva handen ökas grundegenskapskravet (GE-krav) för din beväpning, läs mer om detta under

**OM ANGRIKARENS ANFALL: ...OCH FÖRSVARARENS PARERING: ...BLIR RESULTATET:**

Lyckas	Misslyckas	Försvararen blir skadad av angriparens anfall.
Lyckas	Lyckas	Försvararen får ingen skada om hen parerar.
Misslyckas	-	Försvararen behöver inte parera.



GE-krav sidan 66. Beväpningens GE-krav grundar sig på den offensiva handens vapens GE-krav som ökas med +5 eller +10 beroende på valt föremål. Se GE-krav, sidan 65.

## Vapen och sköld

Använder du vapen och sköld i strid ökar du ditt RV (se Skydd och rustningar).

- Liten sköld ökar RV med +2
- Stor sköld ökar RV med +3

PASSIVA HANDENS BEVÄPNING	GE-KRAV
Liten sköld eller lätt vapen	+5
Stor sköld eller medeltungt vapen	+10

## Två vapen

Använder du två vapen i strid (ett vapen i varje hand) erhåller du en bonus på ditt offensiva vapens skada, samt ökar ditt RV. Skadebonusen läggs till den offensiva handens vapens skada vid lyckad attack.

- Ett extra vapen ökar RV med +1
- Lätt vapen ökar skadan i strid med +1
- Medeltungt vapen ökar skadan i strid med +2

## UNDVIKA ATTACK

Med färdigheten strid (obeväpnad), kan du försöka att undvika en attack, beväpnad eller obeväpnad, utan att parera.

För att undvika en attack måste du ha valt defensiv position i inledningen av spelrundan.

Du undviker en attack genom att slå under ditt GL-värde i färdigheten, dock utan plusmodifikation för parering (på grund av den defensiva positionen).

- Det går att undvika en beväpnad eller obeväpnad attack per spelrunda
- Det går inte att undvika avståndsvapen

## SKADA

Lyckas du med din attack och försvararen inte kan, eller lyckas, undvika attacken ska du slå för skada. Olika vapen ger olika skada (se vapentabell sidan 68). Glöm inte att lägga till eventuell skadebonus, samt extra skada om du har två vapen.

Även naturliga attacker ger skada och de står beskrivna under respektive varelse. Naturliga attacker kan vara att slåss med sina händer, sparka eller, hos bestar och monster, att använda klor och bett.

## Öppet skadeslag

Varje gång du slår en eller flera skadetärningar för ett vapen finns det en chans att vapnet träffar så vådligt att skadan blir extra stor. När en skadetärning visar en 6:a har du fått ett öppet skadeslag och du ska slå tärningen igen och lägga ihop resultatet. Skulle även den extra skadetärningen visa en 6:a slår du inget nytt öppet skadeslag. Summan av alla slagna skadetärningar visar hur stor skada din attack gör.

- Visar en eller flera av skadetärningarna en 6:a har ett öppet skadeslag inträffat
- Öppet slag gäller bara en gång/tärning

### Exempel

Skulle skadetärningarna för ett vapen som ger 3T6 i skada visa (6), (3) och (6) betyder detta att två av tärningarna har fått resultatet öppet skadeslag och två nya tärningar ska slås. De nya tärningsslagen visar (1) och (6). Den totala skadan attacken

orsakar offret är därmed  $22 (6+3+6+1+6=22)$ . Notera att den extra slagna skadetärningen inte generade ett öppet skadeslag.

## SKYDD OCH RUSTNINGAR

Rustningar, sköldar och naturliga skydd absorberar skada som ett vapen ger. Ju högre rustningsvärde (RV) din rollperson/spelledarperson har, desto bättre skydd har din rollperson/spelledarperson mot attacker. Skadan från en träff minskas med lika mycket som din rollperson/spelledarperson har i RV.

För att bestämma vilket RV din rollperson/spelledarperson har, lägger du ihop samtliga skydds RV (RV från rustningar, två vapen och sköld). Har din rollperson/spelledarperson till exempel naturligt skydd RV 1, ringbrynja RV 3 blir det totala skyddet RV 4 ( $1+3=4$ ). Läs mer om hur rustningar fungerar under kapitlet Utrustning.

Även RV för magiska skydd skall räknas med.

### Exempel.

Hastard hugger på Tristan med sin yxa. Hastard träffar och slår fram skadan 7. Tristan bär en ringbrynjerustning som skyddar RV 3. Därför drar Tristan av 3 från skadan och erhåller därmed 4 i skada ( $7-3=4$ ).

### Sköldars RV

Bär din rollperson/spelledarperson sköld och använder skölden i strid, erhåller den sköldens skydd (RV 2 eller 3). Du behöver aldrig slå några färdighetsslag för att lyckas med en sköldparering. Däremot kan det bli otympligt att bära rustning och sköld, vilket i sin tur kan leda till minusmodifikationer. Se GE-krav sidan 65.

### Exempel.

Hastard hugger på Tristan med sin yxa. Hastard träffar och slår sedan fram skadan 7. Tristan bär en ringbrynjerustning som skyddar RV 3 och en liten sköld som skyddar RV 2. Eftersom Tristan har skyddet RV 5 (RV 3 för ringbrynjan och RV 2 för den lilla skölden) får han skadan 2 ( $7-5=2$ ).



## Två vapens RV

Bär din rollperson/spelledarperson två vapen, (ett i vardera handen) i strid erhåller den ett passivt skydd (RV 1). Du behöver aldrig slå några färdighetsslag för att använda två vapens passiva skydd. Däremot kan det bli otympligt att bära rustning och två vapen, vilket i sin tur kan leda till minusmodifikationer. Se GE-krav sidan 65.

### Exempel.

*Hastard hugger på Tristan med sin yxa. Hastard träffar och slår sedan fram skadan 7. Tristan bär en ringbrynjerustning som skyddar RV 3 och strider med två vapen vilket ger det passiva skyddet RV 1. Eftersom Tristans har skyddet RV 4 (RV 3 för ringbrynjan och RV 1 för två vapen) får han skadan 3 (7-4=3).*

## FUMMEL I STRID

Du fumlar alltid med färdigheten om du slår 98-00 på 1T100. För att se vad som händer dig när du fumlar i strid, så slår du en tärning på tabellen för Fummel i strid nedan.

1T10	FUMMEL I STRID
1-2	Missar rejält. Blir defensiv i nästa SR.
2-3	Missar rejält. Blir defensiv under nästa SR och har -10 på allt.
4	Missar rejält. Blir defensiv under nästa 2 SR och har -10 på allt.
5	Tappar vapnet. Tar en SR att plocka upp det.
6	Tappar vapnet. Tar två SR att plocka upp det.
7	Förlorar kontrollen. Står helt handfallen och kan inte göra något alls under kommande SR.
8	Bryter av vapnet och skadar sig själv, 1T6 i skada (om magiskt eller mästernitt vapen slå igen).
9	Snubblar och ligger kvar, 1T6 i skada. Tar en SR att resa sig.
10	Snubblar till och skadar sig, 1T6 i skada. Vapnet träffar dessutom din närmaste vän (om någon befinner sig inom vapnets räckvidd). Står sedan helt handfallen och kan inte göra något alls under kommande SR.

## SÄRSKILDA SITUATIONER

Strid sker inte alltid på plan mark i fullt ljus och med bra förutsättningar. Nedan beskrivs ett antal särskilda situationer och vilka modifikationer dessa ger. Tänk på att modifikationerna gäller för samtliga deltagare i striden, inte bara för rollpersonerna.

### Strid i mörker

Det är svårt att strida i mörker och utan ljuskälla. En enkel modifikation är att varelser som inte har mörkersyn (dvs kan se i mörker) får -75 på alla attacker och pareringar. Ju mer ljuskälla desto mindre modifikation. Att slåss i fackelsken ger exempelvis -25.

### Dålig balans

Är underlaget dåligt bör det ge modifikationer. Kanske sker striden på en klippavsats, eller på ett hustak där det är svårt att hålla balansen. Spelledaren kan ge modifikationer beroende på hur dåligt underlaget är.

### Rida och slåss

Ibland kan din rollperson/spelledarperson vilja slåss till häst (eller annan varelse som den kan sitta på). Varje situation är unik och det är spelledarens uppgift att ta hänsyn till underlag, hur tränad hästen är för strid och andra faktorer som kan vara avgörande. En enkel tumregel är att den som vill slåss från en häst, behöver lyckas med ett färdighetsslag på färdigheten rida i början av varje spelrunda för att få tillgodoräkna sig effekterna.

Den som lyckas med sitt rida-slag får:

- Använda hästens förflyttning 26 m/SR
- Använda hästens skadebonus 1T6+5 när du använder spjut eller lans
- Alla som attackerar dig från marken får -10 på GL eftersom du sitter högre upp

### Många fiender

Att slåss mot många fiender kan vara svårt. En enkel regel är att alla som anfaller en varelse bakifrån får +35 på att lyckas med attacken.



Är det väldigt många fiender som anfaller på samma gång kan det vara svårt att använda stridsreglerna. Vid sådana tillfällen, som till exempel då hundra troll anfaller din rollperson/spelledarperson samtidigt, är det bättre att spelledaren berättar vad som händer din rollperson i striden.

## Överraskning

Ibland kan någon vilja gömma sig och anfalla helt oväntat. Sådana attacker kan ge +50 till +75 på första attacken.

### Alternativa regler för strid

Tycker ni att det verkar krångligt med positioner? Hoppa då över momentet med olika positioner. Gör det enkelt och låt alla deltagare slå 1T10 i initiativ. Högst utfall börjar och bestämmer om rollpersonen/spelledarpersonen ska attackera eller vänta och parera. Därefter i fallande turordning.

## SKADOR OCH LÄKNING

Din rollperson och spelledarens spelledarpersoner har kropps-poäng som visar hur mycket skada de tål innan de dör. Varje gång din rollperson/spelledarperson blir skadad förlorar den ett antal kropps-poäng. Ju fler skadepoäng din rollperson/spelledarperson får vid ett och samma tillfälle desto större är skadan.

## KROPPSPOÄNG

För att bestämma hur mycket din rollperson/spelledarperson tål får den ett antal poäng, så kallade kropps-poäng (KP). Hur många kropps-poäng rollpersonen/spelledarpersonen får beror på värde i grundegenskaperna FYS och STY

- Kropps-poäng = FYS + STY





Vissa monster och varelser kan på grund av speciella egenheter ha en kroppspoäng som inte överensstämmer med ovanstående sätt att räkna ut kroppspoängen. Detta beskrivs i så fall vid respektive varelse.

## ATT BLI SKADAD

När din rollperson/spelledarperson blir skadad förlorar den kroppspoäng. Skador, sjukdomar och övrig ohälsa som en varelse i Drakar och Demoner råkar ut för mäts i skadepoäng. Ju allvarligare skadan eller sjukdomen är, desto fler skadepoäng mäts den med. Ett slag med en klubba kan till exempel orsaka 6 skadepoäng, medan en otäck febersjukdom kan orsaka 9 skadepoäng.

### Att registrera skada

All skada som en rollperson eller spelledarperson råkar ut för antecknas av spelaren eller spelledaren för att veta hur rollpersonen eller spelledarpersonen mår. Skadepoängen registreras på rollformuläret, i rutan kroppspoäng genom att kryssa för ett antal rutor, eller på spelledarkortet för spelledarpersoner.

#### Exempel

*En rollperson som har 24 KP blir slagen av ett troll. Skadan orsakar 3 skadepoäng. Spelaren kryssar då för 3 rutor på rollformuläret vid dess kroppspoäng. Rollpersonen har nu 21 KP kvar (24-3=21).*

*En rollperson med 27 KP har blivit förgiftad av ett gift som orsakar 5 skadepoäng. Spelaren kryssar då för 5 rutor vid dess kroppspoäng på rollformuläret. Rollpersonen har därefter 22 (27-5=22) KP kvar.*

### Medvetlöshet och döden

När din rollperson/spelledarperson fått lika många skadepoäng som den har i kroppspoäng (KP) faller den medvetlös till marken. En medvetlös varelse vaknar inte förrän den läkt 1 KP.

En varelse som får fler skadepoäng än vad den har i KP dör av sina skador.

- Medvetlöshet inträffar när antalet skadepoäng blir lika många som din KP
- Döden inträffar då antalet skadepoäng är fler än din KP

#### Alternativ regel

*Effekten av att bli skadad.*

*Självklart gör det ont att bli skadad och ju mer skadad din rollperson blir, desto mer hindras och begränsas den. Effekten av skador visas i form av minusmodifikationer. En rollperson som fått 23 skadepoäng har -23 på allt den företar sig.*

*Spelledarpersoners smärta. En enkel regel för att ge SLP minusmodifikation p.g.a. smärta är att ge dem -1 på de sista 30 kroppspoängen (en varelse med 100 KP får minus först efter att ha förlorat 70 KP).*

## OLIKA SKADOR

Det finns många olika sätt för din rollperson/spelledarperson att bli skadad på. Oftast kommer striden vara den största orsaken till skador. Men det finns många andra situationer som kan vara minst lika skadliga.

Det står dig som spelledaren fritt att bedöma hur många skadepoäng en skada orsakar beroende på vad det är för typ av skada och vilka övriga effekter den har.

### Kroppsskador

Samtliga skador orsakade av vapen eller av varelsers naturliga vapen, såsom bett, klo eller stångning anses vara kroppsskador.

Nedan ges även några exempel på skador som inte orsakas av vapen, men som trots det räknas som kroppsskador.

#### Fallskada

Ett fall från 3 meter orsakar 1T3 i skada. För varje meter utöver dessa 3 meter utökas skadan med 1T6.

Vissa mjuka rustningar, som till exempel läder, kan absorbera fallets skador. Det är alltid upp till dig som spelledare att avgöra om rustningen skyddar eller inte vid ett fall.



### Skador av eld

Beroende på hur stor elden är som din rollperson/spelledarperson utsätts för erhåller den olika mycket i skada. Generellt kan sägas att för varje SR som går orsakar eld 1T6 i skada.

Vissa rustningar, som till exempel läderrustning kan absorbera eldens skador en SR eller två. Det är alltid upp till dig som spelledare att avgöra om en rustning skyddar eller inte skyddar mot eld samt hur länge skyddet varar.

### Invärtes skador

Till invärtes skador räknas alla skador som enbart (eller främst) berör en varelses kroppspoäng. Det kan till exempel vara skador uppkomna från sjukdom, infektion, förgiftning eller drunkning.

### Syrebrist

En varelse kan hålla andan i FYS/2 antal spelrundor. Beroende på hur aktiv din rollperson/spelledarperson är då den utsätts för syrebrist, som till exempel då den utsätts för drunkning, vakuum eller rökfyllda utrymmen, kan antalet spelrundor minska. För varje spelrunda som sedan passerar sänks varelsens KP med 1T6.

## LÄKNING OCH VÅRD

Din rollperson/spelledarperson kan läka genom naturlig läkning, vård eller magi och helande örter.

### Naturlig läkning

Genom naturlig läkning läker din rollperson/spelledarperson olika mycket skadepoäng. Din rollperson/spelledarperson läker minst 1 KP efter en natts sömn. En natts sömn motsvarar 6-8 timmars god sömn. Beroende på grundegenskapen FYS har en varelse olika god läkeförmåga.

Det är helt upp till spelledaren att avgöra huruvida rollpersonen/spelledarpersonen får en god natts sömn eller inte.

### Vård

Används färdigheten första hjälpen lyckosamt direkt i samband med en skada läker den skadade 1 KP. Ett misslyckat slag medför att förbandet läggs på skadan, men ingen läkning sker. För att en annan person ska få göra ett försök måste någon först upptäcka att det första förbandet inte hade någon effekt, vilket kräver ett lyckat färdighetsslag på färdigheten första hjälpen. Upptäcker du att förbandet inte hade någon effekt får du sedan göra ett försök att läka skadan igen.





### ***Magi och helande örter***

Det finns många andra saker som kan hela en skada. Magi och magiska föremål har en stor betydelse för spelet och för att du ska kunna hela dig. Magiska drycker, ringar eller andra föremål som finns i äventyren kan hjälpa till att hela en skadad kropp. Exakt hur drycker och magiska föremål fungerar är upp till spelledaren att avgöra och/eller placera ut i äventyren. Liksom för alla magiska föremål finns det inget rätt eller fel utan du som spelledare bestämmer

hur de ska fungera. Vissa är kraftfulla och helar mycket, andra helar mindre, vissa har bieffekter som påverkar spelet eller är drycker och föremål som sakta men säkert förändrar rollpersonen.

Alla drycker behöver dock inte vara magiska. Spelledaren kan med fördel använda sig av helande örter och extrakt som rollpersonerna kan hitta, eller själva tillverka med hjälp av sina kunskaper och färdigheter. Hitta gärna på egna örter som helar eller ger andra spännande förmågor.







Drakar och Demoners värld genomsyras av magiska krafter som inte finns i vår värld.

Den som lär sig hantera dessa magiska krafter kallas för magiker.

## ATT BLI MAGIKER

Vem som helst kan lära sig magi. Alla som skaffar sig ett GL-värde i färdigheten besvärjelsekonst kan titulera sig magiker, druid, trollkona, trollkarl eller någon annan passande titel. Magiker är dock samlingsnamnet för alla som på ett eller annat sätt har lärt sig använda besvärjelser.

## MAGI OCH KRAFTPOÄNG

Har din rollperson/spelledarperson lärt sig färdigheten besvärjelsekonst får den ett antal kraftpoäng (KRA).

Varje GL i färdigheten besvärjelsekonst ger 1 KRA. Allteftersom din rollperson/spelledarperson lär sig mer om besvärjelsekonsten får den tillgång till mer KRA (se Besvärjelsekonst nedan).

Din rollperson/spelledarperson återvinner alla sina använda kraftpoäng efter åtta timmars vila och sömn. Ett högt värde i grundegenskapen psyke kan dock påskynda återhämtningen av kraftpoäng, se tabellen Timmars vila på sidan 18.

- 1 GL i besvärjelsekonst = 1KRA
- Sänks KRA till 0 faller din rollperson/spelledarperson medvetslös till marken
- Sänks KRA till ett negativt värde (<0) dör din rollperson/spelledarperson

## BESVÄRJELSEKONST

Med färdigheten besvärjelsekonst kan alla lära sig att använda besvärjelser. GL-värdet visar:

- hur stor chans du har att lyckas med en besvärjelse
- hur stor chans du har att lyckas lära dig en ny besvärjelse
- hur många KRA du har tillgång till

## Återvinna kraftpoäng

En magiker återhämtar alla sina kraftpoäng efter 8 timmars vila och sömn. Grundegenskapen psyke kan påskynda din återhämtning (se sekundära egenskaper). Hinner inte rollpersonen/spelledarpersonen vila fullt ut är det upp till spelledaren att avgöra hur många kraftpoäng magikern återhämtat.

## ATT ANVÄNDA MAGI

Besvärjelser fungerar som vanliga färdigheter. Varje gång du vill använda en besvärjelse slår du ett färdighetsslag för färdigheten besvärjelsekonst.

- Att lägga en besvärjelse i dess grundutförande kostar 1 KRA

## Säker magi

En magiker som vill vara säker på att lyckas med sin besvärjelse kan genom att använda KRA öka sin chans att lyckas.

För varje KRA du väljer att använda ökar din chans att lyckas med +1

- +1 GL kostar 1 KRA





## Effektgrader

Vill du utöka besvärjelsens effekt kan du välja att utöka besvärjelsens grundeffekt med en eller flera effektgrader. En effektgrad gör besvärjelsen starkare och bättre.

En effektgrad kan till exempel utöka besvärjelsens räckvidd, orsaka större skada, påverka fler än ett mål eller vara en längre tid.

Varje effektgrad som du lägger till uöver besvärjelsens grundutförandekostar 1 KRA. Den totala kostnaden för en magiker som

vill lägga en besvärjelse med 3 effektgrader blir 4 ( $1+3=4$ ).

Ju fler effektgrader du vill utöka en besvärjelsens grundutförande med, desto svårare blir det att lägga besvärjelsen. Magikerns CL minskar med -10 för varje effektgrad (effektgrad 1 = -10, effektgrad 2 = -20 o.s.v.)

- Varje effektgrad kostar 1 KRA
- Varje effektgrad minskar din CL med -10

## Resultat av besvärjande

### Lyckat färdighetsslag

Lyckas du med ditt färdighetsslag aktiveras besvärjelsen, antingen i dess grundutförande eller med eventuella extra effektgrader.

### Perfekta slag

Du lyckas alltid perfekt med besvärjelsen om du slår 01-03 på 1T100. Se tabell för perfekta slag för magi nedan.

### Misslyckad aktivering

Misslyckas du med att aktivera en besvärjelse kostar detta alltid 1 KRA, oavsett hur många effektgrader du har lagt till. Har du utövat säker magi förbrukas dock de KRA som spenderats för att få en bättre CL.

### Fumla

Du fumlar alltid med besvärjelsen om du slår 98-00 på 1T100. Slå ett slag på tabellen Fumla med magi i på nästa uppslag för att se vad som händer dig när du fumlar med mag.

### Att bli störd

Blir din magiker skadad eller på annat sätt störs precis före (tidigare i initiativet) eller under tiden den lägger besvärjelsen måste den lyckas med ett koncentrationsslag med PSYx3. Lyckas du med slaget fortsätter magikern att besvärja, men misslyckas slaget räknas det som en misslyckad aktivering. Har du utövat säker magi kan du lägga till modifikationen på ditt koncentrationsslag.

## Perfekta slag och fummel

Använd tabellen Perfekta slag magi nedan och Fumla med magi på nästa uppslag för att avläsa effekten av perfekta slag och fummel när du använder magi.

Vid fummel slår du 1T10 och lägger till antalet KRA som besvärjelsen skulle kosta att frammana (dock inga KRA från säker magi).

## TID OCH MAGI

Att lägga en besvärjelse tar olika lång tid beroende på vilken sorts besvärjelse det är. Vissa tar bara ett ögonblick att lägga medan andra tar flera sekunder, minuter eller till och med timmar att aktivera.

Hur lång tid det tar att lägga en besvärjelse beskrivs vid varje besvärjelse. Tiden som en besvärjelse tar att lägga delas upp i tre grupper: snabba, medelsnabba och långsamma besvärjelser.

### Snabba besvärjelser

Snabba besvärjelserna läggs omedelbart i ditt initiativ.

### Medelsnabba besvärjelser

Medelsnabba besvärjelser tar 1 SR eller fler att lägga.

### Långsamma besvärjelser

Långsamma besvärjelser tar mer än några SR, de tar flera minuter, timmar eller till och med dygn att lägga. Dessa besvärjelser och ritualer kräver både noggrann förberedelse, planering och koncentration.

1T10	PERFEKTA SLAG MAGI
1-2	Du ökar besvärjelsen med en extra effektgrad utan att det kostar några extra KRA
3-4	Du ökar besvärjelsen med två extra effektgrader utan att det kostar några extra KRA
5-6	Besvärjelsen kostar bara hälften av de KRA den annars skulle ha kostat, dessutom utökas den med en extra effektgrad.
7-8	Besvärjelsen kostar bara hälften av de KRA den annars skulle ha kostat, dessutom utökas den med två extra effektgrader.
9	Besvärjelsen kostar bara hälften av de KRA den annars skulle ha kostat, dessutom utökas den med tre extra effektgrader.
10	Besvärjelsen kostar endast 1 KRA att frammana, dessutom utökas den med fyra extra effektgrader. Magikern får också tillbaka all använd KRA.

<b>1T10+</b> <b>SPENDERADE KRA</b>		<b>FUMLA MED MAGI</b>	
1-3	Du känner dig trött och misslyckad och erhåller på grund av detta -10 på allt du företar dig under 1T6 timmar.		
4-5	Du känner dig trött och misslyckad och erhåller på grund av detta -20 på allt du företar dig under 2T6 timmar.		
6-7	Du blir tillfälligt blind för de magiska energierna och kan därför inte frammana några besvärjelser under 2T6 timmar. Tomheten du känner gör att du erhåller -20 på allt du företar dig under varaktigheten.		
8	Du tappar kontrollen över de magiska energierna och förlorar en fjärdedel av dina kvarvarande KRA.		
9	Energin samlas i ett hölje kring dig under 1T6 timmar och omöjliggör besvärjande. Alla som kommer inom tre meter från dig får en elektrisk urladdning skickad mot sig. Laddningen orsakar 1T6 i skada (endast magiska rustningar skyddar). Urladdningen är synlig och påminner om en blix.		
10	Du uppbådar en sådan kraftig urladdning av energi att du och alla varelser inom 2T6 meter från dig tar 2T6 i skada (endast magiska rustningar skyddar). Urladdningen medför även att du förlorar hälften av dina kvarvarande KRA.		
11	Ditt minne försvinner helt i 1T4 dagar och under denna tiden har du ingen aning om vem du är, vad du kan eller vilka dina vänner är. Du kan därför varken besvärja eller utföra några av dina färdigheter.		
12	Du blir totalt blind för de magiska energierna och kan därför inte frammana några besvärjelser under 1T6 dagar.		
13	Du tömmer dig själv på KRA i en ordentlig urladdning och sänker på grund av detta din KRA till 1.		
14	Du skadas av den energi som ska kanaliseras och förlorar lika många KP som besvärjelsen kostar, samt blir medvetlös i 1T6 timmar. Du sänker även din KRA till 1.		
15	En väldig urladdning av bländande ljus slår ut från dig. Alla som befinner sig inom 2T6 meter från dig får slå ett GE-slag för grundegenskapen PER för att inte halvera sin sikt under 2T6 minuter. Du själv skadas av den väldiga urladdningen och förlorar lika många KP som besvärjelsen kostar och faller dessutom medvetlös till marken under 2T6 timmar. Du säker även din KRA till 1.		
16	Du får en mindre hjärnblödning på grund av den snedtända kraftansamlingen, vilket resulterar i 2T6 i skada. Hjärnblödningen försätter dig i koma under 1T3 dagar.		
17	Du får en svår hjärnblödning på grund av den snedtända kraftansamlingen, vilket resulterar i 3T3 i skada, samt att INT minskas permanent med 1T3. INT-baserade färdigheter sänks med 1T3x10. Du faller omedelbart i medvetlöshet under 2T6 dagar.		
18	Du öppnar en dimensionsportal till en hemsk värld, som slukar dig med hull och hår.		
19	Du förförs av energin och kan inte sluta samla på dig energin. Till slut har du samlat på dig så mycket kraft att du helt uppslukas av energin. För några ögonblick förvandlas du till ett litet klot av ren och strålände energi. Klotet bländar alla inom 30 m som blir blinda i 2T6 timmar. Efter några ögonblick brinner dock klotet upp och du är spårlöst försvunnen.		
>19	Du förförs av energin och kan inte sluta samla på dig energin. Till slut har du samlat på dig så mycket kraft att du helt uppslukas av den och förvandlas till ett klot av svart energi. Efter 4T6 SR exploderar klotet och alla inom en radie på tvåhundra meter tar 5T6 i skada.		

## ATT ÖVERVINNA MOTSTÅND

När din magiker använder magi för att genom förtrollning påverka en annan varelse måste du (förutom att lyckas med besvärjelsen) lyckas övervinna offrets motståndskraft.

För att övervinna motståndskraften hos offret slår du ett motståndsslag där du möter offrets PSY med din magikers PSY.

Din magikers PSY förs in under aktiv på motståndstabellen och offrets PSY under motstånd. Läs av motståndsvärdet där kolumnen och raden möter varandra. Du kan lägga till extra effektgrader till besvärjelser som förbättrar eller försämrar PSY. Du slår sedan 1T100. Är resultatet under eller lika med motståndsvärdet har din magiker övervunnit offrets motståndskraft. Är resultatet över motståndsvärdet har offret stått mot din magikers magi.

- Motståndskraften är lika med offrets PSY
- En medvetlös varelse kan inte göra motstånd
- En varelse som vill ta mot magins effekt behöver inte göra något motstånd

## ATT LÄRA SIG BESVÄRJELSER

Det finns två olika sätt för din magiker att lära sig nya besvärjelser:

- Att gå till en annan magiker för att få undervisning
- Att studera en nedtecknad besvärjelse

Undervisning hos en annan magiker och att studera en upphittad besvärjelse fungerar på samma sätt som om din magiker går till en lärare för att bli bättre i en färdighet. Det tar ungefär en månad av intensiva studier för att lära sig en ny besvärjelse.

När studierna är över slår du ett färdighetsslag för besvärjelsekonst för att se om din magiker har lärt sig besvärjelsen eller inte. Skulle du misslyckas kan din magiker välja att studera besvärjelsen på nytt. Denna gång behöver magikern endast studera halva den utsatta tiden varefter ett nytt färdighetsslag slås.

Det är alltid upp till spelledaren att bestämma hur lång tid det ska ta innan du får slå färdighetsslaget för att se om din magiker har lärt sig besvärjelsen eller inte.

Precis som att lära sig nya färdigheter kan spelledaren göra ett äventyr av att en rollperson ska lära sig en ny besvärjelse. Det gör spelet roligare.

## MAGISKA FÖREMÅL

I spelet kan din rollperson hitta magiska föremål som förtrollade ringar, magiska svärd och olika föremål som har magiska egenskaper. I de officiella äventyren står dessa magiska föremål beskrivna, men du som spelledare kan välja att själv skapa olika typer av magiska föremål. Bara din fantasi sätter gränser för hur ett magiskt föremål fungerar och dess effekter.

Det finns två typer av effekter i ett magiskt föremål, de som är permanenta och de som ska aktiveras.

Permanent effekter finns alltid i det magiska föremålet, och kräver ingen aktivering eller att den som ska använda föremålet förstår hur det fungerar. Exempel på sådana föremål kan vara en magisk dryck. Om din rollperson bestämmer sig för att dricka den magiska drycken behöver den inte veta hur den fungerar, det räcker med att rollpersonen helt enkelt dricker den magiska drycken. Däremot är det inte säkert att rollpersonen vet att det är en magisk dryck (det kan ju lika gärna vara gift). Samma sak gäller exempelvis ett svärd som alltid ger extra skada, det behöver du inte veta hur du ska aktivera för att svärdet ska ge extra skada. Samma sak här, du kanske inte vet om att svärdet ger extra skada, men så småningom bör du bli varse om effekten.

### Att förstå magiska föremål

Magiska föremål som ska aktiveras kräver att en magiker har lyckats med besvärjelsen syn för att din rollperson ska förstå hur föremålet ska aktiveras. Innan din magiker har lyckas med syn och



förstått hur föremålet fungerar kan din magiker inte använda det. Ett exempel på föremål som behöver aktiveras är en magisk stav som kan skjuta blixtar om man säger rätt magiska ord. För att veta ordet som aktiverar blixten behöver din magiker få reda på detta.

För varje besvärjelse och effektgrad som finns i ett föremål blir det svårare att avslöja föremålets hemligheter.

Generellt ger varje besvärjelse och effektgrad i föremålet magikern -5 på att lyckas med besvärjelsen syn (detta slag bör spelledaren slå dolt för att inte spelaren ska se vilka minus föremålet har). Ett föremål som innehåller två besvärjelser samt totalt fyra effektgrader ger modifikationen -30 på CL  $((2+4) \times (-5) = -30)$ .

Vissa magiska föremål som är speciellt mäktiga går inte att förstå utan hjälp eller insikter från de som har skapat dem, eller så kräver de ett äventyr i sig för att du ska kunna lära dig att använda dem.

## FAMILIARIS

Vissa magiker har lyckats knyta till sig en magisk varelse, en s.k. familiaris. Det är en varelse som hjälper magikern att hantera sin magi och som ger magikern råd och tips.

För att knyta till sig en familiaris måste magikern först komma i kontakt med ett djur eller varelse som den vill knyta till sig. Ugglor, harar, fåglar och andra varelser som anses besitta visdom är vanligast, men en del magiker knyter till sig en varg eller ett annat djur. För att lyckas knyta till sig varelsen måste magikern övervinna varelsens PSY mot sin egen PSY på motståndstabellen. Lyckas magikern med detta kommer varelsen att komma till magikern och vara trogen.

En familiaris ger magikern +10 chans att lyckas på sina besvärjelser. Magikern måste behandla sin familiaris med respekt och sköta om den, annars försvinner varelsen. En magiker kan bara ha en familiaris.



# BESVÄRJELSESAMLING

## Antimagi

- Snabb
- Varaktighet 2 SR
- Effekt: sfär med radien 1 m
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen skapar en magisk sköld, med radien 1 m, omkring målet för besvärjelsen. Allt som ryms inom sfären skyddas mot magi. Delar av föremål eller varelser som inte får plats inom sfären är dock inte skyddad.

Skölden har i grundutförande motståndsvärde 15. Motståndsvärdet (aktiv) ställs mot den attackerande magikerns PSY på motståndstabellen. Står skölden mot den inkommande magin studsar magin tillbaka och drabbar den som aktiverade besvärjelsen. Besvärjelser som har effekter som går att stå mot med PSY-slag slås som vanligt om magin går genom skyddet.

### Effektgrader

- Öka motståndsvärdet +1
- Öka varaktigheten 10 min
- Öka sfärens radie med 1 m
- Öka räckvidden med 10 m

## Avbild

- Snabb
- Varaktighet: 10 min
- Effekt: 40x40x40 cm (40 cm<sup>3</sup>)
- Räckvidd: 20 m

Besvärjelsen skapar en avbild av ett föremål eller varelse. Avbilden är 40x40x40 cm (40 cm<sup>3</sup>) stor och är synlig under 10 minuter. För att skapa en perfekt detaljerad avbild av ett föremål eller varelse måste magikern hålla i originalet. Men det går att skapa en avbild utifrån minnet. Det är helt upp till spelledaren att avgöra hur stor chans en person har för att genomskåda avbilden som falsk utifrån hur väl hen känner till originalet och huruvida det är en perfekt kopia eller inte.

Magikern kan placera avbilden inom en radie av 20 m med sig själv som centrum, men måste se var den ska placeras. Avbilden är enbart visuell och kan därför inte kan höras, luktas, smakas eller beröras. I grundutförande är avbilden helt stilla.

### Effektrader

- Öka varaktigheten med 10 minuter
- Öka storleken med 40x40x40 cm
- Öka radien med 20 m
- Avbilden blir rörlig (förutsatt magikern ser den hela tiden)

## Blixtar

- Snabb
- Varaktighet: -
- Effekt: skada 2T6
- Räckvidd: 5 m

Besvärjelsen skapar elektriska blixtar som sprider sig från magikerns båda händer. Blixtarna orsakar 2T6 i skada. Rustningar skyddar inte.

### Effektgrader

- Öka skadan med 1T6 (högst 3T6 extra)
- Öka räckvidden med 5 m

## Dimma

- Långsam
- Varaktighet: 1 timme
- Effekt: 50 m<sup>2</sup>
- Räckvidd: 50 m

Besvärjelsen framkallar en dimbank som täcker en total yta av 50 m<sup>2</sup> (exempelvis 5 m bred och 10 m lång eller 7 m bred och 7 m lång). Dimman är så tjock att den halverar sikten.

### Effektgrader

- Halvera sikten ytterligare en gång
- Öka varaktigheten 1 timme
- Öka dimbankens storlek med 20 m<sup>2</sup>
- Öka räckvidden med 50 m

## Dödshand

- Snabb
- Varaktighet: -
- Effekt: 1T6 i skada
- Räckvidd: beröring

Magikern suger livet ur sitt offer genom att lägga sin hand på det. Dödshanden orsakar 1T6 i skada. Rustningar skyddar ej. Besvärjaren läker sina skador med lika många poäng som offret fick, dock inte fler än maximal KP.

### Effektgrader

- Öka skadan med 1T6 (högst 3T6 extra)
- Låt även andra handen bli en dödshand (med grundskada)
- Öka räckvidden med 5 m (beröring ej längre nödvändig)
- Besvärjaren kan ge den helande poängen till en annan varelse (beröring krävs).

## Eldkast

- Snabb
- Varaktighet: -
- Effekt: skada 2T6
- Räckvidd: 10 m

Besvärjelsen skapar ett eldklot (diametern 40 cm), vilken magikern kan slunga mot ett mål inom radien 10 m. Elden orsakar 2T6 i skada.

Det är helt upp till spelledaren att avgöra hur stor chans det är att målet för besvärjelsen fattar eld. Chansen är till exempel betydligt större om elden kastas på ett torrt vasstak än om den kastas på en trävägg. Rustningars skydd halveras.

### Effektgrader

- Öka skadan med 1T6 (högst 3T6 extra)
- Öka räckvidden med 10 m

## Frostsfär

- Snabb
- Varaktighet: -
- Effekt: skada 2T6
- Räckvidd: 10 m

Besvärjelsen skapar en sfär (diametern 40 cm) av frost, vilken slungas mot ett offer inom radien 10 m. Frosten orsakar 2T6 i skada hos offret. Rustningar skyddar inte mot frostens köld.

### Effektgrader

- Öka skadan med 1T6 (högst 3T6 extra)
- Öka räckvidden med 10 m

## Fäste

- Snabb
- Varaktighet: 10 SR
- Effekt: spec.
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen gör att den som besvärjelsen aktiveras på får sådant fäste med fötter och händer att hen kan klättra upp för lodräta väggar. Den som besvärjelsen aktiverats på rör sig med halverad förflyttning och kan inte göra något annat än att klättra. Genom att lägga till en effektgrad blir fästet så starkt att hen till och med kan röra sig i tak som om det vore ett golv.

### Effektgrader

- Öka varaktigheten med 10 SR
- Få förmågan att gå i tak

## Förtrolla föremål

- Snabb
- Varaktighet: 10 SR
- Effekt: spec.
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen förbättrar eller försämrarett föremål. Förtrollningen kan antingen öka/minska bärarens CL med 5 vid färdighetsslag då hen använder föremålet eller öka/minska ett vapens skada med 1

### Effektgrader

- Öka/minska CL med 5
- Öka/minska skadan med 1
- Öka varaktigheten med 10 SR

## Förtrolla varelse

- Snabb
- Varaktighet: 10 SR
- Effekt: spec.
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen förbättrar eller försämrar en varelses förmåga att prestera. Förtrollningen ökar eller minskar den förtrollades alla GL med 5. Den förtrollade kan stå emot förtrollningen om hen vill genom att möta magikerns PSY med sin PSY på motståndstabellen.

### Effektgrader

- Öka/minska GL med 5
- Minska offrets PSY med -1 vid slaget på motståndstabellen
- Öka räckvidden med 5 m (beröring ej längre nödvändig)
- Öka varaktigheten med 10 SR

## Förändra föremål

- Medelsnabb
- Varaktighet: 10 min
- Räckvidd: beröring
- Effekt: 10 dm<sup>3</sup>

Besvärjelsen förvandlar ett föremål vars storlek är 10 dm<sup>3</sup> till valfri form och material. Föremålet formas helt efter magikerns tankar och stannar i detta läge under varaktigheten. Enda sättet för någon att se att föremålet inte har sin rätta form är genom besvärjelsen syn.

### Effektgrader

- Öka varaktigheten 1 timme
- Öka volymen med 10 dm<sup>3</sup>

## Genomskinlig

- Medelsnabb
- Varaktighet: 10 min
- Räckvidd: beröring
- Effekt: 50 dm<sup>3</sup> (en människa på 50kg)

Besvärjelsen gör ett föremål eller varelse genomskinlig. Besvärjelsens grundutförande (första nivån) gör föremålet semi-transparent vilket halverar chansen att upptäcka föremålet (GL/2). Den andra nivån medför GL/4, medan den tredje nivån gör målet för besvärjelsen helt genomskinlig. För att ett föremål ska bli helt osynligt krävs därmed två extra effektgrader (2 extra nivåer).

För varelser som rör sig snabbt, strider, springer o.s.v ökar chansen för den som vill upptäcka dem. Osynliga varelser, med tredje nivåns genomskinlighet, får under rörelsen den andre nivåns effekt, en varelse med andra nivåns transparens får vid rörelse den första nivåns effekt, medan varelser med första nivåns effekt blir helt synliga under rörelsen.

### Effektgrader

- Öka transparensen 1 nivå (totalt 3 nivåer)
- Öka varaktigheten 10 min
- Öka volymen med 50 dm<sup>3</sup>

## Hela

- Medelsnabb
- Varaktighet: -
- Effekt: Låker 1T6 skadepoäng
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen läker 1T6 skadepoäng. Besvärjelsen har även läkande effekt på skador från drunkning, dock har den ingen effekt på sjukdomar eller förgiftningar.

### Effektgrader

- Öka läkandet med 1T6

## Kyla och värme

- Medelsnabb
- Varaktighet: 10 min
- Effekt: sfär med radien 3 m
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen gör att magikern kan värma eller kyla en sfär kring ett föremål eller varelse med



$\pm 10^{\circ}\text{C}$ . Magikern kan välja hur varmt eller kallt området ska bli. Skulle värme läggas på ett föremål eller varelse som besvärjts med kyla eller tvärtom, måste magikern som lägger den senare besvärjelsen övervinna den första magikern med ett slag på motståndstabellen, PSY mot PSY.

## Effektgrader

- Minska motståndsvärdet -1
- Öka räckvidden med 10 m (beröring ej nödvändig)
- Öka varaktigheten med 30 min
- Öka radien med 5 m
- Förändra temperaturen  $\pm 10^{\circ}\text{C}$

## Ljus och mörker

- Snabb
- Varaktighet: 10 min
- Effekt: sfär med radien 3 m
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen fyller en sfär med ljus eller mörker kring ett föremål eller varelse. Magikern kan välja hur ljusast eller mörkt området ska bli. Som ljusast blir det som dagsljus, och som mörkast blir det som mörkret i en stängd grotta.

## Effektgrader

- Minska motståndsvärdet -1
- Öka räckvidden med 10 m (beröring ej nödvändig)
- Öka varaktigheten med 30 min
- Öka radien med 5 m

## Lyft

- Medelsnabb
- Varaktighet: 10 min
- Effekt: 20 kg
- Räckvidd 10 m

Besvärjelsen gör att magikern kan lyfta ett 20 kg tungt föremål, genom att koncentrera sig på det. Magikern måste hela tiden se föremålet, vilket hen kan förflytta med sin

vilja i en hastighet av 5 m/SR. Magikern kan lägga besvärjelsen på sig själv och därmed förflytta sig själv genom luften. Lägg besvärjelsen på en ovillig varelse måste magikern övervinna offrets PSY med sin på motståndstabellen. Besvärjelsen kan också läggas för att stoppa ett fallande föremål/varelse. Det är upp till spelledaren att avgöra effekten av besvärjelsen om den läggs på ett föremål som väger mer än den vikt magin kan påverka.

## Effektgrader

- Ökar påverkad vikt med 20 kg
- Öka förflyttningen med 1 m/SR
- Öka varaktigheten 10 min
- Öka räckvidden 20 m

## Låga

- Långsam
- Varaktighet: 3 SR
- Effekt: 1 dm hög låga
- Räckvidd: -

Besvärjelsen skapar en decimeter hög låga som flammar upp ur handen, dock utan att skada handen. Hastiga handrörelser medför att lågan släcks, varför magikern måste vara försiktig. Lågan kan användas för att antända brännbara material. Vid längre varaktigheter kan den också fungera som en fackla.

## Effektgrader

- Öka storleken på lågan med 1dm
- Öka varaktigheten med 10 min

## Läderhud

- Snabb
- Varaktighet: 5 SR
- Effekt: naturligt skydd RV 1
- Räckvidd: -

Besvärjelsen förändrar huden hos en varelse så att huden blir tjock och hård. Läderhuden ger ett naturligt skydd på RV 1.

**Effektgrader**

- Öka varaktigheten med 5 SR
- Öka hudens tjocklek och öka RV med +1 (max RV 3)

**Regenerera**

- Långsam
- Varaktighet: -
- Effekt: Spec.
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen läker en skadad kroppsdel och reducerar eventuella minusmodifikationer med 5. Skulle besvärjelsen läggas på en varelse som har -10 på CL på grund av den skadade kroppsdelens sänks minusmodifikationen till -5 efter en lyckad regenerera.

Besvärjelsen kan också få avhuggna eller amputerade kroppsdelar att växa ut. I besvärjelsens grundutförande återställs en tiondel (1/10) av kroppsdelens. Lägg besvärjelsen på en varelse som till exempel fått halva sitt ben avhugget ( $1/2 = 5/10 = \text{fem tiondelar}$ ) får den efter en lyckad besvärjelse se hur en tiondel växer ut (nu  $6/10 = \text{sex tiondelar}$ ).

**Effektgrader**

- Minska minusmodifikationer med ytterligare 5
- Regenerera ytterligare 1/10 (en tiondel till)

**Rena varelse**

- Långsam
- Varaktighet: -
- Effekt: Låka 2T6
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen läker 2T6 skador uppkomna från sjukdomar eller gifter (ej fysiska skador). Läkningen kan fördelas hur som helst på den skadade varelsens kropp. Besvärjelsen har ingen effekt på fysiska skador eller druckningsoffer.

**Effektgrader**

- Öka läkandet med 1T6

**Skarpsikt/blindhet**

- Snabb
- Varaktighet: 5 min
- Effekt: spec.
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen ökar tillfälligt synen hos den förtrollade under varaktigheten. Den som förtrollas ser plötsligt allt mycket klarare och skarpare. Detaljer som varelsen tidigare inte sett är genast mycket tydligare.

Den förtrollade ser dubbelt så långt som normalt och får +20 på alla tärningsslag där synen är en betydande faktor för att lyckas.

Besvärjelsen kan läggas med negativ effekt vilket betyder att den förhåxade i stället ser hälften så långt som normalt och får -20 på alla tärningsslag som har med synen att göra. Offret kan stå mot besvärjelsen genom att lyckas med ett motståndsslag, PSYx3.

**Effektgrader**

- Öka räckvidden med 1 m (beröring ej nödvändig)
- Förbättra/försämra sikten och få  $\pm 10$  på tärningsslag som har med sikt att göra (2 negativa av denna effektgrad gör offret blint under varaktigheten)
- Öka varaktigheten med 10 min
- Försvara offrets motståndsslag med -10

**Skingra**

- Snabb
- Varaktighet: -
- Effekt: 1 varelse/föremål
- Räckvidd: 1 m

Besvärjelsen används för att skingra andra besvärjelser som lagts på ett föremål eller en varelse med en viss varaktighet. För att skingra magin måste magikern

övervinna magikern som besvärjt föremålet eller varelsen, PSY mot PSY på motståndstabellen. Har besvärjelsen som ska skingras lagts med extra effektgrader som höjer motståndsvärdet, ska dessa räknas med vid motståndsslaget.

#### **Effektgrader**

- Minska motståndsvärdet -1
- Öka räckvidden med 10 m

### **Spårlös**

- Medelsnabb
- Varaktighet: 1 minut
- Effekt: 1 varelse
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen gör att den som besvärjelsen aktiveras på kan förflytta sig på vilket underlag som helst utan att lämna några som helst spår. Inte ens lukten av varelsen märks av.

#### **Effektgrader**

- Påverka en extra varelse
- Öka varaktigheten med 10 minuter

### **Sten-/jordvåg**

- Långsam
- Varaktighet: 10 SR
- Effekt: 1 varelse
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen gör det möjligt att förflytta sig med en hastighet av en fjärdedel av sin normala förflyttning genom solid sten. Besvärjelsen fungerar lika bra genom jord.

#### **Effektgrader**

- Öka varaktigheten med 10 SR
- Öka hastigheten till förflyttning/2
- Påverka en varelse till

### **Stenform**

- Långsam (3 min)
- Varaktighet: 10 min
- Effekt: Sfär med radien 2 m
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen förvandlar sten till lera. Besvärjaren kan sedan forma leran med tankens kraft. Besvärjaren har 3 minuter på sig att forma leran. När 3 minuter har passerat får leran återigen stenens karaktär och hårdhet, fast denna gång i den form besvärjaren har gett den. Finns det bara tillräckligt med sten där besvärjelsen läggs kan det nästan verka som om stenen skapas ur tomma intet (det är upp till spelledaren att avgöra om det finns tillräckligt med sten i området).

Stenen befinner sig i den form som besvärjaren har gett den under varaktigheten. Efter att varaktigheten för besvärjelsen har gått ut börjar stenen sakta återgå till sin ursprungliga form och plats (något som tar ca 3 min). Skulle någon eller något befinna sig på eller i stenen då den återgår till sin ursprungliga form är det upp till spelledaren att avgöra vad utgången av detta blir. Befinner sig en person i ett skapat hål eller gång så är risken stor att hen stängs in i stenen, befinner hen sig på en formad trappa är risken stor att hen sugs fast i den besvärjda leran då den förflyttar sig till sin ursprungliga plats.

#### **Effektgrader**

- Öka varaktigheten med 30 min
- Gör besvärjelsen snabb och stenen formas under 3 SR i stället

### **Stenkast**

- Snabb
- Varaktighet: -
- Effekt: 1T6
- Räckvidd: 10 m

Besvärjelsen skapar en tung och kantig sten som magikern kan slunga mot sin fiende.

Stenen orsakar 1T6 i skada. Rustningar skyddar som vanligt.

#### Effektgrader

- Öka räckvidden med 10 m
- Öka skadan med 1T6 (högst totalt 3T6)

## Syn

- Långsam
- Varaktighet: 5 timmar
- Effekt: 1 föremål
- Räckvidd: Beröring

Besvärjelsen ger magikern förmågan att avläsa och förstå vilken eller vilka besvärjelser som lagts på en varelse eller ett föremål. Läs mer om modifikationer för att lyckas med syn under avsnittet Magisk utrustning, vapen och föremål.

En lyckad syn avslöjar hur många besvärjelser som varelsen/föremålet har, samt en av dessa besvärjelser och hur den aktiverar denna (slumpvis vald vid flera).

Har föremålet/varelsen flera besvärjelser får magikern fortsätta slå färdighetsslag för Syn och varje lyckat slag avslöjar en ny besvärjelse. När magikern misslyckas med ett slag för Syn avbryts besvärjelsen och magikern måste lägga en ny Syn för att avslöja varelsens/föremålets resterande besvärjelser.

#### Effektgrader

- Minska tiden det tar att lägga syn med 30 min

## Tala med djur

- Medelsnabb
- Varaktighet: 3 SR
- Effekt: 1 djur
- Räckvidd 50 m

Besvärjelsen gör att magikern kan tala med djur, som försöker svara på besvärjarens frågor. På grund av djurens låga intelligens är den information magikern får fram ofta

otillförlitlig. Djuren försöker dock alltid besvara besvärjarens frågor (1 fråga per SR), men dessa måste vara mycket enkla ställda och svaren lika enkla. Se tabell för typiska frågor och svar:

FRÅGOR TALA MED DJUR	
FRÅGA	SVAR
Har det passerat någon tvåfoting här?	Ja/nej
Vilket håll gick de?	Ditåt
Var de många?	Ja/nej (beror på om djuret är ett flockdjur och känner till mängder av individer)
Hade någon på sig en vit mantel?	Vit? Mantel?
Förde de med sig några fångar?	Förde? Fångar?
När var det tvåfotingen passerade?	Flera soluppgångar sedan (tidsrymder kan vara svårt att förklara)
För hur många veckor sedan	För flera soluppgångar sedan brann det här? (tidsrymder kan vara svårt att förklara)

#### Effektgrader

- Öka varaktigheten med 3 SR
- Öka räckvidden med 50 meter

## Tala med döda

- Långsam
- Varaktighet: 5 SR
- Effekt: 1 varelses ande
- Räckvidd 50 m

Genom att lägga händerna runt den dödes huvud kan magikern få kontakt med dess ande. Det är dock helt upp till anden om denne vill tala med magikern eller inte. Magikern kan ställa en fråga per SR till den dödes ande.

Liket vars ande besvärjaren försöker nå får dock inte ha varit död i mer än ett år för att besvärjelsen ska fungera. För varje år utöver detta år som liket varit dött erhåller



magikern modifikation +1 på slaget på nedanstående tabell.

## Effektgrader

- Förstärk kontakten med anden och få -1 på resultatslaget i tabellen nedan
- Öka varaktigheten med 3 SR

TALA MED DÖDA	
1T10	RESULTAT
1-6	Magikern får kontakt med likets ande och kan samtala med denne under besvärjelsens varaktighet. Vad likets ande har att säga är upp till spelledaren att avgöra.
7-8	Magikern får kontakt med en ande som vänligt beklagar sig för att inte vara den som magikern söker.
9	Magikern får kontakt med en ande som utger sig för att vara den magikern söker. Magikern kan dock genomskåda anden genom att lyckas med ett grundegenskapsslag för INTx5.
10	Magikern får kontakt med en ande som utger sig för att vara den besvärjaren söker. Magikern kan dock genomskåda anden genom att lyckas med ett grundegenskapsslag för INTx3.
>10	Magikern får kontakt med en ande som genast försöker besätta liket. Vid tärningsutfallen 1 till 3 på 1T10 lyckas anden besätta liket (vilket tar 1T6 spelrundor) och därmed skapas en odöd som genast anfaller. Det är helt upp till spelledaren att avgöra vilka egenskaper den odöde har.

## Telepati

- Medelsnabb
- Varaktighet: 5 SR
- Effekt: 1 varelse
- Räckvidd 100 m

Besvärjelsen gör att magikern kan samtala med en varelse som förstår magikerns språk. Detta sker via tankeöverföring.

## Effektgrader

- Påverka en extra varelse
- Öka varaktigheten med 1 minut
- Öka räckvidden med 100 m

## Tystnad

- Medelsnabb
- Varaktighet: 30 min
- Effekt: sfär med radien 2 m
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen skapar en sfär av energi vilken hindrar ljud att höras ifrån den besvärjda platsen. Besvärjelsen läggs på en punkt som både kan vara ett föremål eller en person. Flyttas den besvärjda punkten flyttas även sfären som i besvärjelsens grundeutförande har radien 2 m. Alla ljud som alstras inom sfären hävs då de möter den hindrande energin och sprids därför inte. Inuti sfären låter dock allt som det ska. Besvärjelsen fungerar därför ypperligt för den som vill smyga, eftersom inga ljud når ut utanför sfärens skyddande hölje.

## Effektgrader

- Öka varaktigheten med 1 timme
- Öka varaktigheten med 30 min
- Öka sfärens storlek med 1 m

## Vattenväg

- Långsam
- Varaktighet: 1 min
- Effekt: 1 varelse
- Räckvidd: beröring

Besvärjelsen gör det möjligt för den som förtrollats att andas under vatten. Varelsen kan förflytta sig med en tredjedel av sin normala förflyttningsförmåga då hen befinner sig i djupt vatten och inte längre kan gå som normalt.

## Effektgrader

- Öka varaktigheten med 5 min
- Påverka en varelse till
- Öka förflyttningsförmågan med +2 m/SR









Din rollperson behöver pengar, vapen, rustningar, och annan utrustning för att klara sina äventyr.

## PENGAR

Äventyren i Drakar och Demoner utspelas i en värld där mynt- och pengssystemet inte är särskilt utvecklat. Det mesta köper man genom byteshandel.

De mynt som används är guldmynt (GM), silvermynt (SM) och kopparmynt (KM).

- 1 Guldmynt = 10 silvermynt = 100 kopparmynt
- 1 Silvermynt = 10 kopparmynt

Guldmynt är sällsynta och vanligast är att man handlar i silver- eller kopparmynt.

## VAPEN

Vapentabellen på sidan 68 visar de vapen som används i spelet. Vissa varelser som rollpersonerna stöter på kan ha andra vapen, som ger annan skada. Det står beskrivet under respektive varelse/monster eller är upp till spelledaren att avgöra.

## RUSTNINGAR

Rustning är bra att ha eftersom den skyddar mot skada. Ju mer rustningen skyddar desto svårare är det att röra sig i den. En tung rustning medför minskad förflyttning och om personen som bär den inte har tillräckligt högt värde i grundegenskaperna STY och FYS belastas den med minus på SMI-baserade färdigheter, och färdigheten besvärjelsekonst (läs mer om detta under

förflyttningsmodifikationer och Skydds GE-krav nedan).

## SKÖLDAR

Det finns två olika sorters sköldar: liten och stor sköld. Ju större skölden är desto mer skydd ger den bäraren, men samtidigt som skyddet ökar blir den mer och mer otymplig att hantera i strid.

En sköld ökar ditt rustningsvärde men ökar också ditt GE-krav (se Sköldars GE-krav sidan 67).

## GE-KRAV

För att kunna behärska vapen, sköld eller rustning obehindrat måste din rollperson uppnå ett visst grundegenskapskrav (GE-krav). En varelse som inte når upp till GE-kraven får -1 för varje saknad grad.

- GE-kravet för rustningar baseras på grundegenskaperna STY och FYS
- GE-kravet för vapen och sköldar baseras på grundegenskaperna STY och SMI
- Minusmodifikationen från rustningars GE-krav har effekt på samtliga SMI-baserade färdigheter och färdigheten besvärjelsekonst
- Minusmodifikationen från vapnets GE-krav har effekt på färdigheterna strid (avstånd) eller strid (närstrid) när vapnet/vapnen används

### Exempel

*En varelse som fått minusmodifikationen -3 på grund av att den inte når upp till skyddets GE-krav och -5 för att den inte når upp*



till vapnets GE-krav har därmed -3 på att lyckas med sina SMI-baserade färdigheter och färdigheten besvärjelsekonst samt -8 (-3 för rustningen + -5 från vapnet) då den ska använda färdigheten Strid (avstånd eller närstrid).

## Rustningars GE-krav

Du kan skydda din rollpersons/spelledarpersons kropp från skada genom att den bär rustning. För att kunna utföra SMI-baserade färdigheter eller besvärjelsekonst utan minusmodifikationer måste grundegenskaperna STY + FYS vara lika med, eller högre än rustningens GE-krav.

- För varje saknad grad av GE-kravet erhåller din rollperson/spelledarperson modifikationen -1 på samtliga SMI-baserade färdigheter samt färdigheten besvärjelsekonst
- Minusmodifikation = (STY+FYS) - skyddets GE-krav

För att kunna bära den tyngsta rustningen (RV 6) utan att få några minusmodifikationer måste din rollpersons/spelledarpersons STY + FYS vara högre än 42. Eftersom en rollperson/spelledarperson under normala omständigheter högst kan få 19 i STY och FYS (humanoida varelser) medför detta att rollpersonen/spelledarpersonen kommer att få -4 (38-42 = -4) vid användande av besvärjelsekonst och alla SMI-baserade färdigheter.

### Exempel

En varelse med STY 14 och FYS 15 bär en lättrustning med GE-krav 14 eftersom  $29 (14+15=29)$  är högre än GE-kravet kan varelsen bära skyddet utan några minusmodifikationer.

En annan varelse med STY 12 och FYS 13 bär en fjällpansarrustning med GE-krav 28, belastas dock med minusmodifikationen -3, eftersom  $12+13=25$  och  $25-28=-3$ .

## Skydd och förflyttning

Rollpersoner/spelledarpersoner som bär på tung rustning riskerar att hindras vid

förflyttning. Ju större rustningen är, desto otympligare är den.

Tabellen Rustningar på sidan 69 visar vilken förflyttningsmodifikation en rollperson/spelledarperson får utifrån rustningens GE-krav.

## Vapens och sköldars GE-krav

För att kunna använda ett vapen obehindrat måste din rollpersons/spelledarpersons STY+SMI vara lika med eller högre än GE-kravet hos de föremål den använder i strid. GE-kravet utgår alltid från det vapen din rollperson/spelledarperson bär i sin offensiva hand.

För varje saknad grad av GE-kravet erhåller rollpersonen/spelledarpersonen minusmodifikation -1 i färdigheten strid (avstånd) eller strid (närstrid) när den använder vapnet.

- Minusmodifikation = (STY+SMI) - vapnets GE-krav

## Passiva handens beväpnings GE-krav

Använder din rollperson/spelledarperson två vapen eller vapen och sköld i strid ökar GE-kravet för beväpning, se tabell Sköldar och Passiva handens beväpning på sidan 69.

## UTRUSTNINGSLISTOR

För samtliga tabeller presenteras ett genomsnittsvärde för föremålets vikt och pris.

### Vikt

Det finns både lättare och tyngre exemplar av produkten. Allt beror på vem som tillverkat den och vilket material det tillverkats av.

### Pris

Det finns både billigare och dyrare varianter och priset beror på tillgänglighet och kvalitet.

### Spec.

Speciellt, berättar vilka olika varianter, mått eller material som finns av föremålet.

## Vapentabellen

### Vapentyp

Vapen är indelade i följande grupper:

- Lätta vapen
- Medeltunga vapen
- Tunga vapen
- Avståndsvapen

Det är inte i första hand vikten som avgör hur tungt vapnen är, utan hur tungt det är att hantera i strid.

### Fattning

Fattning betyder om de används med en eller två händer.

### Vapens GE-krav

GE-krav är det sammanlagda värdet av grundegenskaperna STY och SMI som krävs för att kunna använda ett vapen.

### Skada

Skada är den skada vapnet ger. Vissa vapen kan användas med antingen en hand eller två händer och ger då olika skada.

### Distans

Räckvidden för avståndsvapen är uppdelad i kort (K) och lång distans (L). Alla som träffas inom kort distans får skada enligt skadetärningen, medan de som träffas inom

lång distans endast får halverad skada. Lång distans visar även hur långt det går att skjuta projektilen med skadlig verkan.

## Rustningstabellen

### Rustningstyp

Det finns ett antal rustningstyper, från tjockt tyg till ringbrynja och plåtrustning.

### Rustningens RV

RV berättar hur mycket skydd rustningen ger.

### Rustningens GE-krav

GE-kravet är det sammanlagda värdet av STY och FYS som krävs för att kunna bära rustningen.

## Sköldtabellen

### Sköldtyp

Det finns små och stora sköldar.

### Sköldars RV

RV berättar hur stort skydd de ger.

### Sköldars GE-krav

GE-kravet är det sammanlagda värdet av STY och SMI, som krävs för att kunna bruka skölden. Används enbart sköld i strid är GE-kravet för små sköldar 18 och 25 för stora.



## NÄRSTRIDSVAPEN

LÄTTA VAPEN	FATTNING	GE-KRAV	SKADA	KG <sup>(1)</sup>	SILVER
Dolk	1h	18	1T6	0,5	2
Handyxa	1h	18	1T6	1,5	6
Kortsvärd	1h	18	1T6	1,5	9
Träklubba (liten)	1h	18	1T6	1	0,2

MEDELTUNGA VAPEN	FATTNING	GE-KRAV	SKADA	KG <sup>(1)</sup>	SILVER
Bredsvärd	1h	25	2T6	2	12
Kroksabel	1h	25	2T6	2	11
Trästav	2h	25	2T6	1,5	0,5
Stridsyxa	1h	25	2T6	2	11
Träklubba (stor)	1h	25	2T6	2	0,3
Stridshammare	1h	25	2T6	2,5	10
Kortspjut	1h	25	2T6	1	2
Morgonstjärna	1h	25	2T6	2,5	13
Stridsgissel	1h	25	2T6	2	12
Långsvärd	1h	25	2T6	2,5	16

TUNGA VAPEN	FATTNING	GE-KRAV	SKADA	KG <sup>(1)</sup>	SILVER
Slagsvärd <sup>(2)</sup>	1-2h	28	3T6	3	18
Pålyxa <sup>(2)</sup>	1-2h	25	3T6	2,5	10
Tvåhandssvärd	2h	28	3T6+2	4	24
Tvåhandsyxa	2h	28	3T6+2	3,5	22
Tvåhandsklubba	2h	28	3T6	3	0,6
Långspjut	2h	28	3T6	2	4

## ÄVSTÄNDSVAPEN

VAPEN	FATTNING	GE-KRAV	SKADA	DISTANS <sup>(3)</sup> (M)	KG <sup>(1)</sup>	SILVER
Kortbåge	2h	18	1T6	K: 30, L: 100	0,5	6
Pilbåge	2h	25	2T6	K: 50, L: 140	1	10
Armborst	2h	25	2T6	K: 50, L: 150	3	35
Tungt armborst	2h	28	3T6	K: 100, L: 250	5	45
Slunga	1h	18	1T6	K: 20, L: 50	0,1	1
Kastyxa	1h	18	1T6	K: 20, L: 40	0,5	5
Kastkniv	1h	18	1T6	K: 15, L: 30	0,3	1
Kastspjut	1h	18	1T6	K: 30, L: 60	1	2

<sup>(1)</sup> Vid uträkning av bärförmågans modifikation halveras vapnets vikt då det används i strid

<sup>(2)</sup> Används vapnet med 1 hand ger det 2T6+2 i skada, Används vapnet med 2 händer ger det 3T6 i skada

<sup>(3)</sup> K = Kort distans = Från 1 m upp till värdet för K. L = Lång distans = Från värdet för K upp till värdet för L (halverad skada)

## RUSTNINGAR

RUSTNING	Rv	GE-KRAV	FÖRFLYTTNINGSMODIFIKATION	KG <sup>(4)</sup>	SILVER
Tjockt tyg	1	7	-	3,6	5
Läder	2	14	-	5,6	9
Ringbrynja	3	21	-1m	21	70
Fjällpansar	4	28	-2m	23	115
Bandrustning	5	35	-3m	29	130
Plåtrrustning	6	42	-4m	32	160

<sup>(4)</sup> Vid uträkning av bärformågens modifikation halveras rustningens vikt då den bärs på kroppen

## SKÖLDAR OCH PASSIVA HANDENS BEVÄPNING

BEVÄPNING	Rv	GE-KRAV <sup>(5)</sup>	SKADA	KG <sup>(6)</sup>	SILVER
Liten sköld	+2	+5 (18)	-	2	1
Stor sköld	+3	+10 (25)	-	4	2
Lätt vapen	+1	+5 (18)	+1	-	
Medeltungt vapen	+1	+10 (25)	+2	-	

<sup>(5)</sup> Används enbart sköld i strid är GE-kravet för små sköldar 18 och 25 för stora.

<sup>(6)</sup> Vid uträkning av bärformågens modifikation halveras sköldens vikt då den används i strid

## BEHÅLLARE

FÖRMÅL	SPEC.	KG	KOPPAR	FÖREMÅL	SPEC.	KG	KOPPAR
Glasflaska	1 dos	—	9	Sadelväskor	20 liter	1,5	5
	5 doser	—	23		30 liter	2	6
	10 doser	0,25	45	Säck	50 l	0,5	12
Köger	20 pilar	0,5	14		100 l	1	14
	20 lod	0,3	13	Tennplunta	1 dos	—	12
Lerkruka	0,5 l	0,5	13		5 doser	0,5	15
	2 l	2	15		10 doser	1,	19
	20 l	8	20	Trähink	5 l	0,75	8
Lerplunta	1 dos	—	1		10 l	1,5	12
	5 doser	0,25	4	Trätunna	25 l	4	20
	10 doser	0,5	7		100 l	14	30
Läderpung	1 l	0,2	12	Tygpåse	1 l	0,1	9
	2 l	0,4	14		2 l	0,2	2
Myntbälte	100 mynt	—	14	Vattenskin	1 l	0,25	2
Penningpung	50 mynt	0,2	12		2 l	0,5	3
Ryggsäck	20 l	1	37		5 l	1,25	4
	40 l	1,5	43				



# ÄVENTYRARUTRUSTNING

FÖREMÅL	SPEC.	KG	KOPPAR	FÖREMÅL	SPEC.	KG	KOPPAR
Bandage (10 st)		0,1	8	Lädertält	2 pers	8	65
Bestick	Ben	—	3		4 pers	16	83
	Järn	0,15	5		8 pers	30	125
	Tenn	0,1	3	Mugg (0,5 l)	Tenn	0,1	4
Bläck	0,1 l	—	4		Trä		2
Bågsträng		—	1	Oljelampa (tom)	3 h	0,5	15
Bädd (med halm)	Läder	3	25		6 h	1	25
	Tyg	2	14	Pergament	Dåligt	—	1
Dryckeshorn	0,5 l	0,2	3		Fint	—	3
	1 l	0,4	4	Penna		—	1
Dyrkar (10st)	Små lås	0,25	21	Pilar (10 st)		0,5	18
	Stora lås	0,5	28	Pilspetsar (10 st)		0,3	15
Fackla	1 h	0,5	3	Rep (10 m)	Tål 50 kg	1,5	14
Filt	Tyg	1	17		Tål 100 kg	3	15
	Ylle	1,5	22		Tål 200 kg	4	17
Fiskekrok och lina		—	2	Repstege (5 m)	Tål 100 kg	4	26
Fiskekrokar (10 st)		—	5		Tål 100 kg	2,5	30
Fiskelina (10 m)		—	4		Tål 200 kg	5	38
Fiskenät (5 × 5 m)		0,5	16	Segeldukstält	2 pers.	5	26
Flinta och stål		—	9		4 pers.	10	39
Fäll (påls)		1,5	28	Skidor		2	24
Glimmerplatta		—	0,6	Skogsyxa		2	45
Glödlåda		0,5	18	Smörjolja (25 ml)		—	2
Hacka (liten)		1	35	Snaror (3 st)		0,5	4
Hammare (liten)		0,3	20	Snöre (25 m)		0,2	5
Horn		0,5	7	Snöskor		1	18
Järngryta	1 l	1	18	Stekpanna		3	29
	4 l	2,5	31	Stålvajer (1 m)		0,2	4
Järnkilar (3 st)		0,1	6	Synål		—	1
Klätterutrustning		4	41	Sytråd (10 m)		—	2
Kniv		0,3	11	Tallrik	Tenn	0,2	6
Kofot		2	26		Trä	0,1	4
Lampolja (10 h)		0,3	7	Träslev		0,1	3
Lod (10 st)	Armborst	0,8	16	Vaxklump		—	4
	T. Armborst	1	15	Vaxljus (3 h)		0,3	15
Lädernål		—	2	Visselpipa		—	1
Lädertråd (10 m)		0,1	11	Änterhake		0,5	22

## KLÄDER

FÖRMÅL	SPEC.	KG	KOPPAR	FÖREMÅL	SPEC.	KG	KOPPAR
Byxor	Tyg	0,75	10	Läderskor	Mjuka	0,5	18
	Ylle	1	13		Hårda	0,6	20
	Skinn	1,5	20	Läderkängor	Hårda	0,75	22
	Päls	2,3	25	Mantel	Tyg	1	23
Bälte		0,1	3		Ylle	1,5	29
Hatt		0,1	5		Skinn	2	38
Halsduk	Tyg	—	3		Päls	3	51
	Ylle	—	5	Mössa	Tyg	—	12
Jacka	Tyg	1,5	22		Ylle	—	13
	Ylle	2	28		Skinn	0,2	14
	Skinn	2,5	37		Päls	0,3	17
	Päls	3,5	49	Sandaler		0,3	18
Kappa	Tyg	2	28	Skjorta		0,2	16
	Ylle	2,5	36	Strumpor	Tyg	—	1
	Skinn	3	48		Ylle	—	2
	Päls	5	68	Särk	Tyg	0,4	18
Kjol	Tyg	0,1	17		Ylle	0,5	22
	Ylle	0,2	20	Tunika	Tyg	0,5	20
Klänning	Tyg	0,2	18		Ylle	0,8	25
	Ylle	0,3	22	Träskor		0,5	17
Kortbyxor	Tyg	0,3	16	Tröja	Tyg	0,4	17
	Ylle	0,4	19		Ylle	0,5	20
Kåpa	Tyg	1,5	25	Underkläder	Tyg	—	1
	Ylle	2	31		Ylle	—	2
	Skinn	3	43	Vantar	Tyg	—	1
	Päls	4	61		Ylle	—	2
Läderstövlar	Hårda	1,5	26		Skinn	0,2	4
	Mjuka	1	23		Päls	0,3	8

## HÄSTAR OCH DRAGDJUR

TYP	SPEC.	SILVER	TYP	SPEC.	SILVER
Draghund		2	Mula		30
Dragsele		2	Åsna		35
Foder	Per dag	3 (KM)	Tränat djur	Duglig	×1,5
Häst	Liten	40		Utmärkt	×2
	Medel	50		Mästerlig	×3
	Stor	60			

## MAT OCH DRYCK

MAT OCH DRYCK	SPEC.	KG	KOPPAR	MAT OCH DRYCK	SPEC.	KG	KOPPAR
Bröd, limpa		1	1	Paj	Kött	1	28
Cider	1 l	1	5		Grönsaker	1	24
Mjöd	1 l	1	5	Plommon		1	7
Mjölk	1 l	1	4	Potatis		1	4
Must	1 l	1	7	Päron		1	6
Sprit	1 l	1	10	Torkad frukt		0,5	18
Svagdricka	1 l	1	7	Torkat kött		0,5	25
Vin	1 l	1	8	Äpplen		1	0,7
Öl	1 l	1	4	Skick, mat och dryck	Dåligt		×0,5
Köttstycke		0,5	20		Dugligt		×1
Ost		1	13		Fint		×2

## INKVARTERING OCH RESOR

INKVARTERING	SPEC.	KOPPAR	RESOR	SPEC.	KOPPAR
Dubbelrum		10	Plats i vagn (1mil)	utan tak	2
Enkelrum		7		hytt	3
Höskulle		3	Skeppsresa (dygn)	Utan hytt	10
Sovsal		5		Med hytt	20
Stallplats (per dag)		3		Inkl. mat	×3
Skick inkvartering	Dåligt	×0,75			
	Normalt	×1			
	Fint	×2			
	Mycket fint	×3			

## FORTSKAFFNINGSMEDEL

TYP	SPEC.	KOPPAR	TYP	SPEC.	KOPPAR
Hundsläde	2 platser	20	Roddbåt	Liten, 3 m <sup>2</sup>	20
	4 platser	25		Medel, 4 m <sup>2</sup>	25
Kanot	3 platser	12		Stor, 5 m <sup>2</sup>	30
	5 platser	18	Vagn/släde	2 platser	25
Kärra 2 platser	2 m <sup>2</sup> flak	22	(2 hjul utan tak)	4 platser	30
(2 hjul)	3 m <sup>2</sup> flak	32	Vagn/stor släde	2 platser	27
Kärra, 2 platser	3 m <sup>2</sup> flak	41	4 hjul, tak	4 platser	32
(4 hjul)	4 m <sup>2</sup> flak	52			
	6 m <sup>2</sup> flak	63			

[illegible]





# VARELSER

Varelser, monster och bestar är en viktig ingrediens i Drakar och Demoner. I det här kapitlet beskrivs några av de vanligaste varelserna som din rollperson kan möta under sina äventyr.

## VARELSERS STORLEKAR

Varelsernas storlek mäts med en människas storlek som utgångspunkt. Bilden nedan visar först en människa. Nästa varelse är dubbelt så stor. Det vill säga; dubbelt så hög, dubbelt så bred och dubbelt så tjock. Skulle till exempel en människa väga 80kg så skulle en varelse som är dubbelt så stor, väga 640kg ( $2 \times 2 \times 2 \times 80 = 640$ ).

Nästa varelse är tre gånger så stor som en människa, följt av en fyra, och en fem gånger så stor varelse.

## Stora varelsers skadebonus

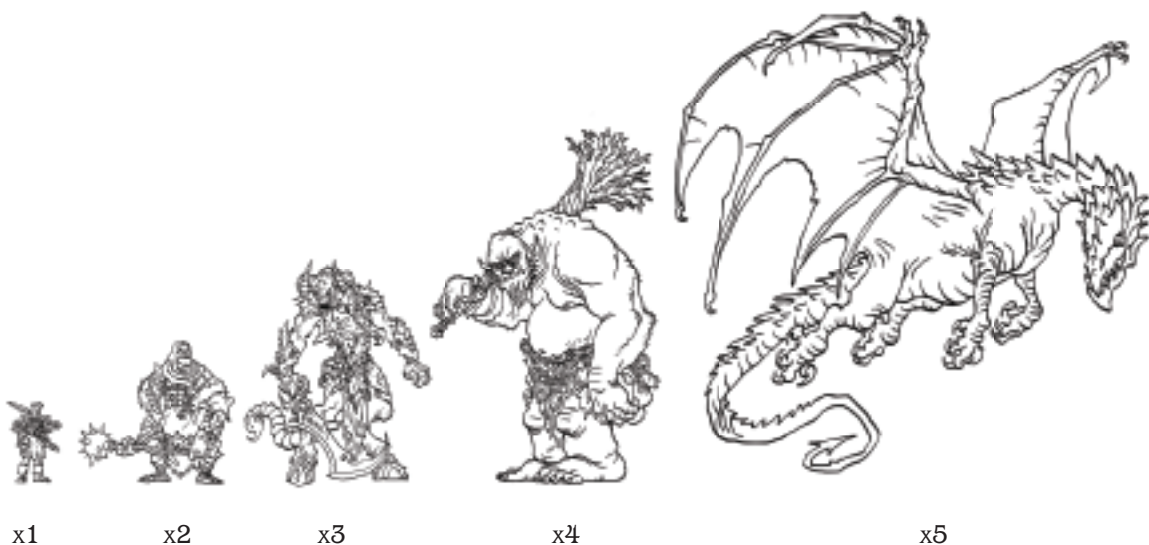
En stor varelse får sin skadebonus från samma tabell som rollpersoner, sidan 18, vilket oftast ger dem +5 eftersom de i regel får STY högre än 19.

Utöver skadebonusen får stora varelser lägga till lika många skadebonustärningar som dess storleksklass. En dubbelt så stor varelse får därmed lägga till 2T6 i skada, och en fyra gånger så stor varelse får lägga till 4T6 i skada, plus eventuell skadebonus.

## Stora varelsers kroppsöäng

Stora varelsers kroppsöäng räknas fram precis som för vanliga varelser men multipliceras med den storlek varelsen har.

- $(\text{STY} + \text{FYS}) \times \text{varelsens storleksklass}$







## DEMON

En demon är en varelse från ett annat plan och dimension. Ibland kommer demonen till världen på grund av att en magiker eller ondskefull sekt har tvingat dit demonen eller har kallat på demonen med sina ritualer. Man säger att demonerna kommer från de mörkaste dimensionerna och att alla demoner är onda och hatfulla.

En demon kan ha många olika skepnader och ingen demon är den andra lik. Vissa ödelägger och förstör med oehörd fysisk brutalitet, andra är begåvade inom magi och kan förföra med sina lögnar och vackra ord. Gemensamt för alla demoner är att de vill skaffa sig makt och inflytande och att de vill härska över de svagare.

Det är upp till dig som spelledare att skraddarsy grundegenskaperna efter hur du vill att demonen ska bete sig. Inget är rätt eller fel och allt beror helt på vilken funktion demonen ska fylla i din kampanj eller äventyr. Kom dock ihåg att det är stor skillnad på fysiska och icke-fysiska demoner. Fysiska demoner har en fysisk och kraftfull kropp, den icke-fysiska demonen förgör och härskar genom olika sinnen. Den fysiska demonen tenderar att vara mer fysiskt våldsam, medan den icke-fysiska demonen tenderar att skapa skräck och mental ohälsa.

En viktig komponent när du skapar din demon är att ge den en riktigt bra historia och bakgrund. En demon är inget troll, eller en rese, det är en kraftfull varelse som också bör ha en riktigt bra historia och bakgrund i äventyret. Använd demoner med försiktighet och se till att vara väl förberedd när du ska spela den mot rollpersonerna.

### Storlek

Bara föra att demonen är liten behöver det inte betyda att den är mindre farlig. Demoner följer nämligen inte naturens lagar och en demon stor som en människa kan ha både kroppspong, STY och skadebonus som hos en varelse som är 4 eller 5 gånger så stor.

### Naturliga vapen och skydd

Det är upp till spelledaren att bestämma naturligt skydd och vilka naturliga vapen en demon har och vilken skada de ger. Välj ett eller flera naturliga vapen ur listan på nästa sida.

### Förflyttning

En demon förflyttar sig olika långt beroende på typ. Det är upp till spelledaren att skraddarsy sin egen demon.

### Färdigheter

En demon kan i stort sett ha vilken färdighet som helst, och använder den oftast mästertligt. Det är upp till spelledaren att själv skraddarsy sin demons färdigheter.

### Magier

En demon kan använda vilken magi den önskar så länge som spelledaren har försett demonen med färdigheten besvärjelsekonst.

Det är upp till spelledaren att själv skraddarsy sin demons magiska förmågor och besvärjelser.

### Utandningsvapen

En demons utandningsvapen kan bestå av allt från eld till syra och det är upp till dig som spelledare att själv bestämma vad som passar din demon.

Kom ihåg att modifiera utandningsvapnets effekt efter typ. D.v.s att syra kanske bör ha en skada-över-tid-effekt medan is eller frost kanske har en hämmande effekt.

### Förmågor och egenskaper

Det finns ett stort antal förmågor som en demon kan ha och endast fantasin sätter gränsen. Vissa demoner har flera förmågor medan andra är mer primitiva och helt enkelt saknar förmågor.

Som spelledare kan du välja om demonen ska ha en eller flera förmågor och egenskaper. Hur förmågorna fungerar regeltekniskt är helt upp till spelledaren att avgöra. På nästa sida följer en lista på förmågor som en demon kan ha.



DEMONISKA FÖRMÅGOR OCH EGENSKAPER	
FÖRMÅGA	FÖRKLARING
Explosiv	När demonen dör exploderar den och förorsakar skada på dem som står i närheten.
Dubblett	Demonen kan dela upp sig i två varelser. Alla värden halveras.
Flera huvud	Demonen har fler än ett huvud med väldiga käftar som ökar antalet bett per SR.
Frätande blod	Varje gång ett vapen ger skada på demonen så stänker frätande blod ut på den som attackerade.
Gift	Demonens klor, taggar eller svansspets är giftig.
Hypnos	Demonen kan hypnotisera ett offer med sin blick/röst.
Kroppsförändring	Demonen kan förvandla sig till en viss varelse.
Livsuttömmare	Demonen kan suga livet (skadepoäng) ur dem som befinner sig i dess närhet.
Magi	Demonen kan magi. Varje 1%CL i färdigheten Besvärjelsekonst ger demonen 3 KRA.
Osynlig	Demonen kan bli osynlig.
Pansarhud	Demonen fördubblar sitt RV.
Regenerera	Demonen helar varje SR ett antal skadepoäng.
Skräck	Demonen sprider sådan skräck omkring sig så alla i dess närhet belastas med minusmodifikationer.
Telepati	Demonen kan tala med en eller flera varelser genom tankens kraft.
Teleportera	Demonen kan förflytta sig till en helt annan plats när den vill.
Tentaklar	Demonen har en eller flera långa sugpropfsfyllda tentaklar som den likt en hemska bläckfisk försöker fänga sina offer med.
Utandningsvapen	Demonen kan spruta eld, syra eller annat vådligt omkring sig. Räckvidden för utandningsvapnet är i regel FYS/2 meter.
Vingar	Demonen kan flyga.

FAKTA DEMON		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6+4	29
FYS	5T6+2	20
SMI	4T6+2	16
PER	6T6+2	20
PSY	5T6+4	19
INT	6T6+2	20
KAR	2T6	6
Kroppspoäng	(29+20)x2	98
Naturligt skydd	4	
Skadebonus	2T6+5	
Förflyttning: Land	25 m	
Flyga	40 m	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
NATURLIGA VAPEN	CL	SKADA
1T6 Armar/händer	69%	1T6
1T6 klor	69%	1T6+2
Bett	53%	2T6
Svansrapp	45%	1T6
NATURLIGA VAPEN		
Stridshammare	84%	2T6
Långsvärd	84%	2T6
Tvåhandssvärd	76%	3T6
Tvåhandsyx	76%	3T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Varierar från fall till fall. Det är helt upp till spelledaren att välja vilken eller vilka färdigheter demonen har samt vilket CL den har på dessa.		
ÖVRIGT		
En demon kan vara väldigt snabb. Det är därför inte ovanligt med demoner som kan utföra fler än en handling per spelrunda. Varje demon är en unik varelse och det är därför viktigt att du som spelare förbereder dig innan ni ska spela om du ska använda dig av en demon.		



## DRAKE

Drakar är bland de mest fasanfulla och farliga varelser man kan möta i sagovärlden. En drake är en gigantisk ödlelik varelse med stora vingar, vassa klor och tänder. Draken kan spruta eld genom sin mun och dess kropp är täckt av tjocka fjällpansar vilka är så gott som ogenomträngliga. Det sägs att drakar kan bli tusen år gamla och att de ruvar på enorma skatter i sina skattkammare. Grymhet, list och girighet är delar av drakars personlighet. De älskar att skrämmas och att ha makt över andra, men drakar är också mycket intelligenta

och visa. Den som dräper en drake kan sannerligen förvänta sig en hyllning värdig en hjälte.

Alla drakar är mycket olika. Vissa ödelägger byar med sin eld medan andra är begåvade inom magi och kan förföra vem som helst med sina löften och hot. Det är upp till dig som spelledare att skraddarsy grundegenskaperna efter hur du upplever att din drake ska bete sig. Kom dock ihåg att de flesta drakar bör ha höga värden i STY och FYS. En drake kan i stort sett ha vilken färdighet som helst. Det är upp till spelledaren att själv skraddarsy sin drakes färdigheter.

Drakskatt

Alla drakar har en stor skatt som de ruvar på och vaktar med sitt liv. En drakskatt är stor och innehåller tusentals mynt, guldkanor, amuletter och magiska föremål. Skatten är en del av drakens identitet, den är oftast mytomspunnen och eftertraktad. Hjältar och drakdödare turas om att försöka hitta skatten och döda draken.

Vissa drakar ruvar på sin skatt så länge att de får ett extra pansar av mynt under sin buk.

Magi

En drake kan använda vilken magi den önskar, så länge spelledaren har försett draken med färdigheten besvärjelsekonst.

- Drakar får 5 KRA för varje 1 GL den har i färdigheten besvärjelsekonst.

Utandningsvapen

En drakes utandningsvapen kan bestå av allt från eld till syra och det är upp till dig som spelledare att själv bestämma vad som passar din drake. Kom dock ihåg att modifiera utandningsvapnets effekt efter typ. D.v.s. att syra kanske bör ha en skada-över-tid-effekt, medan is eller frost kanske har en hämmande effekt.

- Räckvidden är FYS/2 meter och alla som befinner sig inom utandningskvasten tar skada.
- En drake kan som mest ha 1T3+1 laddningar (undantag finns dock).
- Drakens kropp producerar en ny laddning per dag.

Drakspråket

Drakarna har ett mycket avancerat och ålderdomligt språk. Språket har stor påverkan på magi, vilket gör att andra varelser än drakar som lärt sig språket får lika många KRA som den har i färdigheten Tala drakspråket.

Det är dock ytterst ovanligt att en drake väljer att lära ut språket till någon. Endast

FAKTA DRAKE		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	15T6+4	55
FYS	10T6+3	38
SMI	5T6+2	17
PER	6T6+2	20
PSY	5T6+3	19
INT	6T6+2	20
KAR	3T6	11
Kroppspoäng	(55+38)x5	465
Naturligt skydd	8	
Skadebonus	5T6+5	
Förflyttning: Land	27 m	
Flyga	60 m	
NATURLIGA VAPEN	GL	SKADA
Bett	69%	2T6
Klor	69%	1T6
Svans	53%	1T6
Utandningsvapen	85%	5T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Varierar från fall till fall. Det är helt upp till spelledaren att välja vilken eller vilka färdigheter draken har samt vilket GL den har på dessa.		
ÖVRIGT		
Det är upp till spelledaren att själv skraddarsy sin drakes magiska förmågor och besvärjelser.		

en mycket stor betalning eller tribut skulle kunna få en drake att lära ut språket. Det tar dubbelt så lång tid att lära sig drakspråket än det ta att lära sig ett vanligt språk. Det finns inget alfabet för spåket utan var och en använder det skriftspråk den känner till.

Det sägs att alla drakar har ett hemligt namn och att den som lär sig uttala namnet på drakarnas egna språk kan kontrollera draken.

## ENHÖRNING

I sagornas värld är enhörningen ett magiskt väsen. Det är en vit häst med ett långt vridet gyllene horn i pannan. Även hovarna har en gyllene färg och dess långa man skiftar i vitt och gyllene. Vissa enhörningar har vingar som gör att de kan flyga, men det är ovanligt.

Enhörningar är mycket skygga och ovanliga och lever i de djupaste skogarna, ibland tillsammans med alver och älvor. De sågs vara immuna mot ondska och allt som vill dem ont, men ibland händer det att en ondskefull trollkarl eller mäktigt troll ändå lyckas döda en enhörning. En sådan händelse förändrar en hel skog och varelserna som lever där bli sorgsna och håglösa. Enhörningar sågs även vara immuna mot gift och hornen de bär i pannan är magiska.

En enhörning är bunden till en specifik plats såsom en skog, ett landområde eller ängsmarker. Oftast är de satta att vakta en hemlighet eller ett magiskt föremål som för gott med sig, och till sin hjälp har de både djur och växter som de kan kommunicera med.

### Helande sfär

Enhörningen har en helande sfär som sträcker sig i en radie av FYS/3 meter kring den. Vänner till enhörningen som spenderar en natt i dess sällskap tredubblar sin naturliga läkning.

### Telepati

Enhörningar talar telepatiskt med dem den ser, inom PSYx4 meter. Varelsen den känner och har talat med tidigare kan enhörningen tala med även utan att se dem, detta inom PSYx6 meter. Enhörningen kan med sin telepatiska förmåga upptäcka levande varelser som befinner sig inom PSY kilometer.

### Magi

Det är inte ovanligt att en enhörning har lärt sig bruka magi. Vilken CL enhörningen har i färdigheten besvärjelsekonst och hur många besvärjelser den har lärt sig är helt upp till spelledaren att avgöra.

#### FAKTA ENHÖRNING

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T6+4	25
FYS	5T6+2	20
SMI	3T6+6	17
PER	4T6+2	16
PSY	5T6+4	19
INT	3T6+2	13
KAR	2T6	6
Kroppspoäng	(25+20)x1,5	68
Naturligt skydd	2	
Skadebonus	1T6+5	
Förflyttning: Land	26 m	
NATURLIGA VAPEN	CL	SKADA
Bett	49%	1T6
Hovar	55%	1T6
Stångning	45%	2T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Besvärjelsekonst	45%,	helande sfär 85%, rörlighet 63%, telepati 77%

### Enhörningens horn

Det är hornet som gör enhörningen magisk. Det sägs att hornet har magiska krafter att hela, rena och att väcka döda till liv. Mäktiga magiker gör magiska stavar av enhörningens horn, och sådana stavar sågs vara de mäktigaste och mest magiska föremålen som finns.

Enhörningens horn är gyllene och vridet i en spiral. Det finns enhörningar som har ett svart horn och de anses vara extra kraftfulla.

Det sägs att om man maler ner hornet från en enhörning till stoft, och strör över sig, så lever man i femhundra år, och är immun mot alla sjukdomar.



### GRIP

Gripen är en farlig best. Den har kropp och ben likt ett lejon, men huvud och vingar likt en jätteörn. Dess rygg är täckt av fjädrar. Gripen utnyttjar sin kropp till fullo. På marken springer den snabbt och kraftfullt och när inte det räcker till använder den sina vingar. Gripens skarpa syn gör att den sällan missar något som händer i dess närhet vilket gör det nästan är omöjligt att smyga sig på den obemärkt.

Gripas bygger gärna sina bon på högt belägna klippfjällar, otillgängliga bergstrakter eller i övergivna slottsruiner. Gripas älskar

glittrande föremål och samlar ofta stora skatter av guld och ädelstenar i sina nästen. Det är inte ovanligt att man även finner skinande rustningar och vapen som gripen plockat med sig hem.

Gripen är mycket svårtämjd och endast i mycket sällsamma fall har man sett en grip med ryttare. I dessa fall rör det sig om gripas som fångats i mycket tidig ålder och sedan tränats upp. För att träna en grip får den inte vara mer än tre månader när den fångats. Det krävs 4 till 5 års träning innan gripen blir ridbar.



## Gripnästet

Gripnästet är alltid beläget på en otillgänglig plats. Det liknar ett enormt skatbo och är stort som ett hus. I ett gripnäste kan man hitta mängder av föremål och rester av döda djur. Det är inte ovanligt att man kan hitta magiska föremål i ett gripnäste eftersom gripar älskar glittrande och glimmande föremål och de lär känna av kraften av magiska föremål.

Honornas nästen är alltid extra stora och där kan man också hitta ungar. Vanligtvis föder en grip 1-3 ungar men det är sällan fler än en unge överlever. I gripnästet växer den sig stor för att till slut ge sig ut på jakt och bygga sitt eget bo.

### FAKTA GRIP

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6+4	28
FYS	5T6+2	20
SMI	3T6+6	17
PER	4T6+1	15
PSY	2T6+6	11
INT	1T6+2	5
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(28+20)x1,5	72
Naturligt skydd	2	
Skadebonus	1T6+5	
Förflyttning: Land	26 m	
Flyga	35 m	

### NATURLIGA VAPEN

### CL

### SKADA

Bett	49%	2T6
Klor	55%	1T6
Grepp	48%	Spec.

### FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Grepp. Lyckas gripen greppa kan den flyga iväg med en mindre varelse (hur stor är upp till spelledaren att avgöra). Varelse som utsätts för grepp-attacken bör få möjlighet att försöka undvika attacken. Rörlighet 57%.

## HARPYA

En harpya är ett mellanting mellan en kvinna och en stor rovfågel. Kroppen ser ut som en stor vråk – ibland örn – och överkroppen som den hos en människokvinna. Harpyornas händer är försedda med stora långa klor. Harpyor är skräninga och elaka och mycket fega varelser. De gillar att förolämpa förbipasserande, vandalisera sin omgivning och skräpa ned. De lever i flockar vilka kan ställa till med stor oreda. Vissa harpyor blir dubbelt så stora som andra. De kallas för drottningsharpya och de anses vara extra farliga eftersom de ofta har lärt sig att använda magi.

### FAKTA HARPYA

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	2T6+2	9
FYS	2T6+2	9
SMI	5T6	17
PER	3T6+2	13
PSY	2T6	7
INT	2T6	7
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(9+9)	18
Naturligt skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	7 m	
Flyga	18 m	

### STRID, VAPEN OCH SKYDD

### STRIDSFÄRDIGHETER

### CL

### SKADA

Strid avstånd (ingen SB)	32%	1T6
Strid närstrid	52%	1T6

### NATURLIGA VAPEN

### CL

### SKADA

Bett	38%	2T6
Klor	62%	1T6

### FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Jakt och fällor 43%, orientera 36%, rörlighet 57%, tjuveri 53%, vildmarksliv 48%

JÄTTE

Jättar både ser ut som människor och har samma proportioner på sina kroppsdelar, men är mycket större. Jättar blir omkring 9 meter höga. De bor och lever oftast långt, långt bort från platser bebodda av människor, eller andra varelser.

Jättar är i regel fredliga av sig men då och då händer det att man stöter på en jätte med ilsket temperament. Detta beror oftast på att jättar är ganska dumma och lätt blir lurade till att utföra saker åt dem med ondsinta planer.

KENTAUR

En kentaure är till hälften människa och till hälften häst. Kentauren har en kropp som en häst men där huvudet brukar sitta finns istället en överkropp med armar och huvud, precis som hos en människa.

Kentaurer lever oftast i skogen där de jagar, och det sägs att även om kentaurer oftast har fredliga avsikter kan det vara farligt att beträda deras revir.

Kentaurer och älvfolk står varandra nära.

FAKTA JÄTTE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	10T6+4	39
FYS	10T6+3	38
SMI	3T6	11
PER	3T6	11
PSY	2T6+2	9
INT	2T6+2	9
KAR	2T6+3	10
Kroppspoäng	(39+38)x4	308
Naturligt skydd	2	
Skadebonus	4T6+5	
Förflyttning: Land	32 m	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	32%	5T6
Strid obehäpnad	38%	1T6
Strid närstrid	52%	3T6

Jättar kan anfälla genom att kasta stenar och klippblock (skada 3T6, upp till 7T6) och beväpnar sig oftast med stora klubbor tillverkade av trädstammar.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Jättar har färdigheter som jägare eller krigare.

FAKTA KENTAUR		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T6+4	25
FYS	5T6+4	22
SMI	4T6	14
PER	3T6	11
PSY	3T6+2	13
INT	4T6	14
KAR	3T6	11
Kroppspoäng	(25+22)x1,5	71
Naturligt skydd	1	
Skadebonus	1T6+5	
Förflyttning: Land	23 m	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	52%	2T6
Strid obehäpnad	41%	1T6
Strid närstrid	62%	3T6
Kentaurer beväpnar sig med alla sorters vapen och skyddar sin kropp med rustning.		
NATURLIGA VAPEN		
Hovar	56%	1T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Kentaurer har färdigheter som jägare, krigare, köpman, lärd och i sällsynta fall magiker.		







## MANTIKORA

En mantikora har ett lejons kropp, ett människolikt ansikte, stora vingar och en skorpions svans. Mantikorans hud är vanligtvis brunfläckig, men det finns både de som har grönaktig hud och de som har helt svart hud. Svarta mantikoror är vanligtvis farligare och större än de andra två. Mantikoran är aggressiv och starkt bunden till sitt revir. Den lever gärna i övergivna ruiner.

Det finns även mantikoror som har lärt sig att använda besvärjelser.

Mantikoror talar sitt eget språk men det finns de som lärt sig tala andra språk.

### *Mantikorans giftgadd*

Gadden längst ut på svansen är fylld av gift vars styrka skiljer sig mycket från fall till fall.

Lyckas mantikoran med sin svansattack och skadan går genom eventuellt skydd finns en chans/risk att giftet hinner in i offret. Ett tärningsslag på verkningstabellen, modifierat med skadan som offret fick visar hur mycket gift som hinner in i offret.

Giftets styrka och effekt är upp till dig som spelledare att avgöra. Gift kan både ge skada (1T3 - 3T6), paralysera (-5 - -100 på allt) eller ha både skadande och hämmande effekt.

GIFTETS VERKAN

1T10+SKADA	EFFEKT
1-3	Lindrig verkan: Endast en mycket liten del av giftets skada eller effekt har verkan på offret.Dela giftets skada eller effekt med 4.
4-6	Måttlig verkan: En del av giftets skada eller effekt har verkan på offret. Dela giftets skada eller effekt med 3.
7-9	Ansenlig verkan: En stor del av giftets skada eller effekt har verkan på offret. Dela giftets skada eller effekt med 2.
>9	Fullständig verkan: Hela giftets skada eller effekt har verkan på offret.

FAKTA MANTIKORA

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T6+2	23
FYS	5T6+2	19
SMI	5T6	18
PER	3T6	11
PSY	3T6	11
INT	2T6	7
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(23+19)x2	84
Naturligt skydd	2	
Skadebonus	2T6+5	
Förflyttning: Land	24 m	

NATURLIGA VAPEN

	CL	SKADA
Bett	38%	2T6
Klor	62%	1T6
Svansgadd	47%	1T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Giftgadd 47% (se beskrivning), spåra 76%, tala mantikora 65%, tala främmande språk 17%.

MINOTAUR

Minotaurer har en storväxt människas kropp, men ett stort tjurhuvud och en tjursvans. De har tjock rödbrun päls men det förekommer även minotaurer med svart och ljus päls.

Minotaurer är vildsinta och hotfulla i sitt temperament och de lever oftast i ensamhet eller i små grupper på avlägsna platser. De lever främst som jägare men då de ofta blir goda kämpar lever vissa minotaurer som rövare eller krigare. Som krigare livnär de sig som kringresande hyrsvärd. De är alldeles för odisciplinerade för att ta någon längre soldattjänst, eftersom deras lynne och humör kan svänga väldigt fort.

FAKTA MINOTAUR

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+4	22
FYS	4T6+2	16
SMI	3T6+1	12
PER	2T6+3	10
PSY	3T6	11
INT	2T6+3	10
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(22+16)	38
Naturligt skydd	2	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land	10 m	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	62%	2T6
Strid obehäpnad	58%	1T3
Strid närstrid	68%	3T6

NATURLIGA VAPEN

	CL	SKADA
Stångning	45%	1T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Minotauren har oftast färdigheter som jägare eller krigare och beväpnar sig därefter.

ODÖDA

Det finns ett antal olika odöda varelser som hemsöker Drakar och Demoners värld. De odöda följer inte samma regler som levande varelser. De fysiska odöda varelserna saknar värde för FYS eftersom de inte lever. Kroppspoängen beräknas då fram genom STYx2. De icke fysiska varelserna saknar samtliga fysiska grundegenskaper och har enbart PER, PSY, INT och KAR. Dessa saknar av naturliga skäl även kroppspoäng. Dock kan de ha en slags kroppspoäng som beräknas fram med hjälp av den odödes PSY.

Odödas förmågor

Det finns en mängd olika förmågor som en odöd kan använda. Vissa odöda kan bruka magi såsom frammana dimma eller kasta

blixtar omkring sig, och en del kan utstrålla skräck som ger dess offer fysisk skada. De allra flesta är mycket primitiva och saknar helt förmågor. Det står dig som spelledare helt fritt att hitta på förmågor till dina odöda varelser så de passar in i äventyret eller kampanjen som ni spelar.

Gengångare och gästar

Gengångare och gäst är en slags odöd vars ande lyckats återvända från döden till sin forna kropp. Vissa gengångare lyckas även återvända för att besätta en annan varelses döda kropp.

Beroende av vilket skick kroppen anden återvänder till har kan gengångare se olika ut från fall till fall. Vissa är inte mer än torra ben, andra är stinkande föruttnande lik

FAKTA GENGÅNGARE		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+4	18
SMI	2T6	7
PER	2T6	7
PSY	2T6	7
INT	2T6	7
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(18)x2	36
Naturligt skydd	-	
Skadebonus	+3	
Förflyttning: Land	6 m	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	27%	2T6
Strid obehäpnad	44%	1T3
Strid närstrid	58%	2T6
Gengångare beväpnar sig med alla möjliga tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig.		
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Rörlighet 56%		

FAKTA GAST		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+2	16
SMI	2T6	7
PER	2T6	7
PSY	1T6	3
INT	1T6	3
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(16)x2	32
Naturligt skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	5 m	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	56%	2T6
Strid obehäpnad	49%	1T3
Strid närstrid	63%	2T6
Gastar beväpnar sig med alla möjliga tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig.		
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Rörlighet 56%		

medan några kan se ut som vilken levande varelse som helst, förutom det att de ser lite bleka och sjukliga ut.

### Skelett

Skelett är varelser som på något sätt väckts från de döda och fått liv igen. De flesta kontrolleras och aktiveras av mäktiga magiker, förbannelser eller besvärjelser som en gång lagts. Så fort magin som väckt dem till liv bryts faller skeletten ihop i en hög med knotor och ben. Skelett är immuna mot pilar då dessa går mellan benen på skeletten.

### Vålnad

En vålnad är en själ som av någon anledning inte rest till dödsriket utan stannat kvar i

de levandes värld. Vålnader kan även ha kallats tillbaka till de levandes värld genom kraftfull magi.

En vålnad upptäder som skimrande skepnader, ofta med samma utseende som vålnaden hade då den levde. Eftersom vålnaden saknar kropp finns det inget som hindrar den från att färdas genom väggar och golv.

Vålnader är ofta bundna till en plats som brukar ha med deras död att göra. De lämnar inte platsen förrän den fått frid eller på något sätt fördrivits tillbaka till dödens rike.

Vålnader tar inte skada av vapen. Däremot kan det finnas andra saker som skadar. Vad som skadar en vålnad är helt upp till spelledaren att avgöra. En vanlig tumregel är att magi och magiska föremål skadar vålnaden dubbelt. Oftast krävs dock någon form av hemlighet för att kunna förgöra en vålnad. Ibland kan en vålnad förgöras med magi tillfälligt men den återuppstår igen efter ett dygn.

#### FAKTA SKELETT

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6	14
SMI	2T6	7
PER	2T6	7
PSY	1T6	3
INT	1T6	3
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(14)x2	28
Naturligt skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	5 m	

#### STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	37%	2T6
Strid obehäpnad	29%	1T3
Strid närstrid	48%	2T6

Skelett beväpnar sig med alla möjliga tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig.

#### FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Rörlighet 56%

#### FAKTA VÅLNAD

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
PER	4T6	14
PSY	3T6	11
INT	3T6	11
KAR	3T6	11
Förflyttning:	15 m	

#### FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Varje vålnad är unik och det är helt upp till dig som spelledare att hitta på vilka färdigheter och förmågor din vålnad ska ha för att passa in i äventyret eller kampanjen som spelas.



ORK

Det finns många olika sorters orker. De vanligaste är ungefär lika långa som människor, men starkare och kraftigare. Deras hud är mörkt grön eller svart som sot, deras ögon är gula och huggtänderna är långt från vita och rena.

Orker bor i stinkande hålor i klaner som oftast leds av den största och starkaste orken. Orker accepterar bara rå styrka och starka krigare, varför ledare ständigt byts ut.

Mörkersyn

Orker har utvecklat en ypperlig förmåga att se i brist på ljus. Orker ser upp till PERx3 meter i kolmörka utrymmen.

Orkklanen

Orker lever oftast i olika sorters klaner. Klanerna tar sig namn som "Den stora vargens klan", "Den fruktade skogsklanen" eller "Dödsklanen". Varje klan har en egen symbol. Klanerna är olika stora, en del kan bestå av ett tiotal individer, andra flera hundra medlemmar. Vissa klaner, s.k. krigsklaner, är på resande fot, och drar fram från plats till plats för att skövla och plundra. Sådana klaner anses vara extra farliga och har oftast starka krigare och individer som är större än andra. Onda trollkarlar och lömska härskare hyr ibland in orkklaner för att sprida skräck och förtvivlan, och för att skapa sig mer makt.

FAKTA ORKLEDARE		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T6+2	23
FYS	5T6+2	20
SMI	3T6	11
PER	3T6	11
PSY	3T6	11
INT	2T6+1	8
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(23+20)	43
Naturligt skydd	1	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land	12 m	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	62%	2T6
Strid obebäpnad	66%	1T3
Strid närstrid	70%	2T6
Orker beväpnar sig med olika sorters tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig och ger bäst skydd.		
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Mörkersyn. Orker har oftast färdigheter som krigare.		

FAKTA ORK		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+2	20
FYS	5T6	18
SMI	3T6	11
PER	3T6	11
PSY	3T6	11
INT	2T6+1	8
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(20+18)	38
Naturligt skydd	1	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land	12 m	

STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	52%	2T6
Strid obebäpnad	56%	1T3
Strid närstrid	62%	2T6
Orker beväpnar sig med olika sorters tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig och ger bäst skydd.		

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Mörkersyn. Orker har oftast färdigheter som krigare.		





## RESE

Resarna är släkt med orker, men är både större och betydligt dummare. Vissa resar blir nästan lika stora och starka som jättar.

Resarna bor vanligen i grottor eller övergivna ruiner, men helst tillsammans med en grupp orker eller i värsta fall en grupp svartalfer.

Resarna klarar sig bra i dagsljus, men föredrar att röra sig i nattens mörker. Resar är allmänt rädda för och skyr magi.

### Mörkersyn

Resarna har mörkersyn och ser upp till PERx2 meter i kolmörka utrymmen.

FAKTA RESE		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	8T6+2	30
FYS	7T6	21
SMI	2T6+2	9
PER	3T6	11
PSY	2T6+2	9
INT	1T6+2	5
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(30+21)x2	102
Naturligt skydd	2	
Skadebonus	2T6+5	
Förflyttning: Land	18 m	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	37%	2T6
Strid obehäpnad	48%	1T3
Strid närstrid	65%	2T6
Resar beväpnar sig med olika sorters tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig och ger bäst skydd.		
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Mörkersyn. Resar har oftast färdigheter som som krigare eller jägare och beväpnar sig därefter.		

## SVARTALF

Svartalfer är mindre än människor, har lökformade huvuden och en gråspräcklig hud. Svartalfer lever liksom orkerna i olika klaner och föredrar att bo i svala, mörka grottor, eller ännu bättre, övergivna dvärgboningar. Svartalfer klarar sig bra i solljus men skyr det som pesten. Man brukar säga att svartalfer är lata och oorganiserade, de stjälar hellre än arbetar, vilket så klart medför att de ständigt krigrar mot varandra.

### Mörkersyn

Svartalfer har mörkersyn och ser upp till PERx2 meter i kolmörka utrymmen.

FAKTA SVARTALF		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	2T6+2	9
FYS	2T6	7
SMI	4T6	14
PER	3T6	11
PSY	3T6	11
INT	2T6+2	10
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(9+7)	16
Naturligt skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	11 m	

STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	48%	2T6
Strid obehäpnad	46%	1T3
Strid närstrid	52%	2T6

Svartalfer beväpnar sig med olika sorters tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig och ger bäst skydd.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR
Mörkersyn. Svartalfer har oftast färdigheter som krigare eller tjuvar och beväpnar sig därefter.





## TROLL

Det finns många olika sorters troll i Drakar och Demoner. En del är stora, andra små och somliga är jättelika fula varelser. De har tjock hud, som är täckt av vårtor och förhårdnader, stripigt långt hår och gula ögon. Troll lukar mycket illa och man kan känna deras stank på långt håll. De flesta troll hatar solen, eftersom de kan förstenas av solens strålar.

Troll lever i grottor och hålor i marken, i stora familjer som leds av en trollkung eller en trolldrottning. I dessa grottor finns det gott om fällor, men också skatter och magiska föremål.

### Mörkersyn

Troll lever i mörker och har därför utvecklat en ypperlig förmåga att se i mörker. Troll har mörkersyn och ser upp till PERx3 meter i kolmörka utrymmen.

### Regenerera

En del troll kan läka skador väldigt snabbt. Varje spelrunda läker trollet 1 skadepoäng. Skador uppkomna av magiska vapen och eld läks dock i vanlig läkningstakt enligt deras FYS.

### Solstrålar

Vissa troll förstenas av solens strålar. Av denna anledning söker de sig sällan utomhus dagtid, och skulle de trots allt tvingas göra detta, klär de sig i hudar och tjocka kläder som skyddar dem från solstrålarna. Dock halveras alla färdighetsvärdens CL på grund av den fasa troll känner då de befinner sig i solen.

### Skräckstank

Troll luktar så illa, och ser så obehagliga ut, att alla som befinner sig inom trollets FYS meter måste lyckas med ett PSYx4 slag för att inte få minusmodifikationen -1T6x5 på allt de företar sig inom skräckstankens räckvidd.

## FAKTA TROLL

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+4	18
FYS	4T6+1	15
SMI	3T6	11
PER	2T6+1	8
PSY	2T6+3	10
INT	2T6+2	9
KAR	1T6	3

Trollet som beskrivs är av mellanstorlek (x1,5). Det finns både större och mindre. För större troll lägg till en eller flera T6 för STY och FYS. För mindre troll ta bort en eller flera T6 för STY och FYS. För kropps-poäng multiplicera med trollets storlek. Är det stort som eller mindre än en människa, ta bort multipeln x1,5 nedan.

Kropps-poäng	(28+20)x1,5	50
Naturligt skydd		2
Skadepoäng		+4
Förflyttning: Land		22 m

## STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	43%	2T6
Strid obehäpnad	59%	1T3
Strid närstrid	63%	2T6

Troll beväpnar sig med olika sorters tillhyggen och skyddar sig med den rustning som finns tillgänglig och ger bäst skydd.

## FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Mörkersyn, Regenerera, skräckstank. Troll har oftast färdigheter som jägare, krigare eller tjuv.

### Trollskatt

Liksom drakar och gripas älskar troll skatter av olika slag. Mynt och amuletter av olika slag är viktigast för ett troll att samla på sig. Vissa trollkungar har stora kammare med enorma kistor fulla med glittrande mynt, ringar och amuletter.







När alla spelare har skapat sina rollpersoner och ni kan reglerna är det dags att börja spela och ge sig ut på äventyr. Det går bra att spela de officiella äventyren eller att hitta på egna. I det här kapitlet beskrivs i stora drag hur man spelar och skapar äventyr.

## OM SPELMÖTET

Alla spelgrupper spelar rollspel på olika sätt, det gäller för er att hitta ert sätt att spela på. Vilken stämning vill ni ha? Vilka ska vara med och spela? Vem ska vara spelledare? Det är frågor som ni tillsammans måste hitta svaren på.

## HUR DU SKAPAR ETT ÄVENTYR

Det finns officiella äventyr som ni kan spela. De ger en bra inblick i hur ett äventyr är uppbyggt och vad det innehåller. Vill du skapa dina egna äventyr så kommer du att upptäcka att det inte är så svårt.

Det första du ska tänka på när du skapar ett äventyr är hur "plotten" ska se ut. Vad finns det för historia och utmaning? Varför ska rollpersonerna anta utmaningen och genomföra äventyret? Ibland räcker det med att locka med skatter och ära men ju fler äventyr ni spelar desto mer kräsna kommer spelarna bli på att äventyret ska vara spännande och utmanande på många olika sätt. När du skapar ditt eget äventyr är det bäst att börja med att bestämma hur allt ska hänga ihop. Man skulle kunna säga att det handlar om att göra ett första utkast till manus för en film. När handlingen är på plats kan du börja med att fylla på med platser och andra utmaningar, spelledarpersoner

och spännande möten, som kan fånga rollpersonernas uppmärksamhet och som gör att de vill spela vidare. Genom att svara på följande frågor och skriva ner svaren så har du en bra start för ett äventyr:

- Var ska äventyret utspela sig?
- Vad ska i stora drag hända?
- Vilka platser finns som rollpersonerna kan undersöka?
- Vilka spelledarpersoner kan eller ska rollpersonerna möta?
- Vilken är utmaningen och varför ska rollpersonerna anta den?
- Vad krävs för att lyckas med äventyret?
- Vilka spelledarpersoner kan hjälpa rollpersonerna?
- Vilka spelledarpersoner kommer att försöka hindra rollpersonerna?
- Hur svårt ska det vara för rollpersonerna att lyckas med utmaningen?
- Vilka färdigheter kommer att vara viktiga för att klara äventyret?
- Vad och hur stor ska belöningen vara om rollpersonerna lyckas?

## SPELVÄRLD

Äventyr och kampanjer utspelar sig i en påhittad spelvärld. Det finns officiella spelvärldar att köpa, men det går även bra att hitta på egna spelvärldar, döpa dem och befolka dem med varelser och monster som du tycker är spännande. Du kan förlägga dina äventyr och kampanjer till vilken värld du vill och det står dig fritt att hitta på hur den ska se ut och fungera. I grunden handlar Drakar och Demoner om drakar, skatter,



äventyr, kampen mellan det goda och det onda, om hjältar och hjältinnor, om magiker och krigare som genomför sina uppdrag och äventyr och bara fantasin sätter gränser för hur världen de äventyrar i ser ut.

## SPELLEDARPERSONER

Spellearpersoner kallas de varelser och personer som spelledaren använder sig av i äventyret. Spellearpersoner kan vara både goda och onda och de kan både hjälpa och försöka hindra rollpersonerna i deras äventyr och utmaningar. Precis som när det gäller rollpersoner blir det både roligare, mer trovärdigt och mer spännande ju mer tid och engagemang du som spelledare lägger ner på att skapa intressanta spellearpersoner.

## KARTRITNING

Att rita kartor är en komponent i att skapa äventyr. Kartor används både för spelledaren att hålla koll på landet, eller platsen där äventyret utspelar sig, eller för att visa för spelarna så att de förstår var de befinner sig. Kartor kan vara både enkla och avancerade, sparsamma på information eller detaljerade. Har du aldrig ritat kartor tidigare så går det bra att titta i de officiella äventyren och hitta inspiration.

## TIDSSKALOR

I spelet finns det olika sorters tidsskalor. Det finns tidsskalor som styr detaljerade moment, såsom strid, och det finns tidsskalor som sträcker sig över stora tidsrymder. Spelledaren måste själv avgöra hur viktig tiden är och vilken skala som ska användas. En grupp äventyrare som vandrar dag ut och dag in över bergen kanske inte behöver beskrivas i varje minut eller timme, utan snarare i dagar eller kanske veckor. Det går bra att "snabbspola" tiden om spelledaren känner att det behövs. Var dock noga med att ni inte missar relevant information som kan påverka hur spelarna och deras rollpersoner agerar.

## OM DIN ROLLPERSON DÖR

Ibland händer det att din rollperson dör. Olika spelare hanterar detta på olika sätt. En del spelare blir väldigt fästa vid sin rollperson som kanske har varit med på många äventyr och har blivit väldigt bra. Andra spelare bryr sig inte lika mycket. Om en rollperson dör är det bara att göra en ny och kasta sig in i spelet på nytt. Ytterst är det upp till spelledaren att avgöra hur och när en ny rollperson kan vara med och spela igen.

Ibland händer det att du som spelare vill pensionera din rollperson. Rollpersonen kanske inte har dött men du känner dig ändå sugen på att göra en ny. Det går så klart också bra. Det är upp till dig som spelare att avgöra om du vill byta ut din rollperson. Det är dock upp till spelledaren att avgöra när och hur den nya rollpersonen kan vara med i spelet.

## ÄNDRA I REGLER

Det går bra att ändra i reglerna om ni tycker att det behövs. En del av charmen med rollspel är att göra husregler och modifieringar i regelverket för att det bättre ska passa den upplevelse ni är ute efter. Tänk dock på att balansen i spelet kan ändras om ni ändrar för mycket i reglerna. Ibland kan det vara bra att prova en ny regel några gånger innan ni bestämmer er för att ändra. Ni bör heller inte ändra samma regel för många gånger. Bestämmer ni er för att ändra en regel, försök då att behålla den.

## SPELEXEMPEL

Nedan följer två olika spelexempel på hur ni spelar.

### Första spelmötet

Kalle, Lisa och Pelle har aldrig spelat rollspel förut. De har köpt Drakar och Demoner-boxen och tänker att det skulle vara roligt att prova. Efter viss överläggning bestämmer de sig för att Kalle ska vara spelledare och Lisa och Pelle ska vara spelare.

I boxen finns Gastarnas ö, ett introduktionsäventyr som de tycker låter spännande. Kalle får i uppgift att läsa igenom

äventyret innan de träffas för att spela sitt första spelmöte. Kalle får också i uppgift att studera reglerna så de kan spela.

När Kalle, Lisa och Pelle träffas för att spela första gången behöver Lisa och Pelle skapa varsin rollperson. De läser i reglerna hur de ska göra, och med hjälp av spelledaren Kalle får de lite tips och råd om vilka rollpersoner som kan vara roliga att spela. Lisa säger att hon vill spela en sjöfarare och Kalle tycker att det passar utmärkt till äventyret. Pelle väljer att skapa en klassisk krigare. Det fungerar också bra.

Kalle har läst igenom äventyret Gastarnas ö flera gånger, gjort lite anteckningar och känner sig redo att köra igång. Det dröjer inte länge innan rollpersonerna hamnar i en strid. Kalle har lite svårt för att förstå hur allt fungerar men får hjälp av Lisa som också har hunnit läsa igenom reglerna. Efter ett tag flyter det på rätt så bra, både med striden och med hur rollpersonerna ska använda sina andra färdigheter. Pelle upptäcker att det är rätt så roligt att rollspela och gör det med inlevelse. Lisa är lite mer återhållsam och tycker att det är lite pinsamt att prata med pipig röst, men hon tycker att det är roligt att Pelle lever sig in. Kalle dras också med och spelar olika spelledarpersoner på olika sätt. Det förhöjer upplevelsen och det dröjer inte länge innan Lisa och Pelle har en rätt tydlig bild över invånarna på Gastarnas ö. En del verkar trevliga, andra är de osäkra på om de kan lita på.

Kalle tittar ofta i boken och känner ibland att Lisa och Pelle inte spelar precis som han har tänkt sig. De väljer att gå till andra platser än Kalle hade trott att de ska gå till. Han får bläddra en hel del i äventyret och känner snart att han måste hitta på vissa saker för att de ska passa bättre för hur Lisa och Pelle spelar. Det gör ingenting, Lisa och Pelle vet ju inte vad som står i äventyret och allt flyter på rätt så bra.

Lisas och Pelles rollpersoner stöter på en mängd utmaningar under äventyrets gång, men de tycker att Gastarnas ö är riktigt bra. Speciellt när de inser vad som ligger bakom

allt och hur äventyret hänger ihop med deras eget öde. De spelar oavbrutet till sent på kvällen för att hinna klart. Lisas och Pelles rollpersoner klarar äventyret med nöd och näppe (och lite med Kalles hjälp). Innan de avslutar spelmötet läser de på om reglerna för hur rollpersoner kan bli bättre på sina färdigheter. De följer instruktionerna från reglerna, men lyckas tyvärr inte höja några färdigheter den här gången. Rollpersonerna har dock samlat på sig en del skatter och värdefulla föremål så både Lisa och Pelle känner sig nöjda. Framförallt var det ett spännande äventyr och de har fått mersmak.

## Andra spelmötet

Kalle, Lisa och Pelle har spelat sitt första äventyr. Det tog en hel dag att spela färdigt äventyret Gastarnas ö men de tycker att det var så roligt att de vill spela snart igen. Samir, som känner Kalle, frågar om han också kan få vara med och spela. Kalle frågar Lisa och Pelle och de tycker bara att det är roligt med en spelare till.

Efter att ha varit spelledare för Gastarnas ö tycker Kalle att det verkar roligt att skapa ett eget äventyr. Han låter fantasin flöda fritt och skriver ner allt han kommer på. Vad ska äventyret gå ut på? Vilka utmaningar ska finnas? Vilka spelledarpersoner är viktiga? Kalle sneglar lite på hur äventyret Gastarnas ö var skrivet. Han döper sitt äventyr till Spindelkonungens katakomber. Lisas och Pelles rollpersoner från Gastarna ö har överlevt, och de fortsätter gärna att spela med dem. Samir behöver göra en rollperson, eftersom han inte har någon sedan tidigare. Det går fort, då alla de andra kan hjälpa till. Samir skapar en magiker.

Kalle inleder spelmötet med att förklara lite vad som har hänt sedan de avslutade Gastarnas ö, Lisa och Pelle fyller på och berättar vad deras rollpersoner har gjort. Kalle ser till så att Lisas och Pelles rollpersoner träffar Samirs magiker. De tre rollpersonerna bestämmer sig för att äventyra tillsammans. Kalle berättar legenden om den gamla spindelkonungen

och väver in ett uppdrag som rollpersonerna får av den gamla ärrade krigaren Konan. Rollpersonerna bestämmer sig för att anta utmaningen och dela upp bytet från den tänkta skatten. Vid det här laget har Kalle förberett mer kring världen han har skapat. Han kallar världen för Muor Abmys och han säger att landet som rollpersonerna befinner sig i, just nu – och där Spindelkonungens katakomb sägs finnas – heter Brynthica. Kalle har bestämt att landet ser ut och känns ungefär som ett medeltida Frankrike. Kalle har ritat en karta över landet och markerat några olika platser: Den stora skogen, staden Brite, floden Hviteorm, o.s.v.

Äventyret inleds med många resor för rollpersonerna och de korsar det väldiga Brynthica både till fots och till häst innan de till slut når fram till katakomberna. Kalle ser till så att rollpersonerna får möta ett antal utmaningar på vägen (monster och utmanande terräng). Efter att ha förberett sig och vilat sig från den långa resan bestämmer sig rollpersonerna för att ta sig in i katakomberna. Där inne väntar ännu fler farligheter, fällor och utmaningar, men också skatter och belöningar. Samirs magiker hittar en förtrollad stav och Pelles krigare hittar ett mäktigt svärd. Tyvärr så dör Lisas rollperson halvvägs in i katakomberna. Hon dödas av ett skelett som vaktar i gångarna. Lisa tycker det är tråkigt så klart men bestämmer sig för att göra en ny rollperson, så att hon kan vara med och spela när det går. Medan de andra spelar vidare skapar Lisa sin nya rollperson. Den här gången blir det en anka. Kalle känner på sig att det kommer att bli svårt

för Pelles och Samirs rollpersoner att klara sig hela vägen in och ut ur Spindelkonungens katakomb, speciellt då det finns många fällor längre fram. Kalle bestämmer att Pelles och Samirs rollpersoner hittar Lisas rollperson i en underjordisk cell i katakomben. Rollpersonerna räddar ankan, som är evigt tacksam, och de bestämmer sig för att fortsätta utforska katakomben för att hitta Spindelkonungens gömda skatt.

Efter många fler utmaningar, en hel del strider med olika varelser och monster hittar de så småningom den gömda skatten. I en mäktig slutstrid besegrar de den odöda Spindelkonungen och tar hans skatt. Med fickorna fulla av mynt tar de sig ut ur katakomben och hela vägen hem till Konan. De ger den gamla krigaren en del av bytet och Konan berättar då om ännu ett äventyr, den här gången i en helt annan del av Brynthica. Kalle har redan en idé om vad det ska handla om men han har inte skrivit något ännu. Dessutom funderar spelgruppen på att låta Lisa vara spelledare, hon vill gärna prova på att spelleda. De bestämmer sig för att nöja sig för tillfället och fundera på saken. De tre rollpersonerna delar upp skatterna och alla tre får slå tärningar för att avgöra om de får höja några av de färdigheter som de har lyckats med.

De fyra vännerna avslutar spelmötet med att prata lite om äventyret, vad som var roligt och vad som hände. De enas om att det var spännande och framför allt att det är kul att dem nu har en värld att spela i. Muor Abmys och Brynthica verkar spännande och de vill gärna utforska det mer.

MOTSTÄNDSTABELL

Aktiv

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
11	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
12	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
13	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
14	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
15	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
16	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
17	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
18	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Motstånd



## EGNA NOTERINGAR

